

Tendencias en el uso de TIC en Educación Superior

Ileana Salas Campos

Una aclaración previa

De nada sirve el medio y todo su potencial (sistema simbólico, sistema de procesamiento, capacidad expresiva y pertinencia pedagógica) si no se es capaz de implementar un buen método y un ambiente de aprendizaje significativo.

(Salas y Umaña, 2011)

New Media Consortium 2012

Corto plazo - 12 meses

1. Apps para móviles
2. Tabletas



Imagen tomada de: <http://www.blackboard.com/Platforms/Mobile/Products/Mobile-Learn.aspx>

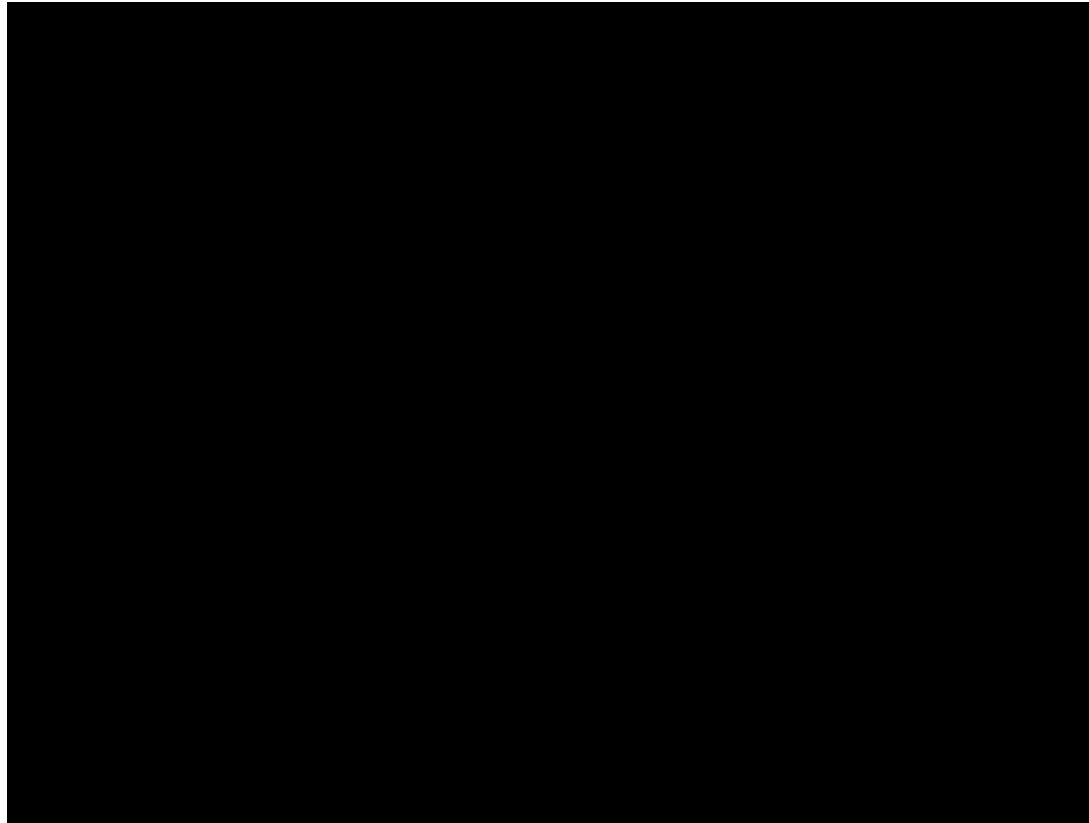
New Media Consortium 2012

1) Apps para móviles

- Esta tecnología ha sido asimilada en la vida diaria, existe expectativa sobre su uso en educación.
- Su principal ventaja de uso del smartphone radica en la posibilidad de tener todo en uno (GPS, sensores, cámaras, agendas, asistentes, diccionarios, buscadores,...)
- Existe un desarrollo creciente de *apps* universitarias

Plan Académico 2012-2017

Tendencias de uso de TIC en Educación Superior



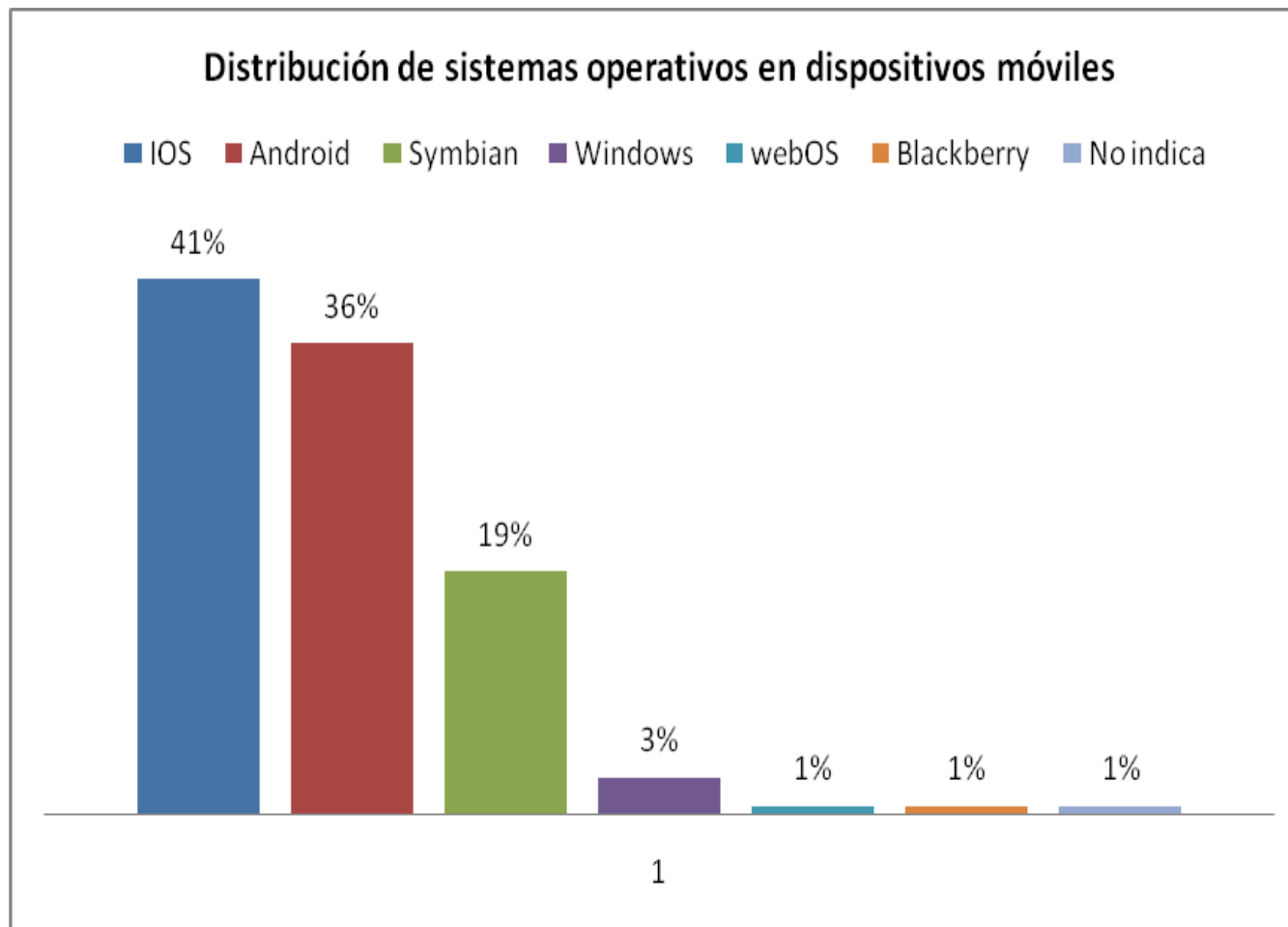
[iStanford](#)

New Media Consortium 2012

¿Cobertura en telefonía móvil?

- En la UNED 81,7% de los estudiantes posee teléfono celular y para comunicarse con los compañeros del curso utilizan la mensajería de texto (CIEI, 2010)
- La penetración global de teléfonos celulares llegó a ser del 86% en el 2011 (International Telecommunication Union , ITU, 2011).
- Unimer demostró que el 43% de la población en Costa Rica accede a internet desde su dispositivo móvil.

Análisis de sistemas operativos con los que se accede al aprendizaje móvil de Blackboard, según los modelos de los dispositivos de los encuestados



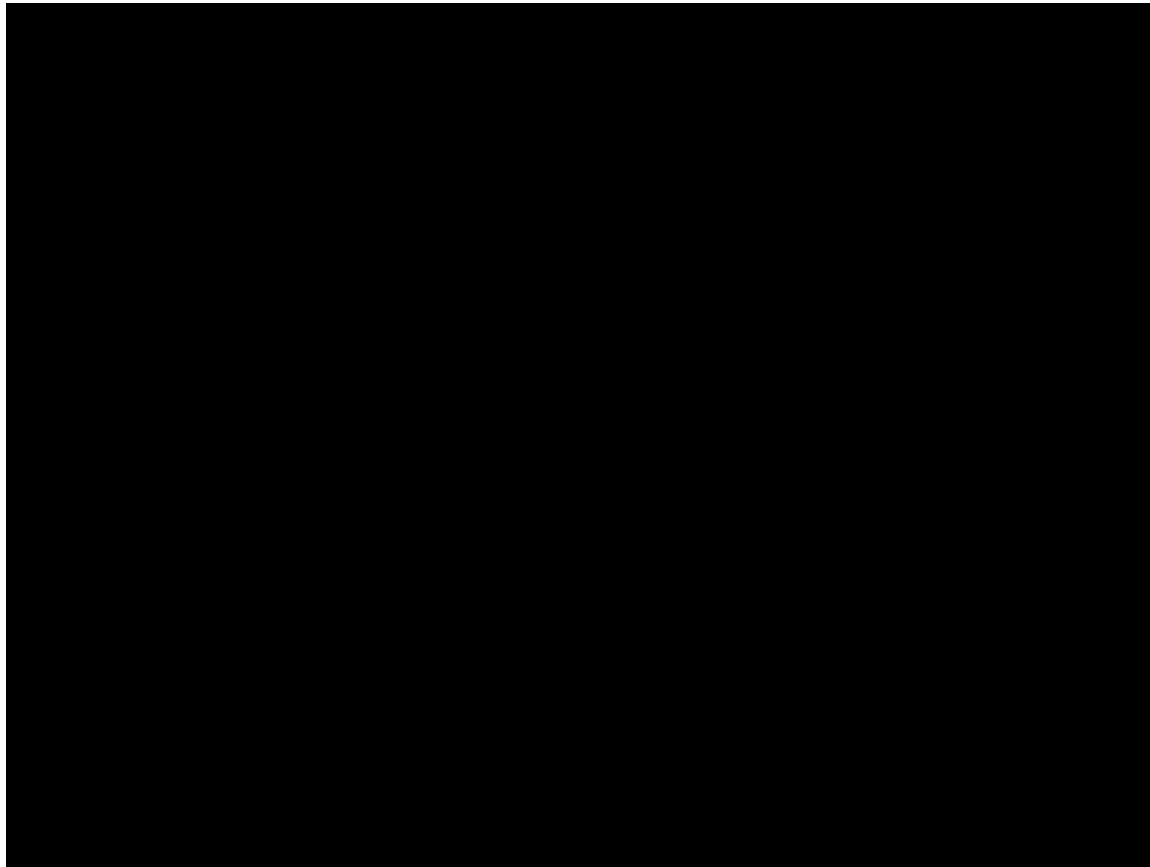
New Media Consortium 2012

2) Tablet

- Tienen alta resolución de pantallas y el tamaño más cómodo
- Son un complemento de los teléfonos inteligentes y no sustitutos
- Algunas instituciones la han visto como una herramienta para el trabajo en laboratorios sustituyendo muchos dispositivos y equipo.
- Existen múltiples aplicaciones para descarga de libros y periódicos

Plan Académico 2012-2017

Tendencias de uso de TIC en Educación Superior



New Media Consortium 2012

Mediano plazo – 2-3 años

1. Sistema de aprendizaje basado en juegos educativos
2. Sistemas analíticos

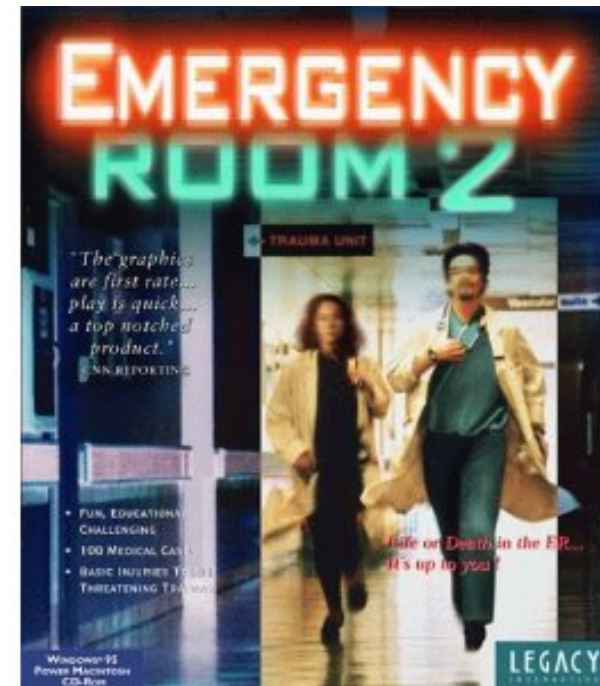
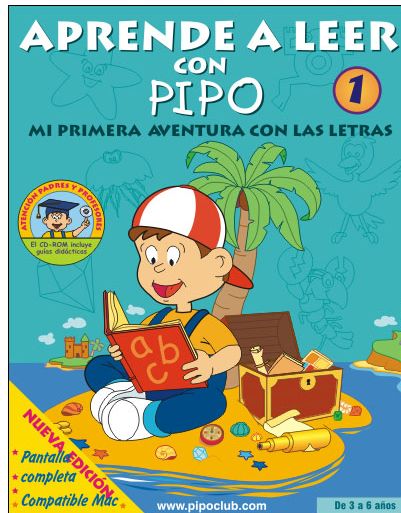
New Media Consortium 2012

1. Juegos educativos

- Experiencia educativa más comprometida y colaborativa
- Jugadores están separados geográficamente...
- Propiciar la inmersión en contextos virtuales

Plan Académico 2012-2017

Tendencias de uso de TIC en Educación Superior



Juegos educativos...

- Múltiples jugadores en línea
- Conexión veloz en términos de 15 a 20 segundos para encontrar a uno o varios compañeros de juego
- Guardar momentos claves y compartirlos en redes sociales o en Youtube
- Realidad virtual en 3D: si juegas con lluvia el campo de juego se degrada con el paso del tiempo
- Avatares personalizados
- Editor de scripts donde se puede reprogramar el comportamiento de los objetos



New Media Consortium 2012

1. Sistemas analíticos

- Procesan en tiempo real la información y cambia la dinámica de la experiencia de aprendizaje
- Usa la minería de datos
- Modifica, en tiempo real, los planes de estudio, de enseñanza y la evaluación.
- El ambiente de aprendizaje se vuelve dinámico

New Media Consortium 2012

Largo plazo – 4-5 años

1. La tecnología basada en gestos
2. La Internet de los Objetos

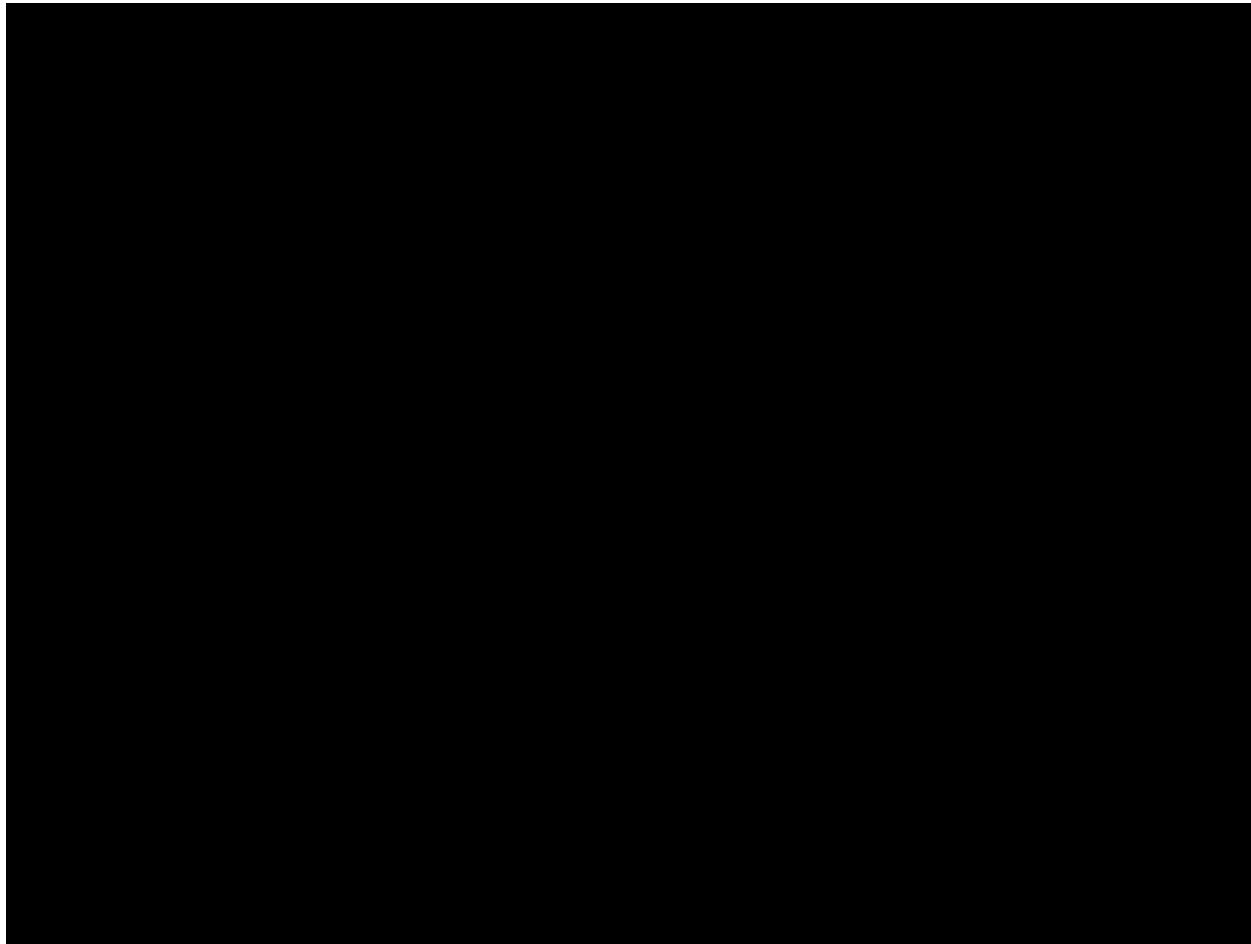
New Media Consortium 2012

1. La tecnología basada en gestos

- Interpreta los movimientos y la voz del usuario
- Las pantallas táctiles, la interpretación de la voz y los asistentes virtuales son el principio de este tipo de desarrollo (Wii, Siri, Parrot...)

Plan Académico 2012-2017

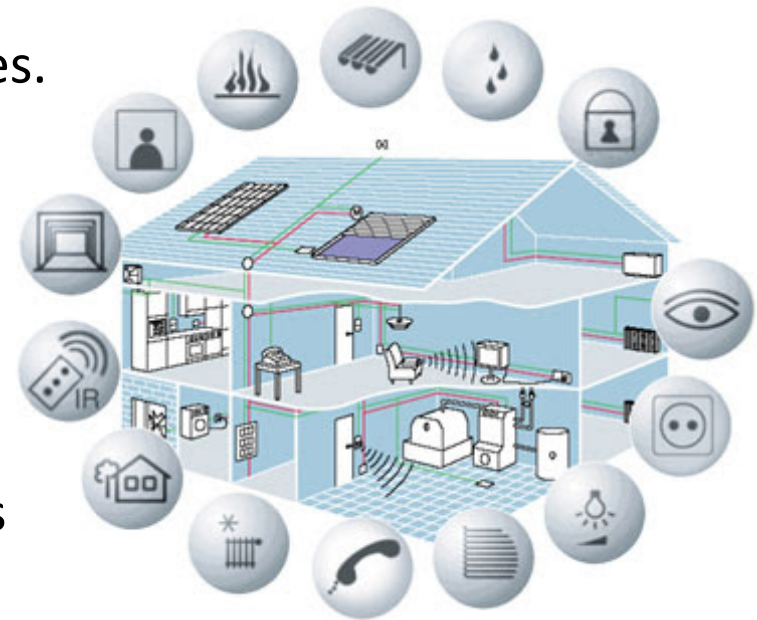
Tendencias de uso de TIC en Educación Superior



New Media Consortium 2012

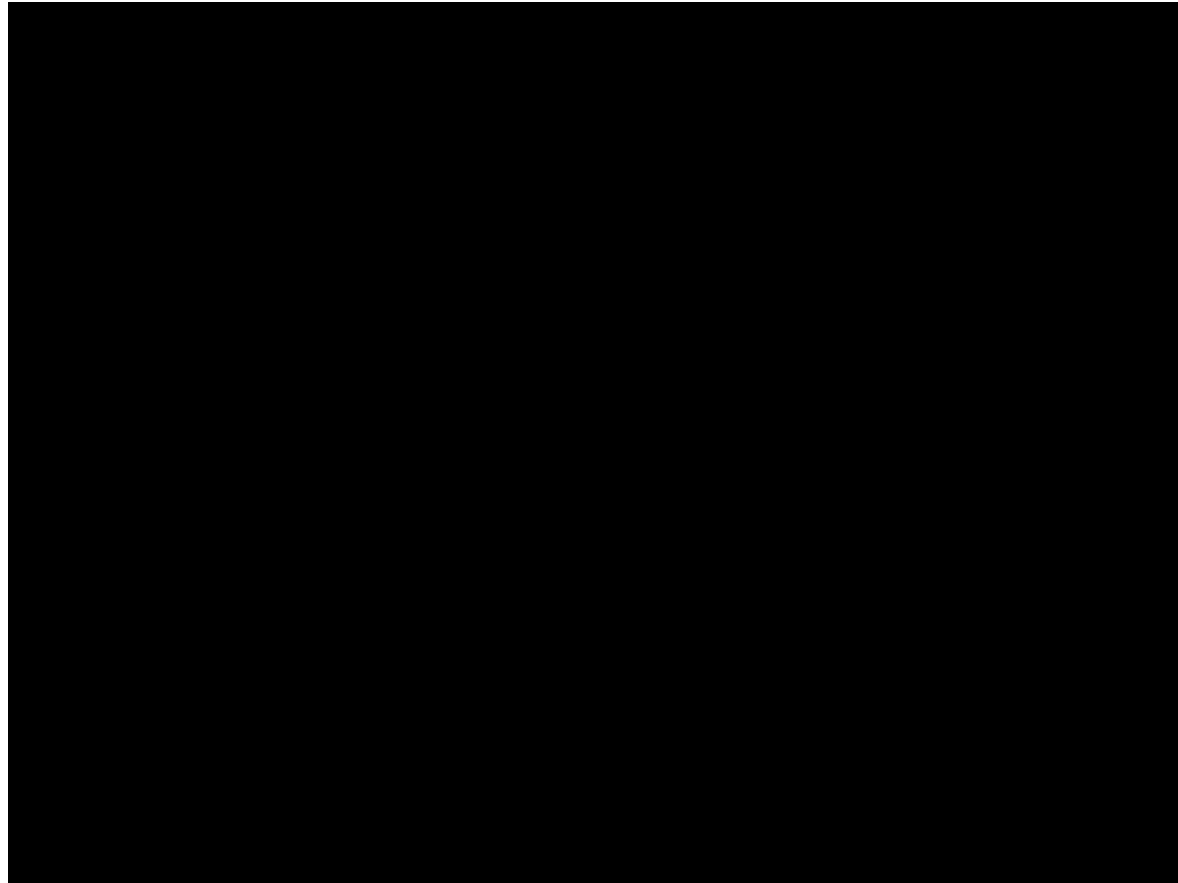
1. La Internet de las cosas

- Usa “objetos inteligentes” con sensores.
- Hace uso Near Field Communication (NFC), o comunicación de campo cercano, que es facilitado a través de lectores ópticos, por medio de frecuencias electromagnéticas o redes inalámbricas



Plan Académico 2012-2017

Tendencias de uso de TIC en Educación Superior



Millward Brown Global Futures Group

1. Móviles serán monederos - 2 años

- Forma de identificación
- Llave electrónica del auto
- Llave de nuestra casa



[Parquímetros](#)

[Uso de celular para pagar](#)

Millward Brown Global Futures Group

1. Video online y TV social

- Canales en línea de distribución de contenidos
- Por demanda
- Acceso a los canales desde dispositivos móviles
- Datos de redes sociales serán insumos para productores



"la computadora es el piano más grande del mundo...que es el contenedor maestro...pero que si los maestros no nutren la pasión de aprender y expresarse...se convierte en un fardo tan pesado como verse obligado a interpretar las sonatas de Beethoven sin percibir su belleza..." (Kay, 1991, p.200).