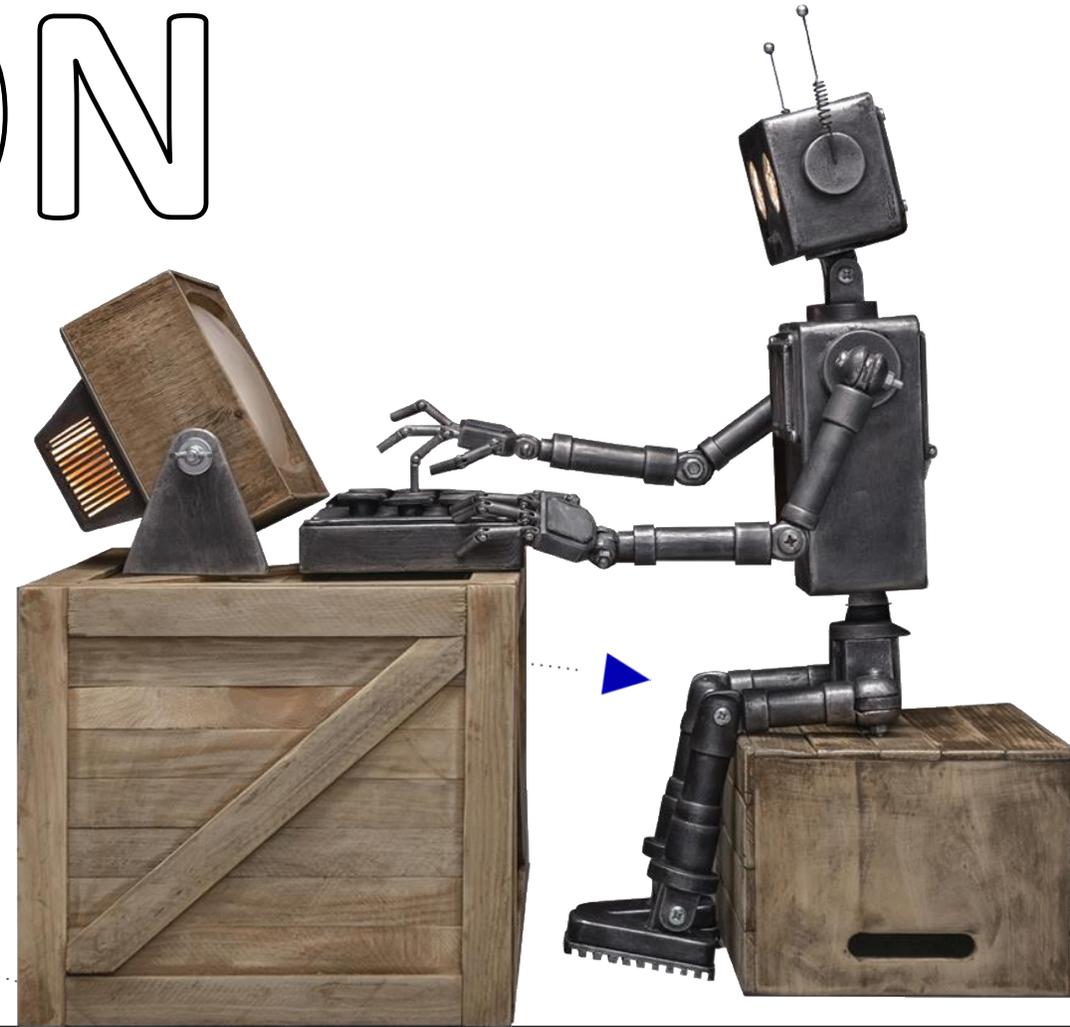
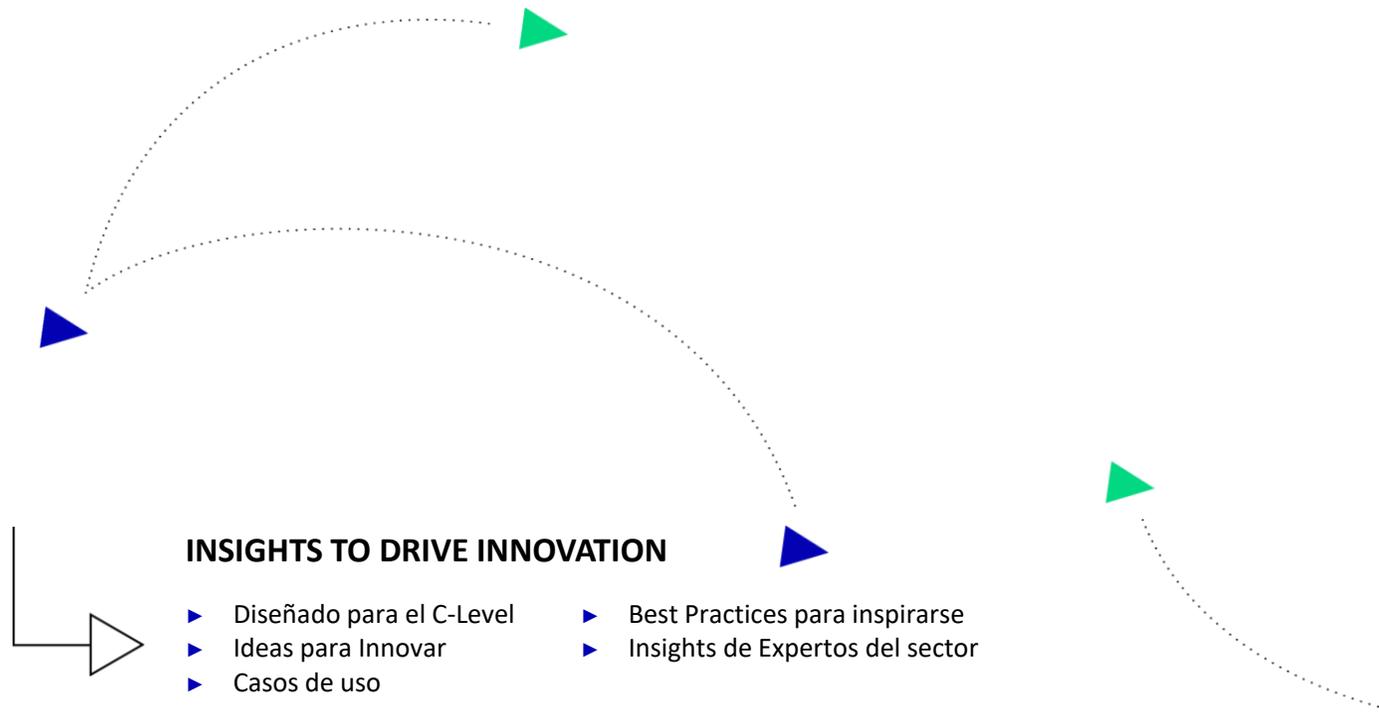


# EDUCACIÓN



# ICEMD

# INSTITUTO DE

# INNOVACIÓN

# DE ESIC

Somos generadores y dinamizadores de nuevo conocimiento en las disciplinas más punteras. Investigamos y experimentamos con nuevas formas de aprendizaje colaborativo e impulsamos la innovación abierta.



# ICEMD

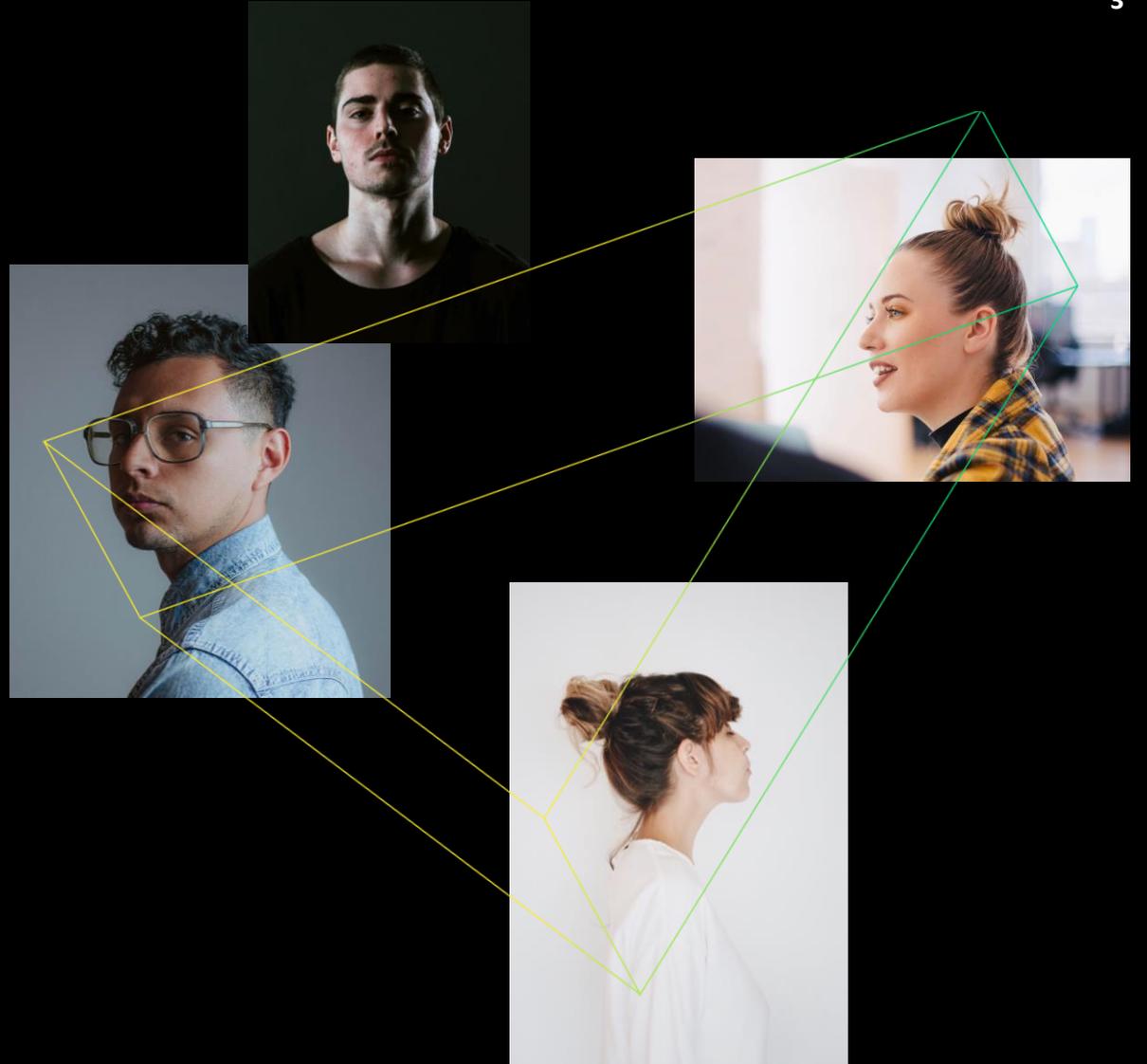
# INSTITUTO DE

# ▶▶▶ INNOVACIÓN

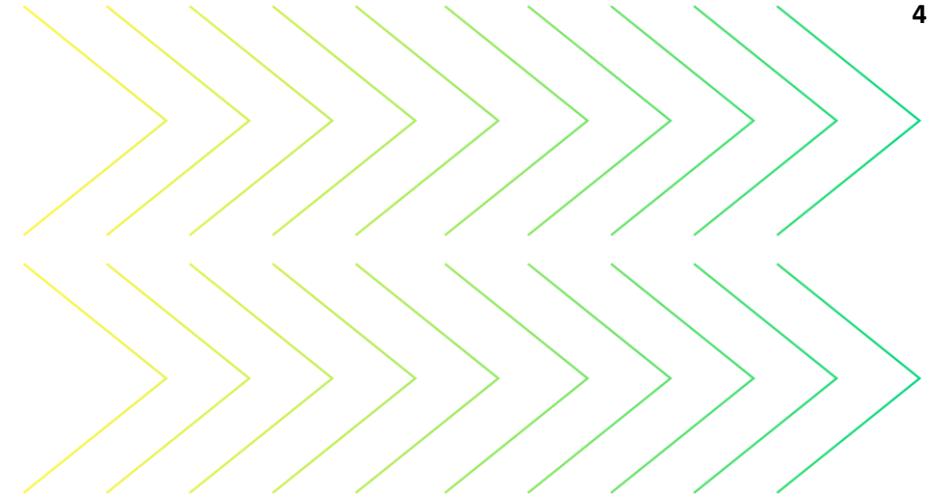
# DE ESIC

Un ecosistema colaborativo para profesionales y expertos que quieren explorar nuevos horizontes. Donde adquirir todas las herramientas y el conocimiento que les permitan dar vida a proyectos capaces de inspirar el cambio e impactar de manera positiva en las personas, en las empresas y en la sociedad.

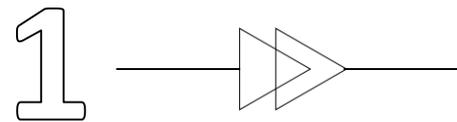
Porque queremos ser el motor para todo ese talento con ganas de explorar horizontes, afrontar problemas y generar nuevas soluciones que ayuden a dar vida a proyectos innovadores



# QUÉ ES INNOVATION SERIES

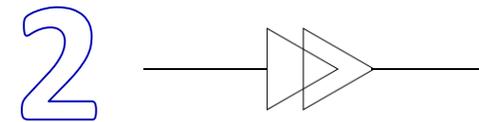


ICEMD Innovation Series nace con el objetivo de ser el documento anual de referencia que ayuda a las empresas y profesionales del sector, a través de la innovación, a dar respuesta a los problemas, necesidades y retos a los que se enfrentan, en cada área de la cadena de valor. En este documento encontrarás información útil y relevante para impulsar y acelerar la innovación en tu organización.



## INNOVACIONES

Conocer diferentes soluciones tecnológicas innovadoras que dan respuesta a necesidades concretas de negocio.



## CASOS DE USO

Saber cómo y dónde estas soluciones tecnológicas se aplican en las diferentes áreas de la cadena de valor.



## BEST PRACTICES

Ver cómo están aplicando estas innovaciones otras empresas para inspirarnos.

# CÓMO TE AYUDA

# INNOVATION SERIES



1

## IDENTIFICAR INNOVACIONES

Identificar soluciones tecnológicas innovadoras que dan respuesta a los problemas y/o necesidades de negocio en la cadena de valor.

2

## APLICARLAS EN TU NEGOCIO

Ayudar a la alta dirección y a los mandos intermedios a saber qué usos, dónde y cómo pueden aplicar las soluciones tecnológicas existentes (innovaciones).

3

## ACCELERAR LA INNOVACIÓN

Compartir el conocimiento y la información sobre innovación con todos los profesionales de tu organización con el objetivo de impulsar una cultura de innovación y experimentación.



# ¿QUIERES EMPEZAR A INNOVAR?



# ¿EN QUÉ ÁREA DE TU NEGOCIO QUIERES EMPEZAR A INNOVAR?

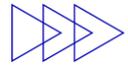


1. Tendencias en la educación
2. Tecnología & Educación
3. Educación Personalizada
4. Big Data & Educación
5. Edteach & Innovación en el aula
6. Habilidades Socioemocionales
7. Pedagogía Innovadora
8. Oportunidades de negocio
9. Educación & COVID-19

# 01 PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN EN 202X



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN



PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

## 1

### PREPARARNOS PARA LA ECONOMIA GIG

Se estima que más de la mitad de la fuerza laboral mundial serán trabajadores freelances para 2030. Para dar respuesta a este nuevo modelo laboral han surgido diversas plataformas como [UPWORK](#) o [FIVERR](#) que **conectan a la oferta y la demanda laboral de profesionales freelances**, generando y facilitando la transacción entre los trabajadores "gig" y aquellos que necesitan realizar un proyecto o tarea.

En los próximos años estos sistemas de trabajo se convertirán en una forma más aceptada y popular de realizar proyectos o tareas específicas, ya que la escasez de habilidades en algunas geografías está equilibrada por un gran número de trabajadores capacitados y preparados en otras partes del mundo, en particular en las economías emergentes.

Las empresas del sector de la educación tienen ahora el reto de formar y capacitar a los alumnos para que sean capaces de trabajar y competir en este nuevo entorno laboral. Esta tendencia está muy relacionada con la siguiente: “El auge de las habilidades y las certificaciones”.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN

▶▶▶ PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

## 2 EL AUGE DE LAS HABILIDADES Y LAS CERTIFICACIONES

La "Era de la Titulitis" ya ha terminado, ahora los empleadores buscan cada vez más evidencia de las habilidades prácticas y reales de los candidatos en lugar de simplemente confiar en las cualificaciones educativas y títulos para las decisiones de contratación.

Las credenciales tradicionales proporcionadas por las universidades y otras instituciones educativas, están evolucionando para atender la necesidad de una verificación más detallada de los conocimientos y habilidades técnicas, de contenido y profesionales específicos.

En los próximos años veremos como las Certificaciones Profesionales se extenderán como alternativa en muchos casos a los "títulos actuales", puesto que las empresas buscan a profesionales que tengan unas habilidades concretas para poder realizar tareas específicas y para ello buscan a profesionales certificados.

La educación está pasando de la transmisión de conocimientos, hacia la capacitación y entrenamiento en habilidades y capacidades prácticas concretas.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN



PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

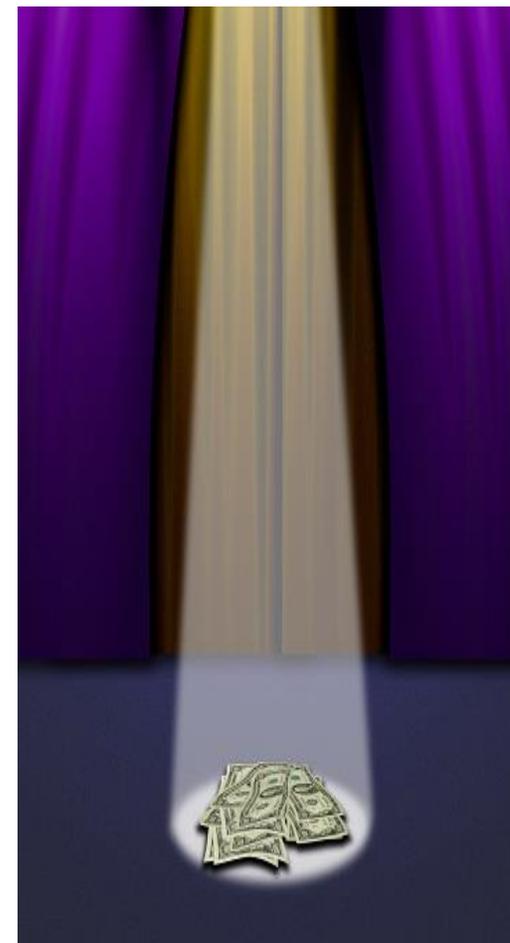
## 3

### FORMACIÓN PEER TO PEER (P2P)

Esta tendencia está muy relacionada con la Economía GIG, y con el desarrollo de habilidades concretas, donde ahora son los profesionales independientes los que usan su experiencia y conocimientos para monetizarlos a través de la formación directamente a particulares, sin usar a ninguna institución educativa como intermediaria.

Los alumnos ahora buscan aprender directamente de aquellas personas que hacen algo que ellos quieren hacer con éxito. Un ejemplo es [Carlos Galán](#) (en el sector inmobiliario), o [Alex Estebaranz](#) (en las inversiones en Bolsa). Ellos no dan certificados a los alumnos, pero estos tampoco buscan certificados, sino adquirir los conocimientos prácticos para poder aplicarlos a la vida real y tener éxito.

La economía global “entre pares” se ha generalizado y ahora es una forma aceptada de vivir, trabajar, aprender y ganar dinero. Esto significa la desintermediación de las “instituciones educativas”, donde el poder de la marca pasa de institucional a personas individuales. Esto hace que los estudiantes tengan más control sobre qué, cuándo y cómo aprenden, lo que obliga a las instituciones a reorganizar sus propuestas de valor para satisfacer las necesidades del mercado. Las personas recopilan micro credenciales de un gran número y una amplia gama de proveedores, lo que quita poder a las grandes instituciones de varios años con ofertas agrupadas. En lugar de estar mediados por la marca institucional como una marca de calidad, los estudiantes también pueden obtener la verificación del conocimiento de expertos globales en campos específicos, incluidos expertos de la industria y profesores. Las micro-credenciales se almacenan en la cadena de bloques y los alumnos construyen su propia colección de conocimientos, habilidades y experiencias relevantes.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN

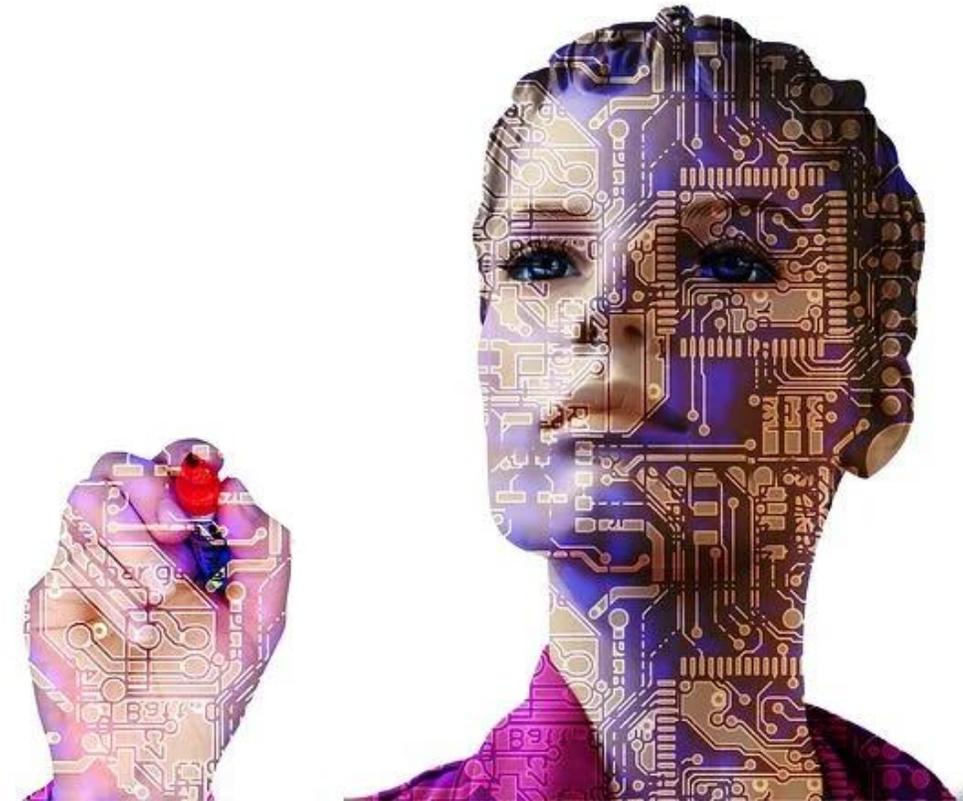
▶▶▶ PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

## 4 LEARNING SUPPORT

La tendencia anterior “Formación Peer to Peer” se relaciona con la de “Learning Support” donde los alumnos, buscan ayudas puntuales de expertos y/o mentores en base a sus necesidades concretas y específicas, tanto durante la fase de aprendizaje en una institución educativa, a través de clases de refuerzo en formato Tutorías, como a la hora de aplicar los conocimientos teóricos a la vida real o a su actividad profesional través de la figura y ayuda del Mentor.

La demanda y el auge de esta tendencia la podemos ver por un lado en la proliferación de plataformas de Tutoring como [TUTOR ME](#) o [MYTUTOR](#), y por otro lado en los servicios de Mentoring como [100MENTORS](#) que conectan a los alumnos y los estudiantes están permitiendo conexiones y escalas significativas que no eran posibles en los modelos localizados cara a cara.

El auge de esta tendencia sobre todo en el mundo corporativo, se debe a la necesidad permanente que tienen los profesionales de desarrollar nuevas habilidades y adquirir los conocimientos prácticos y concretos que necesitan en cada momento, a través de profesionales que son expertos, tienen la experiencia y saben cómo hacerlo. Gracias a las tecnologías digitales hoy podemos acceder a cualquier experto de cualquier lugar del mundo a un coste muy competitivo y de forma muy rápida.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN

▶▶▶ PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

## 5 EDUCACIÓN CON IMPACTO Y RESULTADOS

Durante los últimos años, hemos visto como las empresas y los profesionales han invertido su dinero en programas de formación, que en muchos casos eran totalmente teóricos, alejados de la realidad empresarial y carentes de aplicación práctica. Eran muy pocos los casos en los que se medía realmente el retorno de la inversión en formación, en tiempo y dinero, y se cuantificaba el impacto que esta tenía en el negocio de las empresas.

Esto está cambiando, ahora las empresas y los profesionales buscan formaciones que sean totalmente, prácticas y útiles, que generen resultados visibles y que tengan un impacto cuantificable en los KPIs de negocio. Esto explica el auge de las tendencias anteriores.

La formación con impacto y orientada a resultados, que se puede medir, va a ser una palanca estratégica y clave para ayudar al área de negocio de las empresas a alcanzar sus objetivos. Por ello, aquí hay una gran oportunidad para todos los players del sector de la educación que adapten su propuesta de valor.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN



PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

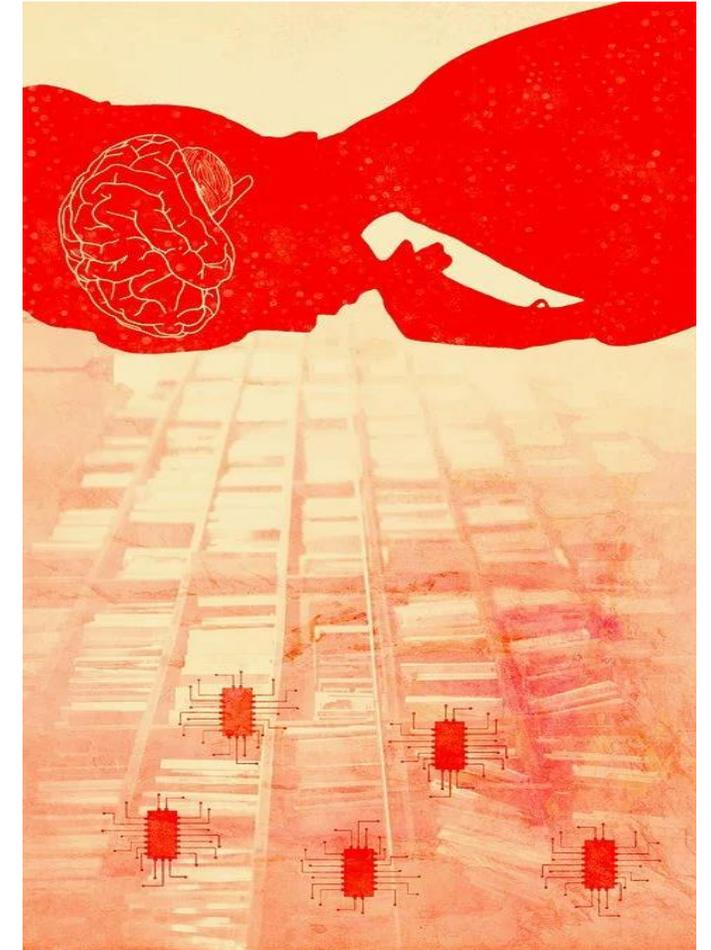
## 6 EDUCACIÓN ALTERNATIVA

Los proveedores de educación alternativos, que van desde los colegios hasta la formación profesional continua, siempre se han considerado "atípicos" al sistema de educación formal, con un porcentaje insignificante de estudiantes que participan en formas alternativas de educación.

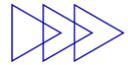
Sin embargo, en busca de mejores resultados y frustrados con los sistemas nacionales, los proveedores alternativos están ganando fuerza y ahora vemos modelos universitarios alternativos, como [MINERVA](#), que se centran en habilidades y resultados específicos como el pensamiento crítico, la toma de decisiones éticas y el liderazgo.

Otra cambio es el que se está produciendo en la formación profesional que estaba "desprestigiada" con respecto a la educación Universitaria y de Postgrado, por que se ocupaba de la formación técnica requerida para las profesiones "físicas", pero ahora está en auge por que siguen un modelo de aprendizaje práctico, que es el que buscan y necesitan las empresas.

El problema es que las instituciones de formación profesional no están aprovechando la oportunidad de "poseer" el nuevo espacio técnico profesional de la tecnología y la programación. Este espacio lo han aprovechado nuevos players, como [IRONHACK](#), con nuevos modelos de negocio digitales.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN



PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

## 7

### EDUCACIÓN PERSONALIZADA

La Educación personalizada o “Personalized Education” tiene hoy más valor que nunca. La diferencia es que la educación personalizada no significa que no haya educación colectiva. Simplemente significa que se le da importancia en la educación a las necesidades y deseos personalizados del alumno dentro del foro colectivo.

La auto-dirección del estudiante y la elección en el plan de estudios son señas de identidad del aprendizaje personalizado.

La evaluación también se adapta a la persona: las escuelas y aulas que implementan el aprendizaje personalizado utilizan la progresión basada en competencias, para que los estudiantes puedan pasar a los siguientes estándares o temas cuando hayan dominado en lo que están trabajando actualmente. De esa manera, los estudiantes en el aula de aprendizaje personalizado pueden progresar para trabajar más allá de su nivel de grado a medida que dominan los temas, mientras que los estudiantes que necesitan ayuda adicional tienen ese tiempo integrado en sus horarios diarios también.

Aunque la diferenciación se centra en las necesidades individuales de los estudiantes, en su mayoría es planificada e implementada por el profesor. Los profesores deben enseñar lecciones, mirar los datos de evaluación frecuentes y reunirse con los estudiantes para hacer los cambios necesarios en sus planes de aprendizaje.

También necesitarán tener un cierto nivel de comodidad con la tecnología: la instrucción diferenciada y personalizada que los estudiantes reciben a menudo vienen en forma de lecciones y programas online, por lo que los profesores deben ser capaces de navegar por plataformas virtuales con facilidad.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN

▶▶▶ PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

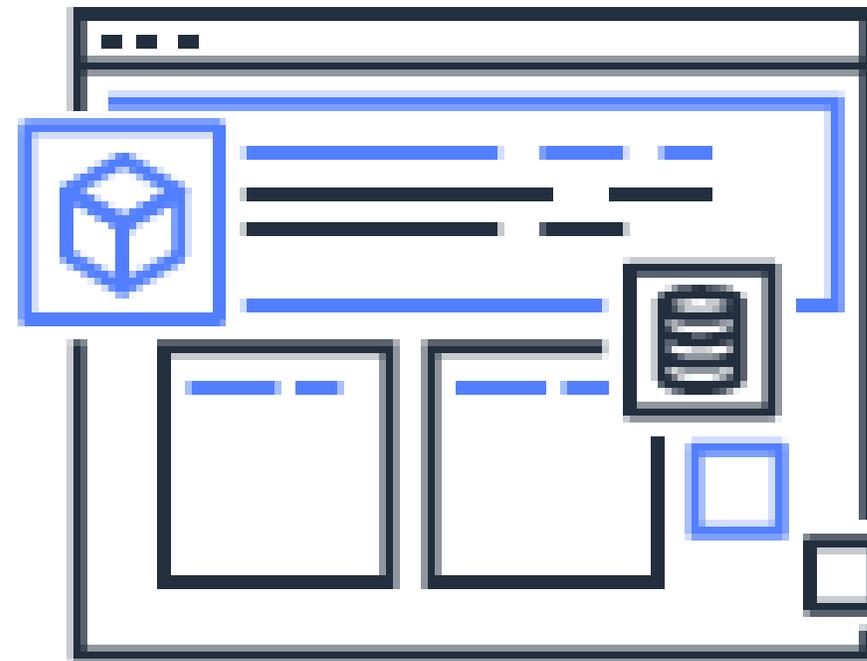
## 8 DATA DRIVEN LEARNING

Al igual que ocurre en todos los sectores, la educación está evolucionando hacia el “Data Driven Learning”. Esto se debe al uso de la tecnología, que nos permite recoger datos sobre el alumno, y eso nos ayuda a mejorar significativamente los procesos de aprendizaje y nos permite la personalización de las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

Este nuevo entorno educativo rico en datos permite la captura de información de la mayoría de las actividades de aprendizaje. El análisis y la presentación de informes en tiempo real a profesores y alumnos, a la vez que los datos agregados se envían al proveedor de la tecnología para mejorar el desarrollo de sus productos.

Esta es una tendencia que todavía está en una fase inicial, pero que se va a acelerar en los próximos años, debido al uso intensivo que se está haciendo actualmente de la tecnología en el sector de la educación debido al impacto del COVID19.

El Data Driven Learning, va a mejorar los procesos de enseñanza, las experiencias de la formación y los resultados de ésta. En el informe veremos esta tendencia en detalle.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN

▶▶▶ PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

## 9 NUEVAS METODOLOGÍAS

Una de las tendencias que más impacto y transformación va a generar en la educación en los próximos años es la aplicación de nuevas metodologías de enseñanza y estrategias de aprendizaje.

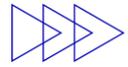
Algunas de las metodologías que vamos a ver cómo son el microlearning, los programas en formato Bootcamps, la clase invertida o “Flipped Classroom”, y el aprendizaje basado en prácticas en empresas, proyectos, retos y problemas reales

Veremos también metodologías de aprendizaje basadas en la tecnología como la educación inmersiva, el video-learning interactivo, el uso de chatbots inteligentes, la gamificación, o el mobile learning de última generación. Aunque muchas de estas metodologías se venían usando desde hace tiempo, ahora es cuando la tecnología está madura, hay casos de uso concretos aplicados a la educación y best practices de empresas que harán que la experiencia y eficacia se multiplique de forma exponencial.

[MINERVA](#) es un ejemplo de una institución educativa que incorpora estas metodologías en sus procesos de enseñanza, de una forma única, creando su propia metodología. Una fuente de diferenciación en el sector de la educación será cómo combinemos y apliquemos las diferentes metodologías de enseñanza en nuestros programas formativos, a través de nuestros profesores y de la tecnología.



# PRINCIPALES TENDENCIAS EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN



PREPARATE PARA EL ESCENARIO 202X

## 10 EDTECH: INNOVACION EN LA EDUCACIÓN

Estamos viviendo un momento fantástico en el sector de la educación, por la tremenda revolución que se está produciendo gracias a la tecnología, que está permitiendo que surjan miles de startups con nuevas propuestas de valor, que dan respuesta a las necesidades y demandas actuales de los alumnos, instituciones educativas y empresas.

Además el gran interés de los fondos de inversión por el sector de la educación, está acelerando la innovación y la aparición de nuevos modelos de negocio. Un ejemplo de esto es el interés e impulso de Amazon por el sector de la educación con su plataforma [AMAZON EdStart](#).

Este entorno de libre mercado global ha fomentado la aparición de "megaorganizaciones" con un reconocimiento de marca omnipresente como Amazon, Google, Apple, etc, que además del dominio de la tecnología, el capital en efectivo con el que cuentan, disponen de la escala para lograr eficiencias significativas.

La pregunta es ¿qué van a hacer las instituciones educativas tradicionales para competir en este entorno de mercado global con los grandes players tecnológicos? ¿Cómo van a organizarse y transformarse para integrar en su cadena de valor y/o competir con los disruptores (Startups EdTech)?



# 02 TECNOLOGÍA & EDUCACIÓN

La tecnología puede personalizar el aprendizaje, involucrar a los desconectados, complementar lo que sucede en el aula, ampliar la educación fuera del aula y proporcionar acceso al aprendizaje a los estudiantes que de otro modo no tendrían suficientes oportunidades educativas.



## CAMBIO DE PARADIGMA PARA EL 2030

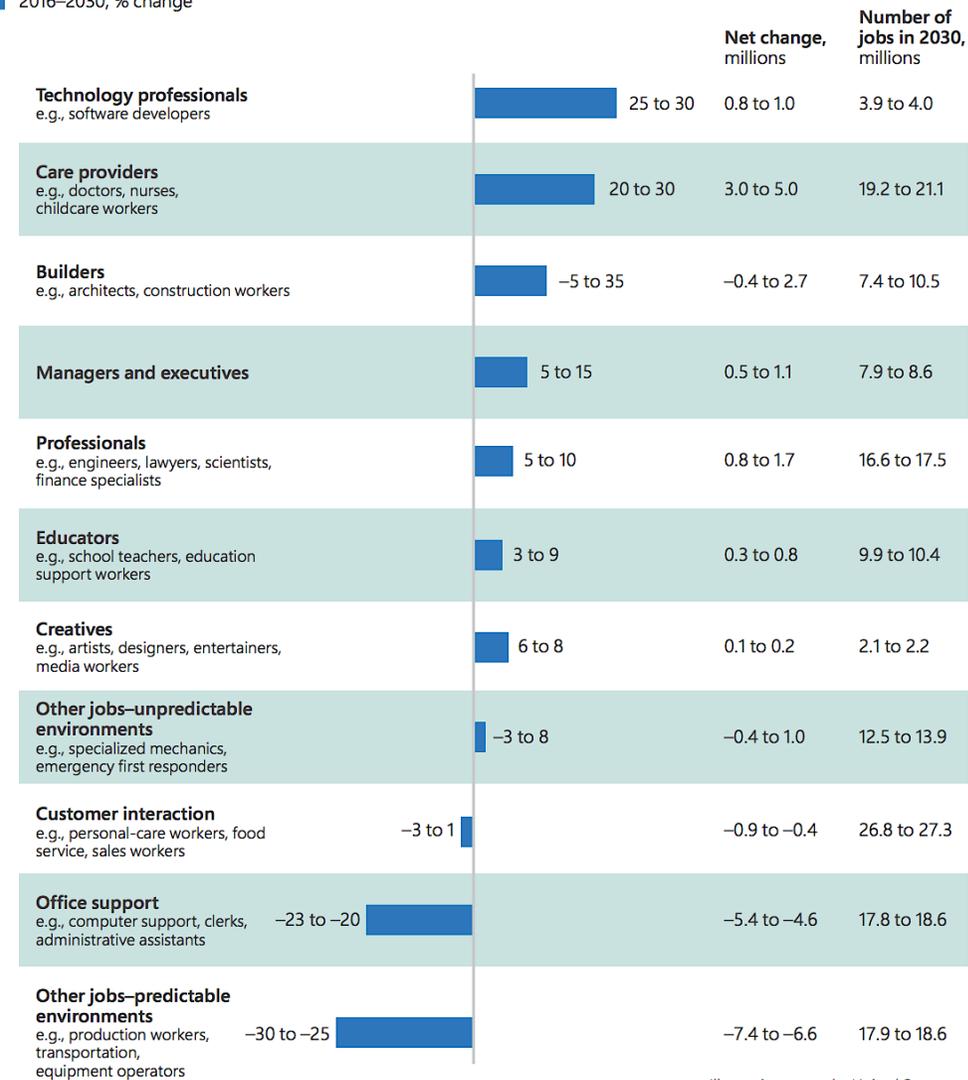
Para cuando los niños que están en las guarderías de hoy ingresen a la fuerza laboral, las actividades cambiarán sustancialmente en la mayoría de las ocupaciones y requerirán cada vez más la aplicación de experiencia y resolución creativa de problemas, así como la colaboración, la gestión y el desarrollo de las personas.

El Instituto Global McKinsey (MGI) estima que, a nivel mundial, alrededor de la mitad del trabajo por el que se les paga a las personas hoy en día podría ser automatizado por la tecnología existente para 2030, y hasta 375 millones de personas podrían necesitar cambiar de categoría ocupacional de vez en cuando. Sin embargo, el MGI también predice que los nuevos empleos creados por la tecnología, el aumento de los ingresos y el consumo, así como por las inversiones en infraestructura y energía renovable, impulsarán un fuerte crecimiento en el empleo global. Por lo tanto, habrá muchos más trabajos.

Sin embargo, las cualidades que exige el mercado laboral cambiarán de manera fundamental. La mayoría de las profesiones requerirán fuertes habilidades cognitivas en aritmética, alfabetización, resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad. La complejidad y la naturaleza de las tareas también exigirán interacciones cada vez mayores y más profundas entre los trabajadores, elevando la necesidad de habilidades socioemocionales.

Según el análisis de la demanda laboral de MGI, las ocupaciones que probablemente verán el mayor crecimiento para 2030 son aquellas que no se automatizan fácilmente y las vinculadas a tendencias macroeconómicas como el envejecimiento de la población, el aumento de los ingresos y un mayor gasto en tecnología. El papel del educador seguirá aumentando en importancia, ya que se prevé que la educación sea una de las ocupaciones que crecerá en la próxima década.

### Net impact of automation on occupations 2016–2030, % change



Illustrative example: United States

# 1 INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La inteligencia artificial en educación generalmente se enfoca en identificar lo que un estudiante sabe o no sabe, y luego desarrollar un plan de estudios personalizado para cada estudiante. Se espera que el uso de IA aumente en casi un 48% en los próximos años.

La IA y otras tecnologías de última generación influirán en el material de aprendizaje y el software educativo en la próxima década. La IA puede hacer que el aprendizaje sea más inclusivo y accesible, ya que el software de aprendizaje habilitado para IA puede adaptarse sin problemas a las habilidades individuales de un estudiante. Por lo tanto, los estudiantes se beneficiarán de los módulos que los ayudan a aprender de la manera más adecuada para ellos. Y su impacto irá desde la escuela primaria hasta las instituciones de educación superior.

ProFuturo lanzó el documento de referencia "Inteligencia artificial en educación: desafíos y oportunidades para el desarrollo" en España. El documento fue formulado en colaboración con la UNESCO y expertos del campo de la IA, y se lanzó oficialmente durante la Semana de Aprendizaje Móvil de París en marzo del año pasado. El lanzamiento tuvo lugar en el Espacio Fundación Telefónica y se pudo seguir en las redes sociales utilizando el hashtag [#IAProFuturo](#).



## 2 REALIDAD AUMENTADA / REALIDAD VIRTUAL

La realidad virtual tiene el encanto de ayudar a los estudiantes a abrirse a un mundo de posibilidades ilimitadas. La tecnología AR / VR ayudará a los profesores a crear cualquier tipo de ambiente en el aula. Se espera que esta tendencia implique una mejor participación con un aprendizaje más profundo e individualizado del material de estudio.

Google Expeditions es un gran ejemplo de AR. Tiene casi 900 expediciones que incluyen viajes virtuales a muchos lugares famosos del mundo. Esta tendencia educativa interesará enormemente a los estudiantes porque es atractiva y beneficiosa.

Las nuevas empresas XR o realidad extendida que se centran en la educación abarcan desde soluciones móviles que permiten el uso múltiple en las escuelas, la redefinición del aprendizaje experimental, hasta modelos alternativos para la formación profesional en oficios físicos como fontanería e ingeniería. A medida que los costes de las tecnologías inmersivas se reducen y las tecnologías se vuelven más fáciles de usar, las escuelas están más capacitadas y dispuestas a invertir en experiencias alternativas y virtuales para sus estudiantes.



## 4 APRENDIZAJE INMERSIVO

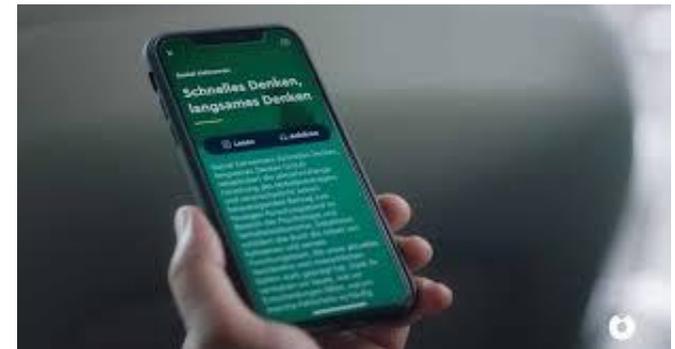
El aprendizaje inmersivo ha surgido como una de las mejores tecnologías de EdTech que están revolucionando el sistema educativo. Con el coste de la tecnología de aprendizaje inmersivo cada vez más económico, y la calidad de las herramientas mejorando, los educadores podrán integrar y adoptar esta tecnología en sus planes académicos. Las posibilidades son bastante emocionantes ya que el aprendizaje inmersivo se puede aplicar en diversas disciplinas que van desde la educación STEAM hasta el aprendizaje de idiomas.

Las plataformas de aprendizaje en línea como Open Space de Open Colleges están diseñadas para que el aprendizaje sea más conveniente para los estudiantes. Con una herramienta como Open Space, se puede acceder a todos los materiales del curso, enviar tareas, recibir comentarios y verificar sus calificaciones en un solo lugar. Es conveniente y fácil de usar, y viene con una red de apoyo de educadores y compañeros para ayudar al alumno cuando necesite un impulso de motivación.

## 5 GAMIFICACIÓN

Uno de los mayores beneficios de la gamificación es que es divertido, atractivo y ayuda a crear un vínculo más fuerte. Además de dar un impulso a la interacción en el aula, la gamificación también juega un papel importante para ayudar al alumno a comprender el contexto y el resultado de una situación particular. Impartir el aprendizaje en un escenario de juego ayuda a los estudiantes a mejorar la retención y la comprensión.

Las personas que disfrutan al aprender algo nuevo en un corto período de tiempo pueden probar Blinkist. Es una aplicación educativa gamificada para leer libros en solo 15 minutos. En otras palabras, resume el contenido de un libro de no ficción en un corto período. Es muy útil para los profesionales que siempre están en movimiento y que buscan autoeducación.



## 6 INTERNET DE LAS COSAS (IoT)

Internet de las cosas tiene muchas ventajas cuando se trata de educación. IoT tiene la capacidad de permitir que los profesores compartan los resultados de las pruebas con los padres e incluso con otros profesores. También puede controlar el momento en que la solicitud de ayuda con la tarea en vivo fue aceptada por el tutor y el tiempo que tomó completarla. Con la ayuda de los beneficios que ofrece IoT, los maestros pueden obtener una mejor comprensión de los estudiantes. Pueden averiguar si su enseñanza es efectiva si la tarea es óptima y si los estudiantes disfrutaron o no del proceso de aprendizaje. Esta información es importante para hacer un cambio en la educación actual y futura.

## 7 CHATBOTS

Diseñados para simplificar la interacción entre el estudiante y la computadora, los chatbots brindan una amplia gama de beneficios, que incluyen:

- ▶ **APRENDIZAJE A INTERVALOS ESPACIADOS:** Utiliza algoritmos y repeticiones para optimizar la memorización.
- ▶ **RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA:** Los trabajos se pueden calificar con un 92% de precisión y en un tiempo más rápido que los maestros
- ▶ **APRENDIZAJE A SU PROPIO RITMO:** Realiza un seguimiento del rendimiento de un alumno y lo guía en función de sus necesidades individuales

Esta tecnología innovadora está dotando a los educadores con nuevas estrategias para un aprendizaje más comprometido, al tiempo que reduce su carga de trabajo.

## 8 VIDEOS DE APRENDIZAJE

Aunque el aprendizaje basado en video no necesariamente se considera tan innovador como la inteligencia artificial o los chatbots, el 98% de los educadores lo ven como un componente vital en las experiencias de aprendizaje personalizadas. La mayoría de las instituciones informan que incorporan video en sus planes de estudio de alguna manera. Esto se debe al hecho de que el aprendizaje en video aumenta la satisfacción de los estudiantes en un 91% y los logros de los estudiantes en un 82%.

Iorad es una herramienta de transmisión de pantalla: le permite crear tutoriales interactivos en línea que demuestran cómo hacer las cosas en una pantalla. Supongamos que desea crear un video que muestre a los estudiantes cómo usar una pieza de tecnología. Con iorad, puede hacer algo que parezca un video screencast, excepto que el video se detiene de vez en cuando para pedirle al usuario que haga clic en varias partes de la pantalla para seguir sus indicaciones, y no continuará a menos que el usuario lo haga. Esto hace que el producto final sea mucho más interactivo para el usuario.



# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

## Convertimos tu aula en una experiencia

Transformamos los contenidos y conseguimos un aprendizaje significativo y motivador para tu alumnado.



[VirtwayWet Edugames](#) una empresa que genera experiencias educativas interactivas. Mediante gamificación y el uso de nuevas tecnologías transforman los contenidos curriculares en una aventura, convierte al alumno en el protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Permite la evaluación de las competencias y habilidades necesarias para el alumno del siglo XXI. Estas experiencias rompen las paredes del aula y convierten el aprendizaje en una experiencia única.

[Educreality](#) es una startup educativa que implementa soluciones de Realidad Aumentada y Virtual en el sector educativo y formativo. Educa Reality es la empresa matriz y tiene dos líneas de negocio dentro de la misma.



[Skoobi](#) es una plataforma SaaS de creación y visualización de contenido en RA y RV para educación. Al igual que Netflix, dispone de un catálogo de experiencias educativas inmersivas donde los docentes y estudiantes pueden experimentar el aprendizaje. Además dispone de un editor de escenarios virtuales con los que docentes y estudiante pueden crear sus propio mundos virtuales colaborativos. Los estudiantes y docentes colegios pueden consumir el contenido de forma online y presencial debido al Covid19.

# IDEAS PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN

## EJEMPLOS PARA INSPIRARSE

[AWS Edstart](#) es una aceleradora de empresas emergentes de tecnología educativa de AWS, que está diseñada para ayudar a que los emprendedores creen la próxima generación de soluciones de administración de instalaciones, análisis y aprendizaje en línea en la nube de AWS. El proyecto está diseñado para permitir que las empresas emergentes de EdTech se muevan más rápido a través de beneficios como el apoyo financiero sin capital a través del crédito promocional AWS, la capacitación y el apoyo técnico, el acceso a una comunidad mundial de expertos en EdTech, y mucho más.



[Educatech Clusters](#) es un cluster de innovación que ofrece una serie de servicios exclusivos para las empresas del sector educativo que forman parte del clúster. La aceleradora se basa en el Marco Europeo de Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes., es decir, aquel que el estudio sitúa al alumno en el centro y pone el foco en el enriquecimiento de los procesos de educación y aprendizaje de la ciudadanía digital, proporcionando un grado más de profundidad en las distintas dimensiones de análisis para ayudar a la comunidad educativa en sus procesos de digitalización y toma de decisiones.

## RECOMENDACIONES

- 01 Incorporar las tecnologías emergentes** en el aula para crear experiencias emocionantes y atractivas.
- 02 Utilizar asistentes de inteligencia artificial habilitado por voz** para rastrear la participación en clase.
- 03 Implementar IA de habla inglesa** en las aulas con el fin de mejorar las habilidades de inglés oral y escrito de los estudiantes
- 04 La incorporación de las habilidades tecnológicas** del mañana en las aulas de hoy para ayudar a cerrar la brecha de conocimiento para la futura empleabilidad.
- 05 Incluir la realidad aumentada por su capacidad de apoyar el aprendizaje experimental** - Por ejemplo, los estudiantes podrían "visitar" Egipto para comprender cómo es ser arqueólogo o viajar en el tiempo 2,000 años y emitir un voto en la Asamblea romana.
- 06 Incorporar la realidad mixta** que combina el mundo físico y la realidad virtual.

# 03 EDUCACIÓN PERSONALIZADA

Los diseños modernos de experiencia de aprendizaje centran la atención en las necesidades de los estudiantes; enfocando el aprendizaje como un conjunto de experiencias fluidas, holísticas e ininterrumpidas. Incluyen aprendizaje basado en investigación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en desafíos, aprendizaje basado en fenómenos y aprendizaje personalizado



Los colegios y universidades de hoy se enfrentan a una amplia gama de desafíos, incluidos los estudiantes desconectados, las altas tasas de abandono escolar y la ineficacia de un enfoque tradicional de educación "único para todos". Pero cuando el análisis de big data y la inteligencia artificial se usan correctamente, se pueden crear experiencias de aprendizaje personalizadas, que a su vez pueden ayudar a resolver algunos de estos desafíos.

Para que el aprendizaje se centre más en el alumno, las estrategias y herramientas deben ayudar a identificar dónde se encuentran los alumnos en su aprendizaje, ayudar a comprender lo que los motiva y proporcionar la flexibilidad para que los alumnos avancen en el contenido al ritmo que mejor se adapte a ellos. Todo esto debe hacerse mientras se apoya el papel del profesor para interpretar, sintetizar y actuar sobre estas ideas en el contexto de otra información y variables.

Un requisito para lograr centrar la educación en el estudiante es garantizar que el aprendizaje se pueda personalizar para cada estudiante, independientemente de sus habilidades lingüísticas, desafíos de aprendizaje permanentes o temporales, nivel de lectura actual u otros factores. Cada vez más, la tecnología está desempeñando un papel útil en la nivelación de todos los estudiantes al proporcionar herramientas que les dan a los estudiantes más control sobre cómo aprenden y se involucran.

Si bien existe una distinción entre instrucción individualizada y aprendizaje personalizado, existe una fuerte creencia en todas las geografías en la eficacia de la personalización. Sin embargo, los profesores actualmente encuentran dificultades para personalizar sus lecciones activamente porque no sienten que tienen el tiempo, el plan de estudios y los recursos de evaluación, o la flexibilidad para hacerlo. Incluso si los docentes y las escuelas creen en el poder del aprendizaje personalizado y están motivados para individualizar la instrucción, no siempre está claro cómo hacerlo para cientos o miles de estudiantes.

La tutoría individualizada es una forma muy efectiva de personalizar el aprendizaje, por ejemplo, pero no es un modelo factible para trabajar con grandes poblaciones de estudiantes. En cambio, muchos sistemas escolares están descubriendo que los modelos tecnológicos y dirigidos por los estudiantes son una forma poderosa de proporcionar un aprendizaje personalizado a escala.

Con una experiencia de aprendizaje personalizada, cada estudiante disfrutaría de un enfoque educativo completamente único que se adapta totalmente a sus habilidades y necesidades individuales. Esto podría aumentar directamente la motivación de los estudiantes y reducir su probabilidad de deserción. También podría ofrecer a los profesores una mejor comprensión del proceso de aprendizaje de cada alumno, lo que podría permitirles enseñar de manera más efectiva. Los sistemas de aprendizaje basados en inteligencia artificial podrían proporcionar a los profesores información útil sobre los estilos de aprendizaje, las habilidades y el progreso de sus alumnos, y proporcionar sugerencias sobre cómo personalizar sus métodos de enseñanza según las necesidades individuales de los alumnos.

# CONTEXTO DE NEGOCIO

## EDUCACIÓN PERSONALIZADA

Muchas tendencias de EdTech apuntan hacia el aumento del aprendizaje personalizado o el aprendizaje individualizado. Desde el aprendizaje asistido por video hasta los currículos digitales, la tendencia general es un enfoque de aprendizaje más ágil, adaptativo y centrado en el alumno. Como resultado, el aprendizaje mixto y las aulas invertidas están surgiendo en todo el mundo. Los maestros están aprovechando la tecnología para satisfacer a los estudiantes a la mitad con material que se adapta mejor a las necesidades individuales de los estudiantes.

Agregue a la mezcla una disponibilidad cada vez mayor de dispositivos personales, se ha vuelto más fácil que nunca para los estudiantes acceder a materiales de aprendizaje en su propio tiempo a su propio ritmo. Dependerá de los educadores aprovechar la conectividad moderna en experiencias de aprendizaje adaptables.

BLENDED LEARNING	
Advantages	Challenges
Content can be personalised to learners' needs	Requires pupils to move between paper based activities and those involving technology
Electronic resources can be used to provide further support for pupils	Can mean children's screen time increases
Pupils can complete independent activities at their own pace	The required technology may not be readily available in the classroom
Children's work is automatically saved and can be marked online	Teachers workload could increase due to the need to produce additional resources



En poco tiempo, el análisis predictivo podrá contarnos sobre el futuro académico de un estudiante. Los maestros podrán dirigirse a los estudiantes que pueden estar en riesgo de abandonar un curso, lo que puede ser especialmente útil para los proveedores de cursos en línea. Mejorar los resultados de los estudiantes y personalizar los programas también son facetas prometedoras del aprendizaje automático.

Por ejemplo, Netex Learning es una plataforma web habilitada para el aprendizaje automático que permite a los tutores diseñar un plan de estudios para el día. Los maestros pueden crear planes en torno al contenido que incluye videos, audio, tareas personalizadas y portales de discusión.



# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

## ▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

[WiserTeams](#) es una empresa que avalúa el impacto de la formación. Muestra numéricamente como ha impactado a cada persona a través de la evaluación del antes y el después. Esta medición permite saber si ha sido un método efectivo, y así ayudar a mejorarlo.

[Tasktime](#) nace para ser la referencia en gestión del tiempo en educación con dos aplicaciones web: StudyTask, que en tiempo real mide, coordina y regula la carga de trabajo que impone el equipo de profesores, para que su cantidad y distribución esté bajo control y todo lo que se manda pueda ser hecho adecuadamente. Y Studeam, el primer planificador personal del estudio y los deberes de propósito general, pensado para facilitar un buen hábito de estudio, evitar la procrastinación y ponerse a hacer lo que toca cuando toca. Cuentan con el apoyo del Cdti para desarrollar un proyecto de I+D+i que transforme Studeam en un evaluador y entrenador del hábito de estudio.

[Testualia](#) revoluciona la creación de exámenes tipo test con su plataforma on-line basada en Inteligencia Artificial que permite crear exámenes siempre diferentes entre sí pero homogéneos en nivel de dificultad, taxonomía y distribución de contenidos. En la educación on-line, TESTUALIA optimiza el proceso de evaluación permitiendo que cada alumno haga un test diferente, reduciendo la posibilidad de copia y, a la vez, garantizando la homogeneidad entre todos los exámenes

The screenshot shows the WiserTeams website with a dark blue background. At the top left is the WiserTeams logo. At the top right are links for 'Acerca de' and 'Iniciar Sesión'. The main headline reads: 'Estás tirando a la basura el 95% del presupuesto invertido en formación'. Below this, a sub-headline states: 'La formación que no se retiene y aplica, NO sirve para nada. Es una pérdida de tiempo y dinero para la empresa'. In the center, there is a bar chart with five bars of varying heights and colors (green, yellow, orange, red, dark red) with values 92, 90, 95, 93, and 94 above them. Below the chart is an illustration of a group of diverse people. To the right of the illustration is a play button icon and a list of features: 'Formación más efectiva', 'Puesta en práctica', and 'Mide el impacto', each preceded by a green checkmark.

# IDEAS PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN

## EJEMPLOS PARA INSPIRARSE



[Tipscool](#) son especialistas en programas de mentoring que tienen como objetivo mejorar el engagement y el crecimiento personal y profesional del talento interno. Crea programas de mentoring personalizados y ayuda a implementarlos paso a paso y formando a todas las personas implicadas para maximizar los beneficios del programa.

[SharpestMinds](#) está construyendo una comunidad en línea para estudiantes graduados y universitarios que estudian IA y aprendizaje automático. Pero se parece más a un emparejador de trabajos para estos roles, ya que la compañía con sede en Toronto tiene como objetivo emparejar a los estudiantes con prácticas relevantes y oportunidades de carrera.

[Classgap](#) es el portal de clases online que está revolucionando la forma en la que se aprende. En Classgap los usuarios pueden estudiar cualquier idioma (inglés, alemán, francés, ruso...), hasta aprender a programar o mejorar sus habilidades profesionales. Cuenta con miles de profesores de más de 90 países, con los que podrás realizar clases en directo one-to-one y a partir de 8€/h.

## RECOMENDACIONES

**01 La experiencia de aprendizaje deberá centrarse en la atención de las necesidades de cada estudiante** - enfocando el aprendizaje como un conjunto de experiencias fluidas, holísticas e ininterrumpidas.

**02 Utilizar la tecnología para proporcionar múltiples formas** para que los diversos estudiantes accedan a contenido valioso y comuniquen su comprensión.

**03 Los maestros deben recopilar comentarios sobre los estudiantes y usar la tecnología para crear listas personalizadas sobre lo que cada alumno debe y puede hacer** - y monitorizar y brindar apoyo para el progreso de cada estudiante. Esto debe hacerse de manera discreta y de manera individual, lo que ayuda a eliminar el estigma que muchos niños pueden sentir al recibir un trato diferente en el aula.

**04 Utilizar plataformas tecnológicas y planes de estudio en línea para permitir a los estudiantes aprender a su propio ritmo** y crear conciencia de sí mismos sobre lo que saben y lo que no saben, y lo que les interesa a medida que progresan.

04

FORMAS EN LAS QUE  
EL BIG DATA ESTÁ  
CAMBIANDO LA  
EDUCACIÓN



# CONTEXTO DE NEGOCIO

## ▶▶▶ FORMAS EN LAS QUE EL BIG DATA ESTÁ CAMBIANDO LA EDUCACIÓN

### 1

#### ESTÁ PERSONALIZANDO EL PROCESO DE APRENDIZAJE

El Big Data y la personalización siempre han ido juntas. La capacidad de rastrear innumerables aspectos de las actividades de un sujeto hace que sea fácil sacar información sobre su comportamiento. Esa información se utiliza para crear vías de aprendizaje personalizadas para cada estudiante, lo que les permite seleccionar los módulos que desean tomar, cuánto tiempo quieren pasar en cada clase e incluso cuando están listos para tomar exámenes, junto con una multitud de otros opciones.



### 2

#### ESTÁ AYUDANDO A MEDIR EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES

En todos los programas educativos, es esencial medir el rendimiento de los estudiantes. Con el aprendizaje basado en Internet, los diseñadores de cursos pueden analizar los datos, como cuánto tiempo tardan los estudiantes en responder cada pregunta en un examen y cuántas veces regresan para ver un texto o video en particular. Esos puntos de datos brindan una imagen más completa y facilitan el ajuste preciso de partes específicas del curso.

### 3

#### AUMENTA LA PARTICIPACIÓN

En general, ha disminuido el interés en emprender la educación formal, ya que las encuestas han demostrado que los títulos simplemente no son las garantías para un futuro mejor que alguna vez fueron. Con big data y la capacidad de personalizar el contenido y los plazos de los cursos para satisfacer las necesidades de cada estudiante, un mayor número ingresan a los MOOC y a los cursos de aprendizaje a distancia.

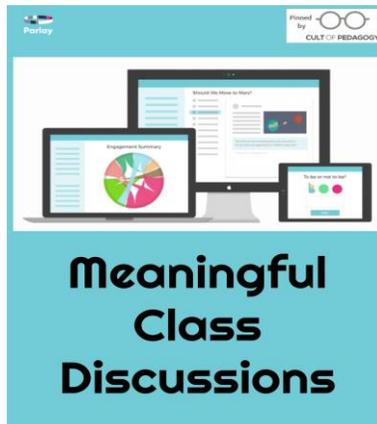


# CONTEXTO DE NEGOCIO

## ▶▶▶ FORMAS EN LAS QUE EL BIG DATA ESTÁ CAMBIANDO LA EDUCACIÓN

FERPA, COPPA y SHERPA han establecido estándares de privacidad de datos que las compañías de educación técnica deben seguir para mantener seguros los datos de los estudiantes, pero ¿qué significa esto para los maestros? Faud Khan, CEO de Twelvedot, quiere recordar a los educadores que "el cumplimiento no es igual a la seguridad". Las compañías de EdTech deben asumir la responsabilidad y garantizar que los datos de los estudiantes se usen de acuerdo con la ley:

“Las compañías de EdTech deben construir una cultura de seguridad porque, las escuelas y el gobierno nunca serán lo suficientemente ágiles o no tendrán los recursos para mantenerse al tanto. Es responsabilidad de las compañías de EdTech garantizar la seguridad de los datos y deben tomar esta responsabilidad en serio ”.



Parlay ha hecho un gran trabajo al reunir un conjunto de herramientas para llevar a cabo debates en clase y fomentar la reflexión. Se comienza eligiendo un tema de discusión de la biblioteca: estos contienen lecturas y videos para brindar información básica para que los estudiantes lleguen a la discusión bien preparados. Luego, los estudiantes envían respuestas escritas a la solicitud y se responden entre sí por escrito. Finalmente, la clase puede llevar a cabo una mesa redonda en vivo, usando parlay para rastrear y facilitar su participación. Cuando termina la discusión, el maestro recibe un informe para ver quién participó y cómo.

# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

## ▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

[B-resol](#) es una plataforma pensada para centros educativos y deportivos con el fin de luchar contra el bullying y ciberbullying, pero también contra todo tipo de conflictos adolescentes, incluidos los trastornos de conducta alimentaria. Ya está implantada en decenas de centros de España y Andorra. Consta de una app para los adolescentes y de un entorno de gestión web para los centros. Muy adecuado para centros multilingües, al estar disponible en 5 idiomas. Se ha mostrado muy útil también para ofrecer orientación psicológica puntual en la nueva situación originada por la COVID-19.

[Cybee](#) es una escuela que permite a los educadores apoyar la educación de los estudiantes en Internet. La empresa considera que la gran cantidad de sitios web, aplicaciones, dispositivos y preocupaciones pueden ser abrumadores, y como educadores puede ser desalentador discutir temas en los que los niños parecen tener más experiencia que los adultos. Cybee proporciona recursos a los educadores para ayudarles a guiar a los estudiantes a través de estos años de transformación y crear buenos comportamientos cibernéticos.



[Gaptain](#) es educación y seguridad digital. A través del programa integral Segureskola, provee ciberseguridad, competencia digital, y tecnología de seguridad y supervisión digital.

Este programa integral revisa anualmente la ciberseguridad del entorno conectado del colegio, y, basándose en el método Kids Centric, realiza un diagnóstico en el aula para, en función de los riesgos digitales identificados, definir el programa de prevención y competencia digital que de forma transversal se lleva al alumnado, profesorado y a las familias.

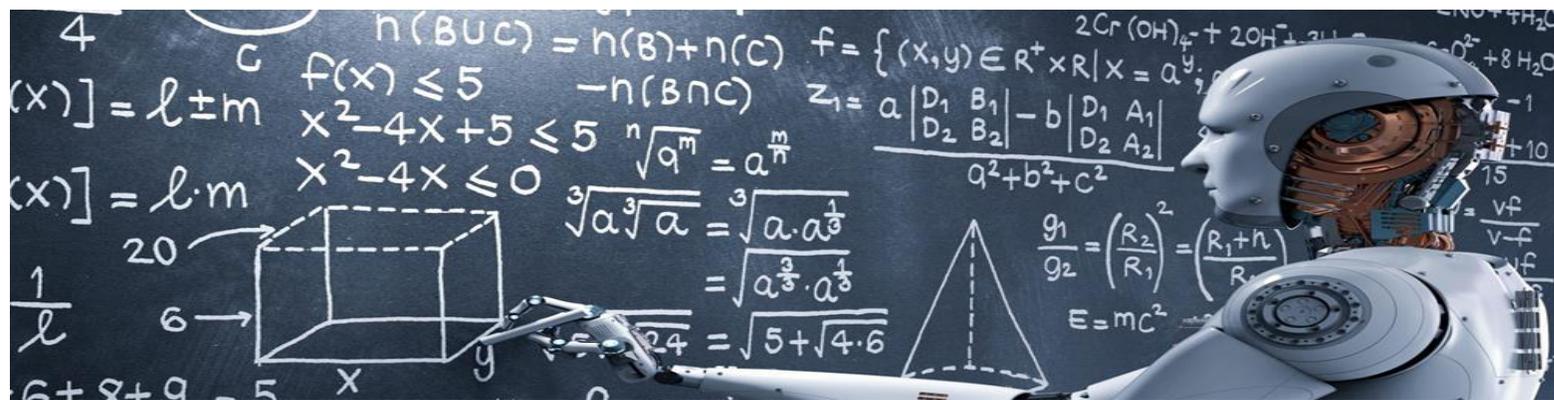
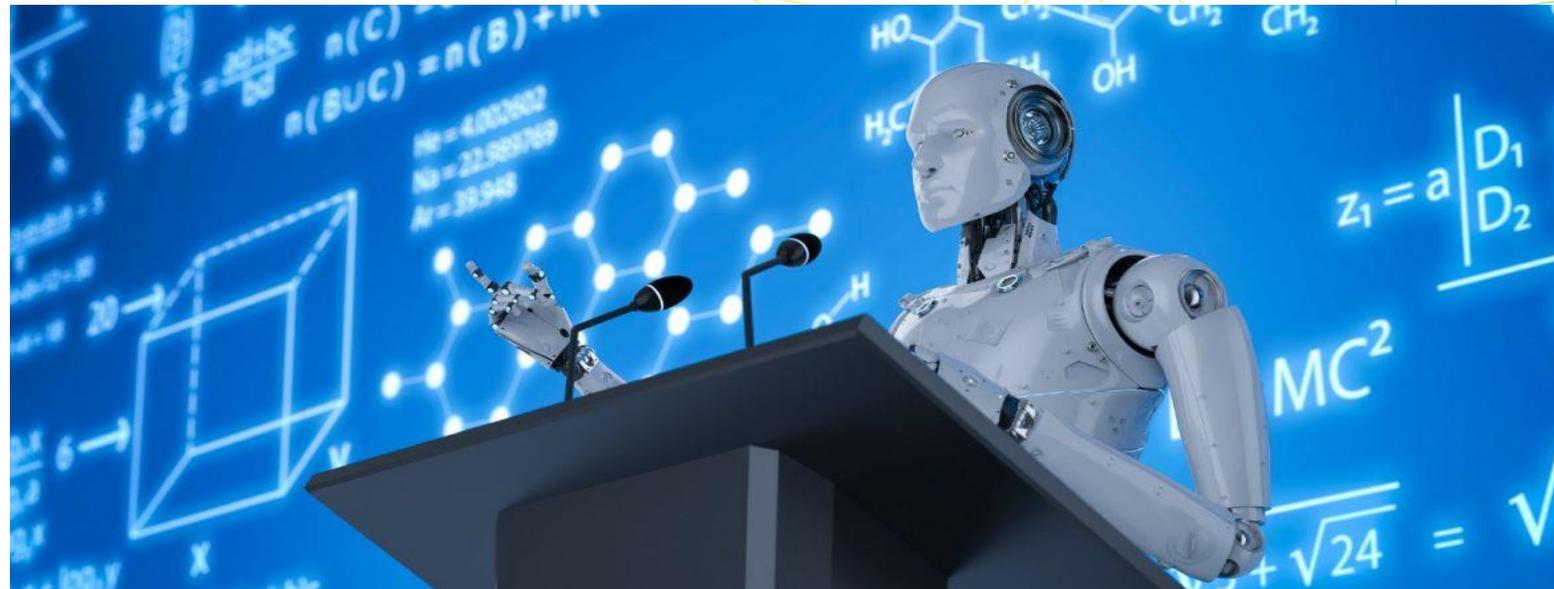
# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

## ▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

Zapiens es una plataforma de gestión de conocimiento para empresas que ayudan a los empleados en su formación continua de forma sencilla y amena mientras los responsables visualizan un mapa del conocimiento de su empresa convirtiendo el conocimiento en un tangible más.

Capaball es una plataforma de e-learning que capacita a los profesionales del futuro en temas de transformación digital. Con su algoritmo de Inteligencia Artificial crea una experiencia formativa personalizada, actual, continua y divertida.

La plataforma diseña una experiencia de aprendizaje para cada usuario atendiendo a sus conocimientos o necesidades. Capaball dinamiza el aprendizaje con herramientas de control de los progresos, con métricas comparativas, con emails formativos y con diplomas continuos para motivar a sus usuarios y fomentar su autoaprendizaje.



# IDEAS PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN

## EJEMPLOS PARA INSPIRARSE



### PANORAMA EDUCATION

Panorama Education es una startup de rápido crecimiento que ayuda a los educadores a comprender cómo les está yendo a los estudiantes en lo académico, asistencia, comportamiento y preparación para la universidad, y luego planificar acciones para apoyar las necesidades y circunstancias únicas de cada estudiante. Panorama Education, una compañía de análisis de datos, se enfoca en encuestas que miden el clima escolar, la participación de los maestros, la satisfacción de los estudiantes y otros aspectos en las escuelas K-12. El equipo diseña las encuestas (que se pueden tomar de forma segura a través de dispositivos móviles) y las administra. Luego, la compañía ayuda a las más de 11,000 escuelas que usan sus servicios para analizar y actuar sobre los datos acumulados.



### QUANTIFIED READING

Quantified Reading ofrece productos y servicios de analítica de Comportamiento para Plataformas y Contenidos Digitales. Aplicamos ciencia de datos al comportamiento de los usuarios sobre todo tipo de contenido digital (texto, audio, video), y generamos perspectivas de valor para optimizar contenido digital y disparar su consumo, construir experiencias excelentes en plataformas digitales, y perfilar, segmentar y fidelizar a grandes volúmenes de usuarios.



### WATERMARK INSIGHTS

Watermark Insights, con más de 75 años de experiencia, ponen mejores datos en manos de los estudiantes para impulsar una mejora significativa. En lugar de alentar a las universidades y colegios a recopilar más datos, Watermark Insights ayuda a las escuelas a aprovechar los datos que ya tienen de nuevas maneras. A través de la plataforma de la compañía, los docentes pueden obtener información general a partir de conjuntos de información sobre temas que van desde los resultados de aprendizaje de los estudiantes y las evaluaciones de cursos hasta las encuestas institucionales.

## RECOMENDACIONES

**01 Analizar grandes cantidades de datos** de empresas de reclutamiento y educación diaria que permitan construir rutas de aprendizaje dinámicas y estructuradas que se personalizan según las necesidades exactas de cada alumno.

**02 Los estudiantes deben aprender sobre cómo los algoritmos usan los datos** para tomar decisiones, y su participación en el diseño y desarrollo de sistemas de IA debe ser invitada y alentada. Sobre todo, los estudiantes deben mantenerse informados sobre las formas en que se utilizan sus datos.

**03 Los líderes y administradores universitarios deberán adoptar actitudes más proactivos** al iniciar programas piloto para probar el uso de la IA de varias maneras a la vez que las obligaciones éticas deben cumplirse en el camino.

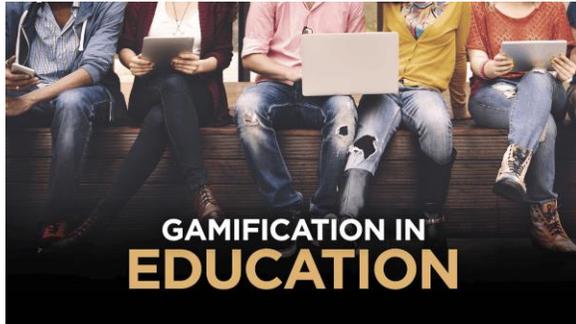
**04 Las soluciones para el abastecimiento, el almacenamiento, el etiquetado y el uso de recursos educativos y datos brindan a los maestros recursos para usar en su plan de estudios** - Los recursos son cada vez más digitales y los docentes pueden adaptarlos, lo que permite soluciones contextualizadas.

# 05 INNOVACIÓN EN EL AULA



# CONTEXTO DE NEGOCIO

## ▶▶▶ INNOVACIÓN EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN



El aprendizaje en el aula ya no se relega a la pizarra. Hoy, los estudiantes pueden participar en experiencias inmersivas mientras aprenden sobre todo, desde cronogramas específicos en la historia hasta el cambio climático en la Antártida. Las compañías de EdTech trabajan con educadores para crear tutoriales de realidad aumentada, incluido el transporte virtual de estudiantes a la superficie de la luna mientras leen libros sobre el espacio. Con recursos limitados y presiones basadas en el tiempo, es cada vez más difícil para los profesores garantizar el 100% de comprensión de los estudiantes. Es por eso que nuevas compañías han decidido conectar al mundo entero como un grupo de aprendizaje colaborativo que es capaz de adaptarse dinámicamente a temas y tendencias globales.

### GAMIFICACIÓN

Las aulas cobran vida con un aprendizaje personalizado y adaptativo a través de la gamificación. Plataformas como Mangahigh están empleando la gamificación para facilitar la comprensión de temas incluso serios como las matemáticas al fomentar la participación, el compromiso y la colaboración. La gamificación también mejora la comprensión basada en el contexto a través del aprendizaje adaptativo y personalizado. Tomemos como ejemplo a la empresa SoloLearn que diseñó una aplicación para enseñarle la codificación de una manera divertida independientemente de la programación de lenguaje que use (Python, SQL o C ++). La característica más sorprendente es el desafío de crear códigos. Los miembros de la comunidad pueden dar retroalimentación u oportunidades de mejora. Más que eso, los usuarios pueden encontrar una tabla de clasificación con los mejores codificadores.



### SOSTENIBILIDAD Y HABILIDADES PARA LA VIDA

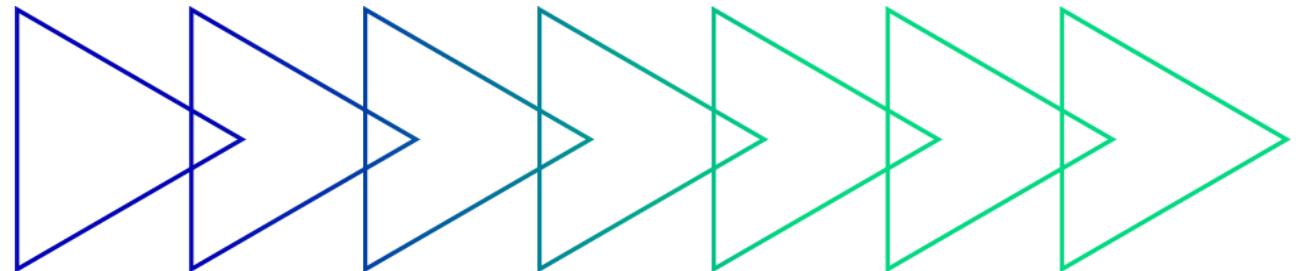
La tendencia a limitar la instrucción en el aula únicamente a objetivos académicos está disminuyendo lenta pero seguramente. Nuevas empresas están colaborando con las escuelas para impartir lecciones en línea sobre cómo vivir una vida significativa. Los temas incluyen comunicación y negociación, encontrar propósito, mantener la calma bajo estrés y diseño de sostenibilidad. En otras palabras, todas las habilidades requeridas en la vida real.

# CONTEXTO DE NEGOCIO

## ▶▶▶ INNOVACIÓN EN LAS AULAS DE EDUCACIÓN

### ESCUELAS MÁS AUTOMATIZADAS

Muchas escuelas ya confían en evaluaciones en línea que son flexibles, interactivas y eficientes para entregar. La automatización continuará alterando las escuelas a medida que se incorporen más herramientas inteligentes, incluida la [tecnología de reconocimiento facial para anotar la asistencia](#), el análisis autónomo de datos para informar las decisiones de aprendizaje para que los maestros no necesiten analizar datos y ayudar a [automatizar](#) las tareas administrativas. Cuando un estudiante interactúa con la tecnología en línea, deja una huella digital que informa el análisis de aprendizaje. Pero la automatización también ayudará a controlar los costos de construcción mediante el control automático de los sistemas de iluminación y calefacción / refrigeración y para ayudar a mantener a los estudiantes seguros con los sistemas automatizados de seguridad escolar.



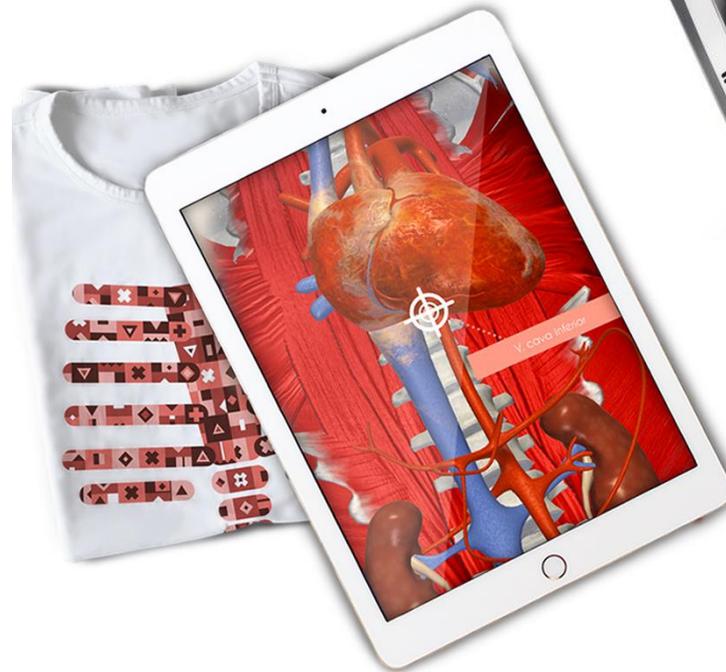
# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

[Body Planet](#) es una startup centrada la enseñanza sobre el cuerpo humano de manera didáctica.

Es decir, se basa en lecciones sobre cómo descubrir el interior del cuerpo con realidad aumentada.

Body Planet es una app, compatible con Android e iOS, que permite, mediante su camiseta mágica, conocer el interior de nuestro cuerpo de una forma sorprendente, tanto en español como en inglés.



[zSpace](#) es una compañía de realidad aumentada y realidad virtual que abastece al mercado educativo, para más de 1 millón de estudiantes y más de 1,000 distritos escolares y centros de educación superior en los EE. UU. zSpace presentó la primera computadora portátil de realidad mixta, que la compañía propuso como una experiencia inmersiva. Los estudiantes pueden recoger, manipular y explorar imágenes virtuales que se "levantan" de la pantalla de la computadora portátil con un lápiz óptico.

# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

[Aisoy Robotics](#) es una empresa focalizada en las nuevas tecnologías y su interacción con ellas. Su principal objetivo es crear robots personales inteligentes para hacer la vida cotidiana más sencilla y divertida.

[Flexbot](#) es la startup de robótica educativa y electrónica creada para acercar las nuevas tecnologías a los jóvenes de una manera más universal y accesible.

[Thelfs](#) es una familia de robots con sensores que son programables a través de simples piezas (if-then), utilizando un nuevo método de interacción, sin pantallas, denominado programación tangible." que son programables a través de simples piezas (if-then).



# IDEAS PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN

## EJEMPLOS PARA INSPIRARSE

[Learnifit.com](#) es el primer portal del mundo diseñado para entrenar tu Learnability.

[Formbytes Technologies](#) está formado por un equipo joven ubicado en Barcelona, que vio la necesidad de acercar la impresión 3D a las escuelas y hogares. Desde entonces hemos trabajado para desarrollar una tecnología “open source” que facilite el aprendizaje. Creemos en las infinitas posibilidades que ofrece la filosofía “maker” y el “learn by doing”, por eso, mediante la impresión 3D queremos aportar valor al desarrollo de las habilidades creativas, la participación activa, la capacidad analítica y el trabajo en equipo. Además de contribuir a fomentar la motivación y el interés por esta tecnología, queremos acompañar al usuario en el emocionante recorrido de la impresión 3D.



**¿Sabes cuál es la habilidad más valorada en el entorno digital?  
Learnability**

LEARNIFIT es el primer coach virtual diseñado para entrenar tu capacidad de aprendizaje. Te propondremos un conjunto de retos para que tengas la motivación de aprender sin parar.

[Cerebriti Edu](#) es una plataforma para centros educativos que permite convertir cualquier contenido educativo en un juego en solo 2 minutos y sin programar. Alumnos y profesores pueden crear sus propios juegos con las más de 15 plantillas que ofrece la herramienta para compartirlos con sus compañeros o alumnos. La plataforma consta ya con un catálogo de 100.000 actividades interactivas, además de herramientas para gamificar las clases como ligas, puntos, retos o badges que ayudan a mantener a los alumnos atentos y motivados.

## RECOMENDACIONES

**01 Las escuelas deben incorporar tecnologías emergentes en el aula para crear métodos de enseñanza más innovadores y atractivos.**

**02 La utilización de AR en el aula mejora el rendimiento del aprendizaje y fomenta la motivación del aprendizaje.**

**03 El uso de la tecnología en el aula preparará mejor a los estudiantes para futuras carreras**

**04 Los diseños modernos de experiencia de aprendizaje incluyen aprendizaje basado en la investigación, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en desafíos, aprendizaje basado en fenómenos y aprendizaje personalizado**

**05 Las simulaciones de aprendizaje comienzan a reemplazar a los maestros en algunos entornos de aprendizaje basados en eLearning, aprendizaje mixto y plataformas de aprendizaje autodirigido.**

**06 Incorporación de pantallas transparentes Heads-Up Displays para equipar a los alumnos con información, comentarios sobre el rendimiento y datos sociales en tiempo real.**

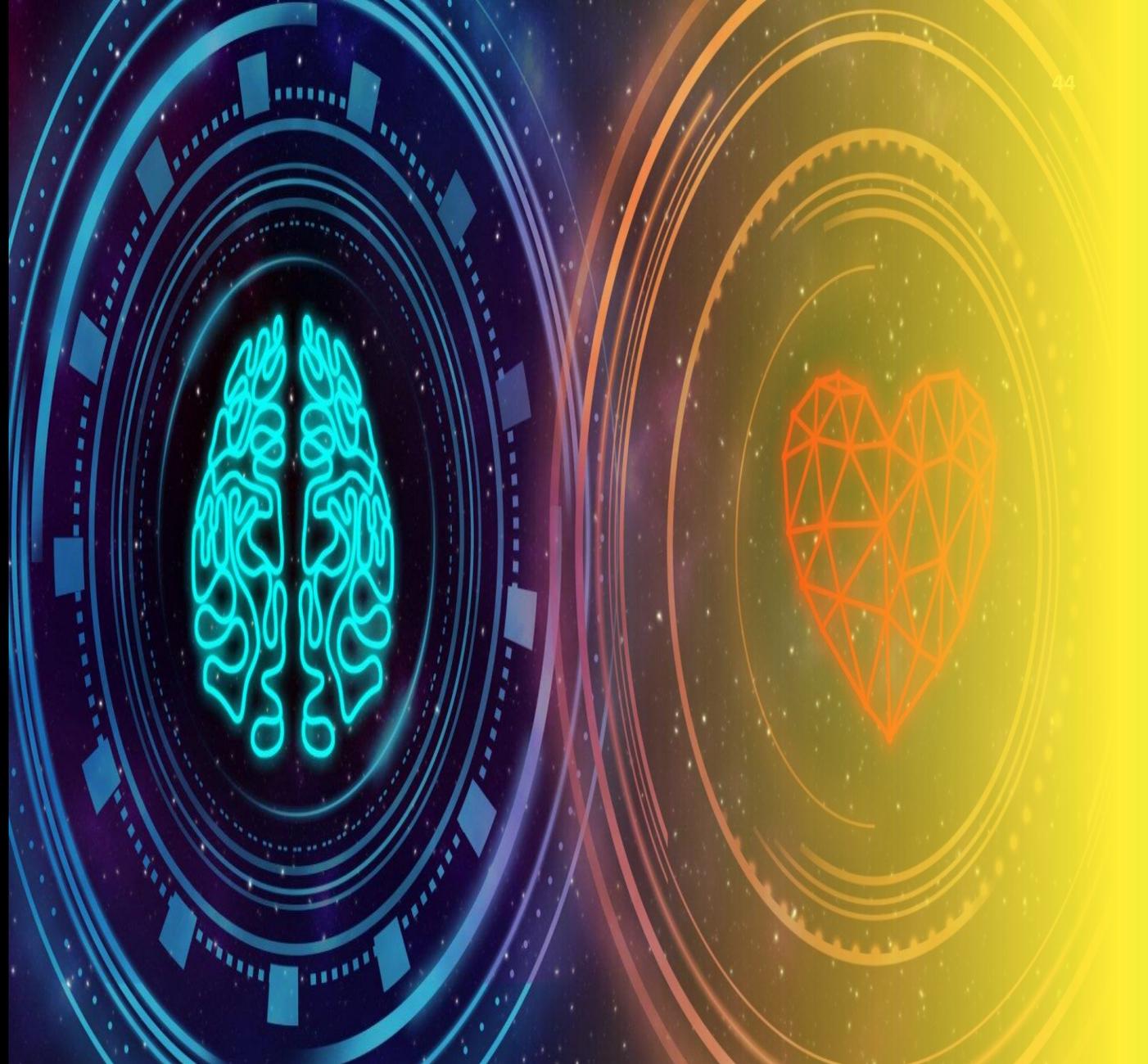
LAS LÍNEAS AHORA ESTÁN BORROSAS ENTRE LAS AULAS FÍSICAS Y DIGITALES. EN LOS CAMPUS DE TODO EL MUNDO, LA TECNOLOGÍA EN EL AULA HA SALIDO DE LAS PAREDES Y ESTÁ EN MANOS DE LOS ESTUDIANTES, LO QUE PERMITE LA INTEGRACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, ACTIVIDADES, JUEGOS Y EVALUACIONES CON LA LECCIÓN QUE ESTÁ SUCEDIENDO EN EL MUNDO FÍSICO.

LA CAPTURA DIGITAL DEL APRENDIZAJE FÍSICO PERMITE A LOS ESTUDIANTES REVISAR E INTERACTUAR CON SU PROPIA CLASE, O INTERACTUAR CON OTROS EN ESPACIOS DE CLASE EN LÍNEA SINCRÓNICOS EN VIVO



# 06 HABILIDADES SOCIO EMOCIONALES

El aprendizaje personalizado, optimizado y liderado por la tecnología, desempeñará un papel fundamental en el cambio de un modelo educativo estandarizado a un modelo centrado en el estudiante personalizado para las necesidades individuales con un mayor énfasis en las habilidades socioemocionales.



# CONTEXTO DE NEGOCIO

## HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Existe una fuerte necesidad por parte de los docentes, escuelas y líderes escolares para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades socioemocionales más fuertes. Si bien no son nuevas en educación, estas habilidades son recientemente importantes y ocupan un lugar central junto con las habilidades cognitivas y el conocimiento del contenido en el aula y en la fuerza laboral.

Recientes estudios demuestran que las competencias sociales y emocionales pueden aumentar las habilidades cognitivas, medidas mediante pruebas de rendimiento académico. De hecho, la mentalidad de los estudiantes está más relacionada con el logro académico de un estudiante que su entorno familiar o demográfico.

Se necesitan nuevas ideas y prácticas para garantizar que los estudiantes desarrollen las habilidades cognitivas y socioemocionales necesarias para tener éxito en sus vidas personales y profesionales.

Para el 2030 se necesitará habilidades cognitivas más profundas en áreas prioritarias como la creatividad y la resolución de problemas, las habilidades socioemocionales como la construcción de relaciones, la autoconciencia y el auto reconocimiento serán cada vez más importantes, ya que no solo apoyan el aprendizaje académico sino también promover el bienestar. Para satisfacer estas necesidades, la tecnología tendrá un papel cada vez más crítico y complementario en la forma en que los estudiantes aprenden y cómo los educadores los apoyan.

Las habilidades socioemocionales ya tienen una gran demanda, pero escasean, en la fuerza laboral. En una encuesta de varios miles de empleadores, el 58 por ciento dijo que los nuevos graduados universitarios no están preparados adecuadamente para la fuerza laboral de hoy, señalando una brecha particular en las habilidades socioemocionales. [Hero](#) quiere cambiar eso al empoderar a los estudiantes para que no solo lleguen a clase a tiempo sino que también tomen buenas decisiones mediante el uso de refuerzo positivo. Sus herramientas utilizan análisis sólidos para ayudar a los educadores a reforzar el buen comportamiento, administrar el aula y promulgar un cambio cultural positivo en la escuela y en todo el distrito. Según su sitio web, algunas escuelas han reducido su tardanza en un 98% y las suspensiones en un 81%.

# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

Guild es una compañía dirigida por una misión, fundada por mujeres y financiada por empresas comprometidas con la expansión de oportunidades a través de la educación para la fuerza laboral de Estados Unidos. Con una plataforma tecnológica y una red académica diversa de las mejores escuelas, [Guild Education](#) ayuda a los adultos que trabajan a continuar su educación financiada por el empleador con cursos en línea de más de 80 universidades. Walmart, por ejemplo, paga todos menos \$ 1 por día para obtener títulos de negocios para sus empleados. Disney ofrece un plan similar.



**GUILD** Why Guild ▾ For Learning Partners ▾ About Us ▾ Resource Center Student Login Student Signup

## Work is changing. So are benefits.

Prepare for the future with a program designed to enhance your workforce, and satisfy the needs of your business.

[Learn More](#)



[Strut](#) es una startup de tecnología de inteligencia emocional. Las herramientas de STRUT apoyan la teoría del aprendizaje para acortar el tiempo de aprendizaje, aumentar la retención del conocimiento (y, por lo tanto, aumentar los puntajes y calificaciones de los exámenes), aumentar el compromiso y aumentar la satisfacción de una manera medible.

# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

[Showleap](#) es un traductor de lengua de signos que funciona sin intermediarios y sin cables. Apuestan por la autonomía y dispone de brazaletes discretos que recogen el movimiento de brazos y dedos.

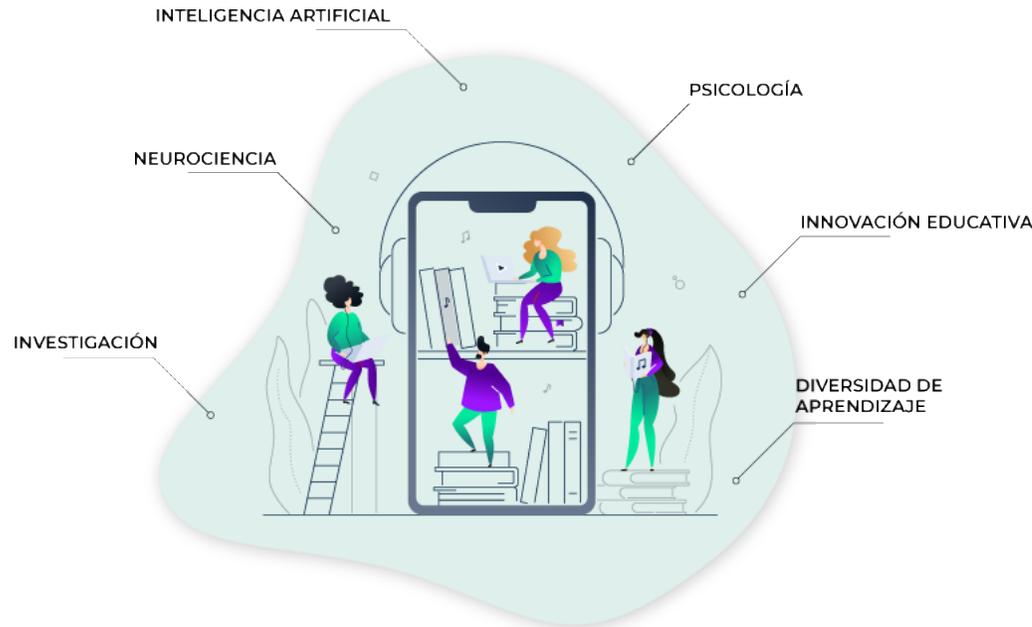
[V-Tools](#) es una startup que permite cambiar de manera disruptiva y eficaz valores y conductas. Ayuda a prevenir un problema social que afecta a 1 de cada 10 niños: el acoso escolar y la violencia de género. Acelera los procesos de empatía, ya que entiende que es la habilidad más importante para conseguir cambios de pensamiento y comportamiento. ¿Cómo lo hace? Reproduce una situación de acoso o desigualdad en Realidad Virtual (con imagen real), donde el alumnado tiene la oportunidad de ser todos los roles implicados: acosadores - víctimas – consentidores. Esto permite llegar a la sensibilización y la reflexión a posteriori, ayudando a cambiar pensamientos y conductas. Democratiza la tecnología utilizando gafas de cartón y smartphones.



# IDEAS PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN

## EJEMPLOS PARA INSPIRARSE

**Edunexis** desarrolla métodos y contenidos para trabajar las habilidades del siglo XXI en los colegios (creatividad, comunicación, conocimiento socio-emocional, pensamiento crítico, colaboración, etc.). Lo hacen a través de actividades que combinan experiencias, investigación y preguntas de reflexión guiada. Cada actividad une una habilidad a un tema curricular, facilitando así su integración en los sistemas educativos actuales, organizados alrededor de asignaturas. Todo el proceso se gestiona a través de una plataforma on-line, en la que el alumno se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje y el docente en agente de cambio y transformación basándose en las analíticas de aprendizaje.



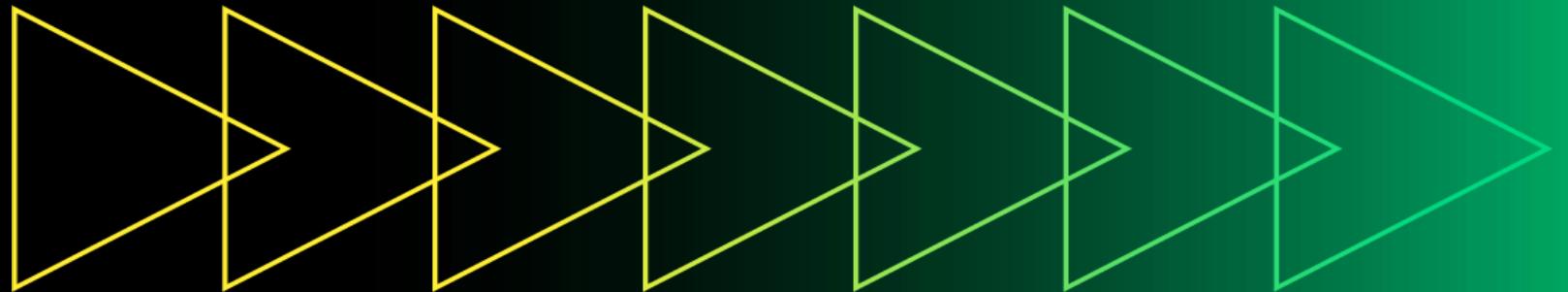
**Proyecto Òrbita** nace con un objetivo de ayudar a maestros y a profesionales de la educación y la psicopedagogía a conocer y atender mejor las necesidades de los niños y niñas. Para ello, conecta la investigación en neurociencia, cognición y psicología con la inteligencia artificial para crear herramientas individualizadas y adaptadas a las necesidades de cada niño y niña.

## RECOMENDACIONES

- 01 Fomentar el aprendizaje interactivo para motivar a los estudiantes** a crear contenido, crear simulaciones inmersivas que eleven el compromiso del estudiante y mejorar el enfoque.
- 02 Proporcionar a los estudiantes oportunidades para observar habilidades socioemocionales y luego practicar esas habilidades** - Las mezclas de estímulos multisensoriales (vista, sonido, tacto, olfato y gusto) pueden aproximarse mejor a los entornos naturales, creando experiencias de mayor impacto para que el cerebro se desarrolle, aprenda y opere.
- 03 Incorporar plataformas colaborativas, la IA y las herramientas inmersivas** de realidad mixta como norma en las herramientas del aula.
- 04 Trabajar conjuntamente con experiencias interactivas y visualmente ricas que desarrollen habilidades y profundicen la comprensión**, al tiempo que aprovechen las habilidades socioemocionales a medida que colaboren, desarrollen presentaciones y redefinan su pensamiento. Todo esto a la vez que se involucren con tecnologías que pueden esperar utilizar en el lugar de trabajo.
- 05 Hacer uso de las tecnologías de realidad inmersiva y mixta para proporcionar estímulos multisensoriales a los estudiantes** y ayudarlos a ver el mundo desde el punto de vista de los demás. Obtener una nueva perspectiva puede ayudar a los estudiantes a desarrollar empatía, una habilidad crucial, y descubrir, practicar y aplicar esa habilidad.

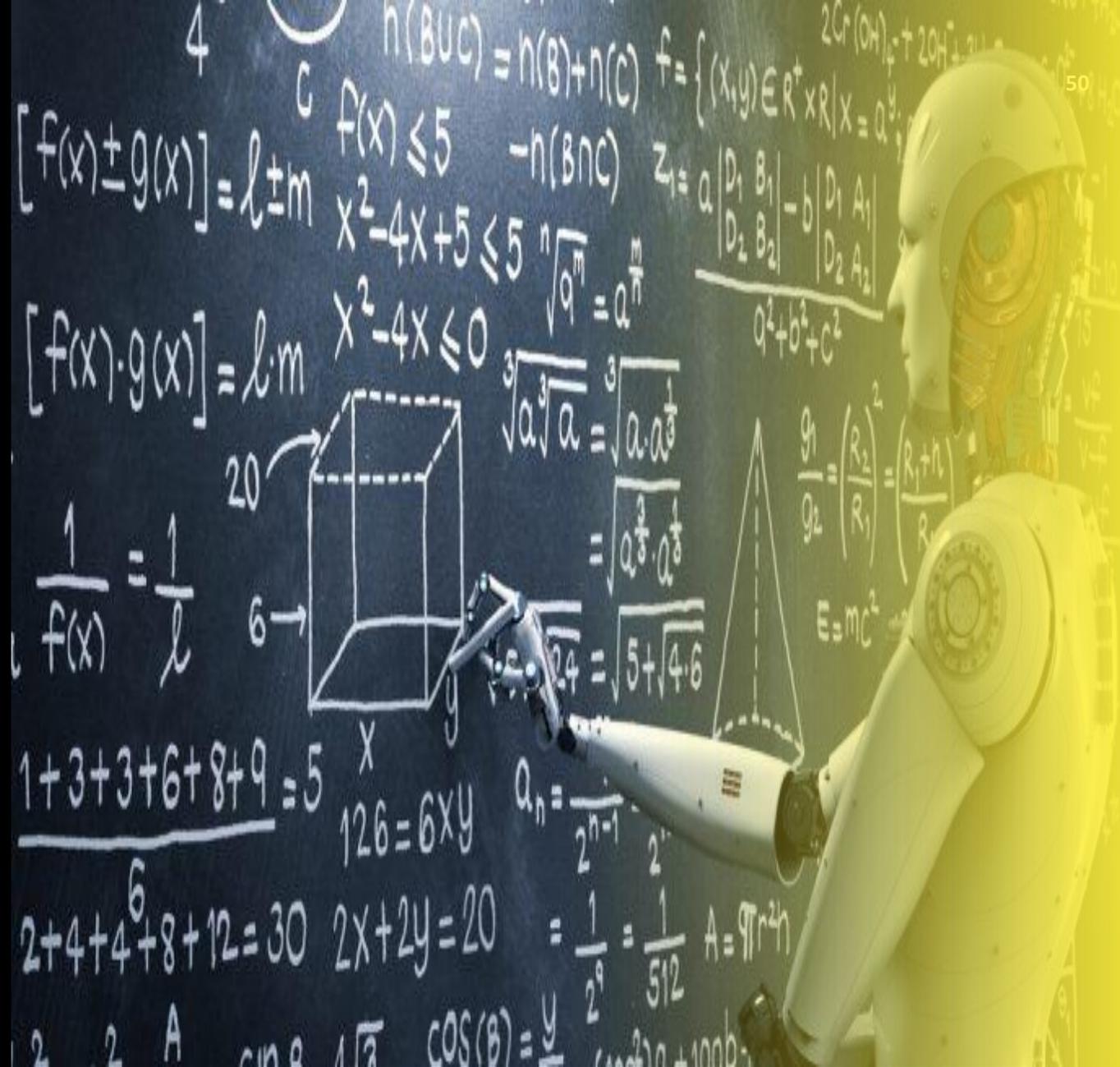
LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES SON CADA VEZ MÁS IMPORTANTE SI BIEN NO SE PUEDE NEGAR EL VALOR DE SER CAPAZ DE COMPRENDER GRANDES CONJUNTOS DE DATOS DE LOS QUE DEPENDERÁN LAS DECISIONES EN EL FUTURO, LA CAPACIDAD DE LOS ESTUDIANTES PARA UTILIZAR ESOS DATOS REQUIERE HABILIDADES SOCIALES Y EMOCIONALES BIEN DESARROLLADAS.

LOS NUEVOS PLANES DE ESTUDIOS DEBEN INCLUIR ESTRATEGIAS PARA AYUDAR A LOS ESTUDIANTES A DESARROLLAR EL AUTOCONOCIMIENTO Y LA CONCIENCIA, LA REGULACIÓN EMOCIONAL Y LA TOMA DE PERSPECTIVA, ESPECIALMENTE CUANDO UNO ESTÁ OPERANDO FUERA DEL CONTEXTO CULTURAL PROPIO.



# 07 PEDAGOGÍA INNOVADORA

Los maestros motivados tienen clases más comprometidas y quieren optimizar las tareas administrativas para enfocarse en la enseñanza.



# PEDAGOGÍAS INNOVADORAS

## ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

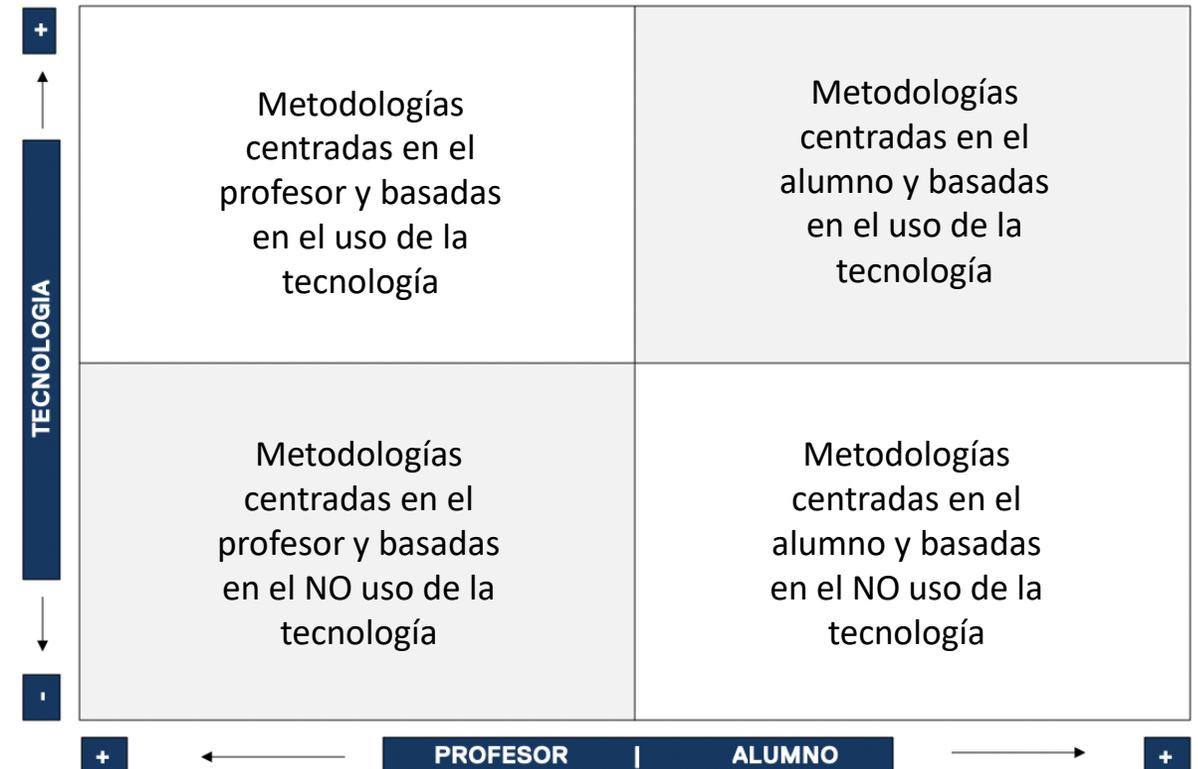
El término método de enseñanza se refiere a los principios generales, la pedagogía y las estrategias de gestión utilizadas para la enseñanza en el aula y/o fuera de esta.

La elección del método de enseñanza depende de lo que necesitemos en cada caso:

- Nuestra filosofía educativa
- Tipología de alumnos que tengamos en cada clase.
- Área(s) temática(s)

Las metodologías didácticas se pueden organizar en cuatro categorías basadas en dos parámetros principales:

1. Un enfoque centrado en el profesor frente a un enfoque centrado en el estudiante.
2. Y el uso de la tecnología frente al uso de materiales sin o muy poca tecnología.



# PEDAGOGÍAS INNOVADORAS

## METODOLOGÍAS DE EDUCACIÓN

Estas son las principales metodologías que se están aplicando en el sector de la educación a nivel global.

<a href="#">PLACE-BASED LEARNING</a>	<a href="#">PLAY-BASED LEARNING</a>	<a href="#">MOBILE LEARNING</a>	<a href="#">HOMESCHOOLING</a>
<a href="#">EXPERIENCE-BASED LEARNING</a>	<a href="#">NATURE-BASED LEARNING</a>	<a href="#">LEARNING THROUGH ADVENTURE</a>	<a href="#">FLIPPED CLASSROOM</a>
<a href="#">PEER-TO-PEER LEARNING</a>	<a href="#">PHENOMENON-BASED LEARNING</a>	<a href="#">RESEARCH-BASED LEARNING</a>	<a href="#">EVENT-BASED LEARNING</a>
<a href="#">PROJECT-BASED LEARNING</a>	<a href="#">GAME-BASED LEARNING</a>	<a href="#">BOOTCAMP LEARNING</a>	<a href="#">PROBLEM-BASED LEARNING</a>
<a href="#">CHALLENGE-BASED LEARNING</a>	<a href="#">LEARNING BY MAKING</a>	<a href="#">AGILE LEARNING</a>	<a href="#">THINKING BASED LEARNING</a>
<a href="#">COMPETENCY-BASED LEARNING</a>	<a href="#">SELF DIRECTED LEARNING</a>	<a href="#">CONSTRUCTIVE STRUGGLING</a>	<a href="#">BLENDED LEARNING</a>
<a href="#">e-LEARNING</a>	<a href="#">MICRO LEARNING</a>	<a href="#">VIDEO LEARNING</a>	<a href="#">CHATBOTS LEARNING</a>
<a href="#">CASE METHOD</a>	<a href="#">INTERNSHIP BASED LEARNING</a>	<a href="#">PERSONALIZED LEARNING</a>	<a href="#">LEARNING BY TEACHING</a>
<a href="#">FLEXIBLE LEARNING</a>	<a href="#">SERVICE LEARNING</a>	<a href="#">INMERSIVE LEARNING</a>	WHAT'S NEXT?

# PEDAGOGÍAS INNOVADORAS

## EL ROL DEL PROFESOR

### EL PAPEL DEL PROFESORADO SUFRIRÁ CAMBIOS SIGNIFICATIVOS

Basado en la ciencia del neurodesarrollo sobre cómo funciona el cerebro y cómo las personas aprenden mejor, las aulas cambiarán, pasando de estar centradas en la facultad a centradas en los estudiantes. La prioridad se traslada a los estudiantes, con profesores que sirven como mentores y expertos para desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales.

Los profesores enseñará a los estudiantes cómo trabajar en equipo en colaboración y cómo discernir la calidad de los datos que están disponibles de manera fácil y abundante desde los niveles de jardín de infantes hasta secundaria. E instructor tiene habilidades de pensamiento de orden superior para enseñar y ya no es el único transmisor de información objetiva transmitida a los estudiantes aburridos que ocupan con impaciencia las aulas durante un período de tiempo designado.

Investigaciones han demostrado que las actividades de colaboración promueven mejores resultados de aprendizaje, porque la interacción colaborativa involucra más partes del cerebro. las plataformas de colaboración (software o servicios en línea que permiten a las personas en diferentes ubicaciones trabajar juntas en tiempo real) crean oportunidades para los estudiantes, Tanto dentro como fuera de aula, para interactuar con los demás. en entornos como estos, los estudiantes colaborarán cada vez más a través de zonas horarias y contextos multilingües en proyectos grupales, temas de crowdsourcing rápidamente y contenido potencial, co-construyendo planes, estableciendo líneas de tiempo y enfoques de iteración rápida.

Las plataformas de colaboración también ayudan a los maestros a mejorar su trabajo y reasignar su tiempo al proporcionar una forma de organizar grandes cantidades de contenido necesario para los planes y tareas de aprendizaje. Con los avances en el procesamiento del lenguaje natural y el aprendizaje automático, el contenido educativo se puede modificar de forma rápida y económica, lo que permite una curación altamente personalizada y dirigida para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.

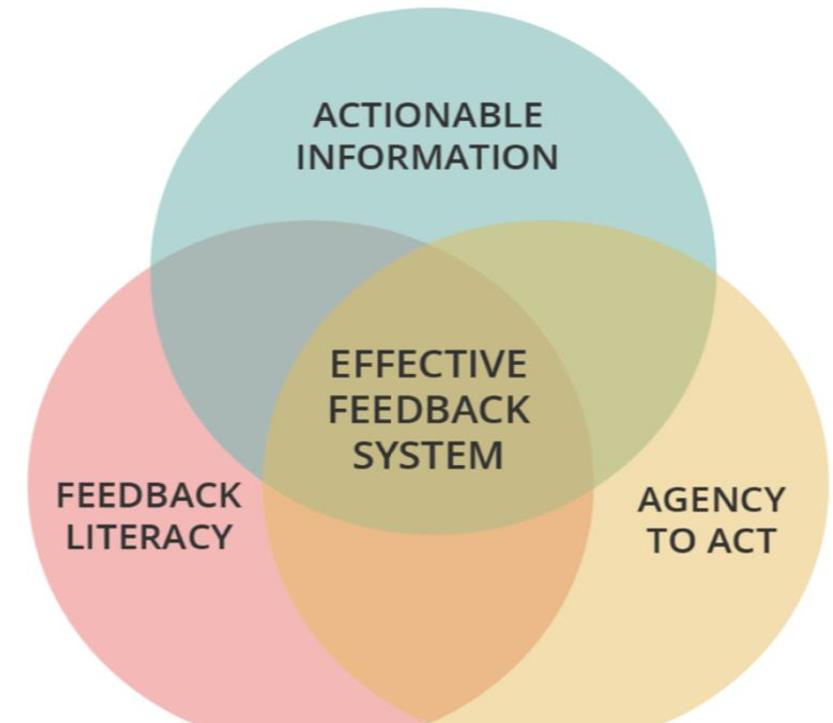
# PEDAGOGÍAS INNOVADORAS

## EL PLAN DE ESTUDIOS DIGITAL

Las herramientas que apoyan enfoques de aprendizaje personalizados elevarán, en lugar de disminuir, el papel crítico de los profesores. De hecho, se proyecta que la enseñanza, como profesión, crecerá entre un 3 y un 9 por ciento en la próxima década. Pero la enseñanza cambiará a un modelo más de entrenamiento, a medida que los avances tecnológicos les permitan a los profesores dedicar menos tiempo a las tareas de rutina y les darán nuevas formas de comprender e interactuar con sus alumnos.

Con el volumen de EdTech incorporado al aula, tiene sentido que los planes de estudio sigan la tendencia digital. Los materiales de aprendizaje digital pueden variar desde algo tan ubicuo como PDF y presentaciones de PowerPoint, hasta lecciones de pizarra interactiva y experiencias totalmente digitales como las que se encuentran en sitios educativos populares como [Skillshare](#) o [Udemy](#). O los maestros podrían estar creando sus propios planes de estudios ad hoc con herramientas como [Google Classroom](#).

Y a diferencia de los materiales de aprendizaje analógicos tradicionales, un plan de estudios digital es lo suficientemente ágil como para responder a la era digital en tiempo real. Las actualizaciones son más fáciles de escribir e implementar en cualquier dispositivo en red. Además, la agilidad de un currículum digital se extiende a la experiencia individual de los estudiantes proporcionando un nivel de aprendizaje individualizado sin precedentes.



# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?

[Factory Matters](#) es una aplicación educativa que ayuda a la mejora del ecosistema con el denominado ABF, una metodología educativa que potencia el talento y desarrolla las competencias digitales, las emprendedoras y el impacto social de toda la comunidad educativa.

[LabsLand](#) es una startup de tecnología educativa que permite a estudiantes de colegios y universidades acceder a equipamiento y laboratorios educativos reales, pero a través de Internet. Los laboratorios son como los utilizados normalmente en clases, y pueden ser de robótica, de tecnología, de física, de química, o de otros ámbitos. No son simulaciones, sino que el equipamiento está remotizado y ubicado en cualquier parte del mundo, y los estudiantes acceden a interactúan con él utilizando simplemente su navegador web. De este modo pueden realizar prácticas desde cualquier sitio, y acceder al mejor equipamiento, ubicado en universidades a lo largo del planeta.

[TeachersPro](#) es una comunidad profesional de aprendizaje sobre 16 competencias críticas para la docencia, que permite realizar Desafíos de Aprendizaje individuales o colectivos, mediante contenido específico para decenas de habilidades, un sistema de revisión de evidencia de la práctica entre iguales y acceso a cientos de buenas prácticas reales de otros docentes en la comunidad internacional de TeachersPro que actualmente cuenta con más de 8.000 usuarios.



# IDEAS PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN

## ▶▶▶ EJEMPLOS PARA INSPIRARSE

[Aula STEAM](#) es una aplicación educativa que se basa en la innovación educativa, con una enseñanza y un aprendizaje para innovar mediante la introducción de nuevas prácticas basadas en la combinación de textiles y nuevos materiales con la programación y la electrónica.

[Master Me Up](#) una escuela de negocios alternativa, sin profesores ni certificados. 100% online, práctica y colaborativa. Diseñada para pymes, autónomos y emprendedores creando proyectos rentables y con propósito.

[Bechallenge](#) permite a los docentes crear escenarios de aprendizaje experiencial conectados con problemáticas reales tanto sociales como empresariales. Facilita un método educativo para crear auténticas experiencias de aprendizaje colaborativo basadas en retos, proyectos, casos o problemas y potenciar el desarrollo de habilidades blandas y técnica.

**Un MBA no es  
para nosotros...**



## RECOMENDACIONES

**01 Reinventar la educación formal promoviendo el aprendizaje dirigido por los estudiantes** - los estudiantes eligen sus propias actividades y aprenden a través de experiencias cotidianas fuera del contexto de aulas, temarios y calificaciones estrictas.

**02 Nuevo rol de los docentes como líderes del cambio y adaptación activa** – Se requiere cada vez más que los maestros participen activamente en el rediseño de la enseñanza y el aprendizaje, que estén abiertos al cambio y encuentren nuevas formas de resolver problemas.

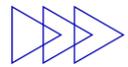
**03 Replantear las relaciones tradicionales de poder entre profesores y estudiantes** – Una posibilidad es que los maestros y los estudiantes reciban los mismos votos en las escuelas.

**04 Las actividades de colaboración ocupan un lugar destacado en el diseño de aprendizaje de los maestros hoy en día porque proporcionan un entorno de aprendizaje social que apoya el desarrollo de habilidades cognitivas y no cognitivas** - Aprender a co-crear con otros es una habilidad clave para la vida, y las herramientas de colaboración digital han demostrado ser prometedoras para facilitar el aprendizaje colaborativo, particularmente cuando se integran intencionalmente en planes de lecciones.

# 08 OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN



## LAS OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EL SECTOR DE LA EDUCACIÓN

<b>KNOWLEDGE &amp; CONTENT</b>	<b>TRADITIONAL MODELS</b>	<b>EXPERIENCING LEARNING</b>	INTERNATIONAL SCHOOLS	PORTFOLIO
KNOWLEDGE DISCOVERY	PRE K & SCHOOL	XR. MIXED, AUGMENTED AND VIRTUAL REALITY	<b>LEARNING SUPPORT</b>	CREDENTIALING
OPEN RESEARCH	VOCATIONAL	ROBOTICS	TEACHER RESOURCES	<b>TALENT MANAGEMENT</b>
CURRICULUM	ALTERNATE SCHOOLS	VOICE, CHAT AND WEARABLES	STUDY NOTES & HOMEWORK	TALENT ACQUISITION
EDUCATIONAL RESOURCES	UNIVERSITY	GAMES AND SIMULATION	AFTER SCHOOL TUTORING	CAPABILITY DEVELOPMENT
PEER TO PEER Q&A PLATFORMS	<b>NEW DELIVERY MODELS</b>	STEAM & CODING	TUTORING	PERFORMANCE MANAGEMENT
<b>EDUCATION MANAGEMENT PLATFORMS</b>	MOOC	<b>INTERNATIONAL EDUCATION</b>	TEST PREPARATION	<b>SKILLS &amp; JOBS</b>
LEARNING ENVIRONMENTS	PROPRIETARY ONLINE	LANGUAGE LEARNING	<b>ASSESSMENT &amp; VERIFICATION</b>	UP SKILLING
CLASSROOM TECHNOLOGY	ONLINE PROGRAM MANAGERS	LANGUAGE TESTING	ASSESSMENT	MENTORING
ADMISSIONS PLATFORMS	BOOTCAMP 2.0	DISCOVERY	CAREER PLANNING	GIG
FINANCE	EDU APPs	INTERNATIONAL STUDY	SKILLS VERIFICATION	INTERNSHIPS & APPRENTICESHIPS
AWARDS & RANKINGS	INVESTORS	ACCELERATORS & INCUBATORS	EVENTS	¿WHAT'S NEXT?

# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## SKILLS & JOBS

### 1 MENTORING

Las plataformas de tutoría entre pares que conectan a los ex alumnos y los estudiantes están permitiendo conexiones y escalas significativas que no eran posibles en los modelos localizados cara a cara.

Las plataformas permiten a los ex alumnos compartir su historia, guiar e inspirar a los estudiantes y crear un espacio virtual de "comunidad conectada". Otros servicios combinan el aprendizaje estructurado con la tutoría de uno a uno, donde los estudiantes trabajan a través del contenido y se emparejan con un mentor que ya trabaja en la materia.

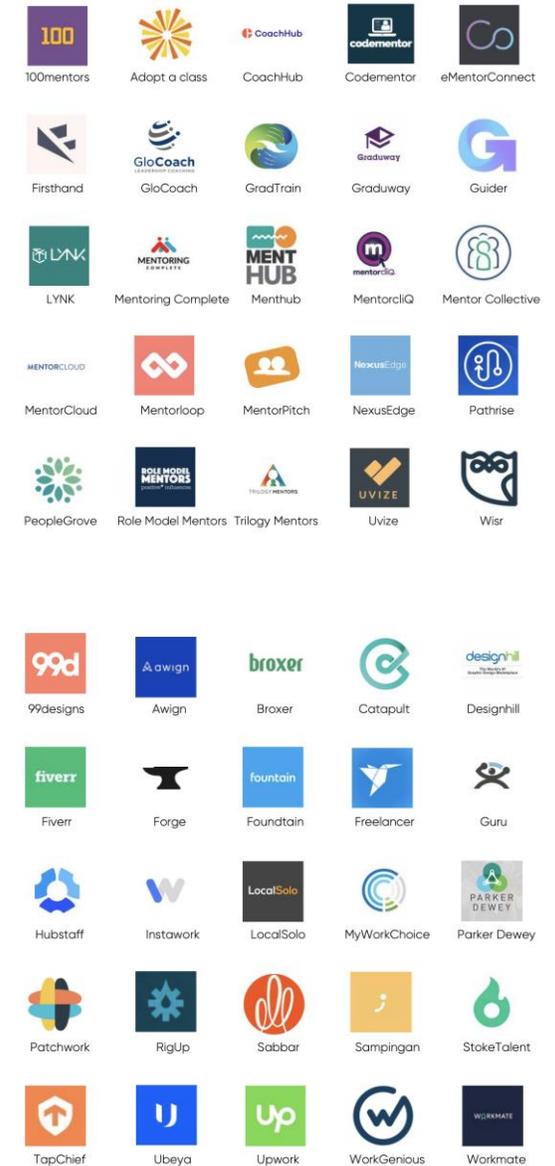
Las plataformas diseñadas para apoyar los programas de mentoring organizacional gestionan la coincidencia, el flujo de trabajo, la comunicación y la administración, reduciendo los procesos manuales y permitiendo la escala de los programas de tutoría.

### 2 GIGs

Se estima que más de la mitad de la fuerza laboral mundial serán trabajadores freelances para 2030 y estas plataformas proporcionan descubrimiento, emparejamiento y control de calidad para apoyar la conexión y la transacción entre los trabajadores "gig" y aquellos que necesitan realizar un proyecto o tarea.

Al igual que muchas plataformas de pares (P2P), normalmente todas las partes tienen un perfil y sistemas transparentes de calificaciones mutuas y rangos de pago desde tarifas planas, "ofertas" para trabajos o tarifas por hora.

Es probable que sistemas como estos se conviertan en una forma más aceptada y popular de realizar proyectos o tareas específicas, ya que la escasez de habilidades en algunas geografías está equilibrada por un gran número de trabajadores capacitados y preparados en otras partes del mundo, en particular en las economías emergentes.



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## ASSESSMENT & VERIFICATION

### 1 SKILLS VERIFICATION

Los empleadores buscan cada vez más evidencia de las habilidades de los candidatos en lugar de simplemente confiar en las cualificaciones educativas para las decisiones de contratación.

Utilizando la inteligencia artificial, las soluciones de esta categoría evalúan las habilidades como el pensamiento creativo y crítico, la resolución de problemas y la comunicación.

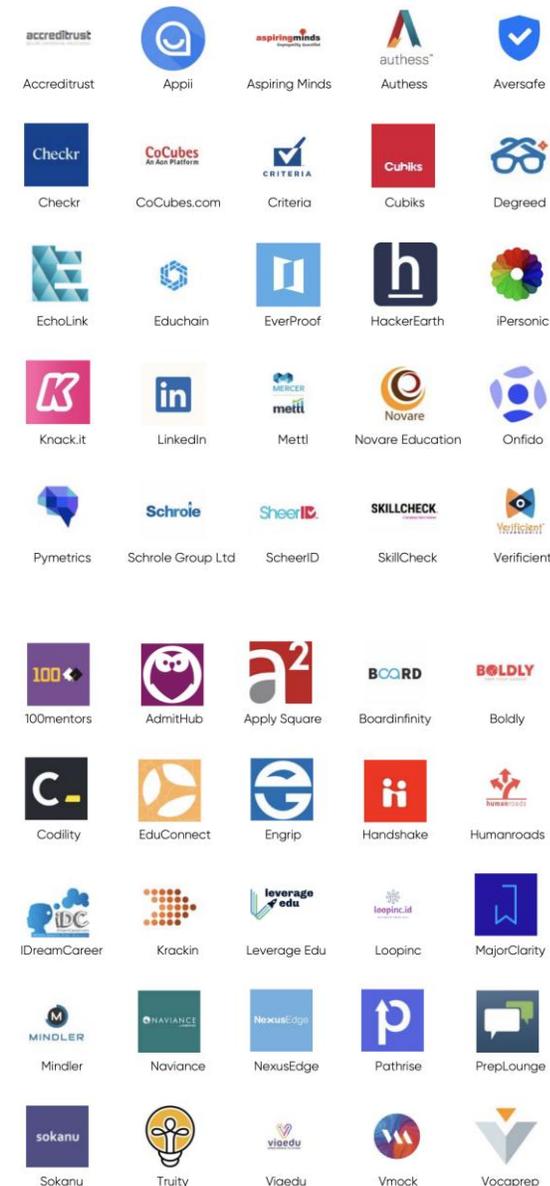
Comprender las preferencias individuales, estilos y rasgos y emparejarlos con las necesidades y perfiles del empleador, o el ajuste de la cultura del equipo también son parte de este panorama, con algunas aplicaciones que se centran en permitir a los graduados descubrir sus habilidades y combinarlas con las necesidades del empleador.

### 2 CAREER PLANNING

La orientación profesional ha pasado de la oficina de asesoramiento profesional, con sofisticadas aplicaciones, herramientas y recursos para la evaluación, planificación y orientación de la carrera.

Las herramientas en este área apoyan al nuevo solicitante de empleo, proporcionándole soluciones B2B para el gobierno y la industria que gestiona la fuerza de trabajo y las transiciones entre sectores. Otras plataformas utilizan inteligencia artificial para mejorar el rendimiento de búsqueda de empleo a través de la evaluación y retroalimentación automatizada de CV, la práctica de entrevistas online con un robo-entrevistador, su posterior análisis y comentarios detallados de las entrevistas.

Las herramientas de autoexploración ayudan a las personas a identificar sus fortalezas y preferencias e identificar las posibilidades y los caminos profesionales.



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## LEARNING SUPPORT

### 1 TUTORING

Las plataformas de tutoría combinan a los tutores con las necesidades de los estudiantes y proporcionan espacios interactivos de clase online para la instrucción sincrónica.

El avance de la tecnología de vídeo/audio ha significado que la tutoría "en cualquier lugar" ha desbloqueado la oferta de tutores. Además de establecer sesiones tutoriales, algunos proveedores ofrecen horas de "ayuda en cualquier momento" recurriendo a un grupo de tutores calificados disponibles en diferentes zonas horarias.

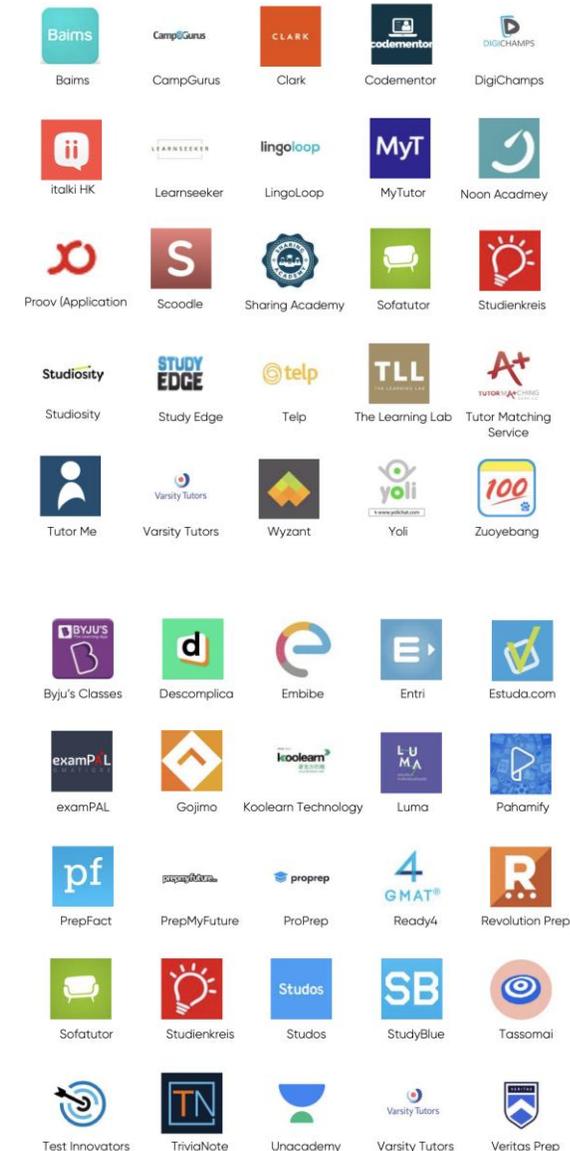
Las integraciones educativas con otros "servicios domésticos" son cada vez más comunes, y los estudiantes ahora pueden agregar tutorías a su "carro de Amazon".

### 2 TEST PREPARATION

Los exámenes en los que los alumnos "se la juegan", como las pruebas de idiomas, la admisión a la universidad y la entrada en una profesión/trabajo, siguen siendo un gran número en el panorama educativo.

Como tal, la preparación de pruebas sigue siendo una parte próspera del sector, con más opciones disponibles tanto online como personalizadas.

Además de las soluciones tradicionales online, como los tutoriales en vídeo, la tecnología de IA admite la preparación adaptativa y personalizada de muchos proveedores y plataformas P2P que conectan y emparejan a los alumnos con aquellos que han tenido éxito y proporcionan comentarios sobre los exámenes de práctica.



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## TALENT MANAGEMENT

### 1 CAPABILITY DEVELOPMENT

Las soluciones de esta categoría se centran directamente en apoyar a las organizaciones para mantener a su fuerza de trabajo comprometida y actualizada con las capacidades requeridas en toda la empresa, cuando y donde sea necesario.

Las soluciones van desde plataformas que ofrecen clases, conferencias, coaches o contenido que se adapta a las necesidades identificadas de la organización hasta el microaprendizaje móvil para la incorporación y la mejora de la cualificación.

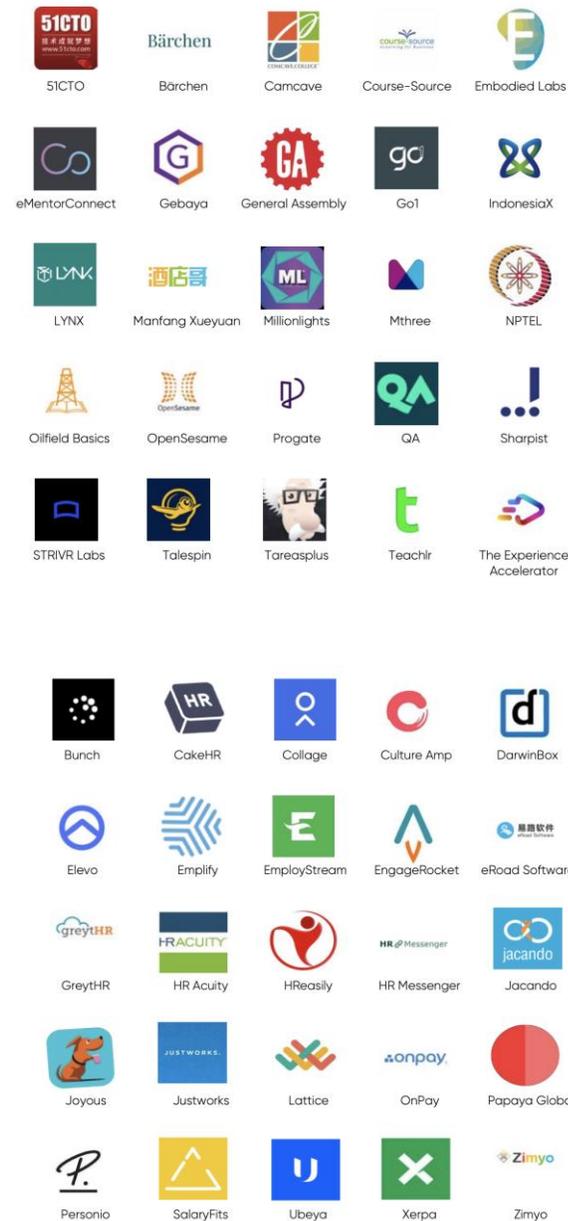
Otros modelos de negocio buscan ofrecer una cultura de aprendizaje y generar una comunidad en "toda la organización".

### 2 PERFORMANCE MANAGEMENT

Recompensar, reconocer y administrar soluciones de rendimiento que van desde aplicaciones que se centran en el reconocimiento individual y del equipo por el rendimiento, hasta sistemas que proporcionan beneficios y recompensas no salariales, hasta sistemas administrativos para la gestión de la remuneración.

Las nuevas modelos que hemos identificado en esta categoría tienen como objetivo minimizar la complejidad y proporcionar una experiencia digital para el personal, así como hacer pleno uso de los datos que se capturan en estos sistemas para apoyar la inteligencia predictiva e identificar problemas de cumplimiento de antemano.

Otras soluciones se centran en garantizar que las organizaciones puedan recopilar y actuar fácilmente sobre los comentarios del personal para apoyar una cultura de trabajo positiva y un desempeño colectivo.



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## EDUCATION MANAGEMENT PLATFORM

### 1 CLASSROOM TECHNOLOGY

Las líneas ahora están borrosas entre las aulas físicas y digitales. En los campus de todo el mundo, la tecnología en el aula ha salido de las paredes y está en manos de los estudiantes, permitiendo la integración de recursos digitales, actividades, juegos y evaluación con las lecciones que están sucediendo en el mundo físico.

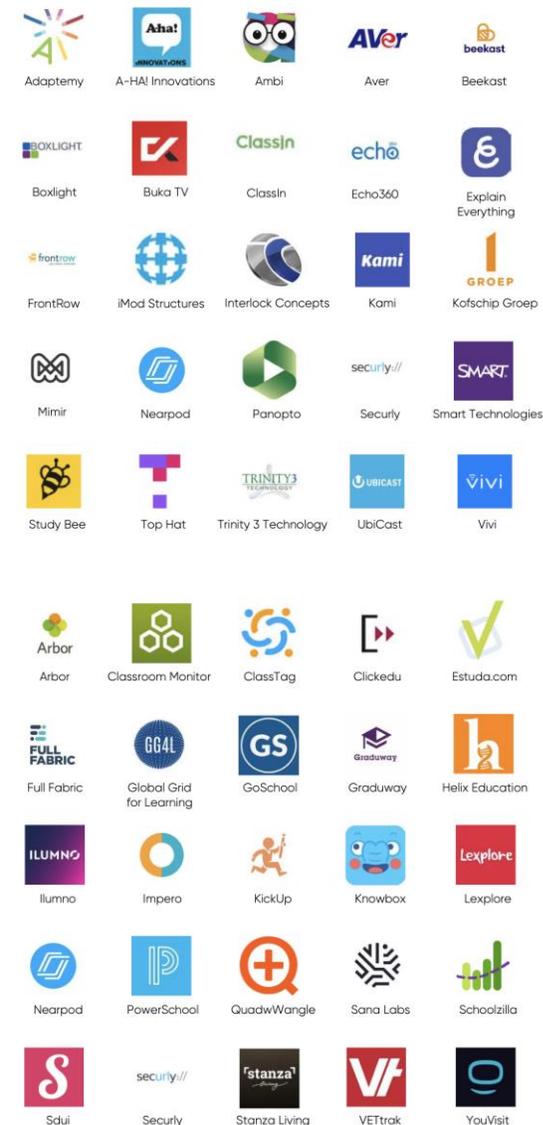
La captura digital del aprendizaje físico permite a los estudiantes revisar e interactuar con su propia clase, o interactuar con otros en espacios de clases online, en vivo y sincrónicos.

Aulas inteligentes y muebles inteligentes, grabación de la pantalla, pizarras interactivas, impresoras 3D, robótica de aulas se incluyen en esta categoría.

### 2 EDUCATION MANAGEMENT PLATFORMS

Las herramientas y plataformas de gestión educativa proporcionan una solución de datos unificada a lo largo del recorrido del estudiante. Los datos de aprendizaje son visibles para los maestros, los padres, los estudiantes y los administradores para ayudar en la toma de decisiones y el seguimiento del progreso.

Con la tecnología de IA, algunas empresas de esta categoría proporcionan recomendaciones personalizadas y predictivas, mientras que otras resuelven el desafío de la comunicación entre muchas partes interesadas mediante la automatización del flujo de trabajo, las alertas y la visualización de datos similar a un tablero, apoyando a las instituciones en el flujo de trabajo administrativo y la eficiencia



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## ▶▶▶ KNOWLEDGE AND CONTENT

### 1 KNOWLEDGE DISCOVERY

Los avances en la tecnología de inteligencia artificial están impulsando nuevos modelos para extraer el conocimiento de enormes volúmenes de datos basados en texto para descubrir nuevos patrones, conexiones e ideas.

La potente capacidad de búsqueda y los sistemas automatizados e inteligentes pueden conectar el conocimiento desde múltiples formatos de idioma.

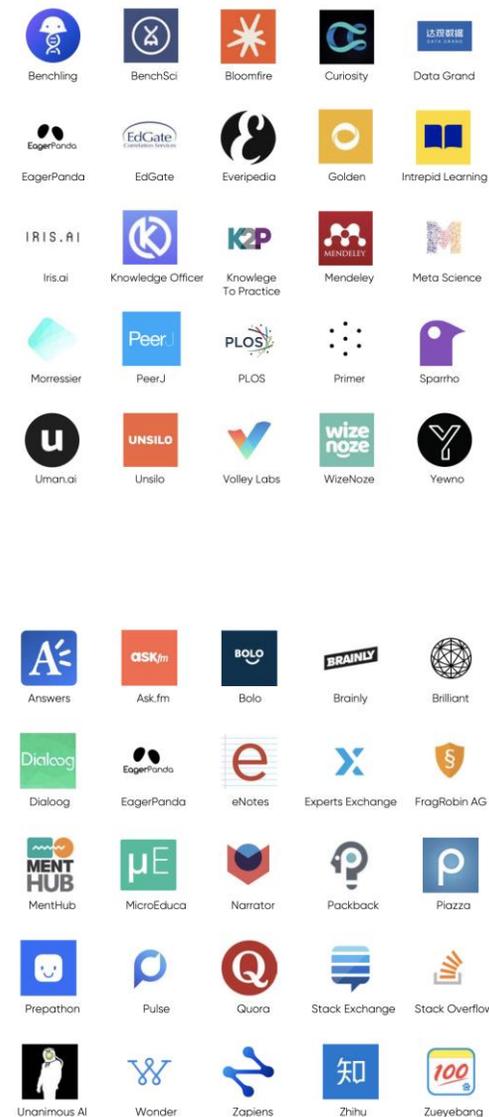
El conocimiento se encuentra cada vez más en el vídeo, el audio y otros nuevos formatos digitales.

Los nuevos modelos de negocio basados en la tecnología están extrayendo estos datos, conectándolos con otros puntos como la geo o bio-información para identificar nuevos conocimientos.

### 2 PEER TO PEER Q&A PLATFORMS

El fenómeno del intercambio de conocimientos punto a punto se está moviendo hacia el aprendizaje y la educación, con plataformas que apoyan las preguntas y respuestas educativas estructuradas por temas de contenido tradicionales como las matemáticas, la ciencia y la historia.

Las plataformas ofrecen opciones de membresía para contenido avanzado, votación entre pares y puntuación del contenido. Otras plataformas actúan como soluciones de emparejamiento para aquellos que buscan respuestas con aquellos que son expertos en el campo, o con la comunidad online para apoyar una solución "de crowd sourced", ofreciendo respuestas en tiempo real.



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## TRADITIONAL MODELS

### 1 ALTERNATE SCHOOLS

Los proveedores de educación alternativos, que van desde K-12 hasta la formación profesional continua, siempre se han considerado "atípicos" al sistema de educación formal, con un porcentaje insignificante de estudiantes que participan en formas alternativas de educación.

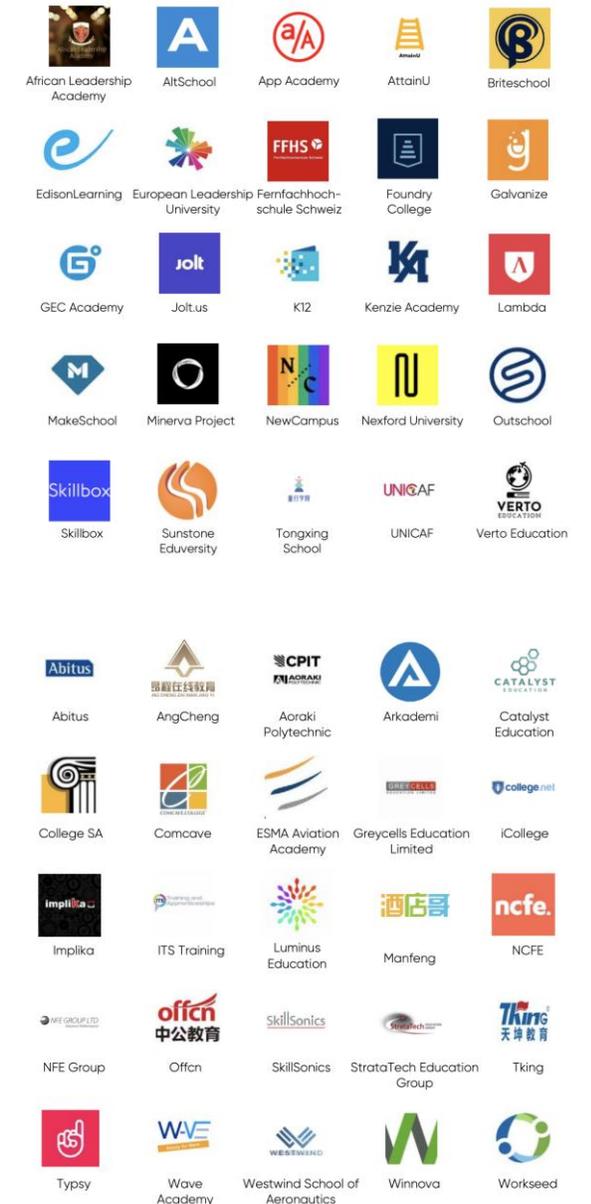
Sin embargo, en busca de mejores resultados y frustrados con los sistemas nacionales, los proveedores alternativos están ganando fuerza y ahora vemos modelos universitarios alternativos, por ejemplo, que se centran en habilidades y resultados específicos como el pensamiento crítico, la toma de decisiones éticas y el liderazgo.

### 2 VOCATIONAL

La formación profesional se incorpora generalmente a los sistemas educativos nacionales y se ocupa de la formación técnica requerida para las profesiones "físicas". Tradicionalmente, aquellos que hicieron la formación profesional pasaron por un modelo de aprendizaje práctico

Las instituciones de formación profesional no han aprovechado la oportunidad de "poseer" el nuevo espacio técnico profesional de la tecnología y la programación. Este espacio lo han aprovechado diferentes players, con nuevos modelos de negocio digitales.

Por la importancia de la formación técnica y profesional en todos los países del mundo, estamos seguros que surgirán nuevos modelos de negocio.



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## NEW DELIVERY MODELS

### 1 BOOTCAMP 2.0

Originalmente diseñados para llenar las brechas de habilidades en programación y otras nuevas habilidades digitales, los bootcamps son programas cortos a tiempo completo, típicamente de 9 a 12 semanas de duración destinados a preparar a los estudiantes en nuevas profesiones

En los últimos cinco años, los bootcamps han evolucionado hasta convertirse en proveedores alternativos a las universidades y escuelas, por que proporcionan una habilidad necesaria en temas que los proveedores tradicionales no están cubriendo de forma rápida y eficaz.

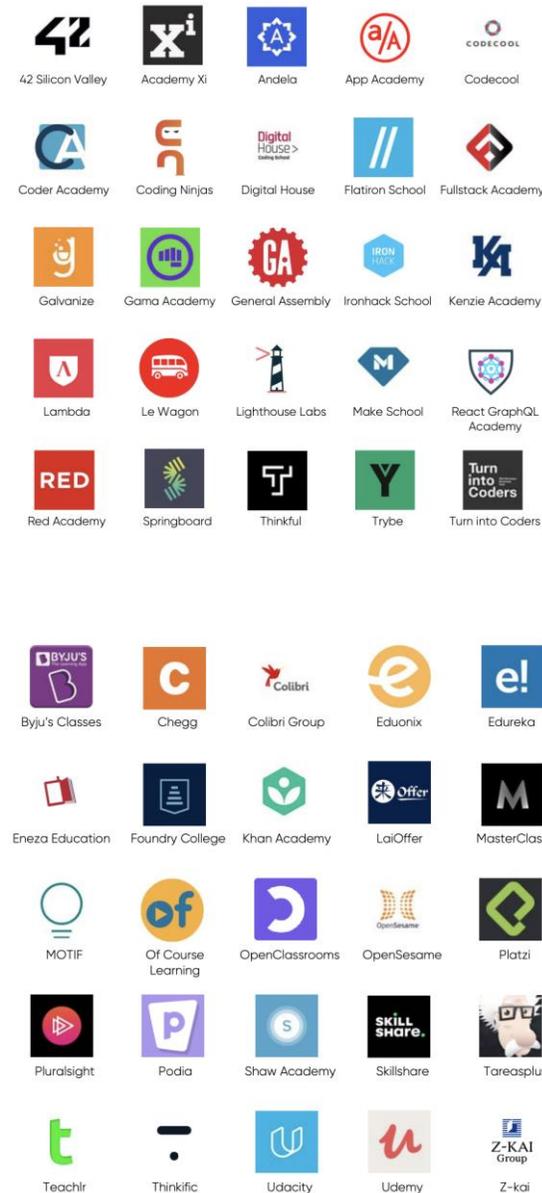
Los Bootcamps están fortaleciendo su enfoque en la empleabilidad y pasando al ámbito corporativo asociándose con grandes empresas y organismos de la industria para proporcionar capacitación a los empleados.

### 2 PROPRIETARY ONLINE

Una industria que vale más de \$200b al año, el aprendizaje online es ahora una forma aceptada de educación y aprendizaje continua. Los proveedores de educación online con contenido y actividades patentados van desde aquellos que ofrecen cursos cortos para profesionales que buscan actualizar sus habilidades, hasta cursos online para niños que quieren complementar la educación escolar formal.

Las experiencias de aprendizaje van desde el aprendizaje individual y autoguiado hasta clases sincrónicas en vivo con profesores académicos o de la industria.

Muchos proveedores online propietarios operan B2C, aunque estamos viendo más modelos B2B donde los proveedores online se asocian con instituciones, empresas o escuelas.



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## INTERNATIONAL EDUCATION

### 1 INTERNATIONAL STUDY

La educación internacional es uno de los aspectos más comercializados de la educación superior, con millones de estudiantes que viajan al extranjero cada año para estudiar fuera, realizar programas de verano o de intercambio, o como un camino a la educación superior a través de la lengua inglesa.

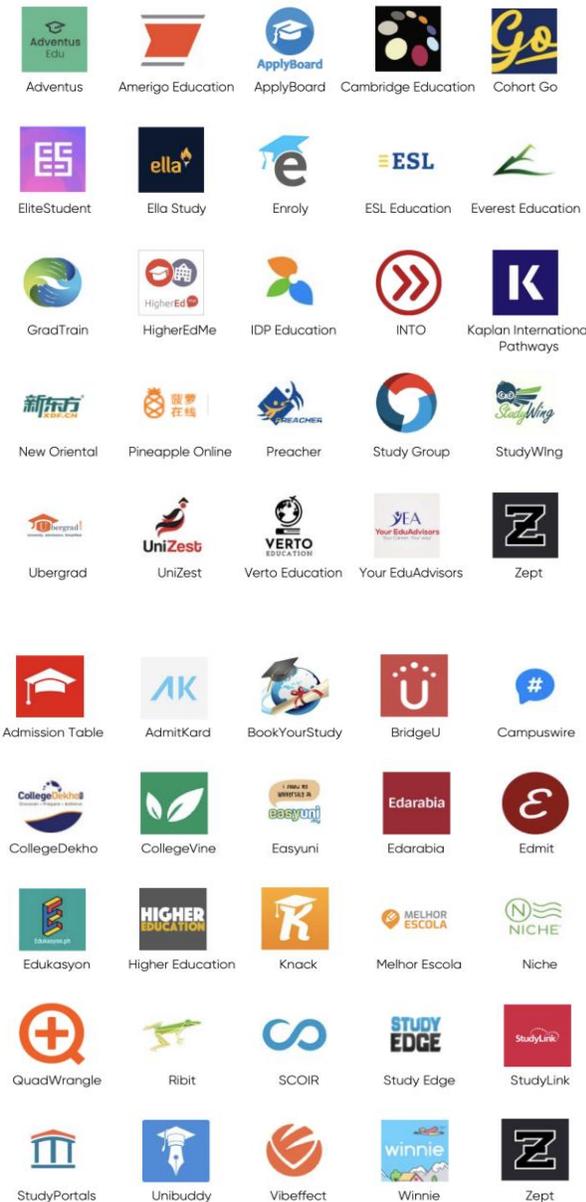
Mientras que el modelo tradicional de "agente" todavía predomina, las soluciones basadas en la tecnología son frecuentes en todas las partes de la cadena de valor, desde plataformas de búsqueda y emparejamiento, consultores de admisión en línea, coaching de igual a igual, buscador de becas, habilidades de estudio y servicios de pasantías.

### 2 DISCOVERY

Los padres y los estudiantes están recurriendo a la tecnología para ayudarles a encontrar la mejor combinación para sus metas y preferencias de estudios.

Las plataformas de emparejamiento y "asesoramiento" que utilizan inteligencia artificial para conectar a los estudiantes con las instituciones y ayudarles a conseguir las admisiones son cada vez más comunes a medida que la competencia por el mejor talento comienza más temprano que nunca.

Otros enfoques ven plataformas construidas a partir de redes de asesores universitarios para guiar y responder preguntas desde el contacto inicial hasta las opciones y admisiones del curso.



# OPORTUNIDADES DE NEGOCIO EN EDUCACIÓN

## EXPERIENCING LEARNING

### 1 XR. MIXED, AUGMENTED AND VIRTUAL REALITY

La realidad extendida se refiere a la realidad virtual (VR), la realidad aumentada (AR) y la realidad mixta (MR). XR tiene el potencial de resolver desafíos clave de aprendizaje, pero también ofrece la oportunidad de una formación de menor coste en situaciones de alto riesgo como la médica, la defensa y la industria aeroespacial.

Los nuevos modelos de negocio basados en el XR que se centran en la educación van desde soluciones móviles que permiten el uso múltiple en las escuelas, la redefinición del aprendizaje experiencial, hasta modelos alternativos para la formación profesional en oficios físicos y el aprendizaje de laboratorio.

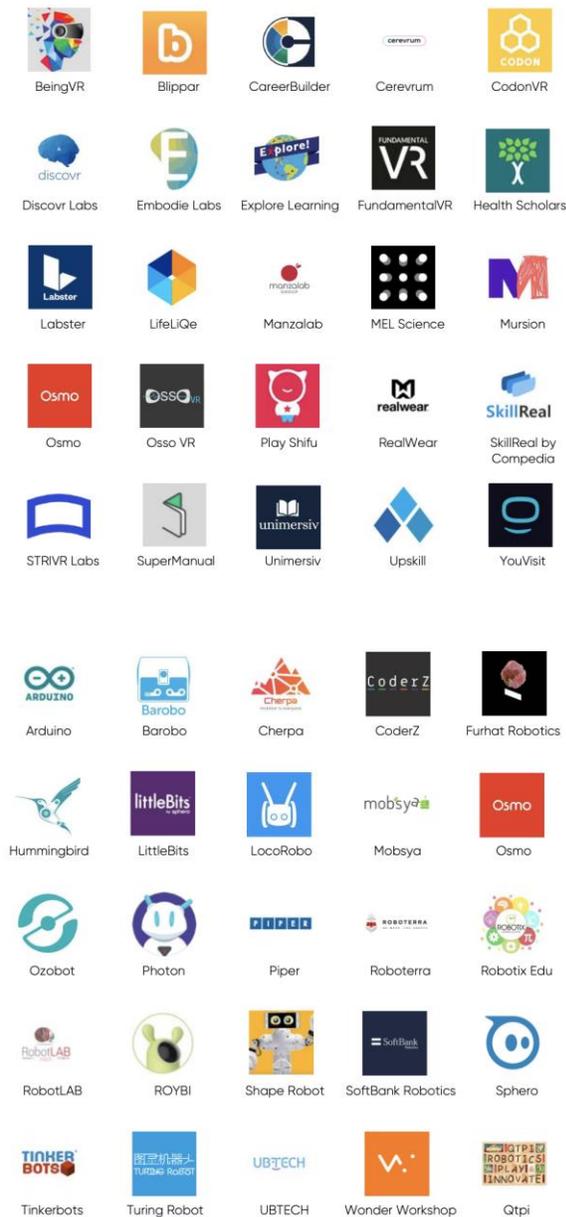
A medida que los costes de las tecnologías inmersivas se reducen y las tecnologías se vuelven más fáciles de usar, las escuelas son más capaces y están dispuestas a invertir en experiencias virtuales alternativas para sus estudiantes.

### 2 ROBOTICS

Un renacimiento moderno de la ingeniería, la electrónica y la programación se está manifestando en el renacimiento de la robótica.

Combinando creatividad en software y hardware, las startups de robótica están ayudando a los alumnos a encontrar a su inventor interno a través de kits de "do it yourself", combinados con comunidades online de entusiastas y profesores, competiciones globales y el uso de materiales domésticos cotidianos.

Aunque existe un importante mercado B2C, las startups de robótica también están trabajando con escuelas y sistemas escolares para permitir la integración del aprendizaje práctico de robótica en el plan de estudios.



# 09 EDUCACIÓN EN TIEMPO DE INCERTIDUMBRE COVID-19

Los esfuerzos nacionales a gran escala para utilizar la tecnología en apoyo del aprendizaje remoto, la educación a distancia y el aprendizaje en línea durante la pandemia de COVID-19 están surgiendo y evolucionando rápidamente.



# CONTEXTO DE NEGOCIO

## ▶▶▶ EL IMPACTO DEL COVID19

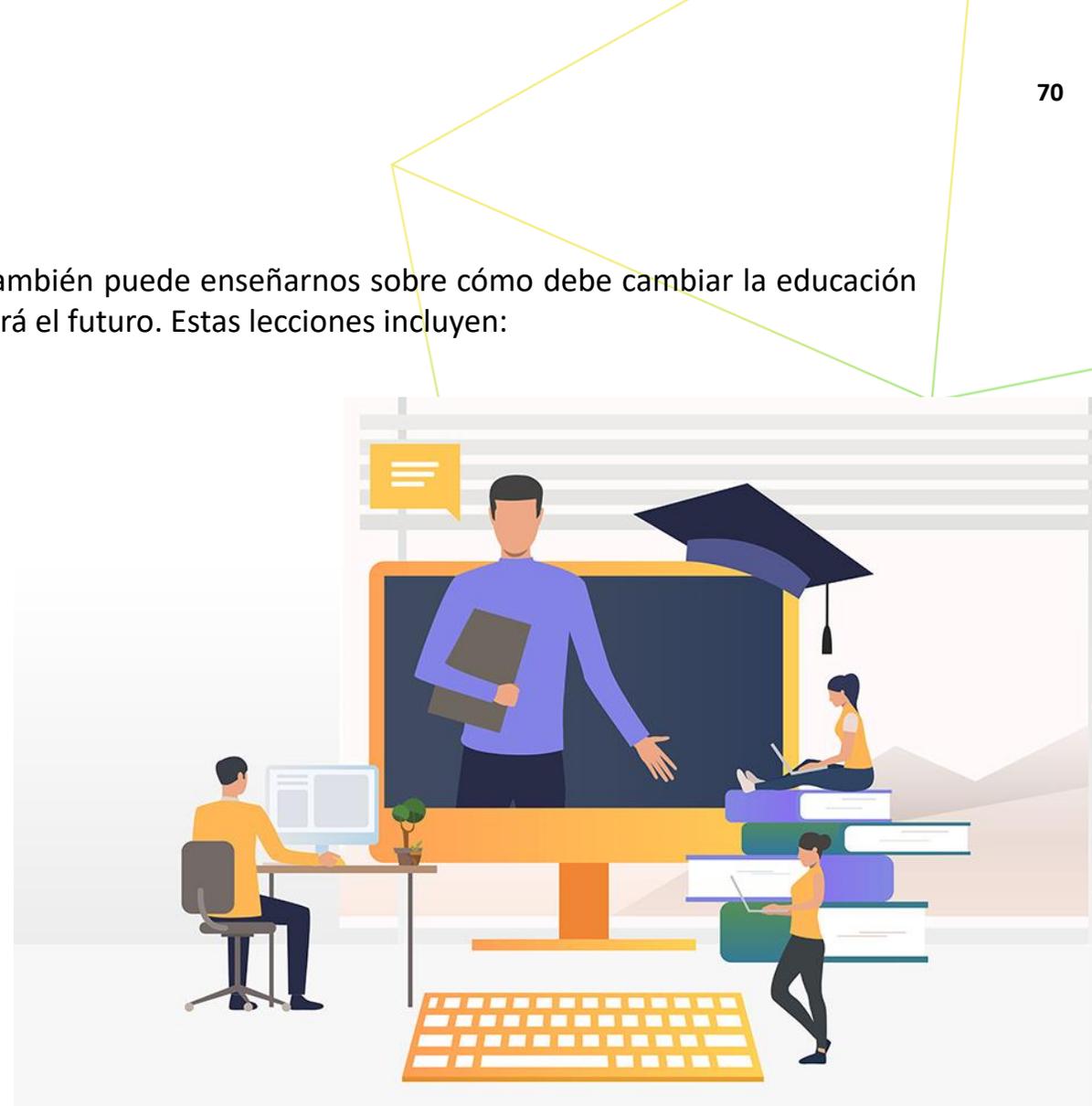
La crisis de COVID-19 ha cambiado el mundo y nuestra perspectiva global; También puede enseñarnos sobre cómo debe cambiar la educación para poder preparar mejor a nuestros jóvenes estudiantes para lo que deparará el futuro. Estas lecciones incluyen:

### ▶ EDUCAR A LOS CIUDADANOS EN UN MUNDO INTERCONECTADO

COVID-19 es una pandemia que ilustra cuán interconectados estamos globalmente: ya no existen los problemas y acciones aislados. Las personas exitosas en las próximas décadas deben ser capaces de comprender esta interrelación y navegar a través de los límites para aprovechar sus diferencias y trabajar de una manera globalmente colaborativa.

### ▶ REDEFINIR EL PAPEL DEL EDUCADOR

La noción de un educador como el poseedor del conocimiento que imparte sabiduría a sus alumnos ya no es adecuado para el propósito de una educación del siglo XXI. Dado que los estudiantes pueden obtener acceso al conocimiento e incluso aprender una habilidad técnica, a través de unos pocos clics en sus teléfonos, tabletas y computadoras, necesitaremos redefinir el papel del educador en el aula. Esto puede significar que el papel de los educadores deberá avanzar hacia la facilitación del desarrollo de los jóvenes como miembros contribuyentes de la sociedad.



# CONTEXTO DE NEGOCIO

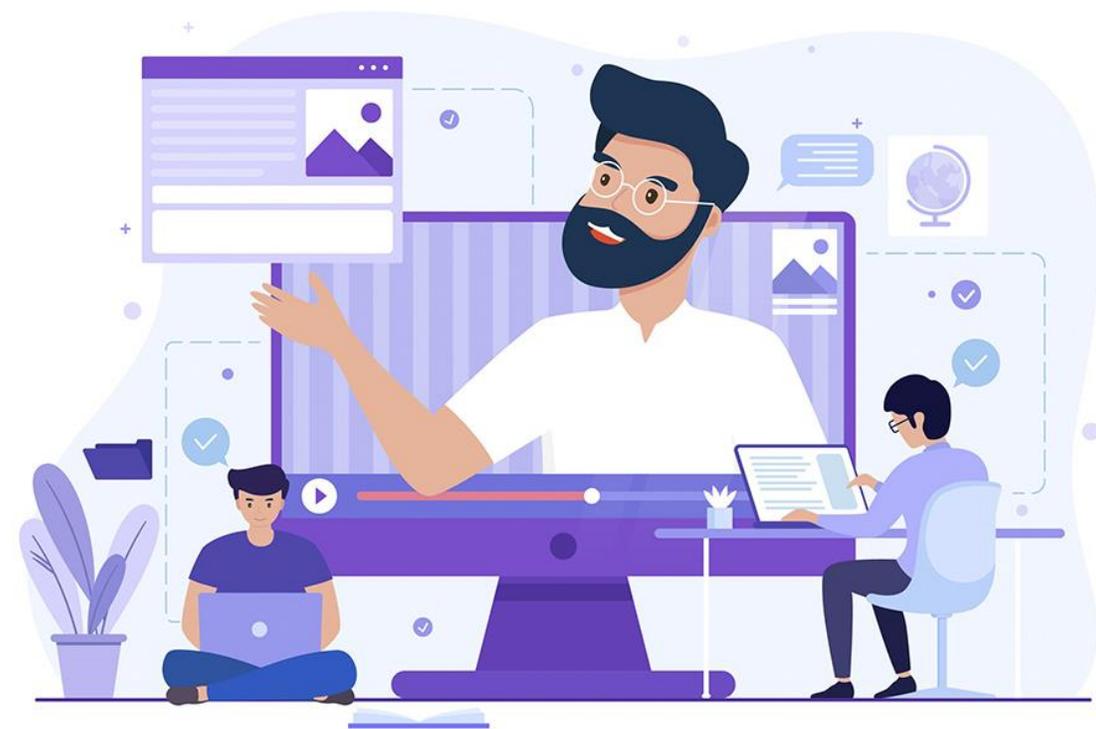
## ▶▶▶ EL IMPACTO DEL COVID19

### ▶ ENSEÑAR HABILIDADES PARA LA VIDA NECESARIAS PARA EL FUTURO

En este entorno global en constante cambio, los jóvenes requieren resistencia y adaptabilidad, habilidades que están demostrando ser esenciales para navegar de manera efectiva a través de esta pandemia. Mirando hacia el futuro, algunas de las habilidades más importantes que buscarán los empleadores serán la creatividad, la comunicación y la colaboración, junto con la empatía y la inteligencia emocional; y poder trabajar a través de líneas demográficas diferentes para aprovechar el poder del colectivo a través del trabajo en equipo efectivo.

### ▶ DESBLOQUEO DE TECNOLOGÍA PARA IMPARTIR EDUCACIÓN

La pandemia de COVID-19 ha provocado que las instituciones educativas de todo el mundo se vean obligadas a aprovechar y utilizar repentinamente el conjunto de herramientas tecnológicas disponibles para crear contenido para el aprendizaje remoto para estudiantes de todos los sectores. Los educadores de todo el mundo están experimentando nuevas posibilidades para hacer las cosas de manera diferente y con mayor flexibilidad, lo que resulta en beneficios potenciales en el acceso a la educación para los estudiantes de todo el mundo. Estos son nuevos modos de instrucción que anteriormente no se habían utilizado en gran medida.



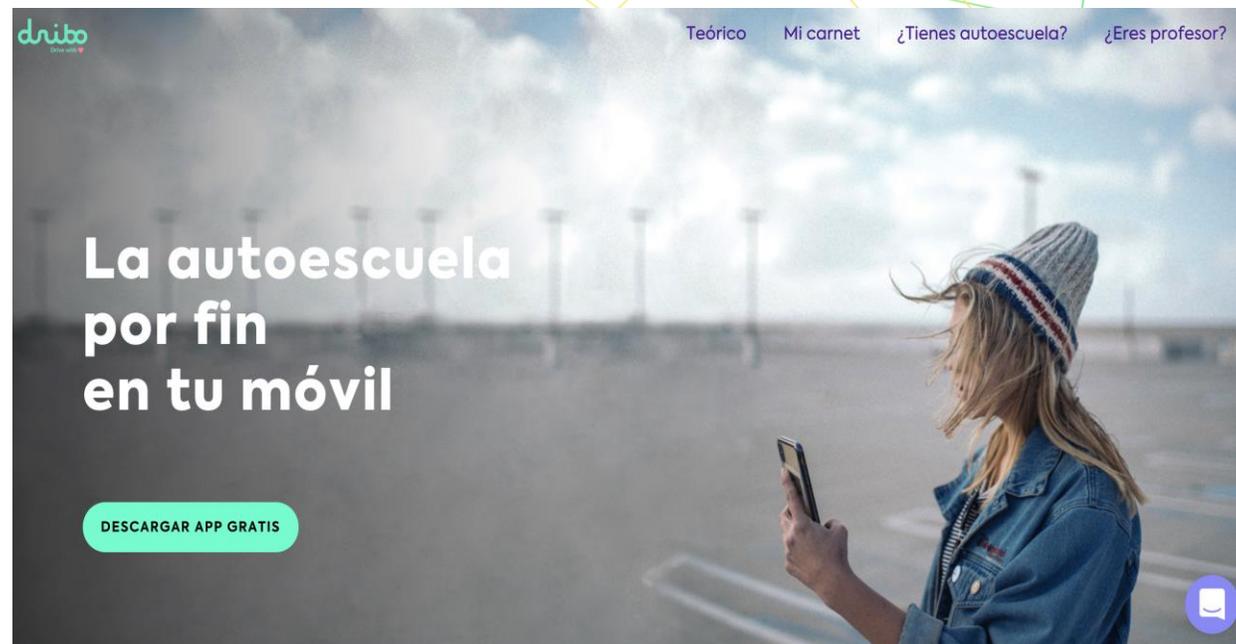
# IMPACTO EN LOS SECTORES

## ▶▶▶ LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LAS AUTOESCUELAS

[Dribo](#) digitaliza la formación vial para hacer la movilidad más accesible a todas las personas. Esto incluye una metodología propia de elearning, que ofrece ejercicios gamificados muy intuitivos que facilitan al máximo la comprensión del contenido teórico del carnet de conducir. Por otro lado, integra modelos predictivos que personalizan la experiencia de los alumnos y alumnas para mejorar la efectividad del proceso. Todo ello acompañado por la digitalización de gestiones y reserva de clases desde la app.

[Bugaloop](#) es un buscador de autoescuelas. A través de la aplicación el usuario puede comparar y comprar el curso que mejor se ajuste a sus necesidades en cualquier parte de España. Además, la aplicación permite visualizar las valoraciones de otros usuarios.

[Practica Test](#) es una autoescuela que dispone de más de 3.500 test de conducir online gratis, además cuenta con un manual oficial de la DGT y audiolibros explicativos para sus usuarios de forma gratuita. Con los contenidos online que pone a disposición del usuario, éste puede realizar su curso cuando y desde dónde quiera.



# IMPACTO EN LOS SECTORES

## ▶▶▶ LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LAS OPOSICIONES

[Gokoan](#) es una escuela que ofrece un método inteligente para la preparación de las oposiciones a través de un plan personalizado con materiales que pone a disposición de todos aquellos alumnos que lo solicitan.

[Opoque](#) es una plataforma web basada en un modelo de suscripción por usuario, que permite a academias y preparadores de oposiciones disponer de un aula virtual en la que sus opositores encontrarán temario, test, supuestos prácticos, vídeos o audios explicativos. Además, cuenta con herramientas para mejorar la metodología de trabajo de cada preparador, tales como estadísticas de rendimiento, calendario o alarmas. Todo ello en un entorno fácil pero seguro, minimizando el riesgo a ser copiados. Opoque les permite mejorar el servicio prestado a los opositores, a la par que reducir el tiempo de gestión, aumentando así sus ingresos.

[OpositaTest.com](#) es la plataforma online de test para opositores líder a nivel nacional. Tiene como objetivo simplificar la preparación de los opositores, hacerla más eficiente y acortar los tiempos de preparación. El mejor contenido del mercado, actualización inmediata, máxima personalización, seguimiento personalizado de los resultados del opositor y facilidad de uso, son los valores que nos hacen diferentes.

## LAS OPOSICIONES REINVENTADAS

### Software para gestionar la preparación de oposiciones

Con Opoque dotarás a tu negocio de una potente **plataforma en constante desarrollo**, ofreciendo un valor añadido a tus alumnos.

Gestiona, de manera sencilla, el contenido impartido (**test, documentos, vídeos y audios**), evalúa el **rendimiento** de tus alumnos en **tiempo real** o comunícate con ellos mediante **videoconferencia**.



Precios



Beneficios



# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

## ▶▶▶ LA EMPLEABILIDAD ES EL OBJETIVO DE LA NUEVA EDUCACIÓN

La empleabilidad es el gran objetivo de las nuevas soluciones y propuestas del sector de la educación:

[Singularity Experts](#) es la plataforma revelación de orientación, experta en recomendar empleos de futuro y rutas académicas a las personas que no saben en qué trabajar o qué estudiar. A través de su sistema de Inteligencia Artificial, que conecta las 50 dimensiones que evalúa de cada usuario con los +3000 empleos del futuro, genera conexiones entre las millones de combinaciones posibles e infiere las óptimas para cada perfil.

[Bewanted](#) es una plataforma de empleo dirigida a recién licenciados o personas que buscan su primer empleo tras terminar sus estudios. Está enfocada a un target completamente mobile, por lo que su aplicación móvil es uno de los incentivos para crecer en el sector.

[Spain Internships](#) es una organización de servicios a los estudiantes que ofrece servicios globales de prácticas y aprendizaje para estudiantes y graduados.

Singularity Experts

Quiénes somos ▾ Nuestra solución Colaboran Blog Comprar Tu espacio

# BIENVENIDO A TU FUTURO

Primera plataforma que a través de Inteligencia Artificial ayuda a eliminar tu incertidumbre sobre el empleo y la formación de futuro perfectos para ti.

Conoce nuestra solución >

# SOLUCIONES TECNOLÓGICAS

▶▶▶ ¿QUÉ INICIATIVAS ESTÁN DANDO RESPUESTA A ESTOS RETOS?



## EXAMITY

[Examity](#) es un servicio innovador de supervisión de inteligencia artificial para exámenes on line, que ayuda a verificar las identificaciones de los examinados y utiliza inteligencia artificial para detectar signos de trampa. Examity ayuda a mantener la configuración, la programación y el proceso de toma de pruebas simples al tiempo que ofrece opciones flexibles de programación para cursos en línea.

## SEESAW

Aprendizaje remoto con [Seesaw](#). El aprendizaje significativo puede suceder en cualquier lugar. Su misión es apoyar a los estudiantes, maestros y familias con aprendizaje remoto. Seesaw crea una revista digital para cada estudiante. Pueden agregar imágenes, texto o video a sus perfiles. Los padres son notificados cada vez que un maestro aprueba la publicación de un niño, y pueden ver un registro personalizado de todo el trabajo de su hijo. Seesaw hace que el aprendizaje sea más visual.

## VITALSOURCE

[VitalSource](#) se ha unido a editoriales líderes para ayudar a garantizar que los estudiantes afectados por la pandemia COVID-19 tengan acceso gratuito a materiales de aprendizaje digital de calidad durante el resto del semestre de primavera de 2020. Muchas escuelas cerraron tan repentinamente a raíz del coronavirus que los estudiantes no pudieron llevarse sus libros de texto a casa, a pesar de que el semestre ha terminado a la mitad.

# IDEAS PARA IMPULSAR LA INNOVACIÓN

## ▶▶▶ EJEMPLOS PARA INSPIRARSE

Google también actualizó su [Teach from Home](#) Hub, que brinda a los educadores asistencia adicional para crear e implementar lecciones dentro de Google Classroom.

El 3 de marzo, Google anunció que ofrecería capacidades de videoconferencia avanzadas y gratuitas para todos los clientes de G Suite y G Suite for Education hasta el 1 de julio. Los puntos destacados incluyen llamadas de conferencia para hasta 250 participantes, transmisión en vivo para hasta 100,000 espectadores, y la capacidad de grabar y guardar reuniones en Google Drive.

[Nannyfy TV](#) surge a raíz del COVID para seguir ayudando a las familias en este nuevo paradigma. La primera app de entretenimiento y aprendizaje online donde los niños disfrutan de una experiencia única. Nannyfy TV ayuda a los niños a mejorar sus conocimientos con actividades online en directo y que fomentan la diversión, la interacción y el aprendizaje oculto. Todo el contenido de la app se ha trabajado para que sea seguro, propio y de calidad. Ha pasado un proceso de validación y está presentado por Nannies con muchísima experiencia en el sector infantil y que forman parte de su comunidad como canguros online. Además, todas las actividades están personalizadas según la edad de los peques (4-12), clasificadas y adaptadas según el rango de edad, con diferentes contenidos y diversificadas en idiomas pudiendo elegir si aprender en inglés o español.



## RECOMENDACIONES

**01 Garantizar la seguridad** - los edificios escolares deben desinfectarse y garantizar una ventilación adecuada de las aulas de manera continua.

**02 Evaluar el progreso** - los ministerios ahora están ajustando o renunciando a los exámenes y evaluaciones. Una vez que regrese a la escuela, se necesitará una evaluación formativa diagnóstica de todos los estudiantes para ayudar a planificar y organizar su aprendizaje.

**03 Mitigar el impacto de las pérdidas de aprendizaje** - algunos estudiantes se habrán quedado atrás y otros habrán perdido el aprendizaje en comparación con antes del cierre de la escuela. Existe un mayor riesgo de abandono escolar prematuro para estudiantes con dificultades.

**04 Asegurar el bienestar** - muchos estudiantes experimentarán angustia emocional por la pandemia, que va desde ansiedad hasta síntomas de estrés postraumático. Algunos estudiantes habrán tenido una nutrición deficiente debido a la falta de acceso a las comidas escolares. La salud mental y física del estudiante necesitará apoyo explícito en el regreso a la nueva normalidad. También los maestros y las familias pueden estar luchando con el estrés acumulado y necesitarán apoyo.

# REFLEXIÓN FINAL

## ¿QUÉ DESAFIOS NOS ESPERAN?



A medida que las universidades comiencen a aplicar la ia a varias operaciones, probablemente encontrarán que todavía hay una serie de desafíos por resolver. Quizás el punto más crucial para abordar es la forma en que las instituciones educativas pueden preparar mejor a los estudiantes para el nuevo mundo basado en la tecnología y las muchas tecnologías disruptivas que cambiarán la forma en que las personas trabajan.

Es esencial que los estudiantes comprendan que con el tiempo, las tareas más repetitivas y rutinarias serán automatizadas y realizadas por inteligencia artificial, automatización y robots. Sin embargo, siempre habrá roles que requieren habilidades creativas, habilidades cognitivas y habilidades de inteligencia emocional. En este momento, muchas universidades de todo el mundo no están enseñando a los estudiantes sobre los tipos de habilidades que serán y no serán necesarias en sus futuras carreras.

A medida que la inteligencia artificial se aplica a la educación, los mejores resultados se obtendrán al combinar las fortalezas de la ia y las habilidades humanas. nunca habrá un momento en que los humanos no sean necesarios para las tareas relacionadas con la educación. Por ejemplo, los maestros siempre jugarán un papel crucial en nuestra sociedad, ya que nunca debemos subestimar el valor de la interacción humana y el pensamiento crítico en el campo de la educación.

Aunque los algoritmos pueden ser útiles para guiar las decisiones, no todas las actividades educativas deberían ser ejecutadas por robots y algoritmos. en cambio, la asistencia proporcionada por los algoritmos de inteligencia artificial debe aprovecharse para respaldar la creación de entornos de aprendizaje óptimos. por ejemplo, los sistemas de aprendizaje basados en inteligencia artificial serían excelentes herramientas para enseñar materias basadas en reglas como las lenguas extranjeras y las matemáticas. Los sistemas de ia podrían mejorar significativamente el proceso de aprendizaje al proporcionar una mayor precisión y una retroalimentación más precisa, y también permitirían a los estudiantes tomarse el tiempo para repetir los ejercicios de estudio tantas veces como sea necesario. Sin embargo, aún se necesitaría un maestro para ayudar a explicar lo que los estudiantes no entiendan, como los matices y las excepciones a las reglas de los idiomas, o cómo aplicar fórmulas matemáticas para resolver problemas. el rol del profesor sería guiar, apoyar y guiar a los estudiantes, ayudándoles a comprender lo que han aprendido, por qué es importante y cómo se puede aplicar en el mundo real.

# TRANSFORMATIVE INNOVATION SOLUTIONS

## ▶▶▶ CÓMO TE PUEDE AYUDAR ICEMD

### ACELERACIÓN

#### VISIÓN / INSPIRACIÓN

Explorar las ideas que existen y escucha activa

Masterclass Innovation Series

ICEMD XCHANGE

Encuentro Emprendedores

Workshops de Inspiración:

- ▶ Diseños de futuros
- ▶ ExO (organizaciones exponenciales)

#### DIAGNÓSTICO E IDEACIÓN

Identificar el problema y las posibles soluciones para impulsar la Innovación

Sesiones de ideación para la innovación

Workshop Innovation Series (Identifica retos concretos)

Diagnosticador de competencias y habilidades

#### SKILLS / KNOWLEDGE / TRAINING

Impartir conocimientos para desarrollar las habilidades necesarias para impulsar las soluciones de innovación

##### Formación

Certificados

Conocimientos

Metodologías

Workshops:

- ▶ Innovación
- ▶ Metodologías (ej: agiles)

Bootcamps:

- ▶ Aceleración conocimientos concretos

#### ADOPCIÓN

Análisis, selección e implantación de soluciones adecuadas así como la definición e implantación de los procesos necesarios para su ejecución en la organización

Investigación Aplicada

Entrepreneur Journey

- ▶ Matchmaking
- ▶ Partner briefings

Mentoring de Innovación C-Levels

### INNOVACIÓN CONTINUA

#### ACOMPañAMIENTO

Crear las condiciones para que la innovación sea de uso común **automatizado** y por toda la organización, ganando **velocidad** en el ritmo de captación de valor

Video Learning Platform

HUB (Entrepreneurs)

Cátedra

Comunidades de Inteligencia Colectiva:  
Investigadores/practicioners/emprededores

Advisory Board as a Service

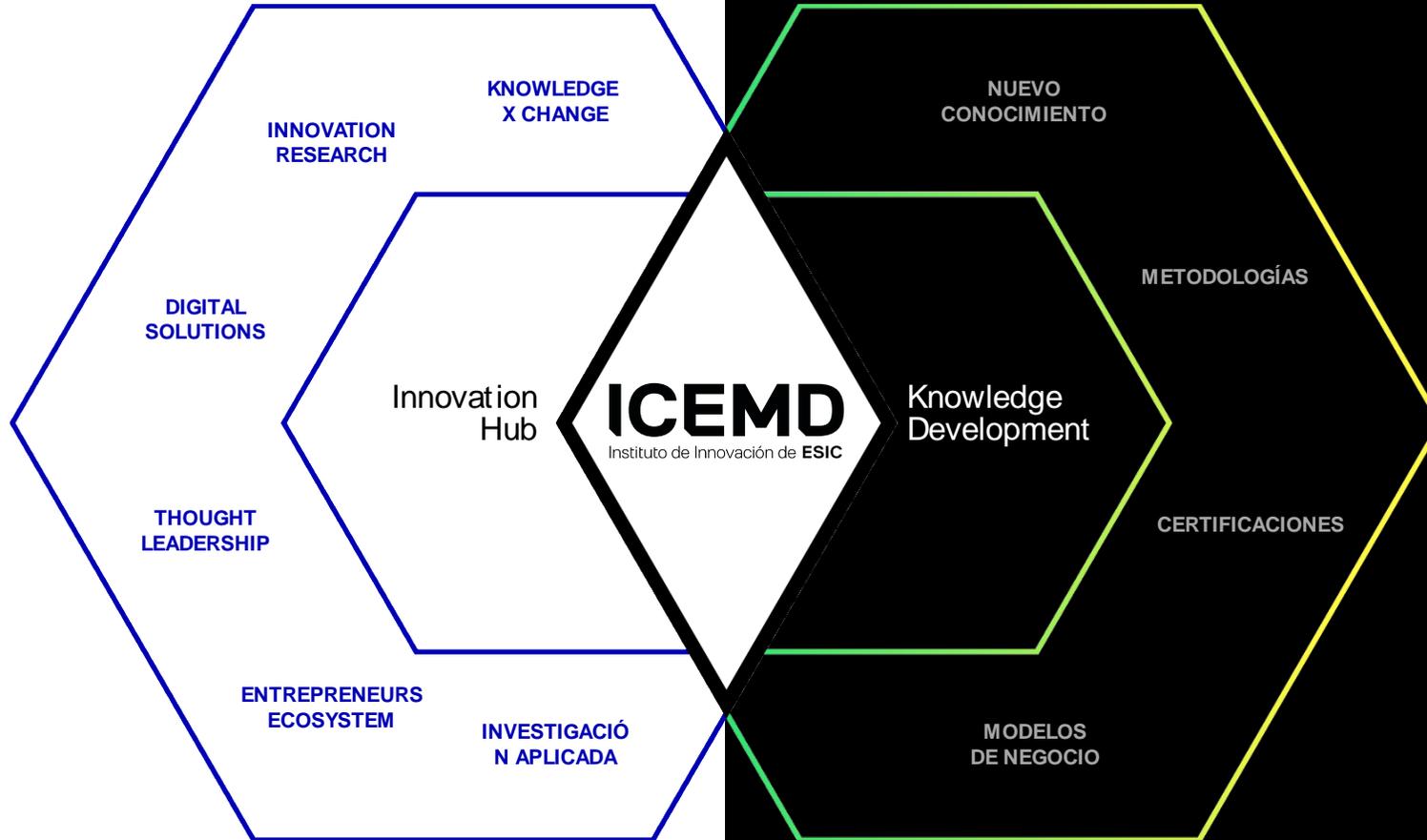
Innovation Radar

Esríbenos:

[institutodeinnovacion@esic.edu](mailto:institutodeinnovacion@esic.edu)

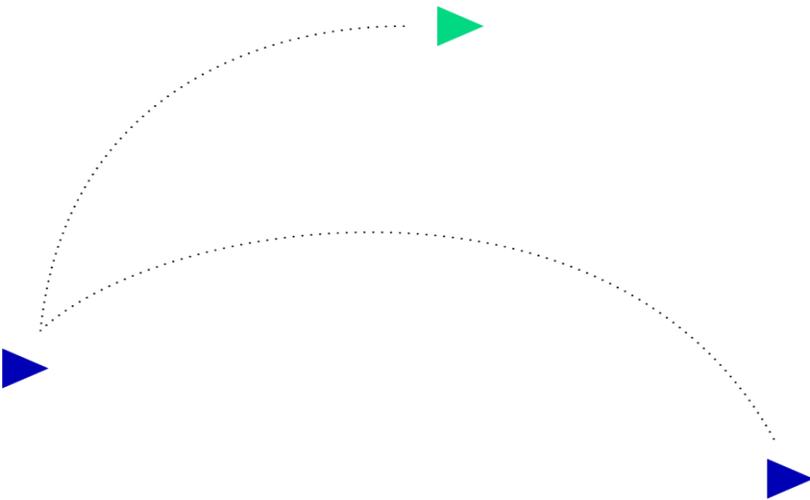
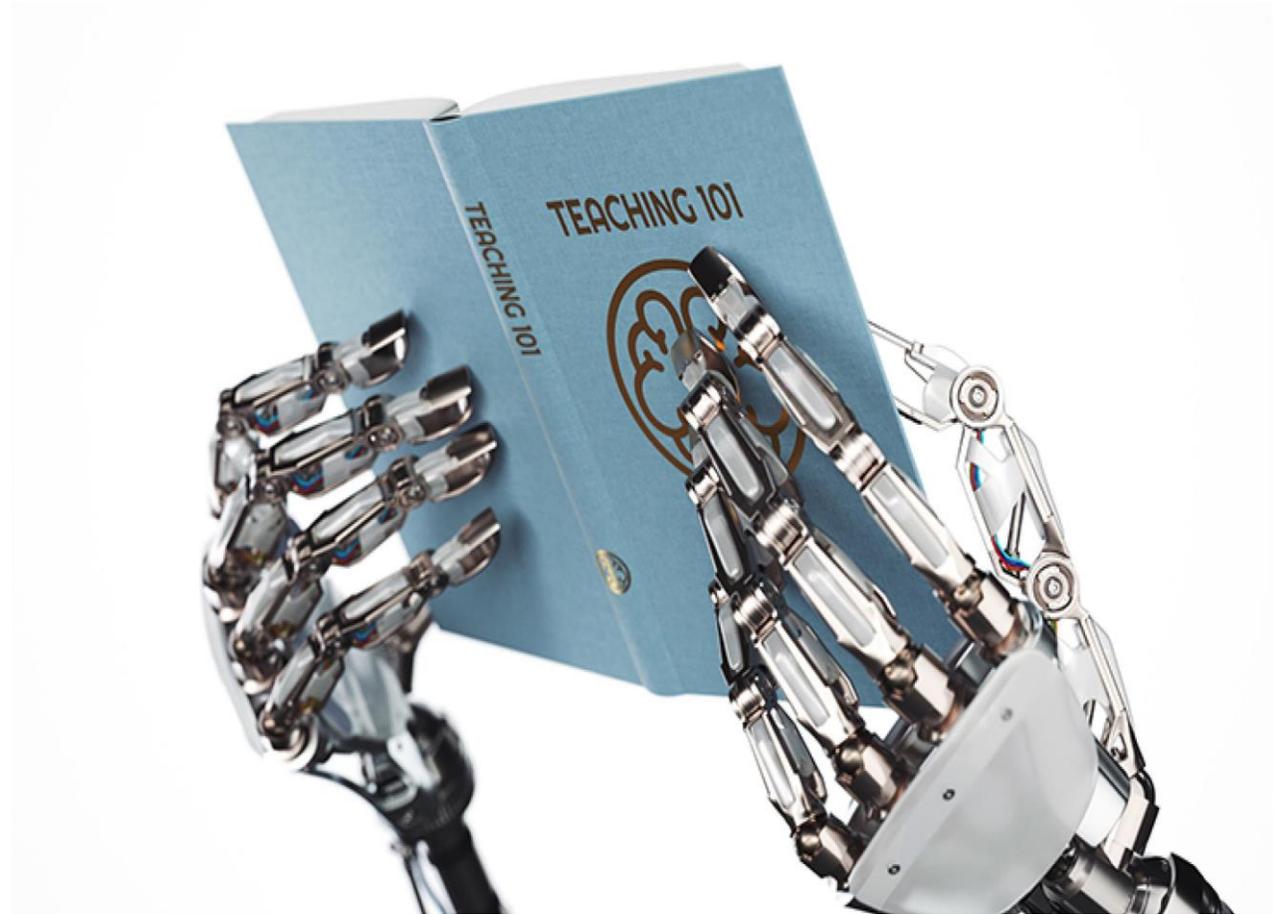
QUEREMOS CONTRIBUIR CON NUESTRA ACTIVIDAD A INSPIRAR EL CAMBIO E IMPACTAR, COMO MOTOR DE INNOVACIÓN, EN ESIC, LAS EMPRESAS Y LA SOCIEDAD

¿Quieres impulsar y acelerar la innovación en tu organización?



[icemd.esic.edu](http://icemd.esic.edu)

# MUCHAS GRACIAS



[institutoeinnovacion@esic.edu](mailto:institutoeinnovacion@esic.edu)