

BUENAS PRÁCTICAS EN EL AULA:

**Miradas de la transformación educativa
en distintos contextos.**

Coordinadora:

Dra. Odalys Peñate López.

Co-autores:

Angélica Mantilla Rey.

Carlos Miguel Román Garcés.

Celson Alexis Quiñones Montaña.

Daniel Crisanto Alarcón Poveda.

Diana Carolina Rodríguez Hernández.

Hilmer Elicid Ramos Mora.



Buenas Prácticas en el Aula

Miradas de la transformación educativa en distintos contextos N.º 6

Dirección Editorial:

Dr. Cristian F. Torres Salvador.

Comité Editorial:

Mtro. Pavel J. González García;
Dra. Odalys Peñate López; y
Dr. Cristian F. Torres Salvador.

Equipo Editorial:

Lic. Sarah Raquel Mattos Cáceres;
Mtra. Ximena Molina Carrasco; y
Lic. Henry Andrés Velasquez Villarroel.

Comité Científico:

Dra. Lyzzi Koromoto Davalillo
ORCID: 0009-0005-2291-7965
Dra. Erika Severyn Varela
ORCID: 0000-0002-9500-3532
Dr. Pedro Luis Díaz Fernández
ORCID: 0009-0008-2387-1999
Dra. Odalys Peñate López
ORCID: 0009-0009-1159-2615
Dr. Cristian F. Torres Salvador
ORCID: 0009-0002-3003-8715
Dra. María Alicia Alemán Castillo
ORCID: 0009-0009-6219-5193
Dr. Luis Ernesto Barrueco Gallardo
ORCID: 0000-0001-6506-6535

Comité de Revisión:

Dr. Cristian F. Torres Salvador;
Dra. Odalys Peñate López;
Dr. Leonardo Hernández Peña; y
Dra. Thania Jheny Torres Pernía.

Co-autores del presente número:

Mtra. Angélica Mantilla Rey.
Mtro. Carlos Miguel Román Garcés.
Mtro. Celson Alexis Quiñones Montaña.
Mtro. Daniel Crisanto Alarcón Poveda.
Mtra. Diana Carolina Rodríguez Hernandez.
Mtro. Hilmer Eliecid Ramos Mora.

© De la edición: Universidad de Investigación e Innovación de México – UIIX, 2026.

© Derechos Reservados, 2026, UIIX.

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, sin el permiso previo y por escrito de los titulares de los derechos, UIIX.

ÍNDICE DE CONTENIDO

Buenas Prácticas en el Aula: Miradas de la Transformación Educativa en Distintos Contextos.	1
La gamificación como estrategia pedagógica en un aula multigrado para favorecer la motivación y autonomía.....	3
Descripción de la práctica educativa	3
Relación con enfoques y teorías de innovación educativa	6
Beneficios de la práctica analizada	6
Conclusiones	7
Referencias bibliográficas	8
Innovación educativa y transferencia tecnológica: buenas prácticas estudiantiles en la Universidad Militar Nueva Granada.	9
Descripción de la práctica educativa	9
Relación con los enfoques y teorías de innovación educativa	10
Beneficios de la práctica analizada	11
Conclusiones	12
Referencias bibliográficas	13
Aplicando el método MAIN en el contexto educativo en las prácticas de inglés.	14
Descripción de la buena práctica.....	14
Relación con enfoques y teorías de innovación educativa	15
Beneficios de la práctica analizada	16
Conclusiones	17
Referencias bibliográficas	18
Grandes emprendedores.....	19
Descripción de la práctica educativa	19
Relación de la práctica educativa con teorías y enfoques.....	21
Beneficios de la práctica analizada	22
Conclusiones	22
Referencias bibliográficas	23
47 kilómetros: salida pedagógica Parque Jaime Duque.....	24
Descripción de la práctica educativa	26
Conclusiones	27
Referencias bibliográficas	29
Aplicando el método MAIN.	30

Referencias bibliográficas	35
Dra. Odalys Peñate López	36

Buenas Prácticas en el Aula: Miradas de la Transformación Educativa en Distintos Contextos.

Presentación

Dra. Odalys Peñate López.

La educación exige reinventarse ante un mundo en transformación acelerada. Los avances tecnológicos, las nuevas formas de acceso al conocimiento y las demandas de la sociedad actual exigen que los espacios de aprendizaje se basen en experiencias pedagógicas más dinámicas, significativas y contextualizadas. Esta presentación son el resultado de investigaciones y experiencias desarrolladas en el marco de la asignatura *Teorías y Enfoques de Innovación Educativa*.

En los trabajos presentados los autores revisan herramientas digitales, plataformas de gestión del aprendizaje y recursos tecnológicos emergentes, los cuales pueden integrarse de manera efectiva en la práctica docente, en función del aprendizaje profundo y desarrollo de competencias.

Se destacan trabajos que abordan la aplicación del Método de Análisis de la Información en la Noticia (MAIN), una propuesta metodológica que ha ganado relevancia como herramienta para el desarrollo del pensamiento crítico, otro tema abordado son las experiencias con Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), ofreciendo una mirada propositiva y crítica sobre el diseño pedagógico de los EVA, la mediación didáctica en ambientes digitales y los desafíos que plantea la construcción de comunidades de aprendizaje en línea.

También, hay otras estrategias y enfoques innovadores, entre ellos el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación, la integración de inteligencia artificial en procesos formativos y el diseño universal para el aprendizaje. Por tanto, estos trabajos presentan un panorama plural ventajoso de lo que es posible hacer cuando la creatividad se pone al servicio de una educación más equitativa, inclusiva y pertinente.

La innovación educativa es un proceso de mejora continua, que se organiza atendiendo las necesidades y demandas del contexto, donde la discusión de las prácticas establecidas, la exploración de nuevas herramientas, la reflexión sobre el papel transformador que se ejerce como educadores es un imperativo para lograr el cambio verdadero.

En estos trabajos se evidencia la necesidad de seguir avanzando en la investigación educativa, desde la práctica, y la teoría se pueden generar cambios auténticos y duraderos enriquecer estos escritos con experiencias para mantener viva la llama de una educación siempre en renovación.

La relevancia de esta compilación para la comunidad educativa radica, precisamente, en su capacidad de propiciar puentes entre la investigación y la acción pedagógica cotidiana. Los artículos aquí reunidos no solo documentan experiencias exitosas, sino que ofrecen concretos para que otros docentes e investigadores pueden replicar, adaptar e innovar en sus propios contextos.

Mirar hacia el futuro de la innovación educativa implica reconocer que los retos que se avecinan son tan complejos como estimulantes. La integración ética y crítica de la inteligencia artificial en los procesos formativos, la necesidad de garantizar una alfabetización digital genuinamente inclusiva, y la urgencia de diseñar entornos de aprendizaje que respondan a la diversidad de los estudiantes son, entre otros, desafíos que la comunidad educativa deberá afrontar con responsabilidad, creatividad y rigor científico.

Confiamos en que las páginas que siguen inspiren nuevas preguntas, el cambio educativo verdadero se construye paso a paso, artículo a artículo, aula a aula; y es precisamente en ese compromiso sostenido donde reside la esperanza de una educación más justa, más humana y más preparada para los tiempos que vienen.

La gamificación como estrategia pedagógica en un aula multigrado para favorecer la motivación y autonomía.

Angélica Mantilla Rey

Las aulas multigrado se caracterizan por ser aulas en las que un solo maestro orienta el proceso educativo de estudiantes que se encuentran en diferentes grados educativos al mismo tiempo, este tipo de contexto hace que la educación se convierta en un desafío con diversos retos para estudiantes y maestros, quienes terminan adaptándose a la situación y a los pocos recursos que se encuentran en las zonas rurales, tal y como lo describe Reyes (2024) siendo así, se hace necesario la implementación de estrategias innovadoras que permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, aumentando su motivación y autonomía; de esta necesidad surge la idea de implementar la gamificación como estrategia pedagógica, la cual ha brindado resultados exitosos en estudios anteriores como el realizado por Valarezo, Hidalgo, Bravo y Olaya (2024) quienes señalan que la gamificación aumenta la felicidad, motivación, participación y concentración en los estudiantes; también Bula, Chamorro y Dumar (2025) afirman que la gamificación tiene un impacto positivo en la educación de estudiantes que se encuentran en aulas multigrado, afectando positivamente su aprendizaje y motivación.

La realidad de una comunidad educativa en una zona rural lleva al docente a implementar diversas estrategias que le permitan mejorar su quehacer docente, buscando cómo innovar en el aula de clase, y aunque la gamificación es una estrategia que requiere de más tiempo de planificación y elaboración de material didáctico, es una estrategia que se implementa con el propósito de aumentar la motivación y la autonomía de los estudiantes mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Descripción de la práctica educativa

La gamificación en el aula multigrado, implementada en la escuela ubicada en Girón, Santander, se caracteriza por tener mapas, misiones, insignias, niveles y poderes; haciendo uso de la aplicación Myclassgame, la cual permite personalizar las plantillas con los contenidos que el docente disponga para realizar sus clases de forma gamificada.

En esta plataforma los estudiantes pueden observar el mapa y tener una idea general de cuáles serán las misiones que encontrarán.



Figura 1. Mapa de misiones. (tomado de Myclassgame).

Posteriormente podrán ingresar a cada una de ellas, las cuales disponen de la narrativa y donde se encuentran las actividades a realizar; la aplicación le permite al maestro activar la cantidad de estrellas teniendo en cuenta la actividad realizada por los estudiantes, esto les brinda un porcentaje de puntos ganados de acuerdo con la cantidad de estrellas obtenidas.



Figura 2. Tarea. (tomado de Myclassgame).

Uno de los elementos del juego es “insignias”, las favoritas de los estudiantes, estas se otorgan de acuerdo con el cumplimiento pactado en cada una de las descripciones.



Figura 3. Insignias. (tomado de Myclassgame).

En esta aplicación también se encuentra la sección de poderes, allí los estudiantes pueden obtener beneficios de acuerdo con los puntos y nivel en el que se encuentre, si así lo disponen.



Figura 4. Poderes. (tomado de Myclassgame).

Relación con enfoques y teorías de innovación educativa

La estrategia de gamificación implementada en la escuela rural de Girón, Santander, se destaca por poseer dos líneas de tendencia en el proceso de innovación educativa, estas son: uso de tecnologías educativas y, obstáculos y retos en la implementación de la innovación educativa, teniendo en cuenta que, aunque implementar la gamificación en el aula no requiere necesariamente el uso de las TIC, en este caso, al hacer uso de la aplicación Myclassgame se implementa una tecnología innovadora que fortalece el proceso educativo de los estudiantes incrementando su motivación, participación y autonomía. También es importante resaltar que usualmente el contexto rural exige retos para los estudiantes y maestros, lo que conlleva a innovar el proceso educativo, aunque con esto surjan más retos.

Beneficios de la práctica analizada

Al implementar la gamificación en un aula multigrado se logran los siguientes beneficios:

- El estudiantado aumenta la motivación por realizar sus deberes escolares y por participar en las actividades.
- Los estudiantes demuestran mayor autonomía para realizar sus actividades, comprendiendo con mayor facilidad los temas propuestos.
- Se observa mayor compromiso por parte de los estudiantes quienes se motivan por desarrollar mejor sus ejercicios académicos.

Conclusiones

El análisis de la práctica pedagógica permite concluir que hacer uso de la gamificación como estrategia para aumentar la motivación y autonomía en los estudiantes, es una práctica asertiva en la que se evidencia mayor participación; también permite determinar que la implementación de estrategias innovadoras en el aula, aunque continúen siendo un reto para el docente, permiten obtener experiencias significativas en el salón de clases, fortaleciendo el proceso educativo del estudiantado que surge como respuesta al aumento de motivación y autonomía.

Referencias bibliográficas

- Bula, G., Chamorro, M., & Dumar, M. L. (2025). Uso de TIC mediadas por la gamificación para potenciar la pedagogía ambiental en escuelas rurales. REVISTA DE INVESTIGACIÓN, 48(113), 252–267
<https://doi.org/10.56219/revistadeinvestigacin.v48i113.3648>
- Reyes, J. E. (2024). Desafíos educativos en aulas multigrado en el siglo XXI. Praxis, Educación y Pedagogía, (14), e40114548.
https://doi.org/10.25100/praxis_educacion.v0i14.14548
- Valarezo, E. S., Hidalgo, T. C., Bravo, G. E., & Olaya, B. S. (2024). Potencial de la gamificación para mejorar el aprendizaje en entornos educativos multigrado. Polo del Conocimiento, 9(11), 2107-2118. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i11.8483>

Innovación educativa y transferencia tecnológica: buenas prácticas estudiantiles en la Universidad Militar Nueva Granada.

Carlos Miguel Román Garcés

La Universidad Militar Nueva Granada (UMNG) con sede en la ciudad de Bogotá y en el municipio de Cajicá, Cundinamarca, ofrece diversas carreras de pregrado y estudios de posgrado tanto en su modalidad presencial como a distancia.

Conforme lo establece su misión, la *Universidad Militar Nueva Granada es una institución pública de educación superior, del orden nacional, con régimen orgánico especial, dedicada a la docencia, la investigación, extensión, el desarrollo, la difusión del conocimiento y el análisis permanente de los problemas del país que afectan el bienestar de la sociedad colombiana, sirviendo de instrumento de auto renovación y desarrollo de la nación.* En este sentido, la UMNG vela por apoyar el desarrollo de actividades encaminadas a la resolución de conflictos y problemas de la sociedad, a través de las diversas Divisiones Estudiantiles entre las que se encuentra la *División de Desarrollo Tecnológico e Innovación (DTI)*, creada en el año 2010 y orientada a apoyar la creación y desarrollo de proyectos innovadores, emprendimientos e investigaciones. Así mismo, esta División promueve la transferencia tecnológica, siendo un puente entre los estudiantes y las empresas o diferentes gremios potencialmente interesados en los desarrollos tecnológicos realizados por los estudiantes de la Militar. También, se fomenta el emprendimiento basado en tecnología, ofreciendo a emprendedores la formación adecuada para avanzar en el desarrollo de sus proyectos y brinda asesoría para que los estudiantes que desarrollen propuestas innovadoras, investigaciones, productos o emprendimientos, puedan proteger y gestionar los derechos de propiedad intelectual.

En este artículo, el lector encontrará un análisis reflexivo y constructivo, sobre algunas de las mejores prácticas educativas implementadas por la DTI, en el que se examinan sus fundamentos, alcances y aportes al fortalecimiento de la innovación educativa de la Universidad Militar Nueva Granada.

Descripción de la práctica educativa

La División de *Desarrollo Tecnológico e Innovación (DTI)* tiene como misión fomentar la

investigación aplicada, la creación de soluciones tecnológicas y la transferencia de conocimiento hacia los sectores externos, con un énfasis particular en la transformación de ideas en productos, servicios y emprendimientos sostenibles. En este proceso, el estudiante se configura como el actor central de la innovación; los docentes asumen un rol estratégico como mediadores y gestores del conocimiento; y la Universidad actúa como ente facilitador que provee las condiciones institucionales necesarias para el cumplimiento de los objetivos académicos, tecnológicos y sociales de dichas iniciativas.

La misionalidad de la DTI articula varios componentes de alta importancia para el desarrollo del educando, los cuales son claves para el éxito en el desarrollo tecnológico e innovación. A continuación, se detallan las buenas prácticas educativas que desarrollan desde la DTI de la Universidad Militar:

- **Asesoría en innovación y desarrollo de proyectos:** se brinda al estudiante apoyo metodológico y técnico para estructurar iniciativas desde la conceptualización hasta su validación técnica y comercial.
- **Transferencia de tecnología:** la UMNG realiza alianzas con industrias, empresas, organismos públicos y otras universidades para llevar soluciones al mercado real.
- **Gestión de propiedad intelectual:** se realiza acompañamiento constante a los emprendedores, investigadores e innovadores en procesos de patentes y derechos de autor.
- **Incubación y emprendimiento tecnológico:** se efectúa asesoría a los estudiantes para fortalecer sus ideas de negocio y acelerar emprendimientos de base tecnológica con potencial en el mercado nacional.

La implementación de estas prácticas ocurre a través de la participación de estudiantes y docentes en proyectos de investigación e innovación, convocatoria interna y externa, talleres, laboratorios, eventos académicos y procesos de incubación. Ejemplo de ello es el programa “Profesores hacia la innovAcción”, que involucró la realización de proyectos de alto impacto con simulación de rondas de inversión.

Relación con los enfoques y teorías de innovación educativa

La investigación aplicada, la creación de soluciones tecnológicas y la transferencia del conocimiento hacia diferentes sectores son buenas prácticas educativas de la DTI que se encuentran alienadas con los enfoques contemporáneos de innovación educativa, principalmente

con el Modelo de Investigación y Desarrollo; este concibe la innovación educativa como un proceso sistemático que articula la investigación, el desarrollo tecnológico y su aplicación práctica, enfocado en la generación de soluciones pertinentes a problemáticas reales del contexto educativo, social y productivo (Acuña, 2019). Desde este enfoque, la innovación no se limita a la introducción de cambios aislados, sino que implica el diseño, la implementación y la evaluación de nuevas propuestas que transforman de manera significativa los procesos formativos, los entornos de aprendizaje y la producción de conocimiento.

En concordancia con este enfoque, la DTI fomenta la investigación aplicada como eje central de su quehacer, incentivando a los estudiantes de la UMNG a participar en proyectos interdisciplinarios que integren saberes que deriven en desarrollos tecnológicos, productos innovadores y emprendimientos de base científica, siendo estas buenas prácticas, actividades que mejoran la experiencia de los estudiantes, pudiendo transformar a los mismos en potenciales empresarios. Según Acuña (2019), el Modelo de Investigación y Desarrollo exige una visión interdisciplinaria que articule los conocimientos provenientes de campos como la tecnología, la psicología, la pedagogía y la informática, condición que se refleja claramente en los procesos de asesoría, acompañamiento y transferencia tecnológica impulsados por la División.

Es importante destacar que la DTI también se articula al Modelo de Interacción Social aplicando la “Innovación Revolucionaria”, trabajando de la mano de los docentes de la Universidad a través de las actividades desarrolladas desde el programa “Profesores hacia la innovAcción”, donde los docentes participantes son capacitados por la DTI para proponer proyectos innovadores que “desafíen los retos del mercado actual y las frustraciones de los clientes”, como lo mencionó Pamela Peña Martínez, creadora de la empresa Estrategia Cardinal (asesor externo de la UMNG), durante la entrevista realizada por el programa radial de la Universidad Militar, magazine neogranadino: Café sin Azúcar, emitido durante el primer trimestre de la vigencia 2025. Estas actividades realizadas por los docentes también ayudan a modificar de manera positiva los métodos de enseñanza y transmisión del conocimiento.

Beneficios de la práctica analizada

Son múltiples los beneficios que las buenas prácticas de la DTI le aportan a la Universidad Militar, su comunidad estudiantil y docente. Principalmente se destacan:

- **Visibilidad institucional:** la participación en convocatorias y eventos mejora la posición académica y de investigación de la UMNG a nivel nacional e internacional.
- **Formación integral:** los estudiantes desarrollan competencias investigativas, comunicativas y emprendedoras, al tiempo que fortalecen habilidades blandas como el liderazgo, el trabajo en equipo y la capacidad de colaboración, aspectos que contribuyen de manera significativa a la cimentación de un perfil profesional integral y pertinente frente a las demandas del entorno académico y laboral.
- **Fortalecimiento de la cultura de I+D+i:** la investigación, desarrollo e innovación (I+D+i) impulsan una mentalidad orientada a la creatividad, la solución de problemas y la gestión del conocimiento.
- **Articulación con el entorno productivo:** facilita conexiones con sectores externos a la academia, ampliando oportunidades de empleo, consultoría, prestación de servicios e investigación aplicada.
- **Impacto social y productivo:** se promueve la generación de tecnologías, soluciones y emprendimientos que pueden responder a necesidades reales de los municipios, así como de las comunidades y sectores económicos que albergan los mismos.

Conclusiones

La *División de Desarrollo Tecnológico e Innovación de la Universidad Militar Nueva Granada* planea, ejecuta y divulga las buenas prácticas educativas que articulan de manera efectiva la educación, la investigación y el entorno productivo. Su enfoque en investigación aplicada, transferencia tecnológica y emprendimiento aporta el desarrollo de competencias relevantes y prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos profesionales reales, así como también, estimula a que los docentes mantengan y mejoren sus actividades de investigación e innovación.

Estas prácticas reflejan una integración de las teorías de innovación educativa con la realidad institucional, ofreciendo un modelo replicable en otros contextos de educación superior que buscan fortalecer la relación entre academia y sociedad, propendiendo por mantener docentes a la vanguardia de la implementación de modelos pedagógicos innovadores.

Referencias bibliográficas

- Universidad Militar Nueva Granada. (s. f.). División de Desarrollo Tecnológico e Innovación. <https://www.umng.edu.co/investigacion/innovaci%C3%B3n-y-transferencia>
- Acuña, K. F. (2019). Investigación, desarrollo e innovación en el ámbito educativo: Aportaciones desde la psicología. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(2), 42–68.
- Fidalgo-Blanco, Á., & Sein-Echaluce, M. L. (2018). Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19(2), 83–101. <https://doi.org/10.14201/eks201819283101>
- Ramírez, L. N. R. (2020). Tendencias de la innovación educativa en los contextos sociales: Análisis del mapeo de literatura. *Revista Educación*, 44(1), 1–16. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.33222>
- Vázquez, J. C., & Ortíz, V. (2018). Innovación educativa como elemento de la doble responsabilidad social de las universidades. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 9(17), 133–144. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v9i17.157

Aplicando el método MAIN en el contexto educativo en las prácticas de inglés.

Celson Alexis Quiñones Montaña

En la actualidad, la educación superior se enfrenta al reto de preparar profesionales idóneos en un contexto caracterizado por aceleradas transformaciones sociales, tecnológicas y culturales. Ante esta realidad, las universidades asumen una doble responsabilidad social: asegurar procesos de formación de calidad acordes con las necesidades del estudiantado y, simultáneamente, contribuir de manera positiva al desarrollo social mediante la generación y transferencia de conocimiento. En este marco, la innovación educativa se consolida como una estrategia clave, al impulsar nuevas dinámicas de enseñanza y aprendizaje que promueven la participación, la inclusión y la construcción de aprendizajes coherentes, Unesco (2025).

En contextos universitarios como los de regiones con limitaciones económicas y tecnológicas, la innovación adquiere un valor aún mayor. En estos escenarios, el acceso desigual a recursos digitales puede convertirse en una barrera para el aprendizaje. No obstante, también representa una oportunidad para diseñar prácticas pedagógicas creativas que aprovechen los recursos disponibles en el entorno del estudiante. En este marco se desarrolla la práctica educativa analizada en el presente artículo, centrada en la enseñanza del idioma inglés mediante el uso del teléfono móvil y aplicaciones digitales, bajo un enfoque inclusivo.

El análisis se apoya en el Método MAIN, el cual proporciona una estructura clara para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa, y se articula con los principios de la responsabilidad social universitaria, entendida como el compromiso institucional con la formación integral de los estudiantes y con el impacto social de sus acciones educativas.

Descripción de la buena práctica

La práctica educativa analizada se desarrolla en un curso de inglés para estudiantes universitarios de segundo nivel. El grupo presenta una marcada diversidad en términos de habilidades lingüísticas, estilos de aprendizaje y acceso a recursos tecnológicos.

Mientras algunos estudiantes cuentan con teléfonos inteligentes y conectividad constante, otros no disponen de estos medios, lo que genera una brecha que puede afectar su proceso de aprendizaje.

Ante esta situación, el docente diseña una estrategia basada en el uso pedagógico del teléfono móvil y aplicaciones digitales gratuitas para el aprendizaje del inglés. La práctica se organiza principalmente en actividades colaborativas, en las cuales los estudiantes trabajan en parejas o pequeños grupos, garantizando que aquellos que no poseen teléfono móvil puedan integrarse con compañeros que sí cuentan con este recurso. De esta manera, la tecnología no se convierte en un factor de exclusión, sino en un medio para fortalecer la cooperación y el aprendizaje compartido.

Las actividades incluyen el uso de aplicaciones para vocabulario, pronunciación, comprensión auditiva y producción oral, así como el acceso a recursos multimedia que complementan las explicaciones del docente. El rol del profesor se transforma en el de mediador y orientador del aprendizaje, mientras que el estudiante asume un papel activo y participativo, sin dejar de ser el centro de la clase.

Relación con enfoques y teorías de innovación educativa

La práctica descrita se relaciona de manera directa con diversos enfoques y teorías de innovación educativa. En primer lugar, se alinea con el aprendizaje activo, al promover la participación constante del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. El uso de actividades colaborativas favorece la interacción entre pares y el desarrollo de competencias comunicativas en contextos reales del uso del idioma.

Asimismo, la práctica guarda coherencia con el enfoque de inclusión educativa, al diseñar estrategias que permiten la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus condiciones tecnológicas. Desde la perspectiva del Método MAIN, García-Peñalvo, F. J. (2018). La experiencia responde a una situación de aprendizaje concreta, a diversidad de acceso a recursos y la necesidad de motivar al alumnado y selecciona un método de innovación adecuado apoyado en tecnología accesible.

Por otro lado, el enfoque de responsabilidad social universitaria se evidencia en el compromiso del docente por garantizar el derecho al aprendizaje y por formar estudiantes con competencias lingüísticas que amplíen sus oportunidades académicas y laborales. La práctica no se limita a la incorporación de tecnología, sino que reflexiona sobre su sentido pedagógico y social.



Figura 1. Esquema del Método MAIN.

Beneficios de la práctica analizada

Los beneficios de la práctica se manifiestan en diversas dimensiones. En el ámbito del aprendizaje, se observa una mejora en la participación y en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, especialmente en la expresión oral y la comprensión auditiva. La interacción constante y el uso de recursos digitales favorecen un aprendizaje más dinámico y llamativo.

En términos de motivación, el uso del teléfono móvil, un recurso cercano a la realidad del estudiante, incrementa el interés y la disposición hacia el aprendizaje del idioma. La posibilidad de aprender de manera colaborativa reduce la ansiedad y fortalece el sentido de pertenencia al grupo.

Desde la dimensión de la inclusión y el bienestar, la práctica contribuye a disminuir la brecha tecnológica y a generar un ambiente de respeto y cooperación. Finalmente, en relación con el éxito académico, la estrategia favorece la permanencia y el desempeño del estudiantado, al ofrecer alternativas pedagógicas acordes con sus necesidades y contextos reales.



Figura 2. Uso del celular como herramienta inclusiva en el aula.

Conclusiones

El análisis de la práctica educativa permite afirmar que la innovación educativa, cuando es planificada e implementada de forma intencional, se constituye en un recurso fundamental para fortalecer la inclusión y optimiza los procesos de aprendizaje en la educación superior. En este sentido, el Método MAIN proporciona una estructura metodológica que apoya la toma de decisiones pedagógicas y posibilita la valoración del impacto de las acciones innovadoras.

La experiencia estudiada pone en evidencia que el uso didáctico de la tecnología digital, aun en contextos con restricciones de acceso, puede generar resultados positivos cuando se orienta bajo criterios de equidad y responsabilidad social. De igual manera, se demuestra que esta práctica posee un alto potencial de transferibilidad a otras asignaturas y escenarios educativos, siempre que se realicen las adaptaciones pertinentes al contexto real.

En conclusión, la innovación educativa articulada con la responsabilidad social universitaria favorece la formación de profesionales más competentes, reflexivos y comprometidos con la transformación de su entorno social.

Referencias bibliográficas

- Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M. L., & García-Peñalvo, F. J. (2018). Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa. *Education in the Knowledge Society*, 19(2), 83–101.
- García-Peñalvo, F. J. (2015). Innovación educativa y responsabilidad social universitaria. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 7–10.
- UNESCO. (2015). Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial? UNESCO.

Grandes emprendedores.

Daniel Crisanto Alarcón Poveda

El proyecto “*Grandes Emprendedores*” que se describe y analiza en este documento, se ubica en la Escuela Nacional de Comercio I.E.D (Institución Educativa Distrital), el cual es un colegio público ubicado en la ciudad de Bogotá, D.C. En promedio, el colegio presta el servicio educativo a **1.450** estudiantes, atendidos en dos (2) jornadas: jornada de la mañana y jornada de la tarde. Los estudiantes de esta institución, en su gran mayoría, provienen de familias de barrios populares ubicados en sectores aledaños a las instalaciones de la I.E.D., cuyos ingresos económicos son bajos, y ubicándose en los estratos 0, 1 y 2.

Descripción de la práctica educativa

A partir del regreso a la presencialidad tras la pandemia ocasionada por el coronavirus (COVID-19), en la Escuela Nacional de Comercio I.E.D. se hizo evidente una significativa desconexión entre las familias, los estudiantes y la institución educativa. Dicha situación se manifestó en dificultades relacionadas con las dinámicas propias de la educación presencial, tales como los hábitos de estudio, el seguimiento de instrucciones y las relaciones sociales entre los estudiantes, entre otros aspectos fundamentales para el desarrollo integral.

De manera paralela, la emergencia sanitaria obligó a un gran número de familias a desarrollar actitudes y prácticas de tipo comercial, particularmente a través de la creación de pequeños emprendimientos, con el fin de mantener o complementar el ingreso económico en sus hogares. Estas experiencias, surgidas en un contexto de crisis, pusieron de manifiesto saberes, habilidades y estrategias de emprendimiento presentes en la vida cotidiana de las familias, las cuales hasta ese momento no habían sido reconocidas ni articuladas de manera explícita con los procesos escolares.

En este contexto surge la necesidad de diseñar e implementar un proyecto institucional que vincule de manera activa a las familias con la vida escolar, fortaleciendo los lazos entre la comunidad educativa. Teniendo en cuenta que el Proyecto Educativo Institucional (PEI) del colegio se denomina “*Jóvenes emprendedores del siglo XXI*” y que el enfoque institucional está orientado hacia la formación empresarial, desde el área de Comerciales

se plantea la elaboración de una propuesta pedagógica dirigida a estudiantes de primaria, orientada al desarrollo del principio de emprendimiento que caracteriza a la institución.

Esta propuesta concibe el emprendimiento no como una estrategia exclusiva para contextos de crisis o escasez, sino como un elemento formativo que permita a los estudiantes integrar estas competencias a su proyecto de vida. El objetivo general del proyecto es desarrollar en los estudiantes una mentalidad emprendedora que les posibilite convertirse en gestores de proyectos y empresas sostenibles, fortaleciendo sus capacidades creativas y su autonomía. Asimismo, se busca incentivar la observación crítica del entorno, la identificación de necesidades de la población y la formulación, propuesta y materialización de ideas de emprendimiento.

En el desarrollo del proyecto *Grandes Emprendedores*, los estudiantes, con el acompañamiento de sus docentes y el apoyo de sus familias, proponen, organizan y consolidan ideas que les permiten estructurar su trabajo de emprendimiento en torno a una iniciativa específica. Posteriormente, analizan los materiales, procesos y recursos necesarios para llevar a cabo la materialización de dicha idea. Una vez obtenido el producto final, durante el mes de octubre se realiza la feria de emprendimiento de primaria denominada “*Grandes Emprendedores*”.

Esta feria se desarrolla como una actividad de puertas abiertas, en la cual los padres, madres de familia y cuidadores visitan los salones de primaria, donde los estudiantes realizan la exposición y oferta de sus emprendimientos. Adicionalmente, se invita a la comunidad en general con el propósito de visibilizar la creatividad, el compromiso y el enfoque empresarial que caracteriza la formación de los estudiantes de la institución, así como de reconocer y fortalecer la articulación entre las prácticas familiares y los procesos educativos escolares.



Registro fotográfico de un evento del proyecto “Grandes Emprendedores”



Invitación realizada a la comunidad educativa para la participación en el evento.

Relación de la práctica educativa con teorías y enfoques

Cabe señalar que antes de la pandemia del COVID-19, en la I.E.D. no se desarrollaba la idea innovadora denominada “*Grandes Emprendedores*”. Solo fue hasta después de la pandemia, y gracias a un proceso reflexivo en los docentes, que esta idea tomó fuerza y se materializó. Ahora bien, en relación con los temas vistos a lo largo del primer módulo del doctorado (Teorías y Enfoques de Innovación Educativa), encontramos la siguiente definición de innovación, en la guía de aprendizaje N°1 denominada “*Unidad 1. Innovación, cambio o reforma*”:

De acuerdo con Pascual y Navío-Gómez (2018) innovar significa “desde su núcleo semántico, denota novedad” (p. 73). Los autores hacen énfasis que innovar tiene relación muy estrecha con los conceptos de cambio y mejora. Debido a esto, ellos explican que **“innovación significa cambiar hacia algo nuevo totalmente o algo nuevo respecto al objeto cambiado”** (p. 75). (Negrilla fuera de texto).

De acuerdo con lo anterior, sí se logró innovar en la institución educativa, porque el proyecto “*Grandes Emprendedores*”, fue una idea completamente nueva dentro de las prácticas docentes, y gracias a los excelentes resultados obtenidos, pasó a ser parte del Proyecto

Educativo Institucional (PEI), y ahora cada año se realiza el mencionado evento en el colegio.

Beneficios de la práctica analizada

A partir de una situación compleja y problemática, como lo fue la pandemia del COVID-19, se pueden generar cambios en la acción educativa, aprovechando las amenazas (externas), así como las debilidades “internas”, para convertirlas en oportunidades para los estudiantes y demás actores de la comunidad educativa. Fue gracias a una “tensión” experimentada por los docentes del colegio, que surgió la propuesta del proyecto, como una posibilidad de generar una experiencia pedagógica y de vida, de largo plazo en la vida de los estudiantes y sus familias.

Además de lo anterior, con la práctica educativa analizada, se ha logrado la vinculación de los docentes de las diferentes áreas, en torno al proyecto, lo cual ha permitido que este se convierta en un proyecto transversal que promueve el aprendizaje significativo, el trabajo colaborativo, el deseo de aprender y la vinculación de las familias (planeación, ejecución y evaluación).

Conclusiones

- Se promueve entre los estudiantes el espíritu emprendedor como proyecto de vida, lo cual, puede representar una posibilidad real de generación de ingresos para la familia, y en este sentido, una oportunidad para el desarrollo de otras capacidades.
- Se logra cohesión o articulación entre los actores de la comunidad educativa.
- El proyecto se alinea con la modalidad o enfoque técnico de la I.E.D (Institución Educativa Distrital).

Referencias bibliográficas

- Hernández Peña, L. (s. f.). Teorías y enfoques de innovación educativa: Unidad 1. Innovación, cambio o reforma [Material de curso]. Universidad de Investigación e Innovación de México.
- Leticia Ramírez, N. (2020). Tendencias de la innovación educativa en los contextos sociales. Análisis del mapeo de literatura. Revista Educación, 44(1).
<https://drive.google.com/file/d/1rZaxuwPYi3m--AnNif-HUTSjJ4Pj7gU/view>
- Pila Martínez, J. C., Andagoya Pazmiño, W. G., & Fuertes Fuertes, M. E. (2020). El profesorado: Un factor clave en la innovación educativa. Educare, 24(2), 212–232.
- Unidad 1. Innovación, cambio o reforma. Universidad de Investigación e Innovación de México.
https://drive.google.com/file/d/1S_VuX90noHEMXRBeqt_I3Y_RAvFqlws/view?pli=1
- Unidad 4. Teorías y enfoques de la innovación educativa. Universidad de Investigación e Innovación de México. <https://drive.google.com/file/d/1-Ji9IbTp3mjL646FXA1f0pljnxM5YIb-/view>

47 kilómetros: salida pedagógica Parque Jaime Duque.

Diana Carolina Rodríguez Hernández

Durante la explicación sobre la salida pedagógica al Parque Jaime Duque, ubicado en el municipio de Tocancipá, Cundinamarca, una estudiante de quinta grado escuchaba atentamente mientras tomaba apuntes. Con evidente asombro, levantó la mano y preguntó “¿Es mucho?”, refiriéndose al tiempo de desplazamiento. La docente, mientras finalizaba las indicaciones, respondió que el recorrido tenía una duración aproximada de una hora y media, en distancia 47 kilómetros desde el punto de partida de la escuela (concentración rural Casadillas Alto, macheta Cundinamarca).

La Escuela Rural Casadillas Alto se ubica en una zona de difícil acceso, considerablemente alejada del casco urbano, lo que afecta de manera directa en sus dinámicas educativas y comunitarias. Se trata de una institución rural multinivel, donde un mismo docente orienta procesos de enseñanza a estudiantes de diferentes grados en un solo espacio, lo que exige estrategias pedagógicas flexibles, diferenciadas e inclusivas.

Los estudiantes se caracterizan por ser diversos en edades, ritmos de aprendizaje y contextos familiares, predominando familias vinculados a actividades del campo y con limitadas oportunidades de acceso a actividades culturales, tecnológicas y recreativas. Esta diversidad representa tanto un desafío como una riqueza, ya que obliga a la escuela a promover prácticas educativas que reconozcan las particularidades de cada estudiante y fomenten el aprendizaje colaborativo.



Asimismo, la institución se enfrenta a la escasez de recursos, materiales y tecnológicos, así como limitaciones de conectividad y transporte, factores que amplían la brecha frente a los contextos educativos urbanos. Sin embargo, la escuela se consolida como un espacio fundamental de encuentro comunitario, formación en valores y construcción de proyectos de vida, desempeñando un papel clave en el desarrollo social y cultural de la vereda.

Por esta razón, en noviembre del año pasado la docente articuló a la planeación curricular una salida pedagógica orientada a promover el aprendizaje significativo como una práctica innovadora en el proceso formativo de los estudiantes, especialmente en relación con el cuidado y la conservación de las especies naturales, haciendo énfasis en el oso y cóndor andino.



El Parque Jaime es un parque temático y recreativo de carácter familiar, cultural y educativo, ubicado en el municipio de Tocancipá, en Cundinamarca, Colombia. Fue inaugurado en 1983 por Jaime Duque Grisales, con la finalidad de ofrecer un espacio para la recreación, la cultura y el bienestar social, y sus recursos se han orientado también al apoyo de entidades comunitarias y de servicio social.

La Escuela Casadillas Alto fue beneficiada con dicho servicio social al permitirle la entrada a los estudiantes completamente gratis debido al esfuerzo que se debía realizar para su desplazamiento al parque.

En este parque se combinan atracciones educativas, culturales, naturales, y de entretenimiento, distribuidas en un área extensa que permite tanto el juego como la exploración y el aprendizaje con interacción constante con la naturaleza una reserva con más de 700 animales de diversas especies, incluidos reptiles, aves y mamíferos, donde es posible observar fauna como el cóndor de los Andes y aprender sobre su cuidado y conservación.

A su vez senderos ecológicos y rutas de interpretación ambiental que muestran la historia natural y cultural de la región, con espacios dedicados a la biodiversidad y a la memoria ancestral muisca.



Descripción de la práctica educativa

La salida pedagógica al Parque Jaime Duque se relaciona directamente con los planteamientos de las estrategias innovadoras en la planificación curricular, ya que trasciende la enseñanza tradicional centrada en el aula para dar paso a experiencias de aprendizaje vivencial, contextualizado y significativo. Este tipo de prácticas permiten que los contenidos de educación ambiental no se queden únicamente en el plano teórico, sino que se conecten con la realidad observable y palpable, favoreciendo la curiosidad, a la

reflexión crítica y la construcción activa del conocimiento, dando a los estudiantes la oportunidad de ser exploradores de su entorno y poder comparar la teoría con la realidad.

Desde esta mirada, la planificación curricular deja de ser un documento rígido y se convierte en una herramienta flexible que integra el entorno, la experiencia directa y la interdisciplinariedad como ejes fundamentales del aprendizaje, convirtiéndola en innovadora y accesible. A su vez, esta experiencia se articula con los principios de la educación inclusiva, los cuales promueven la participación, la presencia y el aprendizaje de todos los estudiantes, reconociendo la diversidad como un valor y no como una dificultad, acá se desdibujan las brechas económicas y de posibilidades ya que todos tienen la oportunidad de vivir las mismas experiencias.

Las salidas pedagógicas, especialmente en contextos rurales con limitaciones de acceso a recursos culturales científicos, se convierten en oportunidades para reducir brechas educativas frente a contextos urbanos, al ofrecer experiencias enriquecedoras que difícilmente podrían vivirse dentro del aula. Además, al promover el aprendizaje cooperativo, la observación directa y la interacción con el entorno, se fortalecen prácticas inclusivas que responden a distintos ritmos y estilos de aprendizaje, tal como la proponen los enfoques contemporáneos de educación inclusiva.

Conclusiones

El pasado 13 de noviembre, 18 niños de la concentración rural Casadillas Alto, visitaron el Parque Temático Jaime Duque, gracias a la gestión docente y su organización en la planeación y ejecución de su diseño curricular, los estudiantes de la vereda Casadillas Alto en Macheta lograron desplazarse 47 kilómetros gracias al apoyo de la alcaldía local, quien prestó el bus municipal para el desplazamiento de los niños, se logró la ejecución de esta actividad cuyos resultados se desbordaron de una apreciación simple frente al aprendizaje significativo. Los niños recorrieron todo el parque con curiosidad y sombro que contagió a la docente y a una madre de familia representante que también logró participar de la actividad.

La docente organizó a los niños con un juego llamado madrinas y padrinos para el aprendizaje, que consistía en que un niño de cuarto y quinto grado acompañaba a un estudiante de transición y de grado primero, logrando evidenciar una metodología inclusiva frente a la experiencia, así mismo los niños tenían una guía temática que debían desarrollar para evidenciar lo aprendido durante el desplazamiento. La experiencia de la visita al

porque no solo fue un ejercicio innovador para los estudiantes, también se logró conseguir una experiencia que cambio su percepción del cuidado y preservación del medio ambiente.

Referencias bibliográficas

- Crisol Moya, E. (2019). Hacia una educación inclusiva para todos. Nuevas contribuciones. Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 23(1).
- Cruz Sánchez Reyes, C. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación contemporánea. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 4(3), 39–47.

Aplicando el método MAIN.

Hilmer Eliecid Ramos Mora

El reconocimiento a las artes escénicas es un proceso que se lleva día a día en nuestro país, ese legado cultural que no se ha perdido gracias a las personas con conocimiento especializado en arte que trabajan y luchan por ese rescate de identidad.

Tradicionalmente en Colombia se observa mucho empirismo en los procesos artísticos de las personas que vivían trabajando de las artes escénicas “Gestores culturales”, año a año algunas universidades y el ministerio de cultura han venido profesionalizando todos estos saberes vinculados al artista escénico en una carrera profesional para vivir dignamente como docente, gestor cultural o artista formador. Podríamos mentir diciendo que los cargos del ministerio de cultura de la gestión cultural están ocupados por estos gestores culturales que tienen el conocimiento empírico pero que hasta ahora se están profesionalizando, dando el espacio a que sean ocupados por otras personas (Zapata, 2011).

Las artes escénicas manifiestan y expresan nuestra identidad nacional a través de nuestras habilidades creativas, estéticas, imaginativas y técnicas permitiéndonos sentir y percibir la vida con más profundidad. La educación inicial es la base para la formación académica y personal de los niños, pero gracias a las artes se convierte en formación integral donde el niño podrá explorar y expresar sus emociones desarrollando su creatividad, mejorando su comunicación verbal y no verbal, y fortaleciendo su autoestima. Es por eso por lo que los niños se vuelven más empáticos, comprensivos y por lo tanto mejores seres humanos. Esa es la realidad de las artes escénicas un espacio de creación por medio de música, teatro, danza, circo, performance, actuaciones experimentales, teatro de títeres, magia, ilusionismo y pantomima (mímica) donde se crean herramientas para la vida. (Carmita Llaneth Jiménez, 2024).

El servicio nacional de aprendizaje (Sena) es un espacio de formación técnica y tecnológica para el trabajo donde capacita aprendices para las exigencias del mundo laboral, la edad mínima son los 14 años sin límite de edad, siendo una población heterogénea alguna ya con experiencia en el ramo donde estudia, los horarios de formación son en la mañana, tarde, noche y madrugada convirtiendo los escenarios de formación en espacios ricos de intercambio de saberes por el tipo de población diversa que genera construcción de nuevos

conocimientos. El “Flipped Classroom” o aula invertida es una estrategia didáctica, caracterizada por un método de enseñanza que ha cambiado el modelo tradicional de aprendizaje aportado mayor énfasis a la práctica ya sea desde el aprendizaje colectivo a un espacio de aprendizaje individual, y el espacio de aprendizaje colectivo resultante, se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo, es una visión constructivista donde el docente guía a los estudiantes a medida que él aplica los conceptos y participa creativamente en el tema. (María Vidal Ledo, 2016).



Esta herramienta es utilizada por los maestros de la línea de artes escénicas del Sena donde los aprendices deben investigar, trabajar y crear una obra para después ser llevada a una puesta en escena siendo un instrumento para profundizar, canalizar y abordar nuevos conocimientos. En el ejercicio práctico se brinda el tema “Región de Colombia” donde los aprendices deben abordar el folklore de determinada región y plantear una puesta en escena, lo primero es dividir ese saber popular en todo el grupo para que ellos por grupos de trabajo o cipas investiguen y presenten a la clase una propuesta a elegir, una vez entendida la obra se procede asignar los ritmos de acuerdo a la historia para que ellos lo trabajen en horario extra clase y sea socializado en la siguiente sesión, con esta estrategia se busca que el aprendiz investigue, trabaje y se involucre para que el instructor retroalimente y corrija canalizando la información para dar resultados más rápidos y eficientes generando un proceso de trabajo en equipo para el desarrollo de un proyecto.

Dentro de las sesiones de formación diariamente se trabaja el fortalecimiento para la prevención de posibles fracturas donde una Educación Física de calidad debe ofrecer experiencias motrices auténticas, valiosas y relevantes para la vida de las personas donde por medio de la gamificación consolidamos el cuerpo de los bailarines para evitar futuras lesiones, este tipo de actividades merecen atención, algunas veces requiere inversión de tiempo y recursos materiales, si no se llega a tener claro el objetivo por parte del maestro puede correr el riesgo de distraer a los alumnos de la idea general del aprendizaje y su efecto puede durar poco, pero esta estrategia por medio de las actividades lúdicas vuelve el aprendizaje más atractivo, proporciona retroalimentación instantánea, mejora la retención de conocimientos, facilita el aprendizaje basado en errores, hace más visible el aprendizaje y no se limita al aula convirtiéndose la lúdica en un espacio de esparcimiento y a su vez de confianza grupal para crear conexiones de trabajo al interior del grupo. (León-Díaz, 2019).





La importancia de la innovación en los procesos educativos es una necesidad que requiere tener mucha atención siendo el anclaje de nuevos procesos académicos, el juego como recurso de formación se vuelve posible y a la vez significativo en la construcción de nuevos conocimientos donde el estudiante sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Una vez realizada la actividad lúdica en varias situaciones los aprendices prefieren seguir jugando solo por la necesidad del placer de disfrutar un proceso académico distinto.

Un ejemplo, en el trabajo de Artes Escénicas encaminado al fortalecimiento de las extremidades inferiores, trabajo grupal y compañerismo en el cual los aprendices inician realizando un trabajo de personificación de personaje imitando el movimiento de animales, iniciamos con reptiles como la iguana, serpiente, cocodrilo, donde se debe tomar la postura más adecuada sobre el piso, luego trabajamos animales con cuatro apoyos como el renacuajo, perro, jirafa y finalizamos con el simio.

Con esta última personificación armamos dos o tres equipos y realizamos una actividad de meter un balón en el lado contrario del equipo con la última postura zoomorfa escogida. Una vez finalizada la lúdica se concluyó que los integrantes compartieron un mismo objetivo, escucharon, trabajaron unidos, respetaron sus diferencias dentro de una actividad, a nivel físico fortalecieron todo el tren inferior y lo mejor de todo se divirtieron durante todo el proceso.

Las metodologías activas e innovadoras como el aula invertida y la gamificación se presentan como elementos clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación del estudiante (María José Alcalá del Olmo Fernández, 2020). Estas estrategias didácticas permiten transformar los métodos de enseñanza tradicionales pasivos a otros más activos en los que el docente ejerce un rol facilitador y los estudiantes son los protagonistas de su proceso de aprendizaje.

Referencias bibliográficas

- Carmita Llaneth Jiménez, N. A. (2024). Las Artes Escénicas en la Educación Inicial: un Abordaje desde el Lenguaje. Quito-Ecuador: Las Artes Escénicas en la Educación Inicial: un Abordaje desde el Lenguaje.
- León-Díaz, Ó. M.-M.-P. (2019). GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA: UN ANÁLISIS SISTEMÁTICO DE FUENTES DOCUMENTALES. Madrid España.
- María José Alcalá del Olmo Fernández, M. J. (2020). Metodologías activas e innovadoras en el escenario universitario. España: European Scientific Journal, ESJ.
- María Vidal Ledo, I. N. (2016). Aula invertida, nueva estrategia didáctica. Habana, Cuba.
- Zapata, J. V. (2011). Del empirismo a la profesionalización y reconocimiento de la gestión cultural caso colombia. Santiago de Chile: Escuela de Gestores y Animadores Culturales, Egac.

Dra. Odalys Peñate López



Doctora en Ciencias Económicas, con más de 30 años de trayectoria en Educación Superior, cuenta con una sólida experiencia en gestión académica, investigación y formación de posgrado. Actualmente se desempeña como Coordinadora de Investigación en la Universidad de Investigación e Innovación de México (UIIX), función que complementa con una amplia labor en la coordinación y dirección de proyectos de investigación a nivel nacional e internacional, especialmente desde Cuba, así como en el fortalecimiento de políticas académicas y científicas.

A lo largo de su carrera ha ocupado cargos de alta responsabilidad, entre ellos directora nacional de Posgrado, Coordinadora Académica de ESAM y Coordinadora de Investigación, contribuyendo de manera significativa al desarrollo institucional y a la mejora de la calidad educativa. Asimismo, ha participado como evaluadora externa del desempeño docente en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma de Chiapas, México (2014), en representación del Rector, y como profesora y asesora de proyectos en el Instituto Superior Tecnológico de Cintalapa, México (2015 – 2016).

En el ámbito docente, ha impartido programas de posgrado nacionales e internacionales en temáticas vinculadas a la educación y a las ciencias económicas, con experiencia académica en Cuba, México, Bolivia, Venezuela y Colombia. Su producción y práctica académica se caracterizan por una visión integral de la investigación, la formación avanzada y la gestión educativa, orientada al fortalecimiento de la educación superior y al desarrollo del conocimiento con impacto social.



www.uiix.edu.mx