

## ¿QUÉ ESTÁ CAMBIANDO EN LA EDUCACIÓN?

### Un nuevo alumno.

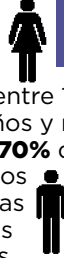
El SXXI y las TIC suponen un nuevo mundo en el que están creciendo nuestros hijos y alumnos.

En **2006** Internet alcanzó los **1.100** millones de usuarios (fuente Wikipedia).

Cada día se envían **247** millones de emails.



Casi el **90%** de las niñas entre 10 y 14 años y más de un **70%** de los niños entre las mismas edades se conectan a Internet a diario en sus casas.



El perfil tecnológico de los **padres** es más bien bajo (fuente INTECO).



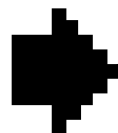
Más de **21** millones de españoles (**68%**) están conectados a Internet, lo que supone un **17% más** que en 2010. (Estudio de Mediascope 2012).

Somos testigos de un cambio significativo en los alumnos, una verdadera discontinuidad generacional:

<p>Leer la vida de Mozart... mejor me bajo la peli.</p>	<p>Necesidad de formatos multimedia y no exclusivamente impresos. Mejor lo audiovisual.</p>	<p>Qdms n l MSN al salir d kls.</p>	<p>Uso de diversos canales y códigos de comunicación.</p> <p><b>ABC</b></p>	<p>Hay preguntas que molan y te motivan a saber más... otras aburren.</p>	<p>Necesidad de investigar, de despertar su curiosidad por las cosas.</p>
<p>Mientras busco en wiki, contesto correos y hago problemas de física.</p>	<p>Mecanismos de atención múltiple para la realización de diferentes tareas al mismo tiempo.</p>	<p>Molan los videojuegos porque descubro yo solo qué hay que hacer.</p>	<p>Aprendizaje por descubrimiento, necesidad de ser tenidos en cuenta.</p>	<p>Pero este qué rollo me está contando, que me deje probar a mí.</p>	<p>Huyen de charlas teóricas verbales, quieren estar en acción.</p>
<p>¿De qué vas? ¡10 minutos en contestar mi wup!</p>	<p>Necesidad de inmediatez.</p>	<p>¿Y esto, a qué botón hay que darle?</p>	<p>Necesidad de encontrar el sentido funcional a lo que hacen.</p>	<p>Si busco información sobre Mandela, pues corto y pego.</p>	<p>Necesidad de herramientas y ayuda para utilizar la información que encuentran en la red.</p> <p><b>COPY</b></p>
<p>Jugar varias veces al Mario no es repetir el mismo juego.</p>	<p>Acercamiento en espiral a la información.</p>	<p>No me digas cómo, dime qué debo conseguir.</p>	<p>Necesidad de orientar los objetivos y ceder responsabilidad en los procesos.</p>	<p>SIMS me permite jugar a ser adulto.</p>	<p>Necesidad de experimentar.</p>
<p>Esta tía no se entera de que hay un juego para aprender este tostón.</p>	<p>Necesidad de aprender jugando.</p> <p><b>PLAY</b></p>	<p>El MSN no compromete, si estás de mal rollo, pasas y ya.</p>	<p>Excesiva individualización, soledad. Necesidad de vincularse de verdad.</p>	<p>Si este tío me dejara, anda que no le iba a hacer yo algo guapo.</p>	<p>Necesidad de asumir un nuevo papel más activo en su aprendizaje y en la marcha de una clase.</p>
<p>Paso de las mates, a mí me va la música.</p>	<p>Inteligencias múltiples. Buscan poder seguir sus pasiones</p>	<p>Los juegos en línea son una pasada, estar conectado con gente es lo más.</p>	<p>Búsqueda de la cooperación y la competición al mismo tiempo.</p>	<p>Yo soy bueno dibujando, pero me quedan fotos muy chulas.</p>	<p>Quieren crear usando herramientas de su tiempo.</p>

## Nuevos retos, nuevas necesidades.

La demanda social de transformar el enfoque de la educación a un **enfoque competencial**: aprender para resolver problemas reales. No basta con adquirir, retener y memorizar significativamente unos contenidos, también hay que **mobilizarlos** cuando se requiera.



Esa es la meta educativa de esta escuela.  
**EL NUEVO RETO.**

Y una sociedad que se transforma y genera nuevas necesidades:

- ◊ Necesidad de transformar los aprendizajes escolares hacia el **saber** conocer, saber hacer, saber ser y saber convivir.
- ◊ Necesidad de responder al reto de saber **convivir en la diversidad**.
- ◊ Necesidad de que todos los alumnos **avancen** en su aprendizaje.
- ◊ Necesidad de adaptarse a los **nuevos estilos** de aprendizaje.
- ◊ Necesidad de responder a las demandas de la **sociedad del conocimiento**.
- ◊ Necesidad de fomentar la **autonomía** de los alumnos.
- ◊ Necesidad de fomentar la **responsabilidad** y capacidad de compromiso.
- ◊ Necesidad de espacios de **interacción**.
- ◊ Necesidad de desarrollar en los alumnos la **tolerancia** y la capacidad de empatía.
- ◊ Necesidad de **rentabilizar los recursos**.
- ◊ Necesidad de proponer **actividades abiertas** con diferentes niveles de desarrollo que pongan en juego intereses y capacidades diversos.

## Una posible respuesta.

La forma de atender a este nuevo alumnado y sus necesidades, la forma de asegurarnos un aprendizaje competencial y de poder responder a todas las necesidades actuales de la escuela para producir y asegurar aprendizaje es lo que **Mark Prensky** ha llamado la **coasociación**. Aspectos claves:

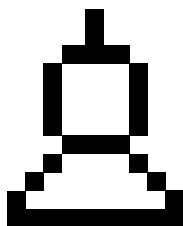
Necesitamos una nueva mirada sobre el **alumno**, un cambio en nuestra valoración.

### El alumno debe ser:

- ◊ Investigador.
- ◊ Usuario y experto en tecnología.
- ◊ Creador y pensador.
- ◊ Agente de cambio en el mundo.
- ◊ Profesor de sí mismo y de otros.

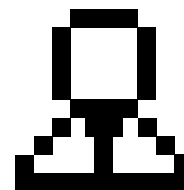
### Por ello hay que dejar al alumno:

- ◊ Encontrar y seguir sus pasiones.
- ◊ Usar la tecnología disponible.
- ◊ Investigar y recopilar información.
- ◊ Responder a preguntas complejas y debatir sus ideas.
- ◊ Practicar y jugar
- ◊ Crear presentaciones.



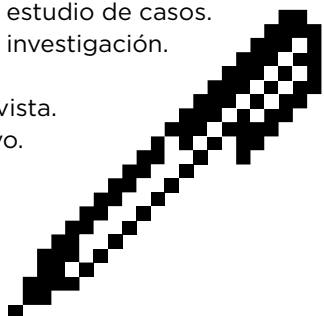
Necesitamos un nuevo **profesor** dispuesto a asumir su papel de:

- ◊ Orientador y guía.
- ◊ Fijador de metas.
- ◊ Cuestionador.
- ◊ Diseñador de aprendizajes.
- ◊ Supervisor de actividades llenas de movimiento pero controladas.
- ◊ Proveedor de contextos para los contenidos, ideas, propuestas que el alumno investigando, creando y pensando tiene.
- ◊ Garante de calidad y de rigor.

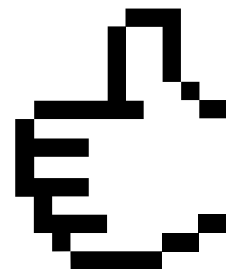


**Metodologías** que conectan con la coasociación:

- ◊ Aprendizaje basado en problemas.
- ◊ Aprendizaje basado en proyectos.
- ◊ Aprendizaje basado en estudio de casos.
- ◊ Aprendizaje basado en investigación.
- ◊ Aprendizaje activo.
- ◊ Aprendizaje constructivista.
- ◊ Aprendizaje cooperativo.



La tecnología es **facilitadora** de la coasociación: Ayuda a la personalización y proporciona herramientas para poder llevar a cabo cada uno de los roles que deben asumir profesor y alumno.



**¡Atención peligro!** Para evitar que la tecnología se apodere del aprendizaje y deje de ser una herramienta, debemos siempre tener en cuenta que lo que debemos enseñar son **CAPACIDADES, HABILIDADES, DESTREZAS, COMPETENCIAS** y que los alumnos para ello podrán usar la tecnología.

**Ejemplo:** No se trata de enseñar a usar WIKIPEDIA (sería tratar de enseñar una herramienta), sino tratar de mejorar la capacidad de búsqueda y gestión de la información de nuestros alumnos.

## Objetivos y recursos para la inteligencia digital.

Buscar información  
y gestionarla:



- Analizar.
- Explorar.
- Leer.
- Buscar y encontrar.
- Verificar.
- Ver y escuchar.



- Hojas de cálculo.
- Analizadores de texto.
- Motores de búsqueda.
- eReader y eBook.
- Audiolibros.
- Podcast.
- Youtube.

Pensar eficazmente:



- Calcular.
- Comparar.
- Decidir.
- Plantear preguntas.
- Evaluar.
- Experimentar.
- Crear modelos.
- Observar.
- Predecir.
- Resolver problemas.



- Software para estructurar información.
- Impresoras 3D.
- Calculadoras.
- Hojas de cálculo.
- Videocámaras.
- Videojuegos.
- Simuladores.
- Rúbricas.

Comunicar  
y presentar:



- Informar.
- Colaborar.
- Combinar.
- Conectar.
- Cooperar.
- Debatir.
- Dialogar.
- Escuchar.
- Encontrar una voz propia.
- Escribir.



- Power Point.
- Flash.
- Video.
- Podcast.
- Blogs.
- Redes sociales.
- Edición de imágenes y vídeo.
- Youtube.
- Sms, móviles.
- Wikis.
- Correo, chat.

Construir y crear:



- Adaptar.
- Combinar.
- Competir.
- Diseñar.
- Imitar.
- Innovar.
- Hacer.
- Modelar.
- Probar.
- Personalizar.
- Planificar.
- Programar.
- Simular.

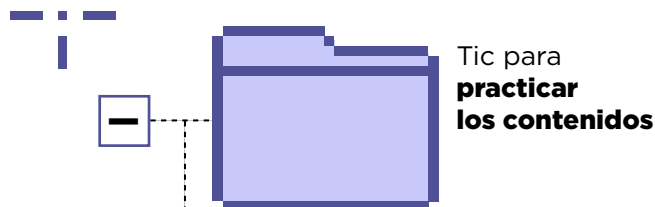


- Simuladores.
- Herramientas de creación de juegos.
- Robótica.
- Lenguajes de programación.
- Tratamiento de textos e imágenes.
- Youtube.
- Herramientas de diseño.
- Herramientas multimedia.
- Juegos en línea.
- Simuladores constructivos virtuales.

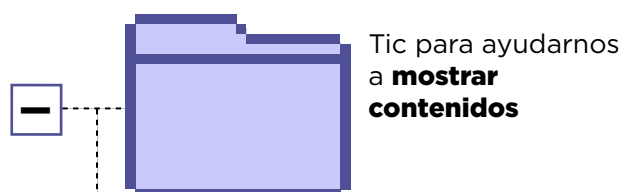
## Cómo ser un profesor con TIC.



- + Prezi (para presentaciones).
- + Tiki, Toki (líneas de tiempo).
- + Glogster (para pósters y murales).
- + Zooburst (para cuentos animados).
- + Aviary (para editar fotos).
- + Bubbl.us (para crear mapas mentales).
- + Examtime (para test, mapas mentales y otros).
- + Pixton (para cómics).
- + Voki (para crear avatares).
- + Piktochart (para infografías).



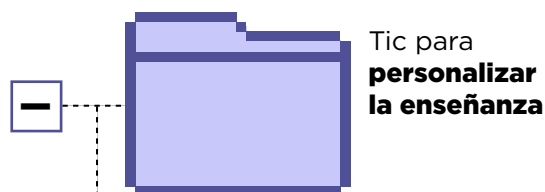
- + J-clic (actividades variadas interactivas).
- + DICTA2.0 (para ortografía).
- + El gran prix de la multiplicación.
- + Flipped classroom (para dar la vuelta a la clase).
- + Webquest (cazatesoros).
- + Pizarra digital interactiva.
- + Jueduland (juegos educativos en línea).
- + Hotpotatoes.
- + Picaa (para el aprendizaje móvil).
- + Aprendizaje móvil o M-learning.



- + Vídeos en Youtube EDU o en Utubersidad.
- + Videoteca educativa.
- + Educatube.
- + Proyecto biosfera.
- + KhanAcademy.
- + Arthistoria vidipedia.
- + Splicd (para seleccionar fragmentos de vídeos).
- + Furlly (acortador de url's).



- + Redes sociales para la educación.
- + Las Wikis.
- + Los blogs y microblogs.
- + Web del aula a través de Pen.io.
- + Foros, chats, grupos.
- + Dropbox, Google Drive (para compartir archivos).
- + Files over miles (compartir archivos).
- + iEtherPad (procesador de textos online colaborativo).



- + Symbaloo.
- + Arasaac.
- + Pictoaplicaciones.
- + Tablets y smartphones.



- + Totemguard.
- + Educacontic.
- + Docentes TIC.
- + Tecnología y educación.
- + Yo profesor.