

# Estancia Internacional ..... 2023

## Estrategias de Innovación para ambientes de aprendizaje

Autora: *María Soledad Ramírez-Montoya*

Presentado por:

**Sandra Liliana Navarro Parra** (snparra@navarra.edu.co)

**José Antonio Jerónimo Montes** (antoniojer@unam.mx)

**Francisco José García Peñalvo.** (fgarcia@usal.es)

# María Soledad Ramírez Montoya



Profesora investigadora del Institute for the Future of Education, Tecnológico de Monterrey (México).

Coordinadora del Grupo de Investigación Interdisciplinar Escalando el Razonamiento para la Complejidad para todos, así como la Unidad de investigación Tecnología Educativa, con la implementación de sistemas formativos apoyados con estrategias de Ciencia Abierta y Tecnologías 4.0, vinculadas con proyectos que aplican la cuádruple hélice (universidad-industria-gobierno-sector civil) y soluciones para el desarrollo sostenible.

Coordinadora de las Cátedras UNESCO e ICDE: “Movimiento educativo abierto para América Latina”, moviliza a través de redes, iniciativas de formación, producción e investigación para la educación abierta. Forma talento para la educación con énfasis sobre la innovación y el emprendimiento educativo.

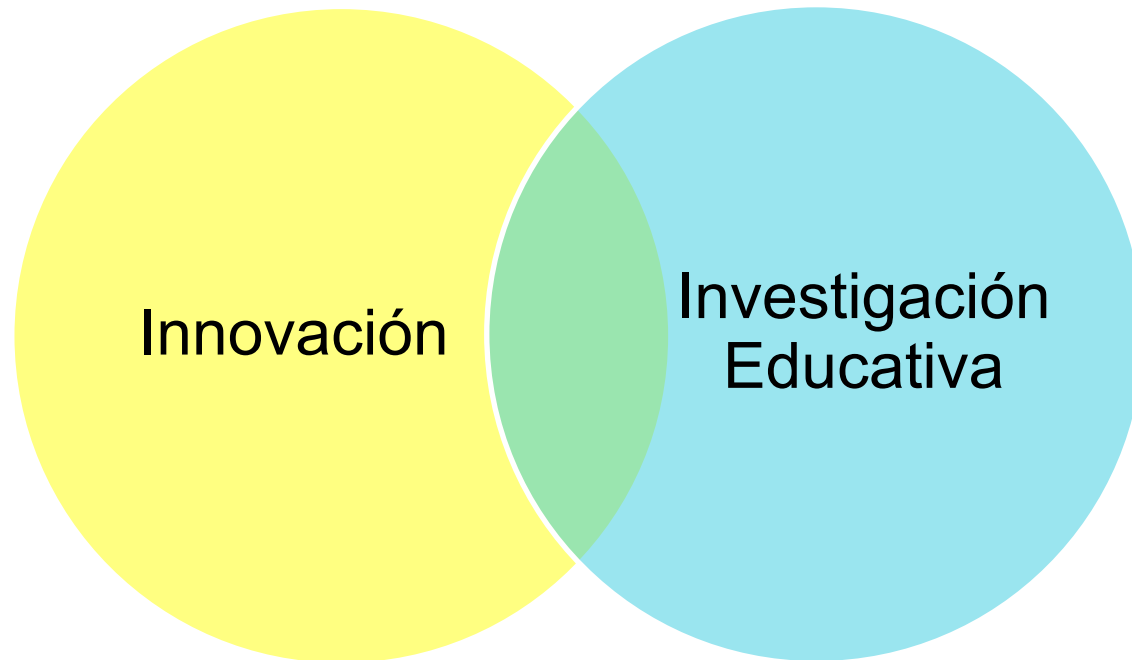
Posicionada en la lista del World's Top Scientists, ranking anual por la Universidad de Stanford (2022).



<https://orcid.org/0000-0002-1274-706X>

[solramirez@tec.mx](mailto:solramirez@tec.mx)

# Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje



Dieciocho estrategias de aprendizaje se presentan para apoyar procesos de análisis, reflexión, construcción, aplicación, colaboración y digitales.





# Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje



## Capítulo 1. Ambientes de aprendizaje innovadores

- 1.1 Sustentos conceptuales como base para ambientes de aprendizaje
- 1.2 Ambientes de aprendizaje innovadores (presencial, ubicuo, multimodal, híbrido, a distancia móvil)
- 1.3 Componentes integrados en el diseño de ambientes innovadores

## Capítulo 2. Innovación continua con estrategias de análisis

- 2.1 Aprendizaje basado en problemas
- 2.2 Aprendizaje basado en debate
- 2.3 Aprendizaje basado en argumentación

## Capítulo 3. Innovación sistemática con estrategias de reflexión

- 3.1 Aprendizaje basado en casos
- 3.2 Aprendizaje basado en metacognición
- 3.3 Aprendizaje basado en portafolios electrónicos

## Capítulo 4. Innovación incremental con estrategias de construcción

- 4.1 Aprendizaje basado en experiencia
- 4.2 Aprendizaje basado en juegos
- 4.3 Aprendizaje basado en proyectos

## Capítulo 5. Innovación disruptiva con estrategias de aplicación

- 5.1 Aprendizaje basado en retos
- 5.2 Aprendizaje basado en evidencia
- 5.3 Aprendizaje basado en investigación

## Capítulo 6. Innovación abierta con estrategias de colaboración

- 6.1 Aprendizaje basado en recursos abiertos
- 6.2 Aprendizaje basado en cursos masivos abiertos
- 6.3 Aprendizaje basado en laboratorios abiertos

## Capítulo 7. Innovación tecnológica con estrategias digitales

- 7.1 Aprendizaje basado en robótica
- 7.2 Aprendizaje basado en realidad aumentada
- 7.3 Aprendizaje basado en laboratorios virtuales y remotos

## Capítulo 8. Investigación de nuevos escenarios formativos

- 8.1 Investigar para el desarrollo sostenible con transformación digital y Educación 4.0
- 8.2 Investigación de ambientes de aprendizaje para el cambio y la mejora
- 8.3 Innovación e investigación educativa con arquitectura de horizontes

### COMENTARISTAS

Organizaciones internacionales - Organizaciones gubernamentales - Instituciones académicas - Grupos de investigación - Empresas educativas



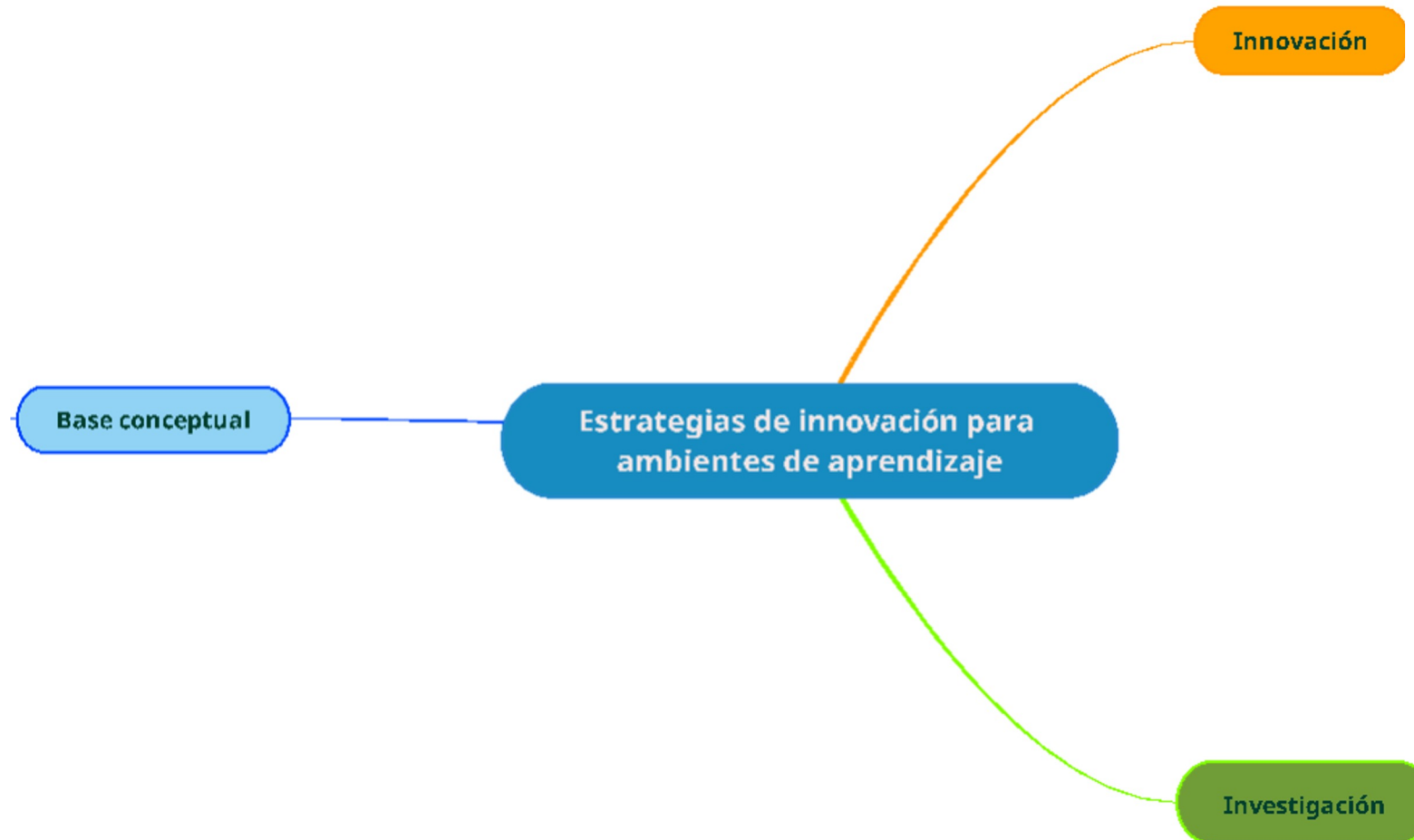
# Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje

La obra es de especial interés y relevancia por el contexto en el que se edita la obra en tiempos de pandemia COVID-19, la cual ha obligado a realizar el trabajo y continuar con los procesos de aprendizaje llevando la actividad de la escuela a los hogares por el confinamiento sanitario, bajo éstas condiciones de Educación Remota de Emergencia los contenidos del libro ofrecen un andamio pedagógico significativo a los académicos que se han visto obligados a reorganizar y replantear sus actividades con apoyo de los recursos digitales y los ambientes de aprendizaje soportados por la red Internet.

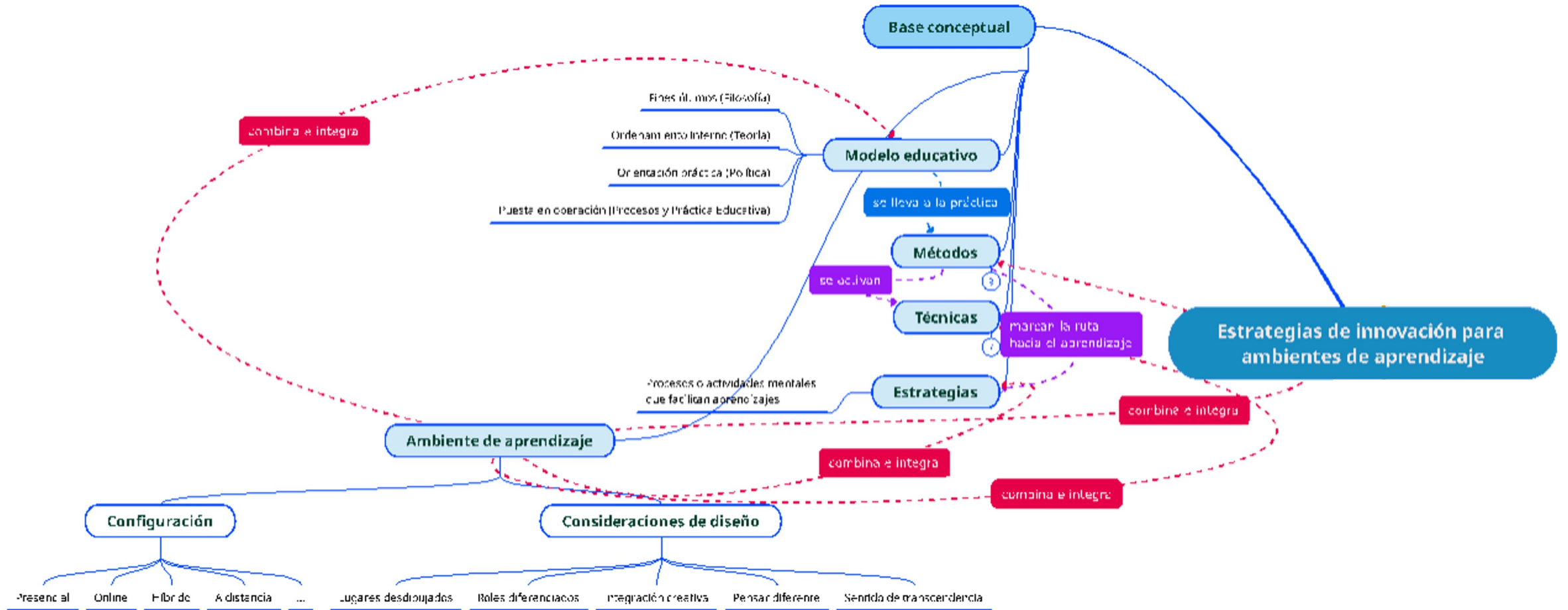
Ofrece propuestas de implementación específica de impacto positivo para el diseño pedagógico y de apoyo a didácticas específicas en el presente y para el futuro de la educación en las diferentes modalidades educativas, en especial para el futuro que considera la modalidad híbrida.



# Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje



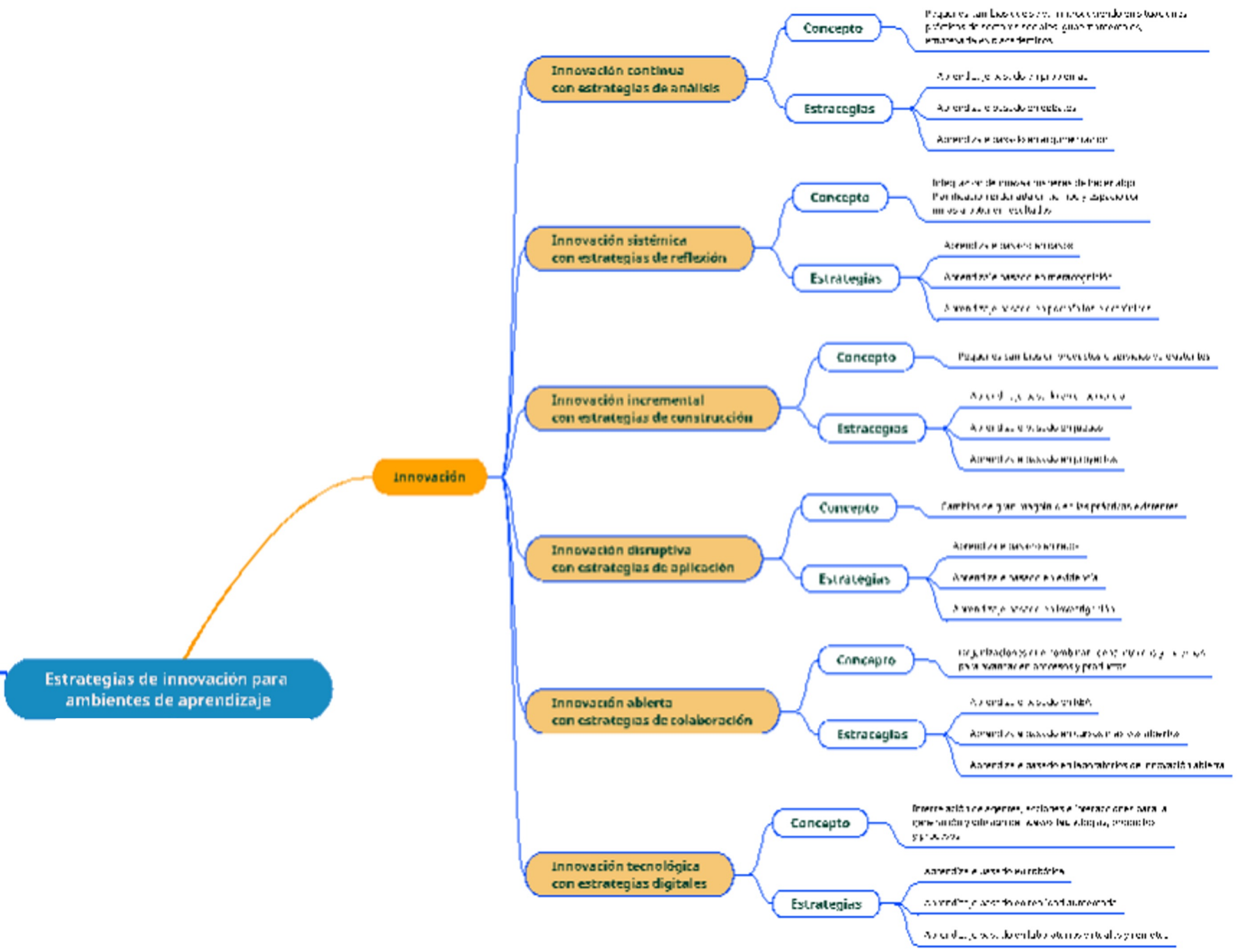
# Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje







# Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje





# Estrategias de innovación para ambientes de aprendizaje



## Estrategias de Innovación para ambientes de aprendizaje

### Investigación

#### Principios

Investigar escenarios de formación implica ampliar horizontes para dirigir la investigación y la innovación en los nuevos ambientes de aprendizaje

Desarrollar un vínculo entre Investigación y Educación

Innovación educativa como objeto de estudio de la Investigación educativa

Investigación interdisciplinar

#### Tendencias de ambientes de aprendizaje

Desarrollo sostenible con transformación digital y educación 4.0

Cambio y mejora

Arquitectura de horizontes



## Producción a cargo de la Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital

El trabajo intelectual contenido en este material, se comparte por medio de una licencia de *Creative Commons* (CC BY-NC-ND 2.5 MX) del tipo “Atribución-No Comercial Sin Derivadas”, para conocer a detalle los usos permitidos consulte el sitio web en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/mx>



Se permite copiar, distribuir, reproducir y comunicar públicamente la obra sin costo económico bajo la condición de no modificar o alterar el material y reconociendo la autoría intelectual del trabajo en los términos especificados por el propio autor. No se puede utilizar esta obra para fines comerciales, y si se desea alterar, transformar o crear una obra diferente a partir de la original, se deberá solicitar autorización por escrito al Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.

