



TICs aplicadas a modelos educativos masivos.

División de Ciencias Físico Matemáticas y de las Ingenierías FES Aragón

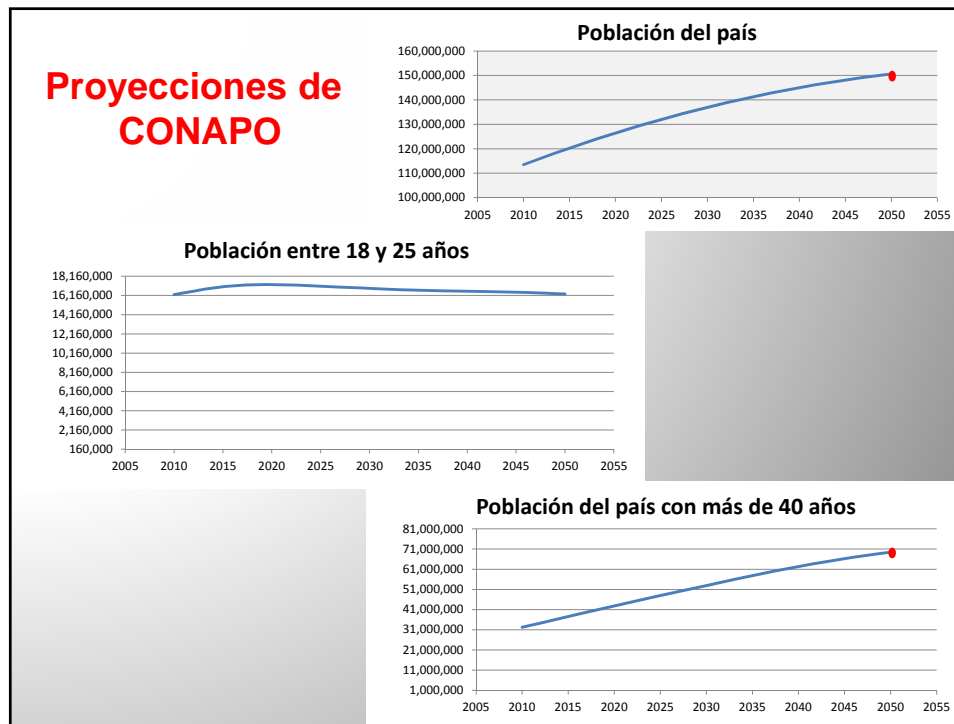


Aristóteles (384 AC-322 AC) Filósofo griego.

Las enseñanzas orales deben acomodarse a los hábitos de los oyentes.

Confucio (551 AC - 479 AC) Filósofo chino.

Dime algo y lo olvidaré, enséñame algo y lo recordaré, hazme participe de algo y lo aprenderé.



Reflexiones dadas a las proyecciones de CONAPO

- Para el 2050 casi la mitad de los habitantes de México será mayores de 40 años y 26.5 por ciento mayor a 60 años.
- La población absoluta de jóvenes en 2050 será equivalente a la de 2010.
- La formación del bono demográfico se debe dar entre 2015 y 2020.
- Cobertura de México es del 27%






Reflexiones dadas a las proyecciones de CONAPO

- Para poder generar la riqueza del país
 - Incrementar la productividad de la población a edades mayores.
 - Incrementar la capacidad de generar valor agregado por parte de los jóvenes.
 - Una herramienta es la educación.
 - Implica masificar la educación

Revolución informática

La revolución informática








↳ Período de avances tecnológicos, que abarca desde mediados del siglo XX hasta la actualidad.

				
<p>Inician Emisiones Inglaterra (1936), Estados Unidos (30/abril/1939)</p>	<p>ENIAC (1947) Universidad de Pennsylvania (18000 bulbos) (5000 op. /seg.) 1/250,000 (actual)</p>	<p>EDVAC (1951) Universidad de Pennsylvania (6000 bulbos y 12000 diodos) (4MB. memoria) 45 m2</p>	<p>24,000 (4MB)</p>	<p>Computadora personal (Finales 70s y principios 80s)</p> <p>Nombre / Vel. Proc. / RAM / ROM Apple II / 1MH / 4KB / 12KB IBM PC / 4.7MH / 16KB / 64kB Commodor 64 / 1MH / 64KB / 20kB</p>

Revolución informática

La revolución informática






↳ Período de avances tecnológicos, que abarca desde mediados del siglo XX hasta la actualidad.

						
1961 Correo electrónico	1969 ARPANET (esbozo del internet) Stanford y UCLA	1975 Basic TCP	1981 MS DOS TCP/IP Epson HX-20 (1er portátil)	1983 WORD Mouse Windows	1987 PowerPoint Excel	1990 Windows 3.0 Hipertexto www (World Wide Web), http, HTML y URL

Revolución informática

La revolución informática

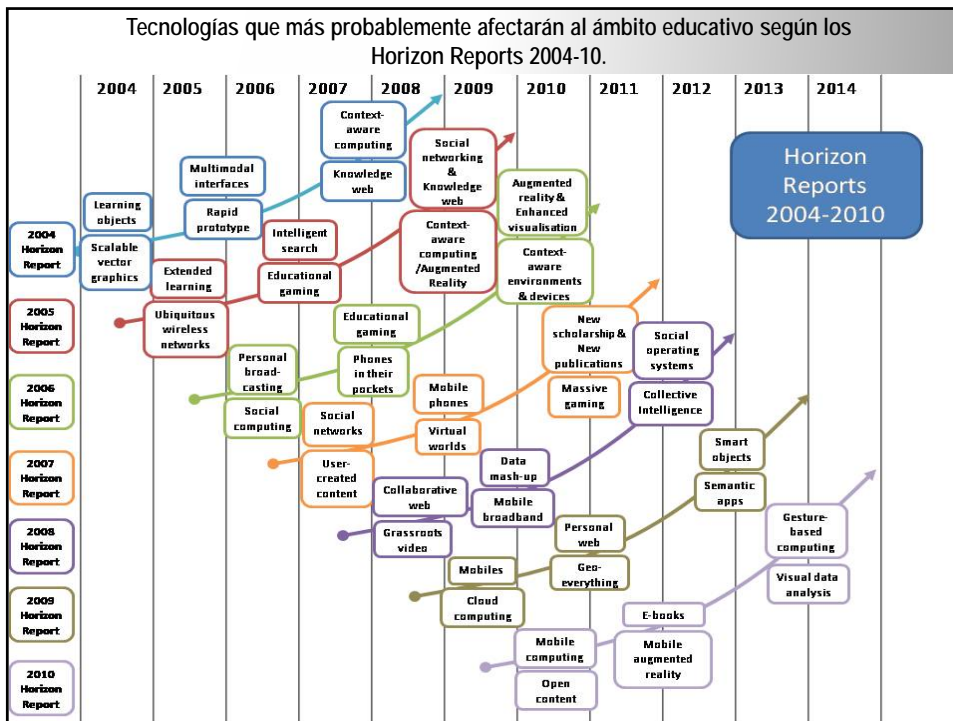
↳ Período de avances tecnológicos, que abarca desde mediados del siglo XX hasta la actualidad.

				
1992 Encarta PDA (Personal Digital Assistant)	1993 "Mosaic" (1er navegador) "Simón" (smartphone)	1994 Netscape Yahoo	1997 Google	2001 Wikipedia iPod

Revolución informática

La revolución informática

↳ Período de avances tecnológicos, que abarca desde mediados del siglo XX hasta la actualidad.



En la Educación a Distancia

Herramientas

- Administradores de contenidos y bases de información
- Sitios WEB
- Redes Sociales
- Sistemas colaborativos (Wikis)
- MOOC
- Broadcast (dominios de difusión)
- Sistemas P2P
- Ambientes de inmersión virtual
- Cómputo de nube
- Dispositivos móviles

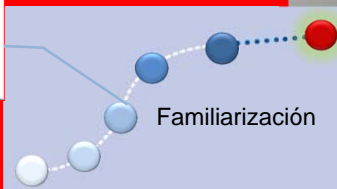
TENEMOS AL MENOS
10 AÑOS DE
RETRAZO TECNOLÓGICO



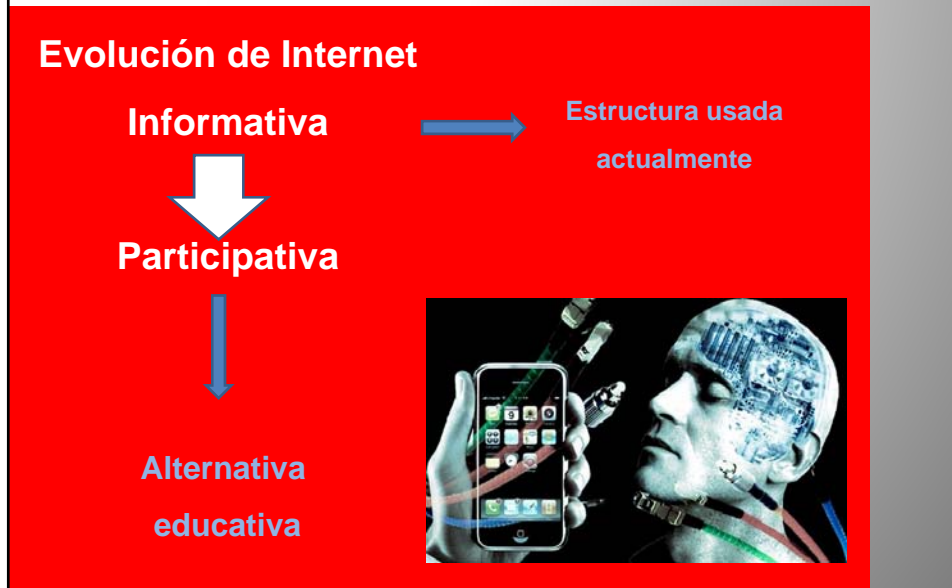
Realidad de México

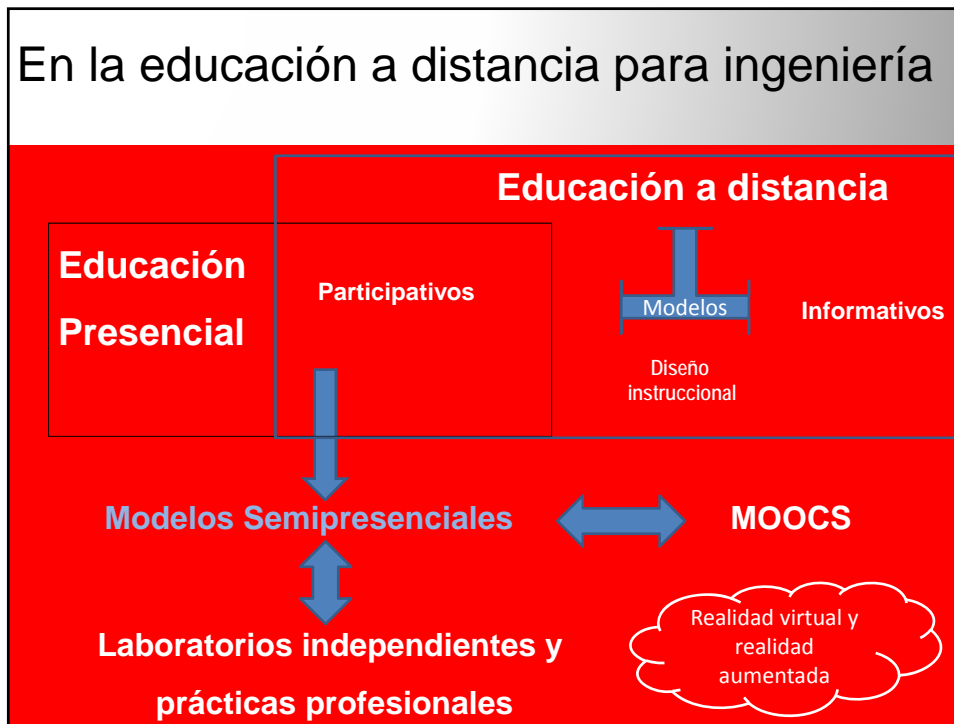


- 113 millones de habitantes
- 21.4 usuarios de internet por cada 100 habitantes
- 13.85 computadoras personales por cada 100 habitantes
- 4.27 suscriptores a la banda ancha de internet
- Velocidad de 1.0mB/S en el ancho de banda por cada 1000 habitantes



En la Educación a Distancia








Prospectiva Perspectivas y retos para México

- Extender la infraestructura en telecomunicaciones
- Fomentar la penetración del Internet en el sector educativo, de salud y de gobierno
- Favorecer con políticas públicas la extensión de la cobertura educativa
- Apostar por los dispositivos móviles de comunicación aplicados a la educación





Aristóteles (384 AC-322 AC) Filósofo griego.

Las enseñanzas orales deben acomodarse a los hábitos de los oyentes.

Confucio (551 AC - 479 AC) Filósofo chino.

Dime algo y lo olvidaré, enséñame algo y lo recordaré, hazme participe de algo y lo aprenderé.