

Clasificación de tendencias

Parte de la herramienta 1.2 – Identificar tendencias:

<p>1. ¿Qué tecnologías influirán en la enseñanza y el aprendizaje en los próximos 5 años?</p> <p><i>P. ej.: Pantallas táctiles</i></p>	<p>Tendencia común</p> <p><i>P. ej.: Los dispositivos móviles con pantalla táctil sustituirán todos los dispositivos estándar con teclado utilizados en los centros educativos.</i></p>
<p><i>Herramientas que permitan el aprendizaje en línea y el aprendizaje individualizado</i></p>	<p><i>El uso de estas herramientas permitirá al alumno seguir y marcar su propio ritmo de aprendizaje, reflexionando sobre los contenidos y facilitando nuevas estrategias de evaluación (autoevaluación, co-evaluación, etc.).</i></p> <p><i>Si los alumnos son partícipes en la elaboración de sus propios materiales de aprendizaje dicho aprendizaje se convertirá en significativo.</i></p>
<p><i>Realidad Virtual</i></p>	<p><i>Proporcionará la posibilidad de entrar i experimentar en diversos entornos sin haber salido del aula. Sería una manera de poder ensayar la realidad que les espera fuera del aula. Permitirá una mayor capacidad de comprensión y retención de conocimientos.</i></p>
<p><i>Inteligencia artificial</i></p>	<p><i>La existencia de algún tipo de asistente virtual con quien pueda interactuar y permitirle el acceso a la información o guiarle en su aprendizaje.</i></p>
<p><i>Makerspace</i></p>	<p><i>Este lugar de creación y reflexión permitiría conjugar teoría y práctica sobre los temas que se van tratando en clase. La construcción de proyectos en estos espacios, relacionados con el temario, permitiría al alumno ver la utilidad de aquello que se está estudiando. Es una forma de comprender mejor y responder de manera apropiada a situaciones reales.</i></p> <p><i>Es fundamental crear entornos de aprendizaje que "simulen" o recreen situaciones reales a las que los estudiantes como futuros ciudadanos se van a enfrentar.</i></p>

<p><i>Tecnología wearable</i></p>	<p><i>Despertará el interés del alumnado, potenciará su creatividad y los implicará en actividades de aprendizaje práctico.</i></p> <p><i>Por ejemplo, podrían usarse en materias como Educación Física. Podrían indicarnos en el futuro el camino a seguir por cada individuo ya que analizan sus reacciones a determinados estímulos, comportamientos o actividades.</i></p>
<p>2. ¿A qué desafíos se enfrentarán los profesores en los próximos 5 años?</p> <p><i>P. ej.: Legislación nacional</i></p>	<p>Tendencia común</p> <p><i>P. ej.: cambios en el currículo y la evaluación</i></p>
<p><i>Cambio del rol docente</i></p>	<p><i>Cambiar el concepto de docente como el experto y único transmisor de conocimientos a orientador y animador del alumno. Es el alumno el que llegará a conclusiones. Este replanteamiento repercutirá en la metodología del docente y en la creación o modificación de nuevos materiales que refuercen este nuevo papel.</i></p> <p><i>Con la cantidad de contenido disponible en línea, los docentes no seremos la única fuente de recursos en el aula. El profesorado deberá desarrollarse profesionalmente para cubrir las necesidades tecnológicas que conllevan el aprendizaje del alumnado, incluso introduciendo gamificación en sus asignaturas, de tal manera que los alumnos encuentren un aprendizaje distinto al tradicional.</i></p>
<p><i>Innovación en el proceso de E-A</i></p>	<p><i>Aportará mayor conocimiento de los beneficios que pueden aportar las TIC en contraposición a metodologías docentes más tradicionales. Además, facilitará la realización de nuevos materiales didácticos en los que se utilicen e integren los recursos digitales.</i></p> <p><i>La preparación del docente, la autosuficiencia de los estudiantes y los resultados académicos previos, impactarán en la eficacia de las intervenciones educativas. Hay que sumar el aspecto financiero para poder expandir las innovaciones necesarias en la enseñanza. Al docente le falta tiempo y apoyo institucional para llevar a cabo todas estas innovaciones.</i></p>
<p><i>Cambio de los métodos de evaluación</i></p>	<p><i>La adquisición y evaluación de competencias se percibirá de otra manera. Más que medir el aprendizaje en horas y medias de</i></p>

	<i>calificaciones, la certificación de la adquisición de habilidades pasará por la demostración activa que de ellas hacen los estudiantes.</i>
<i>Restricciones frente al cambio (presupuesto, imposiciones desde la administración, etc)</i>	<i>El aspecto financiero dificultará la expansión de las innovaciones necesarias en la enseñanza. Al docente le faltará tiempo y apoyo institucional para llevar a cabo todas estas innovaciones.</i>
3. ¿A qué desafíos se enfrentarán los alumnos en los próximos 5 años? <i>P. ej.: seguridad digital</i>	Tendencia común <i>P. ej.: evitar los riesgos asociados al creciente uso de las redes sociales, como el ciberacoso.</i>
<i>Experiencias de aprendizaje auténtico</i>	<i>Proporcionarán al estudiante las competencias necesarias para tener éxito en la educación superior y en el mercado laboral.</i>
<i>Aprendizaje individualizado y personalizado, siendo creadores de su propio currículum</i>	<i>En el caso de los cursos de secundaria desde 1º hasta 4º, el aprendizaje tradicional puede desmotivar al alumnado, por lo que el introducir estas nuevas tecnologías les puede suponer una oportunidad de mejorar la experiencia en el aprendizaje de los alumnos, aunque hay factores en muchos alumnos que los lleva a una inercia y a un rechazo al sistema educativo que puede ser sea mitigado con estas tecnologías.</i>
<i>Trabajo colaborativo</i>	<i>Es un reto para los alumnos que están acostumbrados a trabajar de forma individual. El aprendizaje cooperativo organizado a partir de las nuevas tecnologías fomenta trabajar unos con otros teniendo en cuenta la diferencia cognitiva entre los alumnos.</i>
<i>Titulaciones sin salida laboral</i>	<i>Los estudiantes se encontrarán, en el momento de salida al mercado laboral, con una sociedad en la cual habrá nuevas necesidades de perfiles profesionales.</i>
<i>Desarrollo del espíritu crítico</i>	<i>Fundamental en una sociedad cambiante y con "exceso" de información.</i>

Este documento forma parte del **Kit de herramientas para el aula del futuro**, creado en el marco del proyecto iTEC (2010–2014) y con el respaldo del VII PM de la Comisión Europea. Disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>

