

Eduteka estuvo en la Conferencia ISTE 2013

2013-08-01

Eduteka estuvo en la Conferencia ISTE 2013

Una vez más Eduteka asistió a ISTE, el congreso de educación y TIC más grande del mundo, con sede en San Antonio, Texas (USA), cuyas principales temáticas atendieron el lema del evento compartir, aprender y descubrir". Como en años anteriores, la asistencia fue masiva: 13.000 participantes, principalmente docentes y directivos escolares, de los cuales 1.855 eran extranjeros, representando a 74 países. Más de 500 empresas destacadas exhibieron productos relacionados con el campo educativo. "

Una vez más Eduteka asistió a ISTE, el congreso de educación y TIC más grande del mundo, con sede en San Antonio, Texas (USA), cuyas principales temáticas atendieron el lema del evento compartir, aprender y descubrir". Como en años anteriores, la asistencia fue masiva: 13.000 participantes, principalmente docentes y directivos escolares, de los cuales 1.855 eran extranjeros, representando a 74 países. Más de 500 empresas destacadas exhibieron productos relacionados con el campo educativo. "

EDUTEKA ESTUVO EN ISTE 2013

Una vez más, entre el 23 y el 26 de Junio, asistimos a ISTE, el congreso de Educación y Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) más grande del mundo. En esta ocasión, la sede fue el Centro de Convenciones Henry B. González de la pujante ciudad de San Antonio, en el Estado de Texas (Estados Unidos).

Otra vez, la asistencia fue masiva: más de 13.000 participantes, principalmente docentes y directivos docentes. 1.855 de esos participantes vinieron del exterior, representando a 74 países. El salón de exhibiciones fue, de nuevo, gigantesco y albergó a más de 500 empresas exhibidoras de hardware, software, muebles, servicios, etc. Cerca de 4.500 personas atendieron al público visitante en esos espacios de exhibición durante tres días.

500 empresas en el salón de exhibiciones

La parte [académica](#) del Congreso estuvo a cargo de más de 1.100 conferencistas que presentaron una gran variedad de temas. La sesión inaugural incluyó una conferencia de la reconocida autora, consultora y diseñadora de juegos educativos [Jane McGonigal](#). Atrajo la concurrencia más grande que hemos visto en muchos ISTE para un evento particular: más de 7.000 personas que hicieron largas colas en las calles adyacentes al Centro de Convenciones.

ISTE13 fue el primero, entre los Temas del Momento (top trending topic) de Twitter, durante un periodo de tiempo ese domingo 23 de Junio, día de la apertura del Congreso. En total, se emitieron más de 50.000 tuits durante los tres y medio días del congreso.

En la parte ceremonial de la inauguración, antes de la presentación de la Señora McGonigal, ISTE informó sobre el proceso de reflexión que se realizó durante el último año, el cual llevó a una nueva formulación de su misión, a una nueva visión y al cambio en su imagen corporativa (ver ilustración). La nueva formulación de la misión dice así: “Como creadora y administradora de los estándares definitivos para educación y TIC, la misión de ISTE (Sociedad Internacional para las TIC en la Educación) es empoderar aprendices en un mundo conectado mediante el cultivo de una comunidad de aprendizaje profesional apasionada, vinculando a educadores y aliados, apalancando el conocimiento y la experticia, abogando por políticas estratégicas y mejorando continuamente la enseñanza y el aprendizaje”.

La nueva Visión de ISTE “es un mundo en el que todos los aprendices progresan, obtienen logros y contribuyen”.

<http://www.isteconference.org/2013/program/keynotes.php> En su conferencia central, la Señora [McGonigal](#) mostró el impresionante éxito global de algunos juegos digitales como Angry Birds y Call of Duty y el creciente uso de la filosofía de los juegos en diferentes contextos, para comprometer o enganchar a los participantes y para aprender a resolver problemas. Lo que se ha llamado “gamification” (de game: juego). Relacionó esto con estadísticas que muestran cómo, en el sistema educativo norteamericano, el nivel de compromiso de los estudiantes desciende a medida que avanzan: de 76% de estudiantes comprometidos en básica primaria, a 61% en la básica secundaria (middle school), a solo 44% en la escuela media (high school). Y propuso los juegos como la estrategia que puede volver a enganchar a esos jóvenes desmotivados generando en ellos una serie de emociones positivas como gozo, sorpresa, orgullo, amor, curiosidad, etc. Ella dice que lo contrario del juego no es el trabajo, sino la depresión. Y que es inevitable: pronto todos seremos jugadores (gamers). En realidad, durante su presentación, no se refirió mucho a los juegos como herramientas de aprendizaje; su énfasis fue, básicamente, en los juegos como estrategias para motivar; para lograr “individuos esperanzados y súper-empoderados”.

<http://www.isteconference.org/2013/program/keynotes.php> El martes 25 de Junio, a primera hora, se presentó la segunda conferencia central. Estuvo a cargo del autor

[Steven Johnson](#) y también despertó muchísimo interés. Centró su presentación en el contenido de su libro “[Donde nacen las buenas ideas](#): la historia natural de la innovación”. Las ideas de Johnson sobre la innovación son ampliamente reconocidas dentro del enfoque actual que esta tiene, interdisciplinario, colaborativo y de mente abierta. Él está catalogado por la revista “[Prospect](#)” como uno de los 10 Mejores Cerebros del Futuro Digital. Dio una charla inspiradora en la que exploró la intersección de las ciencias, la tecnología y su experiencia personal para explorar el concepto de dónde y cómo se originan las buenas ideas. Dio ejemplos de dentro y fuera del campo educativo, identificando ambientes de aprendizaje reales que operan como incubadoras de la creatividad; ambientes en los que las ideas fluyen libremente, donde se intercambia mucha información, espacios que hacen posible que las conexiones se den. Dijo que ninguna buena idea se manifiesta en lo que llama “momento Eureka”; sino que las buenas ideas persisten en la mente durante un tiempo considerable, pues necesitan un período de incubación que les permitan madurar. Lo importante es mantener vivas esas intuiciones. Dio el ejemplo de las “Casas Inglesas del Café” en el siglo XVIII, a las que asistía Darwin. Dijo que la iluminación se sucedía en ellas y agregó un dato curioso y era que en ese momento los ingleses pasaron de usar un depresor del sistema nervioso como el alcohol a tomar un estimulante de este como el café. Estos eran espacios multidisciplinarios, no dedicados a un solo campo, eclécticos, en los que la conversación entre todos fluía. Habló sobre cómo los aprendices innovadores solucionan problemas “prestando” ideas de múltiples campos del pensamiento y cómo tanto estudiantes como docentes apalancan las redes de pares movilizándose como agentes de cambio.

En paralelo a ISTE, anualmente se celebran muchos eventos. Esta vez, sin embargo, hubo uno que involucró a la gran mayoría de los asistentes. Microsoft había anunciado, pocas semanas antes del Congreso, que regalaría una [Surface RT](#) a todos los educadores que cumplieran ciertas condiciones mínimas. Ofreció y cumplió, que entregaría 10.000 unidades durante ISTE 2013. La operación logística para entregar los equipos y para dar capacitación inicial a todos los que llegaron por la promoción fue impecable.

Entrega de 10.000 tabletas Microsoft Surface RT

[ePals Corp.](#), aliado de Eduteka, ofreció un evento selecto para clientes y amigos en el que se dio a conocer la nueva Presidenta de la empresa, Katya Andresen, y se presentó una emotiva conferencia de Elia Saikaly, el escalador que realizó la aventura “ePals en el Monte Everest”, que atrajo la participación de miles de niños y jóvenes de la comunidad de ePals alrededor del mundo y convirtió el acenso a la montaña más alta del mundo en una experiencia de aprendizaje multitudinaria.

<http://www.epals.com/>

Katya Andresen, nueva presidenta de ePals.

Una tarea que nos ocupa anualmente en ISTE es la de detectar las más importantes tendencias que se observan en el uso de las TIC en la educación escolar. Este año no fue la excepción.

Algunas de esas tendencias vienen de años anteriores, como es el caso de la insistencia en fortalecer la educación en ciencias, tecnologías, ingeniería y matemáticas (STEM, su sigla en inglés) en la educación escolar. Se mantiene la preocupación en los países desarrollados por el déficit en profesionales especializados en esas áreas y por la incapacidad de atraer más jóvenes para que se dediquen a su estudio. Esa preocupación es válida también para nuestras naciones latino-americanas. Y la programación de computadores, empleando lenguajes nuevos, más apropiados para el uso escolar, como Scratch, es una de las estrategias más promovidas en ISTE.

Otra tendencia que sigue vigente es la de la “clase invertida” o “flipped classroom”, ya comentada en nuestra [crónica de ISTE 2012](#). Como se dijo en esa ocasión, “En la ‘clase invertida’, el estudiante se enfrenta, primero y por su cuenta, a los conceptos; en muchos casos viendo un video que puede ser de [Khan Academy](#) o realizado por su maestro; resuelve o trata de resolver problemas o preguntas con base en lo comprendido de ese video u otro material, también antes de la clase, para luego llegar al aula donde, con la guía del docente, se verifica, se aclara y se profundiza el aprendizaje”.

Un tema que gana presencia año a año en ISTE es el del [Aprendizaje Personalizado](#). Las versiones sobre cómo definirlo y cómo practicarlo varían; pero hay acuerdo en que

es aprendizaje centrado en el aprendiz y diseñado a la medida de las necesidades del aprendiz individual. Una de las mejores presentaciones sobre el tema fue la de [Cheryl Lemke](#), de Metiri Group. Ella propone que el aprendizaje personalizado compromete más al estudiante en un aprendizaje profundo porque tiene en cuenta sus intereses, se enfoca en sus necesidades y sus fortalezas, lo implica como co-diseñador de su aprendizaje y construye con él auto-dirección. La personalización del aprendizaje consiste en un esfuerzo complejo, que incluye al estudiante en varias tareas como la escogencia significativa, el establecimiento de metas y el monitoreo del progreso hacia ellas, la auto-regulación y la auto-dirección, aprendizaje multimodal, y otras, todo dentro de un ambiente de aprendizaje digital.

Un tema muy reiterado en las presentaciones de ISTE 2013 fue el del uso de juegos para el aprendizaje: “Gaming”. Ya hicimos referencia a la presentación de la Señora McGonigal. Muchos estuvieron en sintonía con su filosofía. Otros proponen, más bien, que se aproveche el interés de los jóvenes en los juegos y se los invite a diseñar y a programar nuevos juegos. Que el diseño y la construcción desarrollan mucho más competencias que el mero uso del juego, por interesante y desafiante que este sea. Esta propuesta encaja con la del Profesor Gary Stager, a la que nos referimos más adelante. Se ofrecen herramientas como [Gamestar Mechanic](#) y plataformas completas como la de [Cick Team](#).

Tal vez una de las mayores riquezas que proporciona la asistencia a ISTE es la diversidad y, a veces, antagonismo que se presenta en enfoques sobre diversos temas. Una tendencia de cambio que ha sido muy fuerte en ocasiones pasadas y que ahora parece estar convirtiéndose en un estándar es el de la dotación de equipos de cómputo 1 a 1, es decir, un equipo para cada estudiante. Ya son centenares de distritos escolares y miles de escuelas en los Estados Unidos, los que tienen programas de dotación 1 a 1. Pero no hay ningún tipo de acuerdo sobre cómo debe ser esa dotación. Hay muchos modelos: desde el que propone el uso de teléfonos celulares inteligentes; incluyendo el de “traiga su propio equipo” (BYOD), con los problemas que origina la diversidad en capacidades y modelos; pasando por los que entregan Tablet as a todos los estudiantes; hasta los que proponen que a los estudiantes solo se les deben dar equipos robustos, para que puedan crear y programar y desarrollar capacidades intelectuales más sólidas, más profundas.

Entre los que ofrecen Tabletas, llama la atención el dominio abrumador del iPad, de Apple. Fueron varias decenas de presentaciones cuyo protagonista principal era el [iPad](#). La inmensa participación de ese equipo en el mercado escolar norteamericano se apalanca con la gran cantidad de aplicaciones (Apps) para uso escolar que se siguen desarrollando y ofreciendo a través de la tienda iTunes.

En oposición a esa muy marcada tendencia de distribuir iPads u otras Tabletas, se encuentra la posición de expertos como [Gary Stager](#) y otros de la escuela constructivista; o, más allá, de la escuela construccinista del pionero del uso del computador en la escuela, Seymour Papert, del Media Lab de MIT. Puesta la controversia de manera simple, estos últimos consideran la Tableta, de cualquier marca, como un instrumento para consumir información; pero no para producir algo nuevo; y, menos aún, para construir algo físico.

<http://stager.org/>

Presentación de Gary Stager

<http://www.amazon.com/Invent-Learn-Tinkering-Engineering-Classroom/dp/0989151107>

Stager presentó en ISTE 2013 el libro que acaba de publicar, escrito en compañía de Sylvia Libow Martínez. Se titula (traducido al español): “[Inventar para aprender](#): construcción, ‘cacharreo’ (tinkering) e Ingeniería en el salón de clase.” En su charla, “La revolución creativa que usted no puede dejar pasar”, Stager presentó ideas y tendencias diversas. Él se basa en la sentencia de Piaget: “El conocimiento es consecuencia de la experiencia”. Por eso, pide a los maestros: “Menos nosotros; más ellos”, insistiendo en que ellos practiquen menos instrucción, menos intervención, menos información, e induzcan a niños y jóvenes a dedicarse al ciclo creativo de pensar, hacer y mejorar.

Y propone expandir la noción de computación, exponiendo a los estudiantes a diferentes ideas. Presenta tres tendencias importantes en ese sentido. Por una parte, más [programación de computadores](#), y desde edades más tempranas. Pero hay dos posibilidades facilitadas por nuevas tecnologías: la de “Programación física”, usando opciones de hardware que interactúan con el ambiente, cada vez más accesibles,

como piezas de robots y el [Arduino](#); y la de “Fabricación”, basada en el diseño ayudado por computador y las cada vez más económicas impresoras tri-dimensionales.

Se trata, de nuevo, de tendencias que los maestros y las instituciones educativas más innovadoras están siguiendo. Y que, poco a poco van permeando los diversos sistemas educativos.

CRÉDITOS:

Documento elaborado por Eduteka.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Agosto 01 de 2013.

Última modificación de este documento: Agosto 01 de 2013.*