

Convocatoria de Experiencias Pedagógicas Universitarias V Encuentro de Innovación Educativa Mediada por las TIC "Horizontes digitales: innovar para la docencia"

1. PRESENTACIÓN

La Universidad del Atlántico invita de manera cordial a su comunidad docente e instituciones de educación superior externas a participar en el V Encuentro de Innovación Educativa Mediada por las TIC. El evento busca consolidarse como un espacio de reflexión profunda; por tanto, se extiende una invitación especial a las universidades de Barranquilla y su área metropolitana para visibilizar sus prácticas pedagógicas disruptivas.



2. CONVOCATORIA

La postulación se registrará por las siguientes condiciones específicas:

Cupos y postulación por dependencia en la Universidad del Atlántico
Cada facultad postulará las experiencias pedagógicas de sus programas y el Comité Académico del evento seleccionará las experiencias con mayor desarrollo.

Cupos y postulación para universidades externas

Cada universidad externa avalará **una** experiencia que la represente.

Para la presentación en el evento central, se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación tanto para las experiencias internas como externas: pertinencia, coherencia, innovación, transformación, resultados, empoderamiento, evaluación y transferencia (ver anexo: Matriz de evaluación).

Descripción de las experiencias

Para inscribir las experiencias se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- 1.1 Identificación y delimitación del problema: Diagnóstico y descripción clara del problema educativo o necesidad pedagógica que se pretendió resolver mediante el uso de las TIC.
- 1.2 Actividades implementadas: Detalle de las estrategias, metodologías digitales y acciones didácticas puestas en marcha durante la práctica.

- 1.3 Resultados visibles: Evidencias pedagógicas, logros alcanzados y el impacto medible de la innovación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- 1.4 Conclusiones de la práctica: Reflexión crítica sobre los aciertos, dificultades superadas y lecciones aprendidas durante la ejecución de la experiencia.
- 1.5 Divulgación y réplica: Análisis sobre la viabilidad de transferir, adaptar o replicar esta práctica de aula en otros contextos educativos universitarios.

Postulación oficial: Solo se recibirán propuestas externas que cuenten con la debida certificación o aval institucional formal de su respectiva universidad.

3. OBJETIVOS

Objetivo general

Propiciar un espacio interinstitucional de socialización y reflexión en torno a las prácticas pedagógicas mediadas por las TIC, que respondan con pertinencia, innovación y rigor a los desafíos actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación superior.

Objetivos específicos

- Visibilizar las innovaciones didácticas de la Universidad del Atlántico y de las universidades de Barranquilla y su área metropolitana.
- Fomentar el intercambio de saberes prácticos y teóricos entre los cuerpos docentes universitarios.
- Consolidar una red de buenas prácticas enfocadas en el uso pedagógico y transformador de las TIC.

4. DIRIGIDO A

- ❖ Docentes de la Universidad del Atlántico.
- ❖ Docentes de universidades públicas y privadas de Barranquilla y su área metropolitana que hayan sido seleccionados por sus respectivas instituciones.

- ❖ Las experiencias podrán ser presentadas bajo autoría de forma individual o colectiva.

5. LÍNEAS TEMÁTICAS

Las experiencias postuladas deberán adscribirse a uno de los siguientes ejes temáticos:

- 4.1 **Metodologías y enfoques pedagógicos innovadores mediados por las TIC:** Aprendizaje basado en proyectos (ABP), aula invertida, aprendizaje colaborativo o gamificación.
- 4.2 **Integración de tecnologías emergentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje:** Uso e implementación didáctica de realidad virtual (RV), inteligencia artificial (IA), simuladores y diversas herramientas digitales avanzadas.
- 4.3 **Las TIC como mediadoras del pensamiento crítico:** Estrategias tecnológicas enfocadas en el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas complejos en el aula.
- 4.4 **Nuevos modelos de organización y gestión educativa:** Propuestas de personalización del aprendizaje, flexibilización curricular y sistemas alternativos o disruptivos de evaluación formativa a través de medios digitales.

6. REQUISITOS DE PRESENTACIÓN E INSCRIPCIÓN

Para formalizar la participación, se deberá completar el siguiente proceso:

- 5.1 **Diligenciamiento del formulario:** El docente seleccionado deberá descargar y completar en su totalidad los campos obligatorios del formulario oficial de postulación del encuentro.
- 5.2 **Soportes requeridos:** Adjuntar el aval institucional formal de postulación.
- 5.3 **Envío:** Radicar la experiencia junto con los soportes a través del formulario oficial del evento antes de la fecha y hora de cierre.

7. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	FECHA LÍMITE
Apertura de la convocatoria	22 de julio de 2026
Cierre de postulaciones	18 de agosto de 2026
Evaluación por pares académicos	19 de agosto al 28 de agosto de 2026
Notificación de resultados	4 de septiembre de 2026
Lugar y fecha del evento	Universidad del Atlántico, sede Norte, Centro Cultural, Salón Múltiple #4

7. BENEFICIOS Y RECONOCIMIENTOS

A los docentes cuyas experiencias pedagógicas resulten seleccionadas, se les otorgará:

Certificación oficial: Constancia expedida por la Universidad del Atlántico que los acredite como ponentes de una "experiencia pedagógica significativa".

Publicación: Inclusión del documento de la experiencia en las memorias oficiales del evento, las cuales contarán con su respectivo código ISSN para publicación.

Espacio de ponencia: Asignación de un espacio de exposición magistral e interacción durante las jornadas del encuentro.

Matriz de evaluación

Criterio	Aspectos a valorar	Puntaje Máximo	Puntaje obtenido	Observaciones del evaluador
1. Pertinencia	Responde a una necesidad institucional o educativa claramente identificada. Está acorde con las líneas temáticas del evento y el contexto de la educación superior.	15		
2. Coherencia metodológica	Existe articulación entre problema, objetivos, metodología, actividades, recursos, evaluación y resultados.	15		
3. Innovación	Presenta elementos novedosos en metodologías, estrategias didácticas, recursos, tecnologías emergentes o IA aplicada a la educación. Demuestra valor agregado respecto a prácticas tradicionales.	30		
4. Resultados	Presenta los logros obtenidos y evidencia un impacto o solución a las necesidades y problemáticas identificadas	20		
5. Participación y apropiación	Existe activa participación de estudiantes, docentes u otros actores, evidenciando apropiación de la experiencia y aprendizaje colaborativo.	20		

NOTA: Las experiencias que igualen o superen 70 puntos en la evaluación conformarán el listado de proyectos seleccionados y serán organizados en estricto orden descendente de calificación.

En caso de que se obtengan experiencias con igual puntaje, para la ubicación de estos en el listado de seleccionados se procederá a su desempate con la aplicación de los siguientes criterios: 1. Al mayor puntaje del criterio #3 de Innovación (Presenta elementos novedosos en metodologías, estrategias didácticas, recursos, tecnologías emergentes o IA aplicada a la educación. Demuestra valor agregado respecto a prácticas tradicionales).