

La revolución que supuso la democratización del software se amplía al hardware.



Hardware barato

Nos encontramos ante un nuevo escenario que incorpora hardware barato y de fácil acceso que posibilita el diseño y la creación de objetos reales. Ante esta nueva realidad, los contextos educativos deben reflexionar sobre su práctica, adaptarse y rediseñar sus espacios de aprendizaje tanto digitales como presenciales.

Tecnologías emergentes

En este trabajo repasamos las aportaciones que realiza el e-learning 2.0 a la educación en su conjunto. Presentamos un recorrido por las diversas y complejas oportunidades educativas que inciden en el desarrollo del blended learning y de las metodologías activas combinadas con tecnologías emergentes.



Desde la Web 2.0 hasta hoy

Esto es, analizamos las aportaciones a la educación y la situación a la que instituciones educativas se enfrentan desde la revolución de la Web 2.0 hasta los actuales contextos de aprendizaje híbridos y los espacios de creación o FabLabs que contribuyen a la difusión de la tenue frontera entre aprendizaje formal e informal.



Adaptando el aprendizaje

La evolución de la tecnología conlleva la adaptación de los procesos de aprendizaje a metodologías innovadoras para el desarrollo de las competencias en la resolución de problemas.



Conclusión

En conclusión, diseñar contextos de aprendizaje basados en la horizontalidad de la transmisión y construcción del conocimiento para contribuir, de esta manera, al desarrollo de la propia tecnología.

