

¿QUÉ ESTÁ CAMBIANDO EN LA EDUCACIÓN?

Un nuevo alumno.

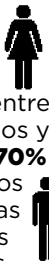
El SXXI y las TIC suponen un nuevo mundo en el que están creciendo nuestros hijos y alumnos.

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:

Leer la vida de Mozart... mejor me bajo la peli.

Necesidad de formatos multimedia y no exclusivamente impresos. Mejor lo audiovisual.



Qdms n l MSN al salir d kls.

Uso de diversos canales y códigos de comunicación.

ABC

Hay preguntas que molan y te motivan a saber más... otras aburren.

Necesidad de investigar, de despertar su curiosidad por las cosas.



Mientras busco en wiki, contesto correos y hago problemas de física.

Mecanismos de atención múltiple para la realización de diferentes tareas al mismo tiempo.



Molan los videojuegos porque descubro yo solo qué hay que hacer.

Aprendizaje por descubrimiento, necesidad de ser tenidos en cuenta.



Pero este qué rollo me está contando, que me deje probar a mí.

Huyen de charlas teóricas verbales, quieren estar en acción.



¿De qué vas? ¡10 minutos en contestar mi wup!

Necesidad de inmediatez.



¿Y esto, a qué botón hay que darle?

Necesidad de encontrar el sentido funcional a lo que hacen.



Si busco información sobre Mandela, pues corto y pego.

Necesidad de herramientas y ayuda para utilizar la información que encuentran en la red.

COPY

Jugar varias veces al Mario no es repetir el mismo juego.

Acercamiento en espiral a la información.



No me digas cómo, dime cómo conseguir.

Necesidad de orientar los objetivos y ceder responsabilidad en los procesos.



SIMS me permite jugar a ser adulto.

Necesidad de experimentar.



Esta tía no se entera de que hay un juego para aprender este tostón.

Necesidad de aprender jugando.



El MSN no compromete, si estás de mal rollo, pasas y ya.

Excesiva individualización, soledad. Necesidad de vincularse de verdad.



Si este tío me dejara, anda que no le iba a hacer yo algo guapo.

Necesidad de asumir un nuevo papel más activo en su aprendizaje y en la marcha de una clase.



Paso de las mates, a mí me va la música.

Inteligencias múltiples. Buscan poder seguir sus pasiones



Los juegos en línea son una pasada, estar conectado con gente es lo más.

Búsqueda de la cooperación y la competición al mismo tiempo.



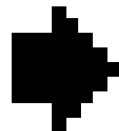
Yo soy bueno dibujando, pero me quedan fotos muy chulas.

Quieren crear usando herramientas de su tiempo.



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 **movilizarlos** 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:

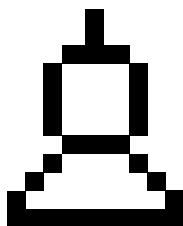
Necesitamos una nueva mirada sobre el **alumno**, un cambio en nuestra valoración.

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.

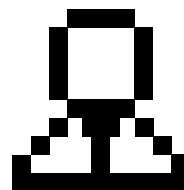
Por ello hay que dejar al alumno:

- ❑ 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.



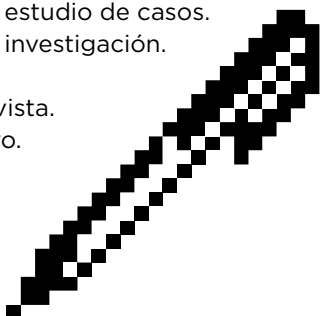
Necesitamos un nuevo **profesor** dispuesto a asumir su papel de:

- ❑ 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.

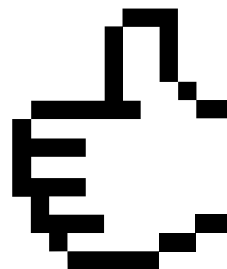


Metodologías que conectan con la coasociación:

- ❑ 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 video.
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.

