

• DESAFÍO •



22 al 25 MAYO DE 2019

La educación mundial en el 2030

Dr Alison Clark-Wilson


University College London UK



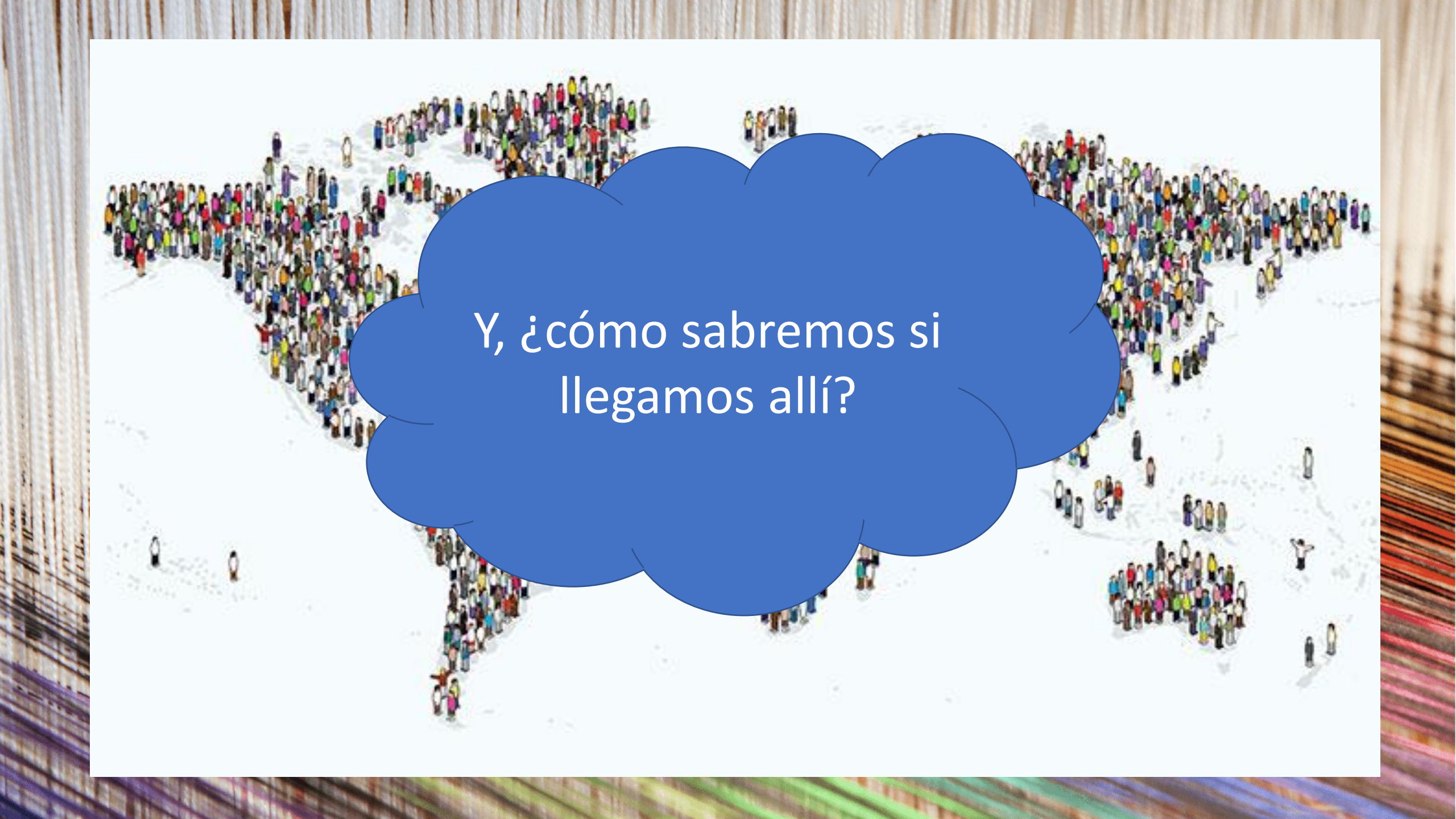
#DesafíoUnoi4Retos | co.unoi.com

A large crowd of people, seen from an aerial perspective, is standing on a snowy surface to form the outline of a world map. The people are dressed in various colorful winter clothing. In the center of the map, there is a large, blue, cloud-like thought bubble with a white border. Inside the bubble, the text "Challenge: ...to educate the world...." is written in white, sans-serif font. The background of the entire image is a blurred, colorful pattern of lines, possibly representing a globe or a data visualization.


Challenge:
...to educate the
world....

A large crowd of people, seen from an aerial perspective, is arranged on a white surface to form a large heart shape. The people are wearing various colorful clothing. In the center of the heart, there is a large blue thought bubble with a white border. Inside the bubble, three questions are written in white text. The background of the entire image is a wooden texture with vertical lines.

¿Acerca de qué?
¿Con qué propósito?
¿De qué manera?

A large crowd of people, many wearing colorful winter clothing, are standing on a snowy field. They are arranged in a pattern that forms the outline of the map of Greece. In the center of the map, there is a large, blue, cloud-like thought bubble. Inside the bubble, the text reads: "Υ, ¿cómo sabremos si llegamos allí?". The background of the entire image is a blurred, colorful pattern of lines, possibly representing a road or a field of crops.

Υ, ¿cómo sabremos si
llegamos allí?

A large crowd of people in a snowy landscape, forming a path that leads towards the viewer. The people are dressed in winter clothing, and the ground is covered in snow. A blue thought bubble is superimposed over the center of the image, containing the text: "... o, ¿al menos, llegamos más lejos en el camino?".

... o, ¿al menos,
llegamos más lejos
en el camino?

A story of education in 2030

Connie, de 13 años, está de camino al colegio. Ella toma su dispositivo inteligente y ve un recordatorio que le dice que debe enviar su contribución del proyecto a sus compañeros de equipo antes de su reunión más tarde en la mañana.

En su grupo hay estudiantes de varias edades, acompañados por un profesor y algunos padres de familia. Se trata de un reto local para encontrar la manera de mejorar el proceso de reciclaje en su comunidad.

A story of education in 2030

Cuando llega a la escuela, pone el dedo en el sensor de registro y recibe una alerta de inmediato para que vaya a una asamblea. También le recuerda sus objetivos de aprendizaje, alimentación saludable y objetivos para el día.

En la reunión de su grupo, ella presenta sus resultados: ha realizado algunas visualizaciones gráficas de los datos en vivo que la comunidad está proporcionando sobre sus hábitos de reciclaje. Luego, trabaja con su maestra para mejorar el informe escrito.

Posteriormente, se le notifica que es hora de que haga ejercicio y coma algo.

...Después del almuerzo...



Un punto de inicio

“Estamos comprometidos con ayudar a cada estudiante a desarrollarse como una persona integral, a desarrollar su potencial y ayudar a formar un futuro compartido, basado en el bienestar de las personas, las comunidades y el planeta.”

OCDE, 2018

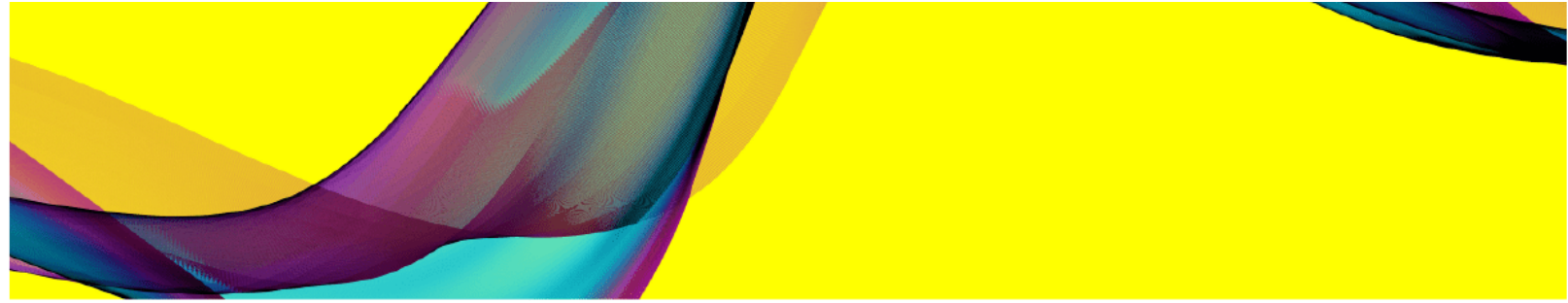


Una visión



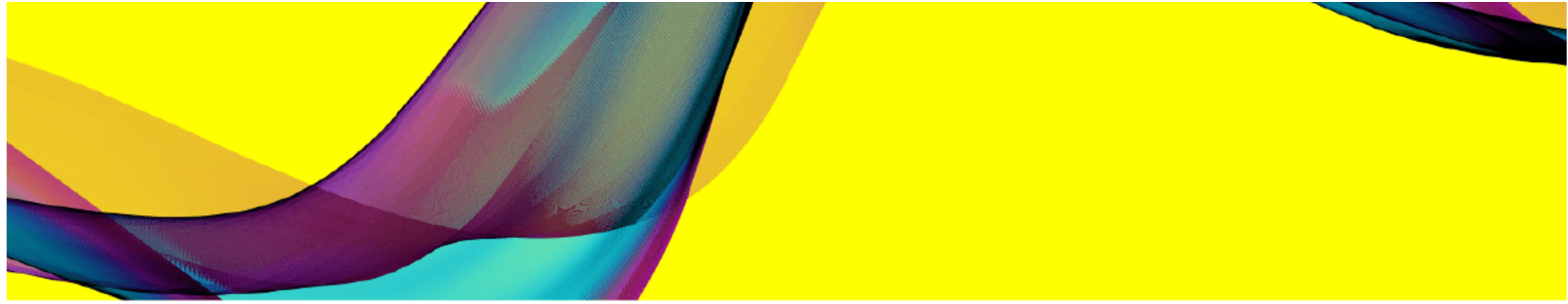
“Los niños que ingresaron a la escuela en 2018 tuvieron que abandonar la noción de que los recursos son ilimitados y están para ser explotados. Estos estudiantes, deberán valorar la prosperidad, la sostenibilidad y el bienestar comunes.”

Una visión



“Tendrán que ser responsables y empoderados, poniendo la colaboración por encima de la división; y la sostenibilidad por encima del beneficio a corto plazo.”

Una visión



“Su motivación será más que conseguir un buen trabajo y un alto ingreso económico. También tendrán que preocuparse por el bienestar de sus amigos y familiares, sus comunidades y el planeta.”

Los estudiantes necesitarán...

Curiosidad. imaginación, resiliencia y auto regulación.

Respetar y valorar las ideas y perspectivas de los otros.

Enfrentar el fracaso y el rechazo, y avanzar frente a la adversidad.

Conocer algunas “cosas”



RETO



¿Qué y cómo enseñar?
¿Qué y cómo aprender?



¿De qué tamaño es el aprendizaje?

individualmente

socialmente

Reconocido

Comparable

Útil

Asume
responsabilidad

Relevante

Estandarizado &
Medible

Personalizado

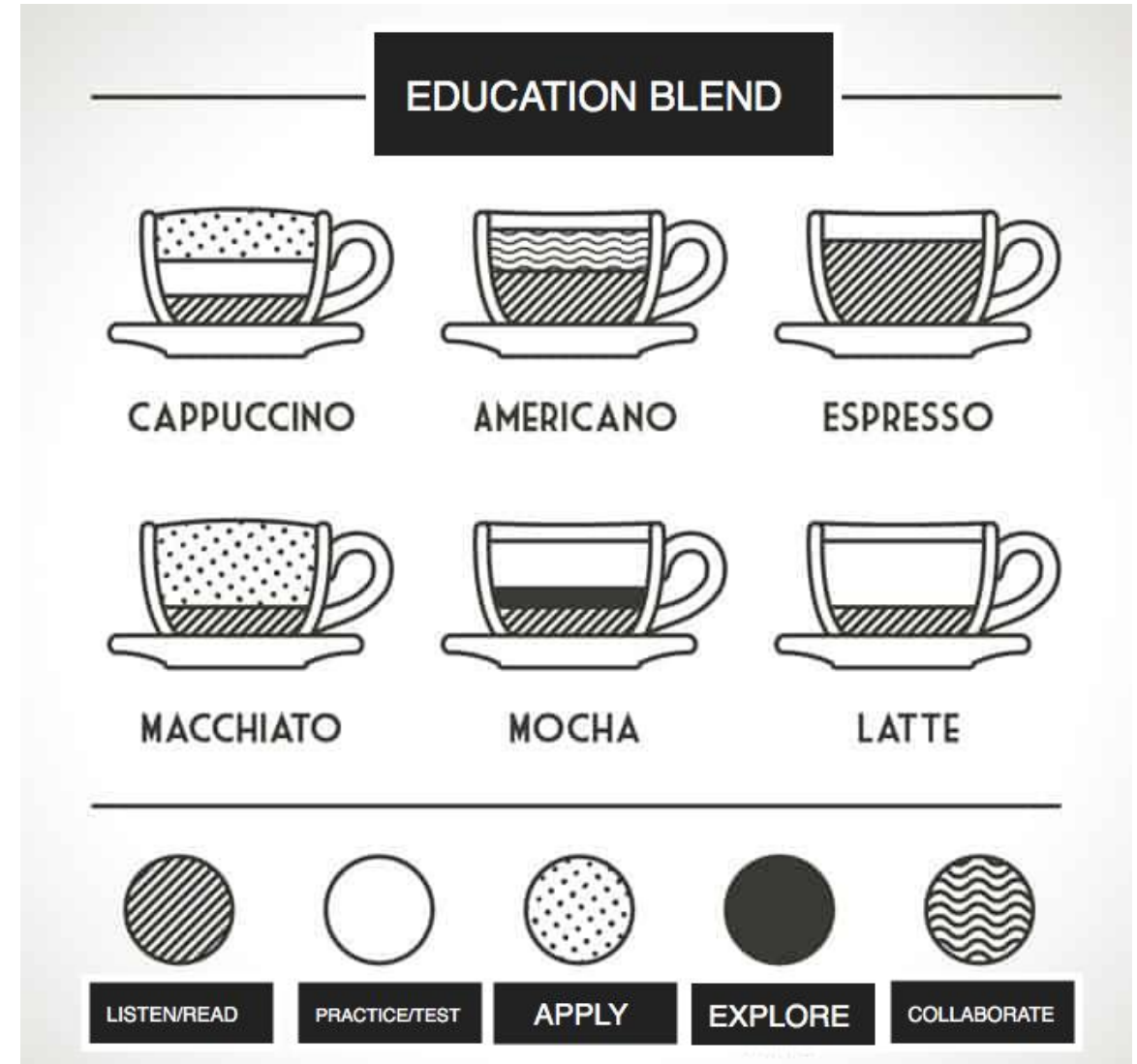
Escalable



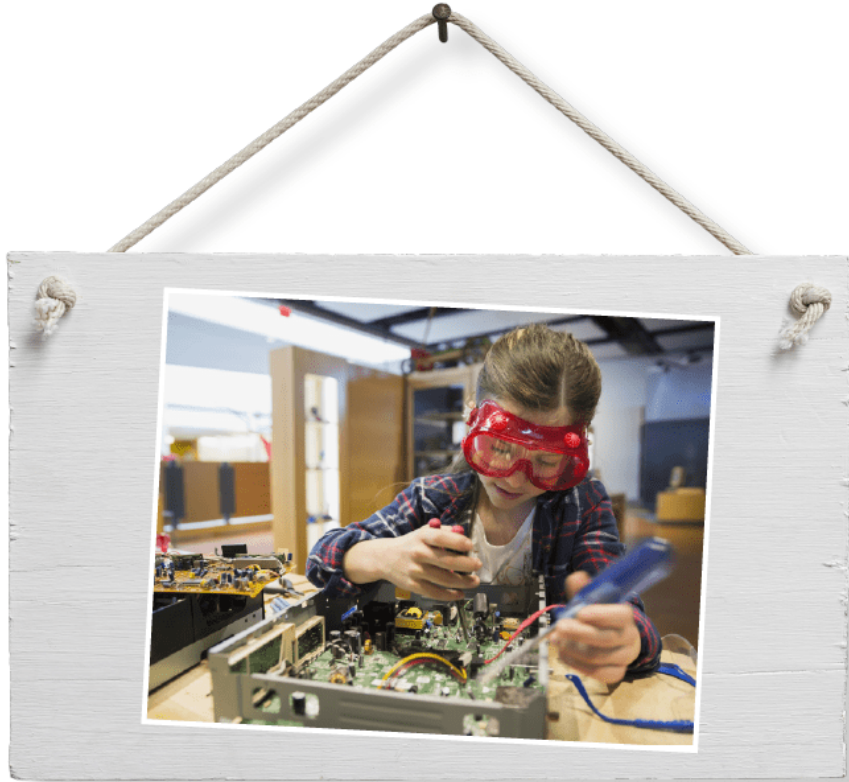
RETO



LA EDUCACIÓN – ¿Les gusta el café?



Nuestras GRANDES preguntas...



¿Cómo podemos repensar qué, cómo y cuándo evaluamos, examinamos o validamos el aprendizaje humano, de manera que no se margines a ciertos grupos de estudiantes?

- ¿Cómo sería un sistema centrado en el ser humano y potenciado digitalmente?

UCL EDUCATE es:

- Un “acelerador de investigación” gratuito para Edtech
- Más de 200 compañías, con un alcance de:
 - 3.5 millones de estudiantes
 - 175,000 educadores



European Union
European Regional
Development Fund



El Triángulo de Oro



Desarrolladores
de Tecnología
Educativa.



Maestros y
estudiantes

Investigadores
académicos



European Union
European Regional
Development Fund



Dimensiones Personales



www.spaghettibrain.co.uk

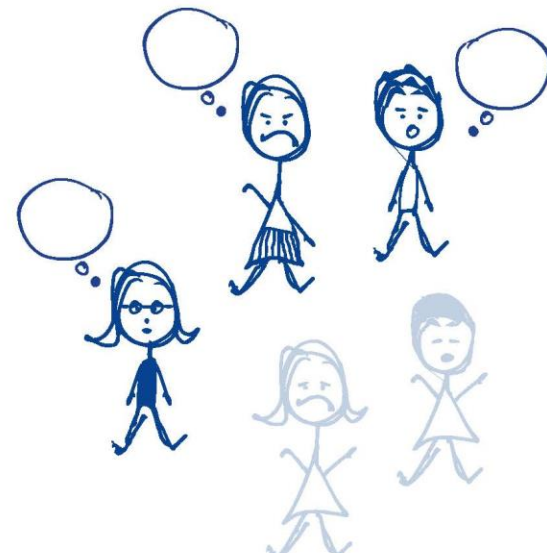
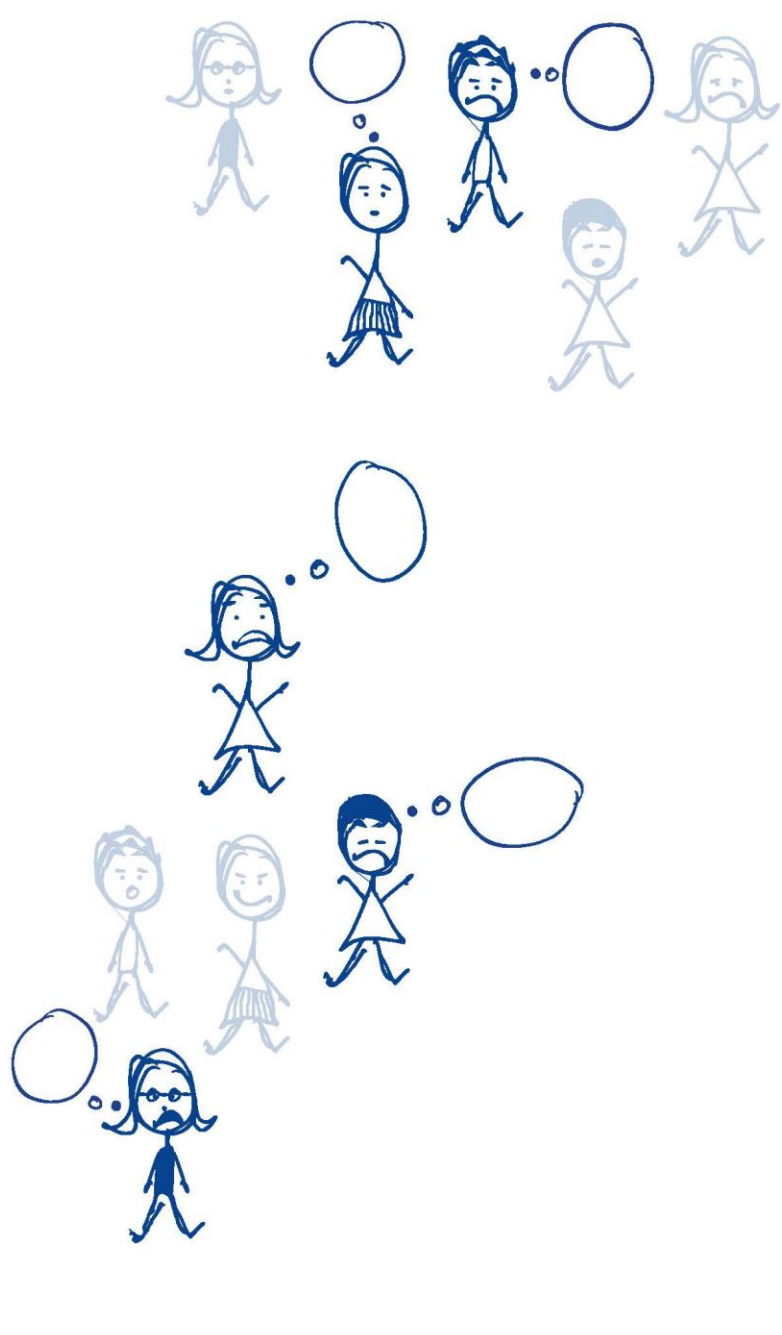
hello@spaghettibrain.co.uk



[@HelloSpaghetti](https://twitter.com/HelloSpaghetti)

The logo for Spaghetti Brain features a blue, stylized brain shape composed of thick, wavy lines that resemble spaghetti. A blue line extends from the bottom of the brain, curving around the text.

SPAGHETTI BRAIN®
learn your own way forward



8 minutos al día por niño

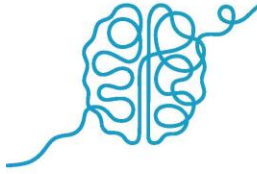




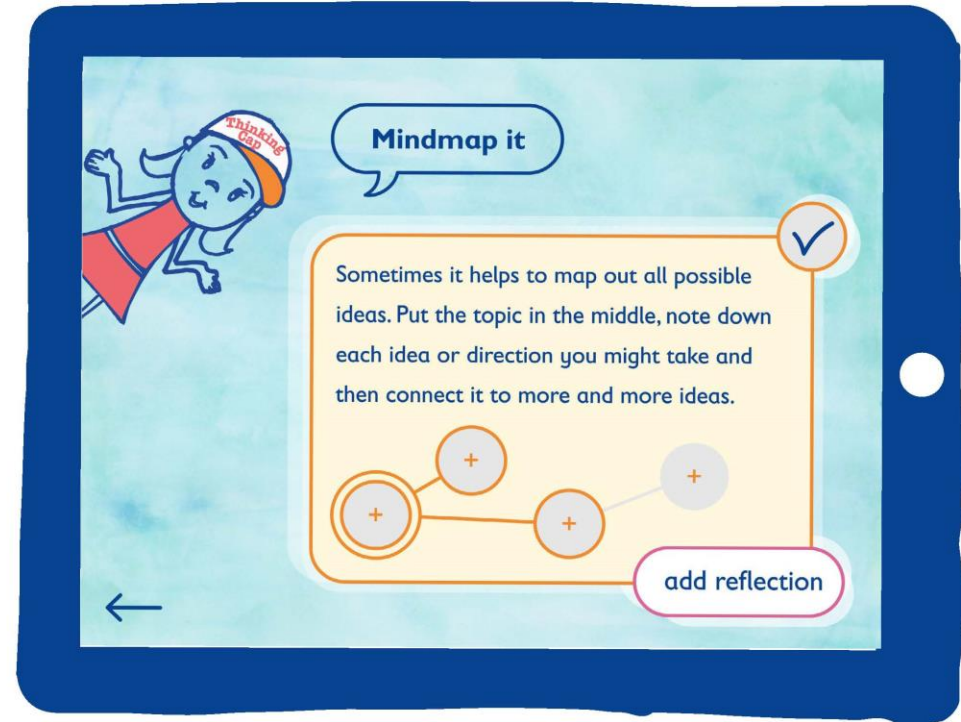
CEREBRO DE ESPAGUETI

Metacognición digital personalizada

¿CÓMO FUNCIONA?

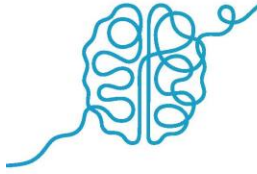


IDENTIFICA PROBLEMAS

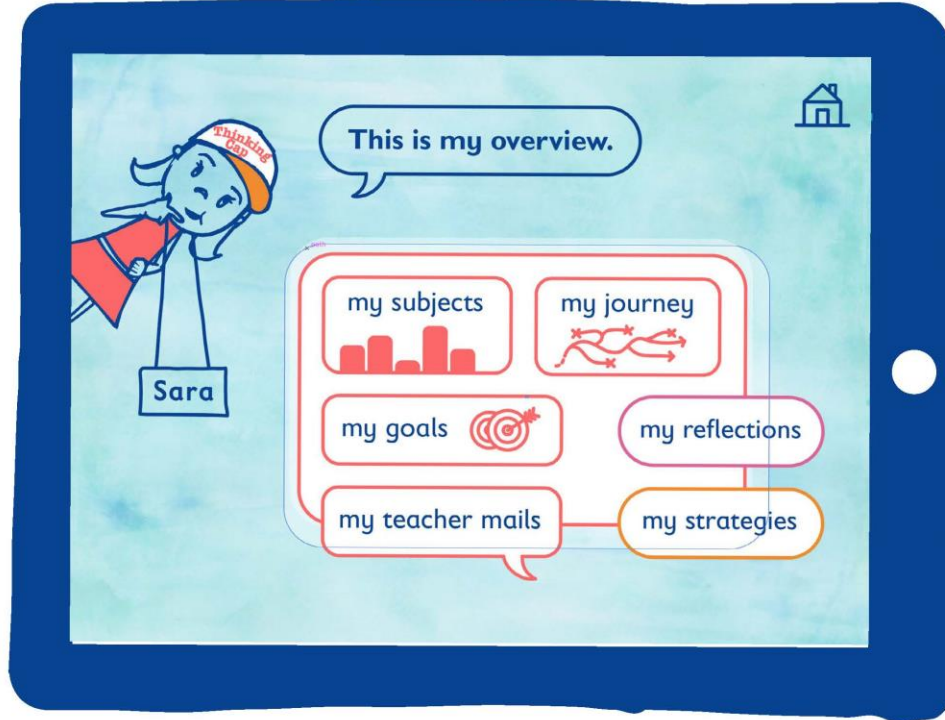


SUGIERE ESTRATEGIAS

¿CÓMO FUNCIONA?

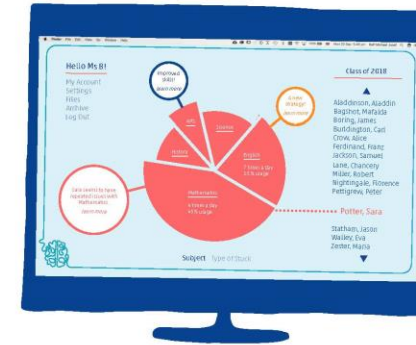


LEARNING JOURNEY



UN VIAJE DE APRENDIZAJE

TAILORED SUPPORT

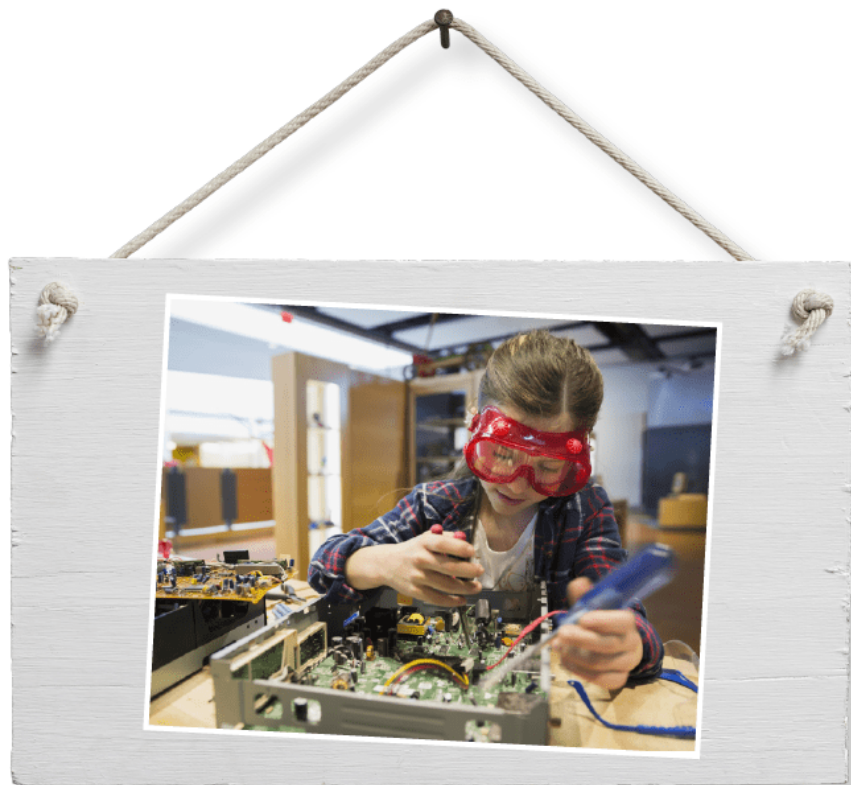


APOYO A LA MEDIDA

**La tecnología y la educación:
el entrenamiento de
ciudadanos en un mundo
digital y cómo la tecnología
transforma los procesos de
aprendizaje.**



La tecnología es solo una herramienta para:



- **Escalar** un acceso (más equitativo)
- **Construir** (mejor) contenido de aprendizaje
- **Proveer** contextos (más reales)
- **Facilitar** comunicación and colaboración (más favorable)
- **Apoyar** la evaluación formativa, continua y sumativa



naturebytes

Reconéctate con la vida salvaje

Stephen Mowat, Jon Fidler &
Al Davies

info@naturebytes.org



¡El 60% de la vida silvestre se ha perdido!



4 in 5 young people are disconnected from nature



4 de cada 5 jóvenes están desconectados de la naturaleza







 **jon fidler**



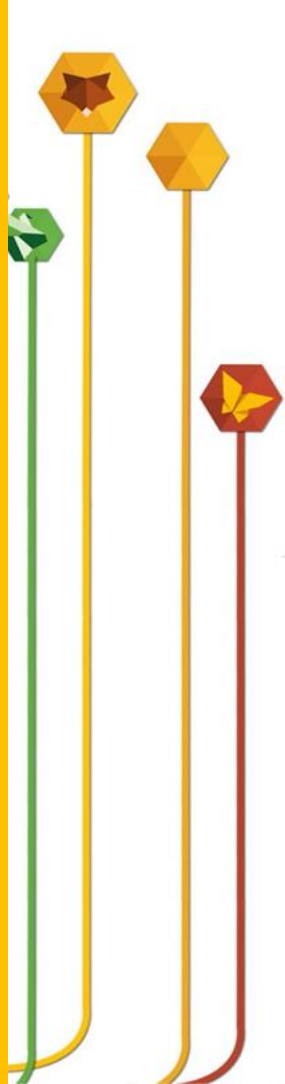
@fidler

12 minutes ago

[Activity](#) [Profile](#) [Notifications](#) 0 [Messages](#) 0 [Location](#) [Groups](#) 0 [Settings](#)



Map





London
Wildlife
Trust





Solución

Una red global de cámaras IoT ambientales y fáciles de usar en todos los hogares y escuelas.

Capturar



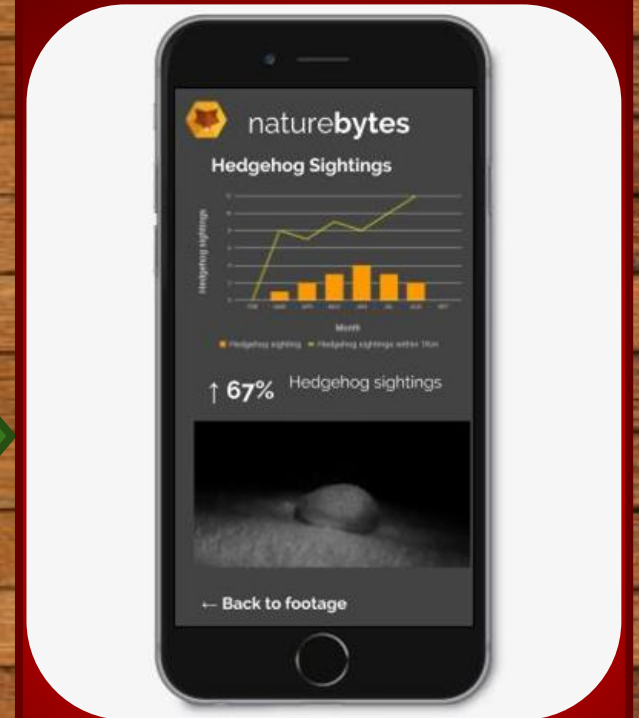
Fotos fijas de vida salvaje,
videos
& datos sobre el medio
ambiente

Conectar



Integrarse con cualquier
aparato inteligente, Google
Home, Alexa & Minecraft

Compartir



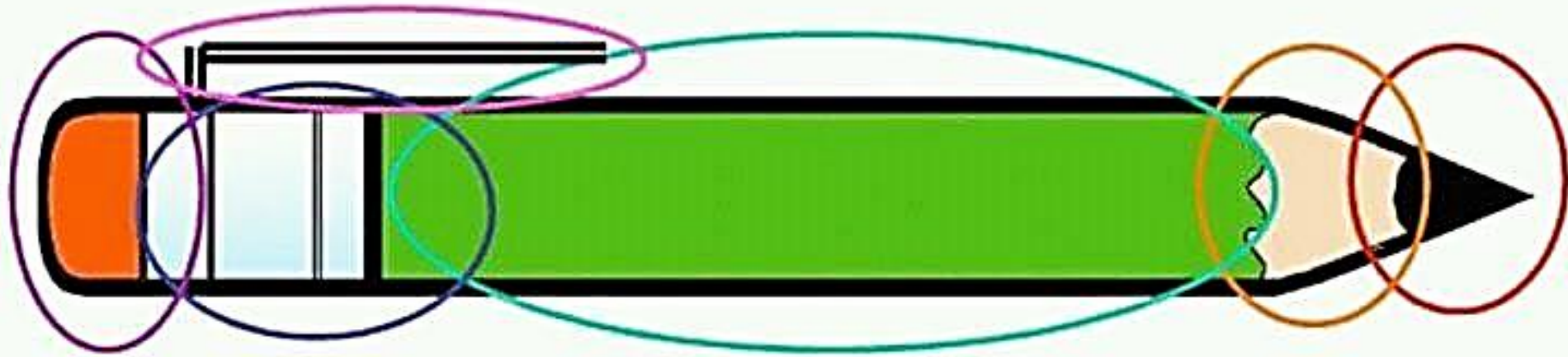
Unirse a la comunidad en
línea, usar Inteligencia
Artificial, asumir retos, ser
un conservacionista



Incorporando nuevas metodologías para actualizar el currículo y mantenerlo con vida



La metáfora del lápiz



Las Gomas de borrar

Estas personas tratan de deshacer mucho, si no todo el trabajo realizado por los líderes

Los Casquillos

Estas personas se aferran fuertemente a lo que saben. Ellos mantienen un fuerte control sobre sus prácticas de enseñanza tradicionales y sienten que no hay un lugar para la tecnología en su salón de clases

La Madera

Estas personas utilizarían la tecnología si alguien les daría el engranaje, configurarlo, entrenar a continuación y que siga funcionando. Todo lo que necesitan es la ayuda de alguna persona fuerte y que lo estaría haciendo demasiado

Los Afilados

Estas son las personas que ven que los primeros usuarios han hecho, agarran gusto lo mejor de ella, aprender de los errores de los demás y hacer grandes cosas con sus alumnos

Los Líderes

Estas personas son las primeras que se lleva en la tecnología, los primeros usuarios que habitualmente documentan y entusiasmo comparten lo que han intentado con todas sus imperfecciones

Evolution or Revolution?

Evolución

Diseño participatorio

Involucrar a las partes interesadas

Negociar cambios

Crear movimientos

Revolución

Órdenes verticales o descendentes

Basado en la evaluación continua

Altamente política

(Ignorar la evaluación)

EDUCATE for Schools

Helping you find EdTech
that's right for you



Objetivo

Construir capacidad en
las escuelas para: :

- Entender sus necesidades
- Identificar tecnología educativa relevante
- Re evaluar Tecnologías Educativas actuales y pilotear nuevas

22 al 25

MAYO DE 2019

Hotel Sonesta,
Pereira

• DESAFÍO •

UNOi

TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA

iGRACIAS!