



CONGRESO
INTERNACIONAL

“ABRIENDO LA
UNAM

TECNOLOGÍAS PARA LA
EDUCACIÓN Y
SINERGIAS INSTITUCIONALES”

16 AL 19 DE OCTUBRE DE 2017

FICHA TÉCNICA

Congreso Internacional “Abriendo la UNAM: Tecnologías para la Educación y Sinergias institucionales”

<i>Fecha</i>	16 al 19 de octubre de 2017
<i>Lugar</i>	DUACyD. Facultad de Estudios Superiores Aragón
<i>Institución Convocante</i>	Facultad de Estudios Superiores Aragón. UNAM
<i>Objetivo</i>	Brindar un espacio abierto de intercambio de experiencias en los diversos aspectos en los que las llamadas Tecnologías para la Educación (TEd) presentan un reto institucional para transitar de espacios tradicionales de socialización asociados con la educación hacia espacios digitales y virtuales.
<i>Temática</i>	Tecnologías para la educación y sinergias institucionales a) Las TEd en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes: retos y alcances b) Innovación pedagógica y recursos educativos abiertos (OAR) c) Soluciones digitales inclusivas y aprendizaje móvil
<i>Grupo Objetivo</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ Estudiantes de los sistemas escolarizado y abierto▪ Planta docente de instituciones de educación superior▪ Representantes del sector público▪ Sociedad en general
<i>Participantes</i>	300
<i>Actividades</i>	<ul style="list-style-type: none">▪ Conferencias Magistrales▪ Paneles de especialistas▪ Mesa de trabajo▪ Curso-taller (durante toda la semana)▪ Kiosco digital

PROPUESTA ACADÉMICA

Las sociedades modernas están basadas en la información y el conocimiento. Los avances en las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (**TIC**) han modificado las experiencias sociales, por lo que en un mundo donde espacios y mercados se encuentran globalmente interconectados, la dinámica innovadora y competitiva refuerza la demanda por modelos de educación superior que evolucionen al mismo ritmo.

Las herramientas tecnológicas se posicionan como mecanismos que articulan nuevas formas de aprendizaje social pues permiten transitar de procesos educativos de transferencia de información sistematizada, hacia una visión social y colaborativa de construcción y gestión del conocimiento. La incorporación de estas herramientas está acompañada de desafíos específicos para los docentes, las instituciones e incluso para los estudiantes. Para lograr una integración exitosa de dichas *formas* en los modelos educativos tradicionales se parte de la construcción de un nuevo paradigma educativo en el que se destacan dos dimensiones: primero el aspecto pedagógico que supone el cambio de prácticas y contenidos; y segundo la medición del aprendizaje, tema que se relaciona con la calidad de los contenidos, el desempeño y la eficiencia de las nuevas técnicas que permitan determinar los resultados de las nuevas dinámicas de enseñanza- aprendizaje.

El tema de la inclusión de las diferentes tecnologías en el ámbito educativo presenta un abanico de opciones para abordarlo: se puede hablar de competencias de los docentes, materiales de aprendizaje, equipo e infraestructura, experiencias e incluso habilidades mínimas de los estudiantes, entre otros. Para efectos de este evento se hará uso del término de Tecnologías para la Educación (**TEd**); las cuales comprenden aquellas **TIC** (Tecnologías de la Información y la Comunicación) aplicadas en el ámbito educativo que fomenten la creación y articulación de un modelo educativo en la que las tecnologías vayan más allá de su carácter instrumental para

considerarlas **TAC** (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) y poder encontrarlas, de manera creativa e innovadora, como las **TEP** (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación) en un contexto en la que los usuarios y creadores de contenido interactúan y colaboran para formar una comunidad virtual.

Por lo anterior, la segunda edición del Congreso Internacional: Abriendo la UNAM organizado por la División de Universidad Abierta, Continua y a Distancia (**DUACyD**) de la Facultad de Estudios Superiores Aragón propone brindar un espacio abierto de intercambio de experiencias en los diversos aspectos en los que las llamadas Tecnologías para la Educación (**TEd**) presentan un reto institucional para transitar de espacios tradicionales de socialización asociados con la educación hacia espacios digitales y virtuales.

Las actividades y trabajos del Congreso estarán divididas en tres subtemas que se abordarán en Paneles de discusión conformados por cuatro expertos

A) LAS TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES: RETOS Y ALCANCES

Al incorporar las diferentes tecnologías en el ámbito educativo (sea cual sea el nivel) es imprescindible comprender las transformaciones en el proceso de interacción profesor-alumno; los roles *tradicionales* deben cambiar y ante tales cambios el docente debe diferenciar e iniciar un proceso de aprendizaje y de constante adaptación para ir más allá de la dinámica en la que el profesor imparte conocimientos y el alumno los recibe pasivamente.

Para considerar dichos instrumentos **TAC** resulta primordial, mantener un enfoque centrado en el estudiante y así de manera eficiente atender a las necesidades educativas, al mismo tiempo que conocer los diversos contextos socioeconómicos y poder entender, en la manera de lo posible, las razones y condiciones en las que el alumno estudia para de manera innovadora motivar el proceso de aprendizaje. Las habilidades y características generacionales de los alumnos están en

constante movimiento. Es fundamental integrar y seleccionar cuidadosamente los medios y recursos a partir de las metas de aprendizaje que se buscan cumplir para una actualización constante de los contenidos en los programas académicos.

Es a partir de una metodología clara que va a permitir organizar el proceso de aprendizaje para poder evaluar los resultados e involucra a los estudiantes, docentes e institución.

Se destacan las siguientes ideas fuerza:

- Tener conocimiento de la situación del alumno
- Establecer objetivos de aprendizaje claros
- Ordenar secuencialmente los objetivos
- Formular una metodología clara que permita una evaluación específica
- Organizar el proceso de aprendizaje, mediante una cuidadosa selección de medios y recursos diferenciados.

B) INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (OAR)

Como lo menciona Jaume Carbonell (CAÑAL DE LEÓN, 2002: 11-12), la innovación educativa es *“(un) conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente – explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teoría práctica inherentes al acto educativo.”*

Ahora bien, si este concepto lo trasladamos a la educación abierta y a distancia, se parte del hecho que este sistema desafía los espacios tradicionales asociados con el proceso de educación-aprendizaje. En este sentido, la innovación se da en la dimensión pedagógica (haciendo referencia a los contenidos y a la didáctica) y se relaciona con la teoría conectivista que asume el conocimiento como continuo, co- creativo, complejo e interconectado.

En un tiempo de redes, ¿cómo lograr atrapar la atención de estudiantes que viven en un mundo en constante transformación y con rápidos flujos de información? ¿Qué elementos se deben priorizar al planear un programa académico?

De cierta manera, los recursos educativos abiertos (OAR por sus siglas en inglés), también llamados de libre acceso se presentan como una forma estratégica e innovadora que permite el intercambio de conocimientos y la construcción y/o fortalecimiento de capacidades. Son una forma de enseñar al alumno y, al mismo tiempo, ayudan a cumplir con la función social de las universidades e instituciones educativas de promover y difundir el conocimiento. Tales recursos son, por definición, herramientas y prácticas libres de barreras legales (pues han sido publicados con una licencia de propiedad intelectual), financieras y técnicas que contribuyen al acceso a nuevas formas de enseñar y aprender (materiales de enseñanza, aprendizaje o investigación) pueden ser adaptados y disseminados por la web.

C) SOLUCIONES DIGITALES INCLUSIVAS Y APRENDIZAJE MÓVIL

La educación se ha planteado en diversos foros internacionales y nacionales como un factor determinante para el desarrollo, transformación y movilidad social de un país. Incorporar las TED en el ámbito educativo, lo cual es un trabajo continuo, ha traído consigo la creación de nuevos espacios formativos que atañe a instituciones, docentes y alumnos, y de la que se desprenden nuevos contenidos educativos y con ellos metodologías en constante transformación para brindar una educación de calidad para las personas.

El tema de la articulación de dichos espacios se relaciona de manera intrínseca con la accesibilidad y al hablar de ella, necesariamente nos remitimos a garantizar el acceso. Si el discurso nos dice que éste debe ser para todos, ¿cómo se logra? Ahora, al abordar la inclusión, concepto vinculado al de la accesibilidad, hay una referencia a los grupos vulnerables. En términos educativos, la UNESCO estima que las causas principales de tal exclusión son: (en tal sentido ser *vulnerable* abarcan a personas muy distintas y a grupos que no pueden ejercer su derecho a la educación) la pobreza, la desigualdad de género, la discapacidad, el trabajo infantil, el hecho de hablar una lengua minoritaria, pertenecer a un grupo indígena y vivir en un medio nómada o rural.

En un contexto en el que el dispositivo móvil es parte de nuestra cotidianidad, las oportunidades para el aprendizaje formal e informal crecen exponencialmente. A tal tendencia se le conoce como *aprendizaje móvil* y es, como lo expone Fumero, una “escuela en el bolsillo”. Tal aprendizaje es personalizado, portátil, cooperativo, interactivo y motivante, puede realizarse en cualquier lugar y momento y hace uso del potencial del dispositivo. Dicha posibilidad presenta enormes desafíos y al mismo tiempo es una gran ventana de posibilidad para poder brindar una solución a algunas problemáticas que escapan del aprendizaje tradicional mediante el uso de instrumentos electrónicos (e-learning).

En definitiva la inclusión es un tema central para la agenda pública, y en este sentido la educación debe ser el principal motor para combatir los procesos cíclicos de exclusión y desigualdad y no sólo al proponer soluciones sino brindar espacios educativos para todos.

MESA DE REFLEXIÓN: LA CALIDAD EDUCATIVA Y LOS PROCESOS DE ACREDITACIÓN

El objetivo de los procesos de evaluación de la calidad educativa es resaltar fortalezas, detectar obstáculos que pueden expresarse de forma cualitativa y que afecten indicadores cualitativos enfocados en la infraestructura, la eficiencia terminal o el ingreso de los alumnos para tener un panorama de la calidad en la educación abierta y a distancia. La premisa es la identificación de relaciones de causa-efecto en diversos ámbitos del planteamiento, articulación, ejecución y evaluación del programa académico. Así se construyen marcos generales para los procesos de acreditación; la cual funciona como un medio para reconocer y asegurar la calidad.

La acreditación tiene su antecedente en los procesos de evaluación, cuyos criterios se construyen desde diversas fuentes: organismos internacionales, políticas e instancias gubernamentales, comunidad académica, entre otros. La sistematización de múltiples criterios y de diversas experiencias permite articular órganos especializados en la acreditación de diversas disciplinas.

DINÁMICA DE TRABAJO

El Congreso está compuesto de diferentes actividades académicas de diversa naturaleza que permitirán cumplir con el objetivo central del evento. Para abordar de manera eficiente un tema tan extenso como las Tecnologías para la Educación y Sinergias Institucionales se propuso dividir el Congreso en tres subtemas. A continuación se presentan los subtemas y una relación de algunas preguntas e ideas guía, más no limitantes para abordar cada panel:

A) LAS TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES: RETOS Y ALCANCES

- ¿Qué características debe tener un enfoque centrado en el alumno?
- ¿Cuáles son algunas características generacionales a tomar en cuenta para motivar al alumno?
- ¿Cuál es el papel del Big Data en la educación?
- Los retos del docente y el fortalecimiento de las competencias digitales

B) INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS (OAR)

- ¿Qué es y cómo innovar en la educación?
- Generar recursos educativos abiertos propios vs hacer uso de otros
- ¿Cuáles son las características de los recursos abiertos de calidad?
- ¿Cuáles son las limitantes de los OAR?
- ¿Qué factores hay que tener en cuenta en las distintas etapas del desarrollo de programas educativos abiertos y a distancia?
- ¿Cuál es la estructura de los contenidos?

C) SOLUCIONES DIGITALES INCLUSIVAS Y APRENDIZAJE MÓVIL

- Accesibilidad e inclusión
- ¿Cuál es el papel de la Web 2.0 en el ámbito educativo?
- ¿Es el aprendizaje aumentado una metodología o un fin en sí mismo?
- ¿Cómo se garantiza la inclusión efectiva a espacios formativos?
- ¿Cuál es el papel de las instituciones, va más allá de un rol de proveedor de servicios?
- ¿Existe una estrategia para incorporar este tema en la agenda pública?
- ¿Cómo incorporar el aprendizaje móvil a los programas universitarios?
- ¿Es para todos el aprendizaje móvil?

CURSO TALLER “DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES” (cupo de 40 docentes)

Se propone hacer módulos cortos y prácticos que le permitan a los docentes adquirir o ampliar su conocimiento en actividades específicas.

Temas tentativos:

- Competencias digitales: Una introducción
- El enfoque centrado en el alumno: Survey Monkey
- Redes Sociales: Crear grupos y páginas con contenidos académicos
- Data Visualization
- ¿Cómo hacer infografías?
- Prezi
- Blogs
- Wiki: Definición y usos educativos

PROGRAMA

DÍA	HORA	ACTIVIDAD		
Lunes 16 de octubre		Curso- taller “Desarrollo de Competencias Digitales” (5 horas)		
Martes 17 de octubre		Curso- taller “Desarrollo de Competencias Digitales” (5 horas)		
Miércoles 18 de octubre	9:00	Registro		
	9:30-10:00	Kiosco digital	Inauguración	
	10:00-11:30		Conferencia magistral	
	11:30-13:00		Curso- taller “Desarrollo de Competencias Digitales”	Panel 1: Las tecnologías en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes: retos y alcances
	13:00-15:00			Panel 2 : Innovación pedagógica y recursos educativos abiertos (OAR)
Jueves 19 de octubre	10:00-11:30		Kiosco digital	Conferencia Magistral
	11:30-13:00	Curso- taller “Desarrollo de Competencias Digitales”		Panel 3: Soluciones digitales inclusivas y aprendizaje móvil
	13:00 - 14:30			Mesa de trabajo: La calidad educativa y los procesos de acreditación
	14:30-15:00	Clausura		