



El potencial de la proyección

Impulsando la interacción y la colaboración en las aulas

INTRODUCCIÓN

PRINCIPALES
CONCLUSIONES

LA IMPORTANCIA DE
INTERACTUAR Y
COLABORAR:
TECNOLOGÍAS
ADECUADAS

¿ESTÁN FALLANDO
LAS TV PLANAS EN
EL AULA?

LOS PORTÁTILES
PUEDEN DISTRAER

PROYECTORES
INTERACTIVOS
¿UNA SOLUCIÓN?

PROVISIÓN Y
APOYO
ADECUADOS

METODOLOGÍA

MÁS
INFORMACIÓN

EPSON®

Introducción

La tecnología ha revolucionado la educación. Actualmente, el alumnado tienen acceso a todo, desde plataformas de aprendizaje online hasta lecciones virtuales. Esto es sin duda positivo.

Sin embargo, una tecnología equivocada puede causar problemas. Por ejemplo, cuando las televisiones planas en el aula no son lo suficientemente grandes para que todos puedan ver o asegurar la interacción. O cuando los portátiles y tablets dificultan la colaboración.

Para comprender mejor la frecuencia con que se plantean estos retos y cómo abordarlos, Epson encargó una encuesta a más de 4000 docentes de toda Europa (véase la metodología para obtener todo el detalle). En este informe se resumen los resultados de respuestas de docentes de España.



Principales conclusiones

90%

cree que la interacción y la colaboración en el aula se ven obstaculizadas por tecnología deficiente (siempre o a veces)

La mayoría de los profesores piensan que los proyectores interactivos pueden ser un recurso de apoyo a la enseñanza y el aprendizaje, **con un 28%** que aseguran que cualquier estudiante en la sala podría ver correctamente los materiales y las lecciones

80%

manifiesta que los estudiantes tienen problemas de visibilidad de la pantalla con las televisiones planas en las clases

43%

de la docencia asegura que los niños y niñas de la parte trasera de la clase, y el 36% que los situados en los laterales de la clase, se esfuerzan por ver como los del frente y el medio

Como

66%

resultado, debe "mover" siempre o a menudo a sus estudiantes entre diferentes ubicaciones cuando no pueden ver una pantalla plana estándar durante las clases

La importancia de interactuar y colaborar

La interacción del alumnado es uno de los factores más importantes en la enseñanza. Porque los estudiantes comprometidos se preocupan por el tema, se sienten motivados o entusiasmados y asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje¹.

La colaboración también es vital. De hecho, el estudio muestra que las experiencias educativas activas, sociales, contextuales, atractivas y propias del alumnado conducen a un aprendizaje más profundo².

Sin embargo, el 90% del profesorado cree que estos factores se ven obstaculizados por una tecnología deficiente, al menos en parte. Más de un tercio (40%) afirma que ocurre con frecuencia o muy a menudo. Teniendo en cuenta que hay 93,3 millones de alumnos/as y estudiantes matriculados en la UE³, esto podría tener un impacto significativo. Así, se plantea la pregunta: ¿qué tecnología está causando el problema?



Problemas de visibilidad con pantallas planas

Cuando se trata de participación, muchas escuelas confían en pantallas de televisión de pantalla plana en las aulas para presentar materiales didácticos. Aunque ciertamente sirven un propósito, los y las docentes están reportando problemas que afectan a la capacidad de sus estudiantes para participar plenamente debido a la poca visibilidad.

Este tipo de problemas de visibilidad resultan críticos porque, en estudios anteriores, el 76% del profesorado comentaba que una visión deficiente de la pantalla estaba relacionada con la desconexión de los y las estudiantes⁴. Ante estos desafíos, el 66% de docentes informa que siempre o a menudo necesitan 'reordenar' a sus estudiantes en diferentes ubicaciones cuando no pueden ver una pantalla plana estándar en las clases. De hecho, el 90% dice que al menos a veces tienen que ajustar los planes de ubicación en el aula para asegurarse de que ningún estudiante tenga siempre un 'mala visualización'.

Según los y las docentes:

80%

dice que sus estudiantes experimentan problemas de visibilidad de la pantalla con televisores de pantalla plana

43%

dice que los niños y niñas en la parte posterior del aula hacen esfuerzos para ver como los que están en el frente

37%

les preocupan los reflejos o deslumbramientos en las pantallas planas

22%

cree que las teles planas son demasiado pequeñas para el tamaño del aula



Portátiles y distracción

Sin embargo, no son solo las televisiones de pantalla plana las que podrían estar causando problemas. La investigación también muestra que el 68% de los y las docentes está de acuerdo en que centrarse en los portátiles o las tabletas en el aula puede suponer una distracción.

Cuando se les pidió que reflexionaran sobre el impacto que pueden tener los ordenadores portátiles o las tabletas, el 90% de señaló uno o más desafíos:

25%

ve que reducen la interacción

20%

dice que reducen la colaboración

28%

comenta que reducen la atención en clase

31%

dice que reducen la capacidad del docente para dirigir una clase con eficacia

Proyectores interactivos

¿la solución?

Si las televisiones de pantalla plana y los ordenadores portátiles están creando desafíos de visibilidad e interacción en las aulas, ¿qué podría ser una alternativa más adecuada?

Los proyectores interactivos son una solución prometedora, que ofrece pantallas escalables y de mayor tamaño que garantizan que todos los estudiantes puedan ver los materiales con claridad, independientemente de dónde se encuentren.

Cuando se les preguntó cómo pueden las tecnologías como los proyectores interactivos apoyar la enseñanza y el aprendizaje, la mayoría de los profesores eligieron un resultado positivo:

28%

aseguran que cualquier alumno en la sala pueda ver los contenidos

41%

permiten un aprendizaje más práctico y participativo

38%

apoyan el aprendizaje colaborativo y en grupo

33%

crean un enfoque común en la clase

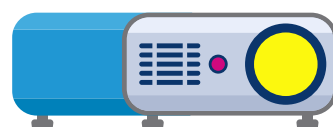
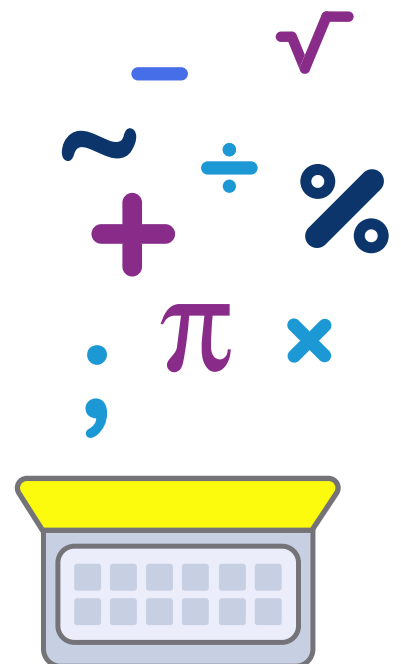
Esto sugiere que las pantallas de mayor tamaño pueden ayudar a aprender de manera eficaz y participativa



La tecnología adecuada para trabajar

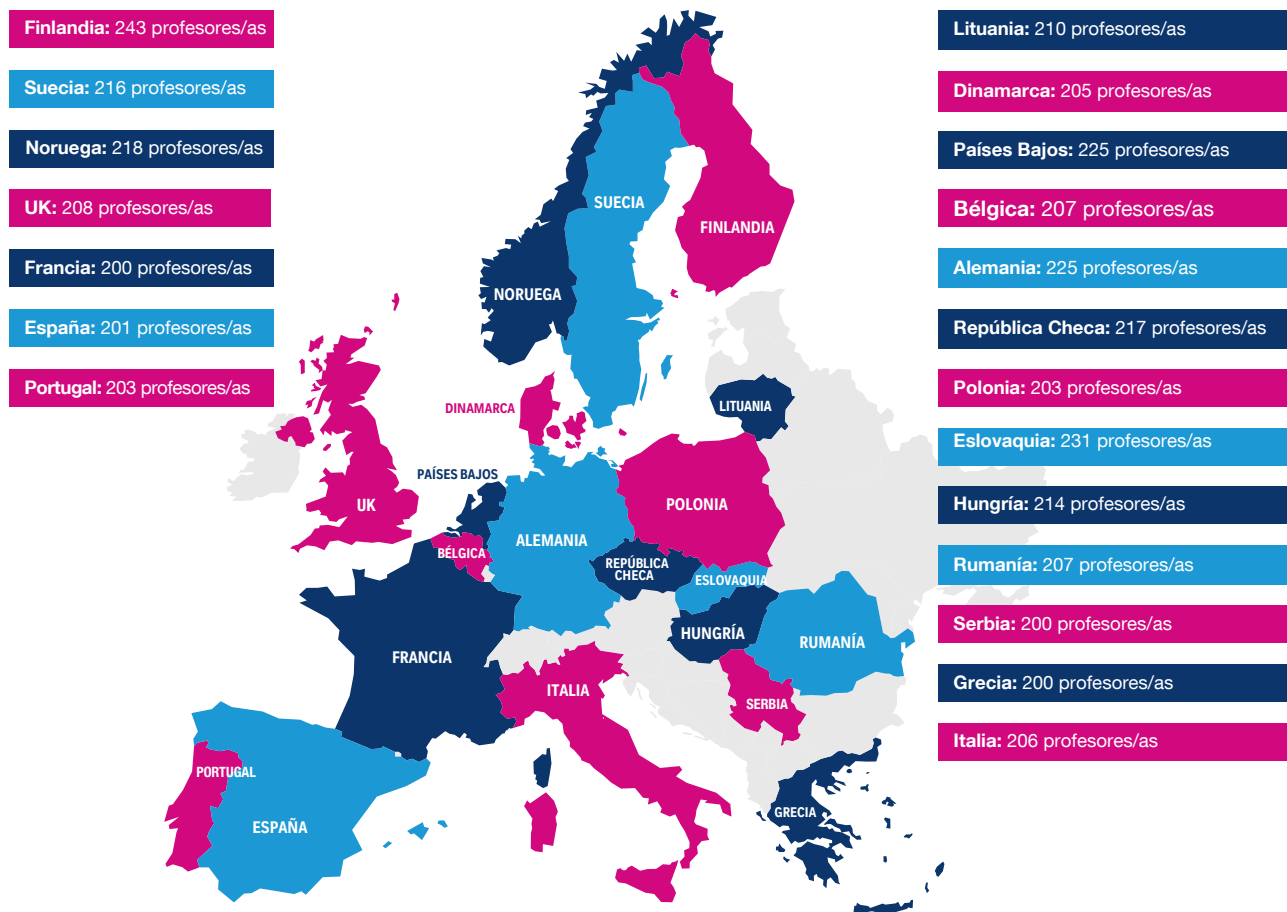
Es evidente que la interacción y la colaboración son elementos importantes de la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, la investigación muestra que una tecnología deficiente se interpone en el camino. Las televisiones de pantalla plana pueden ser difíciles de ver y los ordenadores portátiles son una distracción, según la docencia. Por eso resulta importante considerar opciones más adecuadas, como los proyectores interactivos, cuando sea necesario.

Al hacerlo, es posible lograr el equilibrio adecuado para el alumnado, ofreciendo las herramientas adecuadas para trabajar, cuando y donde las necesiten. No se trata de eliminar una tecnología en favor de otra. Se trata de elegir la correcta en el momento adecuado. Porque la tecnología ha revolucionado la educación y Epson está decidida a garantizar que esa tendencia continúe.



Metodología

Epson encargó el estudio, con trabajo de campo realizado a través de la plataforma interna de Focaldata, con integración API a una red de paneles online. En total, se encuestó a 4239 profesores/as (de estudiantes de 8 a 16 años) en 20 países europeos (como se muestra más abajo), entre agosto y septiembre de 2024.



Las personas encuestadas proporcionaron información sobre las ventajas y desventajas percibidas de las herramientas digitales en la educación, así como sus preferencias para equilibrar la tecnología con los materiales didácticos tradicionales.

Más información

Para más información sobre las soluciones de educación de Epson, visita <https://www.epson.es/educacion>

1. University of Colorado, Facilitating and assessing student engagement in the classroom
2. Cornell University, Collaborative learning
3. Eurostat, 93.3 million pupils and students enrolled in the EU
4. Epson, 'Cheap seats' in UK classrooms

EPSON®