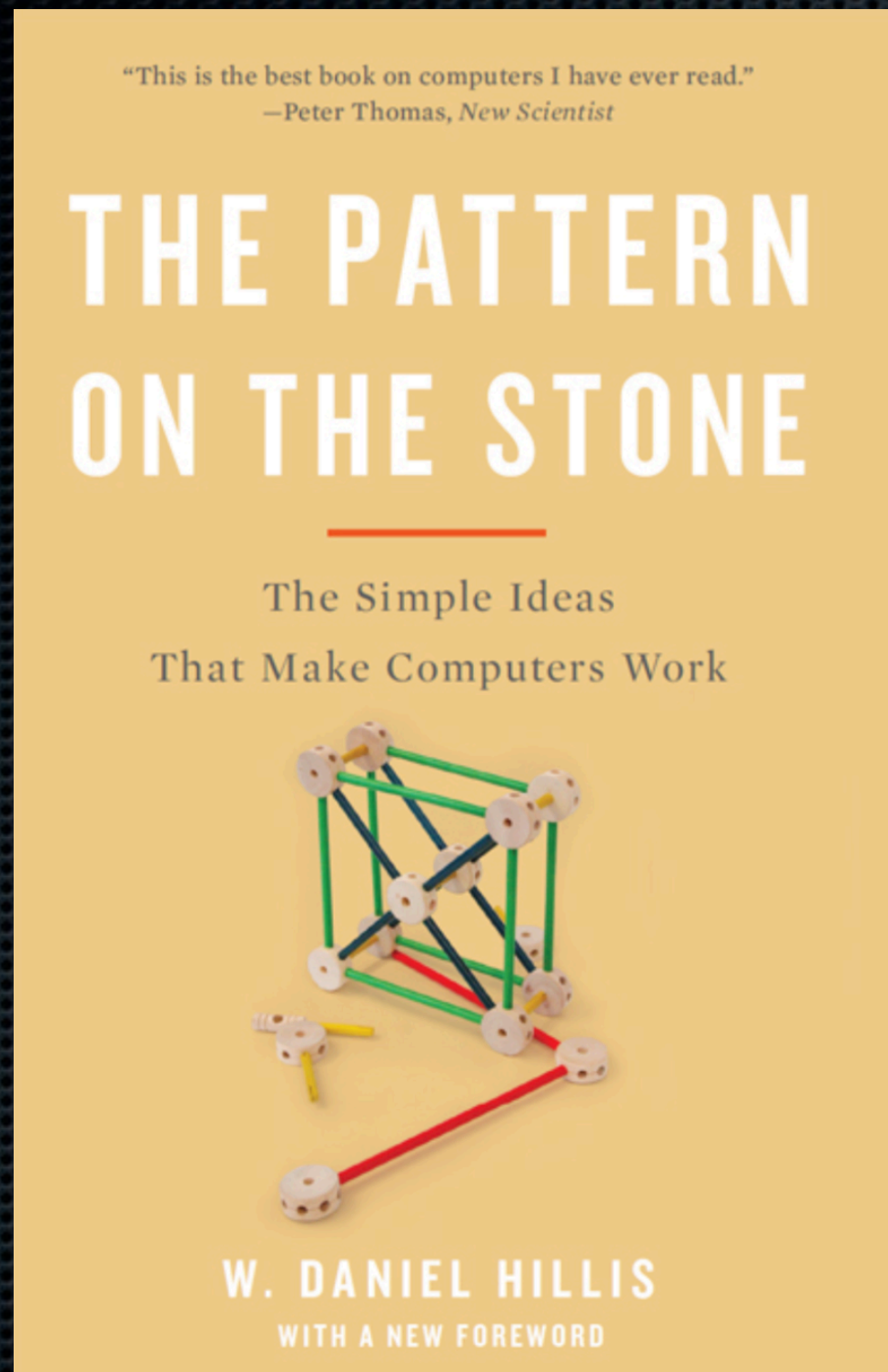




Democratización de la tecnologías digitales en el aula

“Un computador no es tecnología es un conjunto de ideas”



1

Abstracción funcional

2

Computación universal

3

Sistema emergente

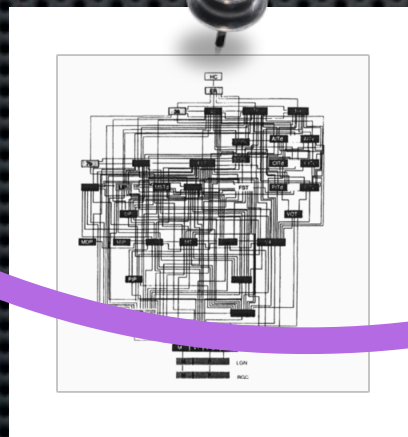
Lógica

$$\neg(A \vee B) = (\neg A) \wedge (\neg B)$$

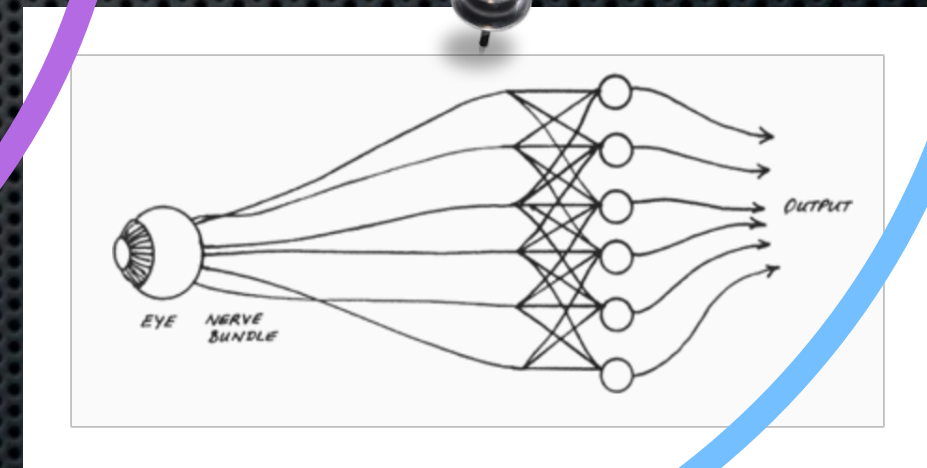
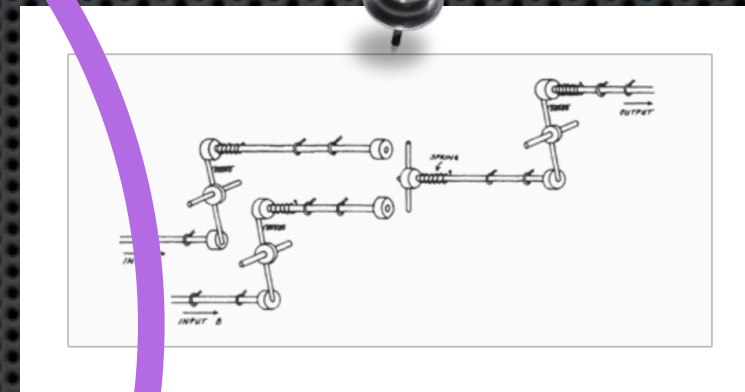
Algebra Boole

	Input A	Input B	Output
OR Function	0	0	0
	0	1	1
	1	0	1
	1	1	1

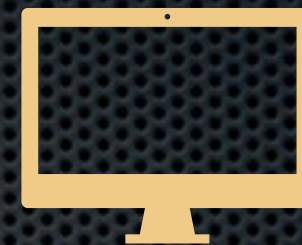
Representación sistema visual del macaco



Máquinas “y” - “o”



Máquinas



1

Computación

Procesamiento (artificial - natural)

2

Interfaz

Percepción (virtualidad)

3

Conectividad

Comunicación (redes)

El diseño de un sistema enseñanza, que hace uso de recursos digitales, se guía hacia la **experiencia de usuario (aprendiz)**, no por la eficiencia de máquina o a la lógica de la gestión de información



Usos

Preservar contenidos
Entretenimiento de adultos
Acceder a formación paga
Realizar inversiones
Realizar pagos en línea
Transferencias entre cuentas
Compras en línea
Compra de suministros en línea
Participar en foros virtuales
Apostar
Reuniones en línea
Enviar recibir archivos
Usar aplicaciones de mapas
Ser miembro de grupos y causas en redes sociales

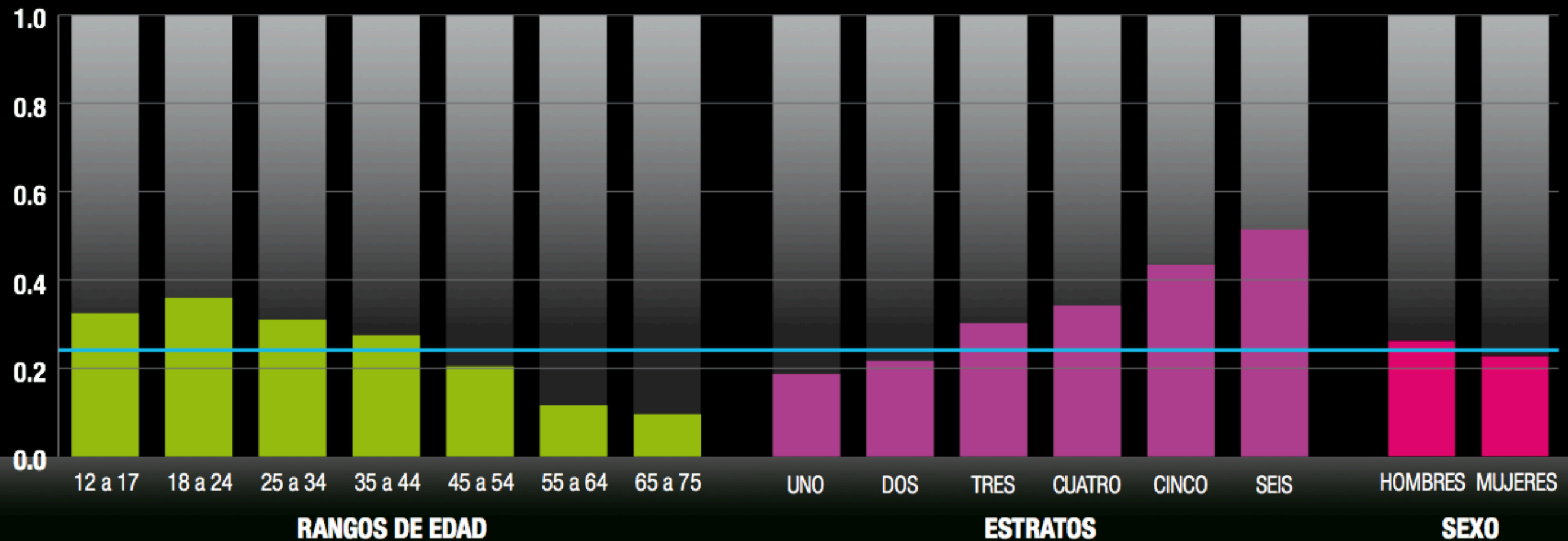
Escuchar emisoras, ver podcasts
Crear contenidos
Acceder al gobierno en línea
Protestar o reclamar
Compartir fotos
Ver/ descargar programas y series
Acceder a formación gratuita
Enviar y recibir correos
Ver videos musicales
Buscar información
Ver fotos y videos
Enviar recibir mensajes instantaneos / chatear

Apropiación

Intenciones

Para comunicarse, estar en contacto y compartir información / documentos con mis familiares y amigos, así como estar actualizado sobre ellos
Para comunicarse, estar en contacto y compartir información / documentos con mis compañeros de trabajo, clientes, proveedores y colegas
Para comunicarse, estar en contacto y compartir información / documentos con mis compañeros de estudio y profesores
Para facilitar y/o resolver temas personales
Para facilitar y/o resolver temas relacionados con mi trabajo
Para facilitar y/o resolver temas relacionados con el colegio / universidad
Para entretenerme / divertirme
Para aprender y profundizar sobre temas que me interesan
Para aprender y profundizar sobre temas relacionados con mi trabajo / profesión
Para conocer o entrar en contacto con personas que comparten mis gustos e intereses
Para conocer o entrar en contacto con personas relacionadas con mi trabajo
Para expresar mi opinión
Para generar ingresos



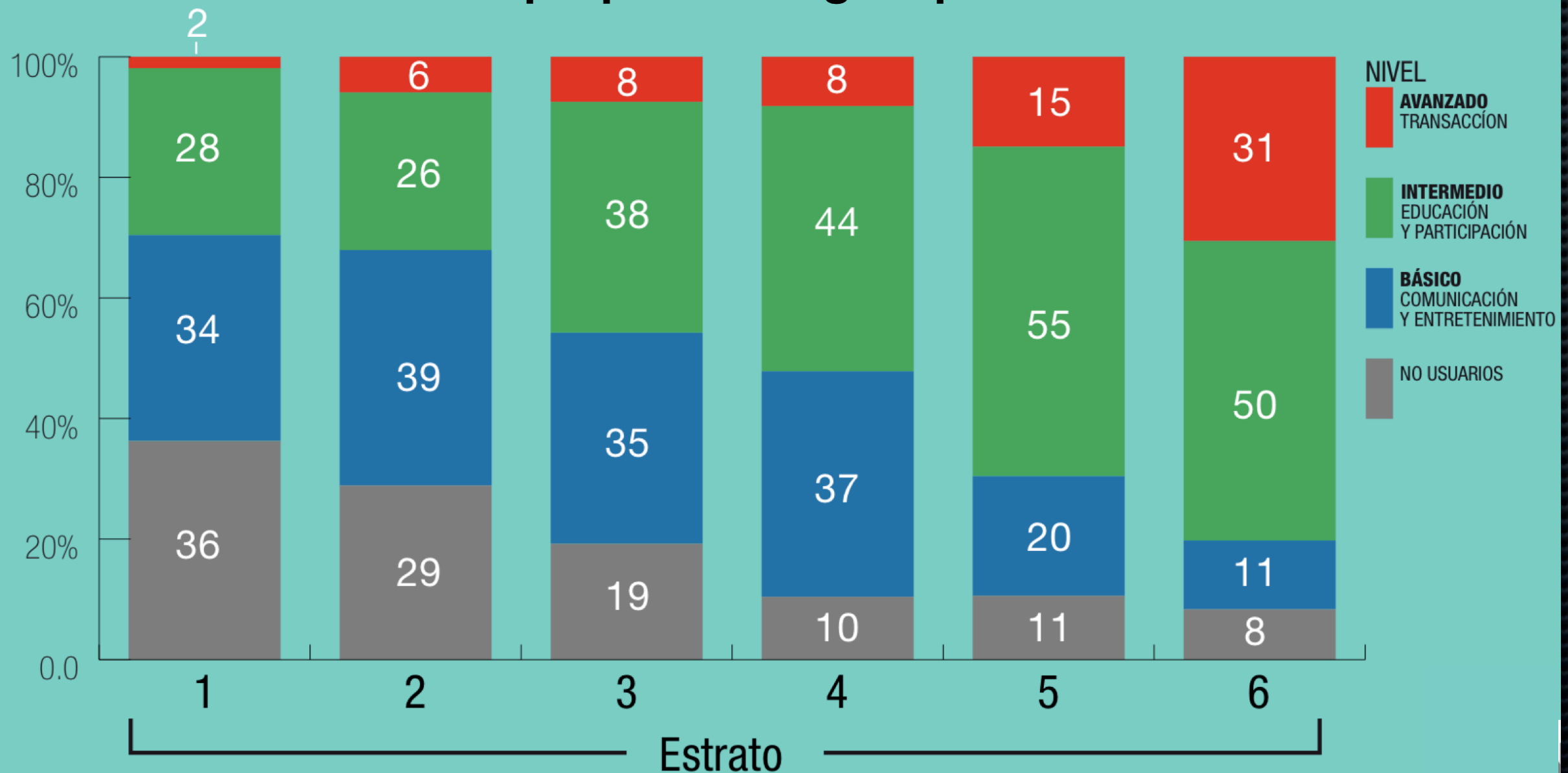


Apropiación Digital 3.0 Centro Nacional de consultoría

Apropiación social

110001001110101110000100001110110010100000011100111100100001000101111100010000

Nivel de apropiación digital por estrato



Apropiación
Digital 3.0

Centro Nacional de consultoría

Apropiación social

110001001110101110000100001110110010100000011100111100100001000101111100010000



9

Usuario en movimiento

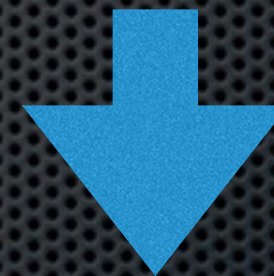
Experiencia de usuario

Movimiento

Estática

1

Ser humano - máquina



2

Hipermedial

3

Experiencia simulada

3

Conexión

Aula

Aula

110001001110101110000100001110110010100000011100111100100001000101111100010000

1

Experiencia de usuario: Los recursos educativos digitales orientados a la experiencia de usuario tienen mayor apropiación en países como Finlandia en el área educativa que los países latinoamericanos orientados a la gestión de la información y uso de tecnologías de máquina.

2

Democratización del uso de recursos educativos digitales: En Colombia los recursos educativos digitales tienen mayor apropiación en el área educativa por parte de hombres jóvenes de estratos altos.

3

Desafíos:

3.1 Promover el diseño y gestión de recursos educativos digitales
a) vía experiencia de usuario (aprendiz), que vaya más allá de la gestión de información y tecnológica de máquina, y **b) su democratización** superando su consumo mayoritario en el campo del entretenimiento y el comercio.

3.2 Convertir algunas aulas en **laboratorios de aprendizaje** apoyados por recursos educativos digitales