



MARKHAM
COLLEGE

ED TECH

VISIÓN Y OBJETIVOS

**EARLY YEARS
Y PRIMARIA**



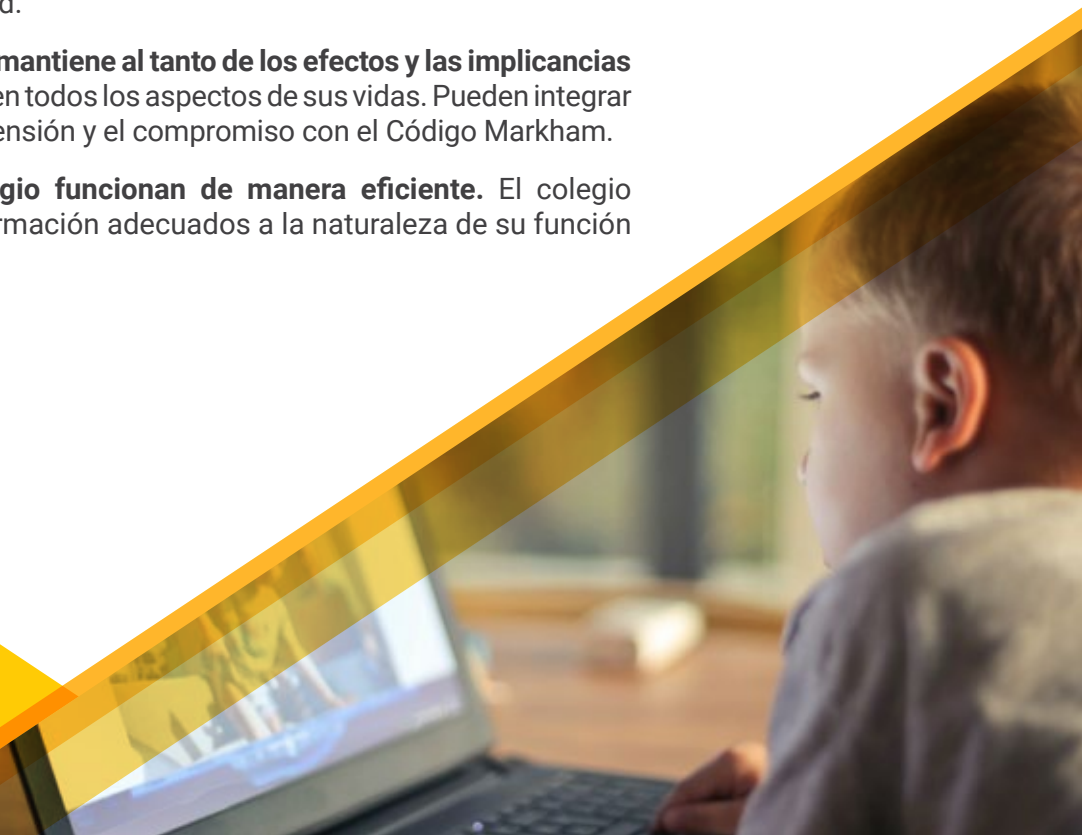


El Colegio Markham reconoce cuatro grandes áreas acerca del uso, valor e impacto de la Tecnología Educativa (EdTech) en la currícula del colegio y en la vida de nuestros estudiantes.

- El uso de EdTech como un **conjunto de herramientas en constante cambio y evolución** para apoyar la enseñanza y el aprendizaje.
- **Aprender habilidades EdTech por derecho propio.** Esto incluye cosas como codificación, robótica, diseño y software de presentación.
- Comprender la ciudadanía digital, incorporando los principios del Código Markham en su uso de la tecnología, **protegiéndose a sí mismos y respetando a los demás.**
- El uso de EdTech para **profesores y administradores** para que puedan desempeñar sus funciones en el colegio. Esto incluye la comunicación, la enseñanza, la evaluación, el registro y los informes. Los padres están bien informados sobre los sistemas y herramientas tecnológicas como parte de la comunicación entre el hogar y el colegio.

Objetivos respecto a estas áreas:

- Todos los miembros del personal son conscientes y son competentes en el uso de las herramientas educativas actuales y el pensamiento con respecto a la Tecnología Educativa. **Disponen de las instalaciones y de las habilidades** para utilizarlas de manera óptima.
- Todos los estudiantes tienen la oportunidad de utilizar EdTech **siempre que vean la posibilidad de mejorar su aprendizaje.** Tienen acceso a todas las instalaciones y oportunidades para aprender las habilidades apropiadas para su edad.
- A los estudiantes **se les mantiene al tanto de los efectos y las implicancias** del uso de la tecnología en todos los aspectos de sus vidas. Pueden integrar estos usos en la comprensión y el compromiso con el Código Markham.
- **Los sistemas del colegio funcionan de manera eficiente.** El colegio provee el equipo y la formación adecuados a la naturaleza de su función en el colegio.





Experiencias de aprendizaje usando EdTech:

- **Debe estar integrada en toda la gama de experiencias de aprendizaje.** En todos los cursos, los estudiantes deben de ser capaces de decidir cuándo el uso de la tecnología mejorará su aprendizaje y el resultado concreto que pretenden obtener, y luego poder utilizar esa tecnología. Esto puede estar disponible en el área de clases o en otro lugar del colegio donde instalaciones especializadas podrán ser ubicadas. Los niños aprenden habilidades tecnológicas cuando su uso es apropiado y ventajoso en el contexto.
- **Deben ser asignadas a los estudiantes cada vez que puedan ser utilizadas.** Los profesores deben decir que los estudiantes pueden usar una tecnología en particular para un objetivo particular. Los niños necesitan tener las posibilidades abiertas para ellos.
- **A menudo puede ser colaborativo.** El aprendizaje entre iguales es un aspecto importante. Discutir sobre el uso apropiado de la tecnología entre iguales y en grupos también es importante. Los niños pueden aprender bastante a través de la interacción.
- **También puede ser individual.** Se motiva a los niños a utilizar tecnología en sus proyectos. Deben aprender a buscar conocimientos, experiencia e instrucción cuando sepan que las necesitan. Los niños aprenderán habilidades cuando sepan que las necesitan. Adicionalmente, aprenderán la habilidad de adquirir habilidades.
- **Incluye la oportunidad de aprender la tecnología por sí misma.** Los niños pueden inspirarse por la creatividad de codificación y robótica, lo cual puede encender una pasión en algunos.





Constantemente miramos a través del lente de cómo la tecnología puede mejorar el aprendizaje y hacerlo más personalizado, colaborativo y relevante.

En *Early Years*, los profesores y los padres utilizan **Seesaw** como una herramienta de aprendizaje y portafolio digital para documentar experiencias de aprendizaje. Adicionalmente, nuestros estudiantes tienen un Portafolio Digital basado en la plataforma de Seesaw, una poderosa alianza de aprendizaje entre los estudiantes, profesores y padres de familia.

Los profesores también utilizan **Nearpod** para potenciar la investigación potenciada por los intereses de los niños y para permitirles explorar el mundo. En *Early Years Foundation Stage*, los niños utilizan varias tecnologías de control como **Beebots** y **robots a control remoto**.

Existe un énfasis en el desarrollo del **pensamiento computacional**, la codificación y la robótica. En Kinder y en el primer grado de Primaria, los niños comprenden la solución de problemas utilizando algoritmos, creando y depurando programas simples utilizando variadas aplicaciones y robots programables. Adicionalmente, nuestra suscripción al **Bug Club** le permite a los niños potenciar sus habilidades de lectura y escritura.





Constantemente miramos a través del lente de cómo la tecnología puede mejorar el aprendizaje y hacerlo más personalizado, colaborativo y relevante.

En Primaria, los profesores utilizan Google Classroom como Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS). Somos un colegio Google, y los profesores aprovechan el uso de Google Workspace, lo cual le permite a los estudiantes investigar, colaborar, comunicar y crear. Los estudiantes demuestran su aprendizaje de diversas maneras, las cuales incluyen:

- Colaborando y creando documentos, hojas de cálculo, mapas, presentaciones y páginas web utilizando Google Apps para la Educación.
- Creando contenido que apoye a los estudiantes reflexivos y que destaque el crecimiento y aprendizaje.
- Creando proyectos multimedia únicos y dinámicos como películas, presentaciones de diapositivas y música.
- Conectando y colaborando con otros estudiantes dentro de Primaria utilizando las funciones de colaboración de las herramientas educativas.
- Publicando sus trabajos en línea.

Los niños también desarrollan habilidades digitales para toda la vida a través de varias herramientas en sus sesiones semanales de TI. Animamos a los estudiantes a publicar tanto el proceso de sus trabajos como el resultado final en una variedad de espacios en línea para crear una presencia digital positiva. Al compartir sus creaciones en línea, los estudiantes practican una buena ciudadanía digital y desarrollan una mayor comprensión del comportamiento responsable en línea. Además, la presentación de sus trabajos en línea les proporciona una audiencia auténtica de la que pueden seguir creciendo y aprendiendo.

Estudiantes y profesores están involucrados en evaluar nuevas herramientas y de su eficacia en relación con nuestros objetivos de aprendizaje y la visión del colegio. El Colegio Markham seguirá apoyando los usos innovadores y creativos de la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje.

