

Siete tendencias tecnológicas en educación para 2018

2018-04-12

Siete tendencias tecnológicas en educación para 2018

Artículo publicado por Rhea Kelly, en Campus Technology, en el que plantea siete tendencias tecnológicas que veremos en el campo educativo durante 2018. Estas tendencias se generan a partir de las opiniones de cuatro líderes reconocidos en el uso de las TIC en procesos educativos. Conozca las siete tecnologías que, según expertos, darán qué hablar en educación en el 2018.

Artículo publicado por Rhea Kelly, en Campus Technology, en el que plantea siete tendencias tecnológicas que veremos en el campo educativo durante 2018. Estas tendencias se generan a partir de las opiniones de cuatro líderes reconocidos en el uso de las TIC en procesos educativos. Conozca las siete tecnologías que, según expertos, darán qué hablar en educación en el 2018.

SIETE TENDENCIAS TECNOLÓGICAS EN EDUCACIÓN PARA 2018

En un artículo publicado por Rhea Kelly en [Campus Technology](#) ella plantea siete tendencias tecnológicas que veremos en el campo educativo durante 2018, a partir de las opiniones de cuatro líderes reconocidos [1] en el uso de las TIC en procesos educativos. Las siete tecnologías que, según expertos, darán qué hablar en educación

en el 2018 son las siguientes:

1) Instituciones impulsadas por datos

Según Thomas Hoover, en la era del Big Data (tendencia en los últimos años), las Instituciones Educativas están progresando cuando se trata de usar datos para contribuir a la retención y al éxito estudiantil. Para David Goodrum, el futuro de cualquier innovación en aprendizaje-enseñanza casi siempre es una combinación de todos, o al menos la mayoría, de los siguientes elementos: disciplina académica, pedagogía, entorno de aprendizaje, datos y tecnología educativa. La investigación y la evaluación formativa basadas en datos son la clave para innovar en los procesos educativos.

2) Inmersión en el Aprendizaje

Anu Vedantham señala el potencial educativo de las tecnologías de [realidad virtual](#) que avanzan rápidamente y cruzan límites conceptuales. ¿Es como ver una película? ¿Es como interactuar con un juego? ¿Es como moverse por un paisaje en línea, sin restricción ni dirección? Tiene todos estos componentes, lo que hace que sea más difícil integrarse en una experiencia educativa con la posibilidad de explorar varios sentidos: tocar, oler y probar en el contexto de la realidad virtual.

3) Materiales y tareas de cursos digitales

Según Anu Vedantham, el gran volumen de video educativo crea desafíos para los docentes en la creación de contenido nuevo, así como en la búsqueda y reutilización de contenido. Por lo tanto, se requiere una herramienta para evaluar el contenido de un video de forma rápida y confiable. El video tiene connotaciones emocionales y culturales que pueden ser difíciles de predecir o controlar sin tomarse el tiempo para mirar y digerir el contenido e identificar qué incluir y qué editar. Necesitamos desarrollar nuevas metáforas sobre cómo trabajar con contenido de video en educación de forma similar a las prácticas establecidas de citas, paráfrasis y adaptaciones de contenido de texto.

Por su parte, Goodrum anota que una visión actual del éxito del alumno requiere que los estudiantes no solo sean consumidores reflexivos de contenido digital, sino

creadores eficaces y colaborativos de medios digitales, demostrando competencias y comunicando ideas a través de narración dinámica, visualización de datos y curación de contenido. Esto se logrará en la medida que los docentes creen tareas y [desarrollen rúbricas](#) para evaluar nuevas formas de trabajo de los estudiantes en las diversas disciplinas académicas.

4) Video para todos

Goodrum argumenta que hoy los equipos y herramientas de video se vuelven modulares y compatibles; las capacidades de los teléfonos inteligentes e incluso los drones han atraído tanto a aficionados como a profesionales; en últimas, todos tienen herramientas de video en su bolsillo; y la comunicación a través de medios de bricolaje es cada vez más común. Una estrategia de video puede ayudar a las personas de toda una institución a transmitir y comunicar su trabajo, investigación y actividad creativa.

5) Tecnología móvil y el Internet de las cosas

Para Fodrey, el trabajo que se realiza en las instituciones educativas se está volviendo cada vez más móvil, digitalizado y geográficamente disperso. La tecnología móvil proporciona gratificación instantánea al esfuerzo de los estudiantes, dentro y fuera del aula, cuando realizan trabajos digitales. Sin embargo, esto aumenta la demanda de recursos tecnológicos. Las instituciones deben capitalizar los puntos fuertes de la portabilidad y de la naturaleza [BYOD](#) de la tecnología móvil, y aceptar que, como resultado, nuestra facultad, personal y de los estudiantes van a contar con un soporte nuevo y diferente de nuestras divisiones de tecnología.

Por su parte, Goodrum presenta una serie de ejemplos en los que instituciones de educación superior están utilizando el Internet de las Cosas [2] para ayudar a los profesionales de diferentes áreas a combinar datos provenientes de diversos objetos para tomar las mejores decisiones posibles.

6) Papel de la Tecnología Informática

Según Hoover, la Tecnología Informática (TI) tiene la función central de ayudar a cumplir la misión de la institución educativa y su plan estratégico; concretamente, la

TI pueden ayudar a mejorar el flujo de trabajo y automatizar las tareas administrativas. Pero también tendrá impacto en los recursos de colaboración que la institución ponga al servicio de los estudiantes.

7) Diseño de espacios de aprendizaje

Vedantham opina que los cambios en el comportamiento de los estudiantes están demandando el diseño de nuevos espacios de aprendizaje. Por ejemplo, los nuevos espacios de la biblioteca ahora enfatizan la interacción casual, mobiliario móvil, superficies transparentes escribibles y la creación multimedia. Hay que mirar las instalaciones como un ecosistema de espacios interconectados y preguntar: ¿Cómo experimentan los estudiantes los espacios físicos en el transcurso del día? ¿Cómo podemos entender mejor sus comportamientos y necesidades de espacio? ¿Cómo puede la planificación de espacios ser inclusiva y flexible? A medida que nuestra comprensión de la neurociencia se profundiza, comenzamos a apreciar los aspectos emocionales del aprendizaje que tienen relación con el diseño del espacio, y adquieren importancia de los espacios que generan confianza, se sienten acogedores y crean una sensación de inspiración y asombro.

Para Goodrum, la cantidad de enfoques del aprendizaje activo que pueden usarse para fomentar la interacción en clase incluye: práctica y retroalimentación; aplicación de conocimiento; estudiantes haciendo juicios, comparaciones, síntesis y análisis; resolución de problemas individuales y grupales; e incluso, el aprendizaje entre pares. Esto tiene incidencia en la forma del espacio; por ejemplo, actualmente hay investigadores estudiando el impacto de una iniciativa llamada “la geometría del aprendizaje”.

Según Hoover, los estudiantes anhelan espacios de colaboración; desean múltiples tipos de asientos con alturas de asiento variadas; quieren salas de estudio individual y salas de estudio grupal; los estudiantes encuentran que los papelografos de caballete son muy útiles en el trabajo de estudio grupal e individual; y necesitan acceso a las TIC que permitan compartir fácilmente contenido entre grupos de estudiantes.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Los expertos entrevistados por Rhea Kelly fueron:

- Brian Fodrey: Decano Asistente de Instalaciones y Tecnología de la Información y Director de Información, Escuela de Gobierno, Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill.
- David Goodrum: Director de Tecnología Académica y Servicios de Información, Universidad Estatal de Oregon.
- Thomas Hoover: Director de Información y Decano de la Biblioteca de la Universidad de Louisiana en Monroe.
- Anu Vedantham: Director de Servicios de Aprendizaje y Enseñanza para Bibliotecas FAS, Biblioteca de Harvard, Universidad de Harvard.

[2] [Internet de las cosas](#) (en inglés, Internet of Things, abreviado IoT) es un concepto que se refiere a la interconexión digital de objetos cotidianos con Internet.

CRÉDITOS:

Esta es una reseña y traducción libre de Eduteka del documento original “[7 Ed Tech Trends to Watch in 2018](#)” escrito por Rhea Kelly. Las opiniones expresadas en esta adaptación son exclusiva responsabilidad de Eduteka y no son avaladas por [Campus Technology](#).

Publicación de este documento en EDUTEKA: Abril 12 de 2018.

Última actualización de este documento: Abril 12 de 2018.