



PRESENTACIÓN DE CONFERENCIA / TALLER / MESA





UNIVERSIDAD
PROVINCIAL
DE EZEIZA





UNIVERSIDAD
PROVINCIAL
DE EZEIZA



Inclusión en la educación online, la gran asignatura pendiente

Dr. Rafael Martínez Campoblanco rafael.martinez@utel.edu.mx

Director de Vinculación Institucional de Utel Universidad

Utel, educación que libera todo tu potencial



Validez oficial



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Acreditaciones



Comités Interinstitucionales
para la Evaluación de la Educación Superior

Reconocimientos



Afiliaciones



En números:

+ **115,000** estudiantes y egresados en el mundo.

+ **3,000** colaboradores internacionales.

+ **900** docentes con amplia experiencia profesional.

+ **50** programas académicos con validez oficial.

+ **10** años de experiencia brindando educación en línea.

Presencia estudiantil en más de **60** países en los **5** continentes.

Educación online





≈ 2000

≈ 2005

≈ 2010

≈ 2015

≈ 2020



Equipos



Contenido



Diálogo



Portátil



Multimedia



Flexibilidad



Responsivo



Nube



Analítica



Personalizado



Interactivo



ODS

Laboratorio

Técnico (Reparador)

Webmaster

Moda

Admin. Campus Virtual

Diseñador Instruccional

Curiosidad

Gestores de Contenido

Community Manager

Necesidad

UX Learning

BI

Obligación

Speakers

ESG



IA

Metaverso

Blockchain

Machine Learning

YOU ARE
HERE

El mundo conectado

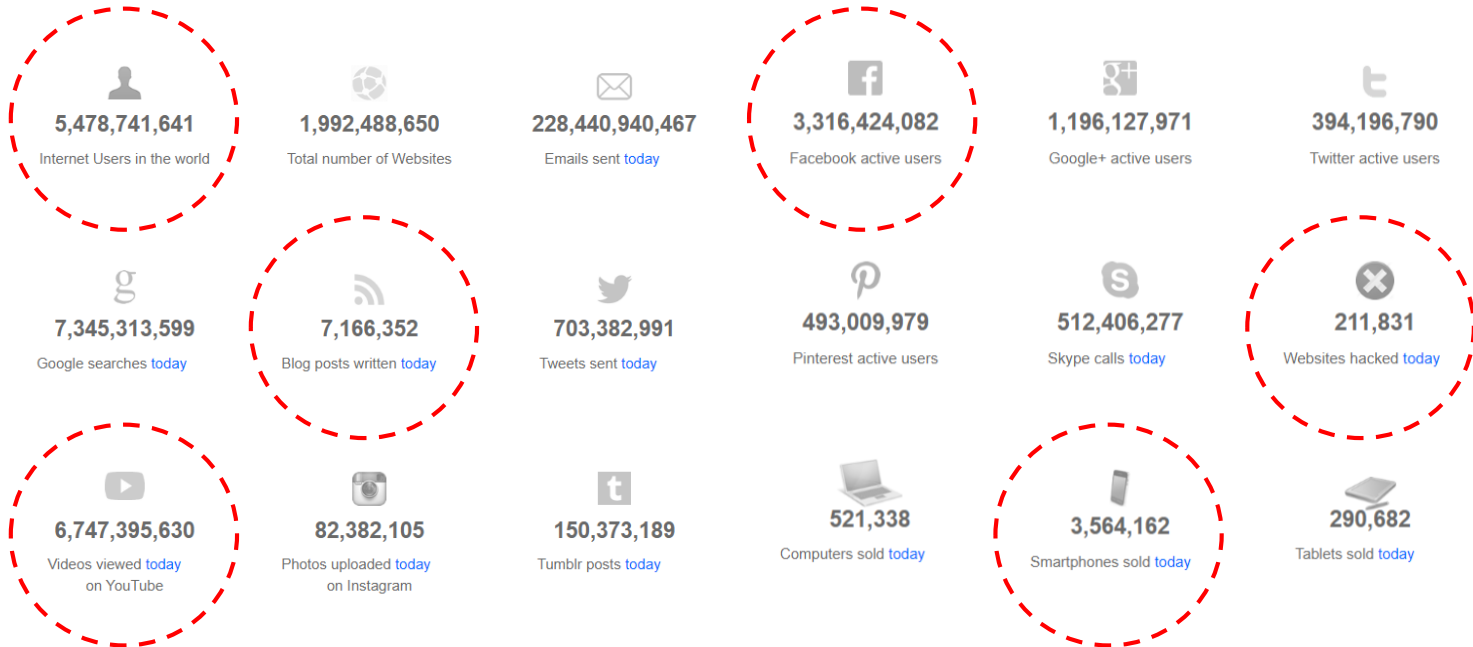




Internet Live Stats

<https://www.internetlivestats.com/>

Es parte del Real Time Statistics Project (Worldometers y 7 Billion World). Es un equipo internacional de desarrolladores, investigadores y analistas con el objetivo de hacer que las estadísticas estén disponibles en un formato dinámico y relevante en el tiempo para una amplia audiencia en todo el mundo.



Tendencias en educación



Blockchain y Tokens en Plataformas eLearning

El auge de las criptomonedas no ha dejado indiferente al mundo de la educación y con la aplicación del Blockchain, enviar Tokens para facilitar pagos más fáciles y seguros por parte de estudiantes dentro de plataformas formativas ya ha empezado a ser una realidad. Utiliza la tecnología Blockchain para conectar docentes y estudiantes, sumándose aspectos de seguridad y autenticación que hacen que se cumpla con los estándares.

<https://www.expoelearning.com/tendencias-de-e-learning-2022/>

Edutok y Twitch, vídeo interactivo

Más allá de ser una red social de vídeos para el entretenimiento de millones de usuarios, está el hecho de que está siendo usado para alimentar el contenido que se da dentro del aula de clases, por lo que no es descabellado considerar Tik Tok como un espacio más de convergencia y punto de encuentro con nuestros estudiantes. Twitch, se ha convertido en una de las principales plataformas de streaming o vídeos en directo con 30 millones de visitas diarias y una audiencia promedio de más de 2.5 millones de espectadores.

<https://www.expoelearning.com/tendencias-de-e-learning-2022/>

El mundo del metaverso en el eLearning

Los expertos, que se han pronunciado al respecto, esperan que el metaverso llegue para revolucionar la educación. ¿Cómo? Por ejemplo, mediante la aplicación del metaverso, un colegio puede crear una réplica de la institución en versión virtual (aulas, salas, etc.), creando el espacio perfecto para que profesores y alumnos puedan comunicarse de manera ágil. Se trata de una característica fundamental para aquellos centros que se desarrollan de manera virtual, ayudando a humanizar la experiencia educativa de las personas.

<https://blogthinkbig.com/metaverso-elearning>

Upskilling & Reskilling en educación

Se fundamentan más en la actualización de conocimientos y el reemplazo de técnicas por otras nuevas. Por ejemplo, Upskilling consisten en estar al día con las nuevas tecnologías y conocimientos. Capacitarse en lo que se necesita y no en lo que se quiere. Y Reskilling es la adquisición de nuevas capacidades necesarias para obtener un empleo totalmente diferente. Se recicla lo aprendido y se reaprende a través del cambio.

<https://ingenio.edu.pe/blog/tendencias-educativas-para-el-2022/>

El futuro será del aprendizaje líquido

De hecho, el mundo pos-pandémico mejora la adaptación y el cambio. Los profesionales vivirán una vida combinada y el entorno de trabajo se volverá cada vez más híbrido y líquido. Los profesionales trabajarán en equipo presencialmente y en plataformas sociales, desde casa o en las oficinas, en un continuo que difumina la distancia, el tiempo y que aumenta la productividad. Cada vez más, tratarán virtualmente con colegas de diferentes hemisferios y zonas horarias, haciendo amigos que pertenecen a diversas culturas y poseen diferentes visiones del mundo.

<https://www.linkedin.com/pulse/tendencias-y-retos-de-la-educaci%C3%B3n-superior-en-2022-santiago-iniguez/>

Diversidad, inclusión y libertad intelectual

Abrazar la diversidad no solo significa un equilibrio más justo en la composición de los diferentes grupos esenciales, o “stakeholders”, dentro de una universidad, desde el cuerpo estudiantil hasta el profesorado y la administración, sino que también requiere mostrar interés mutuo y respeto por los demás, particularmente en relación con el género, la orientación sexual, etnicidad, cultura, religión, nacionalidad y, más ampliamente, de sus respectivas visiones del mundo, o lo que constituye la buena vida.

<https://www.linkedin.com/pulse/tendencias-y-retos-de-la-educaci%C3%B3n-superior-en-2022-santiago-iniguez/>

Aprender en comunidad





Instituciones
Tradicional/Formal



Redes Profesionales
Nacionales e Internacionales



Plataformas digitales
Networking



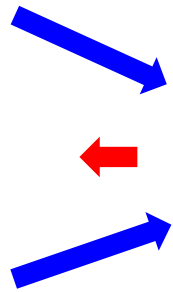
Lifelong Learning
Perfeccionamiento



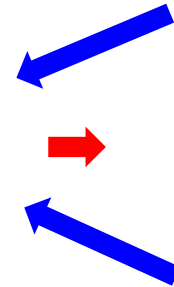
Eventos y Webinars
Expertos



Blog Personal
Publicaciones



Aprendemos en



Gamificación
Jugar



Redes Sociales
Presencia



Suscripción
Boletines, Revistas, etc.



Bibliotecas Virtuales
Documentos



Masivo
MOOC



Personal
SPOC

Experiencias de aprendizaje



Contenidos digitales



Texto



Vínculo



Imagen



Foto



Transición



Audio



Vídeo



Webinar



Juegos



Responsivo

Actividades interactivas

201806_JUN_USMP_AP_POS

Página de Inicio

Anuncios

Módulos

Foros de discusión

Tareas

Evaluaciones

Calificaciones

Personas

Conferencias

Programa del curso

Colaboraciones

Páginas

Archivos

Competencias

Rúbricas

Nuevas analíticas

Badges

Configuraciones

Mobile Learning y Uso de Aplicativos para la Educación_v01_186

BIENVENIDOS

Mobile Learning y Uso de Aplicativos para la Educación

EMPIECE AQUÍ | Módulo 1 | Módulo 2 | Módulo 3 | Módulo 4

[Descargue Cronograma](#) - [Descargue Sílabo](#)

Ver flujo de información del curso
























Nuevas analíticas

Ver notificaciones del curso

Próximos [Ver el calendario](#)

Nada para la siguiente semana

Todos Actividades Recursos

 Archivo ☆ ⓘ	 Asistencia ☆ ⓘ	 Carpeta ☆ ⓘ	 Chat ☆ ⓘ	 Collaborate ☆ ⓘ	 Consulta ☆ ⓘ
 Contenido interactivo ☆ ⓘ	 Cuestionario ☆ ⓘ	 Encuesta ☆ ⓘ	 Etiqueta ☆ ⓘ	 Foro ☆ ⓘ	 Foro de Open ☆ ⓘ
 Glosario ☆ ⓘ	 H5P ☆ ⓘ	 Herramienta Externa ☆ ⓘ	 Lección ☆ ⓘ	 Libro ☆ ⓘ	 Paquete SCORM ☆ ⓘ
 Página ☆ ⓘ	 Taller ☆ ⓘ	 Tarea ☆ ⓘ	 URL ☆ ⓘ	 Wiki ☆ ⓘ	

Open LMS (Blackboard)

Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

+ Crear

- Tarea
- Tarea de cuestionario
- Pregunta
- Material
- Reutilizar publicación
- Tema

Google Calendar Carpeta de Drive de la clase

rales

Mundial 2017-2020 Publicado el 19 sept 2019

e la Calidad del ... Publicado el 18 sept 2019

(José Gabriel Criollo)

Presentación Sesión 0 (José Gabriel Criollo) Última modificación: 18 sept ...

Google Classroom

Inteligencia Artificial (IA)

LAS MEJORES HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Imágenes desde texto



Creación de vídeos



Productividad/ Traqueo tiempo



Copywriting



Generador de voz



Redes Sociales



Contenido



@ana.ivals

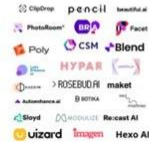
MAPA DEL ENTORNO AI - INTELIGENCIA ARTIFICIAL



TEXT



IMAGE



AUDIO



CODE



CHATBOTS



VIDEO



ML PLATFORMS



SEARCH



GAMING



DATA



Text	Notion AI	ChatGPT	wordtune
Images	BRIA	Midjourney	EVOTO
Video	vidyo.ai	Maverick	tavus
Research	scholarcy	A DEPT	summata.it
Design	PhotoRoom	Galileo AI	uizard
Presentations	Quinvio	SlidesAI	Prezo
Spreadsheets	AJELIX	Botsheets	Sheet+
Productivity	typly	Merlin	xembly

Educación y discapacidad



El contexto



World Health Organization

Puntos relevantes:

- **Se calcula que 1300 millones de personas — es decir, 1 de cada 6 personas en todo el mundo — sufren una discapacidad importante.**
- Algunas personas con discapacidad mueren hasta 20 años antes que las personas sin discapacidad.
- **Las personas con discapacidad tienen dos veces más riesgo de desarrollar afecciones como la depresión, el asma, la diabetes, el ictus, la obesidad o problemas de salud bucodental.**
- Los establecimientos de salud inaccesibles suponen una dificultad hasta 6 veces mayor para las personas con discapacidad.
- **Los medios de transporte inaccesibles e inasequibles suponen una dificultad 15 veces mayor para las personas con discapacidad que para las personas sin discapacidad.**
- Las desigualdades en materia de salud se derivan de las situaciones injustas a las que se enfrentan las personas con discapacidad, como la estigmatización, la discriminación, la pobreza, la exclusión de la educación y el empleo, y las barreras que encuentran en el propio sistema de salud.

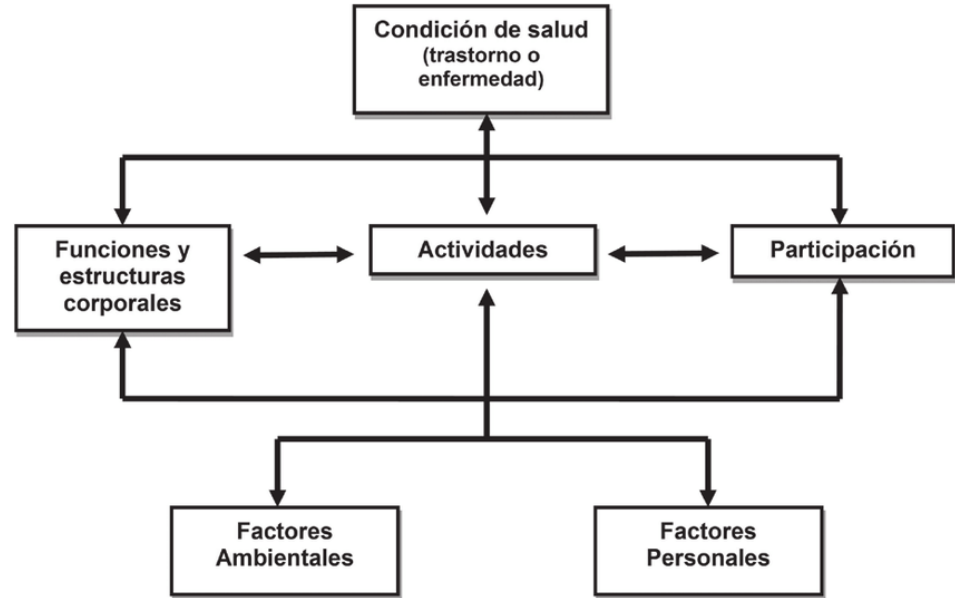


Puntos relevantes:

- **Se calcula que hay 1.000 millones de personas con discapacidad en el mundo, es decir, el 15% de la población mundial. La mayoría de ellas están en edad de trabajar.**
- Adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en diciembre de 2006, la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad consagra "el derecho de las personas con discapacidad a trabajar, en igualdad de condiciones con las demás", señalando que "ello incluye el derecho a tener la oportunidad de ganarse la vida mediante un trabajo libremente elegido o aceptado en un mercado y un entorno laborales que sean abiertos, inclusivos y accesibles para las personas con discapacidad".
- **Las personas con discapacidad tienen más probabilidades de ser inactivas**
- **Las personas con discapacidad se enfrentan a barreras en la educación**
- **Las personas con discapacidad tienen más probabilidades de estar desempleadas**
- **Las personas con discapacidad sólo tienen la mitad de probabilidades de estar empleadas que las que no lo están.**



Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud International Classification of Functioning, Disability and Health





Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud International Classification of Functioning, Disability and Health

Funciones corporales

- Capítulo 1 Funciones mentales
- Capítulo 2 Funciones sensoriales y dolor
- Capítulo 3 Funciones de la voz y el habla
- Capítulo 4 Funciones de los sistemas cardiovascular, hematológico, inmunológico y respiratorio
- Capítulo 5 Funciones de los sistemas digestivo, metabólico y endocrino
- Capítulo 6 Funciones genitourinarias y reproductoras
- Capítulo 7 Funciones neuromusculoesqueléticas y relacionadas con el movimiento
- Capítulo 8 Funciones de la piel y estructuras relacionadas

Estructuras corporales

- Capítulo 1 Estructuras del sistema nervioso
- Capítulo 2 El ojo, el oído y estructuras relacionadas
- Capítulo 3 Estructuras involucradas en la voz y el habla
- Capítulo 4 Estructuras de los sistemas cardiovascular, inmunológico y respiratorio
- Capítulo 5 Estructuras relacionadas con los sistemas digestivo, metabólico y endocrino
- Capítulo 6 Estructuras relacionadas con el sistema genitourinario y el sistema reproductor
- Capítulo 7 Estructuras relacionadas con el movimiento
- Capítulo 8 Piel y estructuras relacionadas

Actividades y participación

- Capítulo 1 Aprendizaje y aplicación del conocimiento
- Capítulo 2 Tareas y demandas generales
- Capítulo 3 Comunicación
- Capítulo 4 Movilidad
- Capítulo 5 Autocuidado
- Capítulo 6 Vida doméstica
- Capítulo 7 Interacciones y relaciones interpersonales
- Capítulo 8 Áreas principales de la vida
- Capítulo 9 Vida comunitaria, social y cívica

Factores ambientales

- Capítulo 1 Productos y tecnología
- Capítulo 2 Entorno natural y cambios en el entorno derivados de la actividad humana
- Capítulo 3 Apoyo y relaciones
- Capítulo 4 Actitudes
- Capítulo 5 Servicios, sistemas y políticas

Algunas acciones

Semana de la inclusión

Panel "Viviendo sin etiquetas"

Miércoles 13 de octubre a las 5 p.m.



Rafael Martínez
Director de Vinculación
Institucional en UTEL
Universidad



Lucha Villar
Presidenta de la
Asociación Paralímpica
del Perú



Marialú Torres
Empresaria y
asesora de imagen



Susana Lozano
Poetisa



Jesús Trujillo
Escritor, docente,
psicólogo y conferencista



Lourdes Romero
Analista de Seguimiento
de la Gerencia de
Riesgos en COFIDE

Coorganizado con: **utel**
UNIVERSIDAD

LIVE Lima Educación

www.munlima.gob.pe



MUNICIPALIDAD DE
LIMA

facebook



Watch

Home

Live

Reels

Shows

Explore

Saved Videos

Following



Discurso de Jesús Trujillo egresado del Doctorado en Educación

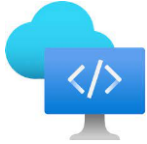



https://www.facebook.com/watch/?v=552457926680563&extid=CL-UNK-UNK-UNK-IO5_GK0T-GK1C&mibextid=2Rb1fB&ref=sharing

Educación inclusiva apoyada por tecnología



Algunas aplicaciones





Pensando en la discapacidad visual

	<p>Narrador</p>	<p>https://support.microsoft.com/es-es/windows/gu%C3%ADa-completa-del-narrador-e4397a0d-ef4f-b386-d8ae-c172f109bdb1</p>	<p>El Narrador es una aplicación de lectura de pantalla integrada en Windows 11, por lo que no necesitas descargar ni instalar nada. En esta guía se describe cómo usar el Narrador con Windows para que puedas empezar a usar las aplicaciones, navegar por internet y mucho más.</p>
	<p>Lector Inmersivo</p>	<p>https://www.microsoft.com/es-es/education/products/learning-tools</p>	<p>Sea cual sea su punto de partida, todos los estudiantes pueden mejorar su capacidad lectora y de comprensión con el Lector inmersivo, una herramienta gratuita e integrada en tus aplicaciones favoritas que incluye desde la función de Lectura en voz alta hasta opciones gramaticales, lectura ajustable o preferencias de texto.</p>
	<p>Chromebooks</p>	<p>https://www.google.com/intl/es_us/chromebook/accessibility/#:~:text=ChromeVox,ciegas%20o%20con%20visi%C3%B3n%20reducida</p>	<p>Las Chromebooks incluyen funciones de accesibilidad útiles que se crearon conforme a principios de diseño inclusivos y sobre la base de comentarios de los usuarios, a fin de empoderar a las personas con discapacidad para aprender, jugar y conectarse.</p>
	<p>Be My Eyes</p>	<p>https://www.bemyeyes.com/language/spanish</p>	<p>La aplicación está compuesta por una comunidad global de personas con problemas de visión y voluntarios sin discapacidad visual. La aplicación que está disponible en 120 idiomas y en más de 150 países. A través de una videollamada en directo, los voluntarios asisten al usuario prestándoles ayuda visual para tareas cotidianas.</p>

Pensando en la discapacidad auditiva

	<p>Sound Amplifier</p>	<p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.accessibility.soundamplifier&hl=en&pli=1</p>	<p>El amplificador de sonido: hace que las conversaciones cotidianas y los sonidos del entorno sean más accesibles entre las personas con problemas de audición, usando solo su teléfono Android y un par de auriculares. Utilice Amplificador de sonido para filtrar, aumentar y amplificar los sonidos a su alrededor y en su dispositivo.</p>
	<p>Transcripción instantánea</p>	<p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.audio.hearing.visualization.accessibility.scribe</p>	<p>Transcripción instantánea y Notificaciones de sonidos ayuda a las personas sordas o con deficiencia auditiva a tener conversaciones y entender los sonidos que las rodean con su teléfono o tablet Android.</p>
	<p>Cloud Poodll for Atto</p>	<p>https://moodle.org/plugins/atto_cloud_poodll</p>	<p>Una grabadora de audio y video para Moodle. Las grabaciones se almacenan en la nube y se pueden subtítular automáticamente. Los administradores pueden elegir entre máscaras de grabadora y usar las capacidades de Moodle para controlar la visualización de iconos. Cloud Poodll para Atto no depende de ningún otro complemento.</p>
	<p>Visualfy Accesibilidad Acústic</p>	<p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fusiodarts.visualfy-lite</p>	<p>Visualfy ofrece una solución tecnológica llamada DSS (Deaf Smart Space) que reconoce los sonidos de cada estancia de tu casa. Por ejemplo, si ha terminado el programa de la lavadora, la aplicación permite que recibas un aviso a través del dispositivo que tu elijas. Además, si se produce algún incidente, la app también te lo anunciará.</p>

Pensando en la discapacidad motora

	JClic	https://clic.xtec.cat/legacy/es/jclic/index.html	<p>JClic está formado por un conjunto de aplicaciones de software libre que permiten crear diversos tipos de actividades educativas multimedia. Poseen opciones de accesibilidad que permiten la ejecución de actividades haciendo un clic en el mouse o un pulsador.</p>
	Realidad Aumentada	https://dev.incluyeme.com/realidad-aumentada-para-ayudar-a-personas-con-sindrome-de-asperger/	<p>Las personas con síndrome de asperger podrán interactuar con personajes virtuales, desenvolviéndose en un entorno personalizado, el software es llamado específicamente Ciceron VR Speech Coach, en el cual van a poder comunicarse con otros o hablar en público, de este modo se busca mejorar las habilidades sociales y comunicativas en los mismos, ya que es un factor que se les dificulta usualmente.</p>
	Talkk	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.irisbond.talkk&hl=es_PR&gl=US	<p>Es una aplicación producto de la colaboración entre Samsung y la Fundación Luzón. Desarrollada por Irisbond en base a su tecnología de Eye Tracking. Se trata de una herramienta de apoyo a la comunicación básica e interacción con el entorno de uso puntual para personas con movilidad reducida y/o ausencia del lenguaje oral, disponible para tablets Samsung Galaxy compatibles.</p>
	Look to Speak	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androidexperiments.looktospeak	<p>Esta app ayuda a las personas con discapacidad motora y del habla a comunicarse usando la mirada Google ha desarrollado una aplicación para que las personas con discapacidad motora y del habla puedan comunicarse mediante la mirada con ayuda su smartphone.</p>

Algunas plataformas

Optimizamos la accesibilidad en las Chromebooks para personas con discapacidad

Las Chromebooks incluyen funciones de accesibilidad útiles que se crearon conforme a principios de diseño inclusivos y sobre la base de comentarios de los usuarios, a fin de empoderar a las personas con discapacidad para aprender, jugar y conectarse.

 Pantalla y visualización Audio y subtítulos Comentarios por voz Motricidad

Las diferencias existentes en una organización son su fortaleza

Ver planes para pequeñas y medianas empresas

Ver planes para grandes empresas

Haz que sea más tuyo.

Funcionalidades integradas para que
hagas cosas increíbles.

Lee a lo grande.

Siempre conectados



Inclusión en la educación online, la gran asignatura pendiente.

Dr. Rafael Martínez Campoblanco {México}
Director de Vinculación Institucional
Utel Universidad
rafael.martinez@utel.edu.mx



Rafael Martínez Campoblanco
Conecto personas y organizaciones en
proyectos EdTech.

