

LAS TECNOLOGÍAS DEL FUTURO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR



APRENDIZAJE MÓVIL

Los dispositivos móviles permiten fomentar nuevas formas de aprendizaje y permiten la comunicación entre instructores y estudiantes en tiempo real. También ayudan a los educadores a responder eficientemente a las necesidades de los estudiantes. Flipwit es un software en esta categoría.

1 AÑO
O MENOS

Implementación

APRENDIZAJE ADAPTATIVO

Se refiere a las tecnologías de seguimiento del progreso del estudiante, que utilizan los datos para adaptar la formación de acuerdo al nivel de cada usuario. Adaptemy es una solución en esta categoría.

1 AÑO
O MENOS

Implementación



ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE 3.0

El 3.0 hace referencia a la nueva generación de entornos virtuales de aprendizaje que más allá de las posibilidades actuales, busca espacios que fomenten la personalización y asistan en la evaluación del aprendizaje. Adobe ha desarrollado una solución denominada Captivate Prime para ajustarse a este mercado.

2 a 3
AÑOS

Implementación



INTERNET DE LAS COSAS

Describe objetos conectados que transmiten información a través de las redes. Estos dispositivos generan información sobre el aprendizaje de los estudiantes y la actividad del campus, apoyando a la dirección y la planificación institucional. IdeaPaint es una empresa que ofrece dispositivos simples que aplican esta tecnología.

2 a 3
AÑOS

Implementación



LA INTERFAZ NATURAL DE USUARIO

Permite que los usuarios participen en actividades virtuales manipulando el contenido más fácilmente. Incluye sistemas que reconocen las expresiones faciales y hacen reconocimiento de voz. En esta categoría está Holomed, un sistema holográfico que ofrece experiencias interactivas a los estudiantes de medicina.

4 a 5
AÑOS

Implementación

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Permite que los seres humanos y la máquinas interactúen de manera más fluida. La inteligencia artificial tiene el potencial de mejorar el aprendizaje online, el software de aprendizaje adaptativo y los procesos de investigación. Esta tecnología se emplea por la Universidad de Michigan para desarrollar sistemas que mejoren la calidad de vida de personas con discapacidad.

4 a 5
AÑOS

Implementación

