

Perspectivas Tecnológicas: Educación Superior en Iberoamérica 2012-2017



Proyecto

El Informe Horizon.Ib es una iniciativa conjunta del eLearn Center de la UOC y del New Media Consortium.

La edición iberoamericana del Informe Horizon comparte con el resto de los informes la intención de:

- Descripción de prácticas y tecnologías nuevas y emergentes en la educación.
- Descripción de las “fuerzas de cambio” que pueden afectar la docencia, el aprendizaje y la expresión creativa.

El Informe Horizon.Ib está centrado en las especificidades de la educación superior en los países iberoamericanos.

Introducción

Es una previsión de las seis **tecnologías emergentes**, así como de los **retos** y las **tendencias** asociados, con un mayor potencial de impacto en la educación superior en los países Latinoamericanos, España y Portugal durante los próximos cinco años.

Las tecnologías seleccionadas se distribuyen en tres horizontes según el tiempo de adopción:

Un año o menos

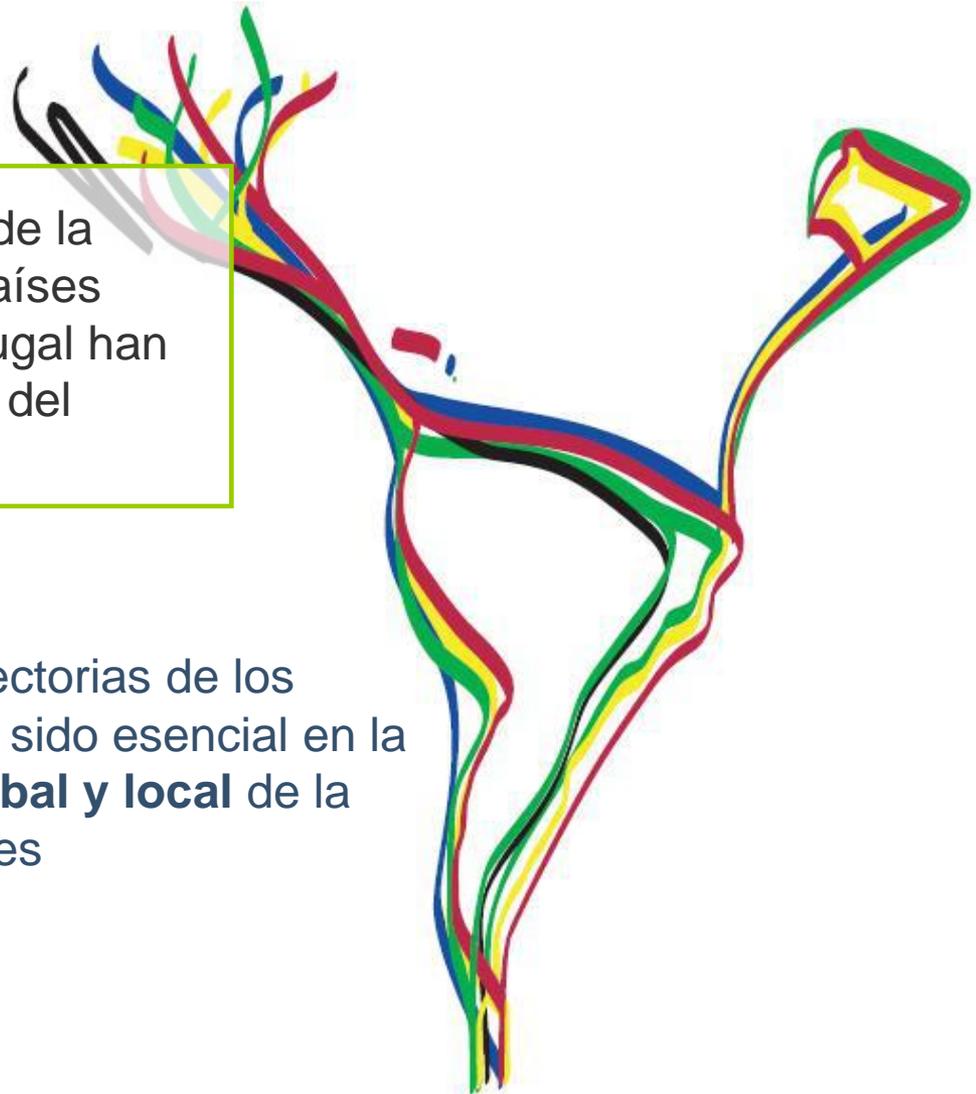
De dos a tres años

De cuatro a cinco años

Consejo Asesor

45 expertos en el uso innovador de la tecnología en educación de 12 países latinoamericanos, España y Portugal han participado en el Consejo Asesor del Informe Horizon.Ib 2012.

La **diversidad de perfiles** y trayectorias de los miembros del Consejo Asesor ha sido esencial en la **construcción de una visión global y local** de la heterogénea realidad de los países iberoamericanos.



Metodología

La metodología utilizada es una adaptación de la técnica Delphi: una consulta a expertos en niveles progresivos de profundidad.



Desde el principio, los miembros del Consejo Asesor han colaborado en línea a través del wiki <http://ibero.wiki.nmc.org/>

Metodología



Horizon Project Voting » Research Questions

This voting tool is for members of the NMC Horizon Project Advisory Boards. If you are part of one of our projects, you will receive information on how to log into this site (different login than the wiki.)

Login

Email Address

Password

La selección de las tecnologías emergentes, así como de las tendencias y los retos claves se ha realizado a través de una votación.

La redacción del borrador del informe ha sido realizada por el equipo de coordinación. Esta primera versión será revisada por el CA. Una vez aprobada, se procederá a la publicación del Informe *Perspectivas tecnológicas: Educación Superior en Iberoamérica 2012-2017* a principios de julio.

Tecnologías Emergentes

Un año o menos	De dos a tres años	De cuatro a cinco años
Contenido Abierto Aplicaciones Móviles Computación en nube Entornos Colaborativos	Entornos Personales de Aprendizaje Tabletas Aprendizaje Basado en Juegos Geolocalización	Analíticas de Aprendizaje Cursos Masivos Abiertos en Línea Aplicaciones Semánticas Realidad Aumentada

Tecnologías Emergentes

Un año o menos

CONTENIDO ABIERTO

Comprensión del aprendizaje como un proceso de construcción de conocimiento en vez de la transmisión de información.

Aumento creciente del número de repositorios de contenido

abierto

Difusión abierta, colaboración abierta, educación abierta, personalización, actualización de la información

Retos: Lento acceso a la SI, gestión del lenguaje, validación de contenidos y copyright

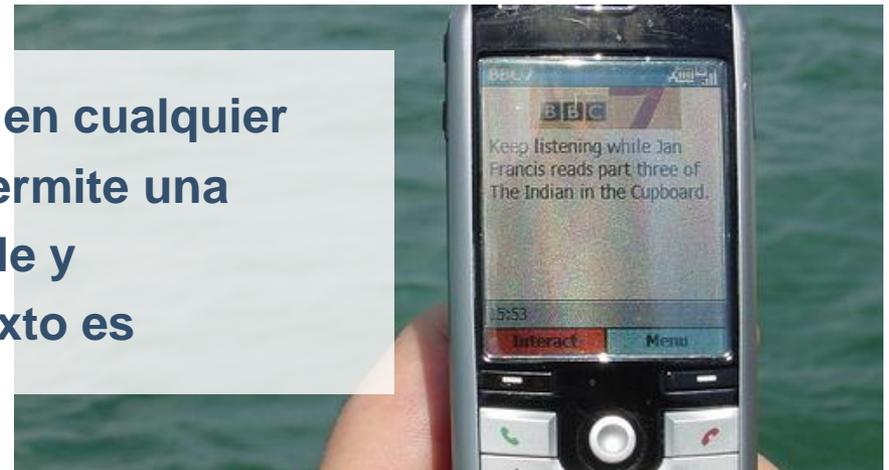


Tecnologías Emergentes

Un año o menos

APLICACIONES MÓVILES

Acceso a la información en cualquier momento y en cualquier lugar. Permite una experiencia de aprendizaje flexible y personalizada, en la que el contexto es importante.



Retos: falta de estrategias educativas adaptadas a la ergonomía y funcionalidad de los equipos.

Tecnologías Emergentes

Un año o menos

COMPUTACIÓN EN NUBE

Se considera un paradigma en el que se almacena información permanentemente en servidores Web.

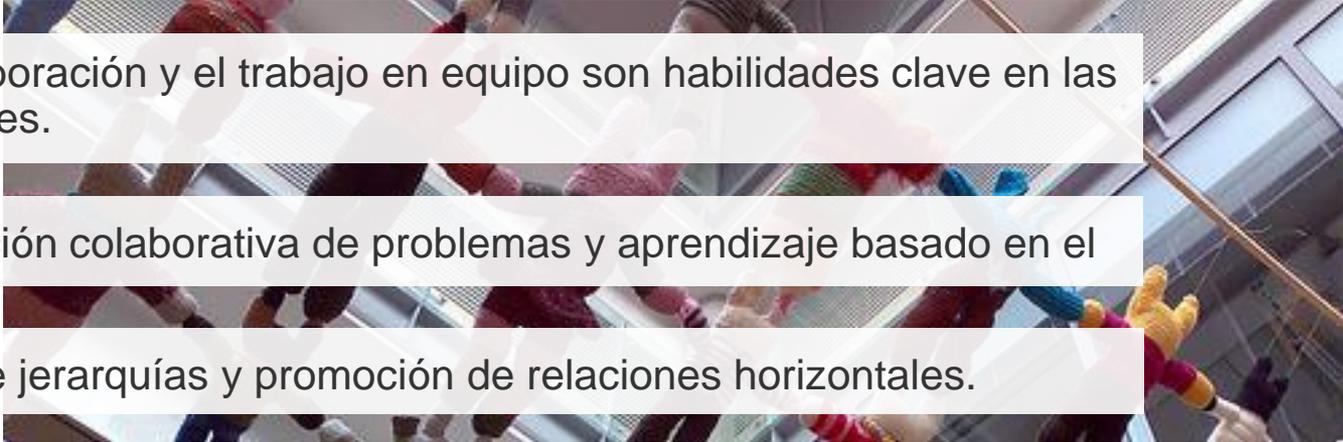
Ofrece una mayor flexibilidad a los profesores y estudiantes, así como a las instituciones.

Retos: la conectividad y la pérdida de control del servicio y del contenido.

Tecnologías Emergentes

Un año o menos

ENTORNOS COLABORATIVOS



La colaboración y el trabajo en equipo son habilidades clave en las sociedades actuales.

Resolución colaborativa de problemas y aprendizaje basado en el contexto.

Eliminación de jerarquías y promoción de relaciones horizontales.

Tendencias: uso de entornos colaborativos para apoyar procesos de docencia y aprendizaje, trabajo en equipo, desarrollo profesional e investigación colaborativa.

Tecnologías Emergentes

De dos a tres años

ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE

Los PLE están diseñados según los objetivos de cada usuario y permiten el aprendizaje autodirigido y grupal, de forma flexible y personalizada.

Los estudiantes se colocan en el centro y adquieren un papel activo en su proceso de aprendizaje.

Retos: falta de definición, necesidad de soluciones técnicas, así como de estrategias pedagógicas.



Tecnologías Emergentes

De dos a tres años

TABLETAS

Combinan las características de los portátiles, los teléfonos inteligentes y los tablet pc con miles de aplicaciones que permiten una experiencia más personalizada.

Su gran portabilidad y rica experiencia de usuario alienta el aprendizaje más allá de los tiempos y espacios de clase.

Fomenta aprendizaje transversal de competencias digitales básicas.



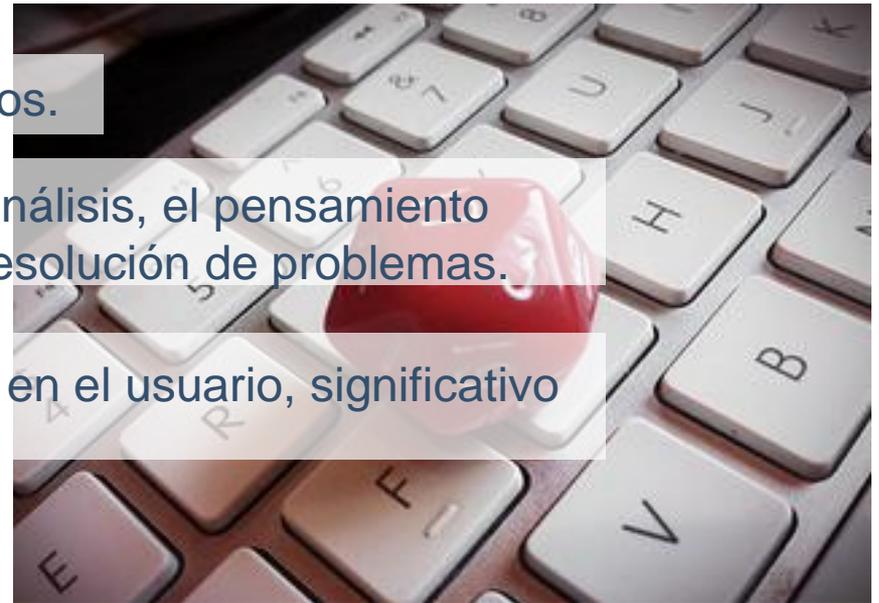
Tecnologías Emergentes

De dos a tres años

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Integración de juegos digitales y uso de estrategias basadas en el juego en las experiencias educativas.

- Entornos interactivos e inmersivos.
- Promoción de la capacidad de análisis, el pensamiento estratégico, la colaboración y la resolución de problemas.
- Permite el aprendizaje centrado en el usuario, significativo y contextualizado.



Tecnologías Emergentes

De dos a tres años

GEOLOCALIZACIÓN

Cada vez más, los dispositivos que llevamos con nosotros pueden localizar nuestra posición con coordenadas.

En proyectos de aprendizaje móvil, la geolocalización ofrece un valor experimental vinculado al contexto.

Aparición de nuevas formas de cartografía.

Retos: necesidad de un uso generalizado de teléfonos inteligentes y la reducción de los costos de conectividad.



Tecnologías Emergentes

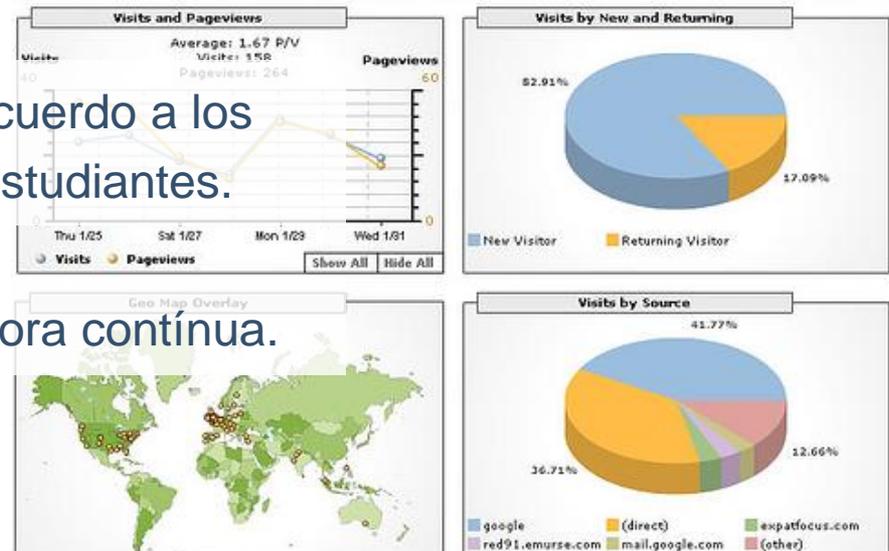
De cuatro a cinco años

ANALÍTICAS DE APRENDIZAJE

Consisten en la interpretación de una amplia gama de datos producidos y recogidos sobre los alumnos para orientar sobre su progresión académica.

Personalizar el aprendizaje de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes.

Desarrollo de un proceso de mejora continua.



Tecnologías Emergentes

De cuatro a cinco años

CURSOS MASIVOS ABIERTOS EN LÍNEA (MOOCs)

Un MOOC es un curso abierto donde los participantes están distribuidos y los materiales del curso también están dispersos a través de la web. Tiene una estructura minimalista que permite a los usuarios crear su propia vía de aprendizaje.

Los MOOCs utilizan la red como estructura al tiempo que adoptan una condición abierta del aprendizaje



Tecnologías Emergentes

De cuatro a cinco años

APLICACIONES SEMÁNTICAS

La promesa de estas aplicaciones es que nos ayuden a encontrar y utilizar las conexiones entre los datos que ya existen, pero que están ocultos en el contexto de la información en la web.

Facilita la organización y la búsqueda más eficiente de conocimiento disperso en IB.



Tecnologías Emergentes

[Keiichi Matsuda](#), "[Augmented \(hyper\) Reality: Domestic Robocop](#)"

De cuatro a cinco años

REALIDAD AUMENTADA

Introduce al usuario en un entorno "artificial" pero sin separarlo de la realidad física y sin reemplazarla, lo que permite la interacción con objetos virtuales.

Dispositivos móviles, geolocalización, video y redes sociales

Fácil, accesible, portátil y asequible para cualquier persona que tenga un smartphone... no todos en Iberoamérica



Tecnologías Emergentes en los informes Horizon 2012

HORIZON IBEROAMÉRICA	INFORME HORIZON del NMC
Contenido Abierto Aplicaciones Móviles Computación en Nube Entornos Colaborativos	Computación en Nube Aplicaciones Móviles Lecturas Sociales Tabletas
Entornos Personales de Aprendizaje Tabletas Aprendizaje Basado en Juegos Geolocalización	Entornos Adaptativos Realidad Aumentada Aprendizaje Basado en Juegos Analíticas de Aprendizaje
Analíticas de Aprendizaje Cursos Masivos Abiertos en Línea Aplicaciones Semánticas Realidad Aumentada	Identidad Digital Interfaces Naturales Internet de los Objetos Computación Basada en Gestos

Tendencias Clave

- Las personas esperan poder trabajar, aprender y estudiar cuando quieran y desde donde quieran.
- La multitud de recursos y relaciones disponibles en Internet nos obliga a **revisar nuestro papel como educadores** en los procesos de creación de sentido, asesoramiento y acreditación.
- Los cambios en la enseñanza universitaria inducen a la mayoría de las universidades a situar la **capacitación de los docentes** como un elemento estratégico en la calidad de la docencia

Tendencias Clave

- El papel de las tecnologías en el **empoderamiento** social y ciudadano de los jóvenes también instala su lógica en el ámbito educativo.
- Se expande una cultura formativa-educativa que coloca la **centralidad del aprendizaje en el estudiante** y que se fundamenta en el uso de tecnologías.

Tendencias en los informes Horizon 2012

HORIZON IBEROAMÉRICA	INFORME HORIZON del NMC
Las personas esperan poder trabajar, aprender y estudiar cuando quieran y desde donde quieran.	Las personas esperan poder trabajar, aprender y estudiar cuando quieran y desde donde quieran.
La multitud de recursos y relaciones disponibles en Internet nos obliga a revisar nuestro papel como educadores en los procesos de creación de sentido, asesoramiento y acreditación.	Las tecnologías que utilizamos están, cada vez más, basadas en la computación en nube, y nuestras nociones de apoyo a las TIC están descentralizadas.
Los cambios en la enseñanza universitaria inducen a la mayoría de las universidades a situar la capacitación de los docentes como un elemento estratégico en la calidad de la docencia	El ámbito laboral es cada vez más colaborativo, lo que conlleva cambios en el modo de estructurar los proyectos estudiantiles.

Retos Clave

Los siguientes retos han sido listados como los más probables de causar un impacto significativo en la docencia, el aprendizaje y la investigación creativa en los próximos años:

- Transformar las estructuras institucionales atendiendo a **modelos de la sociedad del conocimiento**.
- Incorporar de manera eficiente y eficaz las **tecnologías para la docencia y la investigación**.
- Promover el **desarrollo de competencias digitales** para el desarrollo de la disciplina y de la profesión.

Retos Clave

- Flexibilizar el acceso y planificar **experiencias de aprendizaje abiertas**.
- Ofrecer tecnologías e implementar prácticas acordes a una **formación personalizada y personalizable**.

Retos Clave en los informes Horizon 2012

HORIZON IBEROAMÉRICA	INFORME HORIZON del NMC
Es necesario cambiar las estructuras institucionales hacia modelos de la sociedad del conocimiento.	Las presiones económicas y los nuevos modelos educativos están generando una competencia sin precedentes en los modelos tradicionales de enseñanza universitaria.
Los académicos deben hacer un uso eficiente y apropiado de las tecnologías para la facilitación del aprendizaje y la investigación.	Los criterios de evaluación retrasan la aparición de nuevas formas de autoría, publicación e investigación académica.
La alfabetización digital es clave en toda disciplina y profesión, por lo que es necesario promoverla desde cualquier programa educativo.	La alfabetización digital tiene cada vez más importancia como destreza clave en cualquier disciplina y profesión.

Quieres participar?

Nuestra intención es abrir el proceso de trabajo del Proyecto Informe Horizon: edición Iberoamericana. Así, cualquier persona interesada puede:

Sigue el trabajo en línea del Consejo Asesor:

- <http://ibero.wiki.nmc.org/>

Contribuye al etiquetado de recursos en del.icio.us:

- <http://del.icio.us/tag/hzib12+video>
 - <http://del.icio.us/tag/hzib12+virtualcollab>
 - <http://del.icio.us/tag/hzib12+mobile>
- etc...

Sugiere candidatos para el Consejo Asesor:

- <http://ibero.wiki.nmc.org/>

Finalmente...

¡Gracias!