



“@medellín Ciudadela Universitaria Digital, Una Apuesta De Ciudad”

Erika Patiño Álvarez

@Medellín

Medellín, Colombia



@Medellín Ciudadela Universitaria Digital, Una Apuesta De Ciudad.

"Alrededor del mundo, el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se considera que desempeña cada vez más una función estratégica en la forma en cómo se ofertan los servicios educativos, buscando procesos y actividades de enseñanza y aprendizaje más integrales" (Trucano & Drykes, 2016)



Sinergia Instituciones de Educación Superior del Municipio de Medellín



Institución Universitaria



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
**COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA**



INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
PASCUAL BRAVO



Talento humano interdisciplinario

Cinco Dimensiones

Gestión

Pedagogía

Comunicación

· Aplicaciones y Servicios

· Diseño Multimedia y audiovisual



Experto temático: en la construcción de la experiencia de enseñanza y aprendizaje, es un agente activo y que aporta desde su conocimiento disciplinar, realizando un aprendizaje en doble vía que enriquece su labor docente y fortalece al proyecto @Medellín.



Universidad Nacional
Abierta y a Distancia

congresomundial.unad.edu.co

**CONGRESO
MUNDIAL**
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
A DISTANCIA



Asesores Pedagógicos e Instruccionales: el conocimiento de un equipo dinámico, que aporta a la transformación educativa y a la construcción en red de nuevos escenarios educativos, culturales y sociales, desde la base de estrategias activas y en vanguardia a las necesidades de formación.



Comunicación: Los procesos de comunicación en ambientes de aprendizaje digitales, requieren innovar en narrativas fortaleciendo espacios de encuentro con el otro.

El acercamiento a las comunidades es un eje central en el acto mismo de enseñar y de transformar realidades sociales.



Aplicaciones y servicios: La tecnología es un medio que favorece el acceso a la educación, requiere de personal capacitado y en sintonía directa con estrategias metodológicas y didácticas que permitan generar verdaderos espacios de aprendizaje y enseñanza.



Universidad Nacional
Abierta y a Distancia

congresomundial.unad.edu.co

**CONGRESO
MUNDIAL**
DE EDUCACIÓN SUPERIOR
A DISTANCIA



Diseño y multimedia: recrear desde lo visual las buenas prácticas de enseñanza y aprendizaje plasmadas desde el experto temático, asesor pedagógico y la mirada de usabilidad, coherencia y comunicación de los diseñadores.



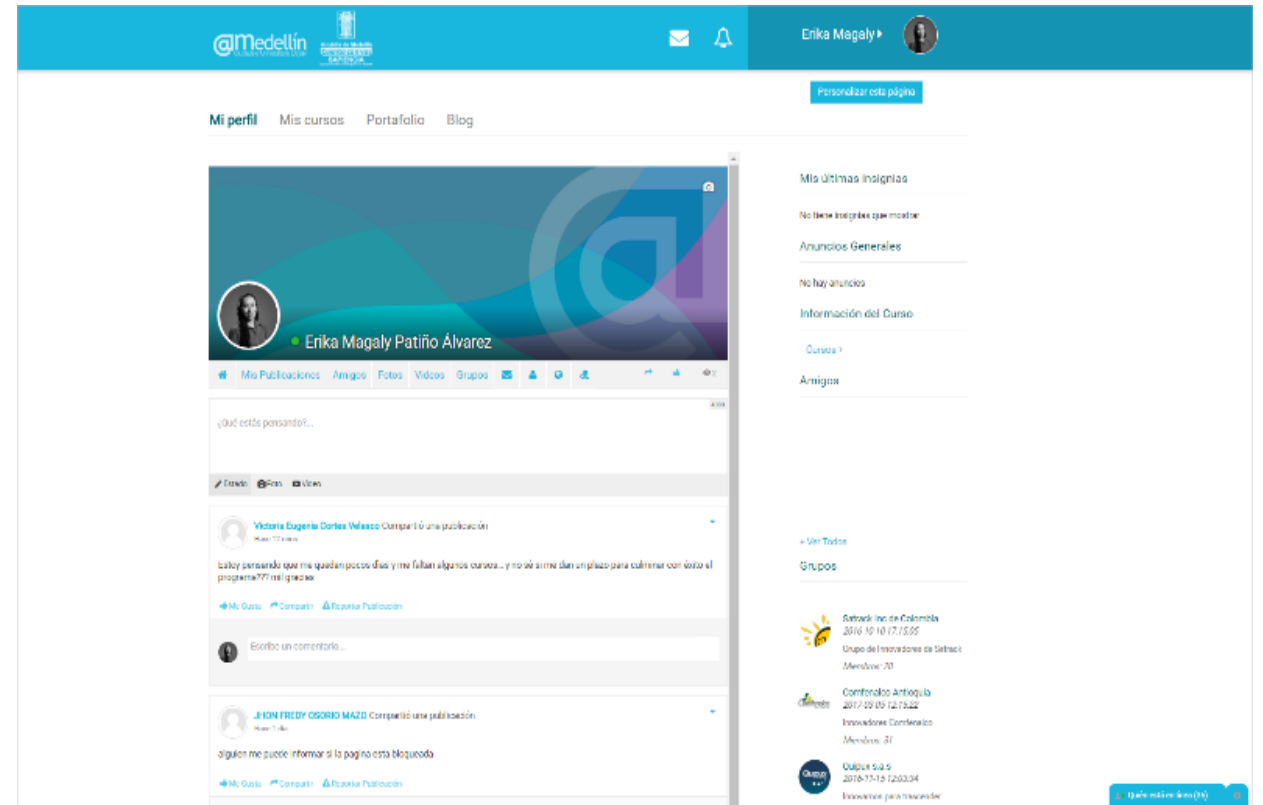
Valores agregados @Medellín

- **Articulación de lineamientos pedagógicos**
- **Diseño Campus Digital @Medellín**
- **Construcción modular de cursos y flexibilidad**
- **Formación de docentes en herramientas TIC**
- **Contenidos digitales interactivos**



Campus Digital @Medellín

- Red social académica
- Gamificación
- Portafolio



Diseño Instruccional

- StoryBoard
- Recursos interactivos
- Tipología de recursos

INTERACTIVIDAD	OVA: Introducción a la informática Unidad 1: informática	1 / 4	NOMENCLATURA RECURSO AN_ITM_TSI_IntroInfor_U1_EleCon
<p>Esta pantalla contiene los elementos de contextualización de la unidad 1, por lo tanto, se propone una especie de acordeón donde se enuncian los mismos y, al hacer clic sobre ellos, aparecerá en un espacio amplio la información correspondiente a cada uno de ellos tal y como se enuncia a continuación:</p> <p>Introducción A través de una secuencia de imágenes, irá apareciendo en pantalla, a medida que transcurre el audio, una animación con elementos que la ilustran. A continuación, el orden que deben ir apareciendo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aparece una imagen con puntos interconectados y con elementos referentes a la informática; estas redes deben estar animadas. Transcurre el audio del primer párrafo (Las imágenes que se presentan son de referencia y fueron tomadas de freepik.es, igualmente estarán disponibles en el storage dentro de la carpeta del curso). 2. Aparecen las palabras informática y automática, se debe hacer énfasis en las letras resaltadas en negrita. Transcurre el audio del segundo párrafo. 3. Aparece la imagen de una computadora y una persona trabajando en ella. Transcurre el audio del tercer párrafo. <p>Continúa en el siguiente slide...</p>	 <p>The screenshot shows a user interface for 'Unidad 1. Informática'. It features a central graphic with the text 'Información y Automática' and icons representing various digital concepts. Below the graphic are three expandable sections: 'Competencia', 'Indicadores de competencia', and 'Red de conceptos'. A progress bar at the bottom indicates 10% completion.</p>		<p>AUDIO</p> <p>Voz en off Gavi</p> <p>(1) La informática, en la actualidad, es el medio por el cual le damos tratamiento a la información de forma automática, agilizando procesos, optimizando tiempos y brindando veracidad al momento de entregar resultados. La informática se compone de dos palabras esenciales:</p> <p>(2) Información y Automática</p> <p>(3) Debido a las necesidades que ha generado en nuestro entorno para poder sobrevivir a diario, los humanos nos vimos en la necesidad de buscar apoyo en máquinas que se encargaron de hacer procesos mecánicos de forma automática que evitará la intervención manual, por ejemplo, grandes cálculos matemáticos. A partir de ese momento, nace lo que hoy en día llamamos la informática, una ciencia que está basada en computadores que generan grandes procesos en la información que actualmente manejamos.</p>



Universidad Nacional
Abierta y a Distancia

congresomundial.unad.edu.co



¡GRACIAS POR SU ATENCIÓN!

Correo Institucional:

contacto@arrobamedellin.edu.co

Correo Personal :

erika.patino@arrobamedellin.edu.co

Celular: 3103773370

Institución Universitaria Pascual Bravo Bloque 8 - piso 2
Calle 73 N° 73 A- 226 Tel: 448 05 20 Ext: 1154

www.arrobamedellin.edu.co