ES VAR PEDAGOGÍA DE LA INNOVACIÓN



Aprende la física de los superhéroes mientras te diviertes pág. 05



La Revista IESMART Pedagogía de la Innovación, es una publicación académica mensual del grupo de investigación E-Smart Ciencia, Arte y Tecnología reconocido por Colciencias y avalado por la Escuela de Innovación Educativa IESMART.

Las opiniones en la revista no son necesariamente avaladas por IESMART, la responsabilidad compete a los autores. Es una revista de acceso abierto, y se ampara bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional. En tal sentido, se autoriza la reproducción total o parcial de los artículos siempre y cuando se reconozca la autoría de la obra y se cite correctamente la fuente; por tal motivo, debe añadirse además el enlace URL de la revista. Consulte las normas editoriales en el portal de la revista.

COMITÉ EDITORIAL

Directora

Martha Janneth Salinas PhD. Educación Nova Southeastern University Magister en Educación Licenciada en Filología e Idiomas

Editora

Magda Yasmín Pardo Magister en Etnoliteratura Licenciada en Lingüística y Literatura

CONSEJO EDITORIAL

Yazmín Andrea Patiño

Magister en Desarrollo Educativo y Social Licenciada en Biología

Julio Palacios Urrueta

Magister en Antropología Visual Sociólogo

Yanira Salinas Suárez

Magister en Educación: Lenguaje y Matemáticas Matemática Pura

Israel Fetecua Soto

Magister en Educación Físico y Profesional en Artes Escénicas

Angela Yaneth Mesa

Magister en Artes Escénicas Licenciada en Filología e Idiomas

Viviana Garzón Ingeniera de Control Directora Proyectos STEM

EQUIPO DISEÑO

Diseño y edición Corrección de estilo Catalina Romero Directora Admin.

Valentina García Elizabeth Salinas

CONTACTO

IESMART, Escuela de Innovación Educativa. Bogotá, D.C., Colombia. Teléfono: 317 5192408, correo electrónico: eliza.salinas@e-smartinnovation.com, e.smartinnovation@gmail.com, info@iesmartedu.com. Para envíos consultar las normas editoriales en la siguiente dirección electrónica:https://e-smartinnovation.com/revista-digital









LEXICÓN

TU CONCEPTO INNOVANT DEL MES

PLATAFORMAS E-LEARNING

A medida que la tecnología se impregna en nuestra cotidianidad encontramos las diferentes utilidades y ventajas que puede llegar a tener. Es por esta razón que la evolución de las metodologías educativas se ha visto fuertemente ligada al desarrollo de la tecnología. En esta edición abordaremos las plataformas e-learning.

La idea de usar computadoras conectadas a través de Internet en educación difundió el término "electronicLearnig" o "eLearning". La educación tecnológica consiste en un proceso sistemático y organizado que busca mejorar los métodos de aprendizaje. Sin embargo, se ha dificultado por la falta de accesibilidad a dichas herramientas, y principalmente por la escasez conocimiento sobre esta modalidad.

Cuando hablamos de plataformas elearning nos referimos a la implementación de las herramientas tecnológicas con el fin de facilitar los procesos de aprendizaje, pasando del uso de correos electrónicos a distintas modalidades, podemos referirnos a las plataformas LMS como una de las innovaciones educativas más importantes de nuestros tiempos. Un LMS consiste en una plataforma que permite crear aulas virtuales de manera interactiva y que facilitan el proceso y la comunicación para el estudiante y el profesor.

En los últimos años se ha posicionado como una de las mejores herramientas para la educación distancia. por facilitar caracterizándose organización de los métodos de enseñanza, bien sea en foros, evaluaciones o actividades interactivas. Además de esto, se marca una diferencia significativa con otro tipo de plataformas, va que este permite gestionar muchos más temas académicos.

Un LMS consta de dos partes en la mayoría de las veces:

VENTAJAS

Dentro de una plataforma LMS podemos referirnos a 4 principales herramientas que facilitan el aprendizaje:

· VCR o clase virtual.

Consiste en la transmisión en vivo de una clase, con la posibilidad de permitir la intervención de varias personas al mismo tiempo. Creando así un espacio similar a una clase presencial, pero con el beneficio de evitar interrupciones o contratiempos que se pueden presenciar en estas.

Gamificación.

La gamificación se refiere al sistema de aprendizaje que se basa en la obtención de insignias por medio de retos. Convertir las clases en un videojuego, teniendo en cuenta la importancia del juego en el proceso de aprendizaie.

Evaluación.

Por medio de la interfaz de servidores, la plataforma LMS facilita la evaluación y el seguimiento debido a cada uno de los estudiantes, lo cual crea un sistema casi permite personalizando que intervención del docente mediado por la estructuración y sistematización que se logra gracias a estas plataformas.

Adaptación.

Por último, es importante recalcar que se adaptan al estilo de vida de los participantes, ya que al tener una ilimitada accesibilidad horaria evitan inconvenientes que si pueden surgir al implementar una clase presencialmente.

IESMART se ha posicionado como la plataforma de innovación educativa #1 en el mundo. Sorprendiéndonos con una variedad de metodologías que integran el arte, la ciencia y la tecnología. Además de esto, ofrecen talleres para líderes educativos, familias y maestros que creen en el poder de la creatividad y están decididos a hacer las cosas de una manera diferente.





Homeschooling: Ventajas y desventajas

La educación en el hogar o el homeschooling es una tendencia de innovación educativa que se origina inicialmente en Estados Unidos, Australia, Canadá y algunos países europeos como España, en ella se introduce un método de enseñanza que solo se lleva a cabo en el hogar sin la necesidad de ir al colegio.

En Colombia son pocos los hogares que deciden educar de tiempo completo en casa, sin embargo, si se hace uso de esta modalidad para ampliar o reforzar algunos temas académicos vistos previamente en el colegio. El homeschooling, al ser un sistema diseñado exclusivamente para desarrollar un plan de estudios en el hogar, brinda una serie de ventajas para aquellos niños que tienen un aprendizaje distinto, alguna enfermedad física o cognitiva, viven demasiado lejos de cualquier escuela o para familias que simplemente están buscando innovar en la educación de sus hijos porque no comparten el sistema actual implementado en la academia tradicional.

Teniendo claro en que consiste, expondremos una serie de ventajas y desventajas que te pueden ayudar a aplicar este método con tus hijos.

Ventajas

Autonomía: Erwin Fabián García López, magister en Educación y coordinador del programa Educación sin escuela de la Universidad Nacional explica en su libro Un mundo por aprender que el homeschooling forma personas autodidactas, autónomas responsables y capaces de investigar y responder por sus obligaciones de manera independiente.

Personalización: Al ser diseñado para un reducido número de niños, permite la creación de un plan de estudios personalizado, que fomente las habilidades del niño y le de las herramientas necesarias para el campo laboral donde se quiera desarrollar, además permite ir al ritmo de aprendizaje del niño, por lo cual genera una mejor adquisición del conocimiento.

Interacción: El niño se vuelve un ente activo en el proceso de aprendizaje, ya que, al fomentar la autonomía, realiza sus propias investigaciones y busca aquellos temas que le interesa más aprender, sin la presión de las calificaciones el niño se centra mucho más en el contenido del aprendizaje.

Seguridad: Les genera seguridad a los padres saber cómo, con quienes, por qué y para qué están aprendiendo sus hijos, sin temer que la educación sea mediocre o mal aplicada, incluso saber que van a evitar el matoneo o acoso escolar.

Desventajas

Desarrollo social: Este sistema puede hacer que los niños, al no tener contacto con otros niños de su edad, puedan no tener un desarrollo social correcto, ya que se les priva de tener experiencias que pueden ayudarle en la formación de su personalidad, ideales y puntos de vista.

Tiempo: Se requiere que al menos uno de los padres tenga disponibilidad de tiempo para estar encargado de la guía para el desarrollo del plan de estudios y las actividades que este conlleva. Además, se deben buscar otros espacios de juego, deportes o actividades ludicas donde el niño pueda compartir con otros niños de su edad.

¿Te animas a aplicar esta modalidad con tus hijos? En IESMART te ofrecemos Pedagogías Emergentes: Desafío Súper Maestros, un curso dónde podrás aprender todas las herramientas necesarias de la innovación educativa para ser un súper maestro y guiar a tu hijo de la mejor manera

Tomado de: https://www.elcolombiano.com/colombia/educacion/ho meschoolina-educacion-en-casa-XA8020066

REBELDES

EL EFECTO DROSTE



El juego de perspectivas y ampliaciones de un cuadro que conserva su coherencia visual.

EL ESPACIO EN EL PAPEL

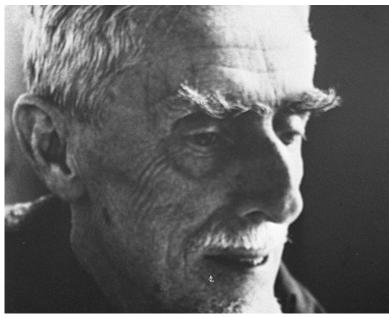


La metamorfosis entre el plano bidimensional y el tridimensional

LOS MOSAICOS ESCHERIANOS



El uso de teselaciones, las transformaciones isométricas sobre una figura base sin superposiciones ni vacíos



Fotografía: Wikipedia

MAURITS CORNELIS ESCHER

Es el maestro de lo imposible, Escher creó con sus obras mundos imaginarios donde la relatividad es la única norma. Jugando con efectos visuales, representó la simetría, el infinito y otros conceptos en el marco de lo onírico y lo abstracto. Jugando con la relación figura-fondo, creó espacios paradójicos que jugaban con la tridimensionalidad, empleando el mono cromatismo en la mayoría de sus obras.

Escher capturó la belleza matemática en cada una de sus obras, descifró por medio de la intuición y el talento, la naturaleza de sólidos platónicos y geométricas, abordando conceptos como transformaciones para darle fundamento a sus obras. Estudió en la Escuela de Arquitectura y Diseño Ornamental de Haarlem y posteriormente viajó por gran parte de Europa hasta establecerse en Baarn, una pequeña localidad holandesa. Recibió grandes críticas por dejar su profesión de arquitecto y dedicarse a las artes plásticas, fue considerado en muchas ocasiones más como un matemático que como cualquier otra cosa.

Así fue como, con sus estudios en arquitectura, revolucionó el mundo del arte, demostrando con un enfoque figurativo, que las matemáticas eran más que una serie de fórmulas. Inventó mundos donde la realidad se combinaba con la ficción y creó paradojas que juegan con nuestra mente, con un toque de creatividad hizo de las matemáticas la herramienta para que esto fuera posible.

¡Escher es un rebelde con causa!, al romper los esquemas de lo establecido y unir el arte con las matemáticas nos demuestra que todo es posible. En IESMART buscamos las herramientas para unir la educación con la diversión, y por supuesto el arte con las ciencias exactas es por ello que elaboramos cursos donde los niños podrán aprender matemáticas mientras se convierten en artistas

Tomado de: Ruiza, M., Fernández, T. y Tamaro, E. (2004). Biografia de Maurits Cornelius Escher. En Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Barcelona (España)



IESMART TECHNOLQGY

¿El videojuego es un texto?

En la actualidad, la tecnología es un elemento fundamental en nuestra vida cotidiana, es por ello, que la alfabetización y la lectura deben avanzar junto con la modernidad y adaptarse para seguir siendo una herramienta para la adquisición del conocimiento.

En este artículo expondremos de manera sencilla la relación que existe entre el mundo educativo, la cultura y los contenidos digitales, tomando como ejemplo los videojuegos, la saga de *Assasin's Creed*, que por su complejidad narrativa y estructural nos da la posibilidad de observar la transtextualidad y la multialfabetización.

En la época posmoderna que estamos viviendo, los hipertextos, es decir, aquellos sistemas textuales digitales con estructuras no lineales que tienen una interconectividad entre sí, como los blogs, las películas interactivas y los videojuegos, son los protagonistas en nuestra vida cotidiana y con ellos se ha generado una transformación de la cultura, de la academia y por ende ha creado una nueva realidad para la adquisición del conocimiento y ha generado una evolución en el proceso lector para adaptarse a la cultura digital. Las nuevas alfabetizaciones han girado en torno a la adaptación al discurso multimodal que generan los contenidos digitales, que poseen distintos lenguajes además del verbal, como el audiovisual.

Los videojuegos le brindan al lector **un discurso** con un formato diferente y llamativo, junto con una conexión entre diferentes lenguajes, como lo son los gráficos, la música y el verbal (al encerrar todos los elementos en una estructura narrativa), ofreciéndole a sus jugadores una experiencia interactiva, que aplicada a la enseñanza se puede convertir en un aprendizaje interactivo. El escoger los videojuegos como hipertexto se basa en su auge e incidencia en la educación primaria y secundaria.

Así como se utilizan los videojuegos como herramienta de identidad, como se construye la interpretación de la historia, las acciones mientras se juegan y el patrón de comportamiento que estas crean, develan la percepción del mundo y la realidad y por ello debe ser utilizado de manera pedagógica, ya que dan la respuesta a algunas de las preguntas claves para la comprensión del sujeto que aprenderá.

Por ejemplo, la saga de Assasin's Creed, incluye grandes ciudades de la Edad Media, Roma y Estambul. El detalle de los lugares, perfectamente descritos representados suponen de las ciudades conocimiento relevantes de nuestra historia cercana, y cualquiera de estas locaciones puede ser tomado por un educador y ser objeto de reflexión y aprendizaje, convirtiendo al videojuego en un mediador entre el docente y el estudiante, permitiéndole adquirir parte de la cultura de forma lúdica.

En *IESMART* creemos que la gamificación nos ofrece unas ventajas inigualables frente a la educación tradicional, es por ello por lo que nuestros cursos se fundamentan en esta modalidad ¿Acaso no te gustaría que tu hijo aprendiera mientras se divierte y desarrolla su personalidad? Más informació en: https://iesmart.online

Tomado de: López, A, Jerez, I. 2015, Textualidad digital y multialfabetización. Los contenidos digitales como material educativo.





SCIENCE POWER: LA FÍSICA DE LOS SUPERHÉROES

LA GAMIFICACIÓN

La gamificación es una novedosa técnica de aprendizaje que busca trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje y la absorción del conocimiento.

En los últimos años esta modalidad ha sido más implementada en los procesos de aprendizaje, ya que por su carácter lúdico facilita la adquisición de los conocimientos de una manera mucho más interactiva y divertida, por ello, el sujeto aprende en un ambiente didáctico generando una experiencia positiva que facilita la interiorización de lo aprendido, este modelo cumple su objetivo ya que logra motivar a los alumnos y hacer del proceso de aprendizaje algo que **desean** realizar.

De manera estructural se puede manejar de diferentes maneras como:

Acumulación de puntos: Se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones. de manera acumulativa.

Escalado de niveles: Se diseñan una serie de niveles que el usuario deber ir superando para avanzar a uno superior, con retos diferentes y cada vez más complejos.

Obtención de premios: Se premios coleccionables objetivos.

Clasificaciones: Se estructura un ranking donde los mejores puntajes obtienen los mejores puestos, a modo de competencia con los otros participantes.

Desafíos, misiones o retos: Se realizan misiones o retos que motivan a los participantes a destacarse para lograr un buen puntaje y destacar en el ranking

En realidad el objetivo de la gamificación no es crear un nuevo juego, sino tomar la estructura de uno para motivar a los participantes o alumnos a aprender, utilizando el sistema puntuación recompensa-objetivo para fomentar su interés en el tema de aprendizaje. La recompensa funciona para sentir que el jugador obtiene un beneficio merecido, el estatus le permite establecerse en un nivel jerárquico social y el logro y la competición le permiten sentir una superación o satisfacción personal, al cumplir un objetivo y ser mejor que los demás, todos estos elementos en conjunto nos brindan una motivación extra para que el niño preste más atención e interiorice los procesos de aprendizaje.

Tomado de: https://www.educativa.com/bloaarticulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

"Genera una experiencia positiva que facilita la interiorización de lo aprendido"



LA FÍSICA DE LOS SUPERHÉROES

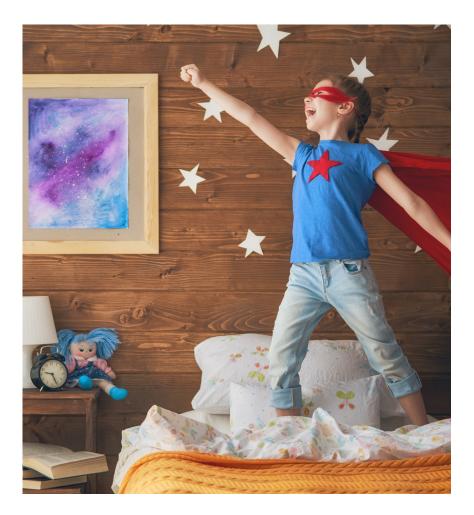
"Haz que tu hijo se sumerja en el universo Marvel y se sienta como su superhéroe favorito"

Todos los niños, al menos en su gran mayoría, han soñado alguna vez con convertirse en un superhéroe, y nosotros como padres soñamos que sean felices aprendiendo. En IESMART podemos volver ese sueño una realidad, con nuestras plataformas de educación gamificadas, es decir, que funcionan como un videojuego, donde cada reto implementa una serie de herramientas de educación experiencial y de manera virtual, para que esté al alcance

Haz que tu hijo se sumerja en el universo Marvel, se sienta como su superhéroe favorito y encuentre en la física un sinnúmero de armas para superar grandes desafíos mientras vive las más increíbles aventuras. El éxito en cada batalla se asegura conforme va desarrollando sus habilidades en la física y, sobre todo, cuando se divierte.

Su misión es recuperar las 6 gemas del infinito que ha robado el titán Thanos. Para ello pasará por magníficos escenarios y vivirá aventuras increíbles desde la comodidad de su hogar, todo esto diseñado por profesionales expertos en la gamificación de plataformas e-learning.

Se enfrentará a los soldados de Hydra, protegerá el Treseracto y lo llevará sano y salvo a través del universo, hasta llegar a Asgar, se podrá transformar en cada uno de sus personajes favoritos desde la Viuda Negra hasta Hulk. ¿Cómo será esto posible? Su mejor arma será la física. Se enfrentará a desafíos de velocidad, aceleración, distancia, tiempo, entre otros, de esta manera podrá proteger la galaxia, mientras se divierte y aprende en el proceso.



Para nosotros apasionarnos con aquello que hagamos hace posible ver el mundo de una manera diferente. Contamos con profesionales en tecnología, física, animación, matemática y música, para hacer de esta experiencia algo inolvidable.

La **educación virtual** es sin duda el impulso que necesitamos para evolucionar desde la academia, si bien llego de manera repentina a nuestras vidas, creemos con vehemencia que con creatividad generará una oportunidad para revolucionar nuestra manera de ver el conocimiento.

Olvídate del aburrimiento y ábrele la puerta a todo un universo lleno de arte, ciencia y tecnología.

"Su mejor arma será la física. Se enfrentará a desafíos de velocidad. aceleración, distancia, tiempo, entre otros, para proteger la galaxia"

TALLER STAS

Ricardo es un educador innato y es reconocido por su excelente dominio en los modelos pedagógicos y didácticos, capaz de modificar su aplicación de acuerdo a las habilidades de su grupo, su trabajo siempre es orientado al desarrollo de las competencias científicas, pero también ciudadanas, contextualizando siempre el saber químico/ biológico en aquellas aplicaciones que van a favorecer a cada estudiante, reconociendo sus talentos y sus diferencias, además de tener una amplía experiencia en el aula de clase que le ha permitido desarrollar sus conocimientos de la manera más innovadora siempre.

MI EXPERIENCIA

La pasión es aquello que mueve el mundo, hace que todo lo que hagamos valga la pena. Ricardo, fiel amante de la ciencia y de la docencia, creció rodeado por las maravillas de la biología, explorando y maravillándose por todo lo que se puede encontrar en un laboratorio gracias al trabajo de su madre, una profesora de biología apasionada por esta gran labor.





Fotografía: IESMART

RICARDO RAMÍREZ

En IESMART contamos con el personal más capacitado para la innovación educativa, y es por ello por lo que en esta sección queremos hacer reconocimiento a los profesionales que hacen posible que podamos desarrollar e innovar para hacer del aprendizaje un proceso divertido e interactivo y que podamos romper los esquemas tradicionales para que todas las personas podamos acceder al conocimiento de una manera equitativa y, sobre todo, divertida.

Ricardo Ramírez es el ejemplo perfecto para demostrar la calidad de nuestros profesionales, un talento joven que ama enseñar e innovar siempre en todas las situaciones, es un altamente calificado con una profesional implacable, estudió Licenciatura en Química en la Universidad Pedagógica Nacional y realizó una maestría en Ciencias en la Universidad Nacional De Colombia, además de algunos cursos y diplomados adicionales que hacen que su capacitación profesional sea excelente. Participó en el III Encuentro de educación para la sustentabilidad y en el IV Congreso internacional sobre formación de profesores de ciencias CTSA y educación para la ciudadanía, creando un amplío portafolio de experiencias y conocimientos Ricardo es la persona ideal para enseñarnos como se debe aplicar la innovación educativa en el mundo de la ciencia, se ha destacado en todos sus proyectos, entre ellos se resalta el Premio al Maestro Fontana, en Gimnasio Fontana, un colegio de educación primaria y bachillerato en donde es docente.

""Hoy en día, el aprendizaje de los niños nos reta mucho más a nosotros como educadores, porque tienen acceso a toda la información, es nuestra responsabilidad poder tomar toda esa información que ellos encuentran y lograr desmenuzarla para que la entiendan y la puedan relacionar"



Comprometido con su profesión, ha innovado en el aula de formas que muy pocos se atreven a imaginar, su creatividad ha hecho posible que sus estudiantes entren en un universo lleno de cosas increíbles, se diviertan y aprendan como nunca lo habían hecho, siempre con la frase "Bueno no sé qué va a salir de esto, pero vamos a ver qué podemos aprender juntos" en mente. Parte de esta innovación ha sido integrar el arte y la ciencia, desde una fotografía o un escrito, hasta buscar diferentes soluciones a un mismo problema, ha sido el medio por el cual transmite el conocimiento a cada uno de sus estudiantes. "Estas disciplinas tienen una relación simbiótica y el

"Estas disciplinas tienen una relación simbiótica y el arte es esa herramienta para

poder salirse de los esquemas, de la caja; es una estrategia para poder pensar

de una forma diferente. **Definitivamente, la relación** del arte, la ciencia y la tecnología nos puede llevar a plantear grandes soluciones"

Pero más allá de admiración por el conocimiento, su vocación tiene de fondo la importancia que Ricardo le ha dado desde temprana edad al poder ayudar a la gente e interactuar para contribuir de una manera más completa a nuestra sociedad.

"La docencia es eso, hablar con los niños, aprender de ellos, poder ayudarlos en su formación personal, su desarrollo cognitivo y social. Es sembrar una semilla para que más grandes recuerden todas esas cosas que pasan en el colegio puedan ser mejores ciudadanos"

Ha visto la enseñanza como la mejor herramienta para hacer de este mundo un lugar mejor, haciendo todo lo posible por romper estereotipos y barreras impuestas en

el conocimiento que solo obstaculizan la felicidad de los niños, que nos atan a un pasado estigmatizado y monocromático.

"Si seguimos enseñando como venimos haciendo. conocimiento se va a volver plano y aburrido y nosotros educadores quedamos en nuestra zona de confort. Por lo mismo es muy importante buscar estrategias nuevas, modificar metodologías, esto nos lleva a que haya una empatía con los chicos y que así estudiantes y maestros nos retemos aprendamos de esto"



LA EDUCACIÓN VIRTUAL

La importancia de la educación virtual en la crisis sanitaria.

La **educación virtual** o la educación en línea se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario el internet o el ciberespacio, es decir, aquella en la que no se requiere una interacción docente- alumno de manera presencial, sino que se establecen distintas relaciones de aprendizaje por medio de las *TIC* (Tecnologías de la Información y la Comunicación), generando una nueva forma para la adquisición del conocimiento. [1]

En Colombia y el mundo se ha generado una crisis sanitaria a causa de la enfermedad

COVID-19 generada por una nueva variedad de la familia viral coronavirus, esta produce síntomas desde un resfriado leve hasta afecciones respiratorias graves.[2] Por la facilidad de dispersión e infección de este nuevo y desconocido virus, los gobiernos del mundo han decretado un distanciamiento social extremo, mientras que en la mayoría de los países se ha decretado cuarenta obligatoria, las instituciones educativas han tenido que recurrir a la educación virtual para continuar con el desarrollo de sus planes de estudio. En Colombia, desde jardines hasta universidades públicas y privadas debieron recurrir a esta modalidad para mantener el proceso académico de los estudiantes.

En este articulo evaluaremos la situación de Colombia frente a esta problemática, para responder algunas dudas e inquietudes sobre el tema, y también saber si estamos realmente preparados para afrontar este nuevo reto en tiempos de crisis.

Si bien en los jardines y colegios se ha manejado un formato educación virtual como parte de educación a distancia de primera generación, ya que se realiza mediante el uso de una sola tecnología, con poca comunicación entre el docente y el alumno, este sistema se basa en que el alumno reciba por medio de correspondencia una serie de actividades y lecturas, y las realicé de manera autónoma con ciertos criterios de evaluación. [1]

En las instituciones de educación superior ha ascendido a un sistema de tercera generación, en donde mediante el uso de un computador conectado a internet se hace uso de las plataformas e-learning y las herramientas TIC, esto permite una interacción y comunicación más activa entre el docente y el alumno. Según el Ministerio de Educación Nacional, esta modalidad aplicada a la educación superior ha ido en aumento desde el año 2011, aunque en Colombia se ha visto dinamizado a partir del año 2015, cuando el Gobierno junto con la Corporación Renata y el Politécnico Gran Colombiano creó la primera Estrategia Nacional de Educación Superior Virtual y hoy en día a aumentando en un 98.9%, una cifra alta dentro del marco de un proyecto novedoso

Sin embargo, bajo el marco de la coyuntura, no se tuvieron en cuenta elementos importantes para implementación de esta modalidad en todas las instituciones educativas, por ejemplo, en Colombia cerca de 21,7 millones de personas no poseen acceso a internet, lo cual impide gravemente la fase en la que se esta manejando la educación superior, por ejemplo. Otros aspectos que no se han tomado en cuenta son las distintas capacidades de conocimiento y manejo de las plataformas digitales, tanto para los docentes como para los alumnos, si bien Colombia entra al top 5 de la región con mayor alcance de social media, esta conexión no se asimila a los retos que puede conllevar hacer uso de las plataformas e-learning.



Fotografías de: File Google Playstore

"Ha generado herramientas como la plataforma Aprende digital, que le ofrece a los maestros una guía completa para el uso y las características de las plataformas e-learning."

No solo se debe tener en cuenta la calidad de la conectividad, sino la disposición

de las herramientas tecnológicas, ya que en un país con una brecha social tan

grande como Colombia. el estudiante que no se haya inscrito inicialmente a un

virtual. la curso obligación de tener los elementos para desarrollarlo, como un computador, una Tablet, o un celular. Sin contar, con que puede haber más de estudiante en casa y se requieren de dos o más dispositivos para mantener la calidad académica.

Diana Silva, directora de Innovación Educativa del Ministerio, asegura que es consciente de dichas problemáticas y que para ello ha ofrecido una serie alternativas У metodologías flexibles a las cuales se pueden adaptar algunas instituciones. Además, ha generado herramientas como la plataforma Aprende digital, que le ofrece a los maestros una quía completa para el características de las plataformas e-learning.

manera abrupta, se deben tener en cuenta las ventajas que proporciona educación virtual, como flexibilidad de tiempo, el desarrollo de la autonomía y la independencia en los alumnos junto con la modernización de los sistemas

Aunque ha sido interpuesta

educativos.

Esta coyuntura debe dejar un precedente en la implementación de educación virtual. en las problemáticas y sobre todo en la preparación de los docentes frente a estas nuevas tecnologías, es por eso por lo que en **IESMART** puedes encontrar cursos y talleres que te mantengan al día sobre la innovación educativa, tanto en la tecnología como en la metodología, para siempre estar al tanto de las novedades y poder ofrecer una educación de calidad en diferentes contextos.

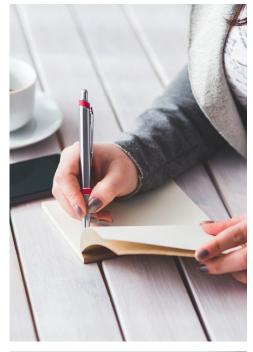
Tomado de: https://www.radionica.rocks/Analisis/educacionvirtual-colombia

https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?_noredirect=1

who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public/q-

acoronaviruses who.int/es/emergencies/diseases/novelcoronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses











DESPIERTA TU CREATIVIDAD

La creatividad es la capacidad que tenemos los seres humanos para conectar ideas entre sí de manera original y novedosa según las experiencias que tengamos o estemos desarrollando en el momento de actuar, por ello, es fundamental para todos los aspectos de la vida, para resolver problemas, crear algo nuevo o simplemente saber adaptarnos a las diferentes situaciones que se nos presentan.

Al ser una habilidad que se desarrolla de manera evolutiva mientras crecemos, es fundamental impulsarla en los niños, pero también en los adultos. Al llegar a la edad adulta ser creativo se convierte en un verdadero reto, ya que estamos inmersos en una serie de reglas y estructuras sociales que nos impiden explotar nuestra posible creatividad.

Por ello, en esta edición queremos ofrecerte una serie de actividades o retos que puedes practicar en tu vida cotidiana que te pueden ayudar a despertar tu creatividad.

Técnica del borrador

Esto funciona sobre todo cuando tienes algún plan en mente que no sabes como desarrollar, es una técnica bastante utilizada por escritores y creativos publicitarios y consta en escribir en una hoja de papel algunas de las ideas que tengamos, a partir de eso descartaremos aquellas que no son viables o simplemente no están muy relacionadas con el tema y tomaremos aquellas que más nos gusten e investigaremos sobre ellas, al final lograremos tener un plan muy bien estructurado y fácil de ejecutar.

Group Sketching

eiercicio sirve para diferentes puntos de vista de una misma idea, gracias a la acción grupal. ejemplo, para planear vacaciones puedes reunirte con tu familia y elegir un destino, después cada miembro de la familia dibujará una actividad que le gustaría realizar, pero los dibujos rotarán de manera constante y debes terminar actividad que el miembro de tu familia (o compañero de grupo) quería representar, al final tendrán una serie de actividades, se habrán divertido y al mismo tiempo fomentado creatividad.

La oración infinita

Se trata de formar una oración de manera colectiva y consta de tener una oración inicial y que cada participante vaya agregando una palabra que complemente la

oración hasta que la original quede completamente irreconocible.

La oración inicial puede ser propuesta por varios participantes para ser elegida por votación.

Por ejemplo, tener como oración inicial "La vaca pasta todo el día", La vaca morada (1) de manchas rojas (3) pasta en la luna (2) de Júpiter (4) todo el día.

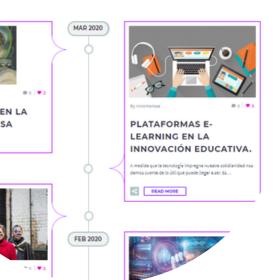
Los números entre paréntesis representan el numero de participantes. Estos ejercicios pueden resultar muy divertidos y útiles para fomentar la creatividad, tanto en los adultos como en los niños.

En IESMART Tools tenemos

además material audiovisual o lector que te puede ayudar a mantener viva tu creatividad.

Tomado de: https://www.lifeder.com/juegos-creatividad/





BLOG

Disfruta de datos interesantes, artículos y curiosidades acerca de la innovación educativa, el STEAM y la tecnología en nuestro blog. https://journal.iesmarte

SMART EN LA W

REDES

¡Síguenos en nuestras redes sociales! Puedes encontrarlas en nuestra página web. https://e-smartinnovation.com













ESCUELA STEAM

PARA MUTANTES

sonal y académico. Cada uno de nosotros termina desarrollando unas hal os a todos al mismo ritmo, hacia los mismos resultados, con las mismo diferentes, se convierten en un "problema".

PARA IESMART

"SER DIFERENTE FO









NUESTROS

¡Puedes encontrar más información sobre nuestros cursos y programas nuestra página web! https://een smartinnovation.com

