

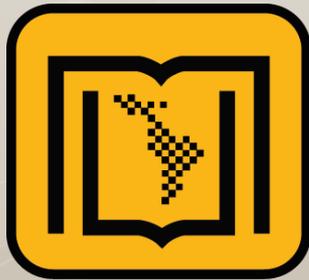


UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Panel:

Recursos digitales en la  
educación superior  
TICs y nuevas  
modalidades de  
educación virtual

Manuel Moreno Castañeda  
2012



UDGAL

# Referentes Conceptuales



- Innovación educativa
- Tecnologías para la educación
- Digitalización
- Virtualización
- Redes académicas

# Contexto y tendencias según ...



- Propósitos.
- Población destino.
- Organización.
- Incorporación de TICs.
- Alianzas.

# Entornos digitales



- Elemento circunstancial que incide en las variantes del modelo académico y modalidades

# Alianzas en México y América Latina



- SINED
- ECOESAD
- CAVILA
- AIESAD
- CREAD
- ICDE
- Virtual Educa

Aprender de sus experiencias, superar sus errores y aprovechar sus aciertos.

# Casos



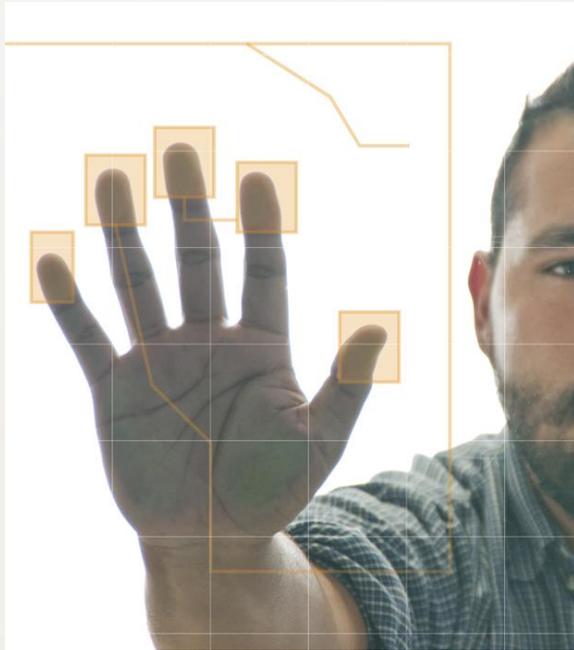
- Programas Formativos del COLAM
- Calidad de la EAD (CALED)
- Revista AIESAD
- Encuentros Virtual Educa
- Publicaciones del ICDE

# Posibilidades para el aprendizaje y la educación para el 2030



1. Programas para mejorar la inteligencia individual y colectiva.
2. Conocimiento y aprendizaje justo a tiempo.
3. Educación individualizada.
4. Uso de simulaciones.
5. Evaluación para prevenir enfermedades mentales.
6. Mejorar la nutrición.
7. Incrementar genéticamente la inteligencia.

# Posibilidades para el aprendizaje y la educación para el 2030

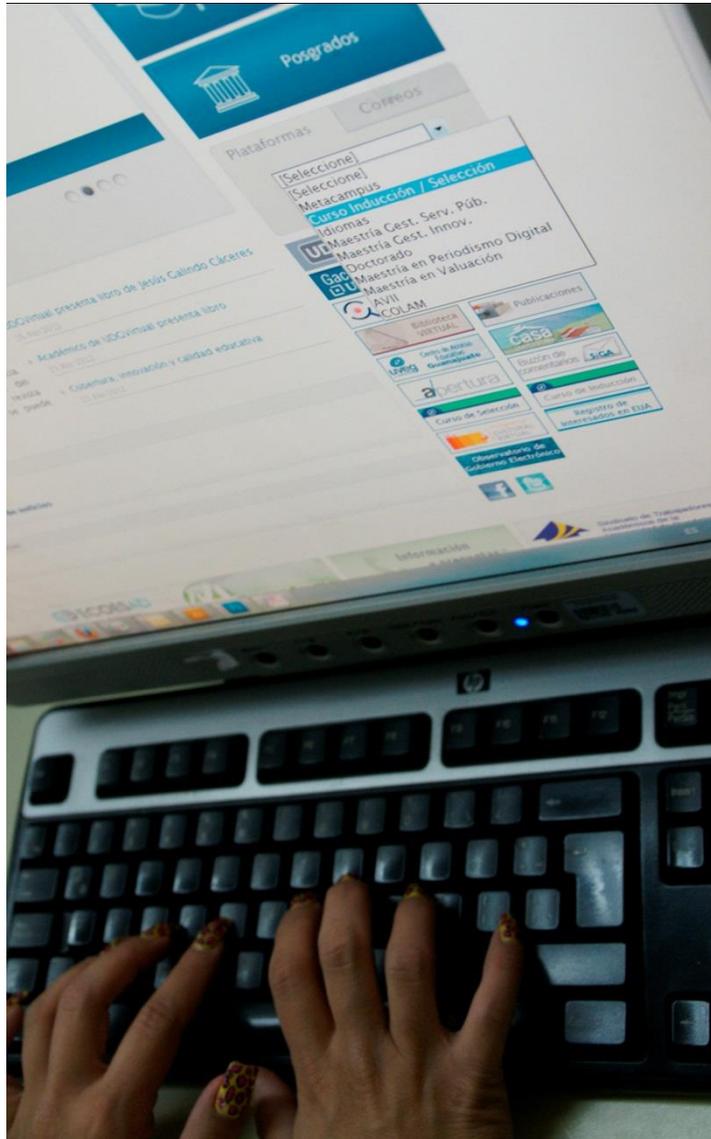


8. Uso global de simulaciones en línea.
9. Comunicaciones públicas para reforzar el conocimiento.
10. Inteligencia Artificial.
11. Completar el mapa de la synapses humana para descubrir como ocurre la inteligencia.
12. Medios para mantener la salud cerebral de los adultos.
13. Química para fortalecer el cerebro.

# Posibilidades para el aprendizaje y la educación para el 2030



14. Web 17.0
15. Sistemas integrados de aprendizaje para toda la vida.
16. Programas enfocados para eliminar prejuicios y odios.
17. Enseñanza en entornos electrónicos.
18. Humanos más Inteligentes
19. Microbios artificiales para mejorar la inteligencia



## Menor de 1 año

- Contenido abierto
- Aplicaciones Móviles
- Computación en nube
- Entornos colaborativos

## De dos a tres años

- Computación a través de tabletas
- Aprendizaje basado en juegos
- Entornos personales de aprendizaje
- Geolocalización

## De 4 a 5 años

- Analíticas de aprendizaje
- Aplicaciones semánticas
- Cursos abiertos masivamente el línea
- Realidad aumentada



## **Las TIC y sus posibilidades:**

- Cobertura.
- Virtualización.
- Interactividad.
- Diversificación.
- Multimediaciones.

## **Sus limitantes:**

- Acceso restringido.
- Cultura digital organizacional.
- Pertinencia de contenidos.
- Conocimiento y manejo de TICs.

# Entre lo faltante

- Investigaciones conjuntas e integradoras sobre las tic y nueva modalidades;
- Observatorio dinámico, oportuno y trascendente;
- Compartir acervos;
- Movilidad virtual entre modalidades;
- Acuerdos sobre sistemas de créditos;
- Avanzar hacia la diversificación y
- Formar alianzas autónomas y sustentables.

# Propuestas

- **Renovación de paradigmas educativos y académicos.**
- **Desarrollo institucional:**
  - Innovación
  - Diversificación
  - Movilidad
  - Flexibilidad curricular y
  - Vinculación
- **Construir y compartir recursos.**
- **Trabajar conjuntamente proyectos a corto plazo con visión de largo alcance, como:**
  - Movilidad entre modalidades
  - Repositorios
  - Compartir infraestructura
  - Investigaciones y publicaciones conjuntas
  - Observatorios