

Desarrollo Regional

La universidad al servicio de las regiones

ISSN 2389-782 [Número 1] 2021



Aula 4.0

*Aportes de la tecnología
al ámbito educativo*

-Pág.7-

¡Que empiece el juego!

*La gamificación como herramienta didáctica para
la enseñanza de ciencias naturales
en la educación superior*

-Pág.13-

El arte de innovar

-Pág.21-

Caja de herramientas digitales

-Pág.27-



Rector General
Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO
P. Harold Castilla Devoz, CJM

Rector Cundinamarca
Jairo Enrique Cortes Barrera

Vicerrectora Académica Cundinamarca
Luz Nelly Romero Agudelo

Director Centro Regional Girardot
Elvia Janeth Galarza Bogotá

Director Centro Regional Madrid
Claudia Stella Narvaez Cárdenas

Director Centro Regional Soacha
P. Orlando Jose Castro Bustillo, CJM

Director Centro Regional Zipaquirá
Jhensus Elias Carvajal

Director de Investigaciones
Juan Gabriel Castañeda Polanco

Director Docencia y Desarrollo Curricular Cundinamarca
Sonnya Janeth Diaz Ortega

Director Proyección Social Cundinamarca
Sandra Milena Cardenas Vargas

Coordinador de Publicaciones Cundinamarca
Diana Carolina Díaz Barbosa



Revista de divulgación
en Educación, Ciencias Sociales, Administración e Ingeniería
de la Corporación Universitaria
Minuto de Dios
UNIMINUTO
Rectoría Cundinamarca

SUMARIO

DESARROLLO REGIONAL/MAYO 2021

MD UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos
Vigilada MinEducación

Editor

Jairo Enrique Cortés Barrera

Editor Invitado

Diana Marcela Ramírez Riaño

Equipo editorial

Diana Carolina Díaz Barbosa
Sandra Milena Cardenas Vargas
Claudia Stella Narvaez Cárdenas
P. Orlando Jose Castro Bustillo, cjm
Marisol Martinez Suarez
Diana Marcela Ramirez Riaño
Jose Miguel Mayorga Gonzalez
Jenifer Paola Garza Puentes

Comité Académico Asesor

Luz Nelly Romero Agudelo
Juan Gabriel Castañeda Polanco
Sonnya Janeth Diaz Ortega
Jhensus Elias Carvajal
Elvia Janeth Galarza Bogotá
Jose Daza Acosta
Oscar Mauricio Zambrano
Fernando Augusto Poveda

Diseño, Ilustración y Diagramación

Jose Castaneda-Romero

EDUCACIÓN • CIENCIAS SOCIALES • ADMINISTRACIÓN • INGENIERÍA
Desarrollo Regional
La universidad al servicio de las regiones

pag. 6

Editorial

Aula 4.0

pag. 7

pag. 13

¡Que empiece el juego!

El arte de innovar

pag. 21

pag. 27

Caja de Herramientas Digitales

Educar para educar

pag. 31

pag. 37

El maestro que quiero ser

Participa en nuestro II Congreso Internacional de Responsabilidad Social - 2021, "Innovaciones y retos Emergentes para el cuidado del Planeta"



Un evento de apropiación social del conocimiento, producto del diálogo de saberes generado en UNIMINUTO Sede Cundinamarca, que contará con cinco mesas temáticas que contribuirán a la toma de conciencia frente al papel que se debe asumir en pro de un desarrollo regional sostenible: RS para la Innovación Educativa, RS Científica, RS Universitaria, RS Empresarial y RS del Arte.

Te esperamos este
22 y 23 de septiembre de 2021

Conoce más
aquí:



Participa y haz parte del cambio

TIC's como mediaciones pedagógicas: Reto y desafío para la sociedad

*"El desarrollo humano no avanza en zigzag ni a saltos,
sino que normalmente construye sobre lo anterior"*
J.A. Millán

Comprender cómo la educación trata de buscar dentro de las realidades sociales, nuevas metodologías que satisfagan las necesidades del siglo XXI, y en coherencia con en medio de una sociedad del conocimiento donde las nuevas tecnologías como tema fundamental, cobran importancia como fuente de desarrollo en la sociedad, hace que la creación de nuevas prácticas pedagógicas se constituye como una auténtica "cultura digital", ofreciendo solución a las brechas que se generan. Por consiguiente, es importante comprender la sociedad del conocimiento con sus aportes, limitantes, avances al desarrollo de las nuevas tecnologías y medios de comunicación que, coadyuvan a identificar los retos y desafíos de la postmodernidad frente a la política pública y su injerencia en el aprendizaje, el enfoque de la educación, la investigación y la calidad.

Así pues, la creación de nuevas prácticas que constituyen una auténtica "cultura digital" (App, videojuegos en redes, páginas personales, foros de discusión interactivos, blogs, etc.) demuestran la libre circulación de la información y los contenidos en el ciberespacio; por ello, los jóvenes constituyen un público preferente que necesita una atención continua, aún más en países en desarrollo especialmente en las situaciones posteriores a conflictos. La (UNESCO, 2020), en el marco de distintas iniciativas como el Programa Infojuventud, se ha comprometido a tratar de movilizar y fomentar la participación de los jóvenes para facilitar el acceso de los desfavorecidos a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

La educación, la política, la economía no pueden pensarse al margen de desarrollo de los medios de comunicación y de las nuevas tecnologías informáticas, imposible negar como han alcanzado un increíble papel en este contexto por lo que, el sistema educativo ya no es el único marco referencial para interpretar la realidad del mundo y de la existencia, lo que plantea nuevos cuestionamientos a las instituciones educativas, ya que se desdibuja el concepto de único lugar de generar conocimiento y donde se posibilitan los cambios culturales, es por esto que el papel de la escuela es formar sujetos reflexivos, críticos de la realidad para que propongan alternativas en escenarios complejos.

Asimismo, la relación de los adolescentes con las tecnologías se constituye desde una serie de componentes que conforman sus hábitos tecnológicos, sus experiencias y representaciones que han elaborado de las aplicaciones de las mismas a la educación, la tecnología más usada por los adolescentes está relacionada con pantallas pues los "nativos digitales" pasan más de 8 horas frente a una de ellas llamase, PC, tableta, celular etc., lo que hace que como maestros nos incorporemos en su mundo reconociendo las nuevas pedagogías significativas como herramienta de enseñanza. Por ello, son los contextos educativos a los que la pedagogía observa con lupa para verlos inmersos en la sociedad del conocimiento mostrando avances y desarrollo e imponiendo mediaciones pedagógicas disruptivas, que repiensen los intereses de los jóvenes del este siglo con las necesidades de esta época.



Diana Marcela Ramírez Riaño
Editor Invitado
Coordinadora de Investigación
Centro Regional Madrid

Aula 4.0

Aportes de la tecnología al ámbito educativo

“El aprendizaje despierta una variedad de procesos de desarrollo que son capaces de operar sólo cuando el niño interactúa con otras personas y en colaboración con sus compañeros.”

Lev Vygotsky

Por: Julia Yanet Canchón García
Profesora
julia.canchon@uniminuto.edu

La construcción del conocimiento es el resultado de la interacción social, donde los estudiantes aprenden colaborativamente de los demás, intercambiando ideas en diferentes escenarios de aprendizaje, favoreciendo actitudes con los compañeros frente a las diversas opiniones, compartiendo saberes, trabajando de acuerdo a su ritmo de aprendizaje y convirtiéndose en aprendices autónomos, de ahí que la interacción con los otros es fundamental para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, pero ¿cómo ha cambiado esta forma de interactuar en los últimos tiempos?

Desde el siglo pasado, la educación ha incorporado nuevos elementos tecnológicos que han transformado aspectos como las metodologías de enseñanza- aprendizaje, los contenidos curriculares, y las estrategias y recursos propios para la transmisión de conocimientos. Pasando de una educación memorística, tradicional, mecánica, unidireccional y estática; a una educación activa, argumentativa y reflexiva, mediada actualmente por la tecnología, donde el estudiante se convierte en protagonista de su proceso de aprendizaje. En el pasado, las instituciones educativas se preocupaban más por los procesos memorísticos que por la comprensión de los contenidos, el docente era quien se apropiaba del conocimiento y se dedicaba solo a transmitirlo en clases magistrales, repitiendo conceptos y evaluando a los estudiantes por su proceso repetitivo, sin tener la certeza de que se generara de manera fructífera el proceso educativo.

Es necesario aclarar, que estos procesos no son nuevos, la tecnología ha venido evolucionando en el ámbito educativo desde los años 80 con la invención de algunos aparatos electrónicos como la calculadora, el teléfono, el computador y demás recursos tecnológicos que hacen que la educación se transforme y trascienda a nivel mundial favoreciendo las prácticas pedagógicas y la comprensión de saberes específicos a estudiantes y profesores en su labor diaria, fortaleciendo el proceso formativo.

Hoy día se puede percibir una educación diferente e influenciada por los requerimientos de la sociedad, en la que la tecnología hace parte del proceso de enseñanza aprendizaje, a través de diversas estrategias metodológicas que proporcionan muchos beneficios tanto para el docente como para el estudiante, permitiendo una mejor comprensión y mejoramiento de la educación; y aunque el uso de las nuevas tecnologías en la educación no es un tema nuevo, ya que se usaba en lo que normalmente llamamos "educación virtual", en la actualidad, los espacios presenciales de educación se ven permeados por estas herramientas, haciendo de los espacios educativos, escenarios más interactivos, innovadores y participativos, lo que aporta significativamente a la mejora continua de la educación y a la flexibilidad, eficiencia y aprovechamiento del tiempo de docentes y estudiantes.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ofrecen variedad de recursos didácticos para desarrollar las habilidades propias de los aprendices, también ayudan a los docentes en sus procesos de innovación en sus prácticas pedagógicas y en la organización de la información. También con-

tribuye al crecimiento personal y profesional de los estudiantes, permitiéndoles realizar sus trabajos de manera colaborativa e intercambiando ideas con sus iguales.

Por ejemplo, la aplicación de la tecnología de la web 4.0, haciendo énfasis en las redes sociales, proporciona herramientas educativas que permiten la interacción entre estudiantes y profesores manteniendo la atención de los estudiantes con mayor facilidad, permitiendo compartir diferentes opiniones y generando espacios de debate y opiniones en diversos temas de interés. Lo anterior, ayuda a que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico y creativo frente a la resolución de problemas de la cotidianidad. Así mismo, las herramientas tecnológicas ocupan hoy un lugar muy importante en la vida de los jóvenes quienes gastan más de tres horas diarias en internet (Monterrosa, 2018) convirtiéndose en los usos más comunes el informarse, realizar compras, informarse de las actividades de amigos y de la comunidad, entre otras, convirtiendo a la tecnología en una herramienta de la cotidianidad. Por tal razón, la educación no podría ser la excepción, la incorporación de la tecnología en la educación trae una serie de beneficios que fortalecen los procesos de enseñanza-aprendizaje, mejorando la productividad en el aula de clases y aumentando el interés por parte de los estudiantes en las diferentes actividades escolares, convirtiéndose en herramienta, producción y fuente de conocimiento.

La incorporación de la tecnología en la educación trae una serie de beneficios que fortalecen los procesos de enseñanza-aprendizaje, mejorando la productividad en el aula de clases y aumentando el interés por parte de los estudiantes en las diferentes actividades escolares, convirtiéndose en herramienta, producción y fuente de conocimiento.

La tecnología es una aliada del docente en el proceso educativo.

La Internet y el acceso a dispositivos móviles cada vez más sofisticados han cambiado significativamente a la educación frente al uso de la tecnología. Entre esos cambios se evidencian las nuevas estrategias metodológicas en los escenarios educativos, en el que cada vez se pueden realizar más cosas dentro y fuera del aula de clases, por ejemplo, aplicaciones como *Anatomy Learning*: atlas de anatomía 3D, que ayuda a la explicación de los sistemas del cuerpo humano; *Academons*; que es una aplicación que contiene hasta 20.000 juegos dirigidos a estudiantes de primaria y abarca varias áreas del conocimiento, *duolingo*, *kahoot*, entre otros, permiten que los niños y jóvenes aprendan y a la vez se diviertan.

Por otro lado, junto a la Internet y a los dispositivos móviles, se han venido incorporando una serie de elementos tecnológicos propios de la educación, como es el caso de los EVA (Entornos Virtuales De Aprendizaje) que traen consigo una serie de recursos tecnológicos que favorecen el quehacer pedagógico. También se encuentran los OVA (Objeto Virtual De Aprendizaje) que al igual que el anterior, busca que la educación sea más dinámica e interactiva, y facilita la comprensión de saberes, reuniendo varios elementos como videos, juegos, imágenes, actividades, entre otros, que buscan que el aprendizaje sea más significativo para los estudiantes. Adicional, se incorporan las pizarras interactivas, los blogs y una riqueza de herramientas tecnológicas que facilitan la investigación, el acceso al nuevo conocimiento y la interacción con diferentes comunidades educativas.

Actualmente, las instituciones de educación tanto a nivel básico como superior han utilizado la tecnología para ampliar el acceso a la educación, convirtiéndose en un recurso indispensable dentro del proceso de formación, permitiendo mejorar los métodos de enseñanza-aprendizaje y de esta manera garantizar una educación de calidad, más incluyente, que permite comprender de manera más amena los contenidos curriculares. Al incluir las herramientas de la web 4.0 se facilita la transmisión de la información y la colaboración entre estudiantes permitiendo aprender de forma interactiva.

BREVE HISTORIA DE LA COMPUTADORA

De los tubos de vapor, a los smartphones.

ENIAC

La Segunda Guerra Mundial impulsó la investigación para el desarrollo de computadoras eficientes. El Computador e Integrador Numérico Electrónico (Electronic Numerical Integrator Computer) fue el primer computador de propósito general. Financiado por el Ejército de Estados Unidos, se terminó de construir en

1940



1951



UNIVAC 1

UNIVERSAL Automatic Computer fue el primer computador de uso general desarrollado para uso comercial. Los computadores de esa época archivaban la información en cintas magnéticas.

1981



PC IBM

IBM introdujo el primer computador personal. Usaba un sistema operativo Microsoft MS-DOS. Usaba líneas de comandos.

1983



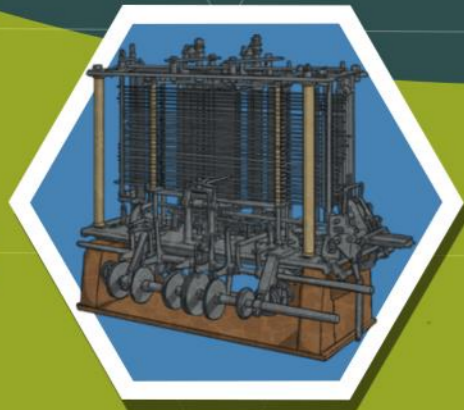
Apple LISA

El Apple LISA fue el primer computador personal en usar una Interfaz Gráfica de Usuario (GUI) que usaba iconos en lugar de líneas de comandos.

2000's

Movilidad

En 1994, IBM lanzó Simon Personal Communicator, el primer smartphone disponible para los consumidores. 13 años más tarde, en 2007, los smartphones se convirtieron en el computador personal de consumo masivo con el lanzamiento del Apple iPhone.



1837

La Máquina Analítica

El matemático inglés Charles Babbage diseñó la Máquina Analítica.

El diseño de esta máquina se convirtió en el punto de partida para los computadores modernos.

Para concluir se puede afirmar que, tanto en la virtualidad, como en lo presencial, los docentes no pierden su rol en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que en los dos espacios deben elegir la metodología más apropiada, facilitan la información sobre los temas y contenidos, son quienes analizan y preparan su área de conocimiento, guían el proceso de formación, diseñan las actividades para la comprensión de los saberes, escogen los recursos y plantean la forma de evaluar. Además, deben tener la capacidad para motivar al estudiante en la construcción de su aprendizaje y despertar ese interés por aprender. Así mismo, favorecer el trabajo en equipo y realizar seguimiento personalizado de los estudiantes para detectar las posibles debilidades en el proceso de aprendizaje. Tanto el docente presencial como el virtual son de gran apoyo para que el estudiante pueda alcanzar con éxito sus metas.

Da click aquí para saber un poco más >



Finalmente, no se puede dejar a un lado las redes sociales, las cuales no solo tienen un gran número de usuarios, como es el caso de Facebook e Instagram; si no que permite generar contenidos y crear comunidades con intereses en común, así mismo sus herramientas aliadas Messenger y a WhatsApp, facilitan la comunicación de estos grupos, lo que genera la sensación de pertenencia y a la actualización constante.

¡Que empiece el juego!

La gamificación como herramienta didáctica para la enseñanza de ciencias naturales en la educación superior

Por: *Jenifer Paola Garza Puentes*
Coordinadora de Investigación CRZ
jenifer.garza@uniminuto.edu

"El juego es la forma más elevada de investigación."
Neville V. Scarfe

La educación superior esta llamada ser el espacio para el desarrollo y la aplicación de nuevo conocimiento, de ahí que es fundamental que los profesores investigadores innovemos en el aula, que apliquemos nuevas tecnologías y experimentemos con las propuestas de enseñanza aprendizaje, transformando las aulas en espacios más innovadores y creativos. Específicamente en la enseñanza de las ciencias, el profesor debe enfocarse no sólo en conocer la materia a enseñar, sus fundamentos teóricos y epistemológicos; sino que también debe estar enfocado en el constante aprendizaje de nuevos conocimientos teóricos, y debe poseer un pensamiento crítico y reflexivo sobre su realidad. De ahí que la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas-didácticas, comunicacionales y de investigación sea un quehacer diario en la práctica del docente investigador.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la ciencias naturales se ha transformado, de un proceso de simple transferencia de conceptos y teorías, hacia un proceso de enseñanza real, que involucra al estudiante como un agente activo de su realidad, y establece conceptos como "pequeños científicos", "la ciencia como interrogación" y el "aprender haciendo"; todas metodologías de corte constructivista que se basan en la capacidad del pensamiento formal de los estudiantes, y al mismo tiempo desarrollan sus habilidades de análisis crítico de la realidad.

Desde el aula, y con un enfoque praxeológico; enfoque académico de la institución, se pueden proponer proyectos de Aprendizaje Basado en Juegos, que permitirían generar un aprendizaje activo en el aula, lo que generaría una interacción, tanto del estudiante como del docente, con un entorno virtual o real (dependiendo del juego). Aunque el enfoque praxeológico se basa en la interacción docente-estudiante; estudiante-comunidad; profesor-comunidad, el juego puede simular estas interacciones, permitiendo un desarrollo activo del aprendizaje.

Play 2
LEARN

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Cómo los juegos cambian nuestra manera de aprender



JUGAR EN SERIO

El juego exige de sus jugadores un pensamiento crítico, compromiso en la resolución de tareas, cuestionarse e innovar para encontrar soluciones. Los jugadores son co-diseñadores de su experiencia, convirtiéndose en productores de contenidos antes que en consumidores de contenidos. Los juegos no son simple diversión, son un asunto serio.

CONSTRUIR CONOCIMIENTO TOMANDO RIESGOS

Los juegos enseñan a los estudiantes a tomar riesgos, a solucionar problemas y a desarrollar sus habilidades de pensamiento crítico. Más que consumir conocimiento, los estudiantes que juegan se involucran activamente en la construcción de su propio conocimiento.

APRENDIZAJE EN EL SIGLO XXI

Los jugadores se comprometen en la dialéctica y el pensamiento divergente para producir soluciones creativas a problemas complejos. Practican sus habilidades en ambientes altamente competitivos hasta desarrollarlas por completo, incrementando las probabilidades de transferencia del conocimiento. En un mundo que avanza rápidamente, estas habilidades de agilidad y adaptabilidad les permitirán estar en la vanguardia del mercado laboral.

APRENDIZAJE PARA TODA LA VIDA

Cuando los jugadores aprenden a través de un juego, retienen más información que a través de métodos tradicionales como lecturas, exámenes o memorización. Adicionalmente, cuando una baja motivación cierra las puertas del aprendizaje, los juegos aumentan dramáticamente la motivación del estudiante para aprender. Los estudiantes que se apasionan con el aprendizaje a través del juego están mucho más dispuestos a generar proyectos con sus compañeros.

El aprendizaje basado en juegos es una estrategia pedagógica en la que las características y los principios del juego están integrados en las actividades de aprendizaje. Aquí, las actividades de aprendizaje promueven el compromiso y la motivación de los estudiantes para aprender. Los componentes del aprendizaje basado en juegos incluyen sistemas de puntaje, insignias, tablas de clasificación, foros de discusión, cuestionarios y sistemas de respuesta en el aula. Los puntos pueden venir con recompensas académicas, como tener una semana adicional para enviar una tarea una vez que se alcanza un cierto umbral de puntos. Se pueden otorgar insignias si los estudiantes alcanzan un cierto nivel de éxito, mientras que los sistemas de respuesta en el aula como Kahoot o Top Hat fomentan la participación a través de puntos.

El aprendizaje basado en juegos también es una técnica de aprendizaje activa en la que se utilizan juegos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Aquí, el aprendizaje proviene del juego y promueve el pensamiento crítico y las habilidades para la resolución de problemas. El aprendizaje basado en juegos se puede lograr con juegos digitales o no digitales y puede incluir simulaciones que permitan a los estudiantes experimentar el aprendizaje de primera mano.

Jugar para aprender

NEUROLOGÍA DEL JUEGO

Áreas del cerebro activadas por los juegos

Jugar involucra la repetición de acciones que fortalecen las conexiones neuronales subyacentes en los procesos de memoria y aprendizaje.

CORTEZAS PREMOTORA Y PARIETAL
Los juegos que requieren de acción en tiempo real activan estas áreas que controlan la sensorialidad y el movimiento.

LÓBULO FRONTAL
Un estudio afirma que los jugadores compulsivos pueden desarrollar "cerebro de video juego". Esto significa que partes de su lóbulo frontal empiezan a usarse menos, lo que puede generar alteraciones en su comportamiento.

CORTEZA PREFRONTAL
Los juegos que requieren pensamiento lógico activan esta área del cerebro que controla la toma de decisiones.

DOPAMINA
La Dopamina, que está involucrada en el aprendizaje y los sentimientos de recompensa, es liberada durante el juego en el cuerpo estriado del cerebro.

CORTEZA CINGULADA ANTERIOR
Inmediatamente después de disparar un arma en un video juego, los jugadores muestran una gran actividad en esta área, que controla la cognición y la planeación.

CORTEZA CINGULADA ANTERIOR ROSTRAL Y AMÍGDALA
Las áreas cerebrales encargadas de resolver conflictos emocionales muestran menos actividad mientras y después de disparar un arma en un video juego. Algunos estudios afirman que los jugadores pueden suprimir sus respuestas emocionales para lidiar con sus acciones violentas en el juego.



Los juegos que requieren de trabajo en equipo ayudan a desarrollar las habilidades cooperativas.



Los juegos diseñados para ayudar a los niños a manejar problemas de salud como el asma son más efectivos que los folletos informativos brindados por los doctores en el tratamiento médico.



Los juegos desarrollan las habilidades de razonamiento y solución de nuevos problemas independientemente del conocimiento previamente adquirido.



Pueden desarrollar la visión periférica, la capacidad de ubicación, la coordinación ojo-mano y la rotación mental.



Las 6 facetas del diseño de Juegos Serios

¡Que empiece el juego!

Los Objetivos Pedagógicos deben definir el modelo de conocimiento que se propone aplicar: qué conocimiento se pretende construir, y con quién se llevará a cabo este proceso.

Las condiciones de uso especifican cómo, dónde, cuándo y con quién se juega el juego. Los juegos pueden ser jugados por uno o varios jugadores, en clase o en línea, con o sin instructor, etc.

Esta faceta plantea el problema de cómo responder de manera consistente y coherente a las acciones correctas o erróneas de los jugadores del juego dentro de un contexto específico e inequívoco.

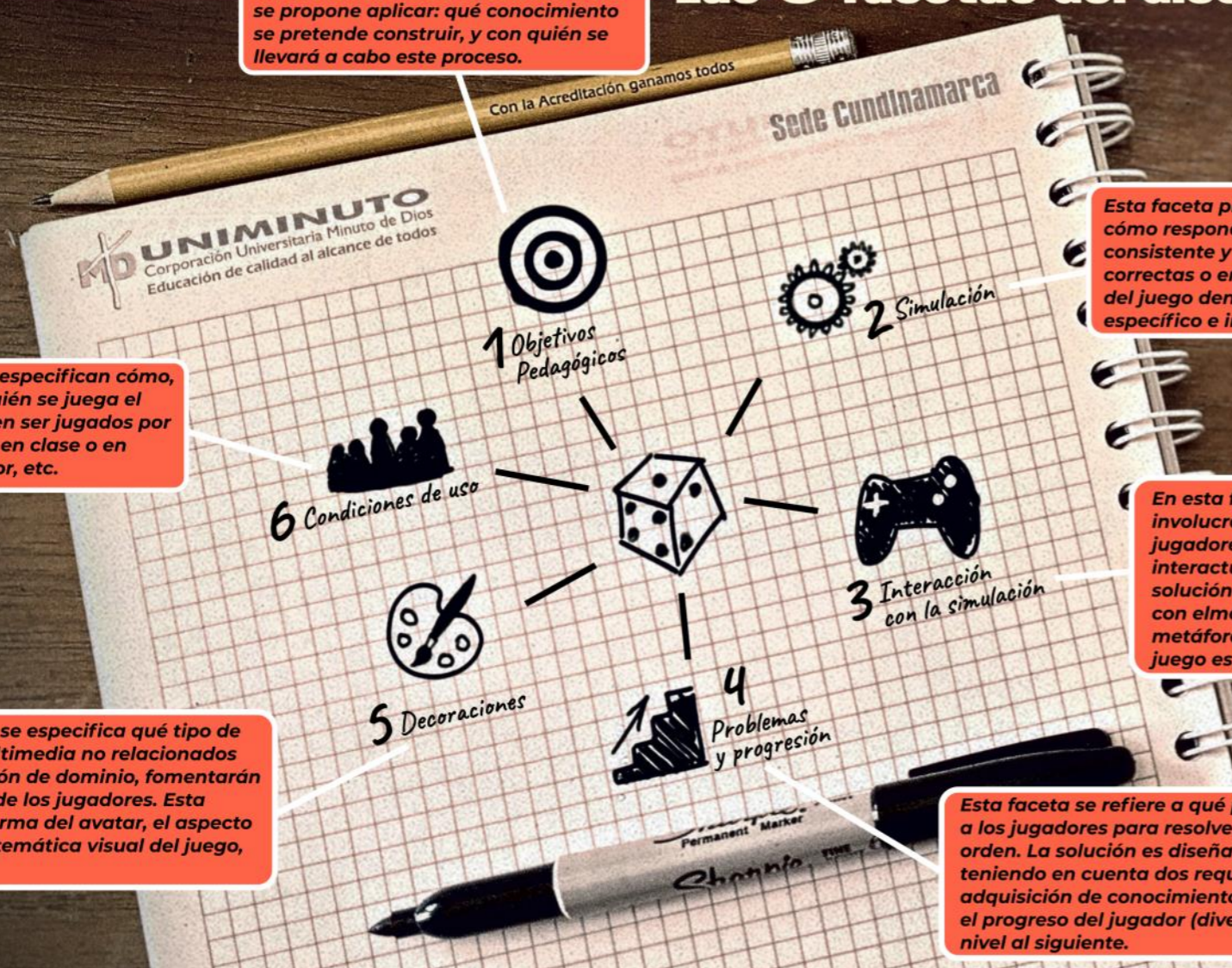
En esta faceta se determina cómo involucrar a los jugadores permitiéndoles interactuar con el simulador. La solución es definir las interacciones con el modelo formal a través de la metáfora intrínseca elegida para el juego específico.

En esta faceta se especifica qué tipo de elementos multimedia no relacionados con la simulación de dominio, fomentarán la motivación de los jugadores. Esta puede ser la forma del avatar, el aspecto del tablero, la temática visual del juego, etc.

Esta faceta se refiere a qué problemas dar a los jugadores para resolver y en qué orden. La solución es diseñar la progresión teniendo en cuenta dos requisitos: la adquisición de conocimientos (pedagogía) y el progreso del jugador (diversión) de un nivel al siguiente.

Una buena estrategia de gamificación ayuda a maestros y estudiantes a construir y consolidar más fácilmente los conceptos más complejos de las ciencias.

Un "juego serio" o juego aplicado, es un juego diseñado para propósitos que van más allá del mero entretenimiento. Son estrategias pedagógicas que desarrollan propuestas lúdicas para la construcción de conocimiento.



UN JUEGO SERIO

El investigador Bertrand Marne, del Institut de la Communication (ICOM) de la Université Lumière Lyon 2 en Berge du Rhone, Francia; liderando un grupo de investigadores, establecen en un estudio las seis facetas: un marco conceptual para un diseño de juegos serio: "Especialmente para los juegos serios basados en una metáfora intrínseca, diseñamos un marco no secuencial y más flexible, haciendo claramente explícitos los expertos necesarios en cada paso. Presentaremos nuestro modelo de seis facetas y mostraremos cómo se puede utilizar.

1	2	3	4	5	6
<p>El objetivo de la primera faceta, "Objetivos pedagógicos", es definir el contenido pedagógico. La solución general es describir el modelo de conocimiento (incluidos los conceptos erróneos) del contexto específico y los objetivos educativos. Los actores clave aquí son los expertos en pedagogía. Sin embargo, los otros participantes pueden obtener información importante sobre cómo funcionan los primeros y cómo construyen un modelo de conocimiento.</p>	<p>La simulación (segunda faceta) plantea el problema de cómo responder de manera consistente y coherente a las acciones correctas o erróneas de los jugadores dentro de un contexto específico inequívoco. La solución consiste en definir una simulación basada en un modelo formal de la disciplina (educativa). Los especialistas de esta faceta son los expertos pedagógicos.</p>	<p>La tercera faceta, "Interacciones con la simulación", especifica cómo involucrar a los jugadores permitiéndoles interactuar con el simulador. La solución es definir las interacciones con el modelo formal a través de la metáfora intrínseca elegida para el SG específico. Los especialistas de esta faceta son los expertos en juegos (principalmente diseñadores de juegos, diseñadores de niveles y productores de juegos).</p>	<p>"Problemas y progresión" se refiere a qué problemas dar a los jugadores para que los resuelvan y en qué orden. La solución es diseñar la progresión teniendo en cuenta tanto la adquisición de conocimientos necesarios (pedagogía) como el progreso del jugador (diversión) de un nivel al siguiente. La progresión en el juego puede verse como una secuencia de desafíos (obstáculos / problemas) que se han superado. Los especialistas de esta faceta son tanto el equipo pedagógico como los expertos en juegos.</p>	<p>"Decoraciones" especifica qué tipo de elementos multimedia o divertidos, ajenos a la simulación del dominio, fomentarán la motivación de los jugadores. Puede ser la forma del avatar, un juego dentro de un juego, un museo, un salón de la fama, etc. Los especialistas en esta faceta son los expertos en juegos. El objetivo principal aquí es aumentar el elemento de diversión y consolidar el compromiso.</p>	<p>Las "Condiciones de uso" (sexta faceta) especifican cómo, dónde, cuándo y con quién se juega el juego. Los juegos pueden ser jugados por uno o varios jugadores, en clase o en línea, con o sin instructor, etc. Los especialistas de esta faceta son tanto el equipo pedagógico como los expertos en juego: el primero para asegurar la eficiencia del proceso de aprendizaje, el segundo para mantener la motivación y el compromiso.</p>



CLIMATE PURSUIT

Cien años de cambio climático pueden tener un efecto profundo en el medio ambiente. En el panorama de Climate Pursuit, esto es claramente visible. Para tener la oportunidad de sobrevivir, tendrás que evolucionar y desarrollar nuevos rasgos favorables o colonizar lugares más fríos en el norte.

Las tres especies que puedes elegir para jugar son el carbonero común, el diente de león con sus semillas dispersoras del viento y la rata. Los tres tienen sus propias características y su propia respuesta a las ciudades que aparecen en su ambiente.

Entonces, ¿logrará tu especie sobrevivir cien años de temperaturas crecientes?

Este juego está basado en una idea de Marleen Cobben y realizado en colaboración con NIOO-KNAW e iTZIT Visual Technology, patrocinado por la Organización de los Países Bajos para la Investigación Científica (NWO-ALW)

Información para profesores:

Climate Pursuit se puede utilizar para los temas de Evolución, Dinámica de poblaciones y Cambio climático.

El juego es una representación con base científica de los siguientes procesos:

1. Consecuencias del cambio climático para la distribución de las especies y los cambios microevolutivos relacionados

2. Dinámica de la población y procesos dependientes de la densidad en ella.

Otros procesos naturales no se incorporan en favor de la jugabilidad de Climate Pursuit.

PLAGUE INC

Plague Inc. es un juego de simulación de estrategia en el que el jugador controla indirectamente una plaga que ha infectado al paciente cero. El jugador puede elegir entre varios modos de juego y patógenos y completar el objetivo establecido por el modo de juego evolucionando la plaga y adaptándose a varios entornos.

Los objetivos incluyen, pero no se limitan a: Infectar y matar a la población mundial con un patógeno, esclavizar a la población mundial con el "Gusano Neurax" o convertir a la población mundial en zombis con el "Virus Necroa". Sin embargo, hay una presión de tiempo para completar el juego antes de que los humanos, el oponente, desarrollen una cura para la plaga.

Información para profesores:

Plague Inc se puede utilizar para los temas de Evolución, Dinámica de la población y Epidemiología. El juego es una representación con base científica de los siguientes procesos:

1. Consecuencias del cambio climático para la distribución de las especies y los cambios microevolutivos relacionados

2. Dinámica de la población y procesos densodependientes.

Descarga gratuita para Android en GooglePlay



Para saber más sobre las seis facetas del diseño de juegos serios >



Aquí podrás encontrar los juegos >





El arte de innovar

El arte como pilar de la innovación

*“¿Qué sería de
la vida, si no
tuviéramos el
valor de
intentar algo
nuevo?”*

Vincent van Gogh

Por:
Pedro Aponte Torres
Profesor
pedro.aponte.t@uniminuto.edu

Este escrito contempla una mirada sobre algunos aspectos relacionados con el arte y su importancia dentro de las estrategias de aprendizaje en la virtualidad, y su influencia en los docentes y estudiantes de la licenciatura en pedagógica infantil de la universidad.

La educación se contempla como un proceso que permite el perfeccionamiento de la persona humana, y es un proceso apoyado sobre diversos campos del conocimiento; uno de ellos es *el arte*, siendo además un campo de experiencia y de sensaciones, lo cual lo consolida como un espacio de estudio, supremamente complejo. El arte es natural al ser humano, y en él se plasman los pensamientos, sensaciones y experiencias del hombre en su paso por el mundo; es un espacio de expresión y de creación, de producción y de pensamiento, de sentimiento y de proyección, de producción y de ciencia.

Campo de trigo con segador
Museo Van Gogh, Amsterdam
(Fundación Vincent van Gogh)

El arte nos permite ver el mundo desde una nueva perspectiva.

En sus inmensas definiciones se encuentra atado a los aspectos culturales y sociales donde el individuo necesariamente requiere expresar sus posiciones ante los pensamientos que lo tranquilizan y o lo llenan de felicidad, dejando una memoria y una huella, la misma que vimos en las cueva de Altamira hace ya casi 15.000 años, la mismas que hoy podemos observar en los infantes al empuñar una crayola queriendo comunicar lo que ven y transmiten desde su interior; siendo su esencia generar cambio en la naturaleza del ser y su posición frente a los retos que surgen de las experiencia.

Cabe aclarar que el arte no solo son los pigmentos combinados en policromías de armonía, ni los producidos por los prismas de Issac Newton, el arte se ve y se experimenta en todos los campos científicos, es trasversal en el conocimiento e indispensable para la vida humana, de ahí que si bien la transformación de la educación a partir de la pandemia ha logrado adelantar la tecnología por la necesidad, las innumerables estrategias lúdicas y didácticas en la frecuencia virtual; es el arte el pilar de la innovación donde el docente y estudiantes de practica de primera infancia transcribe su discurso pedagógico para que aquel niño de la crayola pueda comunicar su aprendizaje significativo, afectivo y emocional de la mejor manera.

Ya llevamos un año de la incursión de la virtualidad, hemos visto vertiginosamente la transformación de la educación, para algunos ha tenido un trance traumático, para otros una oportunidad de aprender, pero sin duda se puede decir que la mayoría la hemos visto la “reinención de la educación”; con esto los docentes y estudiantes han marcado diferentes aportes en la integridad aferrándose a la ética y la mejora continua en todas sus aristas misionales. Los cambios que estamos experimentando en la educación infantil permiten nuevas formas de enseñanza pues el docente y el estudiante cambiando actitudes y prácticas en los componentes, permiten una evolución de las ideas, que a pesar de ser distintas deben llegar a acuerdos.

Cabe aclarar que el arte no solo son los pigmentos combinados en policromías de armonía, ni los producidos por los prismas de Issac Newton, el arte se ve y se experimenta en todos los campos científicos, es trasversal en el conocimiento e indispensable para la vida humana.

“

Es así que, dentro de las nuevas formas de enseñanza, una de las herramientas esenciales en la practicas docentes es *el arte*, que sin duda involucra todas las técnicas y procesos de innovación en las aulas virtuales, donde se fomenta el clima favorable en el aula, y permite que los estudiantes adquieran los conocimientos sin que disminuya la creatividad la felicidad y la creación. El arte es quizá la estrategia virtual más adoptada por docentes, y estudiantes que están ingresando a sus prácticas; y en pandemia fue el salva vidas de las temáticas y contenidos de la mayoría de las asignaturas, pero más allá de estos aspectos, debo decir que el arte es el mecanismo más efectivo para que el infante mitigue la presión abrupta de la virtualidad, que genera en las emociones tanto para él como para sus cuidadores.

Sin embargo, hoy los invito a pensar que el acto artístico es efímero frente al tecnológico, creando vacíos de conocimiento valorando más las conexiones, los audios las plantillas la conexión que la creatividad y la búsqueda de la inspiración del infante, y esto se contradice frente a la incansable labor de los docentes y practican-tes quienes ven como única y mejor opción que el arte para atrapar la atención la emoción y el interés del niño a través de su pantalla, queriendo acortar esa distancia abstracta que produce el internet.

Solo con el arte como pilar de la innovación en la educación, se tendrá la oportunidad de no perder la esencia de una educación virtual, y para la primera infancia, es el mensaje de un niño a otro, de un imaginario a otro imaginario donde se unen términos anacrónicos y contemporáneos para afirmar la fuente de inspiración, el indicativo artístico que integren las comunidades los pueblos las gentes, la humanización y el desarrollo.

El diplomado “El Arte Como Estrategia Pedagógica”, es referente de alta calidad académica y fuente de herramientas lúdicas y didácticas esenciales para transmisión de conocimientos para las estudiantes de último semestre; conocimientos esenciales para su vida y carrera profesional, convirtiéndose en una oportunidad significativa para los estudiantes de último semestre, donde se pondrán a prueba todas sus virtudes, la creatividad la emocionalidad y la comunicación en torno a la pedagogía infantil, cimiento de toda educación. Así que los invitamos a conocer mas sobre este diplomado, el cual le proporcionará herramientas para incentivar la creatividad, la sensibilidad y la felicidad en los niños, aspectos primordiales en el proceso de aprendizaje de la primera infancia. En este diplomado se encuentra el módulo de “ARTES”, este módulo sin duda es un factor primordial en todo el tiempo de la vida del individuo dentro y fuera de las aulas.



DIPLOMADO

EL ARTE COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

- **UNIMINUTO podrá cancelar o posponer la realización del curso, diplomado o evento, cuando no se alcance el número suficiente de inscritos para su realización. También podrá posponerlo o cancelarlo por razones de fuerza mayor.**
- **La fecha de inicio de los cursos está sujeta a la conformación del cupo mínimo, exigido para cada curso.**
- **El certificado de asistencia se expedirá al completar como mínimo el 80% del curso.**
- **Adicional están los cursos que han ofertado por programa en cada una de las temporadas en ciclos de conferencias y seminarios.**
- **Los cursos se pueden diseñar a la medida, de acuerdo con las necesidades específicas que se presenten en las Empresas y su horario será concertado de acuerdo a la disponibilidad.**



Más Información:

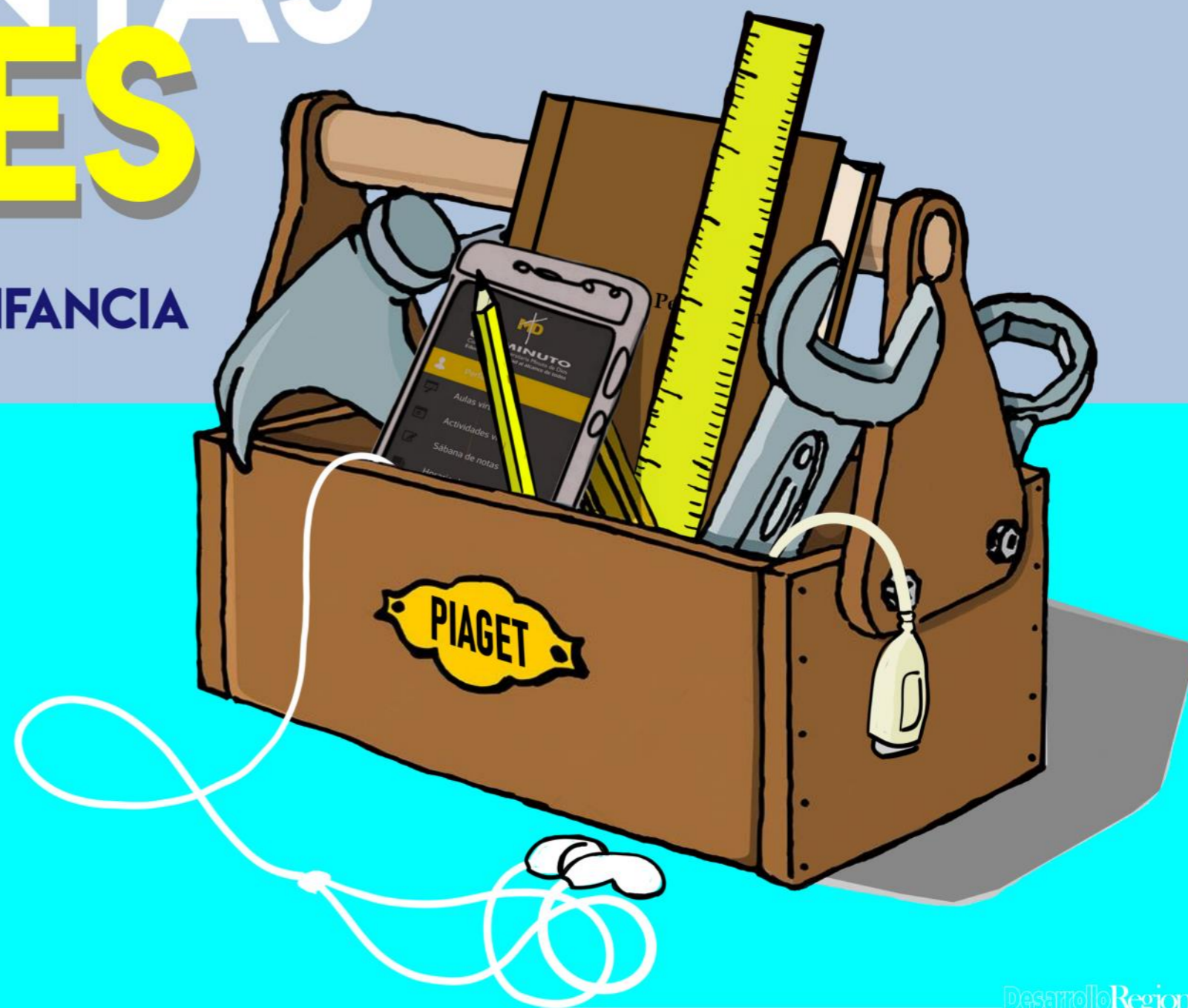
educontinuacundinamarca@uniminuto.edu
 Teléfono: 291 6520 Ext. 13250/13204

CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITALES

PARA LA ENSEÑANZA DE LAS
CIENCIAS SOCIALES EN LA PRIMERA INFANCIA

Por: *Myriam Yohana González Bohórquez*
Profesora
myriam.gonzalez@uniminuto.edu

A veces nos preguntamos qué beneficios trae estar educándonos en casa, si el contacto social influye en el proceso de enseñanza- aprendizaje, o tal vez es una variable que se puede trasladar a escenarios indistintos donde la interrelación social se construye de forma visual y auditiva. Hoy el salón de clase se transfirió a un escenario dinámico que permite romper esquemas y utilizar herramientas digitales que entre mezclan con la innovación, el interés y la atracción del educando.



CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITALES

PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN LA PRIMERA INFANCIA



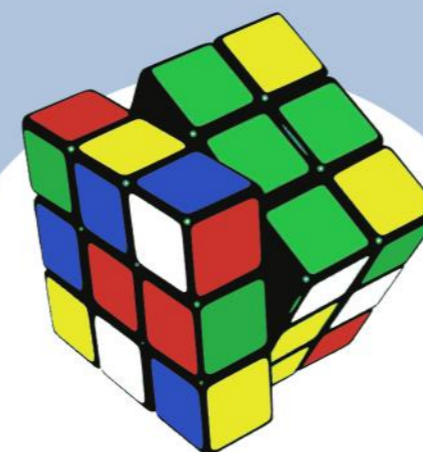
MAPMAKER

Página web de National Geographic, una aplicación sencilla donde se puede marcar, personalizar e imprimir un mapa para manejo geoespacial en los niños, logrando despertar interés por el espacio donde habitan, reconocer su entorno y



ARTEHISTORIA

Es una iniciativa privada española dedicada a la creación de contenidos culturales mediante la utilización de técnicas informáticas de última generación, animaciones tridimensionales de ciudades, edificios y escenas de vida cotidiana. Los recursos ofrecidos por esta página le permiten al educando asociar, interpretar y argumentar hechos históricos que permite entender su pasado y consolidar información para su presente.



GEOCUBE

Es una iniciativa europea desarrollada por HERODOT, la Red Europea de Geografía en la Educación Superior, que pretende innovar en la manera de explorar la Geografía. Es un cubo interactivo con información muy útil de geografía, población, tierra, fenómenos geológicos entre otros; llevando al niño a explorar y conocer fenómenos con los que interactúa.



SETERRA

Finalmente es importante recordar que la dinámica para enseñar se debe conjugar con diferentes estrategias por lo cual recomiendo el uso de juegos interactivos para evaluar o profundizar como Seterra, el cual basado en mapas interactivos online, organizados por zonas y sobre los que se sitúan ciudades, regiones o banderas, invita al educando a interactuar y apropiarse del conocimiento a través de la práctica.



“
Se evidencia que los programas de licenciatura en educación infantil se muestran como un espacio de formación de docentes como mediadores socioculturales que debe tender puentes para que el niño articule su mundo vital con la vida escolar, permitiendo que existan procesos en los que las infancias se formen integralmente en el marco de lo lúdico y lo artístico.
”

Educación para educar

Profesionalizar Licenciados en Educación Infantil: su importancia para la región

Por: **Martha Patricia Alvis Orjuela**
Profesora
martha.alvis@uniminuto.edu

Para reflexionar sobre la importancia de profesionalizar en la región Licenciados en Educación Infantil, se hace necesario mencionar algunos referentes nacionales, departamentales y regionales, en cuanto a la consolidación de objetivos, planteados desde el Plan Decenal de Educación y Planes de Desarrollo.

Dentro de estos se encuentran la atención a la población infantil, para lo cual, se deben constituir equipos disciplinares necesarios para este fin. En este escenario promueven lo siguiente:

“Excelencia del talento humano, se garantizará la cualificación del talento humano, orientada a desarrollar conocimientos y habilidades particulares para el trabajo con la primera infancia y el perfilamiento de un quehacer humanizado y sensible. Para ello, se cualificarán agentes educativos por diferentes entidades en las condiciones establecidas por el Ministerio de Educación Nacional en el Lineamiento de Cualificación del Talento Humano que trabaja con primera infancia. Con esto se pretende generar procesos de actualización permanente en temáticas que aportan a la comprensión del sentido y alcance de la educación inicial”. (pág. 69)

En el Plan Nacional Decenal de Educación (PNDE) 2016 – 2026 indica, en el apartado de calidad mejorar las prácticas en la educación preescolar robusteciendo la prioridad de formar licenciados orientados hacia la educación infantil, que contribuyan al alcance de los objetivos planteados en el PND a nivel político, económico y social. De igual manera, la Gobernación de Cundinamarca ha contemplado en su PLAN DE DESARROLLO. “región que progresa” 2020-2024, entre sus metas está la erradicación de la pobreza, mejorar la educación para la primera infancia, en concordancia a la garantía del cumplimiento de los derechos.

De otra manera, el plan de desarrollo departamental (Cundinamarca), tiene previsto trabajar sobre la calidad de la educación en cuanto a cobertura, acceso y permanencia son el centro de atención en el sector educativo, es también importante el aumento de la infraestructura planteada en 900 nuevas aulas, la dotación de la proyectada y adecuación de la existente, como pilar para incentivar el desarrollo de la educación en toda su dimensión, logrando una Cundinamarca libre de analfabetismos que hoy aún llega al 3%, incentivando la investigación en niños y adolescentes de manera prioritaria, con lo cual y en conjunto con las demás alternativas desarrolladas para el sector en este Plan, lograremos la formación de un cundinamarqués al año 2036 innovador, crítico, responsable con la sociedad, con el ambiente y con su territorio.

De igual manera, el departamento de Cundinamarca presenta un déficit en la atención escolarizada de esta población, así como en el número de Licenciados que la atiende. Según datos del DANE, en el año 2016, Cundinamarca contaba con una población de 48.362 menores entre los 3 y 5 años y, de éstos, sólo 29.152 se hallaban matriculados en los grados pre jardín, jardín y transición, representando una cobertura del 60% de la población. En este sentido, el 40% de los menores no se encontraban adelantando sus estudios iniciales.

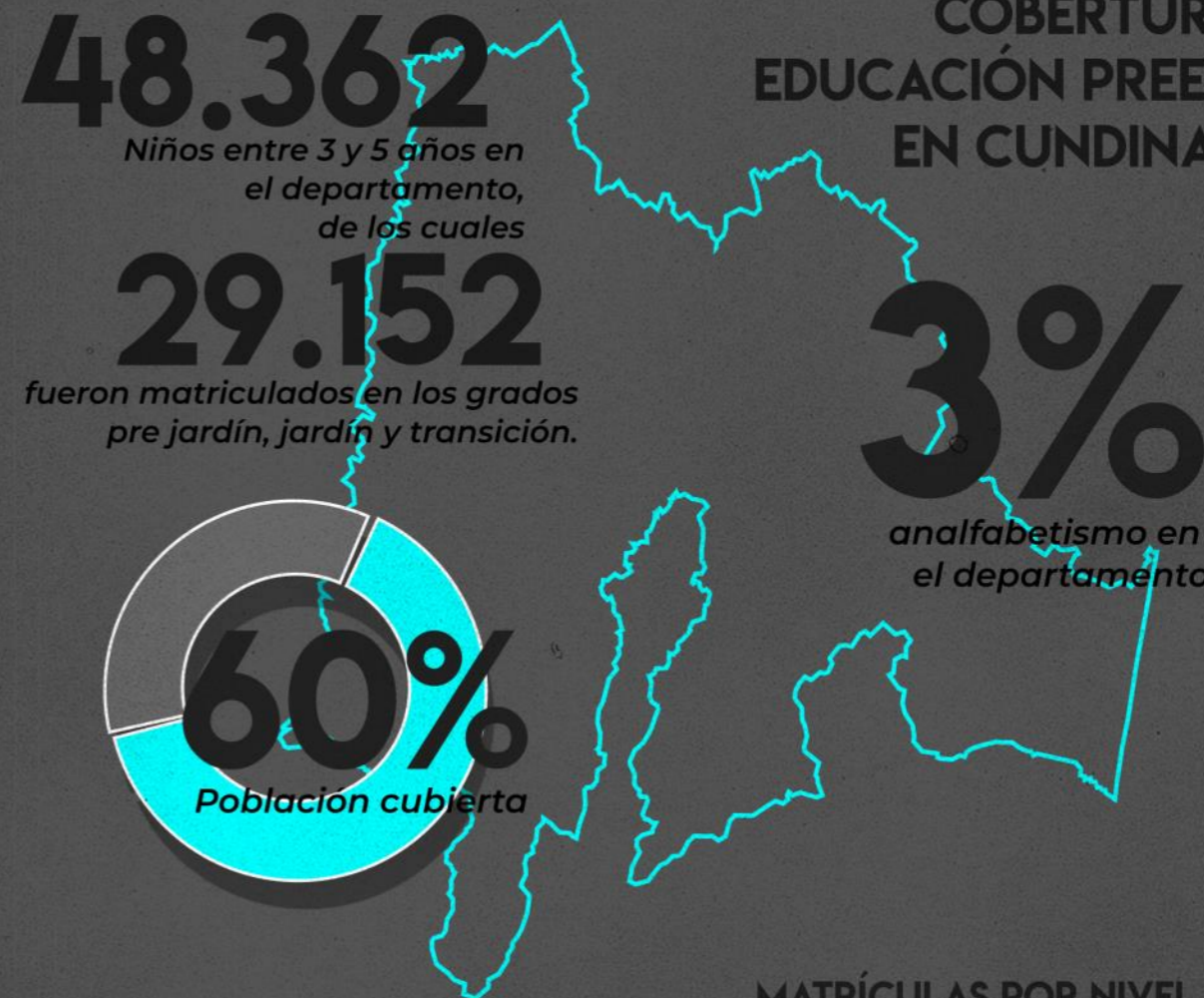
Así mismo, el plan de desarrollo del municipio de Girardot "Girardot es de todos" 2020-2023 se identifica la falta de personal profesional de apoyo a orientación escolar y de terapias para ayuda hacia el manejo de los estudiantes con discapacidades, teniendo en cuenta la inclusión. Esto conllevará al mejoramiento de la calidad educativa.

La Secretaria de Educación Municipal se ha dispuesto a dar cumplimiento a lo establecido en el plan Decenal de Desarrollo Educativo Municipal 2015-2025 a la estrategia: Educadora, Cultural e Innovadora, las cuales se unificaron para proyectarla desde la Educación Inicial. De igual manera, se contempla para la Primera Infancia, cobertura y permanencia de los infantes con el fin de continuar la posibilidad de potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida, mantener la cantidad de niños y niñas con educación inicial en el marco de la atención integral a la primera infancia sobre 1400.

En consecuencia, las oportunidades potenciales que existen para el desempeño de los profesionales se enmarcan no sólo en las políticas del país y de la ciudad frente a la educación de la primera infancia, sino que se derivan del saber, el hacer de la profesión centradas fundamentalmente en la razón de ser del maestro, con una identidad concreta bajo la capacidad de posicionar ese saber frente a los retos actuales que le impone la sociedad.

De esta manera, con el escenario político, social y educativo anterior, se evidencia que los programas de licenciatura en educación infantil se muestran como un espacio de formación de docentes como mediadores socioculturales que debe tender puentes para que el niño articule su mundo vital con la vida escolar, permitiendo que existan procesos en los que las infancias se formen integralmente en el marco de lo lúdico y lo artístico.

COBERTURA DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR EN CUNDINAMARCA 2012



MATRÍCULAS POR NIVEL EDUCATIVO (COMPARATIVO 2012-2019)



Huitzil Grafito Jose Castiva da Romero

La formación de este tipo de profesionales se hace imprescindible para la región puesto que el conocer y reconocer los intereses, necesidades de la infancia le permitirá diseñar ambientes enriquecidos que contribuyan al potenciamiento del desarrollo infantil sopesando la diversidad.

“

En esta perspectiva se hace necesario formar Licenciados en Educación Infantil para contribuir a la calidad en la escuela, cuyo éxito depende en gran parte de profesionales cualificados que tengan apropiadas competencias tanto pedagógicas, como disciplinares y académicas, de igual manera, contribuirán a la educación a la formación de niños y niñas de la primera infancia a nivel nacional, regional porque se requiere y es necesario de un acompañamiento de profesionales que logren dirigirlos apropiadamente en su desarrollo evolutivo, desde la generación de entornos óptimos de aprendizaje para los niños de todo el territorio bajo pedagogía y didácticas que permitan reflexionar críticamente sobre los procesos educativos de enseñanza que se están gestando en los nuevos contextos educativos.

Por lo cual, todo Licenciado en Educación Infantil debe desarrollar competencias, saberes, aptitudes y actitudes disciplinares, profesionales que permitan generar acciones formativas de las infancias, la formación de este tipo de profesionales se hace imprescindible para la región puesto que el conocer y reconocer los intereses, necesidades de la infancia le permitirá diseñar ambientes enriquecidos que contribuyan al potenciamiento del desarrollo infantil sopesando la diversidad. En tal sentido, los proyectos educativos y pedagógicos que implementen los licenciados deben ser incluyentes, flexibles, para atender la diversidad de las infancias, pues de esta manera se puede contribuir al cumplimiento de la estrategia de agenda regional para el territorio de Girardot, denominado: “La población mejora sus condiciones educativas”.

Estas tendencias, según el Ministerio de Educación Nacional (MEN), posibilitan hacer una aproximación más científica a la educación infantil, lo cual muestra la importancia de la oferta de programas en Girardot y en la región del Alto Magdalena, como un escenario para aportarle a la educación y sus funciones sustantivas; sobre la base de las corrientes del pensamiento que en la actualidad están siendo objeto de discusión. La formación de Licenciados en Educación Infantil, se constituye en la materialización de los intereses, necesidades y competencias, con énfasis en la reflexión de la didáctica, el trabajo de indagación, el desarrollo del pensamiento divergente, hipotético, crítico evidenciado en la propuesta investigativa de la institución y en los contextos donde se interviene. También es de destacar, que se requieren docentes en infancia con gran dominio en el idioma extranjero inglés, como campo amplio de la educación, siendo congruentes con el contexto globalizado al que están accediendo los niños y niñas no solo de la región sino del país.



El maestro

que quiero ser

Por: **María Ludibia Vásquez Bustamante**
Profesora
maria.vasquez.b@uniminuto.edu

El inicio de la práctica pedagógica es un momento de una gran importancia para el licenciado en educación Infantil, visto desde el punto de vista teórico, práctico, de vocación, incluso es un desafío para la creatividad y la imaginación de los maestros en formación. Es un reto al que se deben enfrentar y para el cual deben estar preparados.

La práctica pedagógica, a diferencia de la práctica profesional de las demás carreras, no solo permite al estudiante dar un vistazo al mundo laboral profesional al que se va enfrentar terminada la carrera, permite que el maestro en formación ingrese al mundo de la primera infancia, que encanta o asusta, ya que es el momento de ponerse en frente de un grupo de 15 niños ¡o quizás más!, que le observan con ojos expectantes, que esperan que les enseñe infinidad de cosas, pero al mismo tiempo, quieren divertirse y disfrutar de los procesos de aprendizaje, es entonces donde se debe recurrir a la memoria, a esos datos que quizás fueron aburridos o tediosos de leer, pero que ahora son de suma importancia para definir cómo enfrentarse al reto de ser maestro, es el momento en el que el mundo empieza a dar vueltas y la información se enreda y se confunde en la memoria. Así que ese momento es ahora, ha llegado el tiempo, ¿debes decidir que maestro quieres y puedes llegar a ser!

Poco a poco se logran despejar las ideas y empiezas a darte cuenta de que toda la información grabada en tu memoria, empieza a fluir sin mayor esfuerzo, recuerdas el rostro y los consejos de tus profesores y pones en práctica sus enseñanzas. Con la ayuda de los interlocutores de los escenarios de práctica refinas tus métodos, ya que es allí donde se enfrenta la realidad, al requerimiento que realiza cada institución en la planeación de las actividades, en la perfección de las guías de trabajo, en la puntualidad, en lo que se puede o no enseñar, en lo que se puede o no decir.

también debe cuidar de esos niños que están a su cargo, llevarlos al baño, limpiarles la nariz, ayudarlos a comer y lo que mejor mide la vocación del practicante, lavarle sus manitas y carita cuando se vomitan porque se siente malitos, eso y otras cosas más que muchas veces no se mencionan, y que en ocasiones no son las más agradables, pero que hacen parte de la labor y se realizan por amor a los niños, niñas y por la vocación de ser maestro. Finalmente, el Practicante de primera infancia llega al aula con buenas ideas que refrescan la escuela, permitiendo a los docentes titulares

"Poco a poco se logran despejar las ideas y empiezas a darte cuenta de que toda la información grabada en la memoria, empieza a fluir sin mayor esfuerzo, recuerdas el rostro y los consejos de tus profesores y pones en práctica sus enseñanzas."

Aprendes que "un gesto dice más que mil palabras", y que los niños, las niñas y los padres de familia leen cada uno de ellos, (a veces mucho mejor que uno mismo) por lo que debes vincular a sus ejercicios una mirada diferente, novedosa y fresca de la educación, ya que el maestro en formación tiene una creatividad e imaginación original, según el momento cultural que esté viviendo la sociedad, por los que aprendes también a hablar con fluidez y seguridad, a moverte y sonreír; aunque a veces, se los aportes que brindan renuevan el salón de clases. Así que compañera, compañeros practicantes, es importante que no dejes de soñar con una educación que rompa barreras, que de primera infancia no es solo asistir al colegio y cuidar a los niños mientras juegan, es planear y preparar la clase, es ser flexible, ágil, paciente y creativo, especialmente cuando estás realizando la motivación de inicio del día y algún niño interrumpe para contar algo que le sucedió o escuchó, y resulta ser más interesante que lo que se tenía planeado para la jornada, y es ahí cuando piensas en todo el tiempo de planeación y preparación "no sirvieron de mucho", y se debe improvisar y enseñar lo que el contenido le indica, con el nuevo tema que los niños propusieron.

vincular a sus ejercicios una mirada diferente, novedosa y fresca de la educación, ya que el maestro en formación tiene una creatividad e imaginación original, según el momento cultural que esté viviendo la sociedad, por los que aprendes también a hablar con fluidez y seguridad, a moverte y sonreír; aunque a veces, se los aportes que brindan renuevan el salón de clases. Así que compañera, compañeros practicantes, es importante que no dejes de soñar con una educación que rompa barreras, que de primera infancia no es solo asistir al colegio y cuidar a los niños mientras juegan, es planear y preparar la clase, es ser flexible, ágil, paciente y creativo, especialmente cuando estás realizando la motivación de inicio del día y algún niño interrumpe para contar algo que le sucedió o escuchó, y resulta ser más interesante que lo que se tenía planeado para la jornada, y es ahí cuando piensas en todo el tiempo de planeación y preparación "no sirvieron de mucho", y se debe improvisar y enseñar lo que el contenido le indica, con el nuevo tema que los niños propusieron.

Y qué decir de las demás funciones del maestro de primera infancia; porque él o ella, no solo enseña a leer, a escribir, a contar, a colo-

tocar ser.



Oferta

EDUCACIÓN CONTINUA

Modalidad Presencial y Virtual

Cursos - Talleres - Seminarios - Diplomados - Conferencias

RECTORÍA CUNDINAMARCA

UNIMINUTO es reconocida a nivel nacional e internacional como una Institución de Educación Superior que, desde su modelo educativo inspirado en el Humanismo Cristiano, forma personas íntegras que, como profesionales competentes y emprendedores abiertos a la búsqueda de Dios y al servicio del hombre, contribuyan al desarrollo de sus comunidades y de una sociedad equitativa. UNIMINUTO se caracteriza por ser una institución incluyente y sostenible, soportada en una cultura de alta calidad, con una oferta educativa amplia y pertinente, gran cobertura, fácil acceso, uso de nuevas tecnologías, promoción de la innovación social y de iniciativas de cooperación para el desarrollo.

Diplomados Ciencias Sociales

Diplomado en gestión del desarrollo municipal y regional.

Diplomado en gestión pública.

Diplomado en coaching con PNL.

Diplomado acompañamiento social a familia(s) y pareja(s).

Un proceso de interacción a la luz del trabajo social.

Diplomado en pedagogía social para la interacción para la comunidad, una propuesta interdisciplinaria desde el trabajo social.

Diplomado en realización documental con énfasis en desarrollo comunitario.

Diplomado el arte como estrategia pedagógica.

Diplomado empoderamiento del liderazgo comunal.

Diplomado inclusión sin exclusión: una mirada a la educación inclusiva.

Para conocer los requisitos de inscripción, contáctenos a través de los siguientes puntos de atención en los Centros Regionales:

Centro Regional	Dirección	Teléfono
Madrid	Cll. 7 No. 3-58/60, frente al Parque del Reloj	291 6520 Ext. 14588 erika.hernandez.t@uniminuto.edu
Girardot	Cra. 9 No. 34-54, Rosa Blanca - Sede G. Herreros	291 6520 Ext. 3618
Soacha	Tv. 5 No. 5g-95, Lagos de Malibú	291 6520 Ext. 3345 saadia.velasquez@uniminuto.edu
Zipaquirá	Av. 15 No. 1-22 Sur, La Fragüita	291 6520 Ext. 14015 luz.alvarezt@uniminuto.edu
Bogotá	Cll. 57 No. 19-45, Galerías	291 6520 Ext. 14015 luz.alvarezt@uniminuto.edu



Más Información:

educontinuacundinamarca@uniminuto.edu

Teléfono: 291 6520 Ext. 13250/13204



EDUCACIÓN • CIENCIAS SOCIALES • ADMINISTRACIÓN • INGENIERÍA

Desarrollo Regional
La universidad al servicio de las regiones

*Revista de divulgación
en Educación, Ciencias Sociales, Administración e Ingeniería
de la Corporación Universitaria
Minuto de Dios
UNIMINUTO
Rectoría Cundinamarca*