

# **BUENAS PRÁCTICAS EN EL AULA:**

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

Coordinador:

**Dr. Leonardo Hernández Peña.**

Co-autores:

**Ana María Arévalo López.**

**Elvia Luz Buitrago Carmona.**

**Eugenia Arias Páez.**

**Ingrid Andrea Ramírez Mora.**

**Juan Camilo Osorio Valencia.**

**Maria Alejandra Martínez Macea.**

**Miguel Ángel Rolong Bruno.**

**Mishelle Rodríguez Carmona.**

**Yerly Fernando Torres Mateus.**

**Yolima Andrea Zuleta Zapata.**



## Buenas Prácticas en el Aula

*Miradas de la transformación educativa en distintos contextos N.º 7*

### **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. Ana María Arévalo López.  
Mtra. Elvia Luz Buitrago Carmona.  
Mtra. Eugenia Arias Páez.  
Mtra. Ingrid Andrea Ramírez Mora.  
Mtro. Juan Camilo Osorio Valencia.  
Mtra. María Alejandra Martínez Macea.  
Mtro. Miguel Ángel Rolong Bruno.  
Mtra. Mishelle Rodríguez Carmona.  
Mtro. Yerly Fernando Torres Mateus.  
Mtra. Yolima Andrea Zuleta Zapata.

© 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
Innovación educativa en contextos significativos: la experiencia del Hospital de los Pequeños Héroes. ....	4
Descripción de la práctica educativa .....	5
Relación de la práctica educativa con teorías y enfoques.....	6
Beneficios de la práctica analizada .....	7
Conclusiones .....	8
Referencias bibliográficas .....	9
Propuesta pedagógica mediada por tecnologías digitales para el fortalecimiento del aprendizaje de inglés en educación media: una experiencia en contexto vulnerable. ....	10
Descripción de la práctica educativa .....	10
Relación de la práctica con enfoques y teorías de innovación educativa .....	12
Beneficios de la práctica analizada .....	13
Conclusiones .....	14
Referencias bibliográficas.....	15
Amor propio y buen trato como práctica innovadora para fortalecer el proyecto de vida y la convivencia escolar en un contexto rural. ....	16
Descripción de la práctica educativa .....	17
Relación de la práctica con enfoques y teorías de innovación educativa .....	18
Beneficios de la práctica analizada .....	19
Conclusiones .....	19
Referencias bibliográficas.....	20
H2O Más que una molécula de agua. Una innovación educativa aplicando el método MAIN con enfoque STEM. ....	21
Descripción de la práctica educativa .....	22
Relación con enfoques y teorías de innovación educativa .....	24
Beneficios de la práctica analizada .....	24
Conclusiones .....	25
Referencias bibliográficas.....	26
Descripción de la práctica educativa .....	27
Relación con los enfoques y teorías de innovación educativa .....	29
Beneficios de la práctica analizada .....	29

Conclusiones .....	30
Referencias bibliográficas .....	31
Aprendizaje basado en retos en ciencias naturales: análisis de una práctica innovadora en una institución educativa femenina de Medellín. ....	32
Descripción de la práctica educativa .....	32
Relación con los enfoques y teorías de innovación educativa .....	33
Beneficios de la práctica analizada .....	33
Conclusiones .....	34
Referencias bibliográficas .....	35
Ondas TIC Bolivariana.....	36
Descripción de la práctica educativa .....	36
Relación de las prácticas educativas con los enfoques y teorías de innovación educativa .....	38
Beneficios de la práctica analizada .....	38
Conclusiones .....	39
Referencias bibliográficas .....	40
Uso pedagógico de la IA como mediadora en el aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de básica primaria.....	41
Descripción de la práctica educativa .....	41
Relación de la práctica con innovación educativa.....	42
Beneficios de la práctica analizada .....	43
Conclusiones .....	44
Referencias bibliográficas .....	45
Minecraft-RPG: una metodología innovadora para la clase de matemáticas. ....	46
Minecraft-RPG: una propuesta de gamificación adaptable a cualquier aula .....	46
El método MAIN y la metodología de Minecraft-RPG .....	47
Beneficios de la implementación.....	49
Conclusiones .....	50
Referencias bibliográficas .....	51
Diario de las emociones como experiencia pedagógica de innovación socioemocional para el mejoramiento de la convivencia en la educación media latinoamericana. ....	52
Descripción de la buena práctica.....	52
Relación con enfoques y teorías de innovación educativa .....	53
Beneficios de la práctica analizada .....	55
Conclusiones .....	55

Referencias bibliográficas .....	57
Dr. Leonardo Hernández Peña .....	58

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

Presentación

**Dr. Leonardo Hernández Peña**

---

La presente publicación es una demostración fehaciente de innovación educativa mediante 10 artículos de análisis que representan trabajos integradores de alumnos colombianos del módulo llamado “*Teorías y Enfoques de Innovación Educativa*” del Doctorado de Educación e Innovación de la Universidad de Investigación e Innovación de México (UIIX) realizados en febrero de 2026.

La finalidad de los artículos de análisis es informar prácticas innovadoras orientadas a valorar el nivel de desarrollo de las habilidades específicas en dicho módulo. Para lograr este objetivo, los alumnos identificaron una buena práctica educativa o profesional en el ámbito en el que actualmente laboran, ya sea como docentes o mediante otro perfil profesional. La actividad incluyó inspeccionar, valorar de forma crítica y profunda la práctica seleccionada, partiendo desde su origen para describir las características, elementos, beneficios o impactos que se encuentran presentes en esa buena práctica, así como las conclusiones que surgen en su experiencia académica o profesional.

De forma individual, los trabajos aquí presentados, producen datos relevantes para las prácticas educativas modernas existentes, las cuales se vinculan con los enfoques y teorías de innovación educativa. Es notable que los alumnos evidenciaron su competencia de análisis crítico, juicios de valor, así como sus habilidades de síntesis al presentar un manuscrito académico con la rigurosidad que exige un Doctorado.

Los artículos de análisis que aquí se comparten, incluyen el estilo académico APA en su séptima edición, permitiendo a los alumnos fundamentar sus buenas prácticas y sobre todo sustentar teóricamente las ideas analíticas y críticas, mediante la cita de autores y listado de referencias respectivas.

A continuación, se presenta una breve reseña de cada uno de los 10 manuscritos de este capítulo y las contribuciones más preciadas relacionadas con la innovación educativa.

1. *“Aprendizaje Basado en Retos en Ciencias Naturales: análisis de una práctica innovadora en una institución educativa femenina de Medellín”*: El artículo analiza un reto central contextualizado mediante las fases de exploración del desafío, investigación guiada, diseño de propuestas, implementación piloto y evaluación reflexiva en alumnos de educación básica y media.
2. *“Innovación educativa en contextos significativos: la experiencia del Hospital De Los Pequeños Héroes”*: Presenta el proyecto institucional transversal “Estilos de Vida Saludable” a nivel preescolar para promover el desarrollo infantil mediante hábitos de autocuidado, higiene, gestión emocional, autonomía, la empatía, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico.
3. *“Diario de las emociones como experiencia pedagógica de innovación socioemocional para el mejoramiento de la convivencia en la educación media latinoamericana”*: La práctica educativa innovadora se presenta en la Institución Educativa Santo Ángel compartiendo la estrategia “Doctor Esperanza y Leo la Vida”, enfocada en el mejoramiento de la convivencia escolar en la educación media.
4. *“Reforma Educativa”*: Presenta la emisora escolar “Ondas TIC Bolivariana” de la Institución Educativa Simón Bolívar cuyo propósito es fomentar la participación estudiantil, el desarrollo de competencias comunicativas, digitales y socioemocionales, así como consolidar la identidad territorial de la cultura Mokaná y cerrar las brechas que existen en la escuela y la comunidad.
5. *“H<sub>2</sub>O más que una molécula de agua. Una innovación educativa aplicando el Método MAIN con enfoque STEM”*: La experiencia educativa se enfoca en mejorar la enseñanza y el aprendizaje de Química en estudiantes de educación media, mediante el Método MAIN para innovar educativamente con el estudio de la molécula del agua bajo un enfoque STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).
6. *“Matecraft-RPG: una metodología innovadora para la clase de matemáticas”*: La experiencia llevada a cabo en el Colegio La Victoria I.E.D., comparte una metodología con dinámicas de juegos de rol para perfeccionar la motivación, convivencia y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria.

7. *“Universo Matemático”*: El artículo comparte la práctica llevada a cabo en la Institución Educativa Santo Domingo Savio de Manizales, a través de la transformación de la enseñanza tradicional con el uso de la pedagogía digital y el modelo Escuela Activa implementando herramientas digitales e IA.
8. *“Uso pedagógico de la IA como mediadora en el aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de básica primaria”*: Se valora un modelo de Escuela Activa Urbana vinculada con modelos de innovación educativa contemporáneos en la Institución Educativa Santo Domingo Savio, establecido a la Inteligencia Artificial como un recurso de apoyo para fortalecer las competencias tecnológicas de los estudiantes.
9. *“Amor propio y buen trato como práctica innovadora para fortalecer el proyecto de vida y la convivencia escolar en un contexto rural”*: Trabajo realizado en la práctica educativa del área de Ética y Valores, fundamentada en enfoques humanistas y socio-constructivistas mediante la educación inclusiva.
10. *“Propuesta pedagógica mediada por tecnologías digitales para el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en educación media: una experiencia en contexto vulnerable”*: Se expone una práctica educativa de inglés en la Institución Educativa Andrés Bello, a través de un entorno respetuoso, incluyente y favorable para el aprendizaje mediante la utilización de recursos tecnológicos como mediadores pedagógicos.

Finalmente, estimado(a) lector(a), disfruta el aporte académico de innovación educativa que representan los artículos de análisis aquí presentados y compártelos con tus compañeros docentes, académicos y alumnos, para que también disfruten de estas experiencias innovadoras de nuestros doctorandos.

## Innovación educativa en contextos significativos: la experiencia del Hospital de los Pequeños Héroes.

Ana María Arévalo López

---

La educación contemporánea exige prácticas innovadoras que respondan a los cambios científicos, tecnológicos y socioculturales, para superar modelos de aprendizaje pasivos, centrados únicamente en lo academicista. Este artículo analiza la práctica educativa (“El hospital de los pequeños héroes”) desarrollada en el grado transición, en el marco del proyecto institucional transversal “Estilos de Vida Saludable”.

Esta experiencia abordada metodológicamente como un proyecto de aula transformó el currículo en una vivencia significativa propia de la educación inicial, permitiendo que los estudiantes, a través del juego simbólico, resignificaran conocimientos sobre el cuidado del cuerpo y la salud en un entorno inmersivo y colaborativo.



**Figura 1.** Fotografía de los estudiantes de transición en “El Hospital de los Pequeños Héroes”.

## Descripción de la práctica educativa

“El Hospital de los Pequeños Héroes” fue el resultado de una planificación anual intencional (España y Vigueras, 2021), que permitió articular la celebración del Día Mundial de la Salud con aprendizajes y saberes previos de los estudiantes, facilitando el paso de la teoría a la práctica y promoviendo en los niños y niñas la construcción de significados sobre el cuidado de su propio cuerpo.

La organización de la práctica educativa se dividió en tres momentos que involucraron a toda la comunidad educativa:

- **Fase de preparación (tiempo previo):** se coordinó con los padres de familia la caracterización de los estudiantes, involucrándolos activamente en la creación del vestuario.
- **Fase de ejecución (tiempo durante):** desarrollada durante la jornada escolar, donde la docente asumió un rol inmersivo y los estudiantes protagonizaron la experiencia.
- **Fase de consolidación (tiempo posterior):** sesiones dedicadas a la reflexión profunda sobre la importancia de mantener el cuerpo sano, la alimentación saludable, realizar ejercicio físico, el sueño reparador, la higiene y la gestión de emociones.

El aula de clase fue transformada en un hospital temático, creando un ambiente motivador desde el inicio de la jornada escolar que fortaleció el juego simbólico mediante el uso de herramientas representativas como estetoscopios, termómetros, jeringas, otoscopios, tensiómetros, vendas, frutas, verduras, favoreciendo el aprendizaje sobre el cuidado de la salud y la nutrición.

La docente asumió un rol integral como planificadora, participante activa (jugando inversivamente al estar vestida de cirujana) y mediadora del aprendizaje. Por su parte, los estudiantes asumieron roles de médicos, enfermeras, camilleros y odontólogos, al examinar a sus pares, a los muñecos a la docente, pusieron en evidencia una construcción de significación sobre la realidad social y el cuidado de la salud que va más allá de la simple repetición de contenidos.

A través de esta práctica educativa innovadora, se fortaleció diversas dimensiones del desarrollo infantil al promover hábitos de autocuidado, higiene y gestión emocional, así

como competencias como la autonomía, empatía, trabajo colaborativo y pensamiento crítico.

En conclusión, evidencia que la articulación entre planificación curricular, juego y vida cotidiana favorece aprendizajes significativos y una formación integral en la primera infancia.

### **Relación de la práctica educativa con teorías y enfoques**

Entendiendo la innovación educativa como un conjunto de estrategias (Ramírez, 2020), actos deliberativos, (Unesco, 2014), procesos, (Ríos y Ruiz 2020), que se planifican e implementan para solucionar problemas, obtener mejores resultados y promover la transformación educativa, se encuentra que *“El Hospital de los Pequeños Héroes”*, descrito anteriormente refleja una práctica educativa innovadora relacionada con la innovación como acto deliberado y planificado (Unesco, 2014), el escenario educativo como un sistema complejo y contextualizado (Morin, 2000), el docente como agente de cambio e innovación y como innovación disruptiva (Ríos y Ruíz, 2020).

Según la Unesco (2014, como se citó en Ríos y Ruíz, 2020, p. 201), la innovación educativa “implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos”; la práctica educativa analizada trascendió un modelo de aprendizaje pasivo centrado en la escucha y la memorización, para convertirse en un encuentro vivencial de saberes, en el que los niños construyeron significados a partir de la exploración, el juego simbólico y la interacción con su contexto cultural. A través de la experiencia, los estudiantes no solo recibieron la información que se había planificado a través de diferentes sesiones de clase, sino que vivieron, representaron y resignificaron los conocimientos relacionados con el cuidado del cuerpo y la salud.

La participación de las familias en la elaboración del vestuario favoreció la reflexión sobre el rol social del profesional de la salud, resignificando el sentido del cuidado, la prevención y la promoción de la salud más allá de lo estético.

Los estudiantes comprendieron que al promover una alimentación saludable con los pacientes que atendían en El Hospital de los Pequeños Héroes, también debían aplicarlo en su vida cotidiana, así que en las semanas siguientes se evidenció un cambio positivo en los alimentos que las familias empacaban en las loncheras de sus hijos, impactando así hábitos familiares.

Lo anterior pone de manifiesto que la transformación de hábitos y la resignificación de conductas perjudiciales para la salud no ocurre de manera espontánea, sino que requiere de una planificación pedagógica intencionada que modifique la forma en que se relacionan los distintos actores del contexto educativo (Murillo, 2017, en Ríos y Ruíz, 2020). En este sentido, la experiencia se constituyó en una práctica de innovación educativa al reconfigurar las relaciones entre escuela y familia, reconociendo a los niños como agentes activos de aprendizaje y de transformación social.

Así, las familias lograron comprender que sus hijos e hijas no solo aprendían sobre estilos de vida saludable, sino que enseñaban desde su propia comprensión, generando procesos de reflexión y cambio en el ámbito familiar. Este desplazamiento del rol tradicional del estudiante – de receptor de información a mediador de saberes – evidencia el carácter innovador de la experiencia y su aporte a la construcción de aprendizajes significativos, situados y con impacto en la vida cotidiana.

El liderazgo docente se expresó como una mediación inmersiva e innovadora donde la profesional se integró orgánicamente en la línea experiencial trazada por los estudiantes, rompiendo la jerarquía tradicional del aula, asumiendo roles simbólicos como la “cirujana” o “compañera de hospital” que favorecieron el aprendizaje horizontal basado en la interacción y la experiencia, es decir, una innovación pedagógica disruptiva. (Ríos y Ruíz, 2020), que altera la evolución lineal del contexto educativo.

La mediación reflexiva e inmersiva de la docente convierte el juego simbólico en una innovación pedagógica disruptiva, al romper la lógica lineal del contexto educativo y transformar la actividad lúdica en una práctica planificada que propicia aprendizajes profundos, significativos y socialmente pertinentes.

### **Beneficios de la práctica analizada**

La práctica impactó de manera significativa el desarrollo integral de los estudiantes al fortalecer competencias como la autonomía, empatía, trabajo colaborativo y el pensamiento crítico, especialmente reflexionar sobre la prevención de enfermedades. Asimismo, incrementó la motivación y el interés por aprender mediante experiencias significativas y contextualizadas. Los estudiantes pasaron de ser receptores pasivos a mediadores de saberes, asumiendo roles activos que les permitieron resignificar la realidad social. De igual manera, la vinculación de las familias generó cambios concretos en la vida cotidiana, evidenciados en la adopción de loncheras más saludables.

## **Conclusiones**

La experiencia de *“El Hospital de los Pequeños Héroes”* demuestra que la planificación curricular vinculada al juego y la vida diaria es la clave para alcanzar aprendizajes significativos en la primera infancia. Esta práctica se consolida como una innovación disruptiva porque no solo mejora un proceso, sino que altera la evolución lineal del contexto educativo al romper la jerarquía docente-estudiante mediante una mediación inmersiva. En última instancia, la práctica prueba que cuando la escuela reconoce al niño como un agente activo de transformación social, se logra reconfigurar exitosamente la relación entre la institución y la familia.

## Referencias bibliográficas

- España - Bone, Y. I., & Viguera Moreno, J. A. (2021). La planificación curricular en innovación: elemento imprescindible en el proceso educativo. Revista Cubana De Educación Superior, 40(1 ene-abr). Recuperado a partir de <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/1883>
- Morin, E. (2000). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona (España): Gedisa.
- Ramírez-Ramírez, L. N. (2020). Tendencias de la innovación educativa en los contextos sociales. Análisis del mapeo de literatura. Revista Educación, 44(1), 1-18. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.33222>.
- Ríos – Cabrera, P y Ruiz, - Bolívar C. (2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. Revista Innovaciones Educativas. 22(32), 199- 212. DOI: <https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2828>
- UNESCO (2014). Innovación. Educativa. Serie “Herramientas de apoyo para el trabajo docente”. Recuperado de <http://www.cne.gob.pe/images/stories/cne-publicaciones/AvancesPEN.pdf>

## **Propuesta pedagógica mediada por tecnologías digitales para el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en educación media: una experiencia en contexto vulnerable.**

Elvia Luz Buitrago Carmona

---

La Institución Educativa Andrés Bello, ubicada en la ciudad de Manizales, Colombia, cuenta con una trayectoria significativa en la atención de estudiantes provenientes de contextos socioeconómicos vulnerables, principalmente de los estratos 0, 1 y 2. Con una experiencia de casi 18 años en esta institución, se conoce de manera directa las dinámicas sociales, familiares y educativas que influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en la educación media.

En este contexto, la enseñanza del inglés enfrenta múltiples desafíos asociados a la baja motivación estudiantil, la escasa proyección hacia la educación superior y las limitadas oportunidades de movilidad social percibidas por los estudiantes. Para muchos de ellos, culminar el bachillerato representa el objetivo final de su trayectoria educativa, priorizando una inserción laboral temprana en sectores con condiciones precarias, lo que incide directamente en el poco valor asignado al aprendizaje de una lengua extranjera.

No obstante, la institución ha venido fortaleciendo un enfoque inclusivo y humano, promoviendo programas y estrategias orientadas a garantizar la permanencia escolar y el desarrollo integral de los estudiantes. En este marco, surge una práctica educativa en el área de inglés que, apoyada en un adecuado manejo de grupo, un clima de aula favorable y el uso gradual de recursos tecnológicos disponibles, busca resignificar el aprendizaje del inglés como una posibilidad real de transformación personal y social. Esta práctica constituye el objeto de análisis del presente artículo.

### **Descripción de la práctica educativa**

La práctica educativa que se analiza en este artículo se desarrolla en la Institución Educativa Andrés Bello de la ciudad de Manizales, específicamente en el nivel de educación media, en el área de inglés.

Esta práctica surge como respuesta a las condiciones sociales, económicas y culturales del contexto, caracterizado por los altos niveles de vulnerabilidad, limitada proyección

académica de los estudiantes y una baja valoración del aprendizaje del inglés como herramienta para la vida.

En este escenario, la docente ha consolidado una práctica pedagógica basada en el manejo adecuado del grupo, la construcción de un ambiente de aula respetuoso y propicio para el aprendizaje, y el establecimiento de relaciones pedagógicas claras y cercanas. Estos elementos han permitido generar condiciones mínimas de orden, confianza y disposición para el trabajo académico, aun cuando persisten dificultades estructurales como la pobreza, el bajo acompañamiento familiar y la escasa motivación hacia la continuidad educativa.

La práctica se centra en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, incorporando progresivamente el uso de recursos tecnológicos disponibles en la institución, tales como televisores Smart TV en cada aula, teléfonos celulares de los estudiantes y acceso limitado a internet, el cual en muchas ocasiones es compartido por los docentes desde sus planes personales. Aunque el acceso tecnológico no es óptimo ni homogéneo, se aprovechan estos recursos para apoyar explicaciones, presentar contenidos audiovisuales, realizar actividades interactivas y promover espacios de participación oral en inglés.

Esta práctica no se concibe aún como una estrategia plenamente sistematizada, sino como una experiencia educativa en proceso de consolidación, que busca trascender el uso instrumental de la tecnología y orientarse hacia un uso pedagógico más consciente. En particular, se intenta evitar que la tecnología sea utilizada únicamente para la copia mecánica de respuestas, promoviendo en su lugar actividades que favorezcan la comprensión, la producción oral y escrita, y la interacción en el aula.

Asimismo, la práctica se articula con una perspectiva inclusiva, reconociendo la diversidad de ritmos, habilidades y trayectorias escolares de los estudiantes. En coherencia con las políticas institucionales de inclusión, se realizan ajustes pedagógicos razonables que permiten la participación de estudiantes en condición de extra edad, con necesidades educativas diversas o con procesos escolares interrumpidos.



*Figura 1. Registro fotográfico. Clase de inglés guiada por la profesional de apoyo.*

En síntesis, la práctica educativa analizada se caracteriza por ser una experiencia situada, construida desde la realidad del aula, que combina el dominio del grupo, el uso incipiente de tecnologías digitales y una intención clara de transformar la enseñanza del inglés en un contexto socialmente vulnerable. Esta práctica constituye el punto de partida para un proceso de reflexión e investigación más profundo, orientado a su fortalecimiento y sistematización futura.

### **Relación de la práctica con enfoques y teorías de innovación educativa**

La práctica educativa analizada se fundamenta en los enfoques contemporáneos de la innovación educativa, entendida no solo como la incorporación de tecnologías, sino como un proceso situado que responde a las características sociales, culturales y educativas del contexto escolar.

En este sentido, la innovación se concibe como una transformación de las prácticas pedagógicas orientada a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos de vulnerabilidad.

Desde un **enfoque sociocultural**, el aprendizaje del inglés se concibe como un proceso mediado por la interacción, los saberes previos y las condiciones del entorno de los estudiantes (Vygotsky, 1978). El uso pedagógico de recursos tecnológicos disponibles en la institución permite generar experiencias de aprendizaje más cercana a la realidad de los

estudiantes de educación media, promoviendo su participación y la construcción progresiva del conocimiento.

Asimismo, la práctica se inscribe en la innovación educativa mediada por tecnologías digitales, entendidas como herramientas al servicio de aprendizaje y no como un fin en sí mismas. De acuerdo con Cabero y Llorente (2015), la integración de la tecnología en el aula requiere una intencionalidad didáctica clara, aspecto que se evidencia en el diseño de actividades orientadas al fortalecimiento de habilidades comunicativas en inglés.

Finalmente, esta práctica se articula con los principios de la educación inclusiva, al considerar la diversidad de ritmos, intereses y condiciones sociales de los estudiantes, promoviendo estrategias flexibles que favorecen la participación de todos. De esta manera, la innovación educativa se convierte en una oportunidad para avanzar hacia una educación más equitativa y contextualizada, coherente con las necesidades reales de la comunidad educativa de la Institución Educativa Andrés Bello.

### **Beneficios de la práctica analizada**

La práctica educativa analizada ha generado beneficios relevantes en el contexto institucional, especialmente en un entorno marcado por la vulnerabilidad social. En primer lugar, ha contribuido a mejorar el ambiente de aula, promoviendo una mayor participación de los estudiantes y favoreciendo dinámicas de respeto, colaboración y disposición hacia el aprendizaje.

En la dimensión del aprendizaje, la práctica ha permitido fortalecer de manera progresiva las habilidades comunicativas en inglés, con énfasis en la comprensión auditiva y la expresión oral. El uso de recursos pedagógicos y tecnológicos ha facilitado experiencias de aprendizaje más cercanas a la realidad de los estudiantes, favoreciendo la comprensión del idioma como una herramienta funcional.

En cuanto a la motivación, se evidencia una actitud más positiva frente a las clases de inglés, así como un mayor interés por participar activamente en las actividades propuestas. Estas estrategias han contribuido a disminuir la resistencia inicial hacia el aprendizaje del idioma. Asimismo, la práctica favorece la inclusión educativa, al considerar las diferencias en los ritmos de aprendizaje y las condiciones de acceso a los recursos, promoviendo el acompañamiento y el trabajo colaborativo entre los estudiantes

Finalmente, se destaca su aporte al bienestar escolar y a la proyección futura, al fortalecer la confianza de los estudiantes y su percepción del inglés como una oportunidad para ampliar sus posibilidades académicas y laborales.

## **Conclusiones**

El análisis de la práctica educativa desarrollada en la Institución Educativa Andrés Bello permite concluir que, incluso en contextos de alta vulnerabilidad social, es posible generar experiencias pedagógicas significativas cuando se parte del conocimiento profundo del contexto y de las necesidades reales de los estudiantes. La práctica analizada evidencia que el rol del docente es determinante para crear ambientes de aprendizaje estables, respetuosos y propicios para la participación activa.

Asimismo, se concluye que la enseñanza del inglés, cuando se articula con estrategias pedagógicas contextualizadas y con un uso intencionado de los recursos disponibles, puede trascender la percepción instrumental del idioma y convertirse en una oportunidad formativa que fortalece habilidades comunicativas, confianza y proyección personal. Aunque los recursos tecnológicos son limitados, su aprovechamiento pedagógico ha demostrado ser una vía para innovar en el aula.

Desde la perspectiva de la innovación educativa, esta práctica se alinea con enfoques socioculturales e inclusivos, al reconocer la diversidad del estudiantado y promover la equidad en el acceso al aprendizaje. No obstante, el análisis también pone en evidencia la necesidad de **sistematizar, documentar y fortalecer** esta práctica mediante procesos de investigación educativa, que permitan evaluar con mayor rigor su impacto y sostenibilidad.

Finalmente, se concluye que esta experiencia constituye una buena práctica educativa en construcción, con potencial de mejora y replicabilidad, que aporta a la misión institucional de formar estudiantes desde **una educación más humana, equitativa y transformadora**, en coherencia con el lema institucional *“un camino hacia la transformación social.”*

### **Referencias bibliográficas**

- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2015). La tecnología como elemento para la innovación educativa. *Edmetec, Revista de Educación Mediática y TIC*, 4(2), 1–15. <https://doi.org/10.21071/edmetec.v4i2.3960>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

## **Amor propio y buen trato como práctica innovadora para fortalecer el proyecto de vida y la convivencia escolar en un contexto rural.**

Eugenia Arias Páez

---

En los contextos rurales colombianos, la escuela representa un espacio fundamental para la formación integral, no solo desde lo académico, sino también desde lo social, emocional y ético. Sin embargo, las instituciones educativas rurales suelen enfrentar retos relacionados con la convivencia escolar, la desigualdad social, la fragilidad de redes de apoyo familiar y las limitaciones de recursos pedagógicos. Estas condiciones influyen directamente en la manera como los estudiantes construyen su identidad, desarrollan autoestima y proyectan un plan de vida.

Desde mi rol como docente de Ética y Valores, así como estudiante del Doctorado en Educación, he identificado que parte de las dificultades convivenciales en la escuela se relacionan con el desconocimiento personal, la baja autoestima y la ausencia de herramientas socioemocionales para gestionar conflictos. En este sentido, resulta imprescindible que la educación ética no se limite a la enseñanza teórica de valores, sino que se traduzca en experiencias pedagógicas concretas que transforme la cultura escolar.

La educación inclusiva plantea que la diversidad debe ser entendida como un valor y no como un problema, y que el reto principal de los sistemas educativos consiste en eliminar barreras que impiden la participación y el aprendizaje de todo el alumnado (Booth & Ainscow, 2002). Por ello, se considera que la convivencia escolar y el buen trato no son asuntos secundarios, sino elementos centrales para garantizar la inclusión y el bienestar.

Este artículo tiene como propósito analizar una práctica educativa desarrollada en la institución donde laboro, centrada en dos estrategias: (a) el fortalecimiento del amor propio y el autoconocimiento por la construcción del proyecto personal de vida, y (b) una campaña institucional orientada al buen trato y la convivencia escolar. El análisis busca evidenciar su relación con enfoques teóricos de innovación educativa y con el paradigma de educación inclusiva como proceso continuo de transformación.

## Descripción de la práctica educativa

La práctica educativa se desarrolla en una institución educativa rural colombiana, con estudiantes de educación secundaria, desde el área de Ética y Valores.

La estrategia surge como respuesta a situaciones identificadas en el contexto escolar, tales como conflictos interpersonales, agresiones verbales, dificultades de comunicación, baja autoestima y falta de claridad en metas personales y académicas.

La práctica se estructura en dos componentes articulados:

- **Autoconocimiento y amor propio para la construcción del proyecto de vida.** El primer componente se orienta al fortalecimiento de la identidad personal y del desarrollo de habilidades reflexivas. Se implementan talleres pedagógicos y actividades formativas tales como: ejercicios de introspección y reconocimiento de emociones, elaboración de narrativas personales, actividades sobre dignidad humana y autoestima, análisis de fortalezas y debilidades personales, construcción de metas y planes a futuro, elaboración progresiva del proyecto personal de vida. Este componente se fundamenta en la comprensión de que la educación debe formar sujetos conscientes de si mismos, capaces de proyectarse y actuar con responsabilidad ética frente a su vida y su continuidad.
- **Campaña institucional de buen trato y convivencia escolar.** El segundo componente corresponde a una campaña escolar que busca fortalecer el respeto, la empatía y la comunicación asertiva. Se promueven actividades como: elaboración de carteles y mensajes reflexivos en espacios escolares, jornadas de sensibilización sobre bullying y violencia verbal, acuerdos colectivos de convivencia, dramatizaciones y análisis de casos reales, reflexiones grupales sobre conflictos cotidianos, participación estudiantil en liderazgo y mediación escolar. Este componente reconoce que el clima escolar se construye colectivamente y que la convivencia debe trabajarse desde la experiencia diaria, ya que constituye un elemento esencial del aprendizaje social.

### **Relación de la práctica con enfoques y teorías de innovación educativa**

El concepto de innovación educativa se asocia con procesos de mejora intencionada que buscan responder a necesidades reales de los contextos educativos, generando transformaciones sostenibles en la enseñanza y el aprendizaje (Sein-Echaluze et al., 2018). Desde esta perspectiva, la práctica analizada constituye una innovación, ya que modifica la forma tradicional de enseñar ética y valores, trasladándola de un plano normativo hacia un enfoque vivencial y transformador.

En primer lugar, la práctica se articula con un enfoque humanista, dado que centra su interés en la dignidad del ser humano, la autoestima, el reconocimiento personal y la construcción de sentido de vida. Dicho enfoque considera que el aprendizaje auténtico ocurre cuando el estudiante se siente valorado y cuando se promueve su desarrollo integral.

En segundo lugar, la estrategia se vincula con el constructivismo social, ya que el aprendizaje ético se construye mediante el diálogo, la interacción y la reflexión compartida. Las campañas de buen trato y los acuerdos convivenciales se convierten en escenarios pedagógicos donde los estudiantes aprenden valores desde la práctica social.

De igual manera, la experiencia se relaciona con los planteamientos de la educación inclusiva, entendida como un proceso continuo que busca eliminar la exclusión y garantizar la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes (UNESCO, 2005, 2009). Desde este marco, la convivencia escolar y el buen trato se consideran condiciones indispensables para la inclusión, pues las relaciones violentas o discriminatorias generan barreras emocionales y sociales que limitan la participación educativa.

Asimismo, Booth y Ainscow (2002) plantean que la inclusión educativa se construye desde tres dimensiones: culturas, políticas y prácticas inclusivas. En este caso, la campaña de buen trato fortalece la cultura escolar inclusiva, mientras que los talleres de autoconocimiento se consolidan como prácticas inclusivas que atienden la diversidad emocional y social del alumnado.

Finalmente, esta experiencia evidencia que la innovación educativa no depende necesariamente del uso de tecnologías digitales, sino de la transformación de las prácticas pedagógicas, su intencionalidad ética y su impacto en la comunidad escolar (Sein-Echaluze et al., 2018).

### **Beneficios de la práctica analizada**

Los beneficios de la práctica se pueden identificar en diferentes niveles: beneficios en el desarrollo personal del estudiantado, fortalecimiento del amor propio y la autoestima, mayor capacidad de autorreflexión y reconocimiento emocional, claridad en metas personales y académicas, mayor motivación frente a su proceso escolar, beneficios en la convivencia escolar, reducción de conflictos interpersonales y agresiones verbales, fortalecimiento del respeto y la empatía en el trato cotidiano, mayor disposición al diálogo y a la resolución pacífica de conflictos, incrementando del sentido de pertenencia hacia la institución, beneficios institucionales y comunitarios, mejoramiento del clima escolar, consolidación de una cultura escolar más inclusiva, mayor participación estudiantil en actividades institucionales, transformación progresiva de actitudes que reproducen violencia simbólica o exclusión.

Estos beneficios coinciden con el planteamiento de que la educación inclusiva debe orientarse a garantizar no solo el acceso, sino también el bienestar y la participación real del estudiantado en la vida escolar (UNESCO, 2005).

### **Conclusiones**

El análisis de esta práctica educativa permite concluir que el área de Ética y Valores puede convertirse en un eje transformador en contextos rurales, cuando se orienta a fortalecer el autoconocimiento, el amor propio y la convivencia escolar. La experiencia demuestra que la innovación educativa no depende exclusivamente de herramientas tecnológicas, sino de la capacidad docente de responder creativamente a las necesidades del contexto y promover aprendizajes significativos.

Desde la educación inclusiva, se evidencia que el buen trato y la convivencia constituyen condiciones necesarias para eliminar barreras de exclusión que afectan el aprendizaje. Al promover espacios de reflexión personal y acciones institucionales de convivencia, se contribuye a la construcción de culturas escolares más humanas, solidarias y participativas, tal como lo proponen Booth y Ainscow (2002).

Finalmente, se reconoce que esta práctica fortalece la formación integral del estudiantado, aportando a la construcción de proyectos de vida realistas y esperanzadores. En consecuencia, se concluye que educar para el amor propio y el respeto mutuo no es una opción complementaria, sino una responsabilidad ética y colectiva que debe asumirse como un compromiso educativo permanente.

### **Referencias bibliográficas**

- Booth, T., & Ainscow, M. (2002). Index for inclusion: Developing learning and participation in schools. Centre for Studies on Inclusive Education.
- Eco, U. (2011). Cómo se hace una tesis (13.<sup>a</sup> ed.). Gedisa.
- Sein-Echaluce, M. L., Fidalgo-Blanco, Á., & García-Peñalvo, F. J. (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>
- UNESCO. (2005). Guidelines for inclusion: Ensuring access to education for all.
- UNESCO. (2009). Policy guidelines on inclusion in education. UNESCO.

## **H2O Más que una molécula de agua. Una innovación educativa aplicando el método MAIN con enfoque STEM.**

Ingrid Andrea Ramírez Mora

---

El uso del método MAIN, el enfoque STEM y las herramientas digitales en la educación ha transformado las dinámicas de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Diversas investigaciones han destacado su potencial para favorecer una buena práctica de innovación por su eficiencia, transferibilidad y sostenibilidad. Esta última característica significa que en el marco de los procesos dirigidos por la escuela y el sistema (Shu-Shing, 2017), la innovación educativa se presente como un requisito indispensable. Siguiendo a Pascual y Navío-Gómez (2018), esta implica cambios colectivos y críticos que aseguren la mejora institucional. Por ello, para que dicha innovación sea efectiva, debe apartarse a las reformas y contextos contemporáneos, integrando nuevos recursos que doten de sentido al cambio pedagógico.

Según Hernández (2025), la construcción de una teoría en innovación educativa requiere integrar factores y herramientas clave, tales como el internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para posicionar metodologías disruptivas (p. 7). En este marco, se destaca como una propuesta innovadora el incorporar enfoques multidisciplinarios (como el modelo STEM), para fomentar el aprendizaje colaborativo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas de la vida cotidiana centrados en el sitio donde viven a través de la aplicación del método MAIN. “Para que la química cobre vida, debemos dejar de presentarla como una lista de fórmulas sin importancia y moléculas sin movimiento. En el caso del agua, el reto es pasar de lo abstracto a lo tangible: lograr que los estudiantes comprendan que sus agentes de cambio en la localidad de Engativá, vean en cada molécula una conexión directa con los humedales y ecosistemas de su localidad. Solo así la química dejará de ser una teoría lejana para convertirse en una herramienta de comprensión de su propio entorno.”

La propuesta está dirigida a los estudiantes de grado décimo del Colegio Charry (Jornada Mañana), jóvenes entre los 14 y 18 años pertenecientes a los estratos 1, 2 y 3.

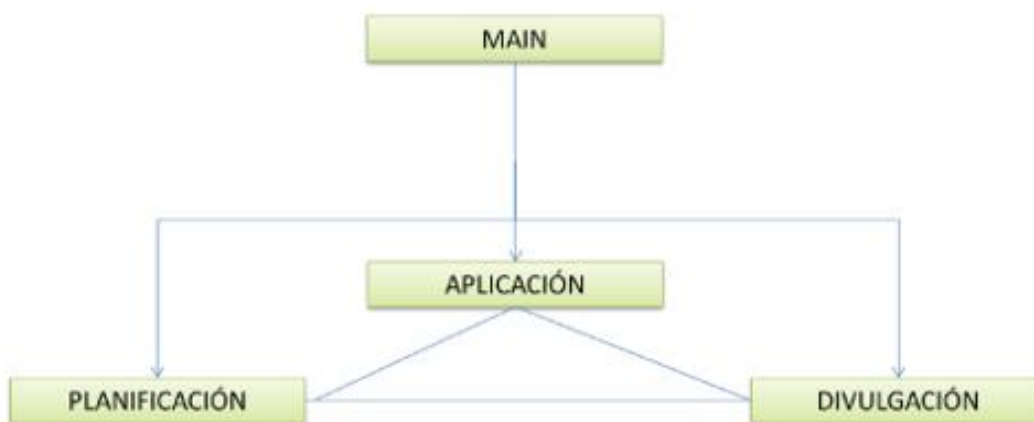
El grupo se caracteriza por su diversidad, integrando distintos estilos de aprendizaje y población con discapacidad, lo que exige un aprendizaje colaborativo. Si bien la población

cuenta con herramientas digitales para su formación autónoma, la práctica está profundamente condicionado por las realidades sociales de los estudiantes y, de manera crucial, por la capacidad del docente como investigador.

### **Descripción de la práctica educativa**

La práctica educativa se basó en el método MAIN (Método de Aplicación de la Innovación Educativa), el cual asegura la planificación de la innovación antes de comenzarla (Fidalgo-Blanco, Sein-Echaluce y García-Peñalvo, 2018a). Esta práctica se fundamenta en la línea de acción orientada al uso de tecnologías innovadoras dentro de los procesos de innovación educativa y contextos sociales con enfoque STEM.

A continuación, se presenta un caso concreto de buena práctica educativa aplicando el método MAIN citado por los autores anteriormente nombrados en el párrafo anterior.



**Figura 1.** Método MAIN.

**Planificación:** La *Figura 1* muestra la planificación de la buena práctica en la enseñanza de la molécula del agua.

Situación de aprendizaje	Métodos de innovación educativa	Público objetivo	Impacto
Estudiantes sin autonomía	STEM	Estudiantes en situaciones de aprendizaje superficial, aislado y sin articulación transversal,	<p><b>Ciencia (Science):</b> aumento de preguntas entorno a la investigación de las propiedades físico-químicas del agua (polaridad, puentes de hidrógeno, enlace covalente polares, densidad, tensión superficial y calor específico, movimiento en 3D) mediante experimentación en los laboratorios virtuales</p> <p><b>Tecnología (Technology):</b> mejora de los resultados académicos comprendiendo el uso de sensores digitales para medir la calidad del agua (pH, turbidez) en el agua del humedal Jaboque y simuladores virtuales Realidad Aumentada (como ChemAR o Quimy) para modelar el comportamiento molecular.</p> <p><b>Ingeniería (Engineering):</b> Valides de los recursos creados por los estudiantes donde construyen un prototipo de biomímesis con La fauna silvestre urbana de Bogotá donde se evidencie sistema de filtración de bajo costo utilizando materiales reciclados.</p> <p><b>Matemáticas (Mathematics):</b> impacto en la retroalimentación para mejorar los resultados académicos en conocimientos teóricos de la geometría angular (<math>104.5^\circ</math>) y con el análisis estadístico del consumo de agua en el hogar y cálculo de la huella hídrica personal implicar al estudiante en su proceso de aprendizaje colaborativamente con impacto real en los problemas de la vida cotidiana.</p>
	Aprendizaje colaborativo		

### Relación con enfoques y teorías de innovación educativa

**Aplicación:** La práctica se fundamenta con el enfoque STEM el cual resulta fundamental para potencializar competencias como la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, habilidades indispensables en la sociedad contemporánea.

Además, esta metodología transforma la percepción estudiantil sobre la ciencia y la tecnología al priorizar el aprendizaje basado en la experiencia (García et al., 2023).

<p style="text-align: center;"><b>Actividad</b></p> <p style="text-align: center;"><b>STEM en clase</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Modelo MAIN STEM contexto de la vida cotidiana</b></p>
<p>La profesora, prepara las actividades STEM en retos. Los estudiantes revisan conceptos científicos sobre todo lo que implica la molécula del agua en nuestra vida y realizan cuestionarios, foros, retos, proyectos para realizar un trabajo en equipo. Es decir, del “saber que” al “saber cómo”</p>	<p>La profesora involucra textos, videos, programas interactivos, simulaciones ChemAR o Quimy y basadas en el IDIGER donde los estudiantes utilizan tecnología para recolectar datos sobre el humedal Jaboque, para diseñar un prototipo. “saber hacer”</p>

### Beneficios de la práctica analizada

<p style="text-align: center;"><b>Dimensión</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Beneficio Observado</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Cognitivo</b></p>	<p style="text-align: center;">Mayor retención de conceptos complejos de STEM</p>
<p style="text-align: center;"><b>Actitudinal</b></p>	<p style="text-align: center;">Incremento en la conciencia ecológica y compromiso entorno al Agua.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Procedimental</b></p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo de competencias STEM, mejora en el trabajo colaborativo y la comunicación científica.</p>

**Divulgación:** otro beneficio es la transferibilidad de la innovación propuesta destacada por su carácter transversal. Su diseño garantiza que las metodologías aplicadas sean transferibles a cualquier disciplina, independientemente del área de conocimiento o nivel académico, siguiendo modelos de éxito como el enfoque educativo STEM.

## **Conclusiones**

La enseñanza de la química comienza despertando la curiosidad sobre el recurso más vital del planeta. El uso de aplicaciones de Realidad Aumentada (como ChemAR o Quimy) permite que los estudiantes visualicen, en su propio entorno, la estructura tridimensional. Al observar la molécula del H<sub>2</sub>O no como un dibujo plano, sino como un sistema dinámico, se eleva la motivación inicial y se conecta el contenido abstracto con la realidad tangible del estudiante, integrando actividades STEM al método MAIN.

El método MAIN garantiza que la innovación sea transferible y medible, asegurando que la mejora en el aprendizaje no sea anecdótica, sino documentada y escalable.

Finalmente, la divulgación consiste en difundir la innovación educativa para producir un impacto en las instituciones educativas en el modelo educativo.

## 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 (EKS)*, 19(2), 83–101.  
<https://doi.org/10.14201/eks201819283101>.
- García, A., Arias, M. D., González, F., & Aguilera, D. (2023). Análisis del impacto de un programa formativo STEM en los modelos mentales y la actitud de docentes en formación. *Espiral. Cuadernos Del Profesorado*, 16(32), 39–50.  
<https://doi.org/10.25115/ecp.v16i32.8748>
- Hernández Peña, L. (2025). Teorías y enfoques de innovación educativa. Universidad de Investigación e Innovación de México.
- Pascual, J., & Navío-Gàmez, A. (2018). Concepciones sobre innovación educativa. ¿Qué significa para los docentes en Chile? *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 22(4), 71–90.  
<https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i4.8395>
- Shu-Shing, L. (2017). *Scaling Educational Innovations in Singapore: the roles of Policymakers, Practitioners, and Researchers* (NIE Working Paper Series No. 9). Singapore: National Institute of Education.  
[https://www.nie.edu.sg/docs/defaultsource/oer/niewps9\\_scaling-educational-innovations-in-singapore---the-roles-ofpolicymakers- practitioners-and-researchers.pdf?sfvrsn=2](https://www.nie.edu.sg/docs/defaultsource/oer/niewps9_scaling-educational-innovations-in-singapore---the-roles-ofpolicymakers- practitioners-and-researchers.pdf?sfvrsn=2)
- RAMIREZ RAMIREZ, L. N. Tendencias de la innovación educativa en los contextos sociales. Análisis del mapeo de literatura. *Educación* [online]. 2020, vol. 44, n. 1.  
<https://phet.colorado.edu/es/>

## **Universo MatemáTICo.**

Juan Camilo Osorio Valencia

---

El centro de interés “Universo MatemáTICo” funciona actualmente en la Institución Educativa Santo Domingo Savio, ubicada en la ciudad de Manizales, en un barrio vulnerable de estrato socioeconómico bajo. Los estudiantes conviven diariamente con realidades que se encuentran en contraposición con lo planteado en el currículo académico: microtráfico, violencia intrafamiliar y la ausencia de padres de familia y acudientes debido a su precariedad laboral. Lo anterior ha derivado en situaciones que afectan directamente el proceso de enseñanza y aprendizaje como el consumo de sustancias psicoactivas y cigarrillos electrónicos, así como una apatía profunda hacia la academia, percibida por los jóvenes como algo ajeno a sus necesidades reales.

En este escenario, la matemática tradicional, que está cotidianamente basada en el algoritmo repetitivo y el uso de cuaderno, se convierte en una barrera que afecta el desarrollo de competencias por la desconexión entre los contenidos y el contexto real del estudiantado. Por lo anterior, surge la necesidad de una práctica que no solo enseñe números y operaciones, sino que resignifique la enseñanza. En este contexto nace el proyecto de aula denominado “Universo MatemáTICo”, como una respuesta que utiliza la tecnología y la Inteligencia Artificial como un pretexto para el desarrollo de competencias lógico-matemáticas y la creación de un proyecto de vida sólido.

### **Descripción de la práctica educativa**

“Universo MatemáTICo” es un centro de interés que rompe la dinámica del aula magistral y sustituye el uso de textos impresos por un entorno digital de aprendizaje. El proceso se divide en fases de indagación, diseño y socialización, donde herramientas como Genially, plataformas de realidad aumentada y sistemas de IA generativa se vuelven herramientas clave para los estudiantes.

La organización de las sesiones se fundamenta en comités de aula del modelo Escuela Activa, pero adaptados a la era digital, asumiendo los siguientes roles:

- **Dinamizador:** garantiza el flujo de la comunicación y el orden.
- **Líder de Logística:** administra los limitados recursos tecnológicos (guías de interaprendizaje, proyector, equipos de cómputo).
- **Líder de Comunicación:** documenta los hallazgos y modera el debate.
- **Relojero:** gestiona el tiempo de producción, vital en procesos de creación digital.

Un ejemplo de esta práctica fue la creación de un “Escape Room” virtual con estética de mazmorras y dragonas, diseñado por estudiantes de grado octavo, que no solo resolvieron problemas matemáticos para una calificación, sino que con creatividad lo desarrollaron para que otros compañeros pudieran superar retos tal y como se observa en el collage de la figura 1. Este cambio fundamental en los roles del aula obliga al estudiante a dominar el concepto matemático para poder “gamificarlo”.



Figura 1. Ejemplo actividad práctica.

### **Relación con los enfoques y teorías de innovación educativa**

El desarrollo del proyecto de aula “Universo MatemáTICo” se enmarca en el modelo Escuela Activa, otorgándole una “vuelta de tuerca” que lo hace significativamente más relevante para la realidad de los estudiantes; en este escenario, el trabajo colaborativo trasciende la simple organización grupal para convertirse en una corresponsabilidad académica mediada por la tecnología. A pesar de que la Institución Educativa adolece de herramientas tecnológicas suficientes, la práctica logra adaptar los recursos disponibles para configurar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que dinamiza los contenidos curriculares y la aleja de la monotonía del algoritmo repetitivo.

Este proceso está ligado al marco de la pedagogía digital, la cual, si bien es un concepto amplio y diverso, para efectos de este proyecto retoma visiones de diferentes autores que sitúan al estudiante como centro del proceso. El centro de interés se alinea con lo expuesto por Prestridge (2012), para quien la pedagogía digital se enfoca en actividades centradas en el alumnado que utilizan las TIC dentro de entornos constructivistas.

Asimismo, se integran de manera efectivo los dos pilares fundamentales de las tecnologías digitales propuestos por Coovadia y Ackermann (2020): las tecnologías digitales (hardware) y las plataformas digitales (software). Sin embargo, la innovación no reside exclusivamente en el uso del dispositivo, sino en la transformación de los roles dentro del aula. Al respecto, Ahuja y Yadav (2019) señalan que, en la pedagogía digital, las experiencias de aprendizaje se diseñan y ajustan de acuerdo con las necesidades, demandas y pasiones del alumno, permitiendo el desarrollo de la autonomía mediante la creación digital y la inteligencia artificial.

### **Beneficios de la práctica analizada**

El proyecto trasciende el desarrollo de competencias lógico-matemáticas, permitiendo identificar beneficios en otras dimensiones clave para la formación integral de los estudiantes:

- **Motivación:** estudiantes que antes abandonaban las tareas o asistían solo por obligación, ahora demuestran un mayor compromiso. La tecnología actúa como un gancho que revela la utilidad de las matemáticas.

- **Convivencia:** el aula ha pasado de ser un espacio de posibles fricciones a uno en el que se respeta la diferencia. La competencia se ha transformado en un ejercicio de sana superación y el respeto por el turno de palabra son evidencias de desarrollo de competencias socioemocionales.
- **Desarrollo cognitivo:** se ha evidenciado una mejora en las competencias de pensamiento computacional, pues los estudiantes han aprendido a validar información comparando respuestas de diferentes IA, desarrollando un sentido ético con respecto a la veracidad de los datos.

## Conclusiones

El proyecto de aula “Universo Matemático” demuestra que la innovación educativa no depende exclusivamente de la disponibilidad de equipos tecnológicos, sino de la capacidad para mediar entre la tecnología y el ser humano. Al adaptar las condiciones del aula a las realidades tecnológicas actuales, se logra que estudiantes en situaciones de vulnerabilidad encuentren en la escuela un espacio de producción y desarrollo personal.

Desde una perspectiva tecnológica, el proyecto se enmarca en la pedagogía digital; ésta, a pesar de abarcar diversas definiciones según los autores, puede ser entendida como el uso de herramientas digitales centradas en los estudiantes como creadores de su propio conocimiento.

Finalmente, el análisis revela que la obsolescencia tecnológica sigue siendo un desafío. Empero, la reciente gestión de un Laboratorio de Innovación ante el Ministerio de Educación, que incluye pantallas táctiles e impresión 3D, representa el siguiente paso para el desarrollo del centro de interés, permitiendo la transición de lo virtual a lo tangible a través del modelado.

### Referencias bibliográficas

- Ahuja, S., y Yadav, D. (2019). Effect of Digital Pedagogy Interventions in Rural Areas [Efecto de las intervenciones de pedagogía digital en zonas rurales]. MIER Journal of Educational Studies, Trends & Practices, 9(2), 227-240.  
<https://doi.org/10.52634/mier/2019/v9/i2/1385>
- Coovadia, H., y Ackermann, C. (2020). Integrating digital pedagogies into a typical student learning lifecycle and its effect on exam performance [Integración de pedagogías digitales en un ciclo de vida de aprendizaje estudiantil típico y su efecto en el rendimiento en los exámenes]. Accounting Education, 1, 42-62.  
<https://doi.org/10.1080/09639284.2020.1811993>
- Prestridge, S. (2012). The beliefs behind the teacher that influences their ICT practices [Las creencias del docente que influyen en sus prácticas de TIC]. Computers & Education, 58(1), 449-458.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.08.031>

## **Aprendizaje basado en retos en ciencias naturales: análisis de una práctica innovadora en una institución educativa femenina de Medellín.**

María Alejandra Martínez Maces

---

La educación en América Latina enfrenta el desafío de responder a contextos sociales marcados por desigualdades, transformaciones tecnológicas y problemáticas ambientales complejas (Ríos Cabrera & Ruiz Bolívar, 2020). En Colombia, y particularmente en la ciudad de Medellín, el sistema educativo ha avanzado en cobertura, pero aún persisten retos asociados a la calidad, pertinencia y motivación estudiantil (Palacio, 2023).

La institución educativa donde se desarrolla esta práctica es de carácter femenino y atiende estudiantes de educación básica y media. Se encuentra en un contexto urbano que presenta problemáticas ambientales como manejo inadecuado de residuos y contaminación por material particulado (Medina, 2019). En este escenario, el área de Ciencias Naturales tiene el potencial de trascender la transmisión de contenidos y convertirse en un espacio para la formación crítica y ciudadana (Bermudez et al., 2020).

No obstante, se identificaban previamente dinámicas tradicionales centradas en la exposición magistral, baja participación activa y limitada conexión entre contenidos científicos y problemáticas reales. Frente a esta situación, se implementa el Aprendizaje Basado en Retos (ABR) como estrategia innovadora para fortalecer el aprendizaje significativo y el compromiso social (Sánchez, 2019).

### **Descripción de la práctica educativa**

La práctica se estructura a partir de un reto central contextualizado, por ejemplo:

***¿Cómo podemos reducir el impacto ambiental de los residuos generados en nuestra institución y comunidad?***

A partir de esta pregunta, las estudiantes:

1. Analizan el problema desde fundamentos científicos.
2. Formulan hipótesis.
3. Recopilan datos del entorno.
4. Diseñan propuestas de solución.

## 5. Socializan resultados ante la comunidad educativa.

El proceso se desarrolla en fases: exploración del reto, investigación guiada, diseño de propuestas, implementación piloto y evaluación reflexiva.

### **Relación con los enfoques y teorías de innovación educativa**

El ABR se fundamenta en el constructivismo, el asumir que el aprendizaje se construye activamente (Piaget, 1972), y en el enfoque sociocultural de Vygotsky (1978), que reconoce la interacción social como motor del desarrollo cognitivo.

Desde la perspectiva de la innovación educativa de América Latina, Ríos Cabrera y Ruiz Bolívar (2020) señalan que una política innovadora debe articular escuela y contexto social. La práctica analizada cumple este criterio al situar el aprendizaje en problemáticas reales.

Asimismo, el mapeo de tendencias en innovación educativa identifica como eje central las metodologías activas contextualizadas (Ramírez Ramírez, 2020). El ABR se inscribe en esta línea al transformar la dinámica tradicional del aula.

Desde el Método MAIN (Fidalgo-Blanco & Sein-Echaluce, 2018), la práctica evidencia:

- Planificación estructurada del reto.
- Aplicación contextualizada.
- Potencial de divulgación y transferencia (Ramírez Ramírez, 2020).

No se trata de una innovación superficial, sino de una transformación en la cultura pedagógica del aula.

### **Beneficios de la práctica analizada**

#### **1. En la dimensión del aprendizaje**

Se observa mayor comprensión conceptual y capacidad de aplicar conocimientos científicos a situaciones reales. Las estudiantes desarrollan pensamiento crítico y habilidades de argumentación.

#### **2. En la evaluación**

La evaluación se transforma en un proceso continuo y formativo. Se valoran competencias, procesos y propuestas, no solo resultados memorísticos.

#### **3. En la motivación**

El trabajo sobre retos reales incrementa el interés y sentido de propósito. Las estudiantes manifiestan mayor compromiso con la asignatura.

#### **4. En el bienestar y liderazgo femenino**

En un contexto educativo femenino, el ABR fortalece la autoconfianza, el liderazgo y la participación activa en la toma de decisiones.

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>IMPACTO OBSERVADO</b>
<b>Aprendizaje</b>	Comprensión profunda y contextualizada
<b>Evaluación</b>	Enfoque formativo y reflexivo
<b>Motivación</b>	Mayor participación y sentido de propósito
<b>Bienestar</b>	Empoderamiento y liderazgo
<b>Proyección social</b>	Vinculación escuela-comunidad

*Tabla 1. Beneficios multidimensionales del ABR.*

## **Conclusiones**

El análisis demuestra que el Aprendizaje Basado en Retos constituye una buena práctica educativa en el área de Ciencias Naturales. Su pertinencia radica en:

- Conectar currículo y realidad.
- Transformar el rol docente y estudiantil.
- Promover aprendizaje significativo.
- Fortalecer liderazgo femenino y compromiso ambiental.

La práctica se alinea con los lineamientos contemporáneos de innovación educativa en América Latina y evidencia que innovar no implica necesariamente alta tecnología, sino transformación pedagógica profunda.

Se concluye que el ABR representa una estrategia sostenible y replicable que contribuye a la formación científica, crítica y socialmente comprometida de las estudiantes.

## Referencias bibliográficas

- Bermudez, G. M. A., Garcia, L. P., & Cisnero, K. G. (2020). Didáctica De Las Ciencias Para Una Ciudadanía Crítica. Reflexiones y Prácticas Concontextualizadas Para Problemáticas De Ambiente Y Salud.
- Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências (Belo Horizonte), 22.  
<https://www.redalyc.org/journal/1295/129563005009/html/>
- Fidalgo-Blanco, Á., & Sein-Echaluze, 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>
- Medina, L. M. M. (2019). Medellín: Una ciudad en crisis ambiental. *Revista Kavilando*, 11(1), 178–183.
- Palacio, C. M. L. (2023, May 5). El sistema educativo en Medellín: Muy poco resultado para tanta inversión e infraestructura. *El Observatorio de la Universidad Colombiana*.  
<https://www.universidad.edu.co/el-sistema-educativo-en-medellin-muy-poco-resultado-para-tanta-inversion-e-infraestructura/>
- Piaget, J. (1972). *Psychology and epistemology: Towards a theory of knowledge*. Penguin.
- Ramírez Ramírez, L. N. (2020). Tendencias de la innovación educativa en los contextos sociales. Análisis del mapeo de literatura. *Revista Educación*, 44(1), 1–18.  
<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i1.33222>
- Ríos Cabrera, P., & Ruiz Bolívar, C. (2020). La innovación educativa en América Latina: Lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Innovaciones educativas*, 22(32), 199–212.
- Sánchez, E. O. P. (2019). Aprendizaje basado en retos. *Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares*, (1), 19-20.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvif9vz4>

## Ondas TIC Bolivariana.

Miguel Ángel Rolong Bruno

---

La institución educativa Simón Bolívar se encuentra ubicada en el municipio de Malambo; localizado en el departamento del Atlántico, en la región caribe colombiana, forma parte del área de influencia metropolitana de Barranquilla debido a su geografía y relaciones socioeconómicas en común. Su territorio, de topografía predominante plana y baja altitud sobre el nivel del mar, presenta condiciones climáticas cálidas que favorecen actividades agropecuarias tradicionales, piscicultura y actualmente un crecimiento significativo del sector industrial y de servicios. Según el Departamento Administrativo Nacional de Encuestas (DANE) su población sería de 151.319 habitantes, de los cuales 72.432 son mujeres y 78.887 son hombres; su densidad poblacional es de 917,2 Habs/Km<sup>2</sup>, el 6,35% de la población son indígenas procedentes de la etnia Mokaná y este municipio tiene una superficie de 108 Km<sup>2</sup>, lo que representa el 2,92% del territorio del departamento del Atlántico (DANE, 2025).

En el ámbito socioeconómico, el municipio presenta una estructura productiva diversificada en la que predominan las actividades terciarias y secundarias, impulsadas en gran medida por zonas industriales y comerciales. Sin embargo, persisten brechas sociales evidenciadas en indicadores de pobreza multidimensional, violencia y condiciones de vulnerabilidad que afectan a sectores de la población, especialmente en lo relacionado con empleo formal, vivienda y acceso permanente a servicios básicos de calidad.

En el plano sociocultural, Malambo posee una identidad territorial sólida sustentada en tradiciones artísticas expresiones folclóricas y prácticas comunitarias que fortalecen el sentido de pertenencia y cohesión social. Estas manifestaciones culturales constituyen un recurso significativo para procesos educativos, comunitarios y de innovación social, al favorecer la construcción de ciudadanía y la preservación del patrimonio inmaterial.

### **Descripción de la práctica educativa**

La emisora escolar como práctica innovadora es una estrategia de formación integral que funciona dentro de la escuela como un centro de interés de manera transversal y articulado con el currículo desde la Política Nacional Educativa. Esta iniciativa surgió a partir de los intereses y necesidades de los estudiantes, los cuales fueron caracterizados e identificados

mediante la observación y una encuesta estructurada con preguntas de selección múltiple, que se llevó a cabo para realizar la lectura de contexto del establecimiento educativo. Lo anterior, con el fin de garantizar procesos pedagógicos y una educación de calidad, inclusiva, equitativa y de calidad.

Esta estrategia se desarrolla bajo tres (3) enfoques de innovación educativa:

- 1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** Es un modelo educativo en el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan procesos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Harwell, 1997; Marti, 2010 tal como se mencionó en Estalayo et al., 2021). En este sentido, los estudiantes diseñan y ejecutan actividades relacionadas con las principales problemáticas de la escuela. Crean programas radiales con temas como la sensibilidad interpersonal, el cuidado del cuerpo y el uso ético de las redes sociales. Además, realizan entrevistas semiestructuradas a actores comunitarios, artistas formadores y producen medios audiovisuales de tipo cultural que promueve la identidad del territorio dentro de la escuela.
- 2. El aula invertida:** De acuerdo en el planteamiento de Coufal, 2014; Lage, Platt y Treglia, 2000 y Talbert, 2012 tal como se mencionó en Olvera et al., 2015, es:

*Un modelo invertido de aprendizaje, pretende invertir los momentos y roles de la enseñanza tradicional, donde la cátedra, habitualmente impartida por el profesor, pueda ser atendida en horas extra-clase por el estudiante mediante multimedia; de manera que las actividades de práctica, usualmente asignadas para el hogar, pueden ser ejecutadas en el aula a través de métodos interactivos de trabajo colaborativo, ABP y realización de proyectos (Pág. 145)*

En este sentido, y llevando el concepto a la práctica, antes de realizar cada una de las jornadas de trabajo de producción radial, los estudiantes acceden a contenidos digitales (vídeos, lecturas, tutoriales sobre guion, edición y locución). Y cuando están en el aula, el tiempo se destina a la aplicación, discusión, creación y retroalimentación, optimizando el aprendizaje activo.

- 3. Educación socioemocional:** Es el proceso de adquirir y practicar habilidades de reconocimiento y regulación emocional, de relación interpersonal y de actitudes de cuidado al otro (Motta & Romani, 2020). Teniendo en cuenta lo anterior, la emisora se convierte en un espacio para el reconocimiento y gestión de las emociones dado que, los programas incluyen segmentos sobre convivencia, resolución pacífica de conflictos y bienestar estudiantil. Además, con todo este trabajo colaborativo se fortalece la empatía, la autorregulación y la comunicación asertiva.

### **Relación de las prácticas educativas con los enfoques y teorías de innovación educativa**

Desde el modelo pedagógico de la escuela (crítico-social), la práctica innovadora se alinea con el enfoque socioconstructivista de Vygotsky, donde se concibe el aprendizaje como un proceso activo y contextualizado (Rubio & Gómez, 2017). Lo anterior, basado en el enfoque de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que describe la distancia entre lo que un aprendiz puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con la ayuda de otros (Vygotsky, 1978). Así mismo, responde a los principios del ABP (Thomas, 2000) porque la estrategia se construye a través de proyectos auténticos y contextualizados y eso los mantiene motivados.

Desde la perspectiva de la innovación educativa (Fullan, 2007), la emisora ondas TIC Bolivariana representa una transformación cultural y metodológica con excelentes resultados que impacta de manera significativa a todos los agentes que constituyen la comunidad educativa, fortaleciendo las relaciones pedagógicas y democráticas dentro y fuera de la escuela.

### **Beneficios de la práctica analizada**

La integración de estos enfoques adaptados al contexto de Malambo y articulados con el currículo, responde a muchas de las necesidades de nuestros estudiantes y a aquellas falencias que se llegasen a presentar, por tanto, este proyecto genera muchos aprendizajes significativos como:

- Desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes.
- Desarrolla habilidades comunicativas en estudiantes y docentes.
- Fortalecimiento de la autonomía y responsabilidad.
- Fortalecimiento de habilidades socioemocionales.
- Uso significativo y pedagógico de las TIC.

- Disminuye los niveles bajos de comprensión lectora.
- Aumento del sentido de pertenencia por la escuela.

### **Conclusiones**

La emisora escolar Ondas TIC Bolivariana constituye una experiencia de innovación educativa que articula la política nacional educativa con metodologías activas, tecnología, formación socioemocional y formación integral en un contexto específico donde prevalece la cultura y la identidad de un territorio. Su implementación demuestra que los nuevos enfoques de innovación educativa pueden converger en una práctica pedagógica transformadora, capaz de fortalecer la formación integral, pero, además, resignificar el papel de la escuela en un espacio de participación ciudadana y de construcción colectiva. Además, es importante mencionar que, para que se dé la transformación antes mencionada, la mirada reflexiva y crítica del docente también se debe transformar.

## Referencias bibliográficas

- Angarita, J., Mendieta, W., Salgado, M., Aldana, G., & Basto, F. (2023). *Pedagogía, Innovación e Interculturalidad: Prácticas en el entorno escolar, institucional y comunitario*. Bogota: Sistema de Investigación Desarrollo Tecnológico e Investigación.
- Estalayo, A., Gordillo, S., Iglesias, A., & Lopez, M. (2021). *La historia del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)*. Universidad de la Rioja, 5-8.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change*. New york: Teachers College Press.
- Motta, P., & Romani, P. (2020). *La educación socioemocional e sus implicaciones en el contexto escolar: una revisión de literatura*. *Psicologia da Educação*, 49-56.
- Olvera, W., Martinez, J., & Ismael, E. (2015). *Aula Invertida o Modelo de Aprendizaje: Origen, sustento e implicaciones*. Research Gate, 143-160.
- Rivero, M., & Mendoza, A. (2005). *Aprendizaje autodirigido y desempeño académico*. *Tiempo de educar. Revista interinstitucional de investigación educativa.*, 115- 46.
- Rubio, J., & Gomez, F. (2017). *Cognición contextualizada: Una propuesta didáctica y psicopedagógica socioconstructivista para la enseñanza-aprendizaje del derecho*. *Revista pedagógica universitaria y didáctica del derecho.*, 40-63.
- Thomas, J. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation. Vygostky, L. (1978). *Mind in society*. Cambridge: Harvard University Press.

## **Uso pedagógico de la IA como mediadora en el aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de básica primaria.**

Mishelle Rodríguez Carmona

---

La educación enfrenta actualmente varios desafíos que responden a las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas de la época, aceleradas sin duda alguna por la pandemia del COVID-19, un escenario que dejó grandes retos y aprendizajes. En el caso de la educación se tuvo en cuenta la resignificación de las maneras de enseñar, especialmente en áreas como las Ciencias Naturales donde la comprensión de fenómenos requiere de mediaciones pedagógicas y didácticas diferentes, es así, como las nuevas tecnologías digitales como la Inteligencia Artificial se han posicionado como una herramienta de gran potencial e impacto ofreciendo oportunidades de mejora en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Bolaño & Duarte 2024).

El presente artículo tiene como objetivo analizar una práctica pedagógica innovadora que integra el uso de las IA en la enseñanza de Ciencias Naturales en el nivel de escolaridad de básica primaria de la Institución Educativa Santo Domingo Savio de la ciudad de Manizales, con estudiantes que oscilan entre los 8 y 9 años de edad, en un contexto educativo con acceso limitado a recursos tecnológicos avanzados, pero con la necesidad de fortalecer el aprendizaje en esta área.

### **Descripción de la práctica educativa**

La práctica pedagógica consistió en el uso de algunas herramientas de Inteligencia Artificial en las clases de Ciencias Naturales con estudiantes del grado cuarto básica de primaria, un grupo heterogéneo con diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, en temas como los ecosistemas, niveles tróficos y cadenas alimenticias, esto, con la necesidad de fortalecer la motivación y la comprensión de conceptos que a veces son abstractos.

La implementación de la estrategia se basó y guió por los momentos que nos sugiere el modelo pedagógico trabajado en la ciudad de Manizales que es Escuela Activa Urbana, estructurado en varios momentos o fases. En la primera fase que es la de motivación y la indagación de saberes previos, la docente hizo uso de los asistentes conversacionales como ChatGPT, esta herramienta hizo parte del proceso de planeación, con ella se crearon

preguntas problematizadoras a través de la muestra de imágenes a los estudiantes para indagar que tanta apropiación tenían de conceptos previos al que se quería trabajar.

Para la segunda fase que es el eje central de las temáticas a abordar se llama fundamentación científica, aquí se usaron recursos como vídeos interactivos, en los cuales los estudiantes podían pausarlo, y desarrollar con trabajo colaborativo preguntas que se hacían en el mismo, o dejar correr el tiempo que contabilizaba los minutos para seleccionar una opción correcta, según fuera el caso, por otro lado se usó Canva, una inteligencia artificial que facilita la creación de presentaciones con transiciones e interacciones que facilitan la comprensión de relaciones complejas como las cadenas tróficas y cómo se comportan los seres vivos en las mismas, en este recurso el rol de docente fue de mediador orientando la presentación, y explicando en cada una el contenido de la misma.

Para finalizar la última fase, aplicación de conocimientos, se usó la plataforma educativa integrada a través de una IA llamada Quizizz, esta ayuda y posibilita crear y realizar cuestionarios a través de información cargada en texto, imágenes o vídeo, esta plataforma tiene la particularidad de poder adaptar el nivel de complejidad en sus evaluaciones, esta herramienta ofrece una retroalimentación instantánea permitiendo no solo el acceso a los resultados de manera inmediata al estudiante, sino, también ahorrando tiempo al docente, además, cambiando el método de evaluación basado a no solo escrito u oral, hace que los niños sean más espontáneos y les permita de una manera diferente y didáctica ser evaluados.

Para finalizar, el uso de los recursos de la Inteligencia Artificial, se hicieron con la finalidad de favorecer el aprendizaje de los estudiantes, no como sustituto del rol del docente en el aula, garantizando el uso ético y profesional de las mismas.

### **Relación de la práctica con innovación educativa**

Desde una perspectiva moderna la incorporación de Inteligencia Artificial en la educación como tecnología innovadora emergente es uno de los campos más estudiados en los últimos 30 años, estudios de revisión como el de Zawacki-Richter et al. (2019) resaltan que el uso de las IA cuando se hace de manera intencionada favorece la personalización del aprendizaje, la retroalimentación formativa y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores.

Por otro lado, muchos autores destacan que el uso potencial de la IA no solo reside en la automatización de los procesos, también favorece el rol del educador como mediador, como

eje central en el diseño y aplicación de estrategias didácticas diferentes, que llaman la atención de los estudiantes, (Luckin et al., 2016), en este mismo orden, la UNESCO asegura que las IAs proporcionan altas posibilidades para abordar los desafíos de la educación, innovando las prácticas de enseñanza y acelerando la consecución del ODS 4.

En coherencia con lo anterior, la práctica llevada a cabo concibe que la Inteligencia Artificial como un recurso de apoyo para fortalecer competencias que les permitan a los estudiantes comprender, cuestionar y usar la tecnología de manera adecuada desde edades tempranas, y no solo limita su uso como eje innovador, sino, como contribuyente a la transformación en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

### **Beneficios de la práctica analizada**

La práctica analizada permitió observar varios beneficios que se describen a continuación:

- ***Incremento en la motivación por aprender***

El uso de metodologías activas y de recursos interactivos resultaron ser cercanos a los estudiantes, pues se debe entender que sus edades están entre los 8 y 9 años, queriendo decir, que han sido testigos y criados en un mundo digitalizado, además la posibilidad de interactuar con recursos visuales fomenta la construcción activa del conocimiento, ya que son los estudiantes los que pueden observar, manipular y construir su propio conocimiento (Moyano León et al., 2023).

- ***Retroalimentación instantánea***

La retroalimentación mediada por IA permite al estudiante mejorar sus procesos de aprendizaje ya que puede evidenciar en tiempo real comentarios instantáneos que posibilitan el ajuste de sus desempeños teniendo en cuenta habilidades particulares (Bolaño & Duarte 2024), además le permite al docente avanzar de manera casi que inmediata, acortando tiempos y favoreciendo los ritmos de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes, pues le permite hacer ajustes a las estrategias utilizadas.

- ***Réplica de la práctica***

Desde un nivel institucional la práctica puede replicarse a otros grupos, niveles o hasta otras áreas del conocimiento, ya que la implementación de estas estrategias no depende exclusivamente del uso de tecnologías avanzadas, sino de una planeación pedagógica intencionada, con sentido y fundamentada teóricamente, con alto nivel transformador de los procesos de enseñanza.

## **Conclusiones**

La práctica llevada a cabo y su análisis evidenciaron que la integración de las IA en los procesos de enseñanza-aprendizaje promueve aprendizajes significativos, además de responder a las necesidades actuales de la educación fundamentado en referentes teóricos sólidos.

Es así, como las IAs no constituyen el rol del docente, solo son mediadoras y facilitadoras en el proceso educativo y que su uso ético y profesional puede ser siempre posible.

Por último, el poder replicar estas estrategias son el proceso realmente innovador ya que aportan elementos significativos a la reflexión académica en la educación actual.

## Referencias bibliográficas

- Bolaño-García, Matilde y Duarte-Acosta, Nixon. (2024). Una revisión sistemática del uso de la inteligencia artificial en la educación. *Revista Colombiana de Cirugía*, 39 (1), 51-63. Publicación electrónica del 15 de septiembre de 2023.  
<https://doi.org/10.30944/20117582.2365>
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. Pearson.
- Moyano León, L. F., Espinoza Alcívar, P. A., Paucar Zari, W. V., Santander Rosero, M. C., Lecaro Castro, J. E., & Tulcan Muñoz, J. M. (2023). La didáctica de Ciencias Naturales y el uso de la inteligencia artificial: Convergencia de la integración de la IA en la experiencia de aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 7801–7815. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9314](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9314)
- UNESCO. (s. f.). *Artificial intelligence in education*. UNESCO. UNESCO.  
<https://www.unesco.org/es/digital-education/artificial-intelligence>
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>

## **Matecraft-RPG: una metodología innovadora para la clase de matemáticas.**

Yerly Fernando Torres Mateus

---

El Colegio La Victoria I.E.D es una institución pública de la ciudad de Bogotá en la localidad de San Cristóbal. Después de retornar a la presencialidad postpandemia generada por el COVID-19, la institución enfrentó retos para fortalecer la participación de los estudiantes y mejorar el aprendizaje desde prácticas pedagógicas innovadoras y sensibles al contexto. En este escenario, el colegio se integró a los lineamientos dados por la secretaria de Educación del Distrito para promover la creación de estrategias y orientaciones que impulsen una cultura de innovación transformadora de las dinámicas de aula. En las clases de matemáticas en secundaria, los estudiantes evidenciaron dificultades relacionadas con la formación de hábitos de estudio, falta de motivación, bajo desempeño académico y conflictos que afectaban el clima escolar. Esta situación reveló la necesidad de implementar estrategias pedagógicas para fortalecer la motivación, el aprendizaje colaborativo y la convivencia. En este contexto, nace Matecraft-RPG, un juego de roles diseñado para mediar los procesos de enseñanza-aprendizaje y para potenciar el desarrollo de valores enfocados al respeto, hábitos de estudio y aprendizaje colaborativo.

En este artículo se analiza la metodología de Matecraft-RPG desde los módulos propuestos en el método MAIN y se describen los beneficios de la práctica adaptable en diferentes contextos.

### **Matecraft-RPG: una propuesta de gamificación adaptable a cualquier aula**

Matecraft-RPG es una propuesta de gamificación educativa basada en las dinámicas de los juegos de rol y está fundamentada en el enfoque de aprendizaje social con características del S-learning. Su diseño combina elementos narrativos, trabajo colaborativo y resolución de actividades mediante misiones que permiten integrar la motivación, el aprendizaje significativo y la sana convivencia dentro del aula. Se puede implementar de manera analógica, pero, el docente puede apoyarse en recursos digitales como Google Classroom o plataformas de práctica autónoma para ampliar las oportunidades de aprendizaje. En el juego, cada estudiante asume uno de tres roles – Mago, Sanador o Guerrero – asignados mediante una actividad diagnóstica inicial.

Cada rol tiene funciones diferenciadas que aportan a la cooperación y toma de decisiones grupales. La narrativa está organizada en capítulos y episodios que funcionan como un marco general de la aventura a partir del desarrollo de misiones. Las actividades académicas se asocian a las misiones y son definidas por el docente según los contenidos del curso. Esto permite que la metodología sea flexible y aplicable a diferentes grados mediante la adaptación de las tareas de aprendizaje.

Durante la clase, el profesor actúa como narrador y mediador, es quien orienta el progreso de los estudiantes y evalúa los procesos de aprendizaje. Cada sesión inicia con un breve episodio narrativo en el que se involucra a los estudiantes en la solución de una misión cuyo desarrollo requiere resolver problemas, justificar estrategias y tomar decisiones individuales o grupales. Esto permite observar el progreso académico y social de los estudiantes. La evaluación se articula en la narrativa mediante desafíos individuales o colectivos que permiten evidenciar el dominio de las competencias trabajadas. Los estudiantes registran su avance en una hoja de personaje donde consignan su experiencia, habilidades y gestión de recursos. Además, la propuesta cuenta con cartas de apoyo que facilitan la gestión del juego, ofrecen ayudas pedagógicas, incentivan la retroalimentación y flexibilizan la evaluación.




Asimismo, existe un manual de libre acceso con orientaciones para que el docente pueda adaptar la metodología en distintos contextos.

### **El método MAIN y la metodología de Matecraft-RPG**

Matecraft-RPG se puede describir con claridad a partir de los tres módulos del método MAIN: diseño, aplicación y divulgación (Fidelgo y Sein, 2018). En cuanto al diseño, la innovación parte de una situación de aprendizaje concreta: estudiantes de secundaria con baja motivación, dificultades para mantener atención y convivencia que afecta el clima escolar. Coll et al. (2023) mencionan estas características como una de las preocupaciones contrales de los escenarios educativos recientes, lo que exige propuestas que conecten emocional y cognitivamente a los estudiantes. A partir de ese diagnóstico, se recurrió a un método de innovación basado en gamificación narrativa y aprendizaje social, buscando que las interacciones y la cooperación funcionen como eje del trabajo de aula. El impacto previsto se centró en mejorar la participación, fortalecer la convivencia y promover un acercamiento más activo a las actividades matemáticas.

Durante la implementación de *Minecraft-RPG* la clase se organiza alrededor de misiones y episodios narrativos en los que se integra el desarrollo del contenido curricular. Al inicio de la sesión, el docente presenta un breve acontecimiento de la historia, luego, cada estudiante activa su rol para avanzar en la misión del día, ya sea justificando su procedimiento, resolviendo una actividad o proponiendo y discutiendo posibles soluciones con sus compañeros. El uso de tecnología es complementario, ya que, algunas de las actividades se pueden apoyar en plataformas como Classroom o Khan Academy cuando se requiere práctica autónoma o tareas diferenciadas por rol. Sin embargo, el corazón de la metodología se sostiene en interacciones presenciales. El cambio de rol también se involucra al docente, quien deja de ser un transmisor directo para convertirse en narrador y mediador, es quien acompaña el avance de cada grupo y orienta discusiones sin intervenir excesivamente en las decisiones que toman los estudiantes. En cuanto a la divulgación, *Minecraft-RPG* ha permitido documentar evidencias del proceso gracias a las hojas de personaje y los registros asociados a las actividades resueltas por los estudiantes en las misiones, facilitando identificar avances, fortalezas y dificultades de cada estudiante. Por otra parte, la propuesta fue compartida en espacios institucionales como el Foro Educativo Distrital 2023, lo que ha permitido retroalimentarla y reconocer su potencial de transferibilidad. La estructura flexible del juego ha posibilitado que otros docentes conozcan la experiencia y consideren adaptarla a grados, asignaturas y contextos distintos, cumpliendo así con la idea que proponen Fidalgo y Sein (2018) de promover innovaciones que puedan replicarse o servir de base para nuevas adaptaciones.

En la *Figura 1* se resume la información que relaciona las características de *Minecraft-RPG* con los módulos propuestos en el método MAIN.

 <b>Diseño</b>	 <b>Aplicación</b>	 <b>Divulgación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Situación de aprendizaje</b> Desmotivación, bajo desempeño, dificultades de convivencia</li> <li>• <b>Público objetivo</b> Adolescentes con necesidad de fortalecer hábitos de estudio, participación y autoregulación</li> <li>• <b>Método de innovación</b> Gamificación basada en juego de roles y trabajo colaborativo</li> <li>• <b>Impacto previsto</b> Mejorar motivación, participación, convivencia y desempeño académico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Modelo funcional</b> Roles, narrativas por episodios, recursos y mecánicas del juego</li> <li>• <b>Tecnología</b> Uso opcional de plataformas educativas y recursos digitales para aprendizaje autónomo</li> <li>• <b>Cambio de rol</b> Estudiante como protagonista del aprendizaje y docente como mediador del proceso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gestión de resultados</b> Registro en hojas de personaje, evidencias de solución de actividades, desempeño en misiones y evaluación continua</li> <li>• <b>Transferibilidad</b> Experiencia compartida en Foro Educativo Distrital (2023) Metodología adaptable a otros grados, asignaturas y contextos educativos</li> </ul>

*Figura 1. Relación entre las características de Minecraft-RPG y el método MAIN.*

## **Beneficios de la implementación**

La implementación de Matecraft-RPG ha mostrado beneficios claros tanto en el aprendizaje como en la convivencia. Los roles facilitan la cooperación y el intercambio de ideas entre estudiantes, lo que coincide con los planteamientos de Johnson y Johnson (1999) sobre la importancia de la interdependencia positiva en el aprendizaje colaborativo. En varias sesiones, por ejemplo, se observa cómo un estudiante con rol de Mago explica a su equipo una estrategia para resolver un ejercicio, mientras los demás ajustan sus procedimientos a partir de esa interacción. Esta dinámica permite a los estudiantes observar, dialogar y establecer acuerdos, lo que se convierte en una fuente poderosa de aprendizaje.

La narrativa y las mecánicas del juego también han tenido un efecto positivo en la motivación. El avance en la historia, la posibilidad de desbloquear habilidades, ganar o perder recursos y la presencia de cartas de apoyo, convierten la clase en un espacio con propósito, lo cual coincide con las conclusiones de Manzano-León et al. (2021), quienes destacan que la gamificación es efectiva cuando las dinámicas lúdicas están articuladas con un diseño pedagógico coherente. Algo similar señalan Li, Ma y Shi (2023), quienes afirman que el impacto de la gamificación depende en gran medida de la claridad del diseño, esto se refleja en cómo la estructura de roles y misiones de Matecraft-RPG ayudan a mantener la atención y regula el comportamiento de los estudiantes durante el trabajo.

Desde el punto de vista académico, la metodología favorece que los estudiantes argumenten sus estrategias, revisen errores y contrasten procedimientos, lo que fortalece la comprensión y da mayor visibilidad al razonamiento y desarrollo de competencias matemáticas. La evaluación integrada en las misiones – ya sea por retos individuales, duelos o enfrentamientos por equipos – permite observar el desempeño desde distintos ángulos y ofrece información útil para ajustar el proceso. Este tipo de evidencia, recopilada en las hojas de personaje y solución de actividades, se alinea con lo señalado por Coll et al. (2023), quienes mencionan que las prácticas mediadas pedagógicamente generan información valiosa para acompañar el progreso del estudiante. Finalmente, las tareas diferenciadas según el rol y las misiones secundarias contribuyen al aprendizaje autónomo, pues los estudiantes pueden reforzar contenidos o avanzar en su desarrollo personal dentro del juego. Esto permite atender ritmos distintos y ofrece oportunidades de mejora continua, especialmente para quienes requieren más apoyo o desean profundizar en lo aprendido.

## **Conclusiones**

La implementación de Matercraft-RPG evidencia que las dinámicas de los juegos de rol y la colaboración pueden transformar significativamente la participación, el clima y los procesos de aprendizaje en el aula, especialmente en contextos que requieren fortalecer la motivación y la convivencia. Al analizar la propuesta desde el método MAIN, se observa que responde a una necesidad real del contexto postpandemia, incorpora un diseño flexible y coherente con el currículo y genera impactos positivos tanto académicos como socioemocionales. Los beneficios identificados – mayor participación de los estudiantes, mejora en la argumentación, regulación autónoma del comportamiento y oportunidades diversas de evaluación – confirman la pertinencia de esta práctica como innovación educativa. Además, su carácter adaptable y la posibilidad de integrar recursos digitales la convierten en una metodología sostenible y replicable en distintos niveles y contextos escolares.

## Referencias bibliográficas

- Bogotá, Alcaldía Mayor. (2024, 30 de mayo). Plan de Desarrollo: Las apuestas para mejorar la calidad educativa en Bogotá. Secretaría de Educación del Distrito. <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/educacion/aprobado-plan-de-desarrollo-bogota-camina-segura-apuestas-en-educacion>
- Coll Salvador, C., Díaz Barriga Arcedo, F., Engel Rocamora, A., & Salina Ibáñez, J. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales. RIED – Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 26(2), 9–25. <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.37293>
- Fidalgo-Blanco, Á., & Sein-Echaluce, M. L. (2018). Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa. Universidad Politécnica de Madrid.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. Frontiers in Psychology, 14, 1253549. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1253549>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. Sustainability, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Portal Red Académica. (2023, septiembre 11). FED 2023 / Experiencias significativas de San Cristóbal. Red Académica. <https://www.redacademica.edu.co/fed-2023-experiencias-significativas-de-san-cristobal>

## **Diario de las emociones como experiencia pedagógica de innovación socioemocional para el mejoramiento de la convivencia en la educación media latinoamericana.**

Yolima Andrea Zuleta Zapata

---

La convivencia escolar constituye uno de los principales desafíos de los sistemas educativos contemporáneos en América Latina. Las diferentes dinámicas de conflictos entre estudiantes, el acoso escolar, y la fragmentación social influyen directamente en el clima institucional y el rendimiento académico. En ese orden de ideas la escuela debe enfocarse en una perspectiva integral que articule no solo la formación académica sino también la formación socioemocional. Los marcos institucionales de educación para la ciudadanía global y cultura de la paz promovidos por la UNESCO (2015) enfatizan en la necesidad de formar personas capaces de convivir en sociedades diversas y complejas. En la lógica de estos lineamientos el Diario de las Emociones surge como dispositivo pedagógico estructurado orientado a la humanización del aula y al reconocimiento del estudiante como un ser integral que debe ser educado en todas sus dimensiones.

El presente artículo surge de una experiencia educativa que actualmente se desarrolla en la Institución Educativa Santo Ángel, ubicada en la ciudad de Medellín (Colombia), en el marco del proyecto socioemocional Doctor Esperanza y Leo la vida. Esta iniciativa articula prácticas de escritura reflexiva, diálogo pedagógico y acompañamiento emocional a través de la implementación del Diario de las emociones como herramienta formativa transversal

### **Descripción de la buena práctica**

El Diario de las Emociones se implementa como instrumento pedagógico longitudinal durante el año escolar. Inicia con la apropiación artística del cuaderno, permitiendo al estudiante expresar sus emociones mediante dibujos, colores, frases y símbolos que representan su identidad. Esta dimensión artística fortalece la creatividad y la expansión simbólica del mundo interior.

Posteriormente se desarrollan actividades estructuradas como el Mapa de la Esperanza, el Decálogo de la Paz y la autobiografía emocional dirigida, entre otras. Estas actividades integran escritura reflexiva y representación gráfica, promoviendo metacognición y construcción ética de la convivencia.

En la Institución Educativa Santo Ángel, el diario de las emociones se ha consolidado como una herramienta pedagógica transversal que permea las distintas áreas del currículo. En el marco del proyecto Doctor Esperanza y Leo la vida, este cuaderno no se limita a un espacio aislado de reflexión, sino que se integra en las dinámicas de aula como medidor del diálogo, la escritura consciente a través de frases inspiradoras y de la construcción de sentido. Docentes de diversas asignaturas lo incorporan en sus prácticas para motivar procesos de conversación interior, análisis y conexión emocional con los contenidos académicos, favoreciendo así la formación integral que reconoce al estudiante no sólo como sujeto cognitivo, sino como sujeto emocional y ético en permanente proceso de crecimiento.

### **Relación con enfoques y teorías de innovación educativa**

Bisquerra (2003) sostiene que el desarrollo sistemático de competencias socioemocionales constituye un factor protector frente a la violencia escolar y favorece el bienestar integral. La alfabetización emocional permite transformar impulsos reactivos en respuestas conscientes. Freire (1997) concibe la esperanza como categoría pedagógica transformadora que posibilita la construcción de agencia personal, el mapa de la esperanza dentro del diario permite proyectar horizontes de sentido y resignificar experiencias adversas. Desde el aprendizaje significativo.

Ausubel (2002) explica que el conocimiento adquiere profundidad cuando se vincula con la experiencia previa del estudiante. La autobiografía emocional dirigida facilita la integración entre experiencia vivida y reflexión conceptual.

Octavio Paz (1956) afirma que la palabra configura la experiencia humana y permite la construcción simbólica del mundo. La escritura reflexiva sustituye la agresión por narración y el conflicto por comprensión.

Fullan (2016) define la innovación educativa como transformación estructural de prácticas que impactan la cultura institucional. El Diario de las Emociones redefine la convivencia escolar como proceso pedagógico, preventivo y humanizador.

Un ejemplo de actividad realizada en el Diario de las Emociones, sería el siguiente:



*Mapa de la Esperanza.*

### **1. Intención pedagógica**

El mapa de la esperanza busca ofrecer a los y las estudiantes un espacio pedagógico y emocional para reconocer, nombrar y resignificar sus experiencias personales y escolares desde una perspectiva de cuidado, posibilidad y sentido. Mediante el ejercicio de explorar emociones, recuerdos, desafíos y proyecciones, el taller invita a transitar el relato de la dificultad al relato de la posibilidad, comprendiendo que la esperanza no es ingenuidad, sino una forma activa de interpretación del mundo. Este método articula: lectura, escritura, oralidad y competencias socioemocionales favoreciendo la expresión simbólica y la elaboración de narrativas más amables y constructivas.

### **2. Instrucciones**

- **Paso 1:** Explicación de la actividad.
- **Paso 2:** Realizarás el mapa de la esperanza identificando una dificultad escolar que hayas tenido durante los años pasados. Escríbela en el diario de las emociones, puede ser una situación o varias.
- **Paso 3:** Imagina una historia con esa situación cambiando de perspectiva lo ocurrido, como si la hubieras elegido para aprender algo de ella. Escribe esa historia desde una emoción positiva y comienza la narración con la siguiente frase inspiradora *“De ese día aprendí que...”*
- **Paso 4:** Socialización. Las y los estudiantes que deseen compartir la experiencia. (La extensión del texto dependerá del grado del estudiante, en los

grados transición, primero y segundo se realiza un dibujo del antes y del después de cambiar de perspectiva de ese escenario de conflicto)

### **Beneficios de la práctica analizada**

Se observó la autorregulación emocional de la mayoría de las estudiantes, la sensibilización hacia el conflicto interno del otro y por lo tanto se construyeron puentes de empatía entre los estudiantes. La palabra escrita permitió resignificar experiencias personales y fortalecer la compasión y la empatía influyendo positivamente en el clima escolar. A su vez se observó el mejoramiento de habilidades comunicativas que permitieron la expresión asertiva de emociones lo que posibilitó que a través de la palabra y del diálogo se resolvieran los conflictos



### **Conclusiones**

El *Diario de las Emociones* en el marco de la estrategia socioemocional Doctor Esperanza y Leo la vida, se constituye como un instrumento que integra dimensión cognitiva, emocional y artística. Su estructura sistemática y guiada favorece la convivencia escolar y el bienestar estudiantil, alineándose con marcos internacionales de educación para la paz. Se propone como modelo replicable en América Latina y se sugiere profundizar en estudios cuantitativos que midan la influencia en indicadores de convivencia y rendimiento académico.

En síntesis, la experiencia pedagógica desarrollada en la Institución Educativa Santo Ángel a través de la implementación del Diario de las Emociones evidencia que la innovación educativa no radica exclusivamente en la incorporación de nuevas tecnologías, sino en la resignificación consciente de la experiencia escolar. En este sentido, la innovación propuesta se concentra en la reconfiguración sistemática de la convivencia escolar como eje transversal del currículo, integrando la escritura reflexiva, la expresión artística y la educación emocional como prácticas permanentes dentro de la cultura institucional. La transversalidad del diario en distintas asignaturas ha permitido que los docentes integren la reflexión emocional a los contenidos académicos, generando espacios sistemáticos de diálogo, escritura y construcción de sentido.

Más que un recurso didáctico, esta iniciativa se configura como una apuesta institucional por una cultura escolar que reconoce al estudiante como sujeto integral, capaz de narrar su propia historia, comprenderla y proyectarla con esperanza. De este modo, la experiencia no sólo transforma las prácticas de aula, sino que propone una visión educativa donde la formación emocional y la innovación pedagógica convergen como pilares para una escuela más humana y sensible coherente con los desafíos contemporáneos. Esta experiencia demuestra que la educación emocional no es un complemento curricular, sino una condición estructural para la transformación ética de la escuela latinoamericana.

### **Referencias bibliográficas**

- Ausubel, D. (2002). Adquisición y retención del conocimiento. Paidós.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y bienestar. Praxis.
- Freire, P. (1997). Pedagogía de la esperanza. Siglo XXI Editores.
- Fullan, M. (2016). The new meaning of educational change (5th ed.). Teachers College Press.
- Paz, O. (1956). El arco y la lira. Fondo de Cultura Económica.
- UNESCO. (2015). Global citizenship education: Topics and learning objectives. UNESCO. Publishing.

## **Dr. Leonardo Hernández Peña**



Doctor en Educación con especialidad en Tecnología Instruccional y Educación a Distancia por la Nova Southeastern University de Miami, Florida, EUA. Maestro en Tecnología Educativa por el Tecnológico de Monterrey. Ingeniero en Sistemas Computacionales por el Instituto Tecnológico de Tepic.

Docente en línea nacional e internacional de Maestría, Doctorado y Posdoctorado. Experiencia nacional e internacional en educación virtual, blended learning, plataformas virtuales, mobile learning y tecnologías emergentes. Cuento con publicaciones científicas nacionales e internacionales, coeditor de libro, coautor en cuatro capítulos de libro y ha sido citado en artículos científicos, tesis de Maestría y Doctorado.

Docente en línea del Doctorado en Educación e Innovación, Asesor Premium de Tesis Doctoral y sinodal en la Universidad de Investigación e Innovación de México (UIIX). Docente en línea de posdoctorado, doctorado, director de Tesis Doctoral y sinodal en UNIVES. Docente en línea de maestría, doctorado, asesor de Tesis Doctoral y sinodal en IEXPRO. Profesor presencial de Ingeniería en la Universidad Tecnológica de la Costa y líder del Cuerpo Académico “AplicaTICs” mediante la línea de investigación “Tecnología Educativa”.



[www.uiix.edu.mx](http://www.uiix.edu.mx)