



HANDBOOK

LO QUE NECESITAS SABER:
UN MANUAL PARA ESTUDIANTES DE 6º Y 7º GRADOS
Y SUS FAMILIAS

Conoce tu dispositivo Digital Bridge



LISTO PARA EL SALÓN DE CLASES Y ACTIVADO PARA EL APRENDIZAJE

El dispositivo Digital Bridge es una herramienta versátil de aprendizaje diseñado para el salón de clases. Sus múltiples modos de uso, pluma digital y teclado permiten que los estudiantes se adapten a cualquier ambiente de aprendizaje. Su robusta construcción le permite soportar las demandas y la presión de un día normal en la escuela. Las funciones de conectividad permiten una colaboración más fluida que nunca.



Cubierta protectora debe permanecer en el dispositivo Digital Bridge en todo momento. ¡Remover la cubierta protectora causará que la garantía sea anulada!

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA DIGITAL BRIDGE	6
APOYANDO LA VISIÓN PARA APRENDIZAJE DEL SIGLO 21	8
¿POR QUÉ UN DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE?	8
RECEPCIÓN DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE	9
DEVOLUCIÓN DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE	9
APLICACIONES Y CARACTERÍSTICAS DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE	10
ENSEÑANZA CON EL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE.....	10
INSTALACIÓN DE APLICACIONES EN LA TIENDA APS DE MICROSOFT	11
ACCESO A EBOOKS (libros digitales) A TRAVÉS DE myBackpack.....	12
ACCESO A CLASS PASS @APS	13
TUTOR ATL	14
USO DE LA PLUMA DIGITAL (ENTINTADO DIGITAL).....	14
FOTOS, CONTENIDO E INFORMACIÓN	14
GRABAR EL TRABAJO EN EL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE.....	15
EXPECTATIVAS PARA EL USO DEL DISPOSITIVO	16
DÓNDE UTILIZAR EL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE.....	16
CUIDADO DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE	16
PROTECCIÓN DE LA PANTALLA	17
LIMPIEZA DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE	18
CABLES	19
TRANSPORTE DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE	19
SEGURIDAD DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE EN CASA.....	19
SEGURIDAD DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE EN LA ESCUELA.....	20
PUNTO DE ACCESO (HOTSPOT) DE T-MOBILE	20
OBTENER APOYO TÉCNICO.....	21
GARANTÍA.....	22
DISPOSITIVOS PERDIDOS O ROBADOS	22
ACUERDO DEL USUARIO DEL DISPOSITIVO.....	23
APÉNDICE A: APLICACIONES DISPONIBLES.....	29

APÉNDICE B: TutorATL	38
APÉNDICE C: USO POR EL ESTUDIANTE DE LA TECNOLOGÍA DEL DISTRITO.....	39
PÁGINA DE FIRMA DEL ESTUDIANTE	41
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN Y EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD PARA LOS PADRES DE FAMILIA	42



Estimados padres de familia y estudiantes,

Bienvenidos al Programa Digital Bridge de Atlanta Public Schools. El programa Digital Bridge permitirá que los estudiantes accedan a, y aprovechen de recursos y herramientas digitales tanto en la escuela como en el hogar. Nos complace ofrecer no solo una computadora portátil, sino también la oportunidad de participar en aprendizaje del siglo 21.

Como **estudiantes del siglo 21**, nuestros estudiantes deben poseer las habilidades de **pensamiento crítico** necesarias para lidiar con la sobrecarga de información. También deben poder **colaborar** con sus compañeros en proyectos complejos, **crear** productos pulidos, y **comunicar** con claridad sus procesos, resultados e implicaciones.

Estamos caminando junto con usted mientras cruzamos el *Puente Digital* y anticipamos una gran cantidad de posibilidades.



Atentamente,

La División de Responsabilidad y Tecnología de la Información

APOYANDO LA VISIÓN PARA APRENDIZAJE DEL SIGLO 21

El programa Digital Bridge de APS apoyará la visión de aprendizaje del siglo 21 tomando las siguientes acciones:

- Permitir a los estudiantes practicar habilidades de aprendizaje del siglo 21.
- Dar a los estudiantes acceso a habilidades de aprendizaje listas para el futuro
- Hacer que el aprendizaje sea más accesible para los estudiantes.
- Alentar a los estudiantes a ser digitalmente responsables mediante el uso de la tecnología de una manera responsable.
- Crear salones de clases inclusivos para todos los estudiantes de 6º y 7º grado al hacer que el aprendizaje sea más accesible para todos los estudiantes
- Hacer que el salón de clases esté más centrado en el estudiante y menos centrada en el maestro.

Para preparar a los estudiantes para la revolución tecnológica que "alterará fundamentalmente la forma en que viven, trabajan y se relacionan entre sí", es imperativo que los estudiantes estén preparados con las habilidades listas para el futuro que se centren en la resolución de problemas/pensamiento crítico, colaboración, creatividad, comunicación, STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), y el aprendizaje socioemocional (SEL, por sus siglas en inglés). Según Sean Tierney (Microsoft Corp.), *"el pensamiento crítico se enseña mejor en un dispositivo versátil que puede respaldar toda la gama de tareas y estilos de aprendizaje"*.

¿POR QUÉ UN DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE?

El dispositivo Digital Bridge es un dispositivo de tecnología potente. Su diseño robusto y batería



de larga duración lo convierten en la computadora portátil perfecta para estudiantes y maestros por igual. Debido a que el dispositivo Digital Bridge es liviano, se puede transportar a la escuela con facilidad. La larga vida de la batería puede durar un día escolar normal sin recargarse. A través de este dispositivo, APS ha proporcionado acceso a Windows 10 Pro, myBackpack, Office 365, Google Drive y Minecraft for Education. El acceso a muchas más aplicaciones está disponible a través de APS Microsoft Store. Obtenga más información sobre las aplicaciones disponibles en el Apéndice A.

RECEPCIÓN DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE

El dispositivo Digital Bridge es propiedad de Atlanta Public Schools y los estudiantes lo usarán durante el año escolar. Los estudiantes y los padres o tutores deben completar y enviar toda la documentación requerida antes de que se le asigne un dispositivo Digital Bridge a un estudiante.

DEVOLUCIÓN DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE

Los estudiantes que se retiren o se den de baja de Atlanta Public Schools por cualquier motivo deben devolver el dispositivo Digital Bridge, la cubierta, el adaptador de alimentación, el cable y el punto de acceso (si corresponde), en la fecha de retiro o antes. Se requiere que todos los estudiantes devuelvan el dispositivo Digital Bridge para actualizaciones antes de que finalice la escuela para el verano.

APLICACIONES Y CARACTERÍSTICAS DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE



El Departamento de Tecnología Educativa ha investigado varias aplicaciones, algunas de las cuales vendrán preinstaladas en el dispositivo. La mayoría de las aplicaciones identificadas en este manual están disponibles a través de la red, por lo que no tendrás que instalarlas en el dispositivo. Algunas de las aplicaciones clave que se preinstalarán en el dispositivo incluyen: O365 (Word, Excel, PowerPoint, OneNote), Minecraft Education Edition, Paint 3D y myBackpack, por nombrar algunas. Habrá aplicaciones y extensiones adicionales disponibles a través de la tienda APS de Microsoft y Google Chrome. Examina algunas de las aplicaciones disponibles para el dispositivo Digital Bridge en el Apéndice A.

ENSEÑANZA CON EL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE

Cada maestro de 6º y 7º grado, con la excepción de los maestros de conexiones, recibirá un dispositivo Digital Bridge. Los maestros tendrán la oportunidad de utilizar la computadora portátil junto con los estudiantes en el salón de clases. Alentamos a los maestros a aprovechar esta oportunidad. El dispositivo viene preinstalado con algunas aplicaciones gratuitas. Sin embargo, los profesores y los estudiantes tendrán acceso a una cantidad ilimitada de recursos basados en la red/nube, como O365, Google Apps for Education (GAPE), myBackpack, etc.

El grupo entero

La instrucción del grupo entero es un buen momento para que los maestros modelen el uso del dispositivo. Durante la enseñanza al grupo entero, los maestros pueden optar por utilizar el dispositivo para:

- Pre enseñar o repasar habilidades
- Proporcionar instrucción directa

Grupos pequeños

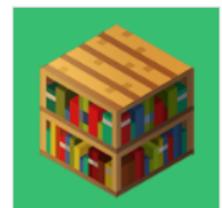
El dispositivo Digital Bridge es un gran recurso para la instrucción en grupos pequeños. Este es un momento óptimo para proporcionar instrucción diferenciada. Durante este período los maestros pueden optar por:

- Visitar varios sitios web para enseñar o el desarrollo de habilidades específicas
- Ofrecer aprendizaje basado en proyectos (Minecraft Education Edition)

Individual (salón de clases invertido)

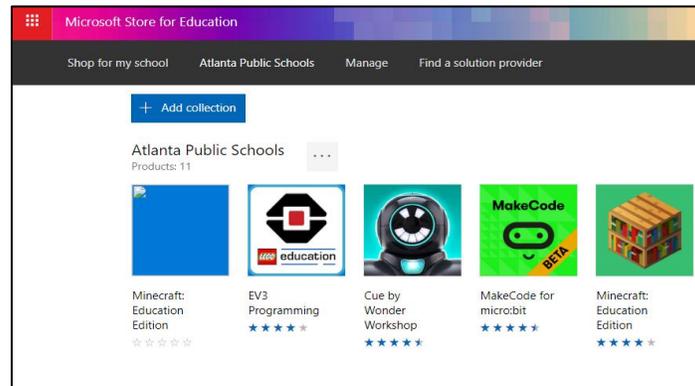
Los estudiantes en casa podrán experimentar:

- Excursiones virtuales



- Aprendizaje personalizado
- Aprendizaje combinado
- Laboratorios
- Proyectos

INSTALACIÓN DE APLICACIONES EN LA TIENDA APS DE MICROSOFT



El Departamento de Tecnología Educativa ha investigado varias aplicaciones, algunas de las cuales vendrán preinstaladas en el dispositivo. Habrá aplicaciones y extensiones adicionales disponibles a través de la tienda APS de Microsoft. La tienda APS de Microsoft es una tienda de autoservicio que permite al usuario final descargar aplicaciones según sea necesario para la productividad.

Para acceder a la tienda APS de Microsoft, haz clic aquí:

<http://tinyAPS.com/?APSMicrosoftStore>

Para descargar una aplicación de la tienda APS de Microsoft, los maestros y los estudiantes



deben seguir estos pasos:

1. Iniciar sesión con el nombre de usuario APS:
Estudiantes: username@student.apsk12.org
Maestros: username@apsk12.org
2. Seleccionar la aplicación que se desea descargar
3. Hacer clic en instalar
4. La aplicación comenzará a instalarse en el dispositivo sin necesidad de derechos de administrador
5. Cuando se complete la descarga, la aplicación estará lista para ser usada.

ACCESO A EBOOKS (libros digitales) A TRAVÉS DE myBackpack



El estante de libros digitales del distrito APS tiene aproximadamente 5,000 títulos disponibles. Estos títulos están disponibles en cualquier lugar, en cualquier momento, desde cualquier dispositivo con un navegador web y una conexión a Internet o datos móviles. Todos los títulos con excepción de los libros digitales de Follett están disponibles con acceso ilimitado simultáneo a toda la comunidad de aprendizaje de APS. Hay una gran variedad de libros digitales disponibles, incluyendo libros digitales en audio y libros digitales interactivos.

Para acceder al estante de libros digitales del distrito, utilice uno de los siguientes enlaces:
www.myBackpack.k12.org o www.youseemore.com/atlantaps.



Haga clic en el mosaico de eBooks en **myBackpack** o en el enlace **District eBooks Bookshelf** en **Quick Links** en la Biblioteca en línea de APS como se muestra a continuación:



Una vez que hayas accedido al estante de libros digitales de APS, puedes:

- Haz clic en un libro recién publicado desplazándote en la página destino y luego haz clic en el botón para comenzar a leer el libro.

También puedes buscar en el estante de libros digitales de APS de la siguiente manera:

- Búsqueda básica
- Búsqueda Avanzada
- Búsqueda en base al nivel de lectura

Al buscar por niveles de lectura, puedes ingresar la puntuación Lexile o la información del Lector Acelerado (ATOS, por sus siglas en inglés). Al realizar búsquedas utilizando los criterios de búsqueda avanzada, puedes ingresar elementos específicos como autor/título.



Consejos para hacer búsqueda: Siempre escriba un término de búsqueda (Título, Autor y/o Tema) para obtener los mejores resultados. Cuando teclee un número en el cuadro Lexile Measure, se mostrará automáticamente un rango a la derecha. Cuando escriba un número en el cuadro AR Reading Level, se mostrará automáticamente un rango a la derecha. Elija un solo número o un rango de búsqueda.

Dentro de la escuela no se requiere un nombre de usuario/contraseña para acceder a los libros digitales del distrito o de la escuela. Cuando el usuario encuentre un libro digital en el catálogo de la escuela o en el estante de libros digitales del distrito, simplemente necesitar hacer clic en el botón naranja **Read Online** y el libro digital se abrirá automáticamente en el navegador.

Read Online

Fuera de la escuela se puede requerir un nombre de usuario/contraseña específicos de la escuela.

El acceso fuera de la escuela a los libros digitales de APS es estándar para todos los libros digitales de APS y escolares:

Nombre del usuario = nombredelaescuela

Contraseña = readmore

Hay algunas excepciones, así que habla con el *especialista en medios de comunicación* para obtener el nombre de usuario/contraseña correctos para tu escuela si tienes dificultades.

ACCESO A CLASS PASS @APS



Si el usuario es un estudiante o empleado de Atlanta Public Schools, ya tiene acceso a docenas de recursos, que incluyen bases de datos en línea, libros digitales, libros de audio

digitales, videos en tiempo real y cientos de miles de libros disponibles en las bibliotecas de la ciudad de Atlanta y el Condado de Fulton. Si usted es un empleado de APS, todo lo que necesita es su número Lawson. CLASS Pass @ APS ha simplificado el acceso a estos recursos gratuitos. ¡Venga y aprenda lo que le espera cuando usa su pase CLASS Pass @ APS!

TUTOR ATL

Tutor ATL es un servicio gratuito de tutoría a pedido que está disponible para todos los estudiantes de APS. Para más detalles ver el Apéndice C.



USO DE LA PLUMA DIGITAL (ENTINTADO DIGITAL)

El dispositivo Digital Bridge está habilitado para la pantalla táctil, lo que significa que se pueden controlar las funciones de la computadora portátil tocando y escribiendo directamente en la pantalla. La función de pantalla táctil de la computadora portátil permite realizar anotaciones directamente en documentos y páginas web a través del navegador Windows 10 Edge, la aplicación OneNote para notas e investigación, así como otras plataformas que promueven la anotación. Esta característica de anotación se conoce como "entintado digital". La investigación ha demostrado que el entintado digital ayuda a aumentar el rendimiento estudiantil.

Los estudiantes pueden usar el Active Pen para dibujar, hacer diagramas y tomar notas directamente en la pantalla de visualización del dispositivo Digital Bridge. La precisión de la punta y la sensibilidad precisa de la presión aseguran una experiencia de escritura natural e intuitiva. El dispositivo Digital Bridge permite que florezca la creatividad de los estudiantes.

FOTOS, CONTENIDO E INFORMACIÓN



El dispositivo Digital Bridge tiene una cámara en la parte frontal del dispositivo, así como un micrófono incorporado, para que los estudiantes puedan tomar fotos y grabar audio y video.

Todas las grabaciones e imágenes creadas con el dispositivo Digital Bridge están sujetas a las políticas de APS, así como a las leyes estatales y federales. Solo se deben tomar fotografías o grabar audio o video durante el día escolar si un maestro o administrador lo pide para el trabajo escolar. **Nunca fotografíes, grabes un video o crees una grabación de audio de otra persona sin el conocimiento o permiso de esa persona.**

- El uso de dispositivos electrónicos y cámaras está estrictamente prohibido en los vestidores y baños
- No se debe usar la cámara para tomar fotos o videos inapropiados o sexualmente explícitos
- No se debe usar la cámara para tomar fotos ni compartir información personal o la de otra persona
- No se debe utilizar la cámara o los micrófonos para avergonzar, intimidar o acosar a nadie
- No se debe enviar por correo electrónico, publicar en Internet ni enviar electrónicamente imágenes, videos o audio de otras personas sin su permiso por escrito
- **SIEMPRE SE DEBE PRACTICAR LA BUENA CIUDADANÍA DIGITAL**

GRABAR EL TRABAJO EN EL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE



Los estudiantes pueden acceder a Office 365, One Drive, Microsoft Teams, Google Classroom y Google Drive en su dispositivo Digital Bridge. *Los estudiantes deben grabar todo su trabajo en estas plataformas en la nube.* Los maestros establecerán la expectativa para su clase con respecto a completar las tareas y guardarlas en el área apropiada.

Los estudiantes pueden acceder a su cuenta One Drive con username@students.apsk12.org y a la cuenta de Google Drive con username@apsk12.org en su Dispositivo Digital Bridge asignado.



¡SIEMPRE GRABA TU TRABAJO EN LA NUBE!

Si el disco duro está lleno, esto causará que el dispositivo Digital Bridge sea más lento.

EXPECTATIVAS PARA EL USO DEL DISPOSITIVO

El Departamento de Tecnología de la Información se enorgullece en brindar asistencia para el dispositivo Digital Bridge. Esperamos que nuestros estudiantes de 6º y 7º grado estén entusiasmados de recibir su nuevo dispositivo a través de la nueva Iniciativa Digital Bridge de APS. Esta computadora portátil es útil y robusta, cuando se cuida adecuadamente. Favor de leer atentamente sobre el uso y cuidado del dispositivo Digital Bridge. Los estudiantes deben comunicarse con su escuela con cualquier pregunta que puedan tener.

DÓNDE UTILIZAR EL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE

El dispositivo Digital Bridge asignado debe usarse en la *escuela* y en el *hogar*. Se debe traer a la escuela todos los días con la batería completamente cargada. Los estudiantes deben traer su dispositivo Digital Bridge a sus clases, a menos que un profesor les indique específicamente que no lo hagan. Los estudiantes son responsables de completar todos los cursos y tareas, incluso si dejan su Dispositivo Digital Bridge asignado en casa.

Los estudiantes llevarán su dispositivo a casa todos los días para realizar tareas, estudiar y para realizar proyectos. Todo el uso de los dispositivos propiedad del distrito debe cumplir con las ***Directrices para el Uso Aceptable de Tecnología por Parte de los Estudiantes***. Las directrices están disponibles en el Manual del Código de Conducta Estudiantil (página 24).

CUIDADO DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE

Sigue estas sencillas reglas para mantener el dispositivo Digital Bridge para que funcione de forma rápida y sin errores.

1. Mantén los alimentos y las bebidas lejos de la computadora portátil.
2. Usa tu computadora portátil en condiciones seguras: recomendamos que se utilice en lugares cerrados, lejos del agua y fuera de calor o frío extremos.
3. Mantén tu computadora portátil en una mochila o en un lugar seguro cuando no la uses.
4. Carga la computadora portátil todas las noches para que esté lista para usarse en la escuela al día siguiente.
5. No dejes tu computadora portátil en un automóvil o en cualquier otro lugar sin supervisión.
6. Se cuidadoso al conectar su dispositivo o unidades periféricos para proteger los puertos y conectores.
7. Evita colocar artículos sobre la computadora portátil: esto incluye libros, platos y ropa.
8. Apaga la computadora portátil después de varios días, especialmente si comienza a funcionar lentamente.
9. Utiliza solo la pluma que viene con el dispositivo o tu dedo para tocar y entintar
- 10. Mantén tu computadora portátil en su cubierta protectora en todo momento. Sacar la computadora portátil de su cubierta protectora anulará la garantía.**

PROTECCIÓN DE LA PANTALLA

Trata con delicadeza tu dispositivo Digital Bridge, especialmente la pantalla.

No debes:



- ★ Apoyarte en la pantalla
- ★ Apilar libros u otros objetos pesados sobre el dispositivo Digital Bridge
- ★ Golpear el dispositivo de Digital Bridge contra paredes, puertas, personas u otros objetos
- ★ Colocar líquidos en una bolsa o mochila que contenga un dispositivo Digital Bridge
- ★ Usar objetos afilados en la pantalla - se rayará
- ★ Cerrar la tapa con objetos sobre el teclado

Para proteger tu dispositivo mientras estás en la escuela, transporta el dispositivo Digital Bridge en tu mochila o delante de tu cuerpo y evita chocar con otros estudiantes.

Para limpiar la pantalla, usa un paño suave y sin pelusas para limpiar tu computadora portátil. Nunca uses limpiadores de ventanas, productos químicos o limpiadores para el hogar, amoníaco, alcohol o productos a base de alcohol u otros abrasivos para limpiar el dispositivo, ya que harán que la pantalla se vea turbia.

Recuerda cargar tu computadora portátil todas las noches. Encuentra una ubicación central en el hogar donde los estudiantes deben guardar y/o cargar su dispositivo.



La cubierta protectora debe permanecer en el dispositivo Digital Bridge en todo momento. ¡Remover la cubierta protectora causará que la garantía sea anulada!

LIMPIEZA DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE

Tomar unos minutos para limpiar la computadora de polvo, mugre, residuos, etc. hará una gran diferencia en el funcionamiento de la computadora portátil.

El teclado

Si no lo limpias con regularidad, el teclado de la computadora portátil puede ensuciarse con el tiempo. Los aceites de los dedos, migajas, polvo y pelos de mascotas pueden acumularse en las grietas del teclado. ¡No te preocupes! Es fácil limpiarlo tú mismo.

1. Apaga y desenchufa el dispositivo Digital Bridge antes de realizar cualquier limpieza.
2. Voltea la computadora boca abajo y golpea o agítala suavemente para eliminar cualquier objeto grande que se oculte en el teclado.
3. Limpia las teclas con un paño húmedo de microfibra o sin pelusa. Exprime bien el paño para limpiar solo la parte superior de las teclas. No mojes el interior de la computadora portátil.
4. Usa una bola de algodón o Q-Tip con alcohol isopropílico para eliminar las manchas difíciles.
5. Mata los gérmenes limpiando las teclas con un paño desinfectante. No utilices toallitas con cloro, ya que podrían dañar la capa protectora de las teclas.

Nunca quites las teclas del teclado.

Nunca viertas o rocíes soluciones de limpieza directamente sobre el teclado.

La pantalla

Las pantallas de las computadoras portátiles tienden a atraer polvo, huellas dactilares y basura muy fácilmente. Es importante utilizar productos muy suaves para limpiar la pantalla de la computadora portátil, ya que la superficie de la pantalla LCD se daña fácilmente. Usar un paño de microfibra (u otro sin pelusa) y una solución de agua y vinagre blanco (mitad y mitad) mantendrá limpia la pantalla del dispositivo Digital Bridge.

1. Apaga y desenchufa el dispositivo Digital Bridge antes de realizar cualquier limpieza.
2. Consigue un paño de microfibra u otro que no suelte pelusa. Nunca uses una servilleta, toalla de papel o papel higiénico porque son ásperos y pueden dañar la pantalla.
3. Limpia la pantalla suavemente con el paño.
4. Si hay manchas que no puedes quitar, sumerge el paño en una solución de mitad agua y mitad vinagre blanco.
5. Exprime bien el paño para eliminar el exceso de líquidos.
6. Limpia la pantalla.

NUNCA uses limpiadores con alcohol, amoníaco o solventes fuertes en la pantalla.

No rocíes limpiador de ventanas o limpiador de uso múltiple en la pantalla del dispositivo Digital Bridge.

La cubierta

Recuerda mantener SIEMPRE el dispositivo Digital Bridge en su cubierta protectora. Esta es la mejor manera de proteger tu computadora portátil de daños accidentales. Puede suceder que la cubierta protectora se ensucie con el tiempo. Es fácil de limpiar si sigues estas reglas.

1. Apaga y desenchufa el dispositivo Digital Bridge antes de realizar cualquier limpieza.
2. Mezcla una parte de líquido para lavar platos con cinco partes de agua.
3. Sumerge un paño o esponja en el líquido de limpieza.
4. Exprime el paño o la esponja hasta que esté ligeramente húmedo.
5. Limpia suavemente la cubierta protectora del dispositivo Digital Bridge. No utilices el paño para limpiar la pantalla o el teclado.
6. Termina secando la cubierta protectora con un paño que no suelte pelusa.

No rocíes tu computadora portátil con limpiador de ventanas o un limpiador multiuso. Siempre humedece el paño para limpiarlo. Mantén la humedad alejada del dispositivo Digital Bridge.

CABLES

Recuerda cargar el dispositivo Digital Bridge todas las noches. Si llevas los cables a la escuela, recuerda escribir tu nombre en los cables para que sea más fácil cuidar de tu equipo. Usa estos consejos útiles para cuidar tus cables.

1. Ten cuidado cuando conectes un cable al dispositivo Digital Bridge. Esto evitará daños al dispositivo.
2. No uses fuerza para enchufar un cable al dispositivo Digital Bridge.
3. Usa únicamente el adaptador de alimentación provisto por el distrito con el dispositivo Digital Bridge.
4. Etiqueta tu cable y adaptador de corriente con cinta adhesiva que se pueda remover fácilmente.
5. No escribas ni hagas marcas permanentes en los cables o el adaptador de alimentación.
6. Pon tu nombre en tus cables.

TRANSPORTE DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE

Protege tu dispositivo Digital Bridge del clima. Evita exponer el dispositivo Digital Bridge a temperaturas extremas manteniéndolo en su cubierta protectora en todo momento. Siempre cárgalo en una bolsa o mochila cuando estés afuera.

- No dejes el dispositivo Digital Bridge en temperaturas por encima de 95° F
- No dejes el dispositivo Digital Bridge en temperaturas por debajo de 32° F
- Mantén el dispositivo Digital Bridge lejos del agua y la humedad extrema

SEGURIDAD DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE EN CASA

Tu dispositivo Digital Bridge es un dispositivo valioso y podría ser objeto de robo. Para asegurar que esto no suceda:

- Mantén el Dispositivo Digital Bridge en su cubierta protectora en todo momento.
- **NUNCA DEJES DESATENDIDO EL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE.**
- No dejes ni almacenes el dispositivo Digital Bridge en un vehículo.
- No prestes el dispositivo Digital Bridge a otra persona. Tú eres el único responsable del cuidado y la seguridad del dispositivo Digital Bridge.

- Transporta el dispositivo Digital Bridge hacia y desde la escuela en una bolsa o mochila para que no se vea.
- Cada dispositivo Digital Bridge tiene un número de identificación único y una etiqueta de control de propiedad del distrito. No quites las etiquetas ni modifiques los números.

SEGURIDAD DEL DISPOSITIVO DIGITAL BRIDGE EN LA ESCUELA

Es tu responsabilidad mantener tu computadora portátil segura en todo momento, ya sea en casa o en la escuela. Sigue estos sencillos consejos para proteger el dispositivo y la información que contiene:

- Para evitar el robo, nunca dejes el dispositivo Digital Bridge en un área no supervisada de la escuela, incluyendo salones que no estén cerrados con llave, vestidores, laboratorios de computación, la biblioteca/centro de medios, comedor, baños, gimnasios, pasillos o en cualquier lugar del plantel que no esté supervisado
- Nunca dejes el dispositivo Digital Bridge en el suelo o en el piso, incluso si está en una bolsa o mochila. Podría ser pisada y dañarse. Cada vez que el dispositivo esté lejos de ti y no en tu casa o en un casillero con llave, corre el riesgo de ser robado



- Nunca compartas tu nombre de usuario o contraseña con otros. Además, no utilices el nombre de usuario y la contraseña de otra persona. Las identificaciones digitales, que incluyen direcciones de correo electrónico y los nombres de usuario y contraseñas de los sistemas y cuentas en línea, son para uso exclusivo del estudiante y deben permanecer confidenciales

PUNTO DE ACCESO (HOTSPOT) DE T-MOBILE



¡No se requiere acceso a internet en casa! Aunque no se requiere acceso a Internet para usar este dispositivo (muchas aplicaciones, como Microsoft Office, no requieren acceso a Internet), es el objetivo tanto del Departamento de Tecnología de la Información como del Departamento de Tecnología Educativa, proporcionar acceso a Internet en el hogar a todos los

estudiantes que lo necesitan. A través del Programa *EmpowerED* de T-Mobile, los estudiantes que necesitan acceso a Internet en casa recibirán un punto de acceso T-Mobile para su dispositivo Digital Bridge. Por lo tanto, el objetivo principal del Proyecto Digital Bridge de APS es proporcionar tanto un dispositivo como un punto de acceso donde sea necesario. No traigas el punto de acceso a la escuela, éste debe permanecer en casa.

Tu punto de acceso Digital Bridge ya ha sido asociado con tu computadora portátil Digital Bridge. Tu punto de acceso Digital Bridge solo funcionará con tu dispositivo Digital Bridge. Tu punto de acceso Digital Bridge no puede alimentar otros dispositivos Digital Bridge o dispositivos en el hogar. El técnico de TI de tu escuela asociará tu dispositivo Digital Bridge a tu punto de acceso si llegan a desasociarse.

Cosas que debes saber sobre tu punto de acceso:

- Tu punto de acceso debe permanecer en casa en todo momento
- Tu punto de acceso Digital Bridge no alimentará otros dispositivos en el hogar.
- Tu punto de acceso Digital Bridge está asociado con tu dispositivo Digital Bridge y no funcionará con otros dispositivos Digital Bridge
- Si debes traer tu punto de acceso a la escuela, debe estar apagado en todo momento, ya que interfiere con la conexión inalámbrica en la escuela
- Durante el día escolar, tu dispositivo Digital Bridge debe estar conectado a APS Wireless

OBTENER APOYO TÉCNICO

Los accidentes ocurren. Cuando necesites asistencia con tu dispositivo, reporta el problema de inmediato para que el Departamento de Tecnología de la Información pueda reparar tu dispositivo. Si tu dispositivo Digital Bridge no se puede reparar en la escuela, obtendrás un dispositivo de reemplazo si hay uno disponible. Siempre y cuando mantengas el dispositivo Digital Bridge dentro de su cubierta protectora, estará protegido por la garantía. ¡Sin preocupaciones!

Cuando dañes accidentalmente tu dispositivo Digital Bridge, la primera persona que debes ver es el Enlace Técnico en tu escuela. El Enlace Técnico abrirá una papeleta para que un técnico TI busque la solución al problema en tu dispositivo. En la mayoría de los casos, el técnico TI puede arreglar el dispositivo en tu escuela. En algunos casos, el técnico TI tendrá que enviar el dispositivo Digital Bridge fuera de la escuela para ser reparado. Si el dispositivo Digital Bridge debe enviarse para ser reparado, se te asignará un dispositivo de reemplazo, si hay uno disponible.

Si tu dispositivo Digital Bridge debe ser reemplazado, también se te pedirá que traigas tu punto de acceso T-Mobile, si recibiste uno. El nuevo dispositivo debe estar asociado con el punto de acceso para que funcione correctamente.

Si tu punto de acceso Digital Bridge está dañado o no funciona correctamente, reporta el problema al Enlace Técnico de tu escuela. Si se necesita reemplazar el punto de acceso, el nuevo punto de acceso deberá ser asociado con tu dispositivo Digital Bridge.

GARANTÍA

APS ha obtenido una garantía de 3 años en el dispositivo Digital Bridge. Para mantener la garantía activa, la cubierta protectora debe permanecer en el dispositivo en todo momento. No quites la cubierta protectora de tu dispositivo por ningún motivo. **Retirar la cubierta anulará la garantía.**

DISPOSITIVOS PERDIDOS O ROBADOS

En el desafortunado caso de que el dispositivo Digital Bridge se pierda o sea robado, sigue los siguientes pasos para reemplazarlo.

Dispositivos perdidos

Si pierdes tu dispositivo Digital Bridge, la primera persona que debes ver es el Enlace Técnico en tu escuela. Él o ella reportará que el dispositivo se ha perdido. El reemplazo del dispositivo puede o no ocurrir dependiendo de la disponibilidad de un dispositivo de reemplazo o financiamiento. Una vez que se revise la información recibida, se tomará una decisión sobre la sustitución del dispositivo. Nos reservamos el derecho de no reemplazar un dispositivo perdido, y la capacidad de reemplazar un dispositivo perdido dependerá de la disponibilidad de fondos en el momento de la pérdida.

Dispositivos robados

En el desafortunado caso de que tu dispositivo Digital Bridge sea robado, tu primer paso es hacer una denuncia a la policía. El Departamento de Tecnologías de la Información no puede proporcionar un dispositivo de reemplazo para el estudiante sin este documento. Los dispositivos serán reemplazados dependiendo de la disponibilidad de dispositivos y/o fondos en el momento en que el dispositivo sea reportado como robado.

Procedimiento para dispositivos robados

Si un dispositivo es robado en cualquier momento mientras está en posesión del niño, los padres/tutores deben completar los siguientes pasos. Si no se toman todos estos pasos, pueden ocurrir más consecuencias.

- Ponerse en contacto con la oficina de la escuela dentro de 48 horas para reportar que el dispositivo fue robado
- Hacer una denuncia a la policía dentro de 5 días para documentar el robo: este informe *debe* incluir el número de serie del dispositivo Digital Bridge
- Presentar una copia del informe policial a la escuela para su procesamiento
- Una vez que su información y el informe policial se procesen con éxito a través de un reclamo al seguro, el dispositivo será reemplazado

El “Formulario de Autorización y Exención de Responsabilidad de los Padres de Familia” (página 23) tiene un espacio para que los padres documenten el número de serie del

dispositivo Digital Bridge. Favor de guardar esta información en un lugar seguro. En caso de que pierda el número de serie, tanto el Departamento de Tecnologías de la Información como la oficina de la escuela o el Servicio Técnico tendrán una copia de este número de serie. El informe policial DEBE tener el número de serie del dispositivo Digital Bridge para que se procese la reclamación.



Todas las computadoras robadas DEBEN ser denunciadas oficialmente a la policía. SIN EXCEPCIONES. Se proporcionará un dispositivo de reemplazo si hay uno disponible.

Si se presentan 2 ocurrencias de una computadora perdida/robada, el estudiante no recibirá un tercer dispositivo.

Accesorios perdidos

Es tu responsabilidad cuidar todos los accesorios que vienen con el dispositivo Digital Bridge, incluyendo la pluma, cables y el punto de acceso T-Mobile, si corresponde. Si pierdes o rompes un accesorio del dispositivo Digital Bridge, se deberá seguir el proceso para solicitar el reemplazo del equipo.

Costo del Dispositivo y Accesorios	
Artículo	Costo
Dispositivo Digital Bridge	\$430
Cubierta protectora	\$35
Pluma digital	\$75
Fuente de poder	\$20



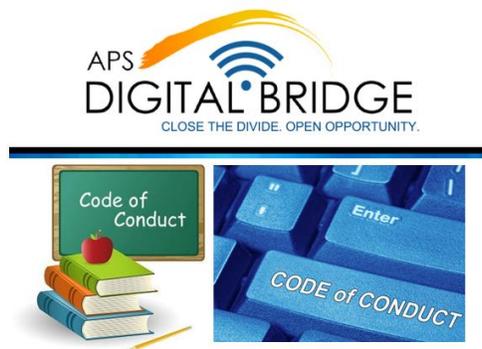
Cable cargador	\$20
Punto de acceso T-Mobile	\$75

ACUERDO DEL USUARIO DEL DISPOSITIVO

Atlanta Public Schools
Departamento de Informática
Contrato de Padres-Estudiantes para la Iniciativa T-Mobile Digital Bridge

La iniciativa Digital Bridge de APS está diseñada para ayudar a cerrar la “brecha en la tarea” al proporcionar a los alumnos de 6º y 7º grado una computadora portátil para llevar a casa con

acceso a aplicaciones que promueven la preparación para la universidad y la carrera. Lea el contrato y ponga sus iniciales en cada declaración para demostrar que lo ha leído, lo comprende y lo acepta.



Propósito: Con el fin de apoyar la instrucción en el plan de estudios de 6º y 7º grado, Atlanta Public Schools está proporcionando un Dispositivo Digital Bridge a todos los estudiantes de 6º y 7º grado. Como un libro de texto, este dispositivo es un recurso para apoyar el aprendizaje. Los estudiantes que reciben este dispositivo deben seguir las pautas de este documento, así como todas las políticas y procedimientos de la escuela, el aula y los distritos escolares con respecto al comportamiento y el uso de la tecnología.

Contacto designado: Si tiene preguntas o inquietudes con respecto al Programa Digital Bridge de APS, comuníquese con la administración de su escuela o con el Enlace de Tecnología.

Recepción del dispositivo: se recomienda encarecidamente que los padres y estudiantes asistan a la capacitación Digital Bridge en su escuela, y también que firmen y entreguen el formulario de acuerdo del usuario del dispositivo antes de que se les entregue un dispositivo.

Devolución del dispositivo: los dispositivos se devolverán a la escuela al final del año escolar a menos que la escuela indique lo contrario. El uso de este dispositivo es proporcionado por Atlanta Public Schools y no es transferible a ninguna otra persona diferente al estudiante a quien se le entregó. La posesión de este dispositivo termina cuando un estudiante ya no está inscrito en la escuela que lo proporcionó.

Retiro/finalización: los estudiantes que se transfieran, retiren, sean expulsados o finalicen su matrícula en la escuela por cualquier motivo deben devolver su dispositivo en la fecha de retiro/finalización.

No devolución del dispositivo: cualquier estudiante que no devuelva el dispositivo Digital Bridge estará sujeto a pagar el costo total de reemplazo del dispositivo y cualquier accesorio, y también se pueden retener sus boletas de calificaciones, expedientes, diplomas o certificados de progreso hasta que se haga la restitución.



- **Todos los dispositivos deben ser devueltos**
- **Cualquier dispositivo no devuelto será reportado como robado**
- **APS denunciará a la policía cualquier dispositivo no devuelto**
- **Se aplicarán cargos penales al adulto que firmó el "Formulario de Permiso y Exención de Responsabilidad de los Padres"**
- **Cada computadora portátil APS perdida/robada será reportada a la Base de Datos Penal Nacional para el acceso, rastreo e indicación local, estatal y federal de un dispositivo robado**

Daño y pérdida: todos los dispositivos proporcionados por el distrito son propiedad de APS. Si un dispositivo se daña, se pierde o es robado durante el tiempo en que esté en posesión del estudiante, ya sea intencionalmente o por negligencia, siga las instrucciones que se encuentran en la página 18 de este manual.

Uso responsable del dispositivo: Todos los usuarios de dispositivos emitidos por el Distrito deben cumplir con las expectativas descritas en la **Política IFBG y el Reglamento JCDA del Distrito - (R) (1)**. El incumplimiento de estas expectativas conducirá a las consecuencias disciplinarias aplicables del estudiante. Todas las políticas del distrito se pueden encontrar en www.atlantapublicschools.us (**Código de Conducta Estudiantil y Política de Uso Aceptable del Consejo**).

Supervisión del uso de los estudiantes: fuera de la escuela, los padres/tutores son los únicos responsables de supervisar el uso del dispositivo por parte del estudiante. Los estudiantes no deben exhibir comportamiento inapropiado, o acceder a material prohibido con el dispositivo, en ningún momento, en ningún lugar. Los estudiantes serán sujetos a medidas disciplinarias y/o legales si usan el dispositivo para actividades inapropiadas, ya sea dentro o fuera de la escuela.

Privacidad: nada de lo hecho en dispositivos proporcionados por el Distrito es privado. El personal del distrito puede, en cualquier momento, confiscar y registrar el contenido de cualquier dispositivo electrónico proporcionado por el distrito. Atlanta Public Schools tiene la habilidad de vigilar y localizar estos dispositivos.

Atlanta Public Schools reconoce todos los aspectos de la Ley de Protección de la Privacidad de los Niños en Línea (COPPA, por sus siglas en inglés), la Ley de Protección de Niños en

Internet (CIPA, por sus siglas en inglés) y la Ley de Privacidad y Derechos de Educación Familiar (FERPA, por sus siglas en inglés).

Aplicaciones: Atlanta Public Schools ha investigado aplicaciones clave que se preinstalarán en cada dispositivo. A lo largo del año, se pueden agregar aplicaciones adicionales para apoyar el aprendizaje. La compra e instalación de estas aplicaciones es responsabilidad de Atlanta Public Schools. Solamente un funcionario escolar autorizado puede agregar o eliminar aplicaciones de un dispositivo proporcionado por el Distrito. No se permite acceder a la fuerza ni piratear el dispositivo.

Participación: Si usted no firma ni entrega este formulario de acuerdo de usuario o si desea que su estudiante no participe, no se le entregará un Dispositivo Digital Bridge a su estudiante. Si tiene preguntas o inquietudes sobre el uso de un dispositivo por parte de su estudiante, hable con la administración de la escuela.

Multas por daños, pérdida o robo del dispositivo: si, por algún motivo, el dispositivo se pierde, se lo roban o se daña durante el tiempo que esté en posesión del estudiante, ya sea intencionalmente o por negligencia, el estudiante y el padre/tutor del estudiante son responsables de las siguientes multas durante el año escolar 2018-2019:

Multas:

Pérdida/Robo	<ul style="list-style-type: none">• \$135
Daño accidental o no intencional	<ul style="list-style-type: none">• No hay costo
Daño intencional	<ul style="list-style-type: none">• \$435

La cubierta protectora debe permanecer en el Dispositivo Digital Bridge en todo momento. ¡Quitar la cubierta protectora anulará la garantía!



Robo: si el dispositivo es robado durante el tiempo en que esté en posesión del estudiante, el estudiante y el padre/tutor del estudiante serán responsables de hacer una denuncia a la policía y enviar el reporte de esta denuncia a la administración de la escuela.

Al aceptar este dispositivo, usted acepta que cualquier activo perdido o robado es su responsabilidad, independientemente de si el robo ocurre en las instalaciones escolares, el hogar u otro lugar.



**** ESTA COPIA ES PARA SU ARCHIVO**

Página de Firma del Estudiante

1. Cuidaré adecuadamente de mi Dispositivo Digital Bridge:
 - a. Los cables y cordones deben insertarse con cuidado en el dispositivo para evitar daños.
 - b. Los dispositivos nunca deben dejarse en un área que no esté cerrada con llave o en un área no supervisada.
 - c. Reportar cualquier problema de software/hardware a mi escuela tan pronto como sea posible.
 - d. Mantener el dispositivo en un ambiente bien protegido y con temperatura controlada.
2. Mantendré mi Dispositivo Digital Bridge en su estuche protector en todo momento. Entiendo que si saco el dispositivo de su estuche protector, la garantía ya no es válida.
3. Nunca prestaré mi dispositivo escolar a otras personas.
4. Mantendré los alimentos/bebidas alejados de mi dispositivo porque los derrames causarán daños al dispositivo.
5. No desarmaré, trataré de acceder a la fuerza, ni piratearé ninguna parte de mi dispositivo ni intentaré repararlo.
6. Usaré mi dispositivo proporcionado por la escuela de una manera apropiada y que cumpla con las expectativas de la escuela, ya sea en la escuela, en el hogar o en cualquier otro lugar. Si uso mi dispositivo de una manera que no es apropiada, la escuela me puede disciplinar.
7. Solo colocaré decoraciones (como calcomanías, marcadores, etc.) en la cubierta protectora del dispositivo. No alteraré la etiqueta del número de serie en ningún dispositivo proporcionado por la escuela.
8. Entiendo que mi dispositivo proporcionado por la escuela está sujeto a inspección en cualquier momento sin previo aviso y es propiedad de las Escuelas Públicas de Atlanta. **Nada de lo que hago con el dispositivo es privado, y nada de lo que tengo en el dispositivo es privado.**
9. No compartiré mi información para inicio de sesión con ninguna persona aparte de un maestro o un adulto de mi escuela o mi padre/tutor.
10. Entiendo que si daño o pierdo mi dispositivo, o si me lo roban, hay pasos que deben tomarse para repararlo o reemplazarlo.

Entiendo y acepto las estipulaciones establecidas en el sitio web de Atlanta Public Schools y el Contrato de Padres y Estudiantes para la Iniciativa de Digital Bridge de APS.

Acepto las reglas establecidas en el Acuerdo del Usuario del dispositivo y el Código de Conducta del Estudiante.

Nombre del Estudiante: _____

Firma del Estudiante: _____



**** MANTENGA ESTA COPIA EN SU ARCHIVO ****

Formulario de Autorización y Exención de Responsabilidad para los Padres de Familia

He revisado el Manual de Digital Bridge y estoy consciente de las expectativas y consecuencias indicadas en este manual.

Al firmar abajo, usted indica que ha leído y comprendido las pautas de este documento y acepta que se le entregue un dispositivo a su hijo. Usted comprende que hay pasos que deben seguirse en caso de que el dispositivo que se le entregó a su hijo se rompa, se pierda o sea robado (ver la página 18 de este manual).

Usted entiende y acepta que, mientras se encuentra fuera de la escuela, usted es el único responsable de supervisar el uso del dispositivo por parte de su hijo y el contenido al que accede. Usted comprende que su hijo será sujeto a medidas disciplinarias si usa el dispositivo para actividades inapropiadas o prohibidas, en el hogar o en la escuela.

Usted y su hijo aceptan que Atlanta Public Schools no es responsable de nada de lo que suceda con este dispositivo. Usted acepta que su hijo usará este dispositivo bajo su propio riesgo.

- Al marcar ESTA casilla, DOY permiso para que mi hijo traiga a casa el Dispositivo Digital Bridge asignado para ser usado con propósitos educativos y la tarea.

Entiendo y acepto las estipulaciones establecidas en el sitio web de Atlanta Public Schools y el Contrato de Padres y Estudiantes para la Iniciativa de Digital Bridge de APS.

Nombre del estudiante: _____

Grado del estudiante: _____

Nombre del Padre/Tutor: _____

Firma del
Padre/Tutor: _____

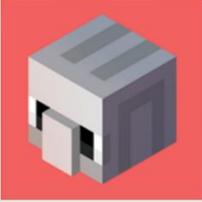
Fecha: _____

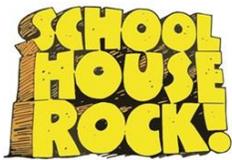
Número de serie: _____

Etiqueta de Activo: _____

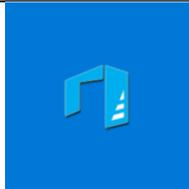
APÉNDICE A: APLICACIONES DISPONIBLES

NOMBRE DE LA APLICACIÓN	CARACTERÍSTICAS
 Sensavis Visual Learning tool	Sensavis ofrece herramientas interactivas de aprendizaje digital para maestros y estudiantes. Con modelos visuales para activar el aprendizaje, los maestros son más efectivos, los estudiantes están más involucrados y el aprendizaje es más inclusivo. Los maestros pueden usar modelos visuales en el aula para simplificar y analizar conceptos complejos en biología, química, física, matemáticas, geografía, ingeniería y más. Capture su atención y aumente la participación.
 duolingo	Aprende español, francés, alemán, portugués, italiano, irlandés, holandés, danés e inglés. Totalmente divertido y 100% gratis.
 Minecraft Education Edition	Minecraft: Education Edition tiene todas las excelentes características que conoces y te encantan de Minecraft, además de herramientas, bloques y entidades adicionales como cámara y portafolio, pizarras, bloques de frontera, bloques para admitir/rechazar, personajes que no se pueden jugar (NPC, en inglés) y el Agente que llevará a cabo tareas programáticas usando 'Code Builder'.
	Power Planner es el planificador de tareas definitivo para estudiantes, con sincronización en línea con aplicaciones iOS y Android, cálculo de calificaciones, mosaicos en vivo, recordatorios automáticos y más. ¡Power Planner está diseñado específicamente para Windows 10! La versión gratuita tiene limitaciones como solo 1 semestre, solo 5 calificaciones por clase, etc.
	Khan Academy permite aprender casi cualquier cosa de forma gratuita. La aplicación de Windows 10 es la mejor manera de ver la biblioteca completa de Khan Academy con más de 6000 videos en un dispositivo Windows. Los temas incluyen matemáticas K-12, temas de ciencias como biología, química y física, e incluso humanidades con

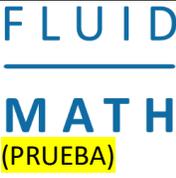
	<p>tutoriales sobre finanzas e historia.</p> <p>Microsoft Immersive Reader es una herramienta gratuita que implementa técnicas comprobadas para mejorar la lectura y la escritura para las personas independientemente de su edad o capacidad. Mejora la comprensión lectora</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la fluidez de los lectores que aprenden un nuevo idioma • Ayuda a generar confianza para los lectores emergentes que aprenden a leer en niveles más altos • Immersive Reader también se usa para accionar la función 'herramientas de gramática' en la vista de lectura del navegador Edge.
	<p>Epic! for Educators es la biblioteca digital líder para niños de 12 o menos años y es 100% gratuita para maestros de escuela primaria y bibliotecarios escolares en los Estados Unidos y Canadá. Epic! proporciona acceso instantáneo e ilimitado a miles de libros infantiles de alta calidad, que incluyen audiolibros y videos de aprendizaje lo que anima a los niños a explorar sus intereses, fomentando el amor por la lectura y el aprendizaje autodirigido.</p>
	<p>FlashQuiz te permite divertirte mientras estudias. ¡Disfruta creando tus propias tarjetas con imágenes, sonido o incluso tus propios dibujos! Puedes quedarte con tus flashcards o compartirlas fácilmente con quien quieras. FlashQuiz te permite hacer un seguimiento de las cartas que sabes y las que no, y reproducir aquellas con las que te equivocas, lo que te ayuda a aprender.</p>
	<p>Flipgrid es donde ocurre el aprendizaje social. Utilizado por millones de estudiantes, educadores y familias desde PreK hasta PhD en todo el mundo, Flipgrid ayuda a los estudiantes de todas las edades a encontrar sus voces, compartir sus voces y respetar las diversas voces de los demás. Flipgrid es simple. Los educadores provocan discusiones al publicar temas en un salón de clases, una escuela, una comunidad de aprendizaje profesional o una red pública. Los estudiantes graban, suben, ven, reaccionan y se responden a través de videos cortos. Flipgrid es video de la manera en que los estudiantes usan el video ... ¡social, atractivo y divertido!</p>
 <p>Code Connection</p>	<p>Para usar el complemento completo de funciones en esta aplicación, también debes tener Minecraft instalado y en ejecución en tu dispositivo. Code Connection ayuda a los estudiantes a aprender a codificar conectando al juego plataformas de programación populares. ¡Los usuarios ahora pueden ejecutar en Minecraft el código que escriben en MakeCode, ScratchX y Tynker! Los estudiantes ahora pueden ver cómo su código cobra vida en el juego que ya conocen y disfrutan. Esta herramienta es una excelente manera de introducir a los estudiantes al mundo de la programación.</p>

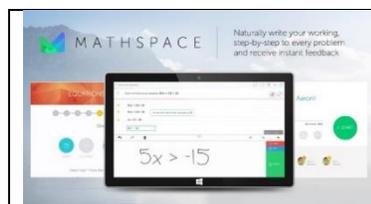
	<p>¡La MEJOR aplicación de los dibujos animados Schoolhouse Rock!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Más de 60 dibujos animados para ver. • Pausa, reproduce, rebobina, avanza. • Respaldo para pantalla completa. • Multifuncionalidad, con aplicación inteligente. Esta aplicación sabe dónde lo dejaste y se volverá a cargar en la misma posición cuando regreses. • Pega tu episodio favorito a la pantalla de inicio. Solo un toque es necesario para ver tu preciado episodio.
 <p>BrainPop Featured Movie of the Week</p>	<p>Mira una película animada diferente cada día, luego prueba tus nuevos conocimientos con un cuestionario interactivo. ¡Los temas destacados de las películas se relacionan con eventos actuales, personajes y eventos históricos, días festivos y más! Esta aplicación es perfecta para el aprendizaje informal y exploratorio en casa o mientras viajas. ¿Tienes un nombre de usuario de BrainPOP® a través de tu escuela? Los suscriptores del sitio pueden iniciar sesión directamente desde la aplicación para acceder a todo el contenido premiado de BrainPOP sin costo adicional.</p>
 <p>Nearpod APP</p>	<p>Nearpod es una plataforma imprescindible que permite a los maestros, escuelas y distritos crear experiencias de aprendizaje atractivas al proporcionar presentaciones interactivas, colaboración y herramientas de evaluación en tiempo real en una sola solución integrada. Con Nearpod, los maestros crean experiencias de aprendizaje inmersivo en todos los dispositivos, incluyendo VR, objetos 3D, simulaciones PhET y mucho más.</p>
 <p>Kahoot! Create</p>	<p>Crea y organiza un divertido juego de aprendizaje para cualquier tema, cualquier edad, de forma gratuita. Kahoot! es una plataforma gratuita basada en juegos que hace que el aprendizaje sea increíble. Trae diversión al aula donde cualquiera puede jugar, desatar sus superpoderes secretos del salón de clases y celebrar juntos.</p>
 <p>Kahoot! Play</p>	<p>Únete a un juego de Kahoot en tu ordenador o dispositivo móvil - todo lo que necesitas es una conexión a Internet y un PIN para juegos. Kahoot! trae diversión al salón de clases: juega, aprende y libera tus superpoderes secretos del salón de clases. Kahoot! es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que hace que el aprendizaje sea increíble. Kahoot! Se juega de la mejor forma en un grupo, como tu salón de clases.</p>
 <p>Periodic Table Chemistry</p>	<p>Una extensa tabla periódica de elementos con muchas funciones adicionales. Además de las innumerables propiedades de los elementos, muestra los símbolos de peligro para cada elemento. El compañero perfecto para la vida escolar o profesional.</p>

	<p>Participa, evalúa y personaliza tu clase con Socrative. Los educadores pueden iniciar evaluaciones formativas a través de cuestionarios, encuestas rápidas, boletos de salida y carreras espaciales, todo con la aplicación Socrative Windows. Socrative calificará, agregará y proporcionará instantáneamente gráficos de los resultados para ayudar a identificar oportunidades de instrucción adicional. Ahorre tiempo y visualice la comprensión de los estudiantes cuando realmente cuenta, ¡ahora!</p>
 <p>Microsoft Whiteboard</p>	<p>Conozca el lienzo digital de forma libre donde las ideas, el contenido y la gente se unen. Cree libremente, trabaje naturalmente. Deje que sus ideas crezcan con Whiteboard. Colabore en tiempo real, esté donde esté. Haga una lluvia de ideas simultáneamente en la aplicación de la pizarra o desde la ventana de su navegador. Guarde automáticamente, reanude sin problemas, sus pizarras permanecen seguras en la nube hasta que esté listo para regresar a ellas, desde el mismo dispositivo u otro.</p>
 <p>Microsoft To-Do</p>	<p>Microsoft To-Do es una lista de tareas simple e inteligente que facilita la planificación del día. Ya sea para el trabajo, la escuela o el hogar, To-Do le ayudará a aumentar su productividad y disminuir sus niveles de estrés. Combina tecnología inteligente y hermoso diseño para permitirle crear un flujo de trabajo diario simple.</p>
 <p>Office Lens</p>	<p>Office Lens recorta, mejora y hace que las imágenes en pizarras y documentos sean legibles. Puede usar Office Lens para convertir imágenes a archivos PDF, Word y PowerPoint, e incluso puede guardar imágenes en OneNote o OneDrive. Office Lens es como tener un escáner en el bolsillo. Como por magia, digitalizará notas de pizarras. Haga un bosquejo de sus ideas y tome una foto para más tarde.</p>
 <p>Translator for Microsoft Edge</p>	<p>Con Translator for Microsoft Edge, puede traducir páginas web en idiomas extranjeros y textos seleccionados a más de 60 idiomas. Busque el icono de Microsoft Translator en la barra de direcciones cuando visite una página web en un idioma extranjero. Haga clic en el icono para traducir instantáneamente la página web a su idioma preferido. También puede seleccionar el texto que desea traducir y hacer clic con el botón derecho para obtener traducciones en línea.</p>
 <p>Send to OneNote</p>	<p>Enviar a OneNote le permite "imprimir" desde cualquier aplicación a una página de OneNote. Una vez que esté en OneNote, puede acceder a él desde cualquier dispositivo, incluso si está desconectado. Abra cualquier archivo o página web, seleccione la opción Imprimir y elija "Enviar a OneNote". OneNote captura automáticamente una copia del archivo para que pueda acceder a él en todos sus dispositivos.</p>

 <p>OneNote Web Clipper</p>	<p>Usted está ocupado. OneNote Web Clipper le permite recortar rápidamente toda o parte de una página web a OneNote, y guardarla para más tarde. Recorte imágenes, archivos PDF, videos o el marcador visual de una página. Lo mejor de todo es que puede acceder a ellos desde cualquier computadora, tableta o teléfono, incluso cuando no está conectado.</p>
 <p>Easy Notes for Keep</p>	<p>EasyNote está cargando automáticamente el servicio web de Google Keep. Le permite utilizar el servicio Google Keep en una aplicación independiente. Por lo tanto, no necesita tener su navegador web abierto constantemente. Google Keeps le permite agregar y administrar fácilmente sus recordatorios y notas.</p>
	<p>Padlet es un lienzo digital para crear hermosos proyectos que son fáciles de compartir y para colaborar. Funciona como un trozo de papel. Le damos una página vacía, un Padlet, y puede poner lo que quiera en ella. Arrastre un video, grabe una entrevista, tome una “selfie”, escriba sus propias publicaciones de texto o cargue algunos documentos, ¡y listo! Nace un Padlet.</p>
 <p>3D Builder</p>	<p>Vea, capture, personalice e imprima modelos 3D utilizando 3D Builder. Descargue muchos tipos de archivos 3D y edítelos utilizando el espacio de modelado 3D. Tome una foto con su webcam y hágala 3D. Personalice los archivos 3D grabando su nombre en relieve o combine modelos y piezas para hacer algo nuevo. Construya desde cero usando formas simples.</p>
	<p>Desata tu creatividad interior con Fresh Paint, el lienzo definitivo para tus grandes ideas. Fresh Paint es una aplicación de pintura divertida y fácil de usar con las herramientas adecuadas para artistas de todas las edades. Creemos que las ideas brillantes y creativas pueden venir de cualquier persona, en cualquier momento. Es hora de liberar tu creatividad.</p>
 <p>Mixed Reality Viewer</p>	<p>Lleve cualquier modelo 3D al mundo real con solo la cámara de su PC con Windows 10. Con Mixed Reality Viewer, libere su imaginación con nuestra colección de modelos animados o vea su propio modelo 3D en el archivo.</p>
 <p>Math Flashcards!</p>	<p>Math Flashcards es una gran herramienta educativa para niños en edad escolar. Su hijo se divertirá aprendiendo sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.</p>

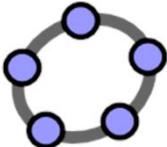
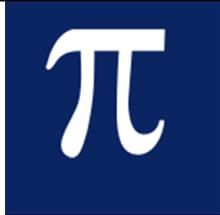
 <p>Kids Animal Puzzle and Memory Skills Games</p>	<p>Una variedad de juegos educativos y divertidos de rompecabezas y entrenamiento de memoria para amantes de los animales que enseñan a los niños pequeños el alfabeto, el conteo y más de 60 animales diferentes de una manera divertida e intuitiva. Los juegos varían en dificultad e incluyen rompecabezas, conecta los puntos, juegos de memoria y juegos estilo rompecabezas mejorados para interactividad para mantener a las mentes jóvenes participando y aprendiendo.</p>
 <p>Mathaly</p>	<p>Mathaly es un juego altamente adaptable para practicar matemáticas para estudiantes de 1er Grado a 5º Grado. Desde suma y resta hasta división, fracciones, medición y geometría, Mathaly aborda cada tema y habilidad según el nivel de grado. Las medallas, las estrellas, el salón de la fama global y los problemas divertidos los mantienen interesados y ayudan a construir una base sólida.</p>
 <p>Math for Kids!</p>	<p>Math for kids! Adiciones y restas para 1er grado ¡Aprendamos sumas y restas de una manera divertida! Esta aplicación está dirigida a niños que están empezando a aprender sumas y restas. - Tiene 3 modos de juego, suma, resta y "mixto". - Cada modo consta de 16 niveles, comenzando con preguntas sencillas, y luego haciéndose más difícil poco a poco.</p>
 <p>Math-a-morphosis</p>	<p>Math-a-morphosis es un juego diseñado por niños para niños (e incluso adultos) para aprender, practicar y resolver operaciones aritméticas de una manera divertida e inteligente. Las habilidades que logre pueden ser de gran utilidad en su escuela, universidad, trabajo, vida cotidiana y exámenes como SAT, GMAT, GRE y estándares básicos comunes. La práctica continua y el ejercicio de este juego es un buen ejercicio cerebral.</p>
 <p>4th Grade Math – Decimals and Fractions</p>	<p>4th Grade Math es un programa de matemáticas integral y alineado con el plan de estudios que refuerza los conceptos matemáticos mediante el uso de la práctica adaptativa y de ritmo personalizado.</p>
 <p>iMath Free</p>	<p>iMath está diseñado para ayudar a los niños menores de 12 años a mejorar su capacidad matemática y desarrollar interés en las matemáticas.</p> <p>iMath tiene tres características principales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prácticas básicas iMath ya respalda más de 20 temas y más de 900 habilidades matemáticas desde preescolar hasta quinto grado. Estas habilidades matemáticas cumplen con los estándares matemáticos de Ameracia K-12. 2. Prácticas de cálculo rápido <p>iMath respalda sdición, sustracción, multiplicación, división</p>

	<p>para enteros, decimales y fracciones.</p> <p>3. Juegos de Matemáticas</p> <p>iMath respalda Sudoku y Match Card.</p>
 <p>Multi Math</p>	<p>El simulador y 17 ejercicios animados permiten enseñar las operaciones de multiplicación y división por 10, 100, 1000, 10000, 0.1, 0.01, 0.001, 0.0001.</p>
 <p>Pocket Mathematics</p>	<p>Pocket Mathematics es una aplicación educativa gratuita y fácil de usar que cubre la mayoría de las fórmulas matemáticas con descripciones e imágenes. Es perfecto para que los estudiantes hagan la tarea de matemáticas de forma rápida y precisa.</p> <p>Esta aplicación contiene los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lógica matemática - Sets - Expresiones y acciones - Potenciación - Valores promedio - Funciones - Monotonidad de la función - Derivada de una función - Integrales
 <p>FLUID MATH (PRUEBA)</p>	<p>¡Haz que tus matemáticas manuscritas cobren vida con FluidMath! FluidMath es la primera aplicación de matemática educativa basada en escritura a mano diseñada para maestros y estudiantes en los grados 6 a 12 (secundaria y preparatoria) y se aplica a pre-álgebra a través de cursos de cálculo.</p>
 <p>Math Studio</p>	<p>Todo lo que necesitas en matemáticas. Soluciones y fórmulas paso a paso ... y mucho más. - Geometría - Funciones cuadráticas - Funciones lineales - Secuencias matemáticas - Álgebra - Vectores - Sistema lineal</p> <p>GEOMETRÍA - cuadrado - rectángulo - rombo - paralelogramo - triángulo - triángulo equilátero - triángulo rectángulo - triángulo isósceles - triángulo 30-60-90 - teorema de Pitágoras - círculo - anillo - trapecio - trapecio derecho - isósceles trapecio - hexágono regular - esfera - cilindro</p>
 <p>Microsoft Math</p>	<p>Aprende y practica las matemáticas esenciales. Gana insignias y aumenta tu clasificación. Colabora con otros en línea o fuera de línea. Microsoft Math hace que la experiencia de aprendizaje sea personal, atractiva y emocionante. Los estudiantes pueden practicar ejercicios de matemáticas, aprender conceptos, ver ejemplos, realizar exámenes y exámenes, y colaborar con otros estudiantes, ya sea en línea o fuera de línea.</p>
	<p>MathSpace es un cuaderno de ejercicios en línea diseñado para estudiantes. La aplicación les permite encontrar y resolver muchos problemas de matemáticas en línea y obtener una respuesta instantánea para su trabajo.</p> <p>MathSpace presenta más de 20,00 preguntas y problemas</p>



MathSpace

que cubren casi todas las secciones de matemáticas, además de estadísticas. Así que con Mathspace, nunca tendrás que cargar un enorme libro de texto de matemáticas contigo.

 <p>GeoGebra</p>	<p>GeoGebra se puede utilizar como una herramienta en álgebra, geometría, estadística, cálculo o incluso para gráficos y hojas de cálculo.</p> <p>GeoGebra (www.geogebra.org) es un software gratuito de matemáticas dinámicas para todos los niveles de educación que reúne geometría, álgebra, hojas de cálculo, gráficos, estadísticas y cálculos en un paquete fácil de usar.</p>
 <p>Math Solver</p>	<p>Resuelve muchos problemas de matemáticas comunes que se presentan en la escuela y la vida cotidiana. Muestra el trabajo y explica los pasos para llegar a la respuesta.</p>

APÉNDICE B: TutorATL

¿Necesitas ayuda con la tarea?



**TUTOR
ATL** Access via



GRATIS (!!!) ayuda disponible de domingo a
sábado de 4:00 p.m. – 11:00 p.m.

¿Qué es TutorATL? El programa TutorATL es una plataforma gratuita y personalizada de ayuda a pedido para la tarea que se ofrece a los estudiantes de K-12 en el área metropolitana de Atlanta.

¿Cómo accedo a TutorATL? Simplemente inicia una sesión en myBackpack en tu computadora, computadora portátil, tableta o teléfono y haga clic en el logotipo de TutorATL.

¿Con qué puedo obtener ayuda? Puedes recibir ayuda en más de 40 materias incluyendo:

- **MATEMÁTICAS:** Primaria ▪ Álgebra I y II ▪ Geometría ▪ Trigonometría ▪ Cálculo ▪ Estadística
- **CIENCIA:** Ciencias de la Tierra ▪ Biología ▪ Química ▪ Física
- **INGLÉS:** Vocabulario ▪ Gramática ▪ Centro de escritura
- **CIENCIAS SOCIALES**
- **IDIOMAS DEL MUNDO** | Español ▪ Francés ▪ Alemán

Y

**REVISIÓN DE TEXTOS | PREPARACIÓN PARA EXÁMENES
COLOCACIÓN AVANZADA (AP)**

APÉNDICE C: USO POR EL ESTUDIANTE DE LA TECNOLOGÍA DEL DISTRITO

Esta información ha sido reimpresa del Manual del Estudiante 2018-2019 de Atlanta Public Schools.

USO POR EL ESTUDIANTE DE LA TECNOLOGÍA DEL DISTRITO (pág. 24)

Las tecnologías educativas, que incluyen, entre otras, Internet, correo electrónico, hardware, software y recursos en línea tienen un gran potencial para apoyar el currículo y el aprendizaje de los estudiantes. El uso de tecnologías educativas exige responsabilidad personal y una comprensión de los procedimientos de uso aceptable. El uso de la tecnología por parte de los estudiantes es un privilegio, no un derecho. El incumplimiento de los procedimientos de uso aceptable resultará en la pérdida del privilegio de usar estas herramientas educativas y puede dar lugar a medidas disciplinarias escolares o acciones legales.

Para obtener más información, visitar www.atlantapublicschools.us y revisar el Código de Conducta Estudiantil, Reglamento JCDA-(R)(1), así como la Política de la Junta IFBG , Uso Aceptable de Internet.

5.23 INFRACCIONES TECNOLÓGICAS (pág. 68)

5.23.1 Hackear o alterar la tecnología escolar: los estudiantes no intentarán interrumpir los recursos tecnológicos de la escuela destruyendo, alterando o modificando la tecnología. Los estudiantes no participarán en ninguna actividad que monopolice, desperdicie o comprometa los recursos tecnológicos escolares. La piratería real o intentada está estrictamente prohibida. Dependiendo de la edad del alumno, el nivel de severidad o la repetición, el administrador puede utilizar intervenciones, apoyos y respuestas disciplinarias de nivel 1-3 para esta ofensa. (Ver secciones 4.1-4.3, 4.4).

5.23.2 Piratería: los estudiantes no copiarán programas de computadora, software u otra tecnología provista por APS para uso personal. La descarga de archivos no autorizados está estrictamente prohibida. Dependiendo de la edad del alumno, el nivel de severidad o la repetición, el administrador puede utilizar intervenciones, apoyos y respuestas disciplinarias de nivel 1-3 para esta ofensa. (Ver secciones 4.1-4.3, 4.4).

5.23.3 Acceso/Distribución de material inapropiado: Los estudiantes no utilizarán ningún recurso tecnológico para distribuir ni mostrar material inapropiado. Según la edad del alumno, el nivel de severidad o la repetición, el administrador puede utilizar intervenciones, apoyos y respuestas disciplinarias de Nivel 2-3 para esta ofensa. (Ver

secciones 4.2-4.3, 4.4). El material inapropiado no sirve para un propósito educativo o de instrucción e incluye, entre otros, lo siguiente:

- Es profano, vulgar, lascivo, obsceno, ofensivo, indecente, sexualmente explícito, pornográfico o amenazante
- Defiende actos ilegales o peligrosos;
- Causa trastornos a APS, sus empleados o estudiantes;
- Defiende la violencia;
- Contiene información deliberada o negligentemente falsa o difamatoria; o
- De cualquier otra forma es perjudicial para menores de edad, según lo define la Ley de Protección de Niños en el Internet.

Nota: Ver 5.8.2 para infracciones no tecnológicas



PÁGINA DE FIRMA DEL ESTUDIANTE

1. Cuidaré adecuadamente de mi Dispositivo Digital Bridge:
 - a. Los cables y cordones deben insertarse con cuidado en el dispositivo para evitar daños.
 - b. Los dispositivos nunca deben dejarse en un área que no esté cerrada con llave o en un área no supervisada.
 - c. Reportar cualquier problema de software/hardware a mi escuela tan pronto como sea posible.
 - d. Mantener el dispositivo en un ambiente bien protegido y con temperatura controlada.
2. Mantendré mi Dispositivo Digital Bridge en su estuche protector en todo momento. Entiendo que si saco el dispositivo de su estuche protector, la garantía ya no es válida.
3. Nunca prestaré mi dispositivo escolar a otras personas.
4. Mantendré los alimentos/bebidas alejados de mi dispositivo porque los derrames causarán daños al dispositivo.
5. No desarmaré, trataré de acceder a la fuerza, ni piratearé ninguna parte de mi dispositivo ni intentaré repararlo.
6. Usaré mi dispositivo proporcionado por la escuela de una manera apropiada y que cumpla con las expectativas de la escuela, ya sea en la escuela, en el hogar o en cualquier otro lugar. Si uso mi dispositivo de una manera que no es apropiada, la escuela me puede disciplinar.
7. Solo colocaré decoraciones (como calcomanías, marcadores, etc.) en la cubierta protectora del dispositivo. No alteraré la etiqueta del número de serie en ningún dispositivo proporcionado por la escuela.
8. Entiendo que mi dispositivo proporcionado por la escuela está sujeto a inspección en cualquier momento sin previo aviso y es propiedad de las Escuelas Públicas de Atlanta. **Nada de lo que hago con el dispositivo es privado, y nada de lo que tengo en el dispositivo es privado.**
9. No compartiré mi información para inicio de sesión con ninguna persona aparte de un maestro o un adulto de mi escuela o mi padre/tutor.
10. Entiendo que si daño o pierdo mi dispositivo, o si me lo roban, hay pasos que deben tomarse para repararlo o reemplazarlo.

Entiendo y acepto las estipulaciones establecidas en el sitio web de Atlanta Public Schools y el Contrato de Padres y Estudiantes para la Iniciativa de Digital Bridge de APS.

Acepto las reglas establecidas en el Acuerdo del Usuario del dispositivo y el Código de Conducta del Estudiante.

Nombre del Estudiante: _____

Firma del Estudiante: _____

Fecha: _____



FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN Y EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD PARA LOS PADRES DE FAMILIA

He revisado el Manual de Digital Bridge y estoy consciente de las expectativas y consecuencias indicadas en este manual.

Al firmar abajo, usted indica que ha leído y comprendido las pautas de este documento y acepta que se le entregue un dispositivo a su hijo. Usted comprende que hay pasos que deben seguirse en caso de que el dispositivo que se le entregó a su hijo se rompa, se pierda o sea robado (ver la página 18 de este manual).

Usted entiende y acepta que, mientras se encuentra fuera de la escuela, usted es el único responsable de supervisar el uso del dispositivo por parte de su hijo y el contenido al que accede. Usted comprende que su hijo será sujeto a medidas disciplinarias si usa el dispositivo para actividades inapropiadas o prohibidas, en el hogar o en la escuela.

Usted y su hijo aceptan que Atlanta Public Schools no es responsable de nada de lo que suceda con este dispositivo. Usted acepta que su hijo usará este dispositivo bajo su propio riesgo.

- Al marcar ESTA casilla, DOY permiso para que mi hijo traiga a casa el Dispositivo Digital Bridge asignado para ser usado con propósitos educativos y la tarea.

Entiendo y acepto las estipulaciones establecidas en el sitio web de Atlanta Public Schools y el Contrato de Padres y Estudiantes para la Iniciativa de Digital Bridge de APS

Nombre del estudiante: _____

Grado del estudiante: _____

Nombre del Padre o Tutor _____

Firma del Padre o Tutor: _____

Fecha: _____

Número de serie: _____

Etiqueta de activo: _____