

Curso

Revoluciona tu clase: de la enseñanza tradicional a la innovación con IA, realidades inmersivas y gamificación

Un curso diseñado para reimaginar la
pedagogía haciendo uso de la tecnología



2025





Inscripciones

Plazo: hasta el 25 de junio

Se confirmará la asignación del cupo,
vía correo electrónico



Curso

Revolucionamos tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

Descripción

Este curso busca generar procesos de reflexión e innovación sobre el papel de la tecnología en la educación superior. A través de un enfoque humanizado, pedagógico e investigativo, los docentes participantes explorarán herramientas emergentes como la Realidad Virtual (VR), la Realidad Aumentada (AR), la Inteligencia Artificial (IA) y la gamificación educativa, reconociendo su potencial para transformar las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

La propuesta se fundamenta en la necesidad de responder a las nuevas dinámicas de los entornos digitales, en los cuales la actualización tecnológica no se reduce al uso de dispositivos, sino que implica una integración crítica, ética y contextualizada que promueva la calidad educativa, la inclusión y el pensamiento creativo.

Objetivos

- Fortalecer las competencias docentes para la incorporación efectiva de tecnologías emergentes en ambientes educativos universitarios, promoviendo prácticas pedagógicas innovadoras y contextualizadas.



Curso

Revoluciona tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

Estructura

Unidad 0. Bienvenida: El sentido de enseñar en la era digital

Propósito: Reconocer el valor de la transformación pedagógica con tecnologías emergentes, y activar las experiencias y expectativas del grupo.

1. Presentación de la Unidad

- Video de bienvenida al curso
- Propósito general y objetivos del curso
- Reto inicial: ¿Cómo imaginas tu aula dentro de 5 años?
- Glosario básico: innovación, IA, VR, AR, gamificación

2. Contextualización

- Lectura digital: Panorama de la educación digital en la universidad
- Muro colaborativo (Padlet): Expectativas, emociones y resistencias frente a la tecnología

3. Contenido Formativo

- Infografía interactiva: Ejes del curso y cómo se conectan
- Minivideo: El rol del docente en tiempos de inteligencia artificial

4. Actividades Prácticas

- Crear avatar o perfil visual del "docente del futuro"
- Reflexión: Mi identidad pedagógica y tecnológica

5. Socialización e Interacción

- Foro de presentación: ¿Quién soy como docente y qué me inquieta sobre la tecnología educativa?

6. Evaluación

- Cuestionario diagnóstico interactivo
- Entregable: avatar con narrativa reflexiva



Curso

Revoluciona tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

Unidad 1. Realidades inmersivas: aprender desde la experiencia

Propósito: Explorar y aplicar la realidad aumentada y virtual como herramientas pedagógicas en el aula universitaria.

1. Presentación de la Unidad

- Video inspirador: experiencias reales con RA y RV en educación
- Reto inicial: ¿Qué tema de tu clase se podría vivir mejor con una simulación?

2. Contextualización

- Lectura multimedia: ¿Qué son las realidades inmersivas?
- Línea del tiempo: evolución de las tecnologías inmersivas

3. Contenido Formativo

- Demostración con herramientas (Merge Cube, CoSpaces, Quiver)
- Glosario interactivo (RA, RV, MR)

4. Actividades Prácticas

- Diseño de una experiencia de realidad aumentada con fines pedagógicos
- Prueba de una app inmersiva y análisis crítico

5. Socialización e Interacción

- Foro de ideas: ¿Qué contenidos de mi clase puedo transformar con RA o RV?

6. Evaluación

- Quiz interactivo
- Evidencia: diseño de una actividad inmersiva

Unidad 2. Inteligencia Artificial: aliada en el aula

Propósito: Comprender el potencial y los límites de la inteligencia artificial para personalizar la enseñanza y apoyar la toma de decisiones pedagógicas.

1. Presentación de la Unidad

- Podcast: ¿Qué es y qué no es la IA en educación?
- Reto inicial: ¿Qué decisión docente podrías automatizar con IA?



Curso

Revoluciona tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

2. Contextualización

- Lectura digital: Ética y pedagogía en tiempos de IA
- Mapa conceptual: Aplicaciones reales de IA en educación

3. Contenido Formativo

- Exploración guiada: herramientas como ChatGPT, Socrative, Curipod, Quillionz
- Video: Aprendizaje adaptativo y analítica educativa

4. Actividades Prácticas

- Crear una actividad personalizada con IA (ej: un cuestionario adaptativo)
- Simulación: responder con IA a un caso real de aula

5. Socialización e Interacción

- Debate: ¿Puede la IA reemplazar el juicio pedagógico?

6. Evaluación

- Evaluación con retroalimentación
- Producto: diseño de recurso didáctico con IA

Unidad 3. Gamificación: Jugar para aprender

Propósito: Aplicar principios de juego en ambientes universitarios para fomentar la participación, la motivación y el aprendizaje significativo.

1. Presentación de la Unidad

- Video: Casos exitosos de gamificación en educación superior
- Reto inicial: Convierte tu clase más difícil en una misión épica

2. Contextualización

- Lectura: Fundamentos de la gamificación pedagógica
- Infografía: Elementos del juego aplicables a la enseñanza

3. Contenido Formativo

- Demostración: plataformas como Classcraft, Genially, Kahoot
- Comparativo de herramientas



Curso

Revoluciona tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

4. Actividades Prácticas

- Crear una actividad gamificada (ej: tablero, reto, narrativa)
- Adaptación de una unidad académica con estructura de juego

5. Socialización e Interacción

- Foro: ¿Qué aprendizajes se fortalecen cuando se juega?

6. Evaluación

- Evaluación práctica
- Evidencia: diseño de actividad gamificada

Unidad 4. Proyecto Final: Tecnología con Sentido Pedagógico

Propósito: Integrar al menos dos tecnologías emergentes en una propuesta didáctica coherente con su contexto universitario.

1. Presentación de la Unidad

- Video: Inspiraciones para transformar la enseñanza
- Reto final: Tu aula, tu estilo, tu innovación

2. Actividades Prácticas

- Desarrollo del proyecto integrador
- Revisión por pares con rúbrica
- Producción de material final (video, recurso, actividad interactiva)

3. Socialización

- Presentación del proyecto en foro de cierre
- Retroalimentación colaborativa

4. Evaluación

- Rúbrica final
- Encuesta de satisfacción y reflexión final



Curso

Revoluciona tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

Metodología

El curso se desarrollará bajo un enfoque constructivista y colaborativo, mediante clases sincrónicas, foros de discusión, estudios de caso y actividades prácticas con herramientas digitales. Se promoverá el aprendizaje basado en proyectos (ABP), en el que cada docente construirá una propuesta de aplicación contextualizada. La reflexión pedagógica y el análisis crítico serán ejes transversales en todo el proceso.

Evaluación

La evaluación será formativa y continua. Se tendrá en cuenta:

- Participación en sesiones sincrónicas y foros (20 %)
- Reflexiones críticas sobre cada módulo (20 %)
- Actividades prácticas con herramientas tecnológicas (30 %)
- Proyecto final: diseño de una estrategia didáctica que integre al menos dos de las tecnologías estudiadas (30 %)



Curso

Revolucionamos tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

Entregable del estudiante

Los entregables se realizarán por unidades de esta forma:

Unidad 0

- Avatar o perfil docente del futuro con narrativa reflexiva (¿quién soy como docente en la era digital?).
- Participación en el foro de presentación.
 - Cuestionario diagnóstico sobre competencias digitales y percepción de la tecnología.

Unidad 1

- Diseño de una actividad educativa utilizando RA o RV (puede incluir simulaciones, recorridos, interacciones).
- Rúbrica breve para evaluar la experiencia inmersiva diseñada.
- Reflexión escrita (máx. 300 palabras) sobre posibilidades y límites de aplicar RA/RV en su contexto docente.
 - Participación en foro temático.

Unidad 2

- Diseño de un recurso o actividad personalizada usando IA (por ejemplo: cuestionario adaptativo, tutor digital, generador de contenidos).
- Informe de análisis crítico sobre el uso de una herramienta de IA en educación (matriz DAFO, ensayo corto o reflexión argumentada).
 - Participación en foro: Ética y pedagogía con IA.



Curso

Revoluciona tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

Unidad 3

- Diseño de una actividad gamificada para su clase (con estructura: narrativa, retos, recompensas, evaluación).
- Presentación del diseño gamificado en formato visual o multimedia (Genially, Canva, presentación interactiva, etc.).
 - Participación en foro: Experiencias y propuestas de gamificación.

Unidad 4

- Propuesta didáctica integradora: debe incluir mínimo 2 de las tecnologías abordadas (RA/RV, IA, gamificación).
- Formato: presentación multimedia o recurso digital (puede ser video, Genially, blog, juego interactivo, etc.).
- Justificación pedagógica.
 - Aplicabilidad en su contexto universitario.
 - Evidencias visuales o de funcionamiento.
 - Autoevaluación del proceso (cuestionario de cierre).
 - Retroalimentación a otro proyecto (coevaluación con rúbrica).



Curso

Revoluciona tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación

Horario:

Viernes

2:00 p. m. a 6:00 p. m.

y sábados

8:00 a. m. a 12:00 m. y

2:00 p. m. a 4:00 p. m.

A partir del viernes **11** de julio a
sábado **2** de agosto

Curso

Revolucionamos tu clase:

de la enseñanza tradicional a la innovación
con IA, realidades inmersivas y gamificación



Uptc[®]
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia



Organizan:



Vicerrectoría
Académica



Centro de Gestión de
Investigación y Extensión
Facultad de Ciencias de la Educación

¡Visítanos!



Mayores informes:
ciefed@uptc.edu.co
Celular: 3103351547