



Javier Palazón  
Director de  
Educación 3.0

**P**arece increíble que hayan transcurrido ya dos años desde que iniciamos esta maravillosa aventura llamada Educación 3.0. En este tiempo hemos conseguido crear un espacio propio en el sector editorial a pesar de haber nacido en un momento realmente complicado para el mundo educativo y para los medios de comunicación. Ya hemos lanzado nueve números de la revista de papel, los suscriptores aumentan día a día, nuestra web recibe miles de

visitas diarias y el número de seguidores de nuestras redes sociales crece sin cesar hasta superar en estos momentos la impresionante cifra de 25.000.

Este apoyo nos hace enfrentarnos a este 2013 que acaba de empezar con un moderado optimismo. Lógicamente, somos conscientes de que va a ser un año complicado en todos los sentidos, pero también creemos que la única forma de salir adelante es continuando en la línea de trabajo y esfuerzo con la que emprendimos este proyecto en septiembre de 2010.

Y este número 9 es la mejor muestra de ello. Nos encontramos ante, probablemente, el más completo de los realizados hasta la fecha por la gran diversidad de contenidos que hemos reunido. Abrimos boca con un amplio reportaje sobre el uso de las tabletas en las aulas, sin duda, un dispositivo que está contribuyendo a impulsar el cambio metodológico. Y hacemos repaso a los modelos que ofrece actualmente el mercado, concretamente a los que se pueden adquirir por menos de 300 euros. Los serious games o videojuegos serios también contribuyen a un aprendizaje lúdico y eficaz. Por eso, explicamos sus ventajas y mostramos varias experiencias de centros que ya los están empleando. También dedicamos varias páginas al empleo de los sistemas de votación en las aulas, otro de los dispositivos que ya está dando que hablar y que estamos seguros de que terminarán convirtiéndose en una solución cada vez más utilizada en los centros.

Y, como siempre, os invitamos a leer los casos reales de docentes que innovan en las aulas y que son magníficos ejemplos para todos. No os perdáis cómo utilizar el cortometraje, los móviles o las redes sociales para enseñar a alum@s de todos los ciclos.

Esperamos de corazón que disfrutéis de la lectura y que ésta os anime a innovar en el aula cada vez más con ayuda de las TIC. ¡Gracias de nuevo por vuestra confianza!

staff

**Dirección editorial** Francisco Javier Palazón (javier.palazon@tecno-media.es) · **Publicidad** Beni García (beni.garcia@tecno-media.es) · **Subdirección** Susana Velasco (susana.velasco@tecno-media.es) · **Redactora jefe** Ana Ayala · **Redacción** Laura Pajuelo, Regina de Miguel · **Diseño y maquetación** David Carmona · **Impresión** Grupo Impresa · **Depósito Legal** M-50577-2010 · **Edita** Tecno Media Comunicación. C/ Luis Cabrera, 41. Bajo - 28002 Madrid · **Tel.** 91 547 00 95 · **Contacto** redaccion@educaciontrespuntocero.com · **Web** www.educaciontrespuntocero.com · **Facebook:** www.facebook.com/educaciontrespuntocero · **Twitter:** @educacion3\_0

sumario

- 4 **Novedades**
- 14 **En Portada** Tabletas para tod@s
- 22 **Entrevista** Celestino Arteta, Jefe de Negociado de Integración Curricular de las TIC, Departamento de Educación de Navarra
- 26 **Actualidad** Innova&Educación • Comunidad Microsoft PiL-Network • Experiencias con la 'Guía apps Educación 3.0' en clase
- 34 **Tendencias TIC** Aprender con serious games • Sistemas de votación, ¿para qué sirven?
- 44 **En clase** La creación cinematográfica en el aula • Podcasts en Educación Artística • Pasarela calcetilandia en un aula de 4 años
- 52 **Se habla de... móviles y redes sociales** • Uso de teléfonos móviles en el aula • Red social Otra Educación
- 56 **Se habla de... proyectos colaborativos** El Quijote sincopado • Viajando con el circo
- 62 **Análisis** iPad mini • IRISNotes Executive • Cuaderno del profesor • Fujitsu ScanSnap iX500
- 64 **Libros**
- 65 **Tribuna** Jorge Herrero

