



Bienvenidos al aula del futuro

La feria BETT volvió a convertir la ciudad de Londres en el referente de las tecnologías aplicadas al sector educativo. Los principales fabricantes y editoriales presentaron sus novedades: pizarras digitales, proyectores, accesorios, contenidos...



Desde hace 26 años, la ciudad de Londres acoge cada mes de enero la feria BETT (siglas de British Education, Training and Technology), un evento que reúne a todos los fabricantes que desarrollan productos y tecnologías con alguna aplicación en las escuelas. En la edición de 2010, se dieron cita casi 700 expositores bajo el inmenso techo de cristal de la antigua estación Olympia, en una feria que nada tiene que envidiar a los grandes encuentros tecnológicos que se celebran en otras ciudades europeas. Durante cuatro días casi 30.000 personas, entre las que se contaban profesores, alumnos, pedagogos o padres, pudieron informarse in situ de los últimos avances relacionados con el aula del siglo XXI: pizarras digitales interactivas (PDI), proyectores, visualizadores, tabletas gráficas, ordenadores ultraportátiles, contenidos multimedia, software educativo...

Entre las actividades programadas destacó un seminario destinado a aumentar los conocimientos en las TIC y mejorar el perfil profesional de los profesores que se congregaron allí y, como nueva área, se estableció una zona dedicada al aprendizaje a través de juegos,





un nuevo office

Microsoft, como uno de los desarrolladores de software más importantes del mundo, también mostró sus aplicaciones para las escuelas. Estuvo presente en la feria con el sistema operativo Windows 7, que ya lleva varios meses disponible para todo tipo de usuarios, aunque el programa más atractivo para los visitantes fue la versión Beta de la suite Office 2010. A estas alturas ya la han descargado más de dos millones de personas desde su página web y, en el stand del gigante informático, los profesores tuvieron la oportunidad de comprobar las mejoras por sí mismos. Otra de las herramientas presentes fue SharePoint 2010 Beta, que ayuda a conectar mediante la red de la escuela a profesores y alumnos. Además, se promocionó la web Microsoft Education Labs, donde se cuelgan programas y aplicaciones gratuitas desarrolladas especialmente para las escuelas.

que permitió a los asistentes probar este tipo de aplicaciones.

Las PDI, protagonistas

El foco de todas las miradas en el BETT volvió a centrarse en las pizarras digitales interactivas. Los fabricantes aprovecharon la ocasión para presentar sus últimas innovaciones en este campo. SMART fue uno de ellos y exhibió un amplio rango de dispositivos. Su pizarra inalámbrica SMART Slate WS200 permite a profesores y alumnos interactuar con las lecciones que se están proyectando sobre la pantalla o en la PDI. También se pudo probar el sistema SMART Board 685ix, un conjunto integrado que cuenta con una pantalla y un proyector de alcance ultra corto. Otro de los equipos destacados fue una PDI que

permite que dos usuarios puedan tocar o escribir en la superficie de forma simultánea. Y es que dispone de un botón que divide la pantalla en dos para que cada niño complete sus ejercicios en la mitad que le corresponde.

Los fabricantes presentaron sus pizarras digitales: portátiles, con proyector integrado, doble pantalla...

eBeam, por su parte, acudió con la pizarra eBeam Edge, un modelo compuesto por un receptor ultrafino que se instala en el borde de cualquier superficie plana y un lápiz electrónico con el que controlar las aplicaciones del ordenador. Además, viene acompañado de un software muy sencillo que facilita su utilización en cualquier entorno. Firmas como TeamBoard o Panasonic tampoco quisieron dejar pasar la oportunidad y mostraron dispositivos portátiles, pantallas en formato panorámico y conjuntos de pizarra y proyector.

Software educativo

Las innovaciones en materia de software también tuvieron un lugar destacado. Gracias a los programas y aplicaciones presentadas, tanto alumnos como profesores podrán sacar más partido a la PDI. En este sentido, Promethean anunció la actualización de su programa ActivInspire. Diseñado para entornos de aprendizaje participativos, la versión 1.3 viene cargada de mejoras con respecto a ediciones an-



teriores, lo que ofrece a los profesores un abanico de herramientas más amplio para potenciar el aprendizaje en clase. Compatible con Windows 7, incorpora una aplicación llamada Self-Paced Learning. Este sistema identifica las necesidades de los alumnos individualmente y permite formular un conjunto de preguntas de dificultad creciente para que los chavales aprendan siguiendo su propio ritmo y nivel. Otra de las características de ActivInspire 1.3 es que ya está completamente integrado con el presentador de documentos ActiView. Este software puede descargarse sin coste alguno a través de la página del fabricante (www.prometheanworld.com), aunque para disfrutar de una funcionalidad completa, la firma ha desarrollado también la versión de pago Professional Edition.

En el stand de Mimio se mostraron nuevos servicios como MiMio Quick Learn o Mimio Self-guided, programas destinados a enseñar al maestro a sacar partido a las herramientas de la PDI. De igual manera, se desveló la versión en español de Mimio Connect, una comunidad on line destinada a facilitar la colaboración entre profesores de distintos centros. También es inevitable hacer referencia al software de SMART, creado especialmente para los dispositivos de la firma. Entre sus propuestas, se encuentra el programa de respuesta interactiva SMART Response CE que, a través del ordenador de cada alumno, procesa sus respuestas y genera

Epson presentó un proyector capaz de convertir cualquier superficie en una PDI

estadísticas; el software de aprendizaje corporativo 10.6 SMART Notebook, preparado para ofrecer a los profesores recursos digitales; o SMART Notebook Math Tools, que proporciona las herramientas necesarias para enseñar matemáticas a los estudiantes.

Proyector y pizarra

Los proyectores, como complemento indispensable para la PDI, también tuvieron su protagonismo en el BETT, donde los equipos de alcance ultracorto acapararon



la atención de los visitantes. Y es que, gracias a su lente gran angular, están preparados para colocarse a pocos centímetros de la pantalla, de tal manera que reducen significativamente el riesgo de sombras. Uno de los más admirados fue el Epson EB-450Wi, un equipo que integra tecnología para convertir la proyección en una

pantalla interactiva, sin necesidad de una PDI. Con ello, la firma ayuda a transformar cualquier superficie en una pizarra digital. Tiene resolución WXGA y viene acompañado de un lápiz que realiza las funciones de un ratón: ofrece un control total de la zona de proyección y permite escribir y dibujar sobre la pantalla.

EN forma de mesa

➔ Una de las novedades que más entretuvo a grandes y pequeños fueron las mesas de aprendizaje interactivo para alumnos de Educación Primaria. Cuentan con una pantalla táctil de gran tamaño sobre su superficie con la que interactúan los niños a la vez que aprenden. Una de las más visitadas, aunque no la única de la feria, fue la SMART Table, disponible desde octubre de 2008, cuando se convirtió en el primer centro de aprendizaje multitoque y multiusuario interactivo diseñado específicamente para niños de entre 3 y 8 años.





La otra iniciativa de la firma es el proyector Epson EB-W8D, una apuesta por el concepto todo en uno. Sólo necesita colocarse frente a una superficie y enchufarse a la corriente. Se traslada fácilmente gracias a su asa, integra altavoces y está dotado de un puerto USB compatible con documentos de texto, imagen y vídeo que se complementa con una unidad lectora de DVD y CD-ROM.

Pero la japonesa no es la única en desarrollar novedades en este campo. Casio, por ejemplo, llevó a la feria un proyector dotado de una lámpara LED que consigue una duración aproximada de 20.000 horas y no reduce prácticamente su luminosidad con el paso del tiempo. Hitachi mostró su gama de proyectores short throw (que incluye un modelo de entrada de gama con resolución XGA) y una línea diseñada específicamente para el sector educativo con conectividad de red y resolución WXGA. Panasonic, por otro lado, exhibió

su última familia de proyectores profesionales para el sector.

Auge del visualizador

BETT 2010 corroboró que el tiempo en el que los colegios adquirirían pizarras digitales y un proyector como únicos elementos para dotar su aula digital quedó lejos. Cada vez más, demandan accesorios que faciliten el desarrollo de las clases. Uno de ellos son los visualizadores o cámaras de documentos, que ayudan a los profesores a proyectar sobre la pantalla el contenido de libros, otros archivos impresos y objetos en tres dimensiones a sus alumnos.

Fabricantes como Lumens y Epson eligieron la feria como escenario para presentar sus modelos. El primero mostró el visualizador Lumens DC265, que dispone de dos lámparas independientes para colocar mejor la luz, una cámara digital con enfoque automático y zoom de 6 aumentos. Permite capturar y almacenar imágenes en alta

resolución, vídeo y audio en su memoria interna para luego mostrarlas a través de un proyector. El Epson ELP DC-06, por su parte, no necesita enchufarse a la corriente eléctrica ya que le basta con la energía que le proporciona el ordenador o el proyector. Su cámara, que tiene una calidad de 2 megapíxeles, se puede girar 90° y la altura también es personalizable. Además, se beneficia de su tamaño compacto. ●

www.bettshow.com

Tecnología innovadora

➡ Cada año, los fabricantes presentan y anuncian en el BETT nuevas tecnologías que mejoran las capacidades o añaden funcionalidades cada vez más sorprendentes a sus productos. Así, la japonesa Panasonic aprovechó la feria para mostrar el funcionamiento de su tecnología de Reconocimiento Gestual. Compatible con las pizarras de la firma, hace posible que los estudiantes interactúen de forma más intuitiva con los contenidos digitales. Para funcionar, se basa en la combinación de la pizarra con un ordenador y una cámara que, juntas, ayudan a reconocer gestos de las manos e, incluso, a registrar rostros.

Algunas de sus aplicaciones son muy interesantes. En primer lugar, aleja al profesor del ordenador y de los presentadores, ya que con sólo mover la mano de una determinada manera podrán controlar la visualización de contenidos educativos y pasar de una diapositiva a otra, iniciar o pausar la reproducción de vídeos y salir de una aplicación. En cuanto a la interactividad con los alumnos, permite contabilizar votos en clase o registrar cuántos estudiantes saben la respuesta a una pregunta.

