

COOPERACIÓN
IBEROAMERICANA

CYTED
CIENCIA Y TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO



u-CSCL

Programa Iberoamericano
de Ciencia y Tecnología
para el Desarrollo

RED IBEROAMERICANA DE
APOYO A LOS PROCESOS DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DE COMPETENCIAS
PROFESIONALES A TRAVÉS
DE ENTORNOS UBICUOS Y
COLABORATIVOS -
513RT0481



**Red iberoamericana de apoyo a los procesos de enseñanza-
aprendizaje de competencias profesionales a través de entornos
ubícuos y colaborativos (U-CSCL)**

U-CSCL Modelo Conceptual y Pedagógico

Néstor Darío Duque Méndez
Universidad Nacional de Colombia
Sede Manizales

Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología para el Desarrollo

Agenda



- **La Red U-CSCL**
- **Objetivos propuestos en la red**
- **U-Learning**
- **CSCL**
- **U-CSCL - Componentes**



Creación de una Red de Académicos, investigadores y profesionales con el objetivo de impulsar actividades conjuntas para la transferencia de conocimiento en el ámbito de desarrollo de tecnología colaborativa, personalizada y ubicua.



Objetivos Específicos:

- Desarrollar una plataforma colaborativa abierta, integrada por componentes de mobile learning, videojuegos que preste servicios de u-learning.
- **Obtener un modelo pedagógico y tecnológico acordes a escenarios u-learning.**
- Definir y/o adaptar **estándares de representación de contenido educativo** y procesos de aprendizaje en el modelo de u-learning.
- **Mejorar habilidades** de comunicación, colaboración y trabajo en equipo a través de CSCL y personalizado a la **plataforma de u-learning.**
- Desarrollar la plataforma u-learning desde una perspectiva centrada en el usuario
- Sentar las bases para elaborar recomendaciones políticas para los sistemas educativos a nivel de Iberoamérica del aprendizaje ubicuo
- Presentar experiencias innovadoras y ejemplos de buenas prácticas nacionales, regionales e internacionales

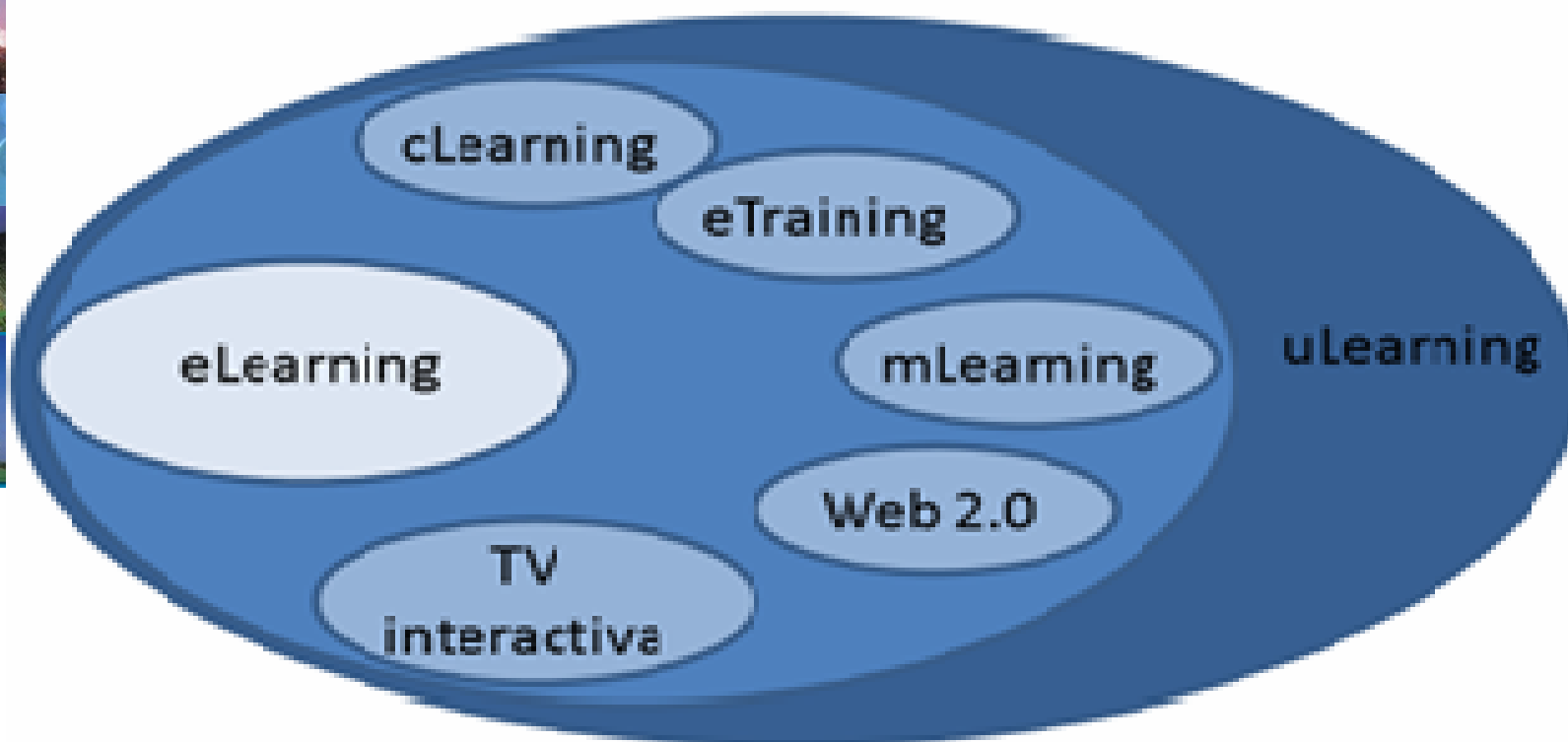
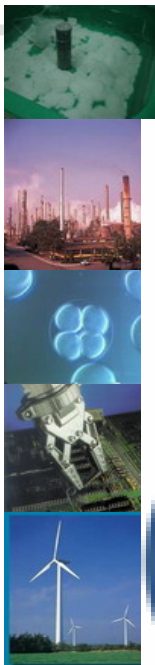
Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología para el Desarrollo

U-CSCL = U ++ CSCL



El Aprendizaje Colaborativo Apoyado por Computador (Computer Supported Collaborative Learning, **CSCL**) y el aprendizaje ubicuo (**u-Learning**) son dos tendencias relevantes en la confluencia de las **Tecnologías de la Información y Comunicación TIC** y la **educación** y están orientadas a mejorar el aprendizaje y el **desarrollo de habilidades importantes como la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo.**

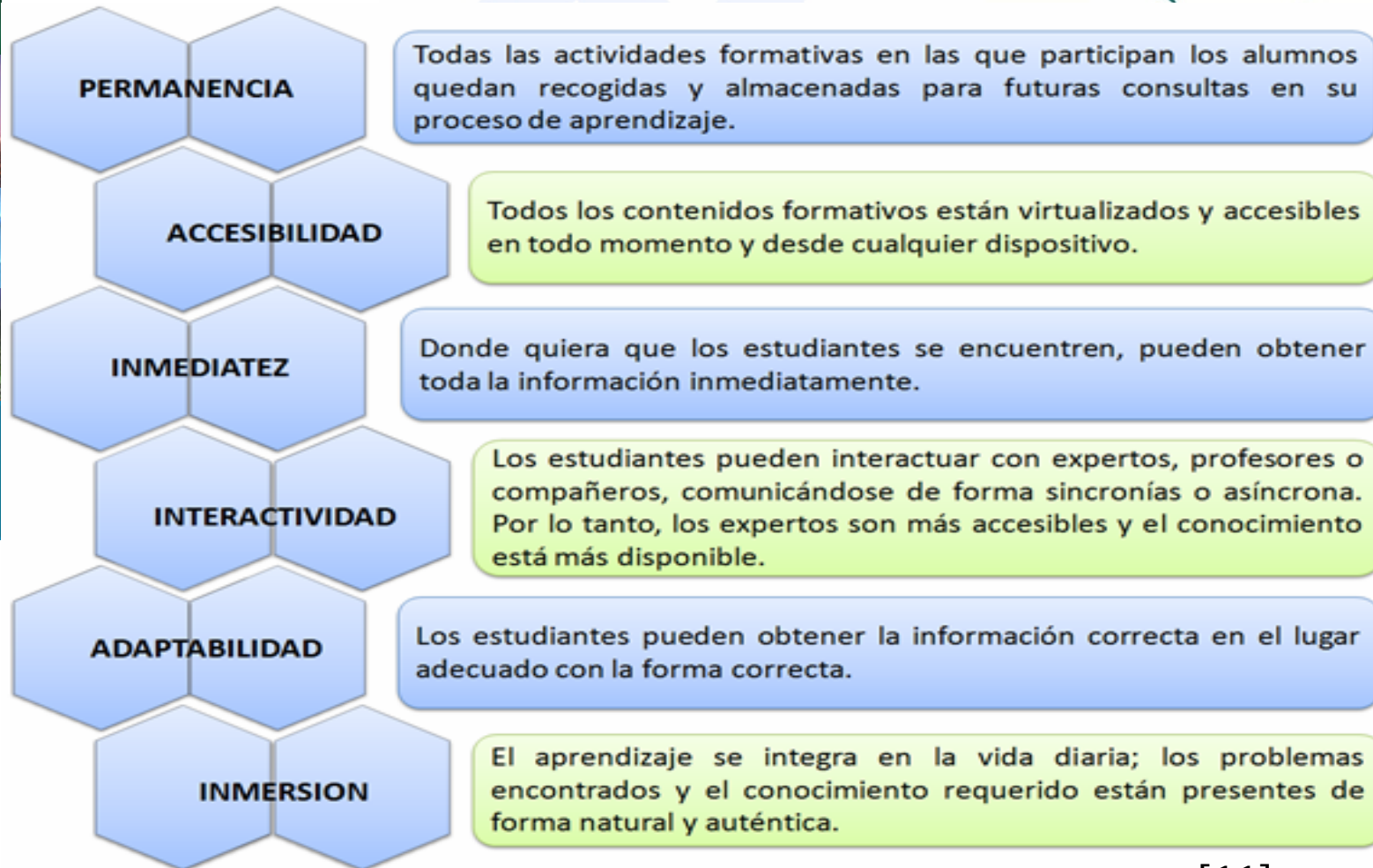
U-Learning



[10].



U-Learning



[11]

U-Learning



e-Learning + m-Learning : cambio tecnológico y de capacitación

u-Learning:
implica un cambio metodológico, ya que el uso de las nuevas tecnologías por sí solas no garantiza una educación de calidad [13].

U-Learning



APRENDIZAJE UBICUO

(...) aprendemos **cualquier cosa**, en **cualquier momento** y en **cualquier lugar** utilizando tecnologías e infraestructuras de informática ubicua.

Así, el **sujeto esencial de aprendizaje** existe en nuestro **ambiente diario**, no en aulas o libros de texto.

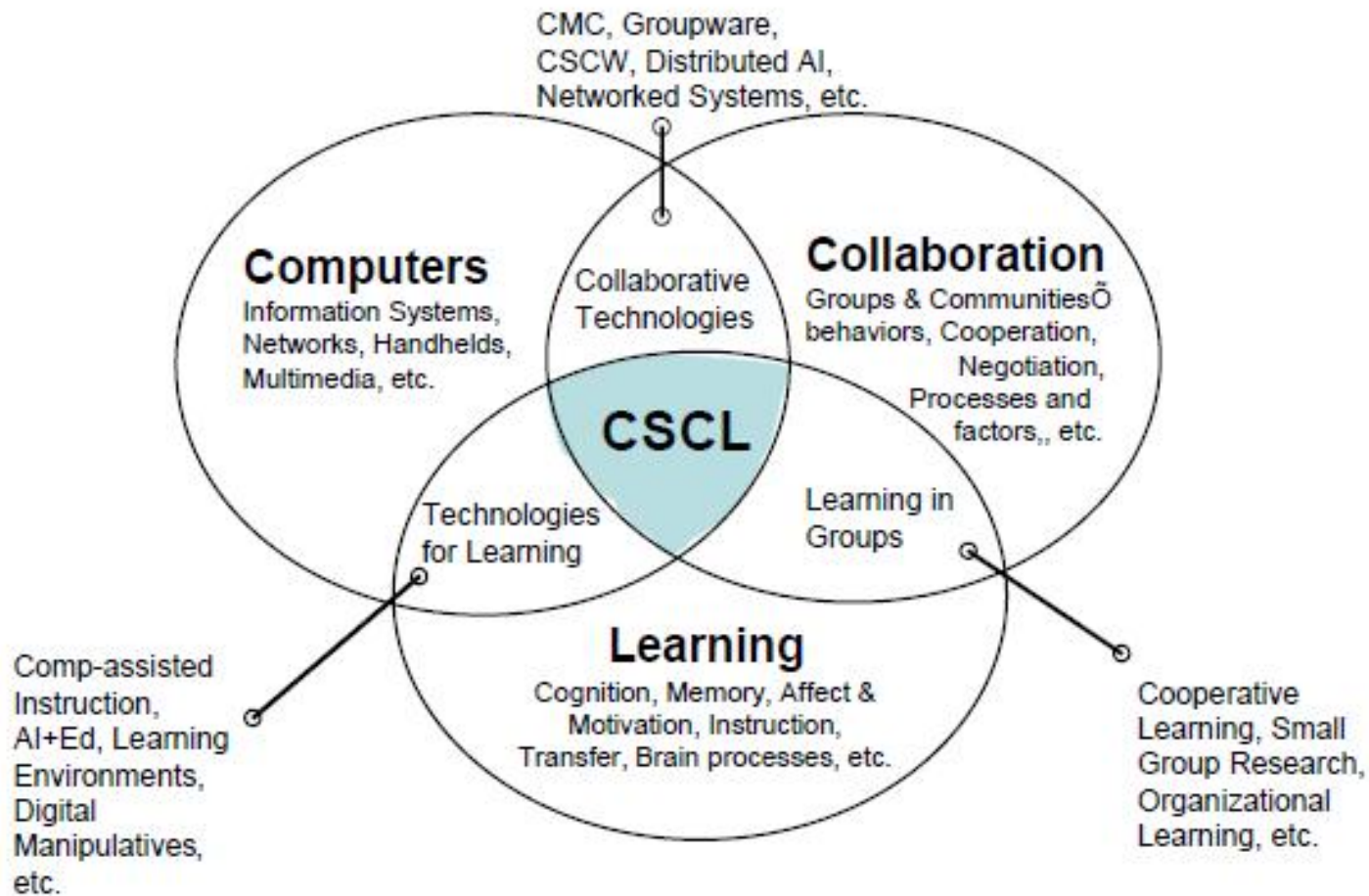
Tradicionalmente, es muy difícil aprender desde nuestro entorno habitual, porque no tenemos método para ello.

Recientemente, el desarrollo de la tecnología de informática ubicua nos permite compartir información y comunicarnos sin esfuerzo, constante y continuamente a lo largo del día.

(Sakamura y Koshiznka; 2005: 4)

El aprendizaje ubicuo es aquel en el que aprendemos en, con, de y desde nuestro entorno de vida.

CSCL



Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología para el Desarrollo

10 Computer-Collaboration-Learning: Figure 2 by Johann W. Sarmiento-Klapper, "Sustaining Collaborative Knowledge Building: Continuity in Virtual Math Teams", A Thesis of Ph.D., Drexel University, 2009 (

COOPERACIÓN
IBEROAMERICANA

CYTED
CIENCIA Y TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO

CSCL



El aprendizaje colaborativo apoyado por computador (Computer Supported Collaborative Learning - CSCL) es una de las más prometedoras innovaciones para mejorar la enseñanza y el aprendizaje con la ayuda de las TICs[14].

Uno de los aspectos más importantes se refiere al poder diseñar **actividades** que conlleven a una verdadera colaboración [14].



CSCL



Diversos aspectos en la estructura de espacios:

- el diseño de la estructura del espacio de colaboración,
- el conjunto de actividades que definen la tarea colaborativa,
- variables que pueden influir en la colaboración (composición del grupo, género, etc.),
- el uso de diversos dispositivos de interacción entre otros aspectos.

CSCL



CSCL soporta su modelo pedagógico en

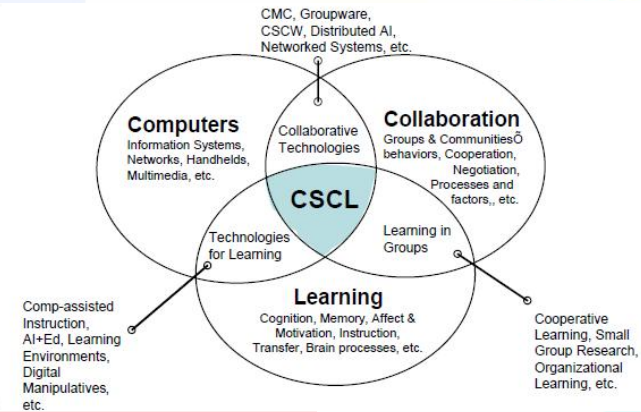
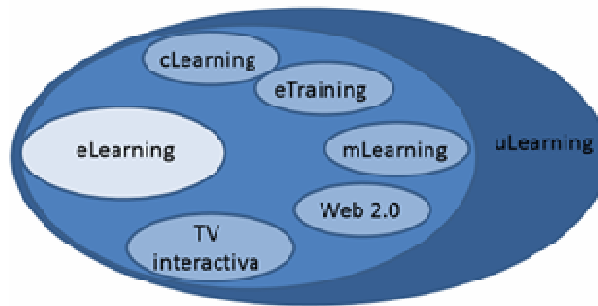
- la interacción social
- la motivación para buscar y apropiarse nuevos conocimientos
- construcción y apropiación colectiva
- alumnos se apropien de lo que deseen conocer, lo organicen y marchen más allá, gracias a la cohesión social, coordinados por un docente, y sin importar sus limitaciones de espacio y tiempo

(Vygotsky, 1978; Ovalle, Jimenez, 2004).

El aprendizaje tiene lugar en un contexto social (Rogers 2001), y la elaboración y re-elaboración de conceptos no necesariamente se llevará a cabo sólo en el plano del individuo

enfoque socio-cognitivo (Onrubia, 2005)

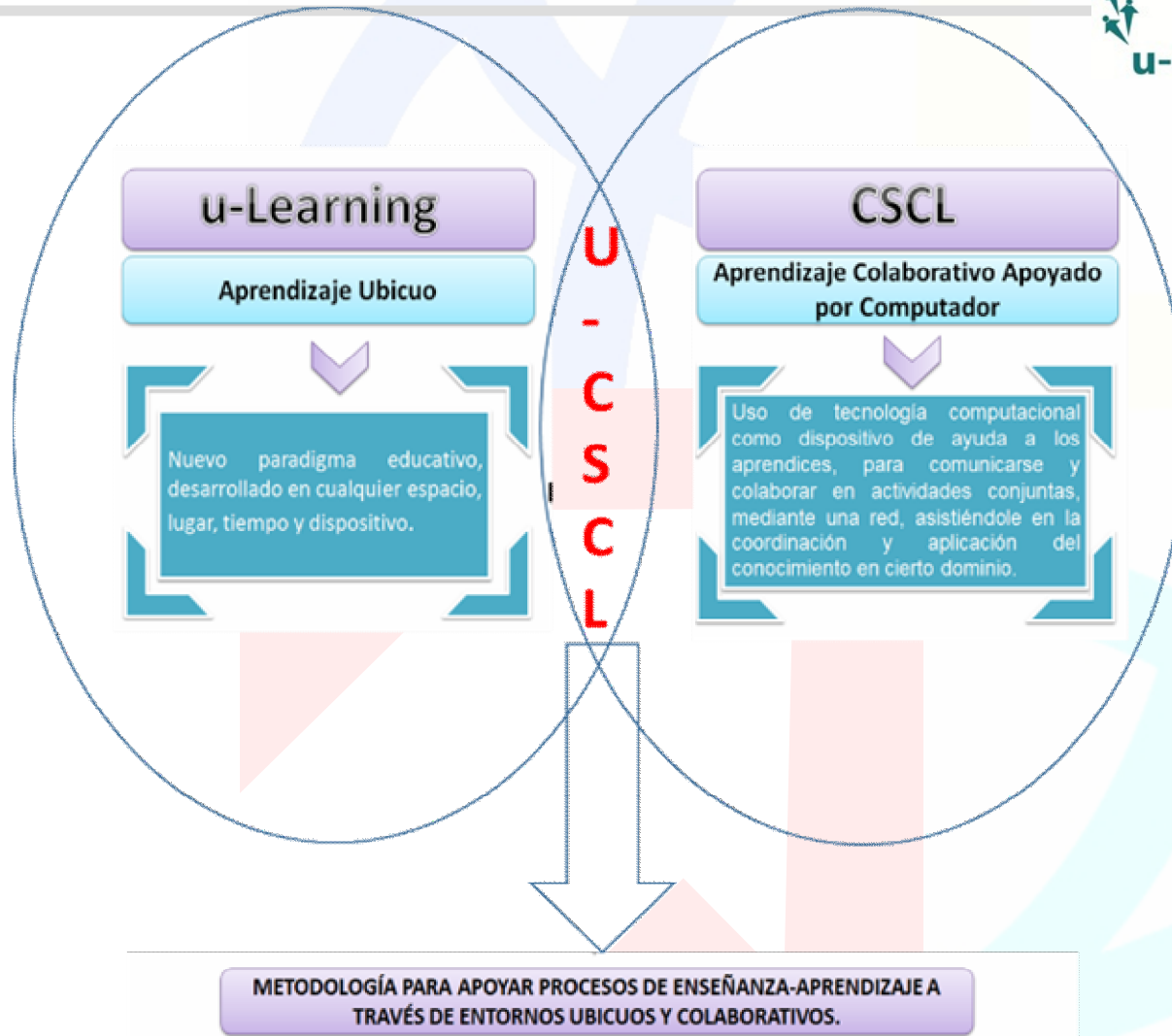
u-CSCL



u-CSCL

Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología para el Desarrollo

u-CSCL



Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología para el Desarrollo



CYTED
CIENCIA Y TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO

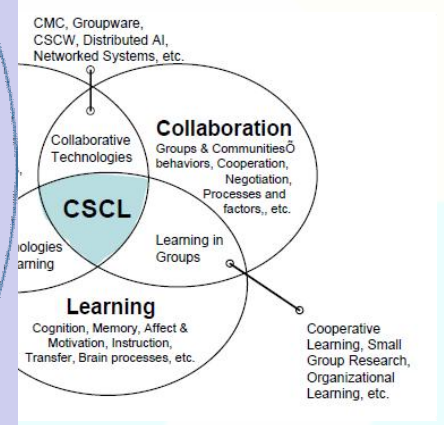
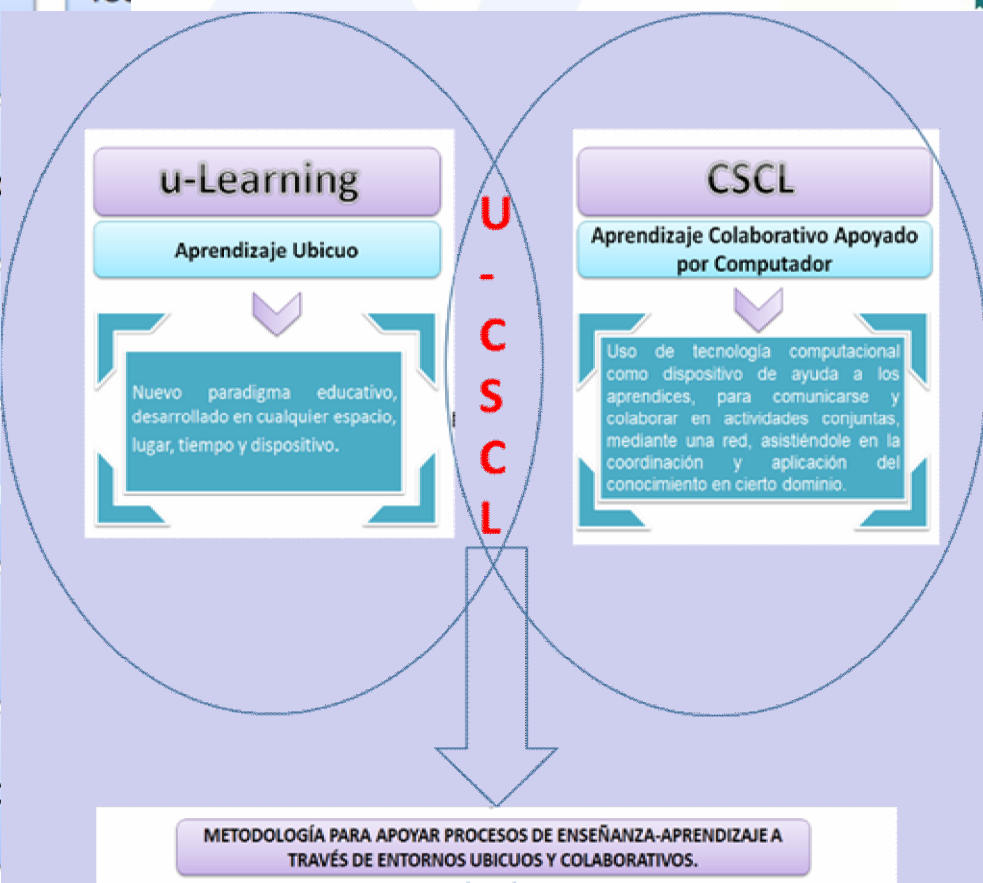
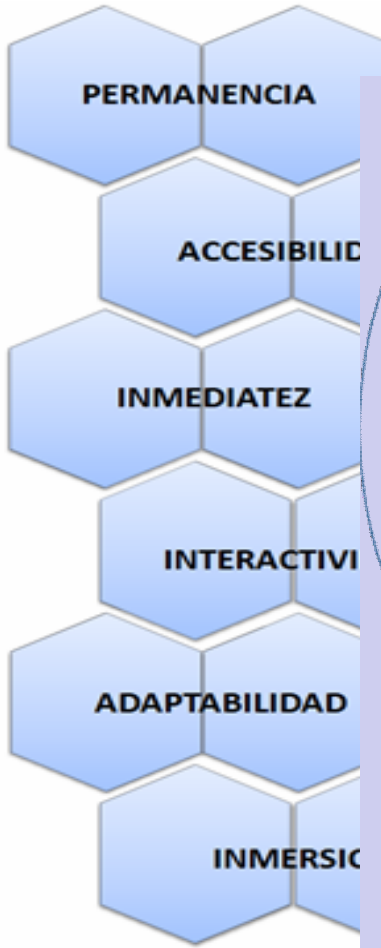
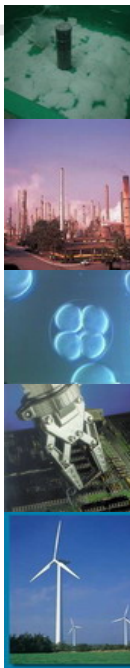
u-CSCL



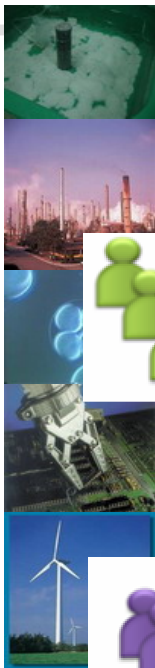
u-CSCL debe incorporar e integrar las mejores características del u-Learning y de CSCL, por lo tanto debe propiciar **actividades colaborativas tanto por parte de los profesores como de los estudiantes**, las cuales deben estar **disponibles, ser accesibles y recordadas en todo momento**, en cualquier lugar y desde diferentes dispositivos, permitiendo la comunicación de manera síncrona y asíncrona

Esta intersección dialéctica está orientada a **mejorar el aprendizaje y el desarrollo competencias específicas** en el área del conocimiento y potenciar habilidades importantes como la comunicación, la colaboración, el trabajo en equipo y el liderazgo.

u-CSCL



u-CSCL



PERMANENCIA

Todas las interacciones individuales y grupales son recogidas en el sistema de aprendizaje



ACCESIBILIDAD

Contenidos y actividades colaborativas síncronas y asíncronas disponibles desde cualquier lugar y dispositivo



INMEDIATEZ

Acceso a recursos colaborativos en forma permanente



INTERACTIVIDAD

Los estudiantes pueden interactuar con expertos, profesores o compañeros, comunicándose de forma sincrónica o asíncrona. Por lo tanto, los expertos son más accesibles y el conocimiento está más disponible.



ADAPTABILIDAD

Actividades colaborativas reconocen las características individuales, grupales, contextuales y tecnológicas



INMERSION

Aprendizaje relacionados con las actividades diarias personales y grupales

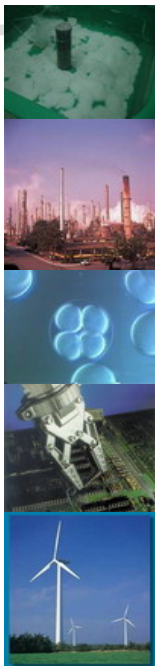
CIÓN
RICANA

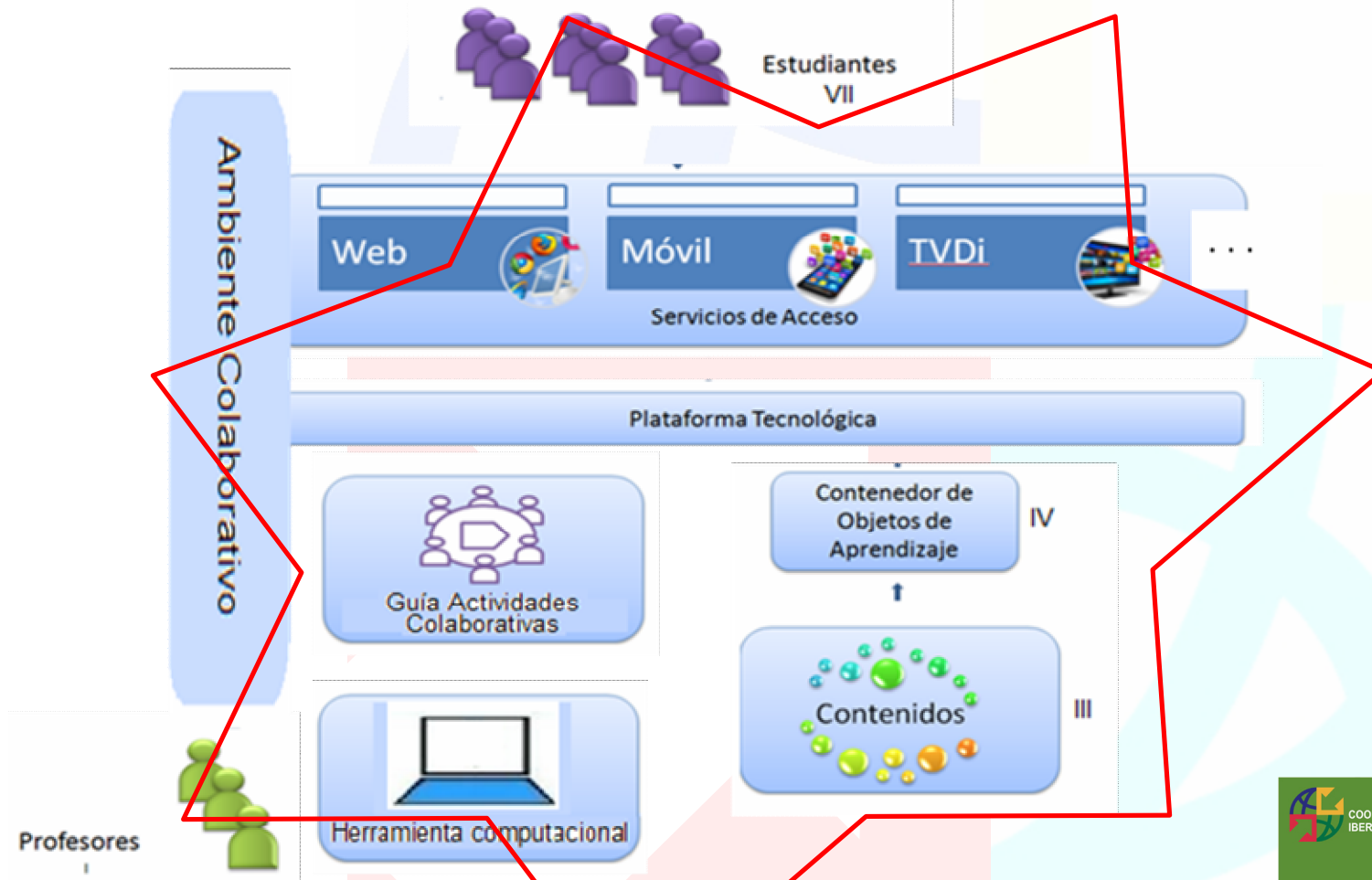




El propósito principal de esta propuesta radica en la integración de un esquema colaborativo y ubicuo que incluya los elementos principales de un modelo educativo colaborativo:

1. Profesores,
2. Ambiente Colaborativo,
3. Recursos educativos (contenidos, actividades colaborativas),
4. Repositorio de objetos de aprendizaje,
5. Plataforma Tecnológica (Sistemas de Gestión de Aprendizaje, Ambientes virtuales de Aprendizaje),
6. Servicios de acceso,
7. Estudiantes







u-CSCL

Inicio

Das



📁 Categorías

📁 Bases de datos

📁 e-Learning

Inicio / 📁 Cursos en oferta

Cursos en oferta Listado



Buscar...



Todos



Buscar

📁 Diseño de Software OO

👤 maria ines Lund

📁 Ingeniería de software

< Inicia: 09/30/2015 - Finaliza: 10/30/2015 >

Descripción:

descripcion de diseño oo

📁 Liderazgo

👤 Mayela Coto

COOPERACIÓN
IBEROAMERICANA

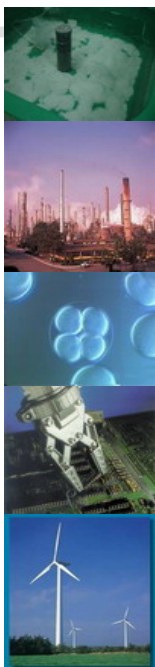
Conclusiones



Se ha establecido una propuesta metodológica para los procesos de enseñanza-aprendizaje que utilizan el **u-Learning colaborativo como paradigma de interacción**, donde se definen las actividades más adecuadas y los espacios de trabajo correspondientes, basándose no sólo en el perfil de los usuarios y grupos de trabajo, sino también en el contexto en el que las actividades serán proporcionadas, dependiendo del usuario y momento en el que se requiera.

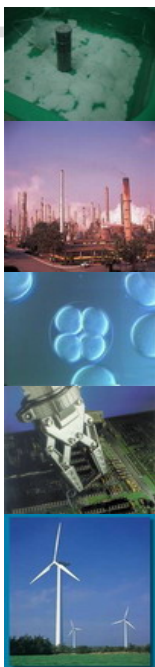
Este modelo supone un marco abierto de investigación que parta de las implicaciones del **u-Learning orientado al aprendizaje en grupo de forma colaborativa**, apoyado en medios informáticos y de un ambiente de aprendizaje colaborativo con los **beneficios de la computación ubicua**.

Trabajo Futuro



Validar la propuesta a través de la generación de actividades y espacios en el marco de cursos y contenidos digitales enfocados a fortalecimiento de competencias en entornos ubicuos y colaborativos

Referencias



Brunner, José J. (2001), "Educación superior: Escenarios de futuro", documento de trabajo, Santiago de Chile. J. Clerk Maxwell, A Treatise on Electricity and Magnetism, 3rd ed., vol. 2. Oxford: Clarendon, 1892, pp.68-73.

Casey, Des and Janet Fraser. "A Framework for Developing and Implementing u-Learning Models." Handbook of Research on Human Performance and Instructional Technology. IGI Global, 2010. 310-323

Collazos, C., Guerrero, L., Pino, J., Renzi, S., Klobas, J., Ortega, M., Redondo, M., Bravo, C., "Evaluating Collaborative Learning Processes using System-based Measurement", Educational Technology & Society (ISSN 1436-4522), 10 (3), 257-274, 2007.

Dillenbourg, P., & Traum, D. (2006). "Sharing solutions: persistence and grounding in multi-modal collaborative problem solving". Journal of the Learning Sciences, 15(1), 121-151.

Filippi, J. L.; Lafuente G. J. y Bertone, R. (2010). "Diseño de un Ambiente de Aprendizaje Colaborativo". Anales del Congreso de Tecnologías en Educación y Educación en Tecnología. TE&ET `10.

Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (1986). "Action research: Cooperative learning in the science classroom". Science and Children, 24, 31-32.

Koole, M. L. (2009). "A model for framing mobile learning". In M. Ally (Ed.), Mobile learning: Transforming the delivery of education and training (pp. 25-47). Edmonton, AB: AU Press, Athabasca University.

Martín-Sanz, C. (2011), "uLearning: nuevas vías de formación". [En línea] Documento disponible en: http://www.n-economia.com/notas_alerta/pdf/ALERTA_NE_18-2007.PDF

Medina, Sonia (2010). "Reseña del libro U-Learning. El futuro está aquí", de Eva Fernández Gómez» [reseña en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 7, n.º 2. UOC. ISSN 1698-580X.

Morfi, M. (2011). "U-learning aprendizaje donde quieras que estés". [En línea]. Documento disponible en: <http://www.learningreview.es/plataformas-de-e-learning/1971-u-learning-aprendizaje-donde-quiera-que-estes>

Onrubia, 2005

Ovalle, Jimenez, 2004

Prensky, M. (2001). "Digital natives, digital immigrants". On the Horizon, 9(5), 1-6.

Ramón, Óscar (2008). Del "eLearning" al "uLearning" [En línea]. Documento disponible en: <http://www.madridmasd.org/noticias/eLernin-uLerning/35400>



Referencias



Rinaldi, M. (2011). "M-learning, u-learning y lo que vendrá" [En línea]. Documento disponible en: <http://www.e-learning-social.com/article/469/>

Sánchez Caballero, Matías(2010). "E-learning para todos" [En línea]. Documento disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/elearning_para_todos.htm

Sakamura y Koshiznka; 2005:

Stahl, G. "Rediscovering CSCL". In T. Koschmann, R. Hall, & N. Miyake (Eds.), "CSCL2: Carrying Forward the Conversation", Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ., 2002.

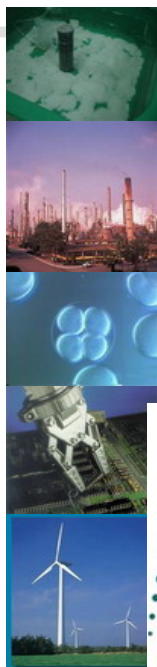
Traxler, J. (2009). "Current state of mobile learning". In M. Ally (Ed.), Mobile learning: Transforming the delivery of education and training. (pp. 9-24). Edmonton, AB: AU Press, Athabasca University.

Vygotsky, 1978Vizoso, C.M (2013). "¿Serán los COMA (MOOC), el futuro del e-learning y el punto de inflexión del sistema educativo actual?". Boletín SCOPEO N° 79. 1 de Marzo de 2013.

Zichermann, Gabe; Cunningham, Christopher (August 2011). "Preface". Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps (1st ed.). Sebastopol, California: O'Reilly Media. p. 208. ISBN 1449315399.



Gracias por la atención!!!



Red Iberoamericana de apoyo a los procesos de
Enseñanza - Aprendizaje de Competencias
Profesionales a través de entornos ubicuos y
colaborativos

Néstor Darío Duque Méndez
Universidad Nacional de Colombia
Sede Manizales
ndduqueme@unal.edu.co

Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología para el Desarrollo