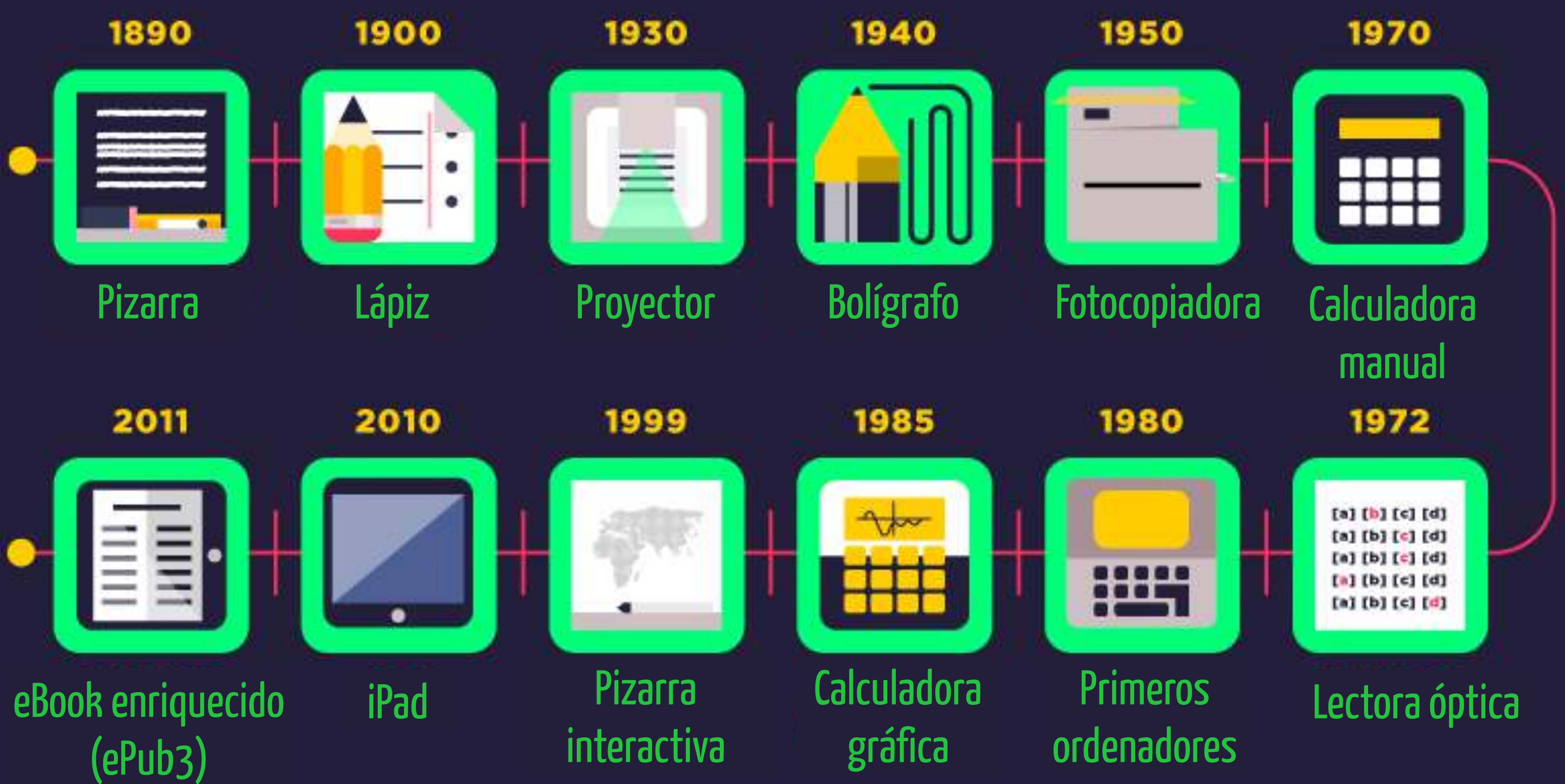


EL FUTURO DE LAS ESCUELAS ONLINE



La evolución de la educación una transformación en la clase



ELEARNING: RE-CONFIGURANDO EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE DESDE EL JARDÍN DE INFANCIA HASTA EL BACHILLERATO

48 Estados más el Distrito de Columbia apoyan programas de aprendizaje online



Recursos educativos abiertos: disponibles gratuitamente en la web para cualquiera

Ofrece recursos digitales adicionales sobre las materias como matemáticas, ciencias o Inglés

Incrementa la productividad educativa acelerando la tasa de aprendizaje y utilizando mejor el tiempo del profesor en la clase



Blended: una combinación de online y cara a cara

Los estudiantes pueden acceder al currículo online fuera de la clase convencional

Aprendizaje individualizado que equipa a los estudiantes para aprender a su propio ritmo



Tiempo completo: todas las clases son online

Las Escuelas Virtuales permiten a los alumnos matricularse a tiempo completo y recibir créditos online

Permite acceso a materiales interactivos online

UNIVERSIDAD Y ENSEÑANZA SUPERIOR

LOS CURSOS ONLINE SE INCREMENTAN EN LOS EE.UU



El 95% de las instituciones ofrecen clases online



+ 20 millones de estudiantes universitarios
- 7 millones en cursos online
- 1 de cada 3 reciben clases online



17% de las facultades ofrecen un programa online a tiempo completo

UNA UNIVERSIDAD PARA LAS NECESIDADES DE LA TECNOLOGÍA DE HOY



La anterior decana y profesora del MIT, Christine Ortiz está creando un nuevo tipo de College



No más majors
Aprendizaje basado en proyectos centrados en la pasión del alumno



No más lecciones magistrales
Todo el conocimiento estará disponible online



No más aulas convencionales
Grandes laboratorios y espacios abiertos centralizados, transdisciplinarios

CURSOS MASIVOS ABIERTOS ONLINE (MOOCS)



Educación gratuita abierta a través de Internet ofrecida por universidades en todo el mundo que será usada principalmente por adultos



Informes de investigación de la Harvard Business Review señalan que:
El 52% de los participantes en MOOCs lo hacen para construir su carrera profesional
Al 87% les produce algún beneficio en su carrera

Walt Disney introdujo al mundo en el "edutainment" en los 40s, pero el mundo digital en constante evolución ha llevado el entretenimiento educativo a un nuevo nivel

INSUFLANDO NUEVA VIDA A LA EDUCACIÓN

GAMIFICACIÓN: ¡TODOS QUEREMOS GANAR!

La gamificación aplica la mecánica del juego y diseña técnicas que nos motivan para lograr nuestros objetivos



Emoción para subir de nivel, ganar puntos, trofeos, etc.



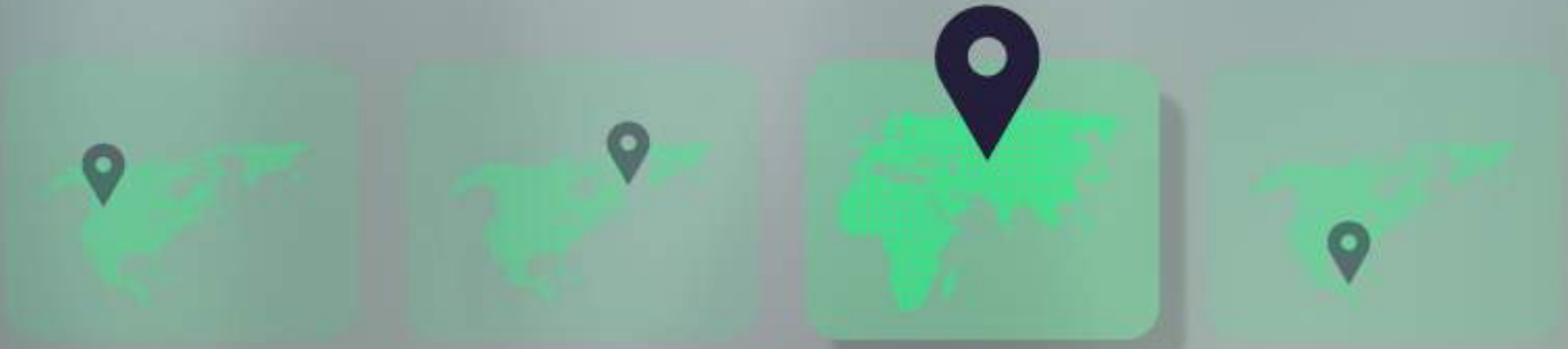
Disparar a monstruos, resolver puzzles y más



Ganar puntos, monedas, mejoras o afirmaciones de luces parpadeantes y sonidos

CREANDO UN MUNDO VIRTUAL EN LA CLASE

Los estudiantes ahora pueden conectar con un mundo virtual mirando a través de dispositivos, moviendo su cabeza arriba y abajo y de lado a lado, interactuando con imágenes 3D desde su teléfono inteligente



SALIDAS CULTURALES VIRTUALES



Google Expeditions acerca Romeo y Julieta a un aula de Chicago

Los estudiantes se pueden embarcar en un viaje virtual de 360° en Verona, Italia, mientras ven aspectos inspirados en la famosa obra de Shakespeare



Introducirse en la edad del Jazz con el proyecto Utherville Digital Harlem

Los estudiantes pueden experimentar una versión virtual del arte y literatura del Harlem irónico de los años 20

LA REALIDAD VIRTUAL OFRECE LO MEJOR DE AMBOS MUNDOS -aprendizaje online y a distancia dentro de una clase real



El tiempo y el espacio ya no son limitaciones



Interactivo y atractivo



Se adquiere experiencia del mundo sin el alto coste que implicaría



Enseña independencia y responsabilidad

Versión española autorizada javiertouron.es

onlineschoolscenter.com

NEWSOURCING

Sources:
<http://www.edudemic.com/classroom-technology/>
<http://www.digitalbookworld.com/2015/exploiting-the-full-potential-of-epub/>
https://apps.fcc.gov/edocs_public/attachmatch/DOC-322288A1.pdf
<https://nces.ed.gov/fastfacts/display.asp?id=46>
<http://www.usnews.com/education/online-education/articles/bachelors-methodology?page=2>
<http://www.onlinelearningsurvey.com/reports/gradelevel.pdf>
<https://hbr.org/2015/09/whos-benefiting-from-moocs-and-why>
<http://www.ed.gov/oil-news/use-technology-teaching-and-learning>
<http://www.wired.com/insights/2013/12/virtual-reality-and-learning-the-newest-landscape-for-higher-education/>
<http://www.pewinternet.org/2014/03/11/the-more-hopeful-theses/>
<http://er.educause.edu/articles/2015/7/exploring-students-etextbook-practices-in-higher-education>
http://www.nytimes.com/2015/09/29/technology/google-virtual-reality-system-aims-to-enliven-education.html?_r=0
<http://chronicle.com/article/MIT-Dean-Takes-Leave-to-Start/235121>
<http://www.usnews.com/education/online-education/articles/2015/07/17/younger-students-increasingly-drawn-to-online-learning-study-finds>