

ÍNDICE

- A. METODOLOGÍA
- B. INTRODUCCIÓN
- C. TENDENCIAS

1. Educación Inmersiva

2. El futuro es híbrido

- Aprendizaje Mixto
- Online to Offline

3. Escuela de nueva generación:

- Colaboración global online
- One by One
- Educación asistida

4. Tech-Learning

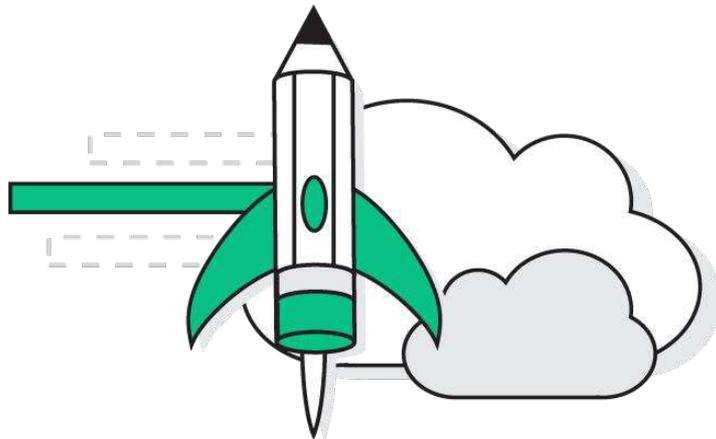
- Blockchain
- Learn It Yourself
- All we need is code

5. Learning for the future

6. WWL - World Wide Learning

- Easy learning
- Sin fronteras
- Integración

7. Transformación digital en la administración educativa



METODOLOGÍA

Coolhunting Group ha elaborado este informe analizando las últimas innovaciones, ferias, congresos y estudios más representativos a nivel internacional sobre todo lo relacionado con la transformación digital en LA EDUCACIÓN, obteniendo la información de su

World Innovations Panel.

Recurriendo a su Red de *Early Adopters* para filtrar y seleccionar la información más relevante y verificando cada una de las tendencias analizadas, así como su impacto y evolución, con su Red de **Trendsetter o Líderes de Opinión** del sector.

INTRODUCCIÓN

La economía digital, la tecnología y las tendencias disruptivas están impulsando y forzando a las organizaciones de todos los sectores a transformarse, siendo clave la eficiencia, la efectividad y la agilidad que tengan en este proceso.

Como hemos analizado en Informes anteriores, constantemente surgen innovaciones en educación, pero a pesar del ritmo de los avances tecnológicos, el sector no se ha llegado a transformar de manera masiva. **Muchas de las tendencias mencionadas en años anteriores siguen y seguirán vigentes, como la gamificación de la educación, la hiper-personalización, el microlearning, el aprendizaje blended (online y offline) o la clase invertida.**

Estas tendencias están alineadas con grandes macrotendencias actuales que afectan no sólo a la educación, sino de manera transversal en diferentes sectores e industrias. Algunas de las más destacadas son: la fusión de lo online y de lo offline, la economía bajo demanda, el movimiento Maker o DIY, la búsqueda de la facilidad y la conveniencia, la preocupación por la salud tanto física, como mental y espiritual, y la mayor responsabilidad y conciencia global. Pasaremos a explicarlas con más detalle a continuación.



INTRODUCCIÓN

FUSIÓN DE LO ONLINE Y OFFLINE: los avances tecnológicos han hecho que tanto las personas como las compañías se encuentren cada vez más cómodos con las iniciativas que mezclan aspectos digitales con el mundo offline. Los últimos años han sido testigos de la introducción y el crecimiento del aprendizaje que combina actividades en clase en un aula real con el compromiso online con los estudiantes. Nuevos modelos educativos como la flipped classroom o el sistema blended comienzan a normalizarse. Además, como está ocurriendo en otros sectores, estamos asistiendo a una vuelta hacia lo analógico, es decir, una vez pasado el boom de lo digital, nos hemos dado cuenta que más allá de las herramientas tecnológicas, existen importantes ventajas de aprender en un espacio físico compartido, surgiendo así algunos programas online que incorporan elementos del modelo tradicional o aplicaciones para aprender a programar a través de elementos tangibles.

ON DEMAND: las empresas están investigando cómo las nuevas tecnologías pueden ayudar a las personas a obtener más valor, mientras para éstas la personalización y flexibilización de productos y servicios se erigen como exigencias clave. La individualización de productos y servicios se convierte en una demanda creciente en todos los sectores, y la tecnología sirve de facilitadora para conseguir servicios más personalizados y especializados a través de la recopilación de datos, de modo que se adapten cada vez más a sus necesidades e intereses. Esto es clave en el sector educativo, donde cada vez se hace más imprescindible adaptar el ritmo, los objetivos y los contenidos en función de las múltiples inteligencias, capacidades y motivaciones de los estudiantes.

FACILIDAD Y CONVENIENCIA: las empresas están cada vez más interesadas en ofrecer facilidad y conveniencia, y la digitalización ayuda a conseguir simplicidad y mayor seguridad en todo tipo de tareas a través de la inteligencia artificial o de tecnologías emergentes como el blockchain. Una de las claves de esta macrotendencia aplicada a la educación es el **microlearning**.

INTRODUCCIÓN

MOVIMIENTO MAKER DIY o Hazlo tú Mismo, es una macrotendencia, de sobra conocida y comentada que afecta a sectores tan diversos como el tecnológico, el alimenticio, la moda y por supuesto la educación. En el caso de la EdTech se utiliza la tecnología o técnicas tecnológicas como la impresión 3D, la robótica, o la programación, para enseñar a las nuevas generaciones (y a las no tan nuevas) a ser capaces de crear por sí mismos lo que la tecnología pone a su alcance. En las aulas, su aplicación práctica se traduce en el aprendizaje basado en proyectos, siendo el trabajo colaborativo y el acceso a recursos compartidos sus señas de identidad.

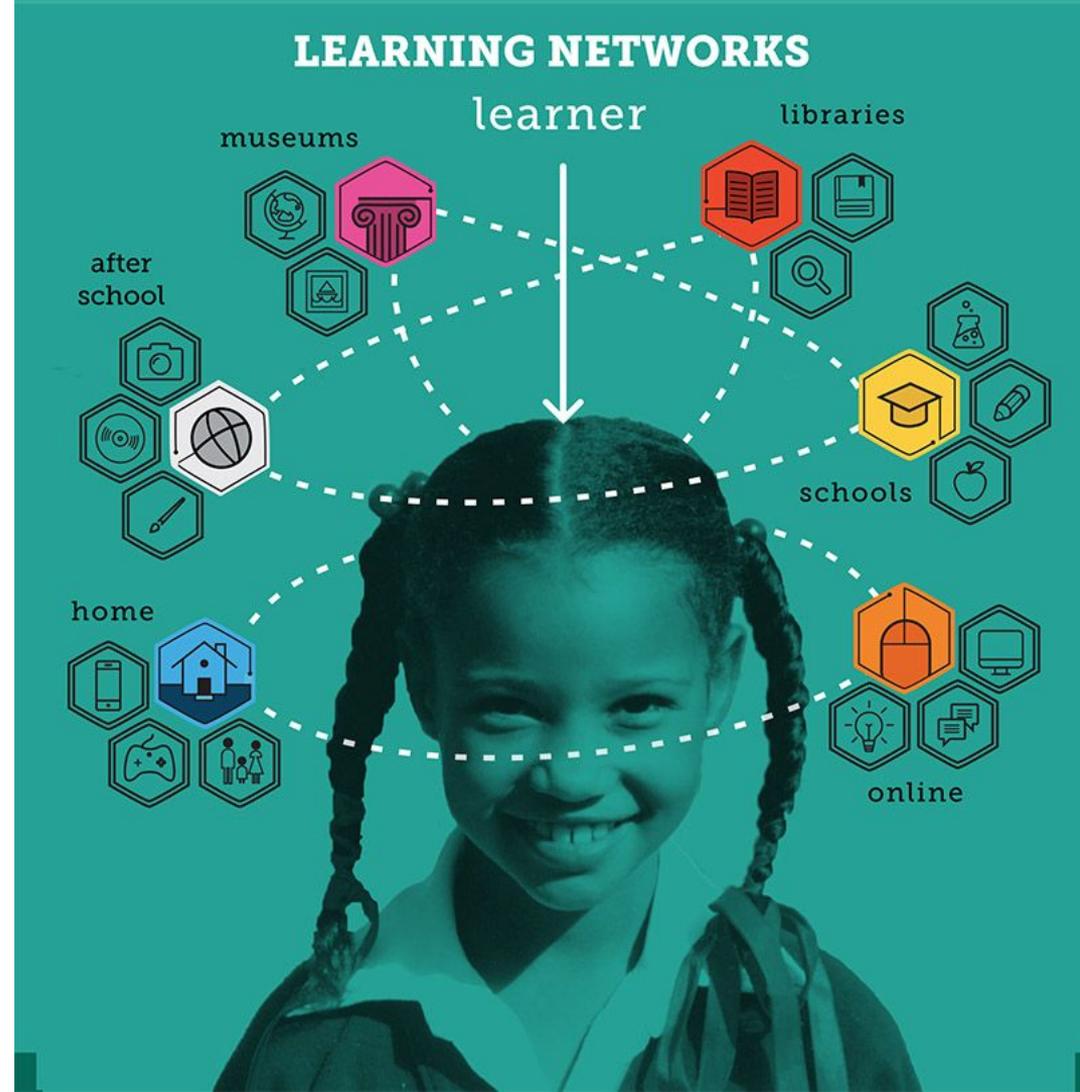
BÚSQUEDA DE LA SALUD: Las personas más que nunca se preocupan por su salud, tanto física como mental, y también espiritual. Cada vez son más conscientes de la importancia de practicar una actividad física constante, llevar una buena alimentación o realizar ejercicios de meditación (mindfulness). Además, entre las generaciones más jóvenes, como los Millennials, la unión del trabajo con el placer es cada vez más habitual, buscan poder realizarse personalmente a través de su profesión, lo que les brinda felicidad. En el sector de la educación, y en entornos laborales, observamos cómo se incorporan prácticas de meditación y cómo en algunos colegios y universidades se potencia el talento y las preferencias de los alumnos para conseguir no sólo un aprendizaje más significativo, sino para apoyar un futuro laboral mucho más alineado con cada motivación individual.

CONCIENCIA GLOBAL: relacionada con esta macrotendencia nos encontramos con el movimiento hacia la aceptación de la diversidad y la mayor conciencia de integración, muy unida a la tendencia “Majority of minorities” citada en anteriores informes, donde se pone en valor a las minorías tradicionalmente no tenidas en cuenta y se crean proyectos expresamente enfocados en ellas. En educación encontramos iniciativas inclusivas para la diversidad funcional o para la accesibilidad de la educación en comunidades o países menos favorecidos o en desarrollo.

INTRODUCCIÓN

La educación efectiva implica más que sólo la automatización tecnológica y una experiencia de aprendizaje digital. Una buena enseñanza requiere la transformación de la forma en que se enseña y la adaptación a las necesidades de aprendizaje del estudiante individual, dejando atrás planes de estudio obsoletos, exámenes estandarizados y el énfasis en el aprendizaje de contenidos a corto plazo. **Qué y cómo enseñemos a las generaciones futuras tendrá un impacto poderoso en el mundo en que vivimos.**

Así, a medida que cambian los comportamientos y las necesidades de los individuos, todos los sectores en general, y el educativo en particular, deben tener el interés y la flexibilidad necesaria, no sólo para adaptarse a esos nuevos cambios, sino para anticiparlos y prepararse en consecuencia.



En el presente informe analizaremos las últimas innovaciones en el sector de la educación relacionadas con la Transformación Digital y cómo se agrupan en tendencias emergentes, algunas de ellas mencionadas en anteriores estudios, que continúan siendo relevantes y que debemos seguir observando y monitorizando de manera continua, ya que la transformación del sector educativo es lenta pero constante. Entre ellas, la **Educación Inmersiva**, o como la realidad virtual, aumentada y mixta se posicionan como herramientas para la formación.

La **Educación Híbrida**, es decir, cómo se diluyen cada vez más las barreras entre lo online y lo offline, siempre teniendo como objetivo último el aprendizaje efectivo.

La **Escuela de Nueva Generación** donde los avances tecnológicos y la Inteligencia Artificial se ponen al servicio de la accesibilidad y de la personalización de la formación.

La creciente importancia de la tecnología dentro del contenido formativo en sí. lo que hemos denominado **Tech Learning**, y cómo la programación informática sigue siendo relevante dentro de los planes formativos y de las herramientas para el aprendizaje.

Learning for the Future, que es una evolución de la tendencia del Lifelong Learning, donde se pone el foco en la necesidad de aprendizaje y adaptación constante de nuevas habilidades y capacidades para ser competitivos en el entorno laboral.

World Wide Learning (WWL), donde se sigue observando una fuerte apuesta por la integración y la visibilidad de la diversidad, tanto en relación a innovaciones relacionadas con aprendizaje inclusivo, como en la mayor conciencia de la falta de alcance de la digitalización en comunidades y países más desfavorecidos.

Por último, analizaremos cómo la **Transformación Digital está afectando a la Administración Educativa**, en especial, el uso del blockchain para la validación de certificaciones, o la mayor preocupación de la privacidad de los datos de los alumnos.

Tendencias



1. EDUCACIÓN INMERSIVA



1. EDUCACIÓN INMERSIVA

INTRODUCCIÓN

La **realidad virtual, aumentada y mixta** están revolucionando la experiencia del aprendizaje. Permiten a los estudiantes realizar viajes en el tiempo a eventos y lugares clave en la historia, viajar a diferentes partes del mundo y visitar museos en diferentes países, todo sin salir del aula.

Una de las mayores ventajas de estas tecnologías es que hacen que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva, inspiradora y transformadora. Estas experiencias inmersivas tienen el potencial de contribuir a un **aprendizaje más rápido, más claro e interesante, con una mejor retención y, en consecuencia, más eficaz**. La experiencia puede alterar drásticamente el recuerdo de un niño y la comprensión de los eventos clave.

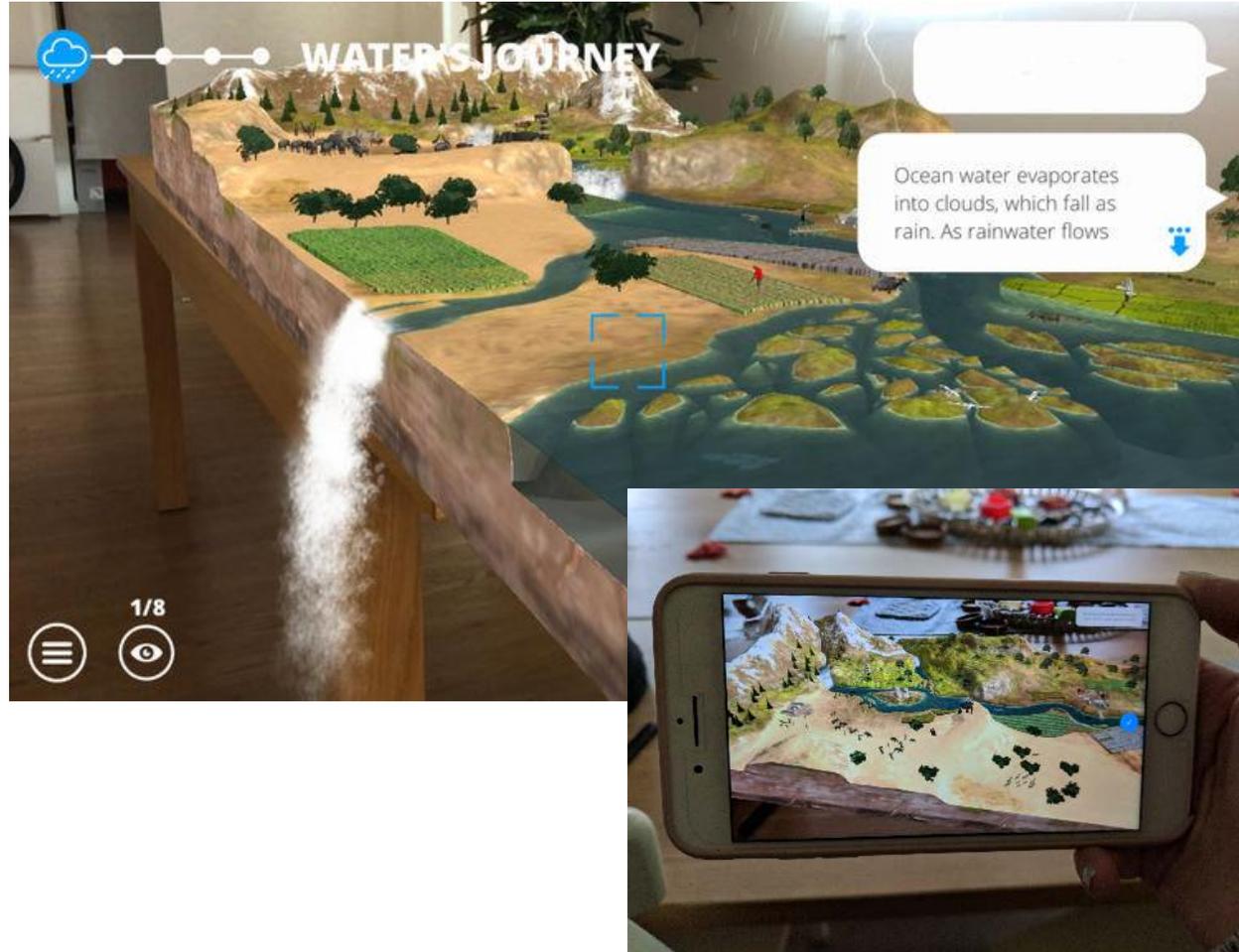
En definitiva, se trata de una forma absolutamente revolucionaria de transferir información y permitir el trabajo colaborativo.

Pero es importante tener en cuenta que implementar la realidad virtual, aumentada o mixta no parece ser suficiente; el contenido y los planes de estudios implementados en esta tecnología deben ser también innovadores. Los viajes virtuales deberán basarse en las habilidades, valores y modos de pensar relevantes que se quieren inculcar a las generaciones futuras.

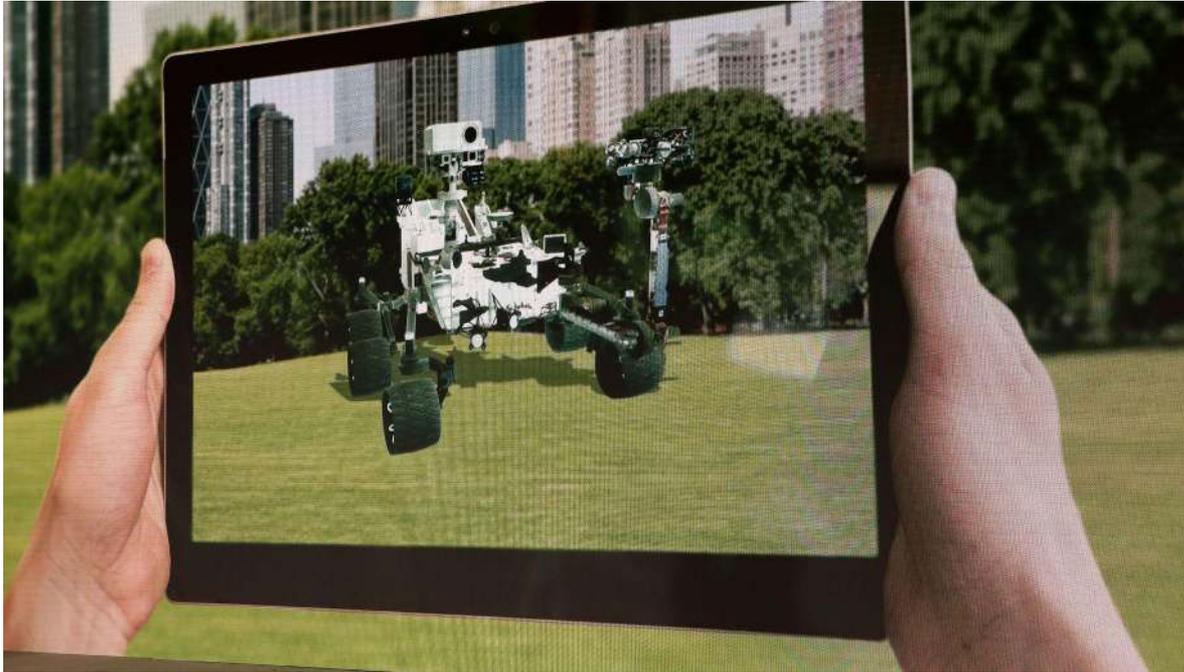
1. EDUCACIÓN INMERSIVA

En marzo de 2018 se lanzó la aplicación móvil [WWF Free Rivers](#), especialmente orientada a la educación.

A través de la **realidad aumentada**, permite aprender sobre el medio ambiente directamente a través de un teléfono inteligente, convirtiendo cualquier superficie plana en un ecosistema de vida silvestre, personas y ríos, pudiendo tocar cada uno de los elementos para obtener más información.



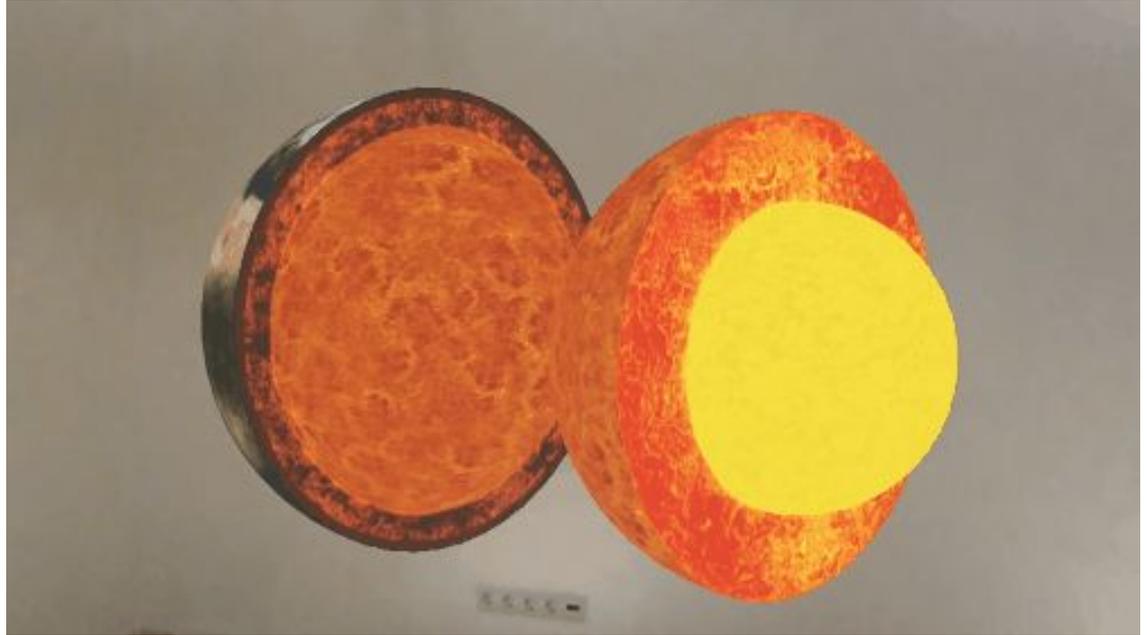
1. EDUCACIÓN INMERSIVA



Como indicábamos en la introducción de esta tendencia, la **realidad mixta** también ofrece un gran potencial para diversos campos e industrias, y el sistema de [Microsoft "View Mixed Reality"](#) promete llevar esta tecnología a la educación. El sistema permite a los estudiantes comprender de manera más profunda las lecciones de su aprendizaje en prácticamente cualquier tema, agregando un elemento visual en 3D para ayudar en la contextualización.

1. EDUCACIÓN INMERSIVA

Además de dispositivos que permiten la visualización de **hologramas**, han surgido empresas que ofertan **cursos en los que se imparten conocimientos a través de la realidad mixta**. [HoloGroup](#) es un ejemplo de ello.



Se trata de una startup rusa que ofrece a escuelas y universidades [cursos](#) de biología, física, geología y química a través de hologramas. Cada lección tiene un profesor virtual, pruebas, trabajos de laboratorio y juegos holográficos que reforzarán el resultado de cada contenido. Es una aplicación educativa para utilizar con las gafas Microsoft HoloLens.

2. EL FUTURO ES HÍBRIDO



2. EL FUTURO ES HÍBRIDO

INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos han hecho que tanto los alumnos como los centros educativos y profesionales de la enseñanza se encuentren cada vez más cómodos con las iniciativas de educación donde se combinan la instrucción cara a cara con la enseñanza a través de herramientas digitales. Se trata de la convergencia entre lo presencial y lo online, combinando espacios tradicionales y virtuales, tiempos presenciales y no presenciales, recursos analógicos y digitales. En este sentido, continúa el auge de los llamados aprendizajes combinados (**blended learning**) y aula invertida (**flipped classroom**), respecto a los que citaremos casos de éxito y nuevas aplicaciones de los mismos.

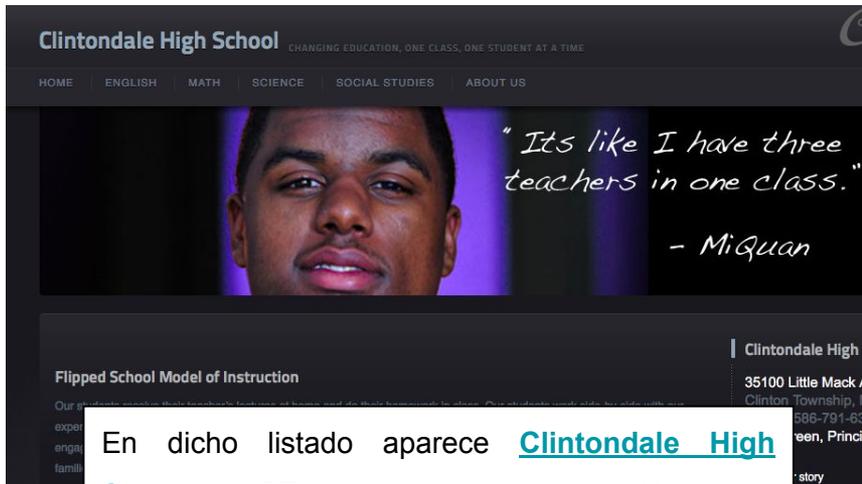
No obstante lo anterior, a medida que el contenido digital se vuelve más común, también se vuelve claro que no todo el contenido será creado como digital en el futuro, y también que, por muchas razones, no se digitalizará todo el contenido analógico.

Al igual que ha ocurrido en el comercio minorista, donde muchas tiendas online han pasado a tener presencia en espacios físicos, a medida que el aprendizaje online extiende su alcance, está comenzando a encontrarse con un gran obstáculo y es que **existen ventajas innegables de aprender en un espacio físico compartido**. Así, algunos programas online están incorporando gradualmente elementos del modelo tradicional, en muchos casos debido a las bajas tasas de finalización de los cursos online por la falta de retroalimentación e interacción.

2. EL FUTURO ES HÍBRIDO

2.1 APRENDIZAJE MIXTO

En el mes de marzo de 2018 la [Flipped Learning Global Initiative \(FLGI\)](#) anunció los primeros adoptantes de los estándares de educación internacional de **Flipped Learning**. Diecinueve escuelas de primaria y secundaria e instituciones de educación superior han firmado acuerdos para adoptar estos estándares, liderando así la incorporación de la clase invertida en todo el mundo, y llevando ahora a la comunidad educativa a la era Flipped Learning 3.0.



En dicho listado aparece [Clintondale High School](#), en EE.UU, siendo la primera institución de educación superior completamente invertida en el mundo.



En el listado también aparece la universidad española [Francisco de Vitoria](#).

2. EL FUTURO ES HÍBRIDO

2.1 APRENDIZAJE MIXTO

Otra herramienta que será lanzada próximamente con el objetivo de estimular a los estudiantes con nuevos métodos de enseñanza mixtos, es la aplicación **Questo**. Esta aplicación, que funciona gracias a la Inteligencia Artificial, crea para los alumnos cuestionarios basados en la información que aparece en las fotos que hagan de las páginas de sus libros de texto.

Esto podría funcionar para aumentar los niveles de comprensión y garantizar que los estudiantes participen realmente en sus tareas.



2. EL FUTURO ES HÍBRIDO

2.2 ONLINE TO OFFLINE

El parlante [Yoto](#) ha sido creado teniendo en cuenta los principios de Montessori para que los niños interactúen con él y tengan una experiencia de juego divertida y educativa. Yoto funciona con tarjetas que se han de colocar en él para reproducir música, historias, radio, podcasts y mucho más sin tener que jugar con ninguna de las configuraciones. Esto lo convierte en una herramienta que permite aprender nuevas cosas continuamente.



2. EL FUTURO ES HÍBRIDO

2.2 ONLINE TO OFFLINE

Otro ejemplo es el del [proveedor online 2U, que se ha asociado con WeWork](#), la empresa de coworking, para permitir que estudiantes de 2U se inscriban en sus programas en universidades, como Georgetown y USC, para usar el espacio de WeWork para realizar exámenes o reunirse con grupos de estudio.



WeWork y 2U también presentarán un centro de trabajo en una ubicación de WeWork en 2019. Este espacio innovador permitirá a los estudiantes, profesores y personal de programas impulsados por 2U presentar clases magistrales y conferencias.

3. ESCUELA DE NUEVA GENERACIÓN



3. ESCUELA DE NUEVA GENERACIÓN

INTRODUCCIÓN

Las prácticas educativas tradicionales centradas en el docente, como la recitación o las clases magistrales, han dado paso a actividades prácticas, debates dirigidos por los alumnos, colaboración y aprendizaje en grupo. Así, han surgido numerosas iniciativas que ofrecen alternativas a esas experiencias educativas tradicionales.

Entre esas alternativas nos encontramos con el **aprendizaje global**, un concepto que permite a los estudiantes y profesores aprovechar el poder de la tecnología para **desarrollar relaciones con sus pares globales al tiempo que abordan cuestiones también globales, complejas e importantes**, como el cambio climático, las crisis de refugiados o el trabajo infantil.

El **Big Data** en educación se está implementando para mejorar los resultados de los estudiantes, evaluar las fortalezas y debilidades y crear programas personalizados a gran escala. Así, en el último año, la popularidad de las herramientas de **aprendizaje adaptativo**, también creció.

De otra parte, la **Inteligencia Artificial** parece tener un **gran potencial para ayudar tanto a los estudiantes como a los profesores**. También asistentes de voz digitales como Alexa y Echo han llegado a las aulas, y los educadores están descubriendo nuevas formas de usarlos.

3. ESCUELA DE NUEVA GENERACIÓN

3.1 COLABORACIÓN GLOBAL ONLINE

La fundación americana [KIND](#) ha desarrollado una herramienta de aprendizaje gratuita llamada [Empatico](#), que conecta aulas de estudiantes de todo el mundo. Tiene como objetivo ampliar la visión de los niños a través de interacciones con compañeros que se encuentran en otras aulas, a miles de kilómetros de distancia. Para finales de 2020, Empatico pretende llegar a más de un millón de estudiantes en 25 países para finalmente hacer posible que los niños de todo el mundo se conecten entre sí ([ver vídeo](#)).



3. ESCUELA DE NUEVA GENERACIÓN

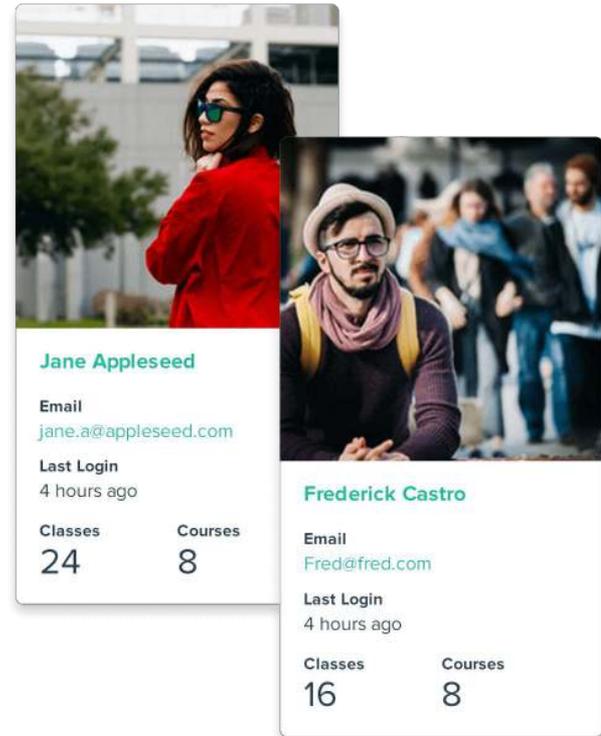
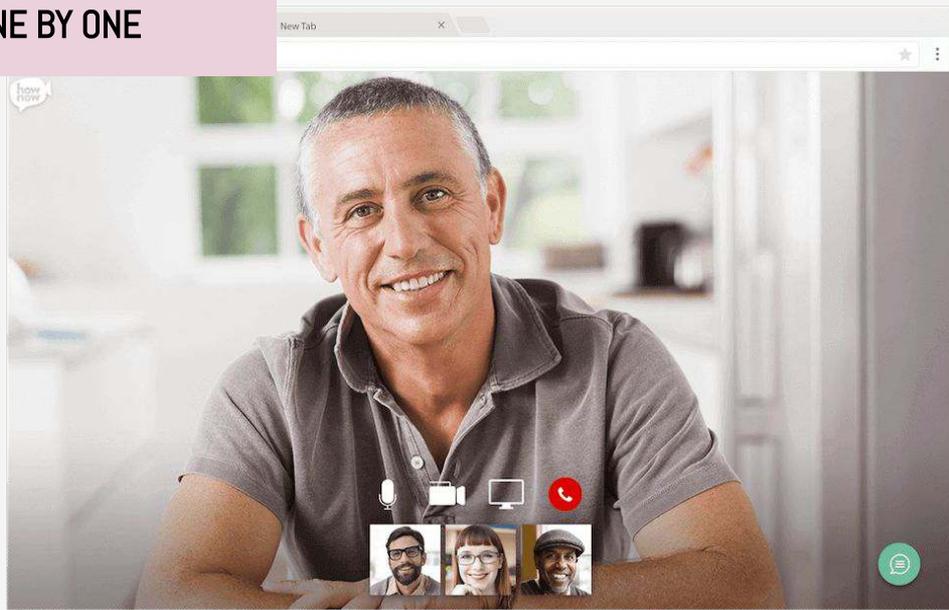
3.1 COLABORACIÓN GLOBAL ONLINE



[Full Sail University](#) y la compañía de software de realidad virtual, **Doghead Simulations**, anunciaron en enero de 2018 un acuerdo de licencia para que los estudiantes de dicha universidad puedan trabajar utilizando [Rumii](#), un software de realidad virtual colaborativo y educativo. Al utilizar un espacio de realidad virtual, los estudiantes pueden crear avatares personalizables para habitar en un espacio y les permite ver los avatares de otros participantes. Dentro de la aplicación, los usuarios pueden compartir documentos, realizar presentaciones y navegar por la web en una pantalla virtual.

3. ESCUELA DE NUEVA GENERACIÓN

3.2 ONE BY ONE



La startup [HowNow](#) conecta a estudiantes y profesores 'on demand' facilitando el aprendizaje online a través de una plataforma de vídeo. A diferencia de los canales de YouTube, como CrashCourse o contenido educativo similar, HowNow conecta a las personas uno a uno. Los expertos en diversas áreas pueden crear un perfil con una biografía, indicando qué materias enseñan, el precio de sus clases y la disponibilidad, y los estudiantes pueden ver cuándo los profesores están disponibles y reservar lecciones interactivas de vídeo chat haciendo clic en un enlace.

3. ESCUELA DE NUEVA GENERACIÓN

3.2 ONE BY ONE

Tecnologías como la ofrecida por la empresa [Echo360](#) están siendo utilizadas en centros educativos con el fin, entre otros, de almacenar archivos grabados y personalizar las experiencias educativas. Un caso de estudio es el de la [Universidad de Reykjavik](#), donde se está empleando actualmente la citada tecnología.



Echo360 ofrece una solución de captura de conferencias basada en la nube. Si los estudiantes miran la misma grabación varias veces, esto podría indicar que están interesados en comprender un tema, por ejemplo. Si ese es el caso, un instructor puede hablar con ellos sobre las áreas que les resulten más desafiantes o realizar sesiones adicionales para ayudar a los estudiantes con ese módulo en particular.

3. ESCUELA DE NUEVA GENERACIÓN

3.3 EDUCACIÓN ASISTIDA



zipnote
BETA

Get Started Login

Remember 9x More of What You Learn

Zipnote turns your notes into knowledge. Just write it down and we'll help you remember it.

Get Smart, join our Beta today!

Sign Up with Facebook

Or

you@email.com

By clicking Sign Up, I agree to the Terms & Privacy Policy.

Sign Up for free

THE HOW

-  Take notes on what you're learning in Zipnote.
-  Our Review Engine figures out the best time for you to review what you've just learned.
-  Quick regular reviews jog your memory and solidify your new knowledge.

[Zipnote](#) hace que sea más fácil para los estudiantes recordar nueva información. La empresa afirma que esta plataforma permitirá a los estudiantes retener nueve veces más el conocimiento adquirido.

Zipnote hace que las notas tomadas en la plataforma sean útiles, convirtiéndolas en tarjetas de preguntas y respuestas revisables. La misma plataforma calcula cuál es el mejor momento para revisar lo anotado y se lo mostrará al usuario a través de las tarjetas de preguntas.

Estas revisiones rápidas y regulares hacen que la información se retenga mejor.

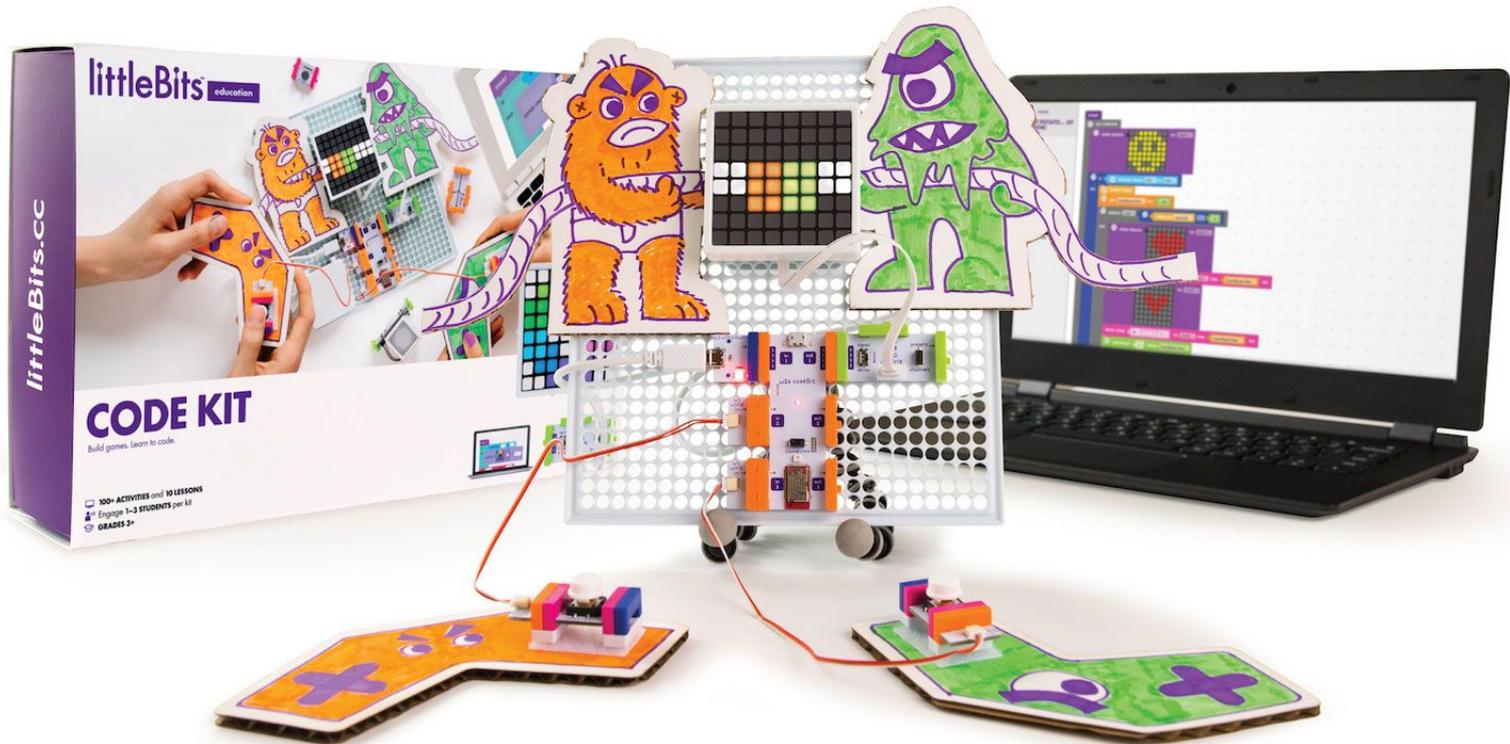
3. ESCUELA DE NUEVA GENERACIÓN

3.3 EDUCACIÓN ASISTIDA



Las plataformas de voz están creando nuevos modelos para el aprendizaje en educación primaria, secundaria y educación superior. Desde la [Arizona State University](#) hasta pequeñas escuelas como la **Taos Academy, en Nuevo México**, están experimentando con [Amazon Echo](#), [Google Home](#) o [Microsoft Invoke](#), y descubriendo nuevas formas en que esta tecnología puede crear un entorno de aprendizaje más eficiente y creativo. Los dispositivos se utilizan para ayudar a los estudiantes a adquirir un nuevo sentido de la fluidez digital, encontrar materiales de la biblioteca más rápidamente e incluso promover eventos en los campus universitarios para fomentar una mayor conexión social.

4. TECH-LEARNING



4. TECH-LEARNING

INTRODUCCIÓN

A medida que las industrias aumentan su dependencia de la tecnología, la demanda de trabajadores cualificados aumenta a un ritmo acelerado. Y lo mismo parece ocurrir en las escuelas, institutos y universidades, las cuales miran cada vez más hacia las industrias tecnológicas en busca de ayuda para impartir capacitación que cubra estas necesidades.

La tecnología **Blockchain** quizás aún permanece lejos de la corriente principal, pero ya son varios los cursos sobre esta tecnología disruptiva los que se han lanzado alrededor del mundo. Igualmente, como veremos a continuación, esta tecnología ha comenzado a emplearse en el sector educativo para, por ejemplo, otorgar a los alumnos tokens canjeables por cursos de formación, fomentando así el aprendizaje.

Por otro lado, se ha producido un gran impulso en la incorporación de lecciones y actividades que usan **STEAM** (el aprendizaje de la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas) en las aulas, exponiendo a los estudiantes al proceso creativo, y fomentando el trabajo en equipo con un diálogo reflexivo en el que los estudiantes intercambian ideas y discuten formas de resolver problemas. Asimismo, si bien el aprendizaje de **código** se mantiene como una de las principales tendencias en EdTech entre las generaciones más jóvenes, surgen también opciones de aprendizaje para profesores y padres.

4. TECH-LEARNING

4.1 BLOCKCHAIN

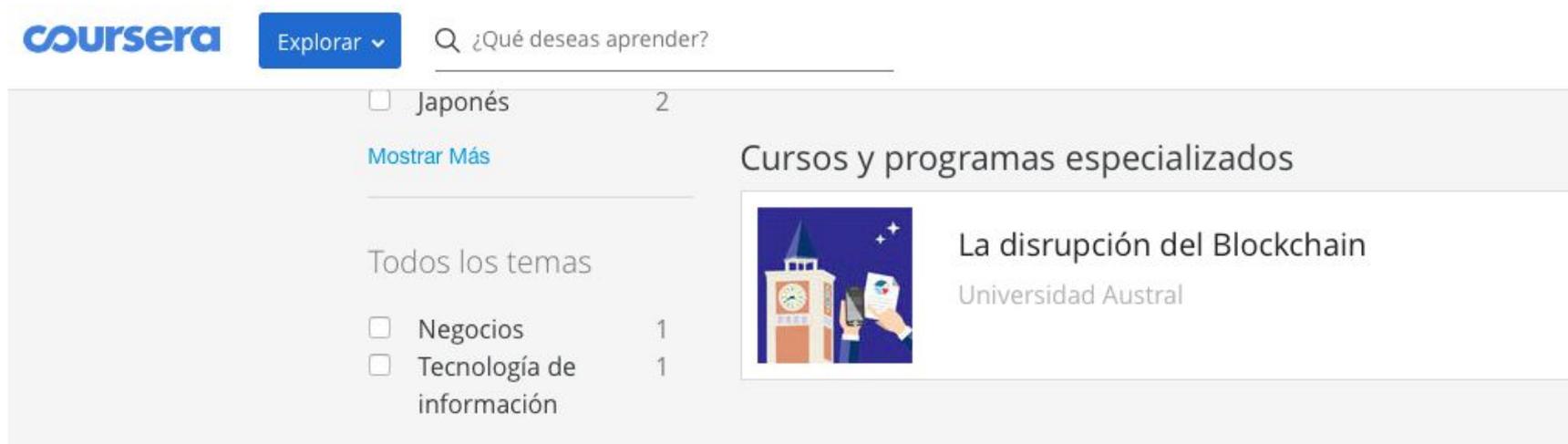
Con el fin de ofrecer **educación financiera a los niños en edad escolar**, una nueva startup ha creado una billetera de criptomonedas para niños. Se llama **Pigzbe** y permite almacenar *Wollos* (tokens) a la vez que la aplicación móvil ofrece juegos que giran en torno al ahorro y al gasto. Los niños pueden establecer tareas para sí mismos, que luego serán recompensadas por otros con Wollos, fomentando el pensamiento empresarial, y también aprenderán sobre la volatilidad, ya que el valor de los Wollos, como cualquier criptomoneda, fluctuará (+ [info](#)).



Wollos se emitirán a través de una oferta inicial de monedas que se abrirá al público el 13 de junio de 2018.

4. TECH-LEARNING

4.1 BLOCKCHAIN



The screenshot shows the Coursera search interface. At the top left is the Coursera logo. To its right is a blue button labeled 'Explorar' with a dropdown arrow. Further right is a search bar with the placeholder text '¿Qué deseas aprender?'. Below the search bar, there are two columns of results. The left column lists categories: 'Japonés' with a count of 2, 'Mostrar Más' (a link), 'Todos los temas', 'Negocios' with a count of 1, and 'Tecnología de información' with a count of 1. The right column is titled 'Cursos y programas especializados' and features a card for the course 'La disrupción del Blockchain' by 'Universidad Austral'. The card includes a small illustration of a clock tower and a hand holding a smartphone.

“[La disrupción del Blockchain](#)” es el **primer curso online sobre blockchain en español** de la famosa plataforma educativa virtual [Coursera](#), con el apoyo de la Universidad Austral de Argentina. Federico Ast, profesor y emprendedor en la industria de blockchain, es quien se ha dedicado a producir el contenido educativo sobre blockchain en habla hispana. El programa educativo no necesita de una formación previa, y el curso comenzará el 21 de mayo de 2018.

4. TECH-LEARNING

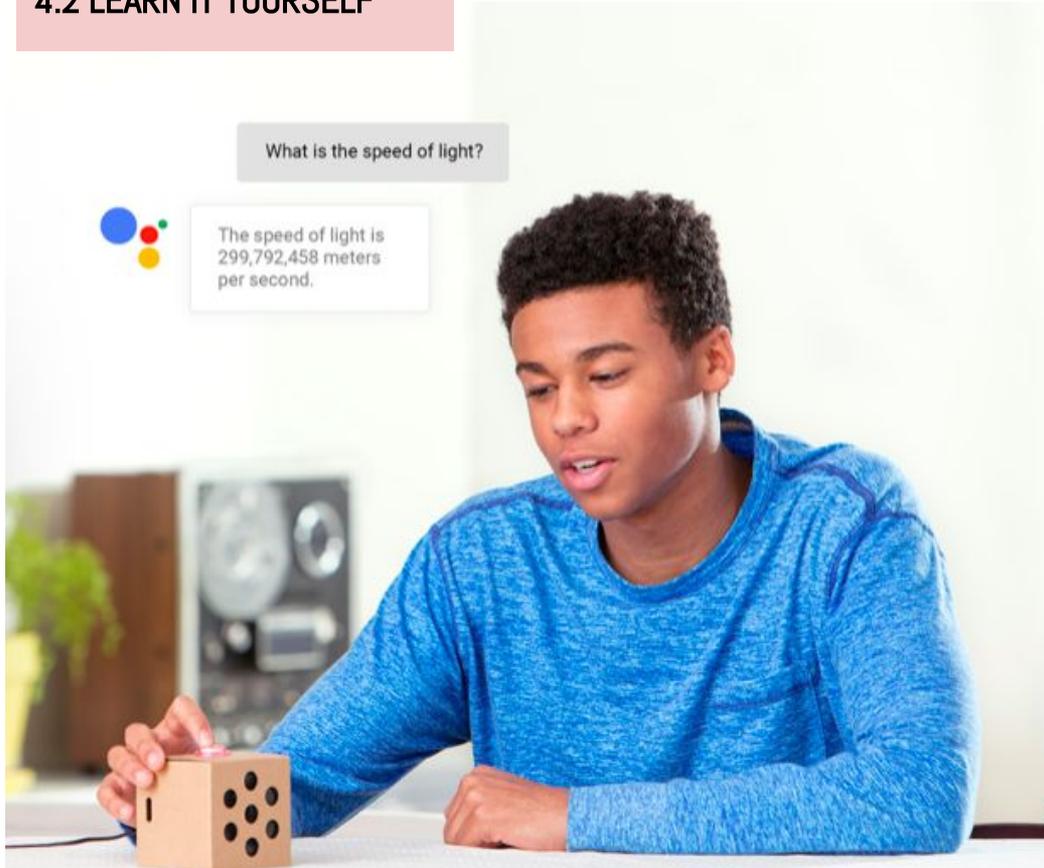
4.2 LEARN IT YOURSELF



A medida que más aulas se convierten en entornos tecnológicos, las escuelas buscan formas más activas para que los estudiantes se involucren con la tecnología del aula. Una de las formas de hacerlo es a través del aprendizaje basado en problemas, donde los estudiantes deben usar la tecnología para encontrar una solución. El *Press of Atlantic City* informa sobre el [primer desafío Tank de STEAM](#), en el que estudiantes de todo el estado de Nueva Jersey presentaron proyectos que ayudaron a resolver un problema real al que se enfrentan con las soluciones STEM y art (STEAM). Las invenciones fueron desde un microchip para ayudar a encontrar artículos perdidos a un dispositivo alimentado por energía solar que podría sacar plástico del océano.

4. TECH-LEARNING

4.2 LEARN IT YOURSELF



Google y **Target** brindan la oportunidad a los más jóvenes de desarrollar sus propios talentos y, potencialmente, crear tecnologías innovadoras en el futuro. Ambas compañías se han asociado para vender los kits de inteligencia artificial *Hazlo tú mismo (DIY)*, de **AIY**. Los kits ofrecen a los usuarios la posibilidad de construir su propia tecnología de visión y voz. Así, por ejemplo, el kit de voz permite a los usuarios construir un altavoz inteligente que viene con un Asistente de Google incorporado, lo que lo hace capaz de responder preguntas por voz.

4. TECH-LEARNING

4.2 LEARN IT YOURSELF



[MAD-learn](#) es un programa que enseña a los estudiantes cómo desarrollar y lanzar sus propias aplicaciones móviles. MAD-learn permite a los estudiantes ver rápidamente su producto terminado y utilizar el desarrollo de los mismos como un medio para servir a la comunidad, resolver problemas, mostrar el aprendizaje, desarrollar el espíritu empresarial y compartir ideas con el mundo.

Hoy, más de 10,000 estudiantes usan MAD-learn en varios países en todo el mundo. Actualmente tienen un ingreso anual de aproximadamente \$ 300,000 y sigue creciendo.

4. TECH-LEARNING

4.3 CÓDIGO PARA TODOS



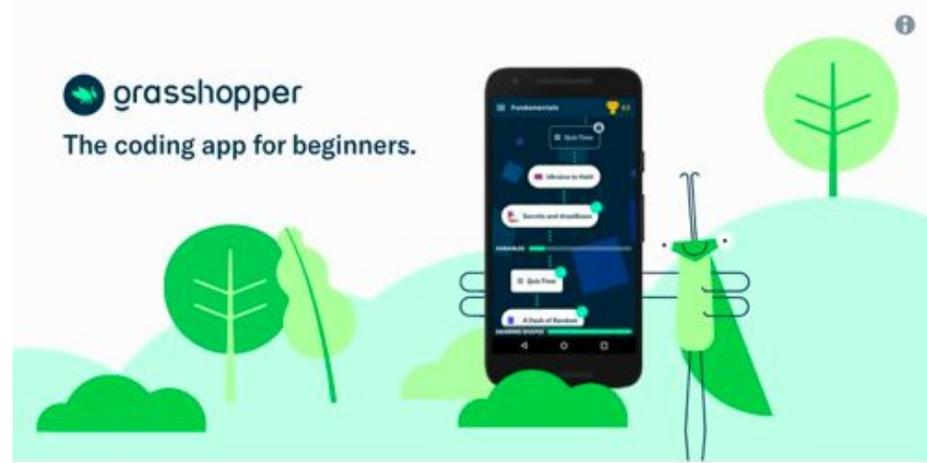
[Root](#) ha presentado su robot educativo, que tiene la misión de revolucionar el desarrollo de las habilidades de aprendizaje de código y resolución de problemas. Los programadores de cualquier edad o nivel de habilidad pueden usar Root como su herramienta creativa para dibujar obras de arte, escanear creaciones, reproducir música, responder al tacto y el color, o usar muchas de sus otras habilidades, como escalar paredes.

4. TECH-LEARNING

4.3 CÓDIGO PARA TODOS

Los propietarios de smartphones que quieran aprender a programar pueden hacerlo gracias a la nueva aplicación de Google, "[Grasshopper](#)", que se lanzó en abril de 2018.

Los usuarios pueden aprender los principios básicos del código de JavaScript a través de juegos rápidos y acertijos, avanzando por niveles y recogiendo logros a medida que desarrollan sus habilidades.



Laura Holmes
@fearofpoets



Welcome to the world, Grasshopper! I couldn't be prouder of the team and what we've built. Download at [grasshopper.codes](#) if you want to start learning to code in 5 min a day [#learntocode](#) [#reskilling](#) [#edtech](#) [#grasshopper](#) [time.com/5243949/google...](#)

4:00 PM - Apr 18, 2018

5. LEARNING FOR THE FUTURE



5. LEARNING FOR THE FUTURE

INTRODUCCIÓN

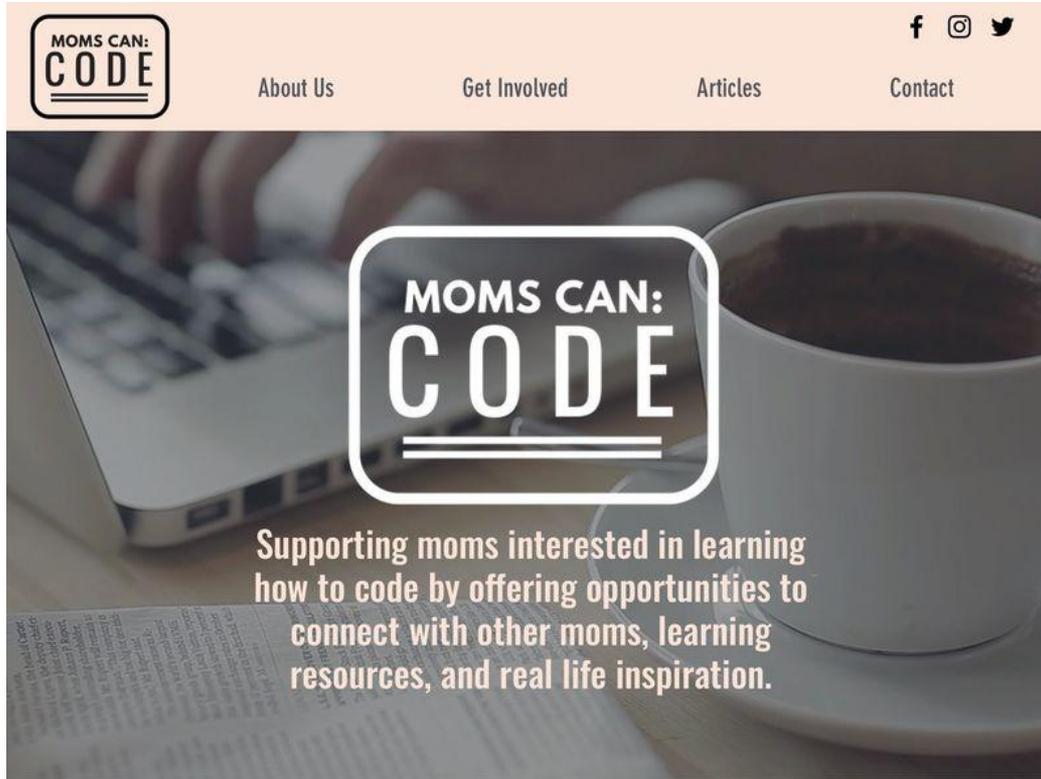
Estamos inmersos en la **4ª Revolución Industrial** donde la robótica, la automatización y la inteligencia artificial está cambiando fundamentalmente la forma en la que vivimos, trabajamos, y nos relacionamos.

En la era postindustrial, el impacto de la tecnología ha significado que tenemos que ser ágiles y anticiparnos a las consecuencias de ella, aprendiendo **nuevas habilidades y desarrollando las existentes constantemente**. Hemos llegado así a un sistema de aprendizaje permanente (*lifelong learning*), el cual es esencial para poder ser parte de la fuerza de trabajo actual y futura.

Igualmente, si bien los beneficios de que los niños que aprenden a codificar están ampliamente documentados, para enseñar a los niños esta disciplina de manera efectiva, primero se ha de **proporcionar a los maestros un conocimiento suficiente** de la informática. Los estudiantes tienen en muchos casos más conocimiento sobre tecnología que sus propios profesores, por lo que se hace imprescindible la formación del profesorado con la capacitación y el apoyo adecuados.

Además, no sólo en los colegios, institutos y universidades se están desarrollando este tipo de disciplinas, sino que en escuelas de negocio y entornos corporativos, se está comenzando a implementar la cultura del aprendizaje constante e inmersivo en todo lo relacionado con las tecnologías disruptivas y la programación.

5. LEARNING FOR THE FUTURE



Al examinar las tendencias de educación de adultos, nos encontramos con la comunidad online, basada en membresía, [Moms Can: Code](#), una iniciativa nacida en Pennsylvania (EE.UU) que ayuda a las madres que buscan desarrollar nuevas habilidades tecnológicas.

Enseñando a sus miembros a codificar, esta empresa es un recurso prometedor para aquellos que buscan reorientar su carrera o reinsertarse en el mundo laboral con nuevos conocimientos.

5. LEARNING FOR THE FUTURE



El cofundador de Apple, Steve Wozniak, ha creado [Woz U](#), una plataforma online educativa para promover trabajos de tecnología y las habilidades necesarias para ingresar en la industria. Dentro de ella, aparece **WOZ U ACCELERATOR**, un programa que se lanzará en el año 2019 con el objetivo de identificar y desarrollar el mejor talento a través de sus plataformas “On line” y “Academy”, quienes luego serán colocados en las empresas de tecnología de más rápido crecimiento en todo el mundo. Los estudiantes de este programa serán los más hábiles en los más avanzados programas de tecnología que se ofrecen, y se les ofrecerá además programas de pasantía de todo el mundo totalmente pagados.

5. LEARNING FOR THE FUTURE



thinkeryatx • Seguir
Thinkery

thinkeryatx Have you grabbed your tickets for #Thinkery21 yet? Thinkery21: Human is Thursday, February 8 and it's all about YOU! (Well, all of us.) Think, drink and mingle as you explore the physical, emotional, sexual, social, physiological and philosophical characteristics that make our species so special. Get your tickets before they sell out: thinkeryaustin.org/thinkery21

thinkeryatx #ThinkeryATX #Austin #ATX #Do512 #VisitAustin



21 Me gusta

4 DE FEBRERO

Añade un comentario

El centro [Thinkery](#), en Austin, ofrece programas educativos (“*Thinks Labs*”) altamente interactivos tanto para niños como para sus familias, centrándose en la ciencia, el arte y la innovación. Los programas están agrupados por edad, incluidos algunos sólo para adultos y programación específica para educadores.

5. LEARNING FOR THE FUTURE

[PluralSight](#) es una plataforma tecnológica de aprendizaje enfocada al ámbito corporativo que permite que el talento de las compañías se mantenga al día de los avances tecnológicos con cursos, evaluaciones y herramientas dirigidas por expertos que ayudarán a desarrollar las habilidades que necesitan, cuando las necesitan. Especialmente orientada a áreas en creciente demanda como los entornos en la nube, la tecnología móvil, ciberseguridad o datos.



5. LEARNING FOR THE FUTURE

[Ironhack](#) es una startup educativa que ofrece cursos de programación intensivos para desarrolladores y emprendedores. Lanzó el primer desarrollo web y bootcamp móvil en España. Su plan de estudios se centra en la enseñanza de mejores prácticas de programación y metodologías ágiles que son aplicables en entornos del mundo real.



5. LEARNING FOR THE FUTURE

[Adecco Group](#), la empresa europea de servicios de recursos humanos, está adquiriendo por \$ 413 millones a [General Assembly](#), una startup pionera en educación y transformación profesional que ofrece programas de educación continua y capacitación para nuevos participantes del mercado laboral.

La tecnología está transformando radicalmente la industria de los recursos humanos y las empresas del sector, conscientes de ello, se hacen con startups que ofrecen tecnologías de capacitación y reciclaje tanto para empleadores como para personas que buscan trabajo.



5. LEARNING FOR THE FUTURE



[ThePowerMBA](#) es una plataforma online de cursos de formación empresarial para adquirir nuevos conocimientos sobre creación, gestión y dirección de empresas. Los contenidos han sido creados por un equipo multidisciplinar formado por emprendedores, directivos y académicos, y mediante la metodología de microlearning, se analizan las compañías de mayor éxito a escala mundial y nacional. Actualmente presidida por el ex presidente de Hawkers y cofundador de Tuenti, la plataforma fue fundada en septiembre de 2017 y en los primeros 4 meses vendió más de 1.000 cursos.

6. WWL (World Wide Learning)



6. WWL - WORLD WIDE LEARNING

INTRODUCCIÓN

Uno de los mayores problemas en educación, es la falta de acceso universal a la misma, ya sea por razones geográficas, discriminatorias o por la existencia de barreras que dificultan el aprendizaje y la participación.

De otra parte, si bien la brecha de género en los campos de STEM probablemente continuará durante varias décadas, la mayoría de las investigaciones han encontrado que se está logrando un progreso (aunque lento). Y parte de este progreso se está consiguiendo gracias a **campañas y programas que buscan que ese desequilibrio, no ya sólo de género sino también racial, en la mayoría de los campos STEM, sea cada vez más pequeño.**

Es por esto que es importante que el sector EdTech y los gobiernos unan esfuerzos para el desarrollo de mayor tecnología de apoyo o tecnologías adaptativas que respondan a las diversas necesidades de formación de las personas.

6. WORLD WIDE LEARNING

6.1 EASY LEARNING



Los investigadores del Laboratorio de Innovación de Harvard han creado una herramienta de aprendizaje que ayuda a las personas con discapacidad visual a aprender rápidamente por sí mismas sin la necesidad de contar con la guía de un maestro. Llamada [The Read Read](#), esta herramienta es como un juego de mesa, con bloques que contienen una letra y sus puntos braille asociados debajo. Lo único que tienen que hacer los alumnos es tocar las fichas para escuchar comentarios, dejándoles aprender y asociar sonidos con puntos braille. Se hizo una prueba piloto de la herramienta el pasado año en la *Perkins School for the Blind* y ya ha sido probada por educadores de todo el mundo.

6. WWL - WORLD WIDE LEARNING

6.1 EASY LEARNING



[Coding Autism](#) es la primera academia de programación especializada en enseñar código a adultos con autismo. Uno de los mayores desafíos para ellos es encontrar empleo, ya que no hay muchos programas específicamente diseñados para enseñarles habilidades que les permitan su incorporación en el mundo laboral. Más del 80% de ellos están desempleados o subempleados, y es precisamente esto lo que pretende cambiar a mejor Coding Autism.

6. WORLD WIDE LEARNING

6.2 SIN FRONTERAS



Kio Kit es una plataforma educativa totalmente diseñada en África, que convierte al instante cualquier clase en un aula digital. Esta caja de aprendizaje digital ayuda a llevar métodos de educación modernos a cualquier aula. KioKit viene con su propia conexión a Internet y podría cambiar por completo la forma en que se proporciona el acceso a la educación en los países en desarrollo. Son resistentes al polvo y al agua, y tienen un solo enchufe que se usa para cargar el Kit y un botón para encender todo el sistema.

6. WORLD WIDE LEARNING

6.2 SIN FRONTERAS



El e-learning se ha convertido en una herramienta educativa importante en todo el mundo, y a medida que más personas tienen acceso a WiFi y dispositivos tecnológicos, también se está volviendo cada vez más accesible. Así, para ayudar a resolver el déficit educativo en Ghana, se creó la plataforma y aplicación web [eCampus](#). El programa eCampus permite a los estudiantes acceder a más programas educativos de una manera más accesible, económica y flexible que aumente sus conocimientos, habilidades y empleabilidad.

6. WORLD WIDE LEARNING

6.2 SIN FRONTERAS

La compañía [Top Hat](#) lanzó en abril de 2018 la **primera plataforma gratuita para acceder a libros de texto y otros recursos educativos para la educación superior**. Atendiendo al alto coste de los libros de texto y materiales de los cursos, en esta nueva plataforma no es necesario pagar una cuota de suscripción, lo que hace posible que disponiendo de acceso a WiFi y un dispositivo tecnológico, profesores y estudiantes de cualquier parte del mundo puedan acceder a los recursos que ofrece la compañía.

 Tweet fijado

 **Top Hat**  @tophat · 12 abr.

NEW: Top Hat is now free when assigning all #OER open textbooks. No platform fee. Lifetime access. And downloadable for use on any device.

Explore our Marketplace, including textbooks and questions from @OpenStax, @saylordotorg, @cmuoli and many more. toph.at/guax8



The advertisement graphic features a large purple '90%' in the center, with the text 'CONTENT IN TOP HAT'S MARKETPLACE THAT IS FREE-TO-USE AND OPEN' below it. The Top Hat logo is in the top right corner.

 2  10  15

6. WWL - WORLD WIDE LEARNING

6.3 INTEGRACIÓN



En un esfuerzo por crear acceso a oportunidades para personas de color y latinas dentro de la industria tecnológica, se está estableciendo el programa [Code2040](#) en la ciudad de Nueva York. El programa ubica a estos estudiantes en prácticas y talleres de tecnología para el desarrollo de sus carreras profesionales. El objetivo es garantizar que para 2040, el comienzo de la década en que en los EE.UU la mayoría de la población será de color, este grupo de personas esté plenamente representado y lideren la economía de la innovación.

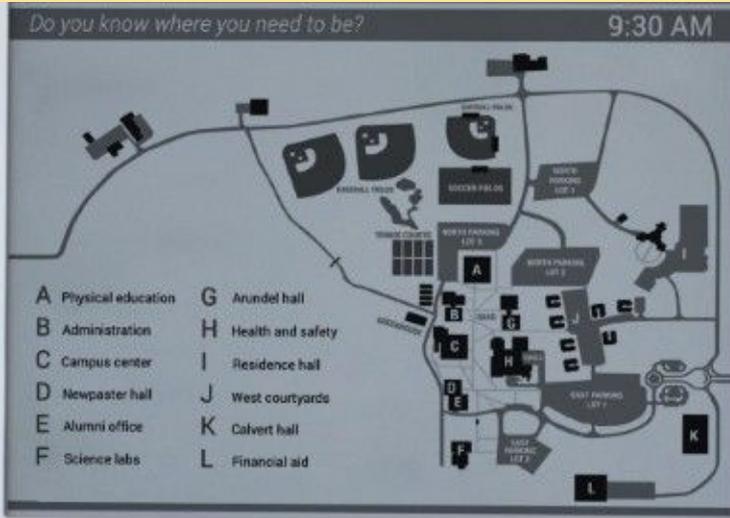
6. WORLD WIDE LEARNING

6.3 INTEGRACIÓN

Con el fin de potenciar la inclusión de todas las personas en la industria tecnológica, la **Fundación Universia**, con el apoyo de **Banco Santander**, y **Ironhack** convocó el pasado año 4 **becas**, valoradas en 18.200 euros, para que **personas con certificado de discapacidad** interesadas en aprender sobre diseño web y programación pudieran cursar en el centro de estudios de Ironhack de Madrid y Barcelona.



7. TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA



7.TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

INTRODUCCIÓN

La tecnología ha llegado a los centros educativos en forma de recursos tecnológicos variados que se ponen al alcance de alumnos y docentes. Pero no sólo ha cambiado la forma de enseñar en las aulas, también se está transformando el sistema de administración de los centros, así como la comunicación entre éstos y las familias.

Numerosas compañías están **simplificando y haciendo más transparente y accesible el proceso de administración de escuelas** al digitalizar las transcripciones, la supervisión de exámenes, y su calificación, respectivamente. Pero sin duda, lo que más posibilidades interesantes parece poder ofrecer en educación es la tecnología **blockchain**. Entre las aplicaciones de blockchain con una implementación más cercana en el tiempo en el sector de la educación, nos encontraríamos con la certificación de títulos y diplomas a través de esta tecnología descentralizada..

Además, debido al auge de las herramientas digitales en educación, surge la preocupación por la privacidad y la seguridad de los datos de los alumnos. Es uno de los temas más debatidos en los congresos internacionales de educación en 2018.

7.TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA



El MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) anunció en octubre de 2017 la asociación con [Learning Machine](#) para ofrecer **diplomas digitales** utilizando la tecnología **blockchain**. Recientemente ha otorgado certificados digitales a más de 100 graduados en el marco de un proyecto piloto. El blockchain proporciona una nueva infraestructura de seguridad que garantiza la autenticidad de estos registros y permite una verificación adecuada.



7.TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA



Sitios como [NTOK.io](https://ntok.io) están creando plataformas de aprendizaje de igual a igual que se basan en el sistema blockchain. NTOK.io garantiza que las calificaciones y revisiones asignadas a los tutores se verifican a través de esta tecnología. Esto significa que los estudiantes saben que siempre obtendrán la mejor experiencia educativa posible, pues las revisiones falsas no serán posibles bajo este sistema. Además, se utilizarán tokens para el pago en la plataforma y los tutores con saldos más grandes serán recompensados con clasificaciones de búsqueda más altas.



JRC SCIENCE FOR POLICY REPORT

Blockchain in Education

Alexander Grech
Anthony F. Camilleri

Editor: Andreia Inamorato dos Santos

Un reciente [informe encargado por la Comisión Europea](#) resalta las ventajas que tendría basar procesos como la certificación de títulos o el manejo de trabajos escritos en blockchain. Entre las aplicaciones previstas por las autoridades comunitarias para esta tecnología se encuentra la salvaguarda de los trabajos y experimentos de forma distribuida, la certificación totalmente segura de los títulos emitidos por instituciones universitarias, o la gestión de los datos personales de los alumnos.

7.TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

ISDI, la escuela española que forma a profesionales y emprendedores en el negocio digital, se ha convertido en la [primera escuela de negocios que certifica a sus alumnos en Blockchain](#), gracias a la tecnología de [NodalBlock](#). La autenticidad de los títulos de ISDI se podrá contrastar a partir de ahora con un simple click en un link que incorporen los alumnos en sus perfiles de redes sociales como LinkedIn.



El pasado mes de abril se graduó la primera edición de “El Global Master Digital Business (GMDB)” de ISDI, siendo los títulos otorgados los primeros que se han entregado certificados en Blockchain.

7.TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA EDUCATIVA



La startup [Examity](#), con sede en Massachusetts, es un servicio remoto de verificación y prueba que utiliza la **tecnología de identificación de teclas** para garantizar la autenticidad de los examinadores online y mantener la integridad del examen. Como líder reconocido en la industria, Examity ya se ha asociado con más de 150 universidades y corporaciones de todo el mundo.

7.TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

La aplicación móvil [Childcare On](#), lanzada el pasado año y desarrollada por una estudiante de la ETS de Ingenieros Industriales de la Universidad Politécnica de Madrid, favorece la comunicación entre padres y educadores, pudiendo aquéllos seguir en tiempo real el día a día de los niños en la guardería o escuela infantil.

Los centros de educación infantil tras darse de alta en el servicio pueden incorporar a la plataforma todo aquello que quieran comunicar a los padres sobre la educación de sus hijos (agenda personal, fotos, horarios, etc.).



Wednesday, 5th of April



Timetable and Menu

Timetable

07:30-09:00 Acogida

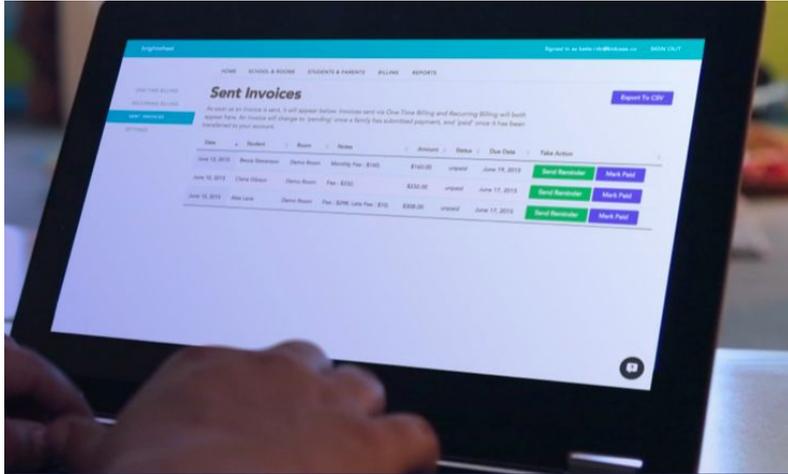
09:00-11:00 Actividades en aula

11:00-12:00 Psicomotricidad

12:00-13:00 Comida

13:00-14:00 Siesta

7. TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN LA ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA EDUCATIVA



Brightwheel, finalista en los [EDTECH AWARDS 2018](#) en la categoría de solución de aplicación móvil para educación infantil y primaria, es una plataforma que también conecta a maestros y padres de niños pequeños proporcionando actualizaciones en vivo sobre la actividad infantil pero que además, a través de su aplicación móvil, se pueden realizar los pagos y automatizar los mismos, así como registrar cuando los padres dejan o recogen a los niños en la escuela.

ICEMD

INSTITUTO ECONOMÍA
DIGITAL



 ESIC