

**TECNOLOGÍAS,
INNOVACIÓN
Y EDUCACIÓN.**

**EXPERIENCIAS DE
INNOVACIÓN
PROMOCIÓN III**

**MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN
MEDIADA POR TIC**

100% Virtual · 4 semestres · snies 104979

Res. 14402 de 2015 (7 años) · Área Metropolitana de Barranquilla

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE

Maestría en Educación Mediada por TIC

PROMOCIÓN III

I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

Fomento de las habilidades oral y escrita en un L2 (inglés) de estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa pública desde el trabajo cooperativo dinamizado en la plataforma Classroom.

IMAGEN



NOMBRE

María Ignacia
Rivera Juan

OBJETIVOS

Estimular la habilidad oral y escrita en un L2 (inglés) de estudiantes de tercero de primaria de una institución educativa pública desde el trabajo cooperativo enriquecido con la plataforma Classroom.

Explorar las habilidades oral y escrita en un L2 (inglés) de los estudiantes de tercero de primaria.

Diseñar e implementar los contenidos, las estrategias y experiencias que harán parte de la plataforma Classroom para fortalecer las habilidades oral y escrita en un L2 (inglés).

Evaluar el impacto de la propuesta de innovación pedagógica frente al fortalecimiento de las habilidades oral y escrita de los estudiantes en un L2 (inglés), desde el trabajo cooperativo dinamizado en la plataforma Classroom.

INNOVACIÓN

Esta propuesta procura estimular, desarrollar y afianzar las habilidades oral y escrita en un L2 (inglés) de estudiantes de tercero de primaria desde el trabajo cooperativo y el uso pedagógico de las TIC, especialmente de plataformas virtuales (Classroom para crear unidades CTLib) y recursos digitales (Whatsapp) que les generen confianza hacia el aprendizaje de este idioma y coadyuven a su apropiado desarrollo y adquisición (oral y escrita); de cara a las necesidades y demandas del medio que les rodea.

MAestrÍA EN
EDUCACIÓN
MEDIADA POR TIC

100% Virtual · 4 semestres · snies 104979
Res. 14402 de 2015 (7 años) · Área Metropolitana de Barranquilla

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE
Maestría en Educación Mediada por TIC

PROMOCIÓN III

I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

Utilización de la plataforma Moodle como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los procesos biológicos en el área de Ciencias Naturales en estudiantes de grado transición.

IMAGEN



NOMBRE

Bertha
Salcedo Díaz

OBJETIVOS

Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de los Procesos biológicos en el área de Ciencias naturales en los niños y niñas de transición mediante la utilización de la Plataforma Moodle.

Diagnosticar los conocimientos y percepciones de los niños y niñas de grado transición sobre los procesos biológicos en las plantas en el área de Ciencias naturales.

Diseñar e implementar actividades interactivas de innovación pedagógica apoyadas en la plataforma Moodle, para fortalecer el aprendizaje de los procesos biológicos en los niños y niñas de transición.

Evaluar la propuesta de innovación pedagógica, utilizando la plataforma Moodle como estrategia pedagógica que permita evidenciar el aprendizaje de los procesos Biológicos en los niños y niñas de transición.

INNOVACIÓN

La propuesta de Innovación Pedagógica está orientada a la integración de las TIC en las dinámicas de aula de grado transición para facilitar el aprendizaje de los procesos biológicos en el área de Ciencias Naturales, posibilitando que los niños y niñas de grado Transición interactúen con la herramienta Moodle otorgando una formación de forma diferente a la educación tradicional, con lo cual se motivará a los estudiantes de transición a través de Juegos educativos digitales, actividades, retos y experimentos apoyados en TIC.

MAestrÍA EN
EDUCACIÓN
MEDIADA POR TIC

100% Virtual · 4 semestres · snies 104979
Res. 14402 de 2015 (7 años) · Área Metropolitana de Barranquilla

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE
Maestría en Educación Mediada por TIC

PROMOCIÓN III

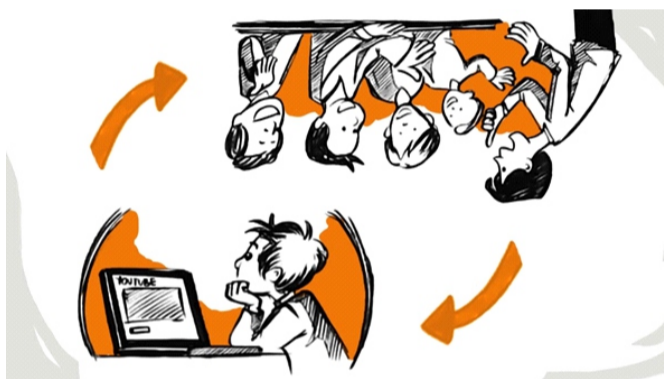
I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

El Aula Invertida como enfoque pedagógico para favorecer el aprendizaje de procesos de comunicación en redes de datos en estudiantes de ingeniería mediante la plataforma Google Classroom

IMAGEN



NOMBRE

Óscar
Calderón Cortes

OBJETIVOS

Determinar el efecto del enfoque de aula invertida apoyada en la plataforma Google Classroom sobre la motivación en el aprendizaje de los procesos de comunicación en redes de datos en estudiantes de Ingeniería.

Establecer las condiciones existentes respecto a la motivación en los estudiantes de ingeniería para el aprendizaje de los de procesos de comunicación en redes de datos apoyados por la plataforma Google Classroom.

Diseñar y aplicar una propuesta de innovación pedagógica a través del enfoque de aula invertida en el curso introducción a las redes de telecomunicaciones con el apoyo de la plataforma Google Classroom.

3. Evaluar y describir las experiencias significativas del enfoque de aula invertida apoyada con la plataforma Google Classroom en el grado de motivación y los resultados de aprendizaje de los estudiantes de ingeniería.

INNOVACIÓN

Transformación en la forma de desarrollar las clases tradicionales en Educación Superior mediante el enfoque de aula invertida apoyada con la plataforma Google Classroom, con el fin de estimular el aprendizaje activo y el fortalecimiento de competencias de orden superior en los estudiantes.

Este propósito se logra con un adecuado diseño de las actividades Previas a Clase (Out Class Activities), llevadas a cabo de forma individual por parte de los estudiantes, y de las actividades en clase (In Class Activities), llevadas a cabo por los estudiantes en el salón, de forma grupal y con la orientación del Profesor.

PROMOCIÓN III

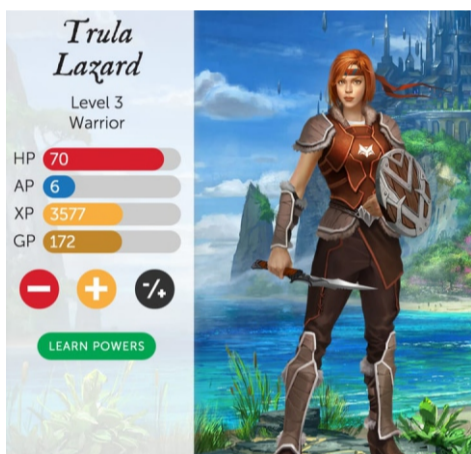
I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

Fortalecimiento de las competencias laborales de estudiantes de Administración de Empresas desde la virtualización de un laboratorio práctico enriquecido con la tecnología emergente de gamificación.

IMAGEN



NOMBRE

Yamile
Torres Castro

OBJETIVOS

Fortalecer las competencias laborales de los estudiantes de séptimo semestre del Programa de Administración de Empresas de una institución de educación superior, desde la virtualización de un laboratorio práctico enriquecido con la tecnología emergente de gamificación.

Realizar un diagnóstico que permita conocer las competencias laborales de los estudiantes de séptimo semestre que hacen parte del laboratorio práctico.

Diseñar y aplicar los contenidos y recursos pedagógicos del laboratorio práctico virtual dinamizados desde la tecnología emergente de gamificación (juegos de gestión).

Evaluar el impacto de la propuesta de innovación pedagógica frente al fortalecimiento de las competencias laborales de los estudiantes participantes del laboratorio práctico virtual enriquecido con gamificación.

INNOVACIÓN

La propuesta se encamina a la virtualización de un laboratorio práctico que posibilite fortalecer las competencias laborales del estudiante, específicamente el trabajo colaborativo y la toma de decisiones.

Ello desde el diseño y desarrollo de juegos de gestión interactivos, contextualizados y dinamizados desde la tecnología emergente de gamificación, donde el estudiante asuma un rol activo, se enfrente a situaciones de su realidad y campo laboral, y comprenda conceptos de su área.

MAestrÍA EN
EDUCACIÓN
MEDIADA POR TIC

100% Virtual · 4 semestres · snies 104979
Res. 14402 de 2015 (7 años) · Área Metropolitana de Barranquilla

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE
Maestría en Educación Mediada por TIC

PROMOCIÓN III

I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

Aprendizaje del inglés como lengua extranjera en adultos a través de las habilidades integradas “integrated skills” mediadas por Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

IMAGEN



NOMBRE

Rubén Mauricio
Muñoz Morales

OBJETIVOS

Fortalecer el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes adultos universitarios a través del desarrollo de habilidades integradas apoyadas en ambientes virtuales de aprendizaje.

Diagnosticar los factores que inciden en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes adultos universitarios.

Diseñar e implementar una serie de actividades que incluten el desarrollo de las habilidades integradas en inglés como lengua extranjera con el fin de fortalecer el desarrollo de las competencias comunicativas en este idioma apoyadas en TIC.

Desarrollar un proceso de seguimiento y evaluación del programa didáctico empleado para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en estudiantes adultos universitarios apoyado en TIC con el fin de establecer estrategias de mejora continua y futura implementación a nivel institucional.

INNOVACIÓN

Adaptación del material curricular, presentación de actividades innovadoras y creativas que inviten al trabajo en equipo con el apoyo de las TIC que permitan que el proceso de aprendizaje del inglés en adultos sea algo cómodo respondiendo a sus necesidades de aprendizaje.

Para ello, se utilizarán diversos Recursos Educativos Digitales que permitan la participación activa de jóvenes y adultos universitarios en la construcción colectiva de conocimientos y desarrollo progresivo de competencias comunicativas.

MAestría EN
EDUCACIÓN
MEDIADA POR TIC

100% Virtual · 4 semestres · snies 104979
Res. 14402 de 2015 (7 años) · Área Metropolitana de Barranquilla

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE
Maestría en Educación Mediada por TIC

PROMOCIÓN III

I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

El uso del vídeo para fortalecer la comprensión y producción oral (listening /speaking) en los estudiantes de Nivel II del programa “Inglés Intermedio para Preadolescentes” en un centro de enseñanza bilingüe de Barranquilla.

IMAGEN



NOMBRE

Margareth
Rodríguez Vega

OBJETIVOS

Fortalecer la comprensión y producción oral (listening /speaking) del inglés a través del video en los estudiantes de Nivel II del programa “Inglés Intermedio para Preadolescentes” de un centro de enseñanza bilingüe de Barranquilla.

- Identificar el grado de comprensión y producción oral (listening /speaking) del inglés en los estudiantes de Nivel II del programa “Inglés Intermedio para Preadolescentes”.
- Diseñar e implementar una propuesta de innovación pedagógica para fortalecer la comprensión y producción oral (listening / speaking) del inglés a través del video.
- Evaluar y socializar los resultados de la propuesta de innovación pedagógica mediada a través del uso del video en el fortalecimiento de la comprensión y producción oral (listening /speaking) en los estudiantes de Nivel II del programa “Inglés Intermedio para Preadolescentes”.
- Establecer orientaciones para el fortalecimiento de la comprensión y producción oral (listening /speaking) del inglés a través del video en los estudiantes de Nivel II del programa “Inglés Intermedio para Preadolescentes” de un centro de enseñanza bilingüe de Barranquilla.

INNOVACIÓN

Los hallazgos de esta propuesta, pueden ofrecer a estudiantes y docentes la disposición de un recurso como el video educativo para resolver situaciones comunicativas que le permitan desarrollar su capacidad de comprensión y producción oral, lo que elevaría de seguro su nivel de acceso al conocimiento en relación a su mundo en general. En adición, el uso del video como herramienta didáctica, actuaría como un viabilizador del aprendizaje del inglés en medio del confinamiento actual generado por la crisis mundial del Covid-19, dada la necesidad de adaptar la dinamización tradicionales de las clases a la virtualidad, apoyadas con instrumentos tecnológicos que bien utilizados y planeados pueden generar grandes logros en la comprensión y producción oral (listening/ speaking).

**MAestría EN
EDUCACIÓN
MEDIADA POR TIC**

100% Virtual · 4 semestres · snies 104979
Res. 14402 de 2015 (7 años) · Área Metropolitana de Barranquilla

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE
Maestría en Educación Mediada por TIC

PROMOCIÓN III

I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

Promoción de las habilidades de autoconocimiento emocional del instructor de los programas de formación titulada de un Centro de Formación para el trabajo y desarrollo humano de Tumaco apoyado por videoconferencias.

IMAGEN



NOMBRE

Edinson
Banguera Mairongo

OBJETIVOS

Promover las habilidades de autoconocimiento emocional del instructor de los programas de formación titulada de un Centro de Formación para el trabajo y desarrollo humano de Tumaco apoyado por videoconferencias.

Caracterizar las habilidades de autoconocimiento emocional presentes en la práctica pedagógica de los instructores.

Construir y desarrollar actividades de aprendizaje que fomenten las habilidades de autoconocimiento emocional del instructor, desde la mediación de videoconferencias.

Evaluar los alcances de la propuesta de innovación pedagógica en relación a la promoción de las habilidades de autoconocimiento emocional del instructor en miras de favorecer la dimensión del Ser de sus aprendices.

INNOVACIÓN

La propuesta se orienta a la promoción de las habilidades de autoconocimiento emocional de los instructores de los programas técnicos y tecnológicos de la entidad objetivo, en miras de fomentar la integración del componente emocional en el diseño y la ejecución de experiencias significativas que motiven a los aprendices y aporten a su formación. Para lograrlo, se propone la construcción y puesta en escena de actividades de aprendizaje enriquecidas y el uso de herramientas tecnológicas de la institución (Teams / Meet para videoconferencias).

PROMOCIÓN III

I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

Motivación por el aprendizaje autónomo de los tiempos verbales del inglés en estudiantes del Programa de Lenguas Extranjeras, apoyado en aplicaciones de Google for Education.

IMAGEN



NOMBRE

Heberth
Hernández Díaz

OBJETIVOS

Favorecer la motivación por el aprendizaje autónomo de los tiempos verbales del inglés en estudiantes de quinto semestre del Programa de Lenguas Extranjeras con énfasis en Inglés y Francés de una institución de educación superior de Cartagena, por medio de aplicaciones de Google for Education.

Explorar los niveles de motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje autónomo de los tiempos verbales del inglés.

Crear e implementar los contenidos y medios pedagógicos de las aplicaciones Google Classroom y Google Meet (Google for Education) para estimular la motivación de los estudiantes por el aprendizaje autónomo de los tiempos verbales del inglés.

Evaluar la propuesta de innovación pedagógica respecto al favorecimiento de la motivación por el aprendizaje autónomo de los tiempos verbales del inglés en los estudiantes.

INNOVACIÓN

Esta propuesta de innovación pedagógica pretende explorar el papel de mediaciones TIC como las aplicaciones de Google for Education (Google Classroom y Google Meet) en el favorecimiento de la motivación de estudiantes universitarios de un programa de Lenguas Extranjeras por el aprendizaje autónomo de los tiempos verbales del inglés.

Se intenta de esta manera ayudar al estudiante a asumir responsabilidad por su proceso de aprendizaje, a la vez que desempeña un rol cada vez más activo en la construcción de conocimientos y habilidades en el eje temático mencionado.

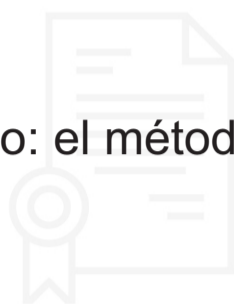
PROMOCIÓN III

I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

Emprendimiento pedagógico: el método del caso en la virtualidad.



IMAGEN



NOMBRE

Giusseppe
Vanoni Martínez

OBJETIVOS

Reconocer el efecto del método de caso como práctica pedagógica emprendedora en modalidad virtual sobre el aprendizaje experiencial de los estudiantes de las facultades de Administración y Negocios de una institución de educación superior.

Caracterizar la práctica pedagógica del docente frente al favorecimiento del aprendizaje experiencial de los estudiantes.

Construir y aplicar un programa de formación docente basado en el método de caso como práctica pedagógica emprendedora que consolide el aprendizaje experiencial de los estudiantes en modalidad virtual.

Reconocer los efectos de la práctica emprendedora del método del caso en modalidad virtual sobre el aprendizaje experiencial de los estudiantes

INNOVACIÓN

El método de caso como práctica pedagógica emprendedora y dinamizado desde la virtualidad, reta al estudiante de Administración y Negocios a leer, estudiar, analizar, exponer sus ideas, evaluar alternativas de solución y tomar decisiones que le permiten combinar su conocimiento académico con una experiencia interactiva y dinámica que le acerca a la realidad organizacional de una escuela empresarial. Así mismo, favorece en el estudiante la adopción de posturas, perspectivas y roles que pueden ir cambiando a medida que va construyendo nuevos aprendizajes y habilidades e interactuando con sus pares y docente.

**MAestrÍA EN
EDUCACIÓN
MEDIADA POR TIC**

100% Virtual · 4 semestres · snies 104979
Res. 14402 de 2015 (7 años) · Área Metropolitana de Barranquilla

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE
Maestría en Educación Mediada por TIC

PROMOCIÓN III

I SEMINARIO TALLER

TECNOLOGÍAS, INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN.

EXPERIENCIA

Promoción de los valores de respeto y tolerancia en estudiantes de tercero a quinto de primaria de una institución educativa de carácter oficial mediante la gamificación como estrategia didáctica.

IMAGEN



NOMBRE

María Victoria
Aletti Tassara

OBJETIVOS

Promover los valores de respeto y tolerancia en estudiantes de tercero a quinto de primaria de una institución educativa de carácter oficial a través de la gamificación como estrategia didáctica.

Realizar un diagnóstico que permita conocer las percepciones de los estudiantes de tercero a quinto de primaria sobre las conductas de respeto y tolerancia.

Adaptar la planeación curricular de la cátedra de ética y valores enriqueciéndola con recursos TIC apoyados en juegos educativos digitales.

Diseñar e implementar una propuesta de innovación pedagógica mediada a través de la gamificación para promover los valores de ética y tolerancia en estudiantes de tercero a quinto de primaria.

Interpretar y evaluar el impacto de la propuesta de innovación pedagógica para verificar la promoción de los valores de respeto y tolerancia en estudiantes de tercero a quinto grado.

INNOVACIÓN

La propuesta de innovación pedagógica es relevante porque surge de la necesidad de promover los valores de respeto y tolerancia en estudiantes de tercero a quinto grado de Primaria de una Institución Educativa de carácter oficial, reflejadas en conductas de buen trato, comportamientos éticos y el uso de valores morales dentro de la interacción en el aula, a través de la gamificación como mediación TIC en el contexto educativo para favorecer el clima escolar.

**TECNOLOGÍAS,
INNOVACIÓN
Y EDUCACIÓN.**

**EXPERIENCIAS DE
INNOVACIÓN
PROMOCIÓN III**

**MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN
MEDIADA POR TIC**

100% Virtual · 4 semestres · snies 104979

Res. 14402 de 2015 (7 años) · Área Metropolitana de Barranquilla

UN UNIVERSIDAD
DEL NORTE

Maestría en Educación Mediada por TIC