Las 10 tendencias que van a revolucionar el sistema educativo

Las nuevas generaciones reclaman métodos de enseñanza más acordes con los perfiles que reclama un mercado laboral que no tiene nada que ver con lo vivido hasta ahora

* **0**
* http://www.abc.es/sociedad/abci-10-tendencias-revolucionar-sistema-educativo-201602110319\_noticia.html
* Compartido **8.7k** veces

La enseñanza basada en proyectos se va imponiendo en las aulas - JOSÉ RAMÓN LADRA49**A. CARRA**- [AlejandroCarraB](https://twitter.com/AlejandroCarraB)**Madrid**11/02/2016 03:19h - Actualizado: 11/02/2016 08:45h.Guardado en: [**Sociedad**](http://www.abc.es/sociedad/)

La Asociación de Colegios Privados e Independientes (CICAE), en colaboración con Madrid Foro Empresarial y la Universidad Camilo José Cela (UCJC), han presentado el informe «**Nuevas tendencias en Educación**», elaborado por el **Observatorio de Tendencias de Coolhunting Community**. En este trabajo se propone un decálogo de directrices emergentes e innovadoras para alcanzar la excelencia en el ámbito educativo.

Según **Gabriel Castellano**, presidente de CICAE, «la educación ha estado bastante cerrada en los últimos años. Para innovar hay que compartir, porque el margen de progresión en las aulas es muy amplio», afirmó. De la misma opinión se mostró la presidenta de la Institución Educativa SEK, **Nieves Segovia**, quien aseguró que «tenemos que romper con la situación educativa anterior y no dejar nunca de crear, reflexionar y debatir sobre cómo hacer mejor las cosas».

Mute

Loaded: 0%

Progress: 0%

Ad

00:00:24

**Skip in 09...**

1. «Power pupils» (Empoderar a los alumnos)

Los alumnos son **cada vez más conscientes de sus capacidades**y talentos desde edades tempranas, y desarrollan habilidades como la confianza y la imaginación, el espíritu de emprendimiento, y la actitud activa hacia la formación. La inminente llegada de la Generación Z -que llega tras la llamada Generación X y los Millennials- plantea una nueva concepción del trabajo en la que la faceta profesional se desempeña a partir de una **pasión, y no solo por la búsqueda de un empleo estable**. La explicación de esta tendencia puede dividirse en tres apartados: «before is better» (fomentar el talento **desde edades tempranas**), «hackschooling» (acompañar a los pequeños para que **descubran su vocación**) y la «customización» (cursos modulares para que los alumnos puedan **personalizar su educación**en función de sus inquietudes educativas).

2. «Happy & Healthy» (Feliz y saludable)

La búsqueda del bienestar mental y físico, así como de la satisfacción personal y profesional, ha despertado iniciativas ligadas a la diversión y el entretenimiento fuera y dentro de las organizaciones, universidades y colegios. Desde guarderías a institutos, son muchas las iniciativas en España que se suman al **desarrollo del autoconocimiento y la felicidad a través de estrategias de reducción del estrés**, como el «mindfulness» y la meditación, y del fomento de la salud con dinámicas divertidas y juegos.

3. «Lifelong Learning» (Aprendizaje continuo)

Ya no existe una única etapa educativa –desde el colegio a los estudios superiores–, sino que las nuevas generaciones defienden un **sistema más flexible y personalizado**. Es necesario revisar y actualizar los conocimientos profesionales a lo largo de las carreras profesionales. Los MOOC (Masive Open Online Course), o los OCW (Open Course Ware), son prueba de ello, así como las estrategias de algunas escuelas de negocio internacionales que apuestan por modelos en donde los alumnos **dividen la adquisición de conocimientos por módulos** y no necesariamente por años en función del sentido que tenga para su carrera profesional.

4. Lean Entrepreneurship (Emprendimiento)

Tendencia que surge a partir de la combinación del «Lean Startup» (apoyar la puesta en marcha) y «Entrepreneurship» (emprendimiento). Las capacidades de emprendimiento permiten que el alumno se **focalice en una idea y que la ponga en práctica con los recursos disponibles**. El reto está en sacar el proyecto adelante en función de la acogida que tenga en el mercado y del precio que esté dispuesto a pagar por él. Distintas iniciativas y proyectos ya ponen en marcha espacios y recursos para que los estudiantes puedan trabajar en prototipos y maquetas de sus ideas de negocio.

5. Techno-Craft (Tecno-creativo)

Se observa una tendencia hacia la recuperación del trabajo hecho por las personas y el proceso creativo individual y colectivo, sin renunciar a la tecnología ya integrada en la sociedad. La cultura «maker», integrada ya en nuestra sociedad, está incorporada ya en múltiples sectores, también en la educación. **La**[**programación**](http://laguiatv.abc.es/programacion/)**o el código es más importante ahora que nunca**, por ello, resulta fundamental formar a las futuras generaciones en la enseñanza del **lenguaje html**. Desde la creación de contenidos al diseño digital, el mercado necesita a personas capaces de generar por sí mismos lo que la tecnología pone a su alcance.

6. B-Tech

También relacionada con la tecnología, su papel dentro de las organizaciones no solo ha transformado procesos, métodos y sistemas de trabajo, sino que también lo ha hecho con los modelos de negocio. Las aulas aplican estas **herramientas** para hacerlas más **globales e hiperconectadas**, crear documentos en la nube, buscar soluciones a problemas reales y obtener respuestas en tiempo real. El estudio concluye que, más allá de hacer uso de la tecnología como medio para conseguir llegar a un fin pedagógico, es necesario que el profesorado haga una reflexión para obtener su **máximo aprovechamiento**. Dentro de este punto, resultarán fundamentales recursos que permitan al alumno un «feedback» inmediato, el uso del «**big data**» para personalizar contenidos al ritmo de aprendizaje de cada uno, y la posibilidad de integrarlos en distintos dispositivos.

7. Gamificación (Dinámicas de juego)

El uso de **dinámicas de juego en entornos no lúdicos**con la finalidad de conseguir actitudes y acciones encaminadas a un fin determinado. Esta tendencia, adquirida ya en los ámbitos de los recursos humanos y el marketing, se extiende al sector educativo **para afianzar conocimientos**y conseguir así una mayor motivación y compromiso por parte de los alumnos. El uso de **videojuegos y de App**dirigidas al aprendizaje suponen un complemento a las clases que no solo las hace más divertidas, sino que hacen más fácil su entendimiento y afianzan lo estudiado.

8. We care (Cuidamos)

Las nuevas generaciones, sensibilizadas por su entorno, entienden la **Responsabilidad Social Corporativa**no solo como una estrategia de negocio, sino como parte del ADN de la empresa, que debe devolver a la sociedad parte de lo que les da. Tanto los Millennials como la Generación Z entienden que las organizaciones deben encontrar maneras para colaborar con ONG, facilitar el acceso a los productos y servicios a los más desfavorecidos y ayudar a que las **empresas** se desarrollen en **un entorno más sostenible y social**. El fomento de los **centros educativos de iniciativas solidarias**, de resolución de grandes problemas de la humanidad y de búsqueda de modelos de liderazgo más humanos, sociales y responsables son ya una tendencia imparable.

9.Crowd Power (Mecenazgo popular)

La colaboración es una nueva manera de entender la vida y la empresa, y la movilización de las personas en masa permite conseguir objetivos de forma alternativa. Centrado en el mecenazgo popular, existen **plataformas online**que permiten alcanzar una influencia internacional en el que la colaboración es la nueva forma de crecer. Las universidades y escuelas de negocio comienzan a transmitir esta idea, también como parte de la evaluación de las personas, que pasa a ser de conjunto y no solo individual.

10. Ágora

La adquisición de información y formación a través de profesores ya no es la única propuesta de valor de las universidades y colegios, pues ya está al alcance de cualquier persona, desde cualquier lugar, gracias a la democratización de las nuevas tecnologías e Internet. Colegios y universidades deben diferenciarse **creando núcleos de conocimiento, experiencias y posibilidades**, poner en contacto directo a alumnos con **profesores expertos**, y fomentar los intercambios y conexiones con los alumnos para que puedan configurar su propia experiencia personal y profesional. Las nuevas experiencias de aprendizaje son ahora más participativas y permiten al estudiante entender y conformar su clase y contenido: las «flipped classroom», o **las clases al revés**, proponen la interacción del profesor y los alumnos y la **resolución de problemas reales de manera práctica**.