

EDUCACIÓN

**SOCIEDADES
PROSPERAS**

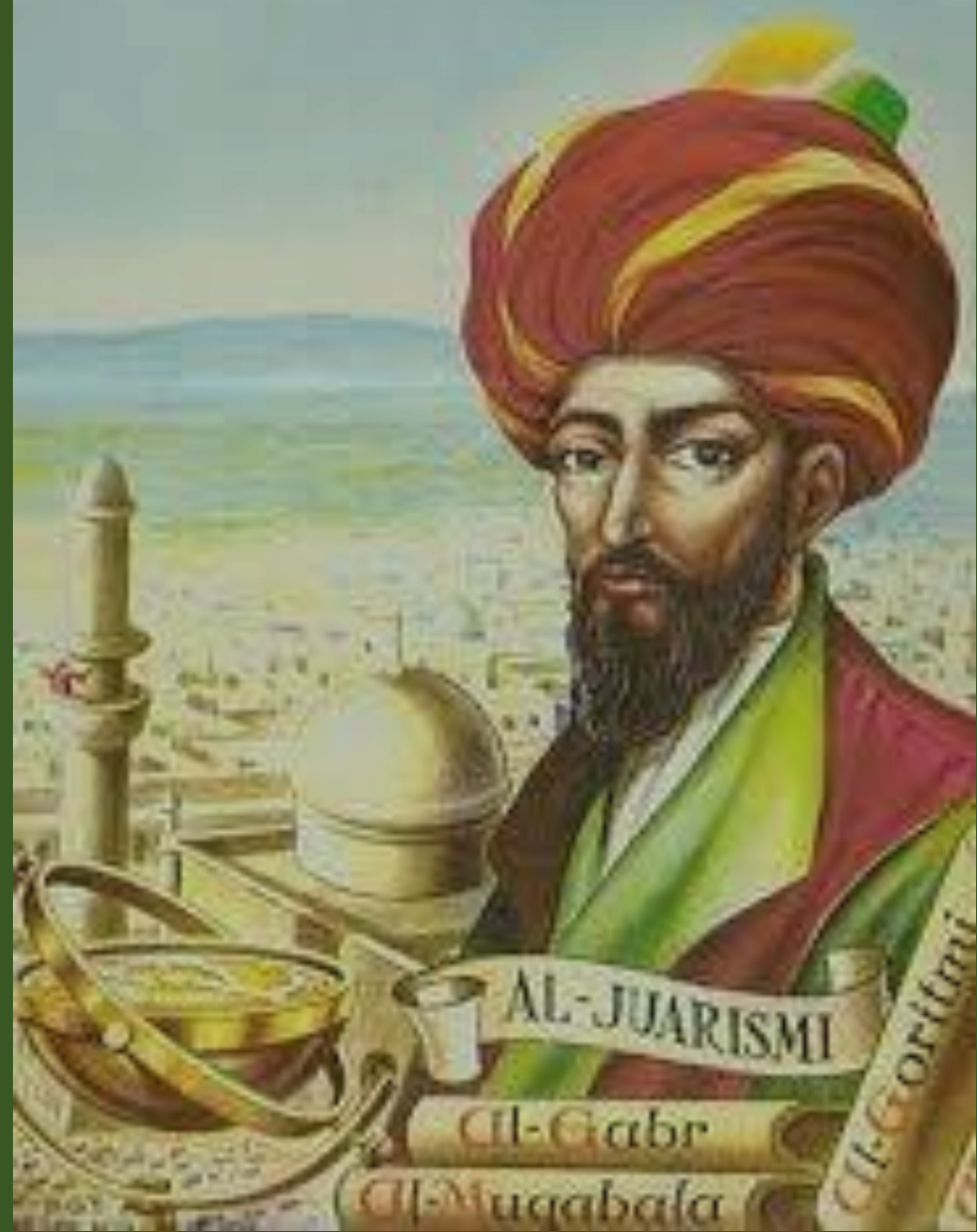


1990

World Wide Web

ALGEBRA

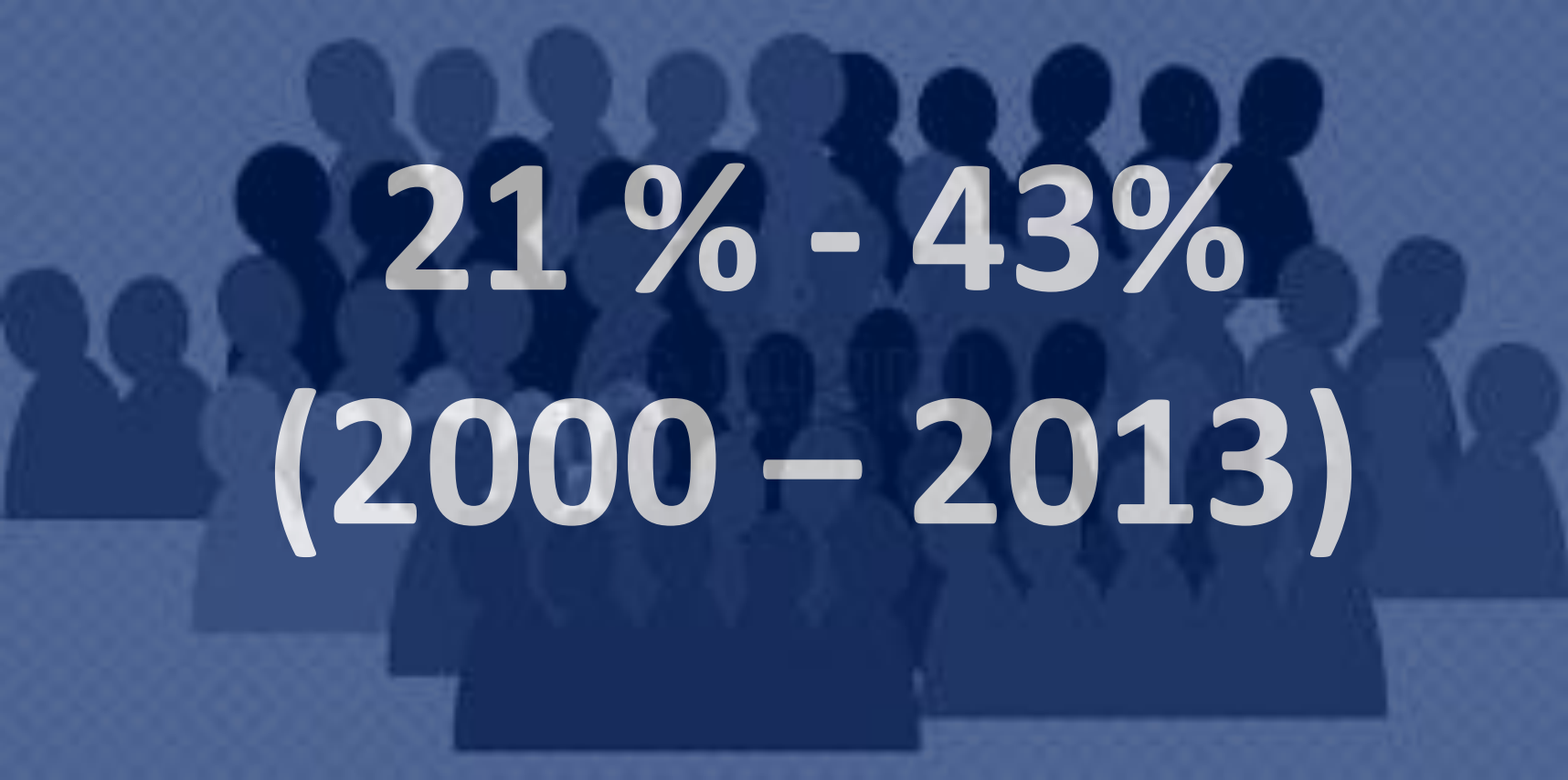
A. BALDOR



I. Contexto y Desafíos

II. Aprendizaje sin Fronteras

**III. Estrategias, Ejemplos y
Recursos**



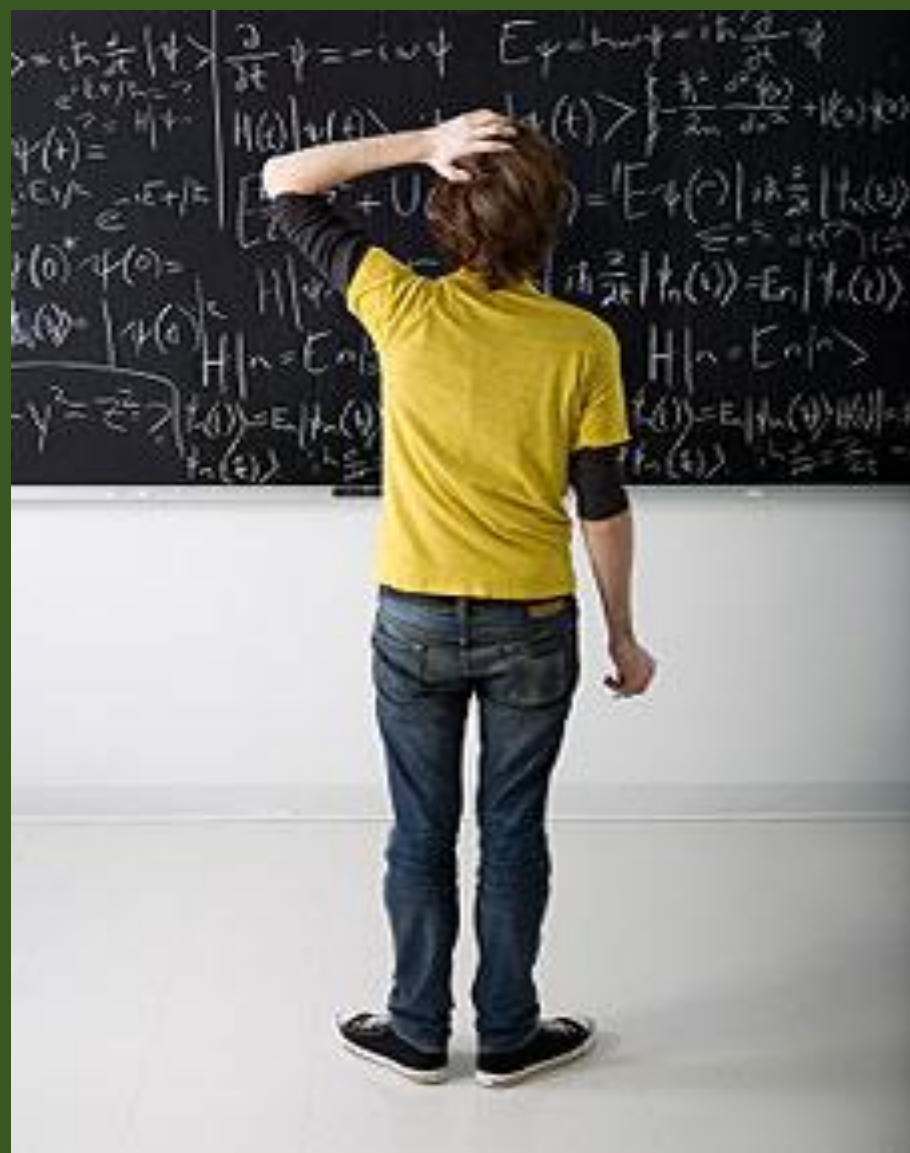
21 % - 43%
(2000 – 2013)

*At Cross Roads: Higher Education in Latin America and the Caribbean
World Bank - 2017*



A word cloud of education-related terms. The words are arranged in a roughly rectangular shape, with 'access' and 'quality' being the largest. The colors range from light green to red. The background is white, and the entire graphic is set against a dark green background.

Ph.D.
alliance
leadership
professor
consortium
university
access
government
expert
foundation
peer-instruction
quality
masters
building
graduate
learning
assurance
global
innovation
teaching
research
capacity-building







2018 – 2020

12 Industrias



**Internet Alta Velocidad
Accesible**

Inteligencia Artificial

Data Analytics

Cloud Based Technology

2018: 71 % humanos vs.
29 % automatizado

2022: 58% humanos vs.
42% automatizado



Tecnología: Aprendizaje sin Fronteras

**Aprendizaje en Línea
(sincrónico & asincrónico)**

Aprendizaje Híbrido



Aprendizaje Adaptativo

Es un método de instrucción que utiliza un sistema computacional para crear una experiencia personalizada de aprendizaje. La instrucción, retroalimentación y corrección se ajustan con base en las interacciones del estudiante y al nivel de desempeño demostrado.



Aprendizaje con Tecnologías Vestibles

Estrategia de aprendizaje que incorpora el uso de dispositivos electrónicos en prendas de vestir y accesorios que portan los estudiantes con la finalidad de realizar una actividad de aprendizaje.



Aprendizaje en Redes Sociales y Entornos Colaborativos

Uso de plataformas existentes o propietarias a menudo alojados en la nube que potencializan el aprendizaje social y colaborativo independientemente de dónde se encuentren los participantes. Se vale de diversos recursos tecnológicos como redes sociales, blogs, chats, conferencias en línea, pizarra compartida, wikis.



Aprendizaje Móvil

Uso de tecnologías móviles como computadoras portátiles, tabletas, reproductores MP3 y smartphones para el apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje. El acceso a recursos educativos puede realizarse desde el dispositivo que el alumno porta en todo momento.



Aprendizaje Ubicuo

Estrategia formativa en la que el aprendizaje ocurre en cualquier lugar y en cualquier momento gracias al uso de tecnologías que se integran en nuestro día a día en los objetos más cotidianos. Mediante estas tecnologías los contenidos y actividades formativas siempre están disponibles para los estudiantes.



Asistente Virtual

Es una aplicación de inteligencia artificial capaz de interactuar con los seres humanos en su propio lenguaje. En la educación un asistente virtual podría facilitar la interacción con el profesor y el estudiante al ofrecer mayor accesibilidad y mejorar la personalización del aprendizaje para brindarles información, tutorías, administrando exámenes y más.



Big Data y Analíticas de Aprendizaje

Uso de herramientas y técnicas que manejan grandes cantidades de datos de los estudiantes disponibles en plataformas de aprendizaje, exámenes de admisión, historial académico, interacciones de los estudiantes en foros de discusión y biblioteca. Por medio del manejo de estos datos de los estudiantes se pueden determinar su estado de aprendizaje actual, elaborar un pronóstico sobre su desempeño y tomar acciones correctivas.



Cómputo Afectivo

Es un sistema computacional capaz de detectar el estado afectivo de los usuarios. En la educación esta tecnología puede tener un gran impacto ya que el aprendizaje está asociado no sólo con las habilidades cognitivas sino también con las emociones, expectativas, prejuicios y necesidades sociales. Existen muchas tecnologías que se pueden usar para crear un entorno de aprendizaje emocionalmente profundo: como simulaciones, juegos de rol, detección de lenguaje y reconocimiento facial.



Cursos Abiertos Masivos en Línea

Es un curso en línea que hace uso de la estrategia didáctica de conectivismo que tiene la potencialidad de tener miles de participantes en un solo espacio virtual. Es accesible a cualquier persona que tenga Internet. Además de videos, lecturas y actividades de aprendizaje, proveen foros donde el profesor y los alumnos entablan un intercambio de conocimientos.

Tecnología en la Educación

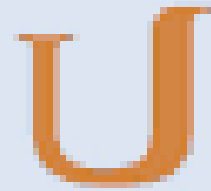
*Edutrends, Radar de Innovación Educativa 2017
Observatorio de Innovación Educativa – Tecnológico de Monterrey*

MOOCs: Massive Online Open Courses

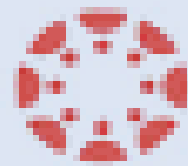
Acceso al Conocimiento



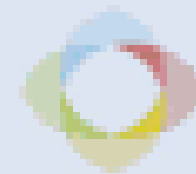
courseera



UDACITY
Learn. Think. Do.



canvas
NETWORK



iversity



MOOCs:

Aula Invertida: Flipped Classroom

Cursos Remediales

Cursos de Inicio

Viewing 34 results matching

Search:

Spanish

Engineering

CLEAR ALL

Refine your search



Availability

Current	14
Starting Soon	1
Self-Paced	13
Archived	20

Subjects

Engineering

Courses & Programs

All Courses	34
Verified	34



VERIFIED

UPValenciaX
Introducción a la energía solar...

Current
Self-Paced



VERIFIED

UPValenciaX
Introducción a los encofrados y las...

Current
Self-Paced



VERIFIED

UC3Mx
Caer o No caer. El Secreto de las...

Current
Self-Paced

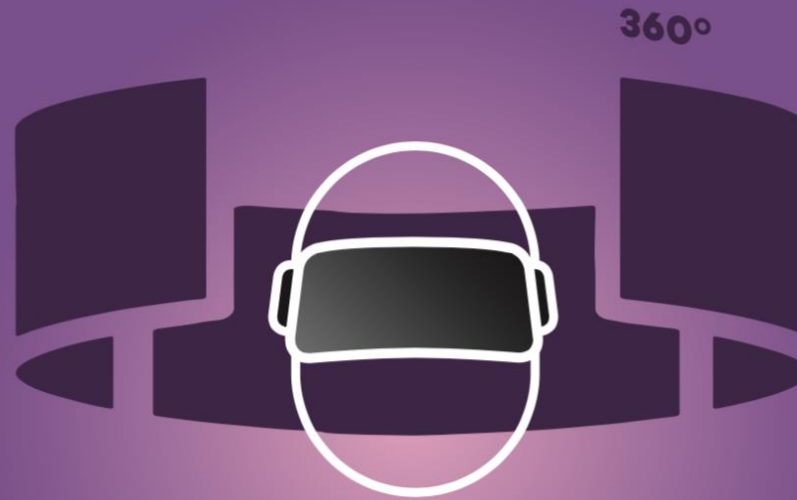
Realidad Virtual

Realidad Aumentada



Realidad Aumentada

Es una tecnología que agrega información digital a elementos físicos del entorno, imágenes u objetos reales captados a través de algún dispositivo móvil.

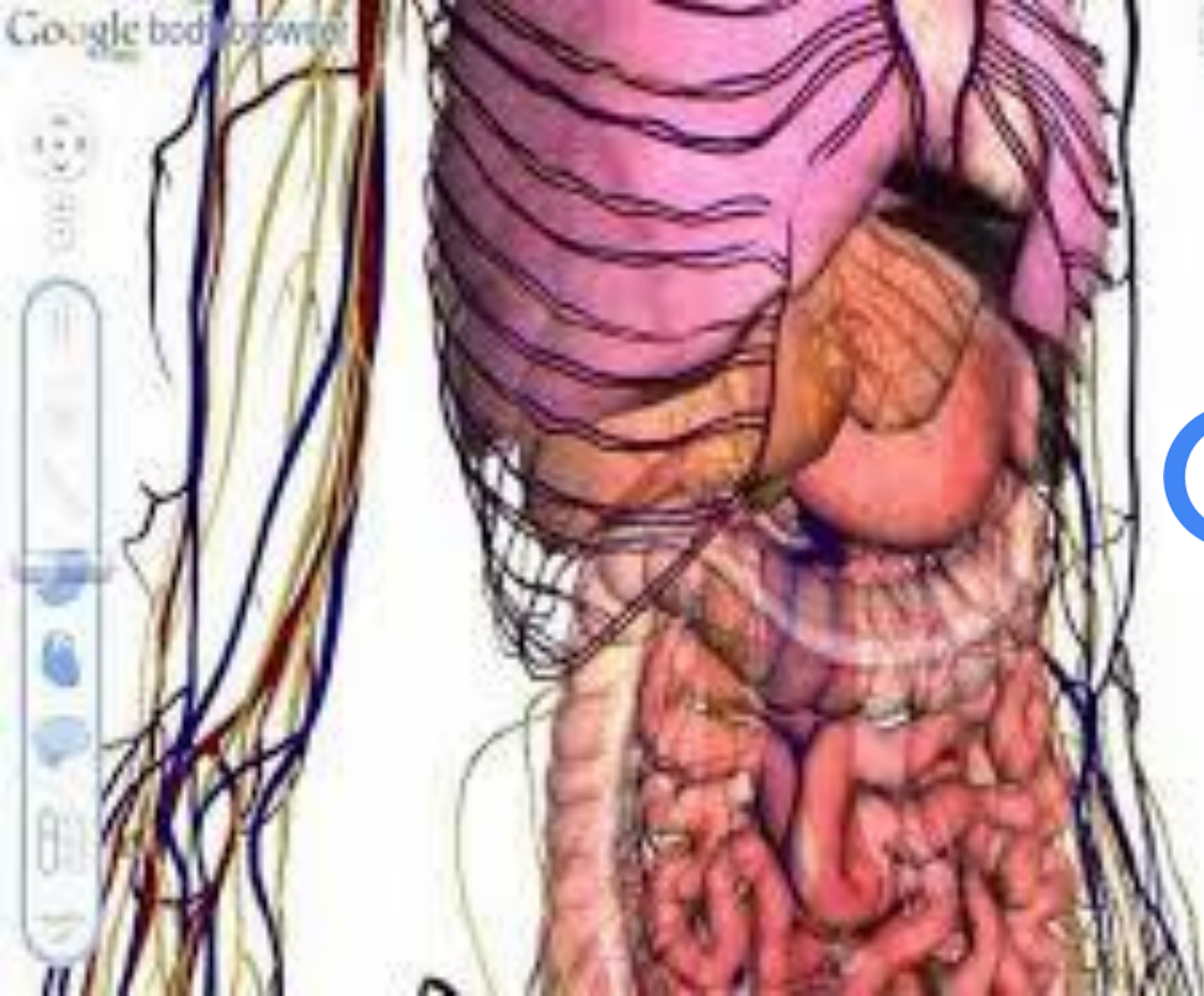


Realidad Virtual

Supone la inmersión en la simulación digital de un mundo en el que el usuario puede manipular los objetos e interactuar con el ambiente.







Google





PEDAGOGÍA

ESTRATEGIAS, EJEMPLOS Y RECURSOS

Benchmarking

Modelos que promuevan la asimilación – desarrollo de competencias blandas – aprendizaje significativo

Desarrollo de Capital Humano – Fortalecimiento Docente

Investigación en educación

Mapeo de recursos existentes

Arizona State University – US

Knewton – Aprendizaje Adaptativo

Carnegie Mellon – US

Open Learning Initiative

Open University – UK

Educación a Distancia

Tecnológico de Monterrey

Profesor Avatar

Pontificia Católica de Chile

UC Online Chile

EAFIT

Simuladores de Cirugía

**Observatorio de Innovación
Educativa – Tecnológico de
Monterrey**

Observatorio MOOCs UC

Center for Mobile Learning - MIT



MOOC
MAKER

A world map in shades of blue, overlaid with a network of white lines and dots representing global connectivity. The text "DESAFIOS COMPLEJOS" is centered in white, bold, uppercase letters.

DESAFIOS COMPLEJOS




ESPACIOS COLABORATIVOS

*Programa de Innovación en Aprendizaje y Enseñanza
Universidad Nacional del Altiplano de Puno, 2018*



CIUDADANOS GLOBALES

*Programa de Estudiantes Líderes del Siglo XXI
Estudiantes SanMarquinos
Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2018*



Angélica Natera
Directora Ejecutiva
Laspau – Harvard University
angelica_natera@harvard.edu