

CONNECTING YOUTH

LOGITECH AND ZOOM CONECTAN A ESTUDIANTES DE TRES PAÍSES.



«La reacción de los estudiantes al verse por primera vez en las pantallas, desde distintos países, fue increíblemente conmovedora.»

— **Christian Rausch**
profesor de filosofía e inglés en el Alter Teichweg School de Hamburgo, Alemania, dijo que es algo que deberían experimentar muchos más estudiantes, no solo los de las clases de inglés.

schule
INITIATIVE
PRO BILDUNG

Pro Bildung Schule es el responsable del proyecto «Connecting Youth», una iniciativa con sede en Hamburgo, Alemania, que tiene como objetivo apoyar y optimizar la educación escolar para un aprendizaje digital mejorado.

SITIO WEB **www.probildung-schule.de**

UBICACIÓN **Hamburgo, Alemania**

SECTOR **Educación**

SOLUCIONES **Logitech Rally Bar, Logitech Scribe, C270, B100, K120, H111, Zone Wireless, Rugged Combo 3, Crayon**

2 continentes

3 países

3 escuelas

DESCRIPCIÓN GENERAL

Los estudiantes de tres clases, escuelas y países diferentes se unen a través de una experiencia compartida. En el proyecto «Connecting Youth», una iniciativa de Pro Bildung Schule, los estudiantes se reúnen virtualmente a través de videoconferencias para aprender unos de otros. Logitech y Zoom respaldan el proyecto con hardware, software y experiencia útiles. Las tres escuelas participantes son la escuela de primaria y secundaria Alter Teichweg de Alemania, el Silkeborg Gymnasium Abner Verden de Dinamarca y la escuela de secundaria Lulu Girls de Kenia. Los estudiantes tienen entre 15 y 17 años.



DESAFÍO

El uso eficaz de la tecnología de vídeo es una competencia fundamental en el mundo actual. El proyecto «Connecting Youth» tiene como objetivo enseñar a los estudiantes a través de la experiencia práctica cómo usar las herramientas digitales para construir puentes virtuales y romper barreras. El mayor desafío fue conectar tres clases en tres continentes. Para lograrlo, Pro Bildung Initiative, que se encargó de su puesta en marcha, necesitaba el hardware y el software adecuados, además de especialistas que ayudaran con el proyecto. Para conectar varios sistemas, era crucial elegir una plataforma de comunicación que ofreciera la máxima interoperabilidad. Una buena calidad de audio y vídeo era esencial para entender al profesor o al alumno que estaba hablando, sobre todo porque la lección se impartió en inglés, un idioma común de todos los estudiantes. Además, poder ver la pizarra o la presentación era fundamental para estimular la participación y subrayar visualmente el contenido. Otro criterio fue la capacidad de dividir a los estudiantes en grupos de trabajo para colaborar e intercambiar ideas de manera más efectiva. Junto con el equipo técnico, la competencia mediática también fue un tema central del proyecto que requirió el apoyo de expertos en la materia.

RESULTADOS

Gracias al hardware y al software fáciles de usar, ha surgido una cercanía especial a pesar de las grandes distancias. Todos los participantes comparten ese sentimiento. El proyecto ayudó a los estudiantes a aprender valiosas habilidades mediante el uso de la tecnología de videoconferencia y les preparó para su futura vida laboral. Con los distintos dispositivos disponibles, como barras de vídeo, cámaras de pizarra, auriculares, teclados y ratones, se hicieron conexiones significativas a través de Zoom y los estudiantes pudieron hacer su primera incursión en el mundo laboral. Los profesores también han anunciado que tienen la intención de seguir usando la videoconferencia en sus aulas más allá del proyecto. En concreto, las sesiones de trabajo fueron bien recibidas. Además de las habilidades técnicas y de idiomas, la alegría de los estudiantes fue un punto a destacar para los profesores: «Los estudiantes aprendieron mucho sobre sus compañeros de otros países y exploraron el equipo técnico con una curiosidad juvenil; esto definitivamente debe integrarse más en el aula».



logitech | for education

[Logitech.com/education](https://www.logitech.com/education)

© 2023 Logitech. Logitech, the Logitech logo and other Logitech marks are owned by Logitech and may be registered. All other trademarks are the properties of their respective owners. Logitech assumes no responsibility for any errors that may appear in this publication. Product, pricing and feature information contained herein is subject to change without notice.

Published April 2023