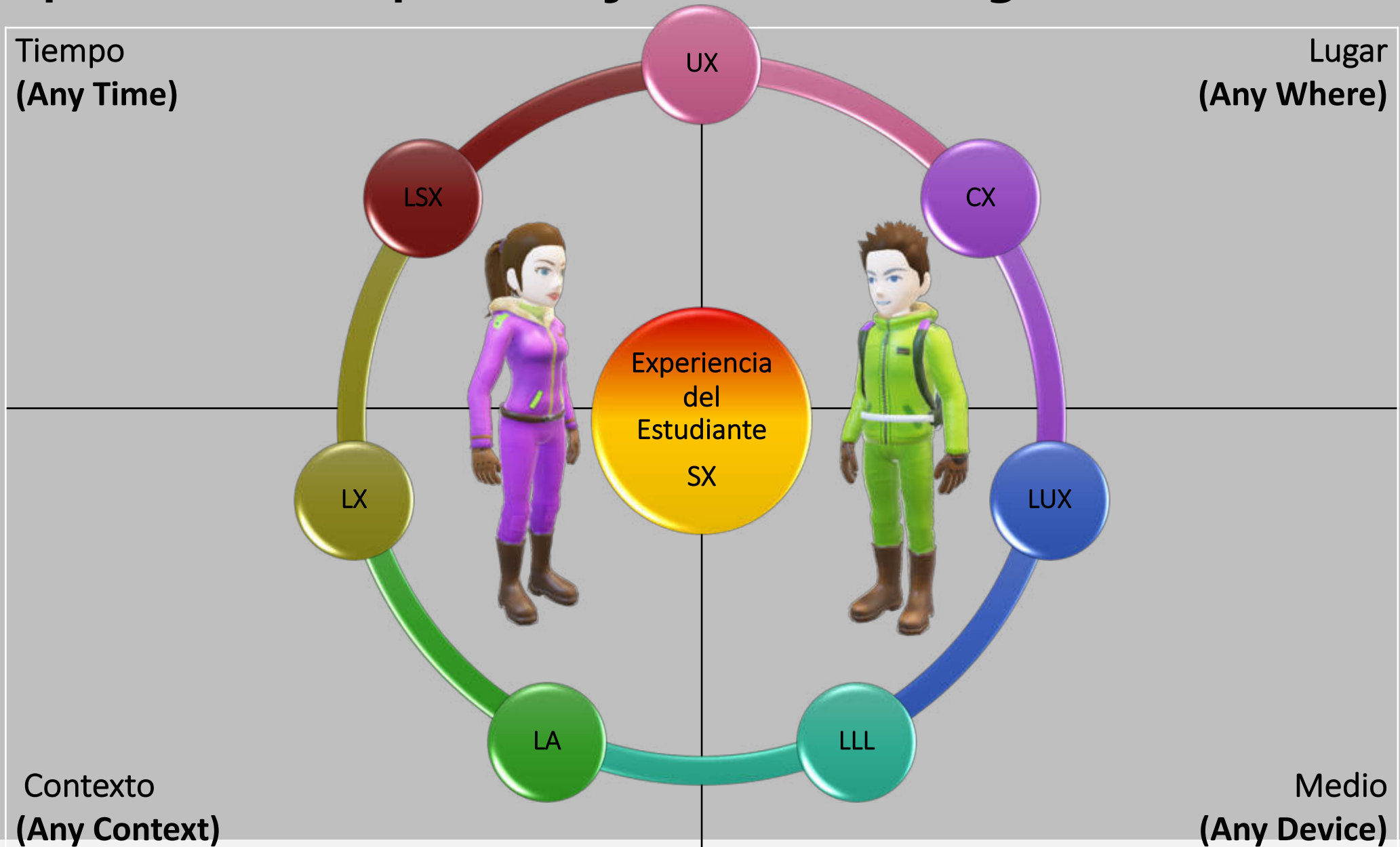
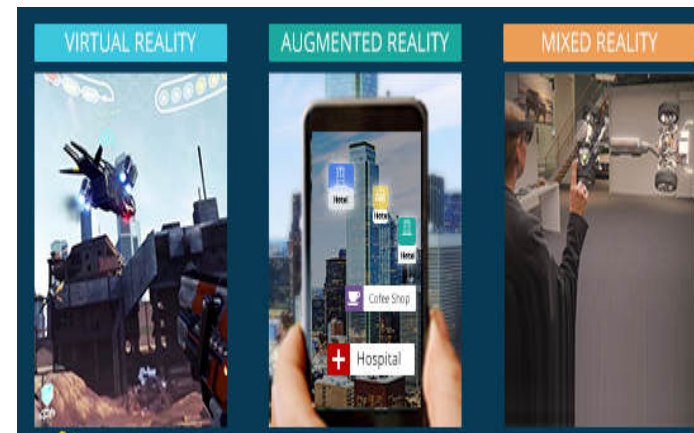


# La Experiencia de Aprendizaje en U-Learning



# La Experiencia de Aprendizaje en U-Learning







## Retos

Desarrollar experiencias de aprendizaje de los estudiantes diseñadas éticamente, para no manipular ni modificar su comportamiento ni los procesos de aprendizaje, que aporten a su desarrollo de conocimiento, habilidades y actitudes para que se pueda desempeñar en el futuro.



# Trabajo Futuro

Desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje que tengan en cuenta las singularidades de todos los estudiantes, generando experiencias de aprendizaje personales positivas por medio de U-Learning para desarrollar las habilidades y de esta forma afrontar los retos futuros de forma prospectiva.



# Conclusiones

- La SX es un área de trabajo e investigación reciente y que se debe empezar a desarrollar.
- Las disrupciones o cambios en las TICs aplicadas en la educación y los procesos de aprendizaje están relacionadas siempre con la innovación y la evolución de las tecnologías.
- El concepto de Z-Learning plantea la inclusión de las últimas TICs en la educación para modernizar la educación de forma prospectiva.
- La educación cuántica depende de la computación cuántica y se plantea como la revolución de la educación en los próximos años





# Preguntas importantes

- ¿Con cuántos sensores interactúa diariamente?
- ¿Cuántos sensores tiene un celular?
- ¿Cuántos sensores tiene su computador personal?
- ¿Cuántos sensores tiene su casa y su oficina?
- ¿Cuántos sensores tiene la ciudad donde vive, las calles que transita?
- ¿Con cuántos sistemas interactúa?
- ¿Cuántas redes sociales tiene?
- ¿Sabe cual es el rastro de su datos?
- ¿Quien es el dueño de los datos de los estudiantes?
- ¿Como se asegura la no manipulación de su comportamiento?
- ¿Como generar experiencias de usuario y del estudiante éticas?



Muchas gracias.

Preguntas.....

....



Gabriel Mauricio Ramirez Villegas



[gabriel.ramirez@unad.edu.co](mailto:gabriel.ramirez@unad.edu.co)

# Referencias

- [1] G. S. Zinny, *EDUCACION 3.0*, Norma. Bogota, 2015.
- [2] T. W. Bank, "Learning for All," 2011.
- [3] M. Weiser, "The Computer for the 21st Century," *Sci. Am.*, vol. 265, no. 3, pp. 94–104, 1991.
- [4] C. Collazos, J. Jurado, and L. Merchan, *Entornos Ubicuos y Colaborativos (U-CSCL) para Ambientes de Enseñanza-Aprendizaje de Competencias Profesionales*. Cali, 2016.
- [5] M. Coto, C. a. Collazos, and S. Mora-Rivera, "Modelo Colaborativo y Ubicuo para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje a nivel Iberoamericano," *Rev. Educ. a Distancia*, no. 48, 2016.
- [6] E. Fernandez, *U-Learning El Futuro esta aqui*. Mexico, 2010.
- [7] B. Gros, Kinshuk, and M. Maina, *The Future of Ubiquitous Learning: Learning Desings for Emerging Pedagogies. Lecture Notes in Educational Technology*. Springer International Publishing, 2016.
- [8] A. Flores, "Reflexiones en torno al aprendizaje ubicuo, desde la visión CTS," pp. 177–200, 2012.
- [9] C. S. González, C. A. Collazos, and R. García, "Desafío en el diseño de MOOCs: incorporación de aspectos para la colaboración y la gamificación," *RED. Rev. Educ. a Distancia*, vol. 7, no. 48, pp. 1–23, 2016.
- [10] H. A. Villa Martinez, F. J. Tapia Moreno, and C. A. Lopez Miranda, "Aprendizaje ubicuo en la enseñanza de las matematicas," *Rev. Estud. Cult.*, pp. 123–136, 2010.
- [11] R. Software, "Tin Can API." [Online]. Available: <https://tincanapi.com/tin-can-xapi/>.
- [12] C. E. Biscay, "Los estándares de e-learning," pp. 49–74, 2012.
- [13] E. Hernández, "Estándares y especificaciones de E-learning: Ordenando el desorden," *UNIACC eCampus*, 2003.
- [14] M. Manso-Vazquez, M. Caeiro-Rodriguez, and M. Llamas-Nistal, "xAPI-SRL: Uses of an application profile for self-regulated learning based on the analysis of learning strategies," *2015 IEEE Front. Educ. Conf.*, pp. 1–8, 2015.
- [15] E. A. Amrieh, T. Hamtini, and I. Aljarah, "Preprocessing and analyzing educational data set using X-API for improving student's performance," *2015 IEEE Jordan Conf. Appl. Electr. Eng. Comput. Technol.*, pp. 1–5, 2015.
- [16] V. R. Raghuv eer and B. K. Tripathy, "Multi Dimensional Analysis of Learning Experiences over the E-learning Environment for Effective Retrieval of LOs," *Technol. Educ. (T4E), 2014 IEEE Sixth Int. Conf.*, pp. 168–171, 2014.
- [17] Siemens, "Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age," 2004.
- [18] M. C. Tumino and U. Adventista, "Conectivismo: Hacia El Nuevo Paradigma De La Enseñanza Por Competencias," *Eur. Sci. J.*, vol. 12, no. 10, pp. 112–129, 2016.
- [19] G. Siemens, S. Onderwijsdagen, D. Age, E. Design, G. Siemens, S. Downes, G. Siemens, and D. Age, "Connectivism : a new learning theory ?," 2006.
- [20] M. y Zapata-Ros, "Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos .," 2012.