



APUNTES SEMANA 4

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TENDENCIAS EN LA EDUCACIÓN

Unidad 2: Innovación Educativa



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE CHILE

MÁS UNIVERSIDAD

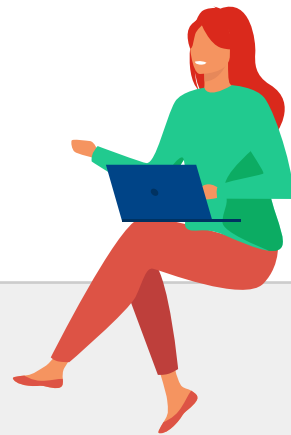
CONTENIDO



Introducción	03
Resultado de Aprendizaje	04
Palabras Claves	05
Tendencias de la educación	06
1.1. El Principio de la Incertidumbre	07
1.2. Pedagogía líquida	07
1.3. Realidades Híbridas	08
1.4. Blockchain	08
1.5. EduTok y Twitch	09
Conclusiones y Reflexiones de Cierre	10
Referencias Bibliográficas	11

Introducción

Innovar en educación implica más que utilizar las tecnologías de forma correcta, innovar implica resolver problemas educativos aplicando estrategias que permitan el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles en el contexto por lo tanto, "Lo nuevo puede ser una idea, modelo, método, recurso o procedimiento –original o ya conocido– que modifica cualquier práctica de una comunidad específica y es percibido como novedoso por las personas que pertenecen a esta, aportando soluciones a una situación específica. (Santos, et al., 2022).



Resultado de Aprendizaje:

Emplea criterios de accesibilidad en proyectos de acuerdo a las tendencias educativas.





Palabras Claves

- Incertidumbre
- Híbrido
- Pedagogía
- Innovación
- Tecnología

¿Qué significa la incertidumbre en el mundo conectado?



Tendencias de la educación

Día a día se pueden observar avances en el campo educativo y la necesidad de que sus actores avancen con cada uno de estos agigantados pasos ha crecido con los años sin embargo, el uso de las tecnología sin el conocimiento pedagógico puede afectar el proceso de aprendizaje.

La educación y la tecnología se han unido y creado didácticas que motivan el proceso de enseñanza, la educación tiempo atrás no veía la motivación como un factor importante en sus estudiantes, el trabajo colaborativo, la realidad virtual, por esta razón la integración adecuada del avance tecnológico debe ir a la par del uso oportuno de estrategias de aprendizaje. (Bernate, 2020).

Figura 1

Tendencias en la Educación



Fuente: Elaboración Propia

1.1. El Principio de la Incertidumbre

La Teoría del Caos se dedica al estudio de los sistemas dinámicos altamente sensibles a sus condiciones iniciales e imprevisibles en el tiempo (Arenas, 2018).

Las ciencias sociales por ejemplo, se caracterizan por ser impredecibles de tal manera que, no sabemos qué depara el futuro, cuánto más debemos prepararnos para avanzar con el crecimiento exponencial de la integración de las tecnologías a la realidad social educativa, sin embargo prepararnos para trabajar la incertidumbre puede aportar y formar parte de lo que debemos aprender, como lo describe Morin, “los conocimientos se multiplican de manera exponencial, a tal punto que desbordan nuestra capacidad de apropiarse, y sobre todo lanzan el reto de la complejidad: cómo confrontar, seleccionar, organizar esos conocimientos de modo adecuado y relacionándolos e integrando en ellos la incertidumbre”. (2020, p.02).

1.2. Pedagogía líquida

Las necesidades cambiantes han demandado soluciones que se adapten a nuevas realidades impredecibles, basándose en este principio, surgen diversas tendencias que resaltan la aparición de procesos educativos diseñados específicamente para variar su forma y contenido en función de las circunstancias. (Igeldo, 2017).

En este sentido, “Líquido” es la característica de lo que, sin dejar de ser la misma cosa, sufre un cambio de forma cuando al entrar en contacto con el entorno por esta razón la pedagogía líquida se caracteriza por su capacidad de adaptarse a diversas circunstancias y cambios surgidos a nivel social. (Castillo, 2014).



1.3. Realidades Híbridas

Los cambios surgidos en los últimos años han necesitado de la implementación de nuevos escenarios a nivel educativo, en esta oportunidad los cambios surgidos responden a que:

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021:1) el "COVID-19 obliga a cerrar instituciones en 185 países" (...) y calcula las Naciones Unidas (2020:5) que en "Abril del 2020, el 94% de los alumnos en todo el mundo fueron afectados por la pandemia, lo que representa 1.580 millones de niños y jóvenes, desde la educación preescolar hasta la educación superior, en 200 países". (Carbonell, 2021, p.1155).

La Educación se presenta como uno de los escenarios de acción que requiere constantes diagnósticas de situación y toma de decisiones en función de distintas variables desde la articulación de sus diferentes niveles. (Pozo, 2021).

Como consecuencia de la pandemia, la educación virtual muy utilizada para responder a las necesidades educativas, ha demandado nuevas realidades y modalidades, luego de este lapso inesperado, surgieron necesidades sociales de interacción en las aulas de clases, interacción con medidas de bioseguridad, en este sentido, la combinación de ambas modalidades, se convirtió en una realidad híbrida que permite la integración de prácticas presenciales y prácticas virtuales.

1.4. Blockchain

La tecnología Blockchain permite tener un registro distribuido, descentralizado, público y muy seguro, una cadena de bloques con información en una red de computadoras (nodos), que se comunican por un protocolo común, administrando una base de datos segura. (García, 2021).

El Blockchain se aplica en conjunción con otras tecnologías como puede ser bases de datos de documentos, por ejemplo, copias gráficas de certificaciones, portafolios digitales. Bartolomé, afirma que "se están utilizando para las acreditaciones académicas en lo que puede suponer un giro total del sistema, fundiendo soluciones formales y no formales en un único espacio de aprendizaje". (2020, p.242).

1.5. EduTok y Twitch

EduTok “El desafío más popular de TikTok hasta la fecha alienta a los usuarios a crear contenido sobre varios temas con un enfoque en la educación, la motivación, la salud y el bienestar”. En India, 25 de junio de 2019: TikTok, la plataforma de videos cortos líder en el mundo, ha revelado que ha recibido una respuesta abrumadora por su desafío en la aplicación recientemente lanzado #EduTok (TikTok, 2022).

Por otro lado, “en Twitch millones de personas se reúnen en vivo todos los días para chatear, interactuar y crear su propio entretenimiento juntos” (twitch,2022). conecta con streamers y chatea con diversas comunidades, cuenta con un campamento de creadores, en este espacio sus participantes pueden aprender a usar la plataforma y crear contenido.

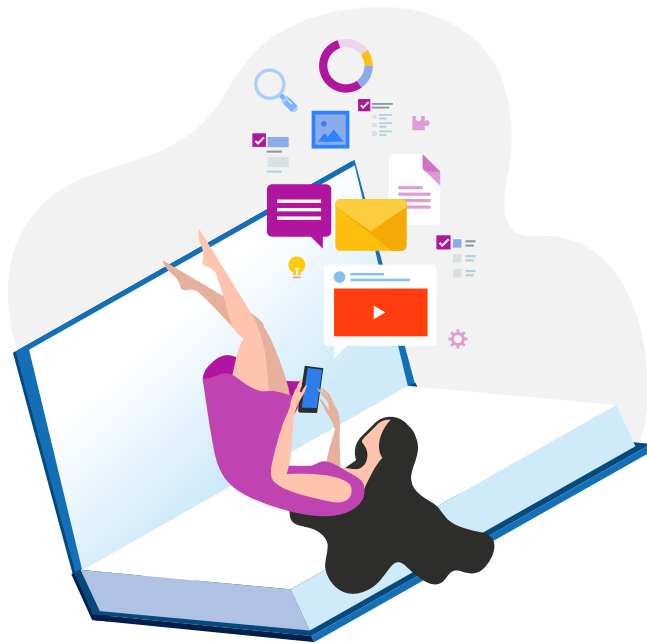
Sabías que...

Edgar Morin es un filósofo y sociólogo francés de la teoría de la información que ha sido reconocido por su trabajo sobre la complejidad y el pensamiento complejo y en el 2022 cumplirá 101 años.



Conclusiones y Reflexiones de Cierre

Los avances tecnológicos y científicos en el mundo nos obligan a estar preparados para afrontar los cambios y no quedarnos en el pasado, responder a las necesidades en cualquier campo sin embargo, no se podemos saber con certeza cuánto más necesitamos aprender para dar respuesta a las necesidades surgidas por esta razón debemos prepararnos para comprender la incertidumbre del conocimiento como parte del proceso y de aquello que debe formar parte del aprendizaje.



Referencias Bibliográficas

Arenas, A. A. (2018). La escuela bajo los preceptos de la teoría del caos: Incertidumbre, caos, complejidad, lógica difusa y bioaprendizajes. *EDU REVIEW. International Education and Learning Review/Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 6(1), 1-9.

<https://journals.gkacademics.com/revEDU/article/view/360>

Bartolomé Pina, A. R. (2020). Cambiando el futuro: "blockchain" y Educación. Pixel-Bit. Link: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/204849>

Bartolomé Pina, A. R., & Lindín Soriano, C. (2018). Posibilidades del Blockchain en Educación. *Education in the knowledge society: EKS*.

García, C. G. (2021). TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN EN EDUCACIÓN. *bit@ bit*, 3(5).

<http://dicyt.uaajms.edu.bo/revistas/index.php/bitabit/article/view/877>

Bernate, J., & Guativa, J. A. V. (2020). Desafíos y tendencias del siglo XXI en la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 141-154.

Link: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7599937>

Carbonell García, C. E., Román, R., Sosa Aparicio, L. A., & Alva Olivos, M. A. (2021). De la educación a distancia en pandemia a la modalidad híbrida en pospandemia. *Revista Venezolana de Gerencia*, 26(96), 1154-1171.

<https://scholar.archive.org/work/px6maszjenbhjorlkqg2h4ptq/access/wayback/https://produccioncientificaluz.org/index.php/rvg/article/download/36877/39866/>

Castillo, X. L. (2014). La pedagogía líquida: ¿imaginario pedagógico o Teoría de la Educación?. *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 15(4), 19-33.

De Sedamano, M. J. S. J., Jaramillo, C. C. S., Sotelo, C. M., Ballesteros, M. A. S., & Jaramillo, D. I. S. (2022). Aulas híbridas: la nueva normalidad de la educación superior a partir del Covid-19. *Apuntes Universitarios*, 12(2), 162-178.

<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/1044/883>

Igelmo Zaldívar, J., & Laudo Castillo, X. (2017). Las teorías de la desescolarización y su continuidad en la pedagogía líquida del siglo XXI. *Educación XXI: revista de la Facultad de Educación*.

Morin, E. (2020). La mente bien ordenada: repensar la reforma, reformar el pensamiento. Siglo XXI Editores México.

<https://pensamientocomplejo.org/wp-content/uploads/2020/05/Morin-Edgar-2020-Festival-de-incertidumbres.pdf>

Pozo, J. I. (2021). Hacia una enseñanza híbrida: ¿ayudan realmente las tecnologías a mejorar la enseñanza y el aprendizaje?. <http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1315>

TikTok. (2022, 11 de octubre). EduTok, el último desafío en la aplicación de TikTok. Razón Pública. <https://newsroom.tiktok.com/en-in/edutok-tiktoks-latest-in-app-challenge-empowers-users-to-create-meaningful-content-that-matters/>

Twitch, (2022, 11 de noviembre). twitch. Conócenos. Razón pública: <https://www.twitch.tv/p/es-mx/about/>



