

Material de Lectura Previa – DigiEduHack 2024

1. Tendencias Educativas (México, LATAM y Globales)

Objetivo: Proporcionar un panorama general sobre las tendencias que están moldeando el futuro de la educación en diversas regiones, con énfasis en México, América Latina y a nivel global.

Conceptos clave:

- **Educación híbrida:** La combinación de enseñanza presencial y remota. Se está posicionando como una alternativa que permite flexibilidad y personalización del aprendizaje.
- **Microcredenciales:** Certificaciones específicas en habilidades técnicas o conocimientos específicos, populares en la formación continua y en programas de educación en línea.
- **Aprendizaje basado en competencias:** Un enfoque educativo centrado en que los estudiantes demuestren conocimientos, habilidades, actitudes y valores para avanzar en su aprendizaje.
- **Gamificación en educación:** El uso de elementos (dinámicas y mecánicas) de juego en entornos educativos para promover la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- **Inteligencia Artificial en educación (EdAI):** La aplicación de la inteligencia artificial en la personalización del aprendizaje, la evaluación automatizada y la creación de rutas de aprendizaje adaptativas.

Recursos recomendados:

- OECD Future of Education and Skills 2030
<https://www.oecd.org/en/about/projects/future-of-education-and-skills-2030.html>
- Horizon 2023 Teaching and Learning Report
<https://library.educause.edu/resources/2023/5/2023-educause-horizon-report-teaching-and-learning-edition>
- UNESCO Global Education Monitoring Report
<https://www.unesco.org/gem-report/es>

2. Principales Problemáticas Educativas (México y LATAM)

Objetivo: Identificar los principales desafíos del sector educativo en México y América Latina, considerando tanto el acceso como la calidad de la educación.

Conceptos clave:

- **Brecha digital:** Disparidades en el acceso a tecnologías e internet, que impactan en el aprendizaje de los estudiantes de zonas de mayor vulnerabilidad.
- **Deserción escolar:** El abandono de los estudios es uno de los problemas más retadores, especialmente en nivel medio superior.
- **Calidad educativa:** Desigualdades en el acceso a recursos, capacitación docente y sistemas de evaluación.
- **Inclusión educativa:** La necesidad de diseñar sistemas educativos que consideren a estudiantes con necesidades educativas especiales, minorías lingüísticas y zonas rurales.
- **Formación docente:** Desafíos en la capacitación continua de maestros en nuevas tecnologías y métodos pedagógicos innovadores.

Recursos recomendados:

- UNICEF – Educación y Aprendizaje México
<https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-y-aprendizaje>
- BID – El Estado de la Educación en América Latina y el Caribe 2023
<https://publications.iadb.org/es/el-estado-de-la-educacion-en-america-latina-y-el-caribe-2023>
- La Encrucijada de la Educación en América Latina y el Caribe – Informe Regional ODS4-Educación 2030
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/48153/1/S2200834_es.pdf

3. Emprendimiento Edtech

Objetivo: Contextualizar sobre el panorama del emprendimiento en tecnología educativa (EdTech) y su potencial para transformar la educación.

Conceptos clave:

- **Edtech:** Innovaciones tecnológicas y/o de negocio aplicadas a la resolución de problemas relevantes en educación.
- **Modelos de negocio Edtech más comunes:** Freemium, suscripciones, B2B, marketplaces de contenido, entre otros.
- **Tendencias Tecnológicas:** Inteligencia artificial para la personalización del aprendizaje, realidad virtual, realidad aumentada, sensores/IoT (internet de las cosas) para recolectar data, blockchain, gamificación.
- **Validación de mercado:** Proceso para entender las necesidades de los usuarios y desarrollar productos que resuelvan problemas reales en el ámbito educativo.
- **Escalabilidad:** Capacidad de las soluciones Edtech para expandirse rápidamente en diferentes contextos educativos y regiones e impactar a más aprendices.

Recursos recomendados:

- HoloniQ – Latin America Edtech 100
<https://www.holoniq.com/notes/2023-latin-america-edtech-100>
- EdTech Review: Noticias y análisis sobre startups y emprendimientos en educación
<https://www.edtechreview.in/>

Cómo utilizar el material:

1. **Revisión individual:** Los participantes deberán leer cada sección para obtener una comprensión sólida de las tendencias y problemáticas.
2. **Discusión en equipo:** Al inicio del hackathon, los equipos discutirán cómo las tendencias y problemáticas abordadas pueden influir en las soluciones que diseñarán.