Fomentar la participación de los estudiantes mediante el impacto del educador

Cómo la tecnología educativa adecuada convierte la atención en un aprendizaje más profundo

logitech®





La brecha de participación

La participación de los estudiantes es el indicador mejor valorado para medir el éxito de la tecnología educativa, pero la mayoría de las aulas no están equipadas para fomentar esa participación de forma constante. La inmensa mayoría de los responsables de escuelas primarias y secundarias (81 %) miden el retorno de la inversión en tecnología educativa a través de los niveles de participación de los estudiantes.[1] Al mismo tiempo, el 81 % de los profesores de aula afirma que es difícil implementar prácticas eficaces de aprendizaje más profundo.[2]

Un aula en la que el educador tiene que permanecer al frente o en la que los estudiantes no logran ver el trabajo práctico con claridad puede impedir silenciosamente el resultado que buscan los distritos. Para alcanzar una participación constante, las escuelas necesitan tecnología fiable y fácil de usar para que los educadores puedan expresar plenamente sus conocimientos sin necesidad de asistencia adicional del departamento de TI.

91 %

de los educadores cree que la integración de la tecnología es fundamental para profundizar el aprendizaje.[3]

Un tema central en la brecha de participación es el impacto del educador. Para que los estudiantes participen, es fundamental que los educadores tengan los medios para enseñar de forma dinámica y conectarse con cada estudiante. Cuando los tienen, la participación fluye.

Menos fricción y más participación

En lugar de simplemente añadir más dispositivos, el hardware práctico elimina de manera deliberada la fricción entre lo que los educadores quieren hacer y lo que el aula les permite hacer.

De esta manera, pueden garantizar que todos los estudiantes participen a pleno, no solo los que están más cerca de la acción. Reduce la brecha de participación gracias a que maximiza la capacidad interactiva del educador durante cada lección y sumerge a los estudiantes en experiencias de aprendizaje profundo.



Impacto del educador amplificado

Los educadores generan más impacto cuando pueden moverse físicamente a donde se los necesita y cuando se los necesita, y ofrecer experiencias de aprendizaje flexibles para hacer participar a cada estudiante.



Aprendizaje activo por proyectos

Los estudiantes necesitan participar activamente en su propio aprendizaje, con un asiento en primera fila para participar en las demostraciones, el contenido de las lecciones y las conversaciones.

Amplificar el impacto del educador



66 %

de los profesores de aula han integrado de manera significativa el hardware en la enseñanza directa.[4]

Los educadores saben que la participación depende de su capacidad para moverse, demostrar y adaptarse en tiempo real. Sin embargo, en muchas aulas están atados al frente de la sala por el propio hardware o pierden tiempo de enseñanza con una configuración que falla en el peor momento.

La respuesta es un hardware diseñado para pasar inadvertido durante la jornada escolar en lugar de interrumpirla. Desde presentaciones hasta aprendizaje por proyectos, desde el apoyo para ELL hasta las evaluaciones, las soluciones adecuadas dan confianza a los educadores y abren formas innovadoras y emocionantes de inspirar a los estudiantes.

PREGÚNTATE

¿Pueden los educadores moverse libremente por el aula sin que la enseñanza deje de ser visible e interactiva para los estudiantes en cualquier asiento?

¿Se traduce el contenido de la pizarra o de la lección con claridad para todos los estudiantes, tanto si están en el aula como si participan de forma remota?

¿Cuánto tiempo de enseñanza se pierde solucionando problemas de hardware en lugar de enseñar?

Soluciones tecnológicas



Reach

Cámara de contenido ajustable para enseñanza y demostración

- La cámara articulada de 360° permite que toda la clase vea claramente el trabajo práctico y los proyectos en grupos pequeños.
- La flexibilidad sencilla que se configura con una sola mano permite a los educadores mover la cámara a lo largo del plano horizontal, ajustarla verticalmente y girarla 360°, para crear nuevos puntos de vista y compartir sus perspectivas exactas con la clase.
- El vídeo premium de 1080p/60 fps con óptica de cristal y enfoque automático inteligente hace que el contenido se vea nítido y realista en lugar de deslucido o borroso.
- Se adapta a cualquier espacio y ofrece una verdadera experiencia Plug and Play a través de USB-C con los ordenadores y las plataformas de conferencias o streaming que las escuelas ya utilizan.



Spotlight 2

Dispositivo de presentación avanzado con respuesta háptica y resaltado digital

- Libera a los educadores para que se muevan y mantiene la enseñanza interactiva para atrapar la atención de los estudiantes.
- Gracias al alcance inalámbrico de hasta 30 metros, puedes recorrer los pasillos, comprobar el trabajo de grupos pequeños o dar un paso atrás para observar la clase sin perder nunca el control de la lección.
- El resaltado digital avanzado, junto con el puntero digital y el láser, ayuda a que los puntos clave tengan impacto, tanto en entornos presenciales como híbridos.
- El botón de acción personalizable con respuesta háptica permite a los educadores resaltar el contenido sin tener que mirar hacia abajo.
- La carga rápida, la autonomía prolongada y la compatibilidad multiplataforma garantizan que el dispositivo esté listo siempre para usar.

Soluciones tecnológicas



Scribe

Cámara para pizarra optimizada con IA para un aprendizaje inmersivo

- Transmite el contenido de la pizarra directamente a la lección, para que cada estudiante mantenga una conexión visual con lo que el educador está enseñando.
- Botón de uso compartido inalámbrico que agiliza y simplifica el proceso de compartir contenido en el aula.
- La IA integrada ofrece un efecto de transparencia que oculta al presentador, para que los estudiantes puedan ver «a través» del educador y tengan una visión sin obstáculos de la pizarra.
- Mejora automáticamente el color y el contraste de los rotuladores de pizarra y utiliza la segmentación de imágenes para detectar notas adhesivas y otro contenido, de modo que el texto y los bocetos sigan siendo fáciles de leer para todos los estudiantes.
- Funciona con casi cualquier superficie de pizarra y se integra con las principales plataformas de videoconferencia.
- Instalación flexible con soporte de pared y gestión inteligente de los cables que ahorra tiempo al departamento de TI y no interfiere en la enseñanza.

Impulsar el aprendizaje activo por proyectos



47 %

de los profesores de aula citan el aprendizaje por proyectos con integración tecnológica como una de las estrategias más eficaces para ahondar en el aprendizaje.[5]

Los educadores creen en el poder del aprendizaje práctico por proyectos. Con las herramientas adecuadas, este modo de aprendizaje puede amplificar una gran variedad de actividades para toda la clase, en grupos pequeños e individuales.

42 %

de los profesores manifiestan que sus estudiantes tienen problemas para ver las imágenes y otros materiales desde el otro extremo del aula.[6]

Cada vez que los estudiantes tienen que amontonarse alrededor de una mesa, pasarse un objeto por el aula o esperar su turno para ver una demostración, se produce una breve interrupción en el aprendizaje. Se estima que un aula típica enfrenta más de 2000 de estas interrupciones al año, lo que supone una pérdida de 10 a 20 días de tiempo lectivo.[7]

PREGÚNTATE

¿Pueden todos los estudiantes ver con claridad el trabajo práctico y las demostraciones?

¿Convierte la tecnología de tu aula los proyectos individuales o en grupos pequeños en algo que toda la clase pueda ver y de lo que pueda aprender?

¿Los estudiantes pueden crear y presentar contenido, o solo lo consumen?

Soluciones tecnológicas



Mevo Start

Cámara HD compacta y móvil para grabación y streaming de vídeo

- Amplía la lección, ya que permite que los estudiantes dirijan sus propios podcasts o proyectos de estilo documental, experimentos de laboratorio y tareas de narración.
- El vídeo HD 1080p y la batería de seis horas de duración permiten a los educadores crear bibliotecas de lecciones de alta calidad, repasos de conceptos y recursos de preparación para exámenes.
- Captura y retransmite en directo proyectos de clase, experimentos de laboratorio y presentaciones para mantener el interés de los estudiantes.



Yeti

Micrófono USB con calidad de estudio para grabación y streaming de lecciones

- Gestiona clases individuales, debates en grupos pequeños o grabaciones de toda la sala con cuatro patrones de captación.
- Permite a los estudiantes grabar sus propios podcasts, presentaciones y contenido de vídeo para las lecciones por proyectos.
- Configuración USB Plug and Play sin controladores que instalar, para que los equipos de TI puedan implementarlo en las aulas en cuestión de minutos.
- El resistente soporte de sobremesa aguanta la manipulación diaria y se puede trasladar fácilmente entre aulas.



Yeti Orb

Micrófono USB compacto para un audio claro y enfocado

- Se centra en la voz del orador mientras anula los clics del teclado y otros ruidos de fondo.
- La sencilla conexión USB-C Plug and Play despeja las dudas durante la configuración.
- El soporte de sobremesa compacto ocupa poco espacio en mesas y carritos abarrotados.
- La iluminación RGB LIGHTSYNC y el software G HUB ofrecen a los educadores una forma sencilla de ver el estado del micrófono de un vistazo y gestionar los ajustes.



La realidad presupuestaria

83 %

de los educadores afirma que las limitaciones presupuestarias influyen en cada decisión de compra de hardware.[8]

Ningún responsable de TI elige soluciones de hardware de forma aislada. Incluso con un presupuesto limitado o reducido, las investigaciones demuestran que los educadores coinciden en las herramientas que consideran más críticas para el éxito a largo plazo de los estudiantes.[9]

71 %

Paneles interactivos

43 %

Cámaras de contenido o para documentos

32 %

Cámaras inalámbricas para grabación y streaming

Esa coherencia es una oportunidad. En lugar de tratar cada necesidad del aula como una compra independiente, los distritos pueden buscar un conjunto de herramientas bien diseñadas que duren y sean fáciles de usar y mantener.

Logitech diseña soluciones para la educación

- Las soluciones Plug and Play reducen la carga de implementación y formación.
- Reducen la necesidad de reemplazos y el tiempo de inactividad gracias a la alta durabilidad y las piezas intercambiables.
- Diseño centrado en las necesidades de los estudiantes y profesores.



Qué hacer a continuación ▶

Para cerrar la brecha de participación, debemos potenciar lo que los educadores ya son capaces de hacer. Cuando se los libera para enseñar al máximo y conectarse con cada estudiante, la participación es el resultado natural.

Logitech es un partner de confianza para cerrar las brechas de participación, con más de 40 años de experiencia creando soluciones junto a educadores y probándolas en aulas reales.

Para obtener más información sobre la cartera de soluciones educativas de Logitech, visita logitech.com/es-es/education.

logitech® for education

[1,3]Encuesta a educadores de Logitech y FullScale 2025

[2,8]Encuesta a educadores de Logitech y THE Journal 2025

[4,5,7, 9] Ibid.

[6]Logitech y EdWeek Research Center, 2022

© 2026 Logitech. Logitech, Logi y sus logotipos son marcas comerciales o registradas de Logitech Europe S.A. o sus filiales en Estados Unidos y otros países. Las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. Logitech no asume ninguna responsabilidad por la presencia de posibles errores en esta publicación. La información aquí contenida sobre los productos, los precios y las funciones está sujeta a posibles cambios sin previo aviso. Publicado en 2026.