

Lineamientos para la
Innovación pedagógica
UCompensar - 2021

Este documento es producto académico de la Unidad de Currículo y la Facultad de Ciencias Sociales y de la Educación de la Fundación Universitaria Compensar, en alineación con las propuestas institucionales de la Dirección Académica, la Dirección de Educación Virtual y la Dirección de Tecnologías de la Información. La entidad financiadora de esta obra es la Fundación Universitaria Compensar y su aprobación fue otorgada por el Consejo Académico Institucional en el mes de diciembre de 2021.

© 2021 Lineamientos de Innovación Pedagógica de la Fundación Universitaria Compensar.

Autores

© Claudia Milena García. © Camilo Arturo Contreras. © Albenis Cortés Rincón. © Yarmiht Yurani González.

Primera edición.

Versión digital

Revisión interna: José Daniel Quiroga Escobar - Decano FACSEDU. Gerardo Santos – Decano FACOFI.

Revisión Interna de Facultades y áreas Transversales: María Ligia Herrera – Decana Facultad de Comunicación. Nelson Felipe Rosas – Decano Facultad de Ingeniería. Ximena Serrano – Decana Facultad de Ciencias Empresariales. Diana Gómez – Directora de Bilingüismo. Elizabeth Ayala – Directora de Áreas Transversales.

Aprobación: José David Marín Enríquez – Director Académico.

Diseño y diagramación: Dirección de Mercadeo y Comunicaciones

Todos los derechos reservados. 2021.

Este documento no puede ser reproducida ni total ni parcialmente, ni entregada o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sin el permiso previo del autor.

Tabla de contenido

Introducción	6
Definición de innovación pedagógica	7
La Innovación pedagógica en la Fundación Universitaria Compensar	¡Error! Marcador no definido.
Marco Institucional	9
Misión de UCompensar	¡Error! Marcador no definido.
Visión de UCompensar	¡Error! Marcador no definido.
Valores Institucionales.....	¡Error! Marcador no definido.
Propósito institucional.....	¡Error! Marcador no definido.
Impronta Institucional	¡Error! Marcador no definido.
Marco Normativo	8
Componentes fundantes: Lineamientos de innovación pedagógica en la UCompensar.....	14
REFERENTES	18

CONSEJO ACADÉMICO

José David Marín Enríquez - Director Académico
José Daniel Quiroga Escobar – Decano Facultad de Ciencias Sociales y de la Educación
Ximena Serrano Quiroga – Decana Facultad de Ciencias Empresariales
María Ligia Herrera Navarro – Decana Facultad de Comunicación
Nelson Felipe Rosas – Decano Facultad de Ingeniería
Gerardo Santos – Decano Facultad de Contaduría y Finanzas internacionales
Juliana Barrios Camargo – Secretaria General
Representante de los estudiantes - Julieth Dayanna Piñeros Cano
Representante de los docentes - María Angélica Sandoval Galvis
Marco Aurelio Llinás Volpe – Rector General

CONTROL DE CAMBIOS		
VERSIÓN	FECHA DE EMISIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA MODIFICACIÓN
1	13-12-2021	Aprobación del Consejo Académico

LISTA DE DISTRIBUCIÓN	MEDIO DE ENTREGA		
	ÁREA PROCESO	FÍSICO	DIGITAL
			X

Introducción

Los modelos económicos actuales enfatizan en la importancia de los nuevos conocimientos, la promoción de la innovación y el desarrollo de la capacidad humana como las fuentes de crecimiento sostenible. Es de esta manera, como una forma de producir el crecimiento económico de un país es a través de sus ciudadanos implementando estrategias de educación focalizadas en el desarrollo de las capacidades humanas con el fin de que las personas pueden aportar valor agregado a la economía, contribuir al legado cultural y participar en el discurso social. (Unesco, 2011). En relación con este reto, el docente desde su práctica tiene una alta responsabilidad al concebir el desarrollo humano como un proceso de ampliación de las opciones que tienen las personas de mejorar su calidad de vida y la de su comunidad a través del aumento de sus capacidades para realizar los modos de vida que consideran deseables de acuerdo con sus valores (PNUD, 2006). De esta forma, promover buenas prácticas pedagógicas en ambientes de aprendizaje contribuyen a plantear las bases institucionales frente a lo que se considera innovación y que permite orientar los procesos institucionales y de aula en pro de transformación de la educación con miras a la maximización de la calidad.

Así mismo, el documento brinda una definición de Innovación Pedagógica, tomando como base literatura con carácter científico, constituyéndose en la directriz institucional que atiende las disposiciones y tendencias a nivel nacional e internacional para educación superior. Posteriormente propone los fundamentos de la innovación pedagógica para La Fundación Universitaria Compensar (UCompensar) asociados al Modelo pedagógico (Socioconstructivista) y al didáctico (basado en metodologías activas con uso de Tecnologías Educativas), en relación a criterios operativos que facilitan su implementación en espacios académicos y ambientes de aprendizaje diversos, inclusivos y disruptivos para la formación en liderazgo y emprendimiento/intraemprendimiento, con enfoque Universidad-Empresa, ajustados a la modalidad (presencial y virtual).

Por lo tanto, el presente documento reconoce y valora los aprendizajes logrados por la Fundación Universitaria Compensar a través de las diferentes acciones educativas, con el fin de propender por una cultura de la innovación que pueda ser llevada del macro al microentorno, favoreciendo de esta manera la concreción del Sello institucional.

Definición de innovación pedagógica

A partir de la revisión detallada de la literatura, es posible precisar el concepto de **Innovación** desde una mirada etimológica hasta su consolidación a lo largo de la historia, con lo cual se facilita su comprensión en sentido holístico.

Partiendo de la base **etimológica**, se define innovar (Del lat. *innovāre*) como mudar o alterar algo, introduciendo novedades. Al mismo tiempo *innovāre* se deriva de *novus* (nuevo), el cual se define como adjetivo así: recién hecho o fabricado; que se ve o se oye por primera vez; repetido o reiterado para renovarlo; distinto o diferente de lo que antes había o se tenía aprendido, que sobreviene o se añade a algo que había antes y/o recién incorporado a un lugar o a un grupo.

A nivel país, en el tema de innovación, las conceptualizaciones y lineamientos establecidos por el Departamento Administrativo de **Ciencia, Tecnología e Innovación – Colciencias (2016) ahora el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación (2019)**, comprende la innovación como: “la introducción al uso de un producto (bien o servicio) o de un proceso, nuevo o significativamente mejorado...” (p.6) y establece que “para que haya innovación hace falta, como mínimo, que el producto (bien o servicio), el proceso, el método de comercialización o el método de organización sean nuevos o significativamente mejorados para la empresa” (p.6). Con base en ello es posible determinar tres tipos de innovaciones en cuanto a su contexto de aplicación, a saber: de producto (bien o servicio), organizacional y de proceso.

Desde la perspectiva amplia de la innovación (Christensen, C., Baumann, H., Ruggles, R. y Sadtler, T. 2006) según su nivel de novedad o cambio, cualquier innovación se puede clasificar en: de tipo **disruptivo** (una novedad plena); **radical** (cambio significativo a algo existente); o **incremental** (cambio parcial a algo existente).

La Innovación tiene **múltiples campos de aplicación, siendo la Educación** uno de mayor contribución al desarrollo social y económico de las regiones. Durante los últimos años se ha convertido en un referente concreto y ha estado la agenda de universidades, centros de pensamiento y autores en general. Lo anterior ha favorecido la creación de numerosa literatura observando las posibilidades, los campos de aplicación y la generación de diversos productos y herramientas aptos para el trabajo en múltiples escenarios vinculados con la formación de los sujetos.

Para Arturo Barraza Macías (2005) durante las décadas de los 70s y 80s se genera un auge significativo frente a las discusiones que se dan en torno al concepto **innovación educativa**; algunos de los textos más significativos que presenta este autor colombiano, son: *Cómo se realizan los cambios en la educación: una contribución al estudio de la innovación* (Huberman, 1973), *El tiempo de la innovación en materia de educación* (UNESCO, 1975), *Innovación y problemas de la educación*, y *Teoría y realidad en los países en desarrollo* (Havelock y Huberman, 1980). A partir de allí, este concepto ha tomado relevancia en los diversos ámbitos de la educación y se ha puesto en diálogo con otros núcleos disciplinares como: la política educativa con Pedro y Puig, (1999), la práctica profesional con Libedinski (2001), la formación de docentes con Calderón, (1999), Monné y Pujals, (2005), Moreno y Ferreira, (2004), y en la gestión institucional con Sancho *et al.* (1993), Gómez, (2002).

En este orden de ideas, **la innovación educativa es un área de estudio complejo**, no sólo por la rigurosidad que implica el proceso mismo de la innovación (constituido por etapas y desarrollado con métodos particulares, como el Design thinking o pensamiento de diseño, impulsado por el profesor Tim Brown (2009) de la Universidad de Stanford) sino por la complejidad de lo “Educativo”, ya que, según Unigarro (1999) y Díaz (2013). La innovación en este campo representa la transformación o mejora a las acciones humanas intencionadas que se adelantan en pro de la formación de los sujetos. Este proceso transita desde lo informal de la vida en sociedad hasta lo no formal (para el trabajo y el desarrollo humano) e incluso hasta lo formal o reglado, en donde se obtienen títulos y grados en cada nivel (Sarramona, 1989).

Este proceso (Innovación educativa) abarca distintos ámbitos de realización: **pedagógico, didáctico, lo curricular y lo organizacional o de gestión.**

Haciendo foco en lo pedagógico, para Santiago Rincón Gallardo (2014) citando a Cohem, Raudensbush y Ball (2013); Hawkins, (1974), el término **innovación pedagógica** se emplea para "para denominar las prácticas que alteran visiblemente las relaciones al interior del núcleo pedagógico —la relación entre maestro y estudiante en presencia de un contenido" (pág. 12)

Particularmente, para el **Ministerio de Educación Nacional - MEN de Colombia (2013)** la innovación pedagógica se entiende como aquellas prácticas profesionales transformadoras que se generan en la interacción docente-estudiantes teniendo un efecto positivo en los procesos de aprendizaje y de formación. En este sentido, el MEN afirma que el desarrollo de los procesos asociados a la innovación pedagógica no surge de estrategias aisladas, sino de un conjunto de acciones intencionadas y sistemáticas para la mejora de las condiciones del contexto educativo, las metodologías, estrategias y/o procesos.

Desde este contexto, en **UCompensar se entiende la innovación pedagógica** como un proceso que busca transformar, bien desde la generación de nuevas formas o a través del cambio y mejora de aquellas existentes. De otro lado, la innovación en UCompensar es un concepto en continua construcción y, por tanto, aborda no sólo desarrollos tecnológicos, sino que además inserta el factor humano como variable transversal, al igual que altas dosis de creatividad (UCOMPENSAR, 2020, p.32).

Para ello la innovación pedagógica implican las prácticas con alcance global, es así, como los procesos de innovación por lo general buscan que la práctica pueda ser replicada en otros contextos. De igual manera, la innovación responde a necesidades organizativas, estratégicas o competitivas, surgiendo de diferentes necesidades, fines educativos, sociales o económicos, centrados en el desarrollo humano y dando un papel relevante al modelo Universidad-Empresa.

Marco Normativo de la Innovación pedagógica en Colombia

UCompensar establece los lineamientos de innovación pedagógica con base en un marco normativo que se formula a partir de la Ley 30 de 1992, la cual señala entre los objetivos de la educación superior:

Trabajar por la creación, el desarrollo y la transmisión del conocimiento en todas sus formas y expresiones y, promover su utilización en todos los campos para solucionar las necesidades del país. (...) Prestar a la comunidad un servicio con calidad, el cual hace referencia a los resultados académicos, a los medios y procesos empleados, a la infraestructura institucional, a las dimensiones cualitativas y cuantitativas del mismo y a las condiciones en que se desarrolla cada institución (p. 1)

En este sentido y, teniendo en cuenta lo contemplado en el artículos 53 de esta ley, donde se crea el “Sistema Nacional de Acreditación para las instituciones de Educación Superior, cuyo objetivo fundamental es garantizar a la sociedad que las instituciones que hacen parte del Sistema cumplen los más altos requisitos de calidad y que realizan sus propósitos y objetivos”, sumado a ello en el artículo 54 se contempla que dicho sistema “contará con un Consejo Nacional de Acreditación integrado, entre otros, por las comunidades académicas y científicas y dependerá del Consejo Nacional de Educación Superior”, este a su vez consolida un modelo de acreditación que conforme con las características y particularidades institucionales, se apoya en procesos de seguimiento a los planes de mejora que surgen del proceso de autoevaluación y acreditación (p.12).

Según el artículo 127 de la Ley 30 de 1992 este Consejo, “colaborará con el Estado en su función de promover y orientar el desarrollo científico-tecnológico” y en concordancia con la Ley 2086 de 2009, señala que las Instituciones de Educación Superior en Colombia, en el marco del Sistema Nacional de Ciencia Tecnología e Innovación, son un factor de desarrollo científico y tecnológico (p.24).

De igual manera, es pertinente mencionar que el decreto 1075 de 2015 que expide el decreto único reglamentario del Sector Educación, pero sustituido en su capítulo 2 por el decreto 1330 de 2019, en aspectos relacionados con lo curricular, mediante el artículo 2.5.3.2.3.2.4. señala que la institución deberá plantear en los Componentes Pedagógicos los lineamientos de innovación pedagógica y didáctica que integrará cada programa académico según su modalidad. (Hoja N° 12), el cual es reglamentado en la Resolución 21795 de 2020.

En términos de los procesos de autoevaluación, verificación y evaluación de las condiciones de calidad de programa, aspectos reglamentados en el decreto 1075 de 2015 y modificados igualmente por el decreto 1330 de 2019, para la obtención y/o renovación del registro calificado; en la resolución 21795 de 2020 donde se establecen los parámetros para cada uno de estos procesos. A su vez en su artículo 14 referente a los componentes pedagógicos, señala que es la institución quien, de manera coherente con el nivel de formación, la modalidad y lugar de desarrollo de los programas académicos, define, el modelo pedagógico y didáctico, la concepción de aprendizaje y las estrategias, como los recursos en términos de lo tecnológico que permitan la interacción de docentes y estudiantes. Asimismo, “deberá hacer explícitas las estrategias utilizadas para la innovación pedagógica que evidencien la forma en que la institución facilitará el logro de los resultados de aprendizaje” (p.8).

Es así como teniendo en cuenta las anteriores consideraciones, UCompensar presenta sus lineamientos de innovación pedagógica a partir de la articulación de los procesos, trayectorias e impronta institucional, el marco normativo que rige la educación y diferentes fuentes de información que ayudan a fortalecer la propuesta.

Marco Institucional

Como se plantea en el documento Modelo de formación (pedagógico, educativo, didáctico y curricular de la Fundación Universitaria Compensar (2020), en línea con el Proyecto Educativo Institucional – PEI (2020), se definen perspectivas interdependientes y escalonadas, como son: a) i) **El Modelo pedagógico.** ii) **El Modelo Educativo.** iii) **El Enfoque curricular.** iv) **El Modelo didáctico.**

En primer lugar, se presenta el **Modelo Pedagógico de UCompensar en perspectiva Socio-Constructivista**, el cual centra su mirada en la transformación del contexto socio cultural (en clave de universidad empresa orientado al sector social, productivo, cultural y tecnológico) en un proceso construcción colaborativa de conocimiento y saberes, en el que el sujeto se construye y desarrolla aprendiendo de otros y con otros, como persona, como ciudadano y como profesional, con mirada global, resolutive, innovadora, capaz de adaptarse a las dinámicas de la era digital.

Por lo anterior, UCompensar impulsa un modelo con el cual las personas pueden realizar su educación a lo largo de la vida, nutriéndose de miradas distintas y esfuerzos conjuntos a lo largo de rutas diversas, flexibles, complementarias y de construcción gradual (tipo “Lego”¹); articulando procesos formales, no formales (para el trabajo y el desarrollo humano) e informales mediante programas de nivel académico de pregrado y posgrado, así como espacios de actualización y de perfeccionamiento de competencias académicas, transversales y laborales.

De tal suerte, el socioconstructivismo se comprende como una teoría de aprendizaje mediada por la interacción social. Así, parte del hecho de observar al sujeto como protagonista de la apropiación de su entorno a través de un proceso de significación simbólica y, en un ejercicio de contraste entre experiencia y conocimiento (s,) construye la realidad social. El aprendizaje se consolida como un proceso de relación; ello, supone una lógica mediada por la vinculación entre los sujetos en un determinado contexto, es decir, no se concibe la construcción de aprendizajes en abstracto, ni tampoco como una acción individual.

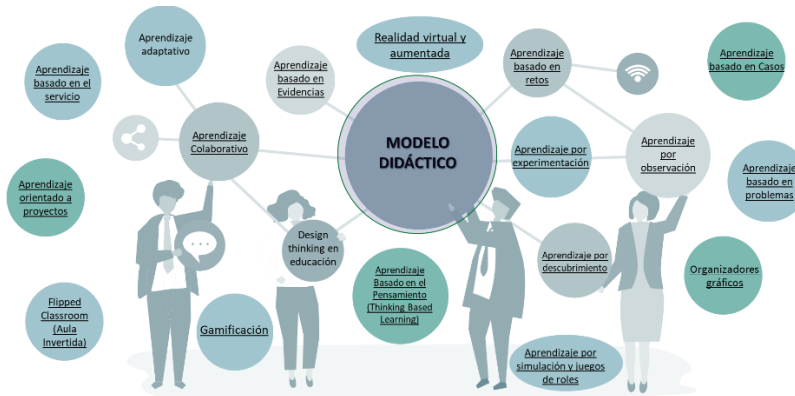
Por su parte, el **Modelo Didáctico Institucional** entendido como una patrón o tipo que representa las formas de relación concreta que se dan los procesos de enseñanza y de aprendizaje, y las metodologías a utilizar en dichos procesos, se declara (en una directa oposición al modelo didáctico tradicional o transmisivo) como **modelo didáctico integrador contextual-activo-situado, centrado en metodologías activas** en el cual el estudiante es el protagonista del proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta sus intereses, necesidades y cualidades para su desempeño efectivo en situaciones del contexto (laboral, profesional, social y cultural) actual y futuro.

Dichas metodologías estimulan la construcción de sentidos al aplicar el conocimiento y aprender de manera vivencial, por medio de la propia acción y experiencia, al igual que permiten una apropiación y empoderamiento que facilita transferencias posteriores a otros contextos de actuación, ganando experiencia y experticia, más allá de sólo conocimientos.

Para ello, el modelo didáctico se caracteriza por la actividad permanente del estudiante en interacción horizontal y productiva con el docente, los pares o compañeros, representantes del sector externo (productivo/social/cultural) y graduados, potenciando lo experiencial, práctico, situado y la resolución de problemas, en atención a los estilos cognitivos y las inteligencias múltiples de los estudiantes, así como la movilidad didáctica en los distintos campos disciplinares y de conocimiento de la Institución.

El Modelo didáctico por tanto, se configura desde el vigor de **18 metodologías activas**, para elección del docente quien, en coherencia con el propósito formativo (referido en el resultado de aprendizaje) y a la luz de los criterios evaluativos, elige aquella o aquellas más pertinentes para la finalidad pedagógica referida. Estas metodologías que a su vez hacen posible y dinamizan el currículo por competencias, son:

Figura 5: Modelo didáctico basado en dieciocho metodologías activas



Fuente: Elaboración propia UCompensar

Tal y como se plantea en la **Política Académica: Lineamiento Curricular Institucional** y como se desglosa en coherencia con el documento **Modelo de formación (pedagógico, educativo, didáctico y curricular) de la Fundación Universitaria Compensar (2020)**, este documento genera las directrices y orientaciones para lograr procesos de Innovación pedagógica en el aula de clase (acorde a las diferentes disciplinas y campos de conocimiento que promueve la institución, a partir del cual es posible concretar el diseño de experiencias de aprendizaje que faciliten el rol activo al estudiante, en clara interacción con el docente, el sector externo, sus pares y los demás agentes educativos del contexto sociocultural próximo, en coherencia con el Modelo pedagógico y el enfoque Universidad-Empresa de UCompensar. Dichas metodologías son:

1. **Aprendizaje Basado en Proyectos – ABP (Mayúscula):** se adelanta una secuencia de actividades (organizadas en etapas) con el fin de abordar un **tema, un problema, una necesidad, una actividad o un interés** generando un resultado final el cual es presentado al en un evento de cierre con invitados internos y externos de la institución. Los Proyectos pedagógicos en UCompensar, pueden tener tres alcances: Proyectos de aula – PA (desarrollados en un curso), Proyectos Integradores de Competencia - PIC (integran más de un curso; ver documento ***Orientaciones para Formulación de PIC***) y ***Proyectos COIL*** los cuales hacen parte de la ***Internacionalización del Currículo, por lo cual son de orden internacional con Instituciones de Educación Superior de países aliados. En cualquiera de ellos.***
2. **Aprendizaje Basado en Casos – ABC:** El aprendizaje basado en casos es una metodología que consiste en el **análisis profundo de un hecho, una situación o un problema real** con el fin de interpretarlo, buscar los factores (internos / externos), causas (intrínsecas o extrínsecas), realizar un diagnóstico o un pronóstico, generar hipótesis o interpretar lo que sucede en el caso. Así mismo, permite la identificación de errores o aciertos en la situación descrita en el caso, a partir de la aplicación de los elementos teóricos, conceptuales, procedimentales, éticos/valorativos o disciplinares abordados en los cursos.
3. **Aprendizaje Basado en Retos – ABR:** Esta metodología consiste en el planteamiento a los estudiantes de un desafío o un requerimiento (de una empresa, una institución, organización, comunidad, sector u otro del sector real) el cual requiere del planteamiento de soluciones que cumplan con determinados requisitos, características

- o exigencias precisas para seleccionar la mejor. Esta metodología a diferencia del aprendizaje basado en problemas implica el reconocimiento a la mejor solución generada, su selección para implementación y una retribución (ya sea de tipo económica, académica, laboral, social, investigativo, de innovación o emprendimiento) que enaltece la labor realizada, en cuanto a calidad, contribución e impacto.
4. **Aprendizaje Basado en el Servicio – ApS:** Esta metodología se caracteriza por la combinación de procesos de servicio a la comunidad y de aprendizaje derivado de ello. En ella, se identifica una necesidad u oportunidad de mejora de una comunidad, para luego planear, organizar y desarrollar una serie de actividades que constituyen un proyecto solidario, enmarcado la intervención con carácter social, con el fin de darle respuesta a la o las necesidades diagnosticadas. Para esto integra conocimiento, actitudes/valores y habilidades con el compromiso social.
 5. **Gamificación:** Esta metodología de aprendizaje que lleva la dinámica de los juegos a procesos educativos para mejorar habilidades, fortalecer conocimientos y comportamientos/actitudes/valores o principios.
Su carácter lúdico facilita el aprendizaje ya que el sentido de diversión en el proceso activa la motivación del estudiante y por tanto genera efectos positivos en la atención y la concentración, que son mecanismos básicos del aprendizaje.
 6. **Flipped Classroom:** Esta metodología activa denominada Flipped Classroom o aula invertida en español, pretende cambiar o invertir el esquema de enseñanza y de aprendizaje para que el abordaje de contenidos teóricos en espacios de trabajo independiente, en casa, de tal forma que el estudiante accede por su cuenta al conocimiento organizado o temáticas de clase, en cualquier momento.
 7. **Aprendizaje basado en problemas – ABp (minúscula):** El aprendizaje basado en problemas es una metodología activa que contribuye de manera directa al desarrollo de competencias para la resolución de situaciones y problemas inspirados en la realidad, permitiendo con ello el desarrollo de habilidades y funciones cognitivas de orden superior (pensamiento crítico, aplicación de saberes y creatividad). Esta metodología al girar en torno a requerimientos para su solución.
 8. **Aprendizaje basado en el pensamiento o Thinking Based Learning – TBL:** Esta metodología activa fue propuesta por Robert Swartz, la cual enseña a los estudiantes a pensar, haciéndolos conscientes de su aprendizaje en un proceso de metacognición (capacidad para comprender su propio pensamiento y la construcción de conocimiento). En ella, el estudiante asume una postura protagónica para aprender para lo cual desarrolla capacidades para pensar, analizar, reflexionar, tomar decisiones y construir conocimientos propios.
 9. **Aprendizaje basado en evidencias – ABE:** La metodología activa denominada Aprendizaje Basado en Evidencias consiste en la activación del aprendizaje a partir del uso de datos, información y evidencias o literatura científica que permiten tomar decisiones sustentadas en referentes válidos y/o comprobados, minimizando los niveles de error.
 10. **Design thinking en educación:** Si bien, al inicio la aplicación del Design Thinking se aplicaba en el campo del diseño, actualmente se han observados desarrollos en varias campos y disciplinas. Esta metodología posee gran aceptación dentro de los procesos de formación en tanto que permite la conjugación de varios elementos dispuestos bajo escenarios de participación concretos: socio-constructivismo, motivación personal y

- grupal, disposición para la exploración, apertura hacia soluciones creativas y el desarrollo de competencias metacognitivas.
11. **Aprendizaje colaborativo:** El aprendizaje Colaborativo se comprende como una Metodología Activa que entiende la construcción del conocimiento a partir del trabajo asociativo por parte de los mismos estudiantes. De tal forma, a partir del reconocimiento de las diversas habilidades individuales presentes en un grupo determinado se desarrolla una “variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su entendimiento sobre una materia. Cada miembro del grupo de trabajo es responsable no solo de su aprendizaje, sino de ayudar a sus compañeros a aprender, creando con ello una atmósfera de logro” (TEC de Monterey, sf, p: 2).
 12. **Aprendizaje basado en realidad virtual y aumentada:** Esta metodología se basa en el uso de las tecnologías emergentes como son la realidad virtual y la realidad aumentada, para facilitar procesos de acercamiento, comprensión, interpretación. La Realidad Aumentada – R.A. se define como una tecnología que “superpone a una imagen real obtenida a través de una pantalla imágenes, modelos 3D u otro tipo de informaciones generados por ordenador.
 13. **Aprendizaje por experimentación:** se caracteriza por afianzar habilidades relacionadas con el análisis de contexto (observación), la relación de elementos y posibilidades de propuestas y alternativas frente a situaciones concretas. Según el aporte de Jhon Dewey esta metodología ha configurado su método de trabajo a partir de 3 fases de desarrollo diseñadas y orientadas (control) por el docente, es decir, su labor es crear ambientes que favorezcan el proceso de experimentación
 14. **Aprendizaje por descubrimiento:** La metodología activa “Aprendizaje por descubrimiento” desarrolla fundamentalmente la capacidad de “asombro” en los estudiantes. A través de los recursos y la estructura metodológica que plantea logra crear ambientes matizados por la participación del estudiante en los cuales este logre adentrarse en los escenarios suscitados y construya nuevos referentes conceptual a través del descubrimiento.
 15. **Aprendizaje por simulación y juego de roles:** El aprendizaje por simulación o juego de roles suscita escenarios que se caracterizan por plantear situaciones dentro de los cuales los estudiantes deben asumir una función (rol) definido previamente (Polo-Acosta et al, 2018). De tal suerte, permite que los participantes se movilicen dentro de una determina situación y busquen, cumplir con las funciones propias de dicho rol que se le ha asignado.
 16. **Aprendizaje por observación de realidad:** Esta metodología activa tiene sus fundamentos en las teorías del conocimiento desde las posturas social-cognitivas. Dichas teorías afirman que todo proceso de construcción de conocimiento pasa por la experiencia social del sujeto, es decir, a partir del contacto con otros sujetos se logran crear nuevos referentes conceptuales.
 17. **Aprendizaje apoyado en organizadores gráficos:** Esta metodología toma como referente el aprendizaje a partir de estímulos visuales. En ese sentido, “el aprendizaje visual se define como un método de enseñanza - aprendizaje que utiliza un conjunto de organizadores gráficos (métodos visuales para ordenar información), de ayuda a los estudiantes para pensar y a aprender más efectivamente, mediante el trabajo con ideas y conceptos” (Sandoval, 2019, p: 92). Algunos ejemplos de estos recursos se encuentran en: mapas conceptuales, redes de conceptos, diagramas de flujo, líneas de tiempo, organigramas, entre otros.

18. **Aprendizaje adaptativo:** El aprendizaje adaptativo se define como metodología emplea nuevas tecnologías, en particular, “el análisis de datos, para adaptar la educación a las necesidades personales de cada estudiante. Se trata de una adecuación del aprendizaje a tiempo real, analizando los aciertos y errores del alumnado para conocer dónde se debe mejorar y tener un apoyo educativo tecnológico” (Unir, 2021, pr: 5), favoreciendo así el trabajo y acompañamiento que realizan los docentes a cada uno de sus estudiantes.

Componentes fundantes: Lineamientos de innovación pedagógica en la UCompensar

Para UCompensar, las prácticas pedagógicas de innovación surgen de manera individual y de manera colectiva a través de equipos multidisciplinares, logrando que diferentes especialidades se complementen. Estas prácticas buscan innovar en los servicios y productos, ofreciendo calidad educativa.

Por lo tanto, UCompensar es consciente de la importancia que el apoyo institucional **promueve la innovación pedagógica basada en: Tecnologías Educativas, Metodologías activas innovadoras, Escenarios disruptivos para el relacionamiento Universidad – Empresa y ambientes de aprendizaje diversos e inclusivos.** A partir de lo anterior, busca identificar y apoyar las iniciativas, para que estas se integren con la cultura institucional y generen un mayor impacto, como se observa en el gráfico de la Innovación Pedagógica:

Figura 1: Innovación Pedagógica - UCompensar



Fuente: UCompensar, 2021

Finalmente, y basados en la cultura Lean (mejora continua), se busca desarrollar prototipos, pruebas, pilotos y planes de implementación con el fin de aprender lo mayor posible en el menor tiempo y con el mejor aprovechamiento de los recursos. De esta forma y a partir de estudios con instituciones innovadoras en el mundo, se identifica como características en UCompensar:

- Una comunidad que asumen desafíos y busca nuevas formas para lograr un mayor desarrollo de los docentes, de los estudiantes, la propia institución, las empresas y el entorno.
- Una institución con una amplia voluntad de cambiar concepciones, actitudes y prácticas.
- Una institución que lleva a cabo procesos de reflexión crítica para resolver los problemas y que analiza la realidad con el fin de generar propuestas de solución.
- Una institución con un grado de autonomía respecto de la administración educativa.
- Una institución con una amplia apertura frente a la interacción de la Fundación con la empresa y el entorno, focalizado en el dialogo y la creación de comunidades entre los colectivos que aprenden en conjunto.
- Una institución con un ambiente basado en la comunicación y la colaboración.

Para lograr que estas características se instauren en la cultura organizacional, es necesario concebir la Fundación como un espacio abierto de creación y flexible frente al aprendizaje y generación de nuevas ideas, donde la colaboración entre docentes, procesos de investigación e innovación, actividades al interior del aula y prácticas relacionadas con las empresas, logre extrapolarse al establecimiento de alianzas de colaboración, dando un foco central en la innovación y la generación de capacidades que promuevan el desarrollo de la persona, el profesional en relación con el contexto, la empresa y la comunidad, es por esto que se requiere la articulación de diferentes puntos estratégicos:

1. Modelo pedagógico socioconstructivista: dinamizado por el currículo, docentes y estudiantes con apertura a la innovación, medios y recursos educativos digitales o físicos que contribuyan a la disrupción y el apoyo de la empresa.
2. Infraestructura de apoyo: infraestructura física y tecnológica ajustada a las necesidades e intereses de aprendizaje.
3. Modelo educativo: centrado en el desarrollo de habilidades y competencias, mediante espacios de interacción, retroalimentación, acompañamiento y co-construcción apoyada en el relacionamiento con el sector externo.
4. Gestión y evaluación de desempeño: evaluar aprendizaje, medición de resultados de aprendizaje, compensación e incentivos, tiempo académico, comunidad y empresa.

Así mismo, se recomienda que las prácticas de innovación se circunscriban en el concepto de buenas prácticas con el fin de garantizar la pertinencia para alcanzar objetivos específicos, la capacidad de adaptación, el impacto positivo en las comunidades y sector productivo, la sostenibilidad para satisfacer las necesidades actuales sin comprometer y haciendo frente a las necesidades futuras.

Criterios de Innovación pedagógica UCompensar

Demostrar el impacto considerando a todos los individuos de la comunidad, capacidad de aplicación y facilidad del aprendizaje desarrolladas a partir de un ejercicio participativo que generan un sentido de pertenencia de las decisiones y de las acciones; capacidad de adaptación a objetivos similares en diferentes contextos o situaciones, (Kolshus et al., 2013). En este aspecto, se recomienda que las innovaciones pedagógicas se sustenten en el diseño y desarrollo de experiencias de aprendizaje que permitan:

CATEGORÍA	CRITERIO
Experiencias de aprendizaje cercanas a	<ul style="list-style-type: none"> • Solución de problemas o atender una demanda social y/o económica del contexto

la realidad en búsqueda de impactos reales y generación de alianzas y estrategias de colaboración, innovación e investigación

- Plantear resultados demostrables, superiores a los de otras organizaciones similares.
- Perdura en el tiempo, buscando ofrecer soluciones sostenibles, desde el punto de vista ambiental, económico y social, así como técnicamente posible.
- Sensibilidad a los asuntos de género, inclusión y desarrollo social, económico y ambiental.
- Réplica en otras organizaciones y adaptación a diversos contextos.
- Énfasis en el tiempo de dedicación a la tarea y presenta con claridad para qué se aprende.
- Manifestación de altas expectativas en relación con el desarrollo de competencias.
- Diseño y desarrollo de espacios de aprendizaje globalizados, promoviendo otros lenguajes y formas de comunicación.
- Favorecimiento de procesos de investigación, desarrollo, transformación e innovación en la academia, la comunidad y la empresa.

Participación de diversos actores

- Implementación de métodos o mecanismos novedosos.
- Participación y empoderamiento de diversos actores como resultado de un proceso participativo.
- Promoción de las relaciones entre docentes y estudiantes; así como las relaciones con el entorno y el establecimiento de alianzas de cooperación.
- Desarrollo de dinámicas de cooperación entre los estudiantes y potenciar la inteligencia colectiva.
- Concreción en el currículo con planificación colectiva.
- Estímulo del esfuerzo del estudiante y promueve su capacidad para aprender por sí mismo y con otros; así como la capacidad de articular procesos de investigación e indagación como elemento natural del aprendizaje.
- Conocimiento de los procesos de interacción y comunicación en el aula y en espacios académicos.

Uso de estrategias metodológicas novedosas

- Promoción del uso de técnicas y metodologías activas para el aprendizaje (acorde a la Política Académica: Lineamiento Curricular de UCompensar); así como la incorporación pedagógica de las tecnologías educativas (acorde al Lineamiento de Modalidad Presencial con TEd y el Modelo de Educación Virtual de UCompensar)
- Respeto por la diversidad de talentos y formas de aprender.
- Planificación, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo procesos de retroalimentación continua.
- Búsqueda, obtención, proceso y comunicación de la información transformándola en nuevo conocimiento.
- Diseño y realización de actividades (eventos, talleres, webinar, entre otros) formales y no formales.

- Contribución en la mejora continua de la práctica docente, el desarrollo profesional y la potenciación de capacidades individuales y colectivas dentro y fuera de la institución educativa.

Para concluir, todo lo propuesto se construye a partir de diferentes sustentos con el fin de lograr que la innovación pedagógica se alinee con diferentes acciones institucionales como el uso de metodologías activas que constituyen el Modelo Didáctico y la Política Académica, el uso apropiación de Tecnologías Educativas, los diferentes ambientes de aprendizaje y la aplicación de diferentes escenarios disruptivos para el relacionamiento Universidad - Empresa.

Con este Lineamiento se impulsa un modelo de innovación pertinente, contemporáneo y de calidad con el cual las personas pueden hacer realidad su formación, nutriéndose de estrategias disruptivas que favorecen la co-construcción de saberes a través de experiencias de aprendizaje activas, colectivas, flexibles, novedosas y participativas en contextos de relacionamiento con el sector real, tanto formales como informales.

Referentes

- Barraza, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa. *Innovación Educativa*, 5, 19–31.
- Chickering, A., & Gamson, Z. (1987). Seven principles for good practice in undergraduate education. *AAHE Bulletin*, 3–7.
- Colombia, C. de la R. (1992). *Congreso De La República-Ley 30 de 1992*. 1992(40), 26.
- Cortés, A. (2017a). Innovación y TIC en educación ¿ La incorporación educativa de las TIC es por sí sola innovación ? *IOSR Journal of Research&Method in Education*, 7(4), 7–10. <https://doi.org/10.9790/7388-0704030710>
- Cortés, A. (2017b). Políticas públicas para la integración de las TIC en educación. *Revista Educación y Ciudad*, 33(33), 75–86. <https://doi.org/10.36737/01230425.v0.n33.2017.1649>
- Cortés, A. (2018a). Comunidad de saberes y prácticas pedagógicas para el desarrollo profesional docente apoyado en el componente tecnológico. In Ediciones de la U (Ed.), *Innovación educativa: convirtiendo conocimiento en nuevas oportunidades* (pp. 16–40).
- Cortés, A. (2018b). *Innovación educativa: convirtiendo conocimiento en nuevas oportunidades* (Ediciones de la U (ed.)).
- Cortés, A. (2020). Consideraciones finales : cómo potenciar la inteligencia colectiva a través de la gestión del conocimiento Transformación cultural. In A. Cortés (Ed.), *Inteligencia colectiva desde la gestión del conocimiento* (pp. 105–112). Ediciones de la U.
- Cortés, A., & Cardona, M. (2013). Identificación de nuevos caminos hacia la innovación educativa. *Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo.*, 10.
- Fullan, M. (2002). El significado del cambio educativo: un cuarto de siglo de aprendizaje. *Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 6(1998), 1–14.
- Junta de Andalucía. Consejería de educación. (2012). *Guía sobre buenas prácticas docentes para el desarrollo en el aula de las competencias básicas del alumnado* (SE- 3167-2012).
- Kolshus, K., Loumbeva, N., Matras, F., Salokhe, G., & Treinen, S. (2013). *Buenas prácticas en la FAO: Sistematización de experiencias para el aprendizaje continuo*. Organización de Las Naciones Unidas Para La Alimentación y La Agricultura FAO.
- Martínez, J. (2008). PERO ¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN EDUCATIVA? *CUADERNOS DE PEDAGOGÍA.*, 375, 78–82. DECRETO NUMERO 2647 DE 1984, 1 (1984).
- MEN. (2007). *Aprendizajes para mejorar. Guía de buenas prácticas*. Qualificar Ltda.
- MEN. (2013). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-402045_pdf.pdf
- MEN. (2015). Resolución 021795 noviembre 19 de 2020. Recuperado el 20 de abril de 2021 en https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-402045_pdf.pdf
- MEN. (2019). Decreto 1330 de 2019. Recuperado el 18 de abril de 2021 en https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-387348.html?_noredirect=1
- MEN. (2015). Resolución 021795 noviembre 19 de 2020. Recuperado el 20 de abril de 2021 en https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-402045_pdf
- MEN. (2015). Decreto 1075 de 2015. Recuperado el 24 de abril de 2021 en https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-386590_recurso_7.pdf
- Ortega, P., Ramírez, M. E., Torres, J. L., López, A., & Al, E. (2007). Modelo de innovación educativa. un marco para la formación y el desarrollo de una cultura de la innovación. *Ried*, 10(1), 145–173.

- PNUD. (2006). *Desarrollo humano en Chile. Las nuevas tecnologías: ¿un salto al futuro?* <https://doi.org/956-279-004-5>
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad Del Conocimiento*, 1, 1–16.
- UCompensar (2020a). Lineamiento Modalidad Presencial con Tecnologías Educativas. Disponible en: <https://ucompensar.edu.co/curriculo-institucional/>
- UCompensar (2020b). Modelo de Formación, Fundación Universitaria Compensar. Disponible en: <https://unipanamericanaeduco.sharepoint.com/sites/UCompensarCurruculo/SitePages/Curr%C3%ADcul%20o-Institucional.aspx?Mode=Edit>
- UCompensar (2020c). Política Académica: Lineamiento Curricular Institucional. Disponible en: <https://ucompensar.edu.co/curriculo-institucional/>
- UCompensar (2020d) Proyecto Educativo Institucional, Fundación Universitaria Compensar. Disponible en: <https://ucompensar.edu.co/>
- Unesco. (2011). *Unesco ICT Competency framework for teacher*.
- UNESCO, IIPE, & OEI. (2014). *Informe sobre tendencias sociales y educativas en América latina 2014. Políticas TIC en los sistemas educativos de América Latina* (Unesco (Ed.)).