

Acción de formación 4.

REALIDAD VIRTUAL Y CARTOGRAFÍAS DIGITALES PARA LA INNOVACIÓN INSTITUCIONAL

Curso: 8 horas

Modalidad: Taller Presencial

Grupos: 1

Beneficiarios: 39

Metodología: Teórico – Práctica

Ámbito Geográfico: Popayán (Cauca)

Fechas de inicio tentativo: Primera semana de noviembre

Objetivo:

Fortalecer las competencias digitales e innovadoras de los líderes de las instituciones educativas privadas afiliadas a ADECOPRIA mediante la aplicación de cartografías digitales, espacios virtuales 3D y estrategias metacognitivas, con el fin de diseñar experiencias de aprendizaje inmersivas que transformen las prácticas pedagógicas, promuevan el pensamiento creativo y crítico en los estudiantes, y generen un impacto medible en la productividad institucional al optimizar los tiempos de diseño y actualización de contenidos pedagógicos, así como en la competitividad del servicio educativo al posicionar a las instituciones afiliadas como referentes en innovación digital y aprendizaje inmersivo.

Competencias que desarrolla:

El participante estará en capacidad de diseñar, implementar y liderar estrategias de innovación pedagógica mediadas por cartografías digitales, entornos virtuales inmersivos y realidad virtual, mediante la aplicación de fundamentos de representación del conocimiento, aprendizaje inmersivo, metacognición, pensamiento crítico, evaluación formativa, innovación educativa y sostenibilidad, correspondiente a los niveles operativo, medio y de alta gerencia, en instituciones educativas privadas del gremio ADECOPRIA, con el fin de transformar las prácticas pedagógicas, fortalecer el aprendizaje significativo, la autorregulación, la creatividad y la colaboración, promoviendo experiencias educativas innovadoras, inclusivas y alineadas con los desafíos del contexto actual.

Unidades temáticas:

1. Cartografías Digitales para el Aprendizaje Creativo - 2 horas

CONTENIDO

- Teoría de la representación del conocimiento y construcción de mapas conceptuales en entornos digitales.
- Principios de diseño visual y desarrollo de narrativas interactivas para el aprendizaje.
- Fundamentos de visualización de datos educativos aplicados a cartografías digitales.
- Modelos de aprendizaje personalizado y diseño de rutas formativas con mapas 3D.
- Evaluación metacognitiva y estrategias de autorregulación del aprendizaje mediante cartografías

COMPETENCIA:

El participante estará en capacidad de diseñar, construir y aplicar cartografías digitales como estrategia de representación y organización del conocimiento mediante la aplicación de fundamentos teóricos de representación cognitiva, principios de diseño visual, técnicas de visualización de datos educativos y modelos de aprendizaje personalizado, correspondiente a los niveles operativo, medio y de alta gerencia, en instituciones educativas privadas del gremio ADECOPRIA, con el fin de promover el pensamiento creativo, la metacognición y el aprendizaje significativo en los estudiantes, transformando las prácticas pedagógicas tradicionales hacia enfoques innovadores centrados en el estudiante.

2. Espacios Virtuales 3D para Experiencias Inmersivas - 2 horas

CONTENIDO

- Taxonomía de entornos virtuales y análisis de plataformas 3D para fines educativos.
- Teoría del aprendizaje inmersivo y principios para el diseño de experiencias virtuales.
- Fundamentos de simulación y resolución de problemas en escenarios tridimensionales.
- Modelos de aprendizaje colaborativo y dinámicas de co-construcción en espacios 3D.
- Teoría de la comunicación digital y estrategias de feedback en entornos virtuales.

COMPETENCIA:

El participante estará en capacidad de crear, gestionar y dinamizar espacios virtuales tridimensionales para el diseño de experiencias de aprendizaje inmersivas y colaborativas mediante la aplicación de taxonomías de entornos virtuales, teorías del aprendizaje inmersivo, principios de simulación educativa, modelos de aprendizaje colaborativo y estrategias de comunicación digital, correspondiente a los niveles

operativo, medio y de alta gerencia, en instituciones educativas privadas del gremio ADECOPRIA, con el fin de potenciar el aprendizaje situado, la resolución creativa de problemas y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes, facilitando entornos seguros e innovadores para la construcción de conocimiento.

3. Metacognición y Pensamiento Crítico en Entornos Digitales - 2 horas

CONTENIDO

- Fundamentos de la metacognición y modelos de autorregulación del aprendizaje en entornos digitales.
- Teoría del pensamiento crítico y estrategias para el análisis de información en medios digitales.
- Modelos de reflexión guiada y diseño de preguntas metacognitivas para entornos virtuales.
- Principios de evaluación formativa y construcción de portafolios digitales reflexivos.
- Estrategias de retroalimentación efectiva para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes.

COMPETENCIA:

El participante estará en capacidad de diseñar e implementar estrategias metacognitivas y de pensamiento crítico en entornos digitales para promover la autorregulación y el análisis profundo del aprendizaje mediante la aplicación de fundamentos de la metacognición, teorías del pensamiento crítico, modelos de reflexión guiada, principios de evaluación formativa y estrategias de retroalimentación efectiva, correspondiente a los niveles operativo, medio y de alta gerencia, en instituciones educativas privadas del gremio ADECOPRIA, con el fin de desarrollar en los estudiantes habilidades de autorregulación, reflexión crítica y toma de decisiones fundamentadas, superando el aprendizaje pasivo y fomentando la autonomía intelectual.

4. Innovación Pedagógica con Realidad Virtual para la Sostenibilidad Educativa - 2 horas

CONTENIDO

- Modelos de innovación educativa y teorías de gestión del cambio en instituciones escolares.
- Fundamentos de sostenibilidad ambiental y justicia social aplicados al diseño educativo.
- Teoría de la transferencia de conocimiento y estrategias de escalabilidad de innovaciones pedagógicas.

COMPETENCIA

El participante estará en capacidad de liderar y gestionar proyectos de innovación pedagógica con realidad virtual articulados con principios de sostenibilidad y competitividad territorial mediante la aplicación de modelos de innovación educativa, fundamentos de sostenibilidad ambiental y justicia social.