

# INFORMA

nº 401

HA SIDO PRESENTADO POR LA ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE COOLHUNTING

## Informe “10 macrotendencias en Educación”



*En el Informe se destacan las nuevas líneas emergentes en el entorno educativo y cómo es posible anticiparse a los cambios que van a darse en la enseñanza en el futuro.*

Elaborado por el Observatorio de Tendencias de la empresa *Coolhunting Community*, la Asociación Española de *Coolhunting* ha presentado un interesante informe sobre las “10 Tendencias en Educación”. Una delegación de la Comisión Ejecutiva de FEUSO asistió a este acto.

La presentación del estudio fue a cargo de Manuel Serrano, presidente de la Asociación y de Lourdes Rodríguez de CEO de *Coolhunting Community*. El evento ha sido organizado por la Asociación de Colegios Privados e Independientes (CICAIE), en colaboración con Madrid Foro Empresarial y la Universidad Camilo José Cela (Institución Educativa SEK). En la inauguración del acto intervinieron Ismael Sanz Labrador, director general de Innovación, Becas y Ayudas de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid; Elena Cid y Gabriel Castellano, gerente y presidente de CICAIE, respectivamente; Nieves Segovia, presidenta de la Institución SEK; Hilario Alfaro, presidente de Madrid Foro Empresarial; Samuel Martín-Barbero, rector de la Universidad Camilo José Cela.

En este estudio sobre el futuro de la educación, basado en la metodología del *coolhunting*, se han detectado 10 macrotendencias que deben ser tenidas en cuenta si como educadores o responsables de formación queremos ofrecer excelencia a nuestros alumnos y alumnas.

El *Coolhunting* es una metodología que se encarga de identificar los indicios de cambio, con el fin de detectar

nuevas tendencias emergentes antes de que éstas se conviertan en moda, minimizando el margen de error y monitorizando cuáles son los agentes que las modifican. Esta metodología permite estar en la vanguardia de lo que sucede en un determinado sector, en este caso, en el de la educación. Su objetivo fundamental es aprovechar económicamente la ventaja competitiva que brinda la anticipación.

En estos momentos, las 10 tendencias con más impacto y potencial en educación son:

**1 Power Pupils:** Tendencia a fomentar las capacidades de los niños desde edad temprana. Esta tendencia se manifiesta de tres formas distintas:

*The sooner the better* (cuanto antes mejor): Hay que ayudar a desarrollar los talentos desde pequeños.

*Hackschooling*: Alternativa educativa que insta a los niños a que no sólo decidan a qué se quieren dedicar cuando sean mayores sino a acompañarlos en el proceso de autodescubrimiento a través de técnicas relacionadas con el *mindfulness*, para así poder enfocar su educación en aquello en lo que les apasiona y en lo que son verdaderamente buenos.

*Customización*: Personalizar la enseñanza en función de las necesidades o inquietudes de los alumnos.

**2 Happy and Healthy:** Tendencia que fomenta el autoconocimiento y la felicidad del alumno a partir de dinámicas divertidas y juegos.



- 3 **Lifelong Learning:** Esta tendencia entiende el aprendizaje como un proceso continuo. En un mundo cambiante, en el que el futuro del trabajo está marcado por la digitalización, la meritocracia o la automatización, es necesario anticiparse a los cambios para poder estar preparado. Sólo conociendo el conocimiento actual podremos avanzar, por eso surgen iniciativas como los “MOOCs”, los “Open Course Ware” o los “Freemium”. Cada vez es más actual una “educación basada en competencias”.
- 4 **Lean Entrepreneurship:** Esta tendencia es emprendimiento sin nada de lujos. Está basada en el *Desing Thinking*, en el que se invierten los recursos mínimos necesarios para validar una idea, sacar adelante un proyecto con los menores recursos posibles, focalizarse en lo que se quiere y necesita.
- 5 **Techno-Craft:** Tendencia que recupera el trabajo artesanal y reivindica el proceso creativo individual y colectivo. Une artesanía con tecnología, mezclándolo todo con el lenguaje de programación tan necesario en el mundo actual. El niño debe incorporar este nuevo lenguaje desde edades tempranas. El mercado necesita personas capaces de generar por sí mismos lo que la tecnología pone a su alcance. Algunas manifestaciones de esta tendencia son: “EUDEMIC” (*nueva literatura*) y “CODE.ORG”.
- 6 **B-Tech:** La tecnología se incorpora las aulas, sin olvidar que se trata de una herramienta, porque las nuevas generaciones tienen nuevas formas de entender y de aprender. Aquí son fundamentales el “feedback inmediato”, la “big data” que permitirá la personalización de los contenidos según las capacidades del alumno, y la posibilidad de integrar diferentes dispositivos.
- 7 **Gamificación:** Consiste en utilizar dinámicas de juego en entornos no lúdicos con la finalidad de conseguir actitudes y acciones encaminadas a fomentar el aprendizaje. Pero para que se produzca el verdadero aprendizaje debe existir el denominado

“The Four Freedoms of Play” (*Las cuatro libertades del juego*), que son: libertad para experimentar, libertad para fallar, libertad para asumir diferentes identidades y libertad del esfuerzo.

- 8 **We ware:** Desde hace años, la Responsabilidad Social Corporativa es una estrategia, una manera de devolver a la sociedad parte de lo que nos daba y, por ello, se dedicaba una línea de negocio al cuidado medioambiental y a acuerdos de colaboración con ONG. Las nuevas generaciones ya no entienden estas acciones como una simple división de la línea de negocio, sino que para ellos ya forma parte del ADN de la empresa. Por eso, es necesario integrar este concepto en la educación.
- 9 **Crowd Power:** La colaboración es la nueva manera de entender la vida y la empresa. Es el poder de la colectividad para organizarse y así lograr sus metas. Un ejemplo en el mundo empresarial es el *crowdfunding*, un método alternativo para conseguir financiación de proyectos, productos y servicios. La colaboración es la nueva forma de crecer, y este es el mensaje que las universidades y escuelas de negocio empiezan a transmitir en sus valores y formaciones.
- 10 **Ágora:** El valor de los colegios y universidades para diferenciarse del resto está en crear un núcleo de conocimiento, experiencias y posibilidades. Por eso, se deben convertir los centros educativos en lugares de debate, “ágoras”, donde se compartan experiencias y se generen nuevos conocimientos. Actualmente, el conocimiento está al alcance de todo y de todos, por eso, la información no es el valor diferencial de un centro educativo, sino que lo son sus espacios de debate, salas de conferencias..., incluso gimnasios o zonas para dedicarse al bienestar físico y mental. Estos espacios favorecen las relaciones interpersonales, la vida social y las prácticas de gestión compartida y sirven, de manera indirecta, para fomentar el trabajo en grupo y la creatividad. Son nexo catalizador para iniciativas sociales, culturales o de negocio. Esta tendencia se caracteriza porque el alumno “aprende haciendo”. El profesor pasa a ser un mentor para dejar de ser un transmisor de conocimientos.

Como conclusión, el estudio plantea un reto maravilloso en el mundo de la educación: ofrecer a los alumnos la posibilidad de elegir qué quieren aprender y cómo quieren hacerlo; pero para ello, todos los agentes que forman parte del sistema educativo deben estar preparados y poner al alcance de todos los medios y elementos necesarios para que exista este avance y esta evolución. Estas son las bases de una sociedad nueva y mejor preparada.