

Aprendizaje en línea para educación accesible

Hoy en día los profesores y educadores son capaces de llegar a un público más amplio de estudiantes, gracias al aprendizaje en línea. Los estudiantes no tradicionales, como los estudiantes discapacitados que no pueden abandonar sus hogares o sus padres y los que están plenamente empleados, ahora tienen acceso a la educación gracias a los avances en el aprendizaje electrónico, independientemente de los problemas de programación.

Las innovaciones en las estrategias pedagógicas aplicadas al aprendizaje en línea la hicieron aún más atractiva, potenciando el nivel de interacción y haciéndola más y más humana. La tecnología de la comunicación por vídeo, por ejemplo, ahora permite a los educadores enseñar desde la comodidad de sus hogares y oficinas, trabajando más de cerca junto con el estudiante que están ayudando en una condición libre de estrés.

Internet de las cosas: el poder para la educación superior

La Internet de las Cosas es una de las innovaciones más interesantes en tecnología para la educación, sobre todo para la superior. Gracias a su introducción, de hecho, todo un nuevo mundo de posibilidades surgió cambiando para siempre los métodos de comunicación entre estudiantes, profesores y escuelas, mejorándolo. Los estudiantes pueden acceder a los materiales de aprendizaje cuando, donde y como quieran, mientras que los maestros trabajan en un ambiente más flexible.

La conectividad entre dispositivos y "cosas cotidianas" permite un poderoso seguimiento y análisis de datos, proporcionando una visión adicional del proceso de aprendizaje de los estudiantes, tanto en el aula como en el campus o en casa. Los profesores pueden responder inmediatamente resolviendo momentos críticos antes de que las presentaciones de los alumnos comiencen a sufrir.

Realidad mixta: ciencia ficción y educación

Realidad Múltiple (MR) - una mezcla de Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) - permite a los estudiantes literalmente sumergirse en su experiencia de aprendizaje, haciéndoles explorar también nuevas situaciones, nunca antes vividas porque consideradas demasiado peligrosas, caras o simplemente imposible (vamos a pensar en la posibilidad, por ejemplo, de visitar la sociedad de la antigua Roma).

Gracias a las tecnologías MR, los niños pueden caminar junto a los dinosaurios o tigres o realizar visitas virtuales a las antiguas ciudades que están descubriendo, mientras que, gracias a los dispositivos de AR, los estudiantes de medicina ahora pueden realizar procedimientos complejos sin poner en riesgo a sus pacientes.

Inteligencia Artificial: un soporte personalizado

La introducción de la Inteligencia Artificial (IAI) en la educación significa utilizar grandes datos y aprendizaje de la máquina para proporcionar una orientación suplementaria, y sobre todo a medida, a los estudiantes. El A.I. Los sistemas de tutoría son capaces de supervisar a los estudiantes, analizando sus comentarios para crear el mejor camino a seguir hacia el éxito de sus estudios.

Una experiencia de aprendizaje personalizada ofrecida a los estudiantes produce comportamientos de aprendizaje más productivos en sí mismos, como la autorregulación y la autoexplicación.

No sólo un apoyo hecho a medida, sino también nuevos contenidos educativos personalizados. Gracias a la Inteligencia Artificial, los maestros y las escuelas son capaces de crear sus propios libros de texto y ejercicios teniendo en cuenta las necesidades específicas de sus estudiantes. Los educadores pueden importar su propio programa y material en sistemas de tecnologías de contenido que luego los leen y los dominan, encontrando nuevos patrones. Los algoritmos de estos sistemas finalmente utilizan el conocimiento adquirido para crear libros de texto y materiales de aula personalizados.

Juegos de ordenador: una competición segura y positiva

Los juegos de computadora utilizados en la educación se pueden distinguir en "juegos serios" y "jugar y aprender juegos". Las primeras, en particular, actúan como un refuerzo muy eficaz en la enseñanza, porque no buscan necesariamente entretener a los estudiantes (su objetivo primordial es el aprendizaje), introduciendo dos elementos poderosos: la competencia y el desafío. Mientras que en la "vida real" la competencia puede ser difícil de manejar para los estudiantes más vulnerables, en una "realidad virtual" se vuelve divertida y menos vigorosa, un estímulo positivo en un entorno protegido, que termina cuando la computadora está apagada.

Los juegos de computadora son particularmente eficaces en el aprendizaje de idiomas. Los estudiantes mejoran su capacidad para estructurar oraciones y captar los subtítulos del idioma que usan mientras juegan.