

Experiencias Significativas: Actívate

3 edición



Experiencias Significativas: Actívate

ISSN 2805-9719

Editorial Universidad ECCI

Editor, diagramación y revisión de estilo Luz Adriana Suárez Suárez

<https://www.ecci.edu.co/publicaciones/>

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio
sin la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales

calle 51 N° 19-20 Sede P, Bogotá, Colombia

6013537171 ext 204

editorial@ecci.edu.co

publicación anual

enero

2024

Experiencias Significativas: Actívate

Antecedentes

El evento Experiencias Significativas: Actívate, es una iniciativa de la Dirección de Virtualidad de la Universidad ECCI que cumple 10 años y busca contribuir con el mejoramiento de las prácticas de los docentes virtuales en el contexto del proceso enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta que su objetivo general es reconocer los aspectos que moldean la educación actual como lo son: la integración de tecnología, la implementación de metodologías activas, facilitar la colaboración en línea y proveer recursos para una adaptación proactiva al entorno educativo colombiano.

Esta versión se presenta como Actívate: mentes que se activan en tu aula, teniendo en cuenta que el centro de todo proceso educativo es el estudiante. Cabe anotar que la educación tradicional enfocó el proceso en la relación profesor estudiante y en algunos casos más en el docente, sin embargo, es claro que el estudiante es el eje de todo desarrollo educativo, los docentes se deben convertir en guías motivadores y activadores del aprendizaje autónomo y auto gestionable de sus estudiantes, ya no es cuál maestro sabe más sobre un tema, sino cuál motiva e influye en sus estudiantes para que ellos mismos aprendan sobre un tema, en este punto Actívate se convierte en una propuesta para que el profesor encuentre nuevas formas de activar las mentes en su aula y que sea el mismo estudiante quien lidere su aprendizaje en el marco de la pedagogía, de la ética y de su papel en el uso de la tecnología de manera responsable.

Actívate, se proyecta como un evento impactante, influyente y transformador para los docentes participantes, pues proporciona un espacio integral donde los educadores pueden replantear sus saberes en un ambiente de aprendizaje significativo, reconociendo aquellos adelantos e innovaciones pedagógicas que son tendencia en el actual contexto académico, todo esto mediante la presentación de ponencias sobre las últimas tendencias y desafíos en el entorno educativo colombiano y la realización de talleres y presentaciones que ilustren la implementación exitosa de metodologías activas en el ejercicio constante de la enseñanza.

Un eje conceptual fundamental del evento es dar a conocer la forma en la que se integra la tecnología y la pedagogía generando nuevas formas de aprendizaje y aprehensión del conocimiento, dando la oportunidad a los docentes de reconocer casos de estudio y prácticas exitosas que destacan la aplicación práctica de la tecnología en contextos educativos, entendiendo los enfoques pedagógicos actuales, teniendo en cuenta los desafíos socio culturales y viendo las oportunidades a los que se van a ver enfrentados en el contexto colombiano, presentando herramientas y recursos prácticos para la implementación efectiva de las herramientas tecnológicas en sus clases.

El alcance del evento se extiende al impacto a largo plazo en la enseñanza y este impacto no solo se mide en términos cuantitativos, sino también en la calidad de la experiencia educativa que los docentes pueden proporcionar a sus estudiantes.

El evento Experiencias Significativas: Actívate, se realiza los días 26 y 27 de Octubre en el auditorio y salones de la Sede S de la Universidad ECCI Bogotá. Se hará de manera híbrida pues contará con la participación de asistentes presenciales y virtuales. En el caso de la virtualidad se accederá a una transmisión de streaming al cual pueden acceder los asistentes

por enlace al canal de youtube de Educadigital www.youtube.com/@EDUCADIGITAL que es el canal que transmite todas las ediciones del evento Experiencias Significativas.

Comité Organizador

Anny Daian Garzón Madero
Paulo Cesar Cotrino Sossa
Laura Daniela Pineda
Germán Darío García Largo
Pablo Emilio Niño Villota
Marco Velandia Garcia
Jenny Milena Pinzón Moreno

Índice

Generación de ideas de proyecto usando IA <i>Albenis Cortés Rincón</i>	1
Infografía Generación de ideas de proyecto usando IA <i>Albenis Cortés Rincón</i>	2
Resignificar el presente y el futuro de la educación superior: retos para la formación de los profesionales del siglo XXI <i>Ana Maria Avila Matamoros</i>	3
Resignificar el presente y el futuro de la educación superior: retos para la formación de los profesionales del siglo XXI <i>Ana Maria Avila Matamoros</i>	4
El impacto de la inteligencia artificial y el metaverso en el desarrollo creativo <i>Ana Maria Ochoa Mejia</i>	5
El impacto de la inteligencia artificial y el metaverso en el desarrollo creativo <i>Ana Maria Ochoa Mejia</i>	6
Nuevos Aula invertida: del profesor al coaching formativo, no dictamos, motivamos <i>Fabian Jaimes Lara</i>	7
Nuevos Aula invertida: del profesor al coaching formativo, no dictamos, motivamos <i>Fabian Jaimes Lara</i>	8
Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias <i>Federico Malpica Basurto</i>	9
Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias <i>Federico Malpica Basurto</i>	11
Uso de herramientas digitales basadas en realidad aumentada para la dinamización de espacios pedagógicos activos <i>Freddy Alberto Caraballo Urrego</i>	12

Uso de herramientas digitales basadas en realidad aumentada para la dinamización de espacios pedagógicos activos <i>Freddy Alberto Caraballo Urrego</i>	14
Metodologías Activas <i>Jenny Milena Pinzón Moreno, Elkin Giovanny Morales</i>	15
Metodologías Activas <i>Jenny Milena Pinzón Moreno, Elkin Giovanny Morales</i>	16
Catalizando el cambio: competencias para la Innovación y el liderazgo transformador <i>Jorge Andrés Casas Acero</i>	17
Catalizando el cambio: competencias para la Innovación y el liderazgo transformador <i>Jorge Andrés Casas Acero</i>	18
El Podcast como herramienta pedagógica <i>Juan Carlos Cotrino Sosa</i>	19
El Podcast como herramienta pedagógica <i>Juan Carlos Cotrino Sosa</i>	20
El Metodología intertextual como apuesta de innovación educativa <i>Luisa Fernandad Sánchez Sánchez</i>	21
El Metodología intertextual como apuesta de innovación educativa <i>Luisa Fernandad Sánchez Sánchez</i>	22
Storytelling educativo como estrategia didáctica <i>Maribel Garcia Rojas</i>	23
Storytelling educativo como estrategia didáctica <i>Maribel Garcia Rojas</i>	24

Generación de ideas de proyecto usando IA

Albenis Cortés Rincón¹

Fundación Universitaria Compensar¹

albeniscortes@ucompensar.edu.co¹

Bogotá, Colombia

La generación de ideas innovadoras y relevantes para proyectos de investigación académica representa un desafío constante para investigadores y académicos. La exponente generación de información dificulta la identificación de áreas de investigación no exploradas y la consolidación de marcos teóricos robustos. Es así como a través de esta ponencia se busca reflexionar frente a ¿Cómo puede la inteligencia artificial (IA) facilitar el proceso de generación y diseño de proyectos de investigación académica, desde la comprensión inicial del problema hasta la escritura de conclusiones?

El objetivo se centra en explorar y analizar la integración de herramientas de IA en diversas etapas del proceso de diseño de proyectos de investigación, identificando beneficios, limitaciones y mejores prácticas. En relación con la metodología, se realizó una revisión continua de herramientas y buenas prácticas vinculadas con la aplicación de la IA en la investigación académica. Se analizaron casos de estudio en los que se implementaron herramientas de IA en la generación de proyectos de investigación. Las herramientas de IA demostraron ser altamente eficaces en la identificación de áreas de investigación emergentes al analizar grandes volúmenes de datos en tiempos reducidos. Estas herramientas también facilitaron la consolidación de marcos teóricos, al establecer tendencias, contradicciones y autores representativos. En la fase de definición de metodología, la IA permitió el diseño de estrategias de investigación más adaptativas y personalizadas. Sin embargo, se identificó que la implementación de la IA requiere una formación previa por parte de los investigadores y una cuidadosa selección de herramientas acordes a las necesidades específicas del proyecto.

Es por lo anterior, que la integración de herramientas de IA en la generación de ideas para proyectos de investigación tiene el potencial de revolucionar la forma en que se aborda la investigación académica. La capacidad de la IA para analizar y procesar grandes cantidades de información puede superar las limitaciones humanas en términos de tiempo y capacidad analítica. Sin embargo, es esencial que los investigadores mantengan una postura crítica y reflexiva, asegurándose de que la IA sea una herramienta complementaria y no un sustituto del pensamiento crítico y el análisis profundo. La formación y la elección adecuada de herramientas son clave para una integración exitosa de la IA en la investigación académica.

Palabras clave: *inteligencia artificial, investigación académica, herramientas tecnológicas, metodología de investigación, innovación educativa*

Generación de ideas de proyecto usando IA



Generación de ideas académicas

La generación de ideas innovadoras y relevantes para proyectos de investigación académica representa un desafío constante para investigadores y académicos.



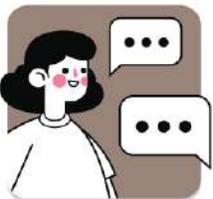
Dificultades

La exponente generación de información dificulta la identificación de áreas de investigación no exploradas y la consolidación de marcos teóricos robustos.



El reto

El reto se centra en explorar y analizar la integración de herramientas de IA en diversas etapas del proceso de diseño de proyectos de investigación, identificando beneficios, limitaciones y mejores prácticas.



La posibilidad

Las herramientas de IA demostraron ser altamente eficaces en la identificación de áreas de investigación emergentes al analizar grandes volúmenes de datos en tiempos reducidos.



Metodología

En la fase de definición de la metodología, la IA permitió el diseño de estrategias de investigación más adaptativas y personalizadas.



La proyección

Capacidad de la IA para analizar y procesar grandes cantidades de información, puede superar las limitaciones humanas en términos de tiempo y capacidad analítica.

Principales consecuencias de la digitalización del trabajo en la salud de los trabajadores

Ana Maria Avila Matamoros¹
Fundación Universitaria Korand Lorenz¹
Anam.avilam@konradlorenz.edu.co¹
Bogotá, Colombia

La educación y la adaptación social en el siglo XXI exige de los estudiantes, docentes y profesionales habilidades para aprender a aprender, hacer, convivir y ser (Unesco). El acceso a la información ya no es un problema de acceso a la información, sino el ahora la cuestión es aprender a seleccionar y utilizar gran variedad de información con fines puntuales de aprendizaje y solución de problemas.

El reto está en aprender de manera autónoma y desarrollar estrategias de aprendizaje que permitan desempeños exitosos en la sociedad del conocimiento, información y la tecnología. Las habilidades cognitivas, metacognitivas y socio emocionales implican la autorregulación y autodirección para transformar la información en conocimiento útil.

En este orden de ideas, resulta fundamental la reflexión sobre los retos en el campo de la educación presencial, virtual e híbrida, buscando que la autorregulación, la innovación y la creatividad, sean los ejes centrales del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras clave: *educación superior, pedagogías del siglo XXI*

Retos para la educación superior 2020-2030

Modelos educativos: del saber al ser

Descubrimos el valor de la gamificación, del aprendizaje basado en preguntas, en proyectos y en descubrimientos.



Educación 4.0 – Sociedad 5.0

Hoy sabemos que la industria 4.0 puede estar al servicio de la educación y no al contrario.

Competencias del siglo XXI. Cognición y Emoción (Neuroeducación)

Enseñar desde el cerebro del que aprende, reconocer múltiples inteligencias, fortalecer competencias socioemocionales.



Pedagogías activas e IA: de las TIC a las TAC y a las TEP

De las tecnologías de la información a la comprensión y la participación, autonomía y autorregulación del aprendizaje.



Orientación vocacional, profesional, ocupacional

Autoconocimiento+ competencias + reconocimiento de los entornos de formación y ocupacionales para la toma de decisiones frente a futuros inciertos.



Sistematizar las experiencias y hacerlas significativas

Sistematizar y compartir experiencias creativas e innovadoras que dan vida a la educación de los jóvenes, reconociendo los esfuerzos, capacidades y logros de los motores de la educación: los educadores.



La evaluación como principio, proceso y fin

Parar – evaluar – recalcular – seguir. Teniendo claros los puntos de partida y de llegada. Identificar o construir rutas de aprendizaje y enseñanza que requiere la educación de los próximos años.

El impacto de la inteligencia artificial y el metaverso en el desarrollo creativo

Ana Maria Ochoa Mejia¹
MOONCREST PRODUCTIONS¹
AO@MOONCRESTPRODUCTIONS.COM¹
Bogotá, Colombia

La inteligencia artificial (IA), tal como la definió John McCarthy y otros pioneros, es la ciencia y la ingeniería de crear máquinas inteligentes, especialmente programas de computadora inteligentes. Ahora bien, centrándose en la IA generativa, esta se refiere a modelos capaces de generar textos, imágenes, música, audios y videos, aprendiendo patrones y relaciones a partir de conjuntos de datos. Este proceso se asemeja al aprendizaje de un pintor principiante que estudia el trabajo de maestros anteriores. Las aplicaciones de la IA son amplias, incluyendo la mejora de interacciones con clientes a través de chats avanzados, la realización de tareas repetitivas, y la creación de contenido de marketing e imágenes. Por otro lado, el metaverso, término acuñado por el escritor norteamericano Neal Stephenson en su novela Snow Crash, se refiere a un espacio virtual tridimensional donde humanos y avatares interactúan en un espacio virtual tridimensional.

Según Cathy Hackl, conocida como "The Godmother of the Metaverse", el metaverso es considerado como el sucesor del internet móvil actual, ofreciendo experiencias compartidas en espacios virtuales y físicos. Importante destacar que el metaverso no se limita solo a la realidad virtual (VR). La convergencia de la IA y el metaverso marca el comienzo de una revolución en creatividad y educación, tradicionalmente, el proceso creativo ha sido un proceso centrado en el ser humano, pero con la IA, estamos experimentando una amplificación de la creatividad humana, donde algoritmos generan arte y diseñan productos. En el ámbito educativo, el metaverso transforma la enseñanza tradicional, limitada por el espacio físico, en una experiencia de aprendizaje inmersiva y sin fronteras. Esto permite experiencias educativas, como teletransportarse a la antigua Roma o estudiar en un planeta diferente. La relación simbiótica entre IA y metaverso está allanando el camino hacia una nueva ola de innovación. Desde diseñadores de moda virtuales potenciados por IA hasta educadores que imparten clases en réplicas del Renacimiento dentro del metaverso, las posibilidades son muchas. Abrazar este futuro implica fomentar un ecosistema donde la IA y el metaverso coexistan y se complementen, desbloqueando así una creatividad sin precedentes y redefiniendo la educación para las generaciones futuras. Juntos, la IA y el metaverso están redefiniendo cómo nos conectamos, creamos y aprendemos, abriendo puertas a posibilidades sin precedentes y proporcionando un espacio infinito para la innovación, la creatividad y la interacción social.

Palabras clave: *inteligencia artificial, IA generativa, metaverso, realidad virtual, VR, creatividad amplificada, educación inmersiva, espacios virtuales, innovación, experiencia, contenido modular, computador, creatividad, avatar, tridimensionalidad, ciencia, ingeniería, máquina, inteligencia*

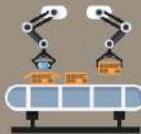
El impacto de la Inteligencia Artificial (IA) y el metaverso en el desarrollo creativo y el aula de clase

¿Qué es la inteligencia artificial?

John McCarthy [Padre de la Inte] " It is the science and engineering of making intelligent machines, especially intelligent computer programs."

IA generativa

Modelo de aprendizaje automático que aprende patrones y relaciones de un conjunto de datos, que puede ser utilizado para generar textos, imágenes, música, audios, videos o cualquier otro contenido basado en data utilizada para entrenar la inteligencia.



Metaverso

Neal Stephenson expone el término "Metaverso" por primera vez en su novela de acción, lo expone como un espacio virtual tridimensional donde humanos y avatares programables pueden interactuar entre ellos, junto con agentes y programadores.



Cathy Hackl

"The godmother of the metaverse"



IA & The Metaverse: nuevas fronteras



IA & Metaverso: una relación simbiótica

El verdadero potencial surge cuando la IA y el metaverso convergen. La IA llena nuestros mundos virtuales con agentes inteligentes, mientras que el metaverso ofrece un espacio para que la IA aprenda y crezca.



Desde diseñadores de moda virtuales potenciados por IA hasta educadores impartiendo clases en una réplica del metaverso del renacimiento, apenas estamos comenzando a descubrir las posibilidades.

Abrazando el futuro

A medida que avanzamos, es crucial fomentar un ecosistema donde la IA y el metaverso coexistan y se complementen. Solo entonces podremos desbloquear una creatividad sin precedentes y redefinir la educación para las generaciones futuras.



Aula invertida: del profesor al coaching formativo, no dictamos, motivamos

Fabian Jaimes Lara¹

Corporación Universitaria San Martín¹

Fabian.jaimes@sanmartin.edu.co¹

Bogotá, Colombia

El aula invertida invita al cambio de pensamiento del docente tradicional e involucra al naciente coaching educacional, siendo este un profesional para un mundo innovador y disruptivo, por lo tanto, este académico motiva a los estudiantes desde su propia reflexión, identificando los objetivos y metas que debe alcanzar.

Como valor distintivo, el coaching académico entrena a su estudiante en el desarrollo de nuevas estrategias de pensamiento y acción, que le permita superar las limitaciones y creencias propias o impuestas por otros.

Un coaching para docencia maneja las siguientes dimensiones:

Competencias Pedagógicas: diseña ambientes de aprendizaje lúdicos y didácticos según la modalidad, retroalimenta, evalúa y genera estrategias de mejora en el proceso formativo y de evaluación para sus estudiantes. **Competencias Comunicativas:** se apoya en estrategias de divulgación y comunicación desde la multimedia, adicional comunica y sensibiliza a sus estudiantes de la importancia de las metodologías formativas en las diferentes modalidades. **Competencias Tecnológicas:** usa la tecnología educativa actual y reconoce las plataformas LMS y los aplicativos académicos y administrativos, para la formación y la evaluación. **Competencias Disruptivas:** prospecta escenarios disruptivos de aprendizaje y conjuga la teoría con la práctica, permitiendo el desarrollo de las competencias misionales y transversales además de las profesionales específicas propias de la formación en los programas de las instituciones de educación superior. **Competencias de Gestión y Administración:** establece una apreciación de acuerdo a criterios que reflejen el cumplimiento de las responsabilidades, así como la capacidad de incentivar a la actualización de la información construida en el aula. **Competencias de Creatividad:** generar capacidad de innovación esto Infunde un sentido de identidad creativa para encontrar las mejores estrategias lúdicas y didácticas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. **Competencias de desarrollo curricular:** el coaching académico desde el aula invertida debe tener la capacidad de fundamentar con criterio propio la concepción de un currículo abierto y flexible pero sistémicamente estructurado, permitiendo que su estudiante mantenga una estabilidad emocional y logre la felicidad en su programa con una visión positiva de su proyecto de vida. **Competencias de trabajo colaborativo:** orienta el trabajo interdisciplinario, cuya finalidad está enfocado en el fortalecimiento y posicionamiento de los lineamientos pedagógicos, investigativos y curriculares, que se perfilan a un futuro egresado exitoso.

Finalmente, el coaching educacional guía al joven a tomar la decisión acerca de qué tipo de vida quiere y a comprometerse con su decisión, esto conduce a la construcción de su proyecto educacional y prospectar su proyecto de vida.

Palabras clave: *motivación, aula invertida, pedagogía, lúdica, didáctica, docencia, liderazgo, transformación, profesional, perfil profesional, currículo, trabajo colaborativo, disrupción, competencias, tecnología, modalidades de formación, comunicación, gestión académica*

Aula invertida: del profesor al coaching formativo, no dictamos, motivamos.

#1

Aula Invertida

El aula invertida invita al cambio de pensamiento del docente tradicional e involucra al naciente coaching educacional.

#2

Motivación

El aula Invertida motiva a los estudiantes desde su propia reflexión, identificando los objetivos y metas que debe alcanzar.

#3

Dimensiones a desarrollar en el aula

- Competencias Pedagógicas.
- Competencias Comunicativas.
- Competencias Tecnológicas
- Competencias de Gestión y Administración.
- Competencias de Creatividad
- Competencias de desarrollo curricular.
- Competencias de trabajo colaborativo.

#4

Aula Invertida

Aula invertida: del profesor al coaching formativo, no dictamos, motivamos

Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias

Federico Malpica Basurto¹

Director del Instituto Escalae¹

fmalpica@escalae.org¹

Bogotá, Colombia

La reciente conferencia sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), realizada con destacados expertos en el campo educativo, arrojó luces sobre la importancia de las competencias en el aprendizaje moderno y cómo el ABP se posiciona como una metodología clave para su desarrollo.

1. Concepción de la Competencia

La discusión inició con un análisis profundo del concepto de de qué constituye una competencia, definidoentendida como la capacidad de actuar de manera flexible y estratégica ante situaciones reales que presentan problemas complejos. Se remarcó la necesidad de un análisis situacional y la selección de un esquema de actuación que incluye conocimientos factuales, conceptuales, procedimentales y actitudinales.

2. Soporte para el Desarrollo de Competencias

Se enfatizó que es necesario apoyo el apoyo necesario para cultivar competencias, tanto en trabajos específicos por componentes como en una integración más global, lo cualque facilita la comprensión y el análisis de situaciones-problema, así como la selección de esquemas de actuación adecuados.

3. Fundamentos del Aprendizaje Basado en Proyectos

El ABP fue presentado como un modelo de aprendizaje activo que transforma al estudiante en el centro de su proceso educativo mediante el trabajo colaborativo. Se evidenció cómo esta metodología, enraizada en el constructivismo y apoyada por la obra de psicólogos y pedagogos como Vygotsky y Piaget, fomenta competencias cruciales para el éxito en el siglo XXI, como el pensamiento crítico y la autogestión.

4. Desarrollo del ABP

La estructura del ABP fue minuciosamente desglosada en siete etapas claves: desde la identificación de un problema o pregunta central, pasando por la indagación sostenida, la autenticidad, la opinión y participación estudiantil, la reflexión, la crítica y revisión, hasta la creación de un producto público. Se subrayó que estas etapas no son lineales sino parte de un ciclo de aprendizaje continuo.

5. Tecnología e Innovación en el ABP

Se discutió cómo las TIC se integran en el ABP, proporcionando plataformas para la organización y seguimiento del trabajo en grupo, así como para la retroalimentación y evaluación formativa. Se hizo hincapié en la necesidad de formación docente en estas herramientas para maximizar su potencial.

6. Caso Práctico: ABP en la creación de empresas

Como culminación, se presentó un estudio de caso de ABP en una clase de creación de empresas, mostrando el recorrido desde la ideación hasta la presentación pública ante un comité de inversores, ilustrando así la aplicación práctica de esta metodología en un contexto real y desafiante.

La conferencia concluyó reafirmando el valor del ABP como un enfoque pedagógico vital para preparar a los estudiantes para los desafíos del futuro, fomentando no sólo la adquisición de conocimientos sino también la habilidad para aplicarlos de manera efectiva y creativa en diversos contextos.

Palabras clave: *Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), competencias, constructivismo, psicología educativa, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), formación docente, pensamiento crítico trabajo colaborativo, innovación educativa*

La metodología del aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias.



¿Qué es una competencia?

Situación real que obliga a intervenir y que cuestiona o plantea problemas que se tienen que resolver.



¿Qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)?

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje activo que convierte al estudiante en protagonista de su proceso de aprendizaje a través del trabajo grupal colaborativo.



¿Cómo se desarrolla el ABP?

1. Problema o pregunta que plantea un desafío.
2. Indagación sostenida e iterativa.
3. Autenticidad.
4. Reflexión.
5. Crítica y revisión.
6. Producto público.



Uso de TIC para realizar el ABP

La metodología de ABP también puede desarrollarse mediante el uso de tecnologías para la realización de diferentes etapas dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.



Beneficios

El aprendizaje basado en proyectos ha demostrado ofrecer una serie de beneficios para los estudiantes, que van desde un aprendizaje más profundo del contenido académico hasta una mayor motivación para aprender.



En conclusión

Cuando los maestros reciben formación en métodos de ABP, dedican más tiempo de clase a enseñar habilidades del siglo XXI y los resultados de sus estudiantes en pruebas estandarizadas son iguales o mejores que los de los estudiantes que reciben otros tipos de enseñanza. (Hixson, Ravitz & Whisman, 2012)

Uso de herramientas digitales basadas en realidad aumentada para la dinamización de espacios pedagógicos activos

Freddy Alberto Caraballo Urrego¹

Universidad ECCI¹

fcaraballo@ecci.edu.co¹

Bogotá, Colombia

El uso y la implementación de recursos pedagógicos desarrollados con realidad aumentada (AR) es configurado como una muy buena alternativa para dinamizar espacios de enseñanza-aprendizaje, en el marco de la aplicación de una estrategia pedagógica activa, en donde el estudiante es el perfilado como el centro del proceso educativo y gestor de su propio proceso de aprendizaje. Esto es posible debido a que la realidad aumentada, entre otras cosas promueve el aprendizaje interactivo, el aprendizaje inmersivo, la personalización de la educación, la motivación y compromiso de los estudiantes, facilita la comprensión, promueve la colaboración, la accesibilidad, la evaluación formativa y la preparación para el futuro de los estudiantes. El acceso a los recursos tecnológicos basados en realidad aumentada para los docentes es relativamente fácil para los docentes. Y el uso de este tipo de tecnología, en la mayoría de los casos, es intuitivo y no requiere de un conocimiento y/o experiencia a nivel tecnológico previo, por lo que luego de su exploración y familiarización, un docente puede planear una actividad implementando este tipo de tecnología y orientando los resultados a un propósito de formación específico. De manera especial, se presentan algunas recomendaciones para incorporar la realidad aumentada en un proceso pedagógico activo, ordenado en un orden que resulta apenas lógico, en consecuencia, con la obtención de un aprendizaje significativo, dentro de las cuales se destacan las siguientes:

- Identificar los objetivos de aprendizaje. Se debe iniciar definiendo el o los objetivos de aprendizaje a lograr con el uso de la realidad aumentada.
- Seleccionar la aplicación de realidad aumentada apropiada para alcanzar o medir tu objetivo de aprendizaje.
- Crear experiencias educativas mediadas por la realidad aumentada, que se alineen con los objetivos de aprendizaje.
- Identificar cómo es posible integrar la realidad aumentada con el currículo.
- Generar actividades de aprendizaje que fomenten la participación proactiva y la colaboración entre los estudiantes.
- Identificar estrategias de evaluación formativa que mejor se ajusten a la estrategia pedagógica propuesta.
- Garantizar que todos los participantes del ejercicio tengan el acceso y el conocimiento a la herramienta de realidad virtual.
- Evaluar el impacto de la estrategia.

Palabras clave: *realidad aumentada, realidad virtual, metaverso, interactividad, proactividad, educación, virtualidad, currículo*

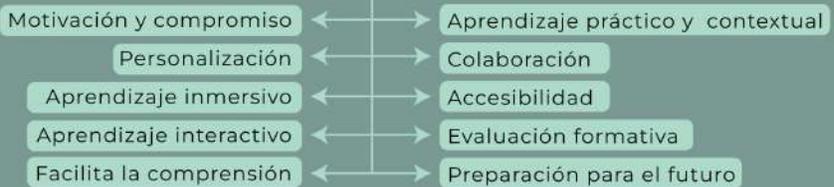
Uso de herramientas digitales basadas en realidad aumentada para la dinamización de espacios pedagógicos activos

La realidad aumentada (AR) es un recurso tecnológico que combina escenarios o elementos del mundo real con recursos y/o elementos digitales o virtuales, para crear una experiencia enriquecida y, en algunos casos, interactiva, con un propósito definido.

Esto es posible al superponer información o elementos digitales, como gráficos 3D, texto, sonido o video, en el entorno físico del usuario, mediante un dispositivo electrónico, como un teléfono inteligente, una tableta o unas gafas especiales de AR.



1 BONDADES DE LA RA



2 TIPOS DE RA PARA USAR EN EDUCACIÓN

- Realidad aumentada basada en marcadores
- Realidad aumentada sin marcadores
- Realidad aumentada basada en ubicación
- Realidad aumentada para dispositivos móviles
- Realidad aumentada en juegos y entretenimiento



3 ¿CÓMO PUEDO INCORPORAR LA REALIDAD AUMENTADA EN UN PROCESO PEDAGÓGICO ACTIVO?



- **Identifica los objetivos de aprendizaje:** comienza por definir claramente los objetivos de aprendizaje. Selecciona la tecnología de AR apropiada: selecciona las herramientas y aplicaciones de AR que sean adecuadas para tus objetivos de aprendizaje y que sean accesibles para tus estudiantes.
- **Diseña experiencias de aprendizaje:** crea experiencias de AR que estén alineadas con tus objetivos de aprendizaje.
- **Integración en el currículo:** identifica cómo la AR se integrará en el currículo existente. ¿Dónde encajaría mejor para facilitar la comprensión de un tema o un concepto?
- **Actividades de aprendizaje activas:** diseña actividades de aprendizaje que requieran la participación activa de los estudiantes. Por ejemplo, podrías pedirles que exploren objetos 3D con una aplicación de AR.
- **Fomenta la colaboración:** utiliza la AR para fomentar la colaboración entre estudiantes. Las actividades de AR pueden ser excelentes oportunidades para que trabajen en grupos, resuelvan problemas juntos, compartan sus hallazgos.
- **Evaluación formativa:** implementa estrategias de evaluación formativa. La AR puede proporcionar datos valiosos sobre cómo están interactuando con el contenido.
- **Adaptabilidad:** sé flexible y adapta tu enfoque según las necesidades y el progreso de tus estudiantes. La AR puede permitir la personalización del aprendizaje y la adaptación a diferentes.
- **Recursos y capacitación:** asegúrate de que tanto tú como tus estudiantes tengan acceso a las herramientas y recursos necesarios para utilizar la AR. Proporciona orientación y capacitación.

Metodologías Activas

Jenny Milena Pinzón Moreno¹, Elkin Giovanny Morales²

Universidad ECCI^{1,2}

Jpinzonmo@ecci.edu.co¹, palabramundos@gmail.com²

Bogotá, Colombia

No hay que desconocer que el mundo cambia a pasos agigantados desde una perspectiva social, académica, laboral, tecnológica etc., y es allí donde surge la necesidad de desaprender y aprender a leer el mundo una y otra vez.

Es por esto que la lectura se convierte en el centro y la protagonista en este taller, vista como la dadora de conocimiento, historias, memorias, costumbres, ideales y un sin número de mundos sorprendentes, saberes que nacen de una relación viva con los demás.

La lectura como un gran soporte en la implementación de metodologías activas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ésta aliada nos facilita sin lugar a duda el paso por el desarrollo de habilidades investigativas, comunicativas y blandas, proporcionando a los educadores una forma efectiva de compartir información y promover la discusión en el aula; lo que enriquece el proceso de aprendizaje y fomenta la participación de los educandos en su propio desarrollo educativo.

Finalmente, es necesario mencionar la importancia de la metacognición frente a la práctica reflexiva, ya que promueve la profesionalización del educador y como currículo oculto permite vincular a los educandos en el monitoreo y regulación autogestionable de procesos cognitivos que en definitiva los deja como el centro del aprendizaje.

Palabras clave: *realidad aumentada, metacognición, aprendizaje, enseñanza, reflexión, praxis, metodologías activas, autoregulación, habilidades, educador, educando, investigación, comunicación, participación, cognitivo, lectura, conocimiento, aprender, desaprender*

Metodologías activas

1.

Beneficios de las Metodologías Activas:

- Mejora de la retención del conocimiento.
- Desarrollo de habilidades críticas y de resolución de problemas.
- Fomento del trabajo en equipo y la colaboración.
- Mayor motivación y compromiso.

2.

Ejemplos de Metodologías Activas:

- Aprendizaje basado en problemas (ABP).
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABP).
- Flipped Classroom (Clase invertida).
- Juegos de rol.
- Planteamiento de retos.

3.

Implementación Exitosa:

- Adaptación al contenido, objetivos y resultados de aprendizaje del curso.
- Uso de la tecnología para facilitar la participación.
- Evaluación formativa para medir el progreso.

4.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):

- Los estudiantes abordan problemas del mundo real y desarrollan soluciones.
- Fomenta el pensamiento crítico y la aplicación práctica del conocimiento.

5.

Aprendizaje Cooperativo:

- Los estudiantes trabajan en grupos para lograr objetivos comunes.
- Promueve la colaboración, la comunicación y el desarrollo de habilidades sociales.

6.

Juegos Educativos:

- Incorporación de elementos lúdicos para enseñar y/o potenciar conceptos y habilidades.
- Motiva a los estudiantes y hace que el aprendizaje sea más interactivo y divertido.

7.

Discusión y Debate en el Aula:

- Los estudiantes participan en debates y discusiones sobre temas relevantes.
- Desarrolla habilidades de pensamiento crítico, argumentación y comunicación.

8.

Evaluación Formativa:

- Evaluación continua durante el proceso de aprendizaje.
- Proporciona retroalimentación oportuna para mejorar el rendimiento.

9.

Entorno de Aprendizaje Activo:

- Diseño de espacios que faciliten la participación, la colaboración y la interacción.
- Muebles flexibles, tecnología y recursos que apoyan la actividad y la creatividad.

10.

Clase Invertida (Flipped Classroom):

- Los estudiantes revisan el contenido en casa a través de materiales multimedia.
- El tiempo en el aula se utiliza para actividades prácticas, discusiones y resolución de problemas.

Catalizando el cambio: competencias para la Innovación y el liderazgo transformador

Jorge Andrés Casas Acero¹

Universidad ECCI¹

jorgecasasacero@gmail.com¹

Bogotá, Colombia

Catalizando el cambio: competencias para la Innovación y el liderazgo transformador.

En un mundo en constante evolución, la capacidad de generar ideas innovadoras y liderar la transformación se ha convertido en un diferenciador crucial para el éxito en el ámbito personal, profesional y organizacional.

Esta charla profundiza en la importancia de desarrollar competencias sólidas que permitan impulsar procesos de innovación que generen un impacto positivo en todos los niveles de la sociedad.

Además, pretende inspirar a los participantes a abrazar su potencial como agentes de cambio y líderes de la innovación, tanto a nivel personal como en el contexto de la organización y la sociedad en general.

Palabras clave: *innovación, creatividad, transformación digital, ideas, fijaciones mentales*

Catalizando el cambio: competencias para la innovación y el liderazgo transformador

Configuración

En un enfoque estructurado para la resolución de problemas comenzamos configurando el proyecto.

PROBLEMA O NECESIDAD



- Vence el miedo
- Toma riesgos
- Prueba nuevas combinaciones
- Realiza cambios
- Encuentra valor



Divergencia

Luego nos enfocamos en buscar la mayor cantidad de ideas relacionadas con una posible solución del problema.

Combinación

Unimos, clasificamos y desecharmos propuestas.



Convergencia

Seleccionamos una sola idea robusta y viable.



Selección de herramientas

Se elige la herramienta ideal para desarrollar la idea seleccionada.



MEDICIÓN DEL VALOR O LA UTILIDAD



Modelo de negocio

Vinculamos un modelo de gestión o de negocio que permita comprobar el valor o la utilidad de la idea.

INNOVACIÓN



El Podcast como herramienta pedagógica

Juan Carlos Cotrino Sosa¹
CEO COTRINO VISUAL MEDIA¹
cotrinovisualmedia@gmail.edu.co¹
Bogotá, Colombia

La pedagogía ha experimentado una transformación significativa gracias a la incorporación de herramientas digitales y medios de comunicación enfocados en las TIC. Entre estas herramientas, los podcast se han convertido en una herramienta educativa versátil y útil. Su impacto en la pedagogía se manifiesta a través de diversas formas, abriendo nuevas oportunidades de aprendizaje, pero principalmente promoviendo la participación activa de los estudiantes.

En primer lugar, la accesibilidad es uno de los pilares fundamentales que sitúa a los podcast en el centro de la pedagogía moderna, al permitir el acceso a contenido educativo en cualquier momento y lugar, los podcast eliminan las barreras tradicionales del aprendizaje. Los educadores pueden aprovechar esta accesibilidad para personalizar el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo y revisando o desarrollando en conceptos según necesidades individuales.

Además, la riqueza y diversidad de los temas tratados en los podcast ofrecen una gama infinita de posibilidades pedagógicas, desde los podcast especializados en ciencias hasta aquellos centrados en literatura y cultura, los educadores pueden encontrar o crear contenido relevante para complementar sus planes de estudio. Esta variedad no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también proporciona una plataforma para abordar distintos estilos de aprendizaje, asegurando que los estudiantes puedan acceder a la información de manera más efectiva.

La naturaleza auditiva de los podcast también despierta el interés y mejora las habilidades de escucha. En un mundo saturado de información visual, cultivar la capacidad de escuchar y comprender es esencial. Los podcast no solo ofrecen una alternativa a la lectura, sino que también fomentan la atención y concentración auditiva.

Los podcast no solo son una herramienta de enseñanza, sino también un medio para cultivar la creatividad y expresión de los estudiantes. En conclusión, la integración de podcasts en la pedagogía representa un avance significativo en la forma en que se concibe el aprendizaje, al hacer uso de los podcast, los educadores están, no solo abrazando la tecnología moderna, sino también enriqueciendo la experiencia educativa de los estudiantes nativos digitales.

Palabras clave: *lenguaje sonoro, temáticas, multimedios, audiovisual, sonido, podcast, pedagogía, aprendizaje*

Podcast como herramienta educativa

El podcast

Un podcast es una forma de contenido multimedia que se distribuye a través de Internet. Por lo general, los podcast consisten en episodios de audio, aunque también pueden incluir video.

La proyección

Al hacer uso de los podcasts, los educadores están, no solo abrazando la tecnología moderna, sino también enriqueciendo la experiencia educativa de los estudiantes nativos digitales.

El acceso

La accesibilidad es uno de los pilares fundamentales que sitúa a los podcast en el centro de la pedagogía moderna. Al permitir el acceso a contenido educativo en cualquier momento y lugar, los podcast eliminan las barreras tradicionales del aprendizaje.

Ventaja creativa

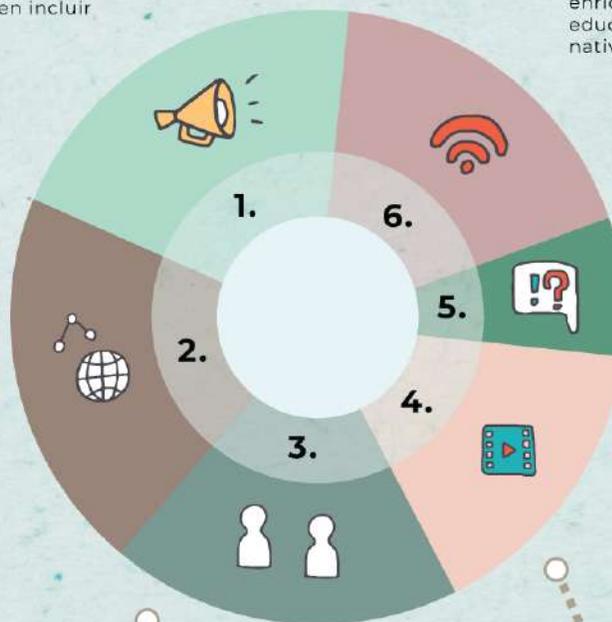
Medio para cultivar la creatividad y expresión de los estudiantes. La creación de podcast como proyecto educativo brinda a los estudiantes la oportunidad de investigar, planificar, redactar y presentar sus ideas de manera efectiva.

Diversidad

La riqueza y diversidad de los temas tratados en los podcast ofrecen una gama infinita de posibilidades pedagógicas.

Su naturaleza

La naturaleza auditiva de los podcast también despierta el interés y mejora las habilidades de escucha. En un mundo saturado de información visual, cultivar la capacidad de escuchar y comprender es esencial.



Metodología intertextual como apuesta de innovación educativa

Luisa Fernandad Sánchez Sánchez¹

LFSANCHEZS@ucompensar.edu.co¹

Bogotá, Colombia

La reflexión actual de cara al proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por tecnologías ha migrado hacia la construcción de procesos pedagógicos innovadores que garanticen el desarrollo de las competencias requeridas, desde una visión integral donde se propicien escenarios y prácticas comunicativas que faciliten la interacción social, el encuentro, el diálogo y por esta vía el aprendizaje. La metodología intertextual también resalta la construcción de significado a través de la interacción con diversos textos, al reconocer que la interpretación de un texto está vinculado a experiencias previas y a la relación con otros textos, a partir de ello, los educadores pueden guiar a los estudiantes hacia una comprensión más profunda y contextualizada de los temas. La distinción entre intertextualidad explícita e implícita toma relevancia en la enseñanza, ya que invita a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas de análisis. Al identificar conexiones más evidentes y aquellas que requieren un entendimiento más profundo, los estudiantes se vuelven capaces de identificar capas de significado y apreciar las complejidades de la comunicación textual. La metodología intertextual también proporciona una ventana a la diversidad cultural y social. Al analizar cómo los textos reflejan y responden a contextos específicos, los estudiantes pueden comprender mejor la influencia del entorno cultural en la creación y recepción de textos. Esto fomenta una apreciación más amplia de las diversas perspectivas presentes en la literatura y en otras formas de expresión textual.

Finalmente, la creatividad y reinención en el proceso intertextual destacan la capacidad de los estudiantes para no solo consumir, sino también para contribuir activamente al discurso. Alentando a los estudiantes a reinterpretar y transformar textos, empoderándose como participantes activos en la creación de conocimiento. Este análisis surge del ejercicio de vinculación de elementos propios de la comunicación – educación a las metodologías activas para la innovación pedagógica en el aula a través de la intertextualidad como criterio metodológico de integración entre saberes propios de la experiencia cotidiana y saberes teóricos propios del campo de la comunicación.

Palabras clave: *metodología, intertextual, análisis, textos, comunicación, educación, aprendizaje, experiencia, diversidad cultural, comprensión*

Metodología Intertextual como apuesta de innovación educativa

Metodología Intertextual

Es un enfoque que se centra en el análisis y la comprensión de los textos en relación con otros textos. Se basa en la idea de que los textos no existen de manera aislada, sino que están interconectados y se influyen mutuamente.

Construcción de significado

La metodología intertextual también resalta la construcción de significado a través de la interacción con diversos textos.

Relación entre textos

Al explorar cómo un texto se relaciona con otros, los educadores pueden fomentar la habilidad de los estudiantes para reconocer patrones y conexiones, promoviendo así una comprensión más profunda de la materia.

La interpretación

Al reconocer que la interpretación de un texto está vinculada a experiencias previas y a la relación con otros textos, los educadores pueden guiar a los estudiantes hacia una comprensión más profunda y contextualizada de los temas de manera efectiva.

Relación entre textos

Al explorar cómo un texto se relaciona con otros, los educadores pueden fomentar la habilidad de los estudiantes para reconocer patrones y conexiones, promoviendo así una comprensión más profunda de la materia.

La proyección

La creatividad y reinención en el proceso intertextual destacan la capacidad de los estudiantes para no solo consumir, sino también para contribuir activamente al discurso.



Storytelling educativo como estrategia didáctica

Maribel Garcia Rojas¹

Maribel_garcia@cun.edu.co¹

Bogotá, Colombia

Las narrativas transmedia (storytelling) son un modelo de comunicación y educación que busca transmitir conocimiento a través de múltiples medios y plataformas. Estas narrativas combinan la formalidad del lenguaje escrito con la riqueza de imágenes y elementos lúdicos para enriquecer la forma en que se comparte información y promover la participación activa de los usuarios. En el contexto educativo, las narrativas transmedia (storytelling educativo) ofrecen un enfoque innovador al crear entornos de aprendizaje que se asemejan más a la vida cotidiana de los estudiantes. Este enfoque utiliza una variedad de medios, como texto, video, audio y elementos interactivos, para enriquecer la experiencia de aprendizaje. Al fomentar la participación y la colaboración entre los estudiantes, las narrativas transmedia educativas promueven un aprendizaje más dinámico y significativo. Un método educativo específico basado en las narrativas transmedia es el método INAEP. Este enfoque se basa en las narrativas transmedia y los principios del aprendizaje significativo para desarrollar procesos de enseñanza innovadores en diversos contextos educativos. El método INAEP reconoce la importancia del conocimiento previo de los participantes y busca construir sobre esa base para que los estudiantes puedan demostrar su aprendizaje a través de la creación de productos tangibles y coherentes con su desarrollo. El aprendizaje significativo es un concepto fundamental en esta metodología. Se basa en la idea de que el aprendizaje se produce cuando los nuevos conocimientos se conectan de manera relevante con el conocimiento previo. Al relacionar los nuevos conceptos con lo que los estudiantes ya saben, se enriquece la comprensión y la retención de la información, lo que hace que el aprendizaje sea más significativo y duradero. En resumen, las narrativas transmedia y el método INAEP son enfoques poderosos para la comunicación y la educación. Estos métodos permiten la transmisión efectiva del conocimiento a través de múltiples medios y plataformas, fomentan la creatividad y la participación de los usuarios y crean entornos de aprendizaje que se asemejan más a la vida cotidiana de los estudiantes. El método INAEP se basa en principios de aprendizaje significativo, reconociendo la importancia de construir sobre el conocimiento previo de los participantes para lograr un aprendizaje más profundo y significativo. En conjunto, estas estrategias proporcionan un enfoque innovador y efectivo para la comunicación y la educación en la era digital.

Palabras clave: *material didáctico, acceso a la información, documental, enseñanza multi-media, aprendizaje significativo, Storytelling educativo*

Storytelling educativo como estrategia didáctica



Storytelling educativo

El storytelling educativo es una técnica pedagógica que utiliza la narración de historias para enseñar y transmitir conocimientos.



Narrar

Transmite el conocimiento a través de historias fáciles de comprender para la audiencia.



Método INAEP

El método INAEP es un modelo instruccional basado en la teoría del aprendizaje significativo de David Paul Ausubel y se compone de cuatro pasos: **Investigar, Narrar, Elaborar y Preguntar.**



Elaborar

Aborda la acción concreta, productiva y creativa que el aprendiz realiza para transformar el conocimiento.



Investigar

Implica investigar a la población a la que se dirige el proceso de enseñanza, estableciendo elementos culturales, sociales, personales y psicológicos.



Preguntar

Se procede con la evaluación del ciclo de aprendizaje.