



XXVI SEMANA DE LA FACULTAD

ARQUITECTURA E INGENIERÍA

DEL 10 AL 14 DE NOVIEMBRE





FAI2544 CAJA DE HERRAMIENTAS DOCENTES

Creando metodologías

Realizado el 11/11/2025

DEL 10 AL 14 DE NOVIEMBRE

VIGILADO Por el Ministerio de Educación Nacional

FAI 146 METODOLOGÍAS CREATIVAS EN EL AULA

como generador de procesos artísticos

Investigadores

- Diana María Bustamante
- Jhony Alveiro Pérez Salazar
- Néstor Raúl Pérez Ramírez
- Luis Frey Zapata Henao

Auxiliar de investigación

- Edward Stiven Escobar Muñoz

XXVI SEMANA DE LA FACULTAD
**ARQUITECTURA
E INGENIERÍA**

¿Listo para innovar en el aula?

Participa del Taller:
**Caja de herramientas
para docentes**
Creando metodologías

Un espacio para reflexionar, jugar
y reinventar la enseñanza.

Descubre nuevas estrategias para
dinamizar tus clases y fortalecer
la participación estudiantil.

 Martes
11 de noviembre

 **10:00 a. m. a
11:30 a.m.**

 **Aula C-203**



 **Inscríbete aquí y transforma
tu práctica docente**

VIGILADA por el Ministerio de Educación Nacional

 INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
COLEGIO MAYOR
DE ANTIOQUIA®

 80
AÑOS
1942-2022






AMPLIAR EL PANORAMA

Metodologías

ADAPTABLES

Útiles para docentes de
diferentes áreas y enfoques

ABORDAJE
TEÓRICO



TRABAJO DE
CAMPO

REPERTORIO DE HERRAMIENTAS

¿Cómo estructurar actividades que fomenten la autonomía en el estudiante?

¿Cómo promover la creatividad?

¿Qué recursos usar?

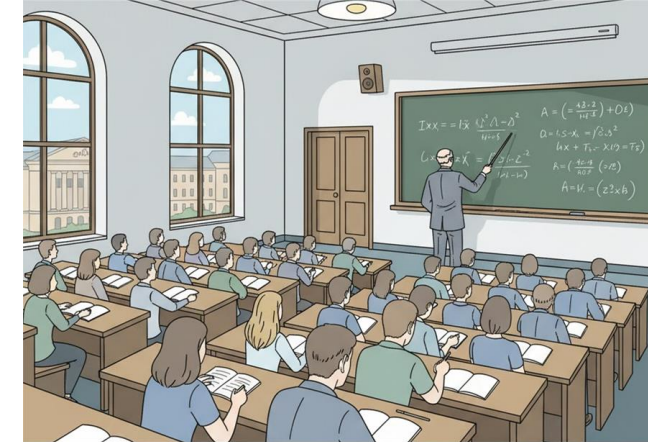
¿Qué estrategias elevan la motivación y la dinámica en el aula?



METODOLOGÍAS ACTIVAS

El estudiante es el protagonista

A través de la experiencia, la acción, la interacción y la reflexión



Superando la metodología tradicional / magistral



Rol estudiante

Constructor activo de su propio conocimiento



Rol docente

Facilitador, guía y diseñador de experiencias



PRINCIPIOS CLAVE

- Fomentar el **trabajo en equipo**. Intercambio de ideas
- **Reflexión crítica**. Cuestionar, formar criterio.
- **Aprendizaje significativo**. Conectar conocimientos y la experiencia real.
- **Contextualización**. Situaciones y problemas del mundo real



METODOLOGÍAS ACTIVAS



APRENDIZAJE LÚDICO



ART THINKING / VISUAL THINKING



APRENDER HACIENDO

METODOLOGÍAS ACTIVAS

De lo activo a lo creativo: 3 enfoques



APRENDIZAJE LÚDICO

Utiliza el juego para motivar y facilitar el aprendizaje

Aplicación de dinámicas, mecánicas y actividades propias del juego como puntos, niveles, retos, recompensas.

- ✓ **Activar la motivación del estudiante.** Transforma la percepción del aprendizaje de un obligación a un desafío o una aventura.
- ✓ El reto debe ser lo **suficientemente difícil** para ser interesante (desafío), **pero no tanto como para ser frustrante** (habilidad).
- ✓ Los juegos **ofrecen recompensas o consecuencias** rápidas (puntos, avance de nivel).



+ **Aumenta la participación**, la asistencia y la persistencia.

+ Desarrolla **habilidades blandas** como la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento estratégico.

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Tableros de juego / retos / concursos / juegos de rol

RETOS

- ▶ **Tiempo de diseño**
- ▶ **Resistencia** “actividad infantil”
- ▶ **Distracción**



✓ Visual Thinking:

Se enfoca en el *pensamiento* a través de imágenes (diagramas, mapas mentales, síntesis gráfica).

✓ Art Thinking:

Se enfoca en el *proceso creativo* y la experiencia artística (experimentación, exploración sensorial, metáfora).



ART THINKING / VISUAL THINKING

- + Permite una **síntesis rápida** de datos complejos y una retención más duradera
- + Impulsa la creatividad y la exploración de **soluciones no convencionales**.

Síntesis visual y la comunicación de ideas

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Diagramas / collage / storyboard / mapas mentales

RETOS

- ▶ Frustración por falta de técnica
- ▶ Rúbricas muy claras

Metodologías que toman procesos y herramientas del **arte y el diseño** para abordar problemas, generar ideas y conceptualizar información



APRENDER HACIENDO

Experimentación práctica directa

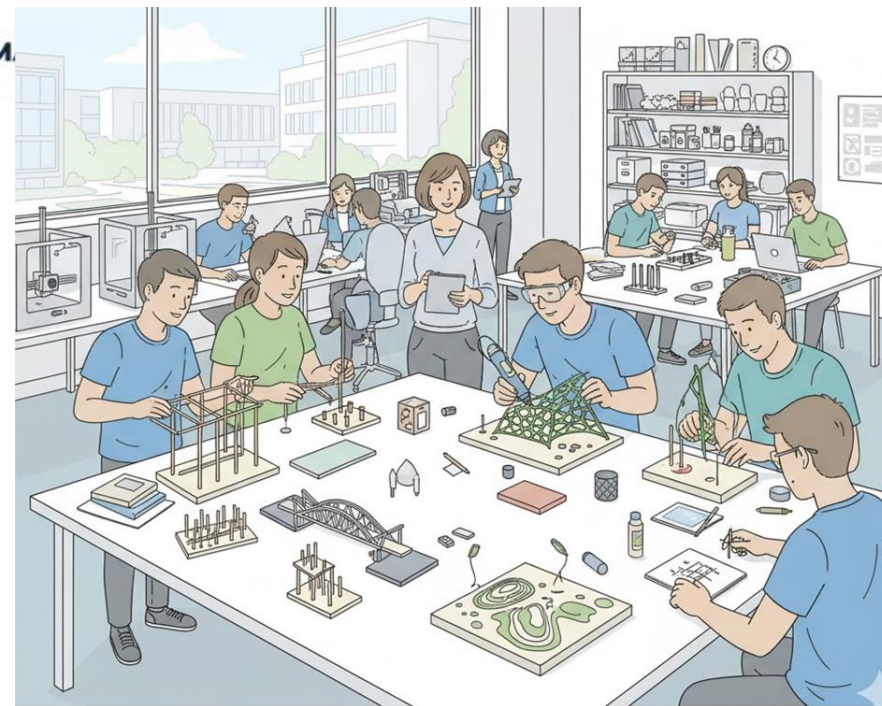
El conocimiento se comprende de manera más profunda cuando el estudiante lo construye y lo aplica a través de la experiencia

✓ Desarrolla la **destreza manual**, la **capacidad de resolver problemas** in situ y la habilidad técnica.

✓ No solo se evalúa el producto, **sino la evidencia del proceso**.

✓ Fomenta la memoria **kinestésica** (aprender con el cuerpo).

SEM.



+ **Normaliza el error** como fuente de aprendizaje.

+ Desarrolla **habilidades** en la gestión de recursos y materiales.

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Prototipos / modelos a escala / simulaciones

RETOS

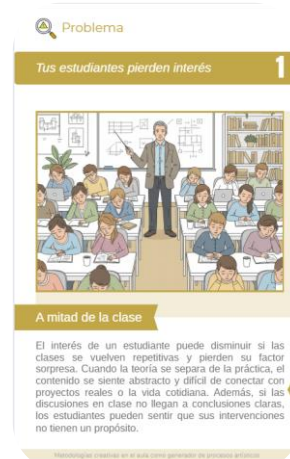
- ▶ **Logística** (Espacio y materiales)
- ▶ **Costos**
- ▶ **El medio desplaza el fin**

1 Formar parejas de trabajo

2 Seleccionar una carta de la baraja de problemas

3 Contexto. Definir con qué curso o asignatura se podría relaciona la problemática.

TALLER: Creando metodologías



4 Seleccionar una carta de la baraja de recursos pedagógicos Con la que se pretenda dar respuesta a la problemática.

5 Plantear la metodología Usar la hoja para explicar su contenido, emplear marcadores, post it, stickers.



30 minutos

6 Socialización propuestas Metodologías diseñadas por los participantes. Cierre y conclusiones

TALLER: Creando metodologías

Recurso pedagógico

Líneas de tiempo **7**

Representación cronológica

Permiten representar de manera visual la evolución de un proceso, proyecto o tema, facilitando la comprensión de su desarrollo en distintas etapas. Ayuda a identificar hitos, cambios, relaciones de causa y efecto, y momentos clave en la construcción del conocimiento. Puede emplearse tanto para analizar antecedentes como para planificar acciones futuras, favoreciendo una visión integral.

Metodología creada en el aula como generación de procesos artísticos.

Recurso pedagógico

Infografías **9**

Síntesis visual de datos

Organizan y comunican información compleja de forma visual, combinando texto, imagen y diagramación. Este recurso permite sintetizar contenidos, resaltar relaciones clave y facilitar la comprensión de datos o procesos. En el aula, su elaboración impulsa la claridad conceptual y el pensamiento visual, al exigir la selección y jerarquización de la información.

Metodología creada en el aula como generación de procesos artísticos.

Recurso pedagógico

Fichas **12**

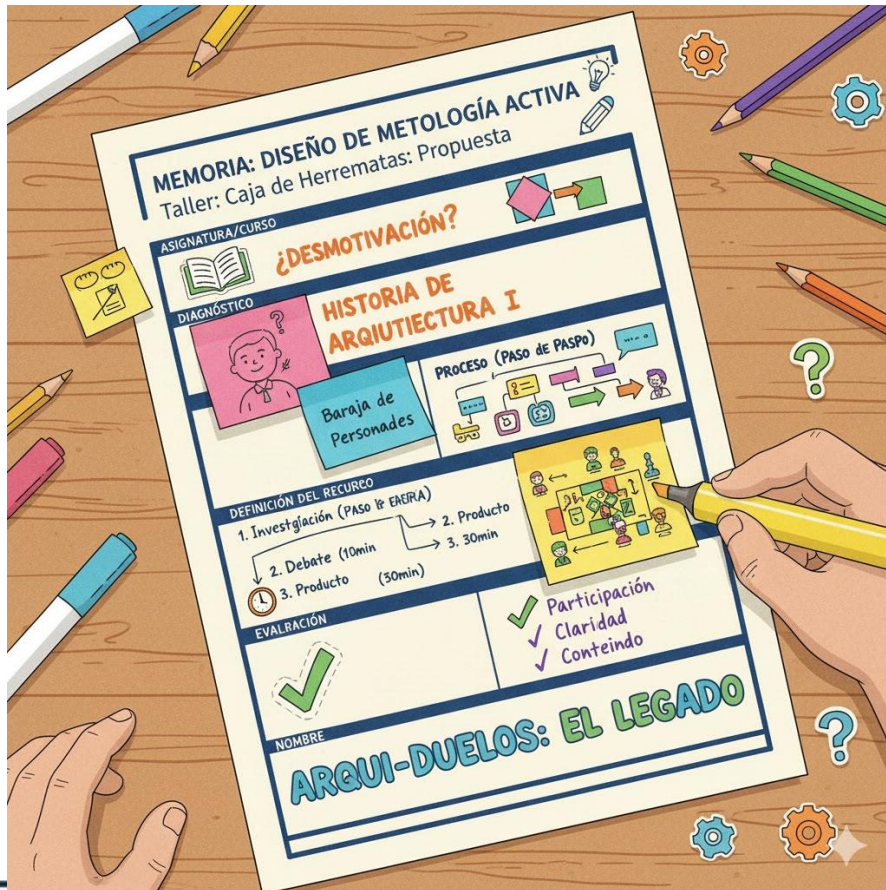
Clasificar información

Son una herramienta para organizar y analizar información a partir de categorías, códigos o criterios definidos. Su uso permite ordenar, comparar y estructurar datos de manera flexible. Este recurso favorece la comprensión de relación pensamiento crítico sobre cómo clasificar y jerarquizar los contenidos.

Metodología creada en el aula como generación de procesos artísticos.

¿Qué debo incluir?

LA RUTA DE 8 PASOS



1. NOMBRE de la metodología propuesta

2. PROBLEMA

¿Cuál es el desafío que intentamos resolver?

3. RECURSO

¿Qué recurso creativo usaremos para abordarlo?

4. CONTEXTO

¿En qué materia se aplicará?

¿En qué momento del semestre?

5. MODALIDAD

¿Es grupal o individual?

6. PROCESO

Paso a paso. Describir la secuencia de actividades

7. PRODUCTO

¿Cuál es el entregable final del estudiante?

8. SOCIALIZACIÓN / EVALUACIÓN

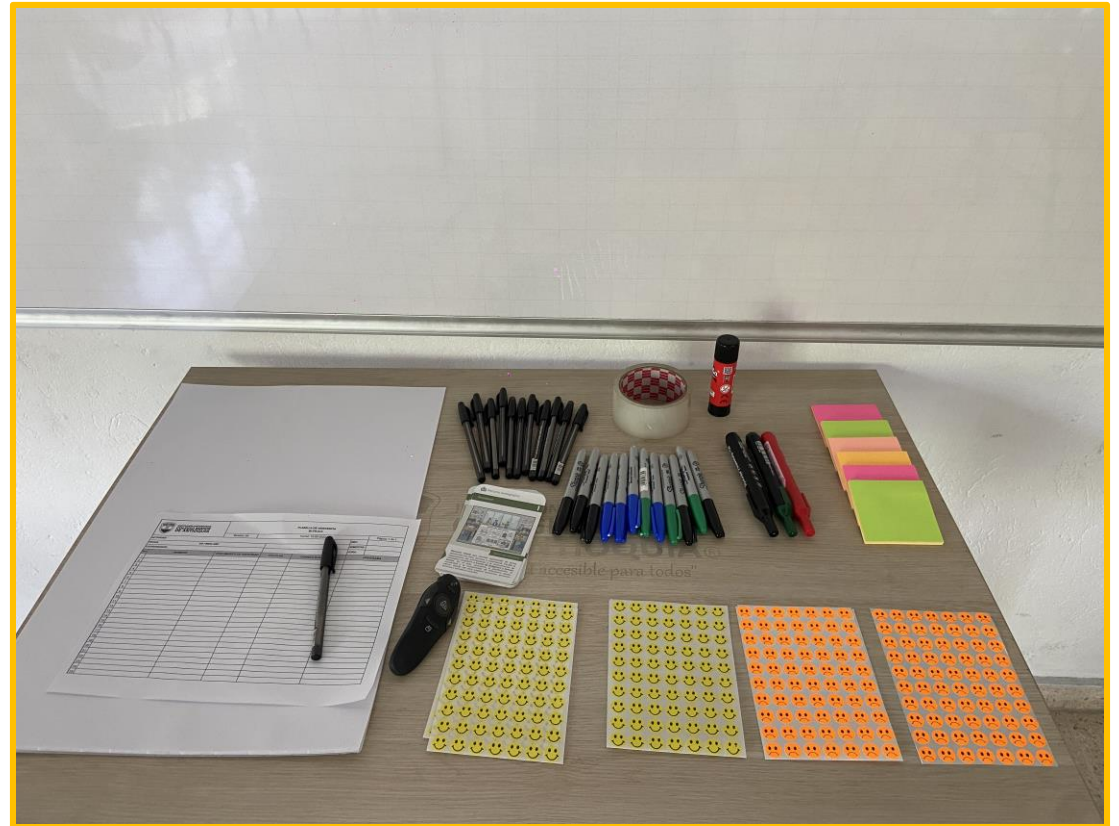
¿Es evaluable? ¿Cómo se socializa y retroalimenta?



Workshop *Creando metodologías*



Explicación de la actividad “Caja de herramientas docentes” por parte de la investigadora Diana María Bustamante

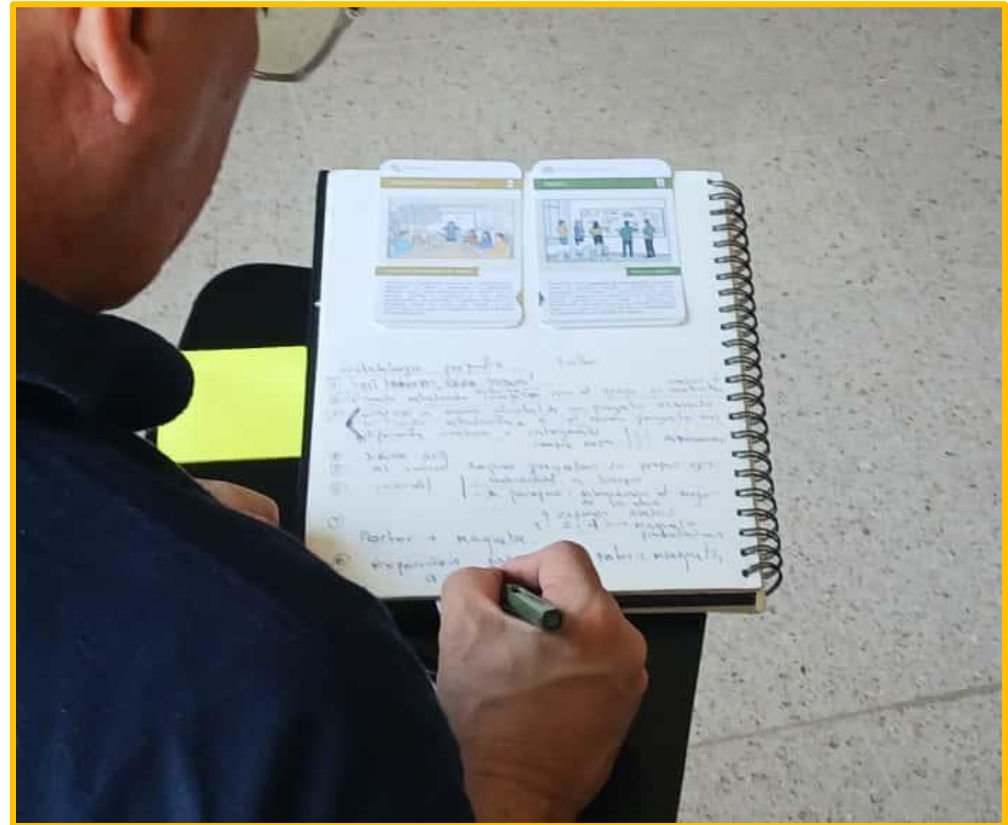


Asignación de recursos: papel, marcadores de colores, *stickers*, cinta, pegamento y baraja de cartas

Workshop *Creando metodologías*



Elección de Problemas y Recursos a través de la baraja de cartas en parejas de trabajo



Los Docentes analizan y proponen; el nombre de la metodología, en que materia aplica la modalidad, el proceso, su evaluación y el producto

Workshop *Creando metodologías*

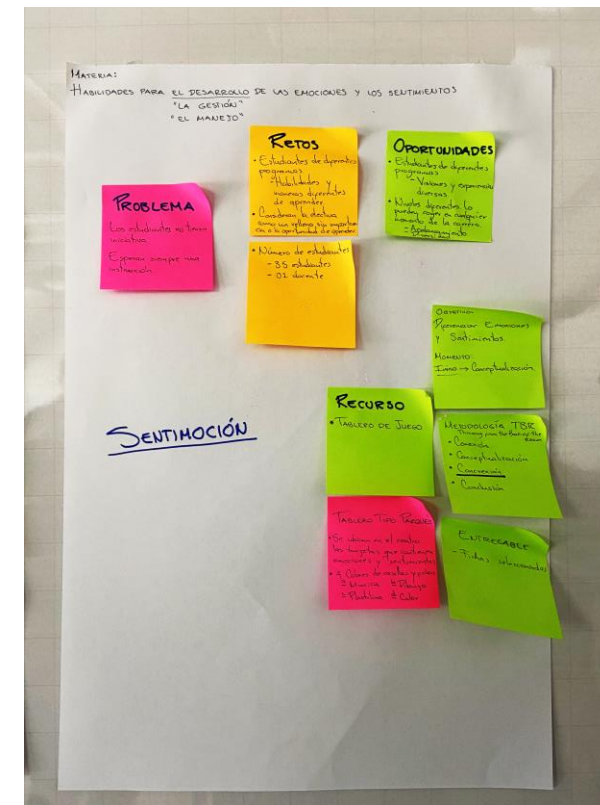
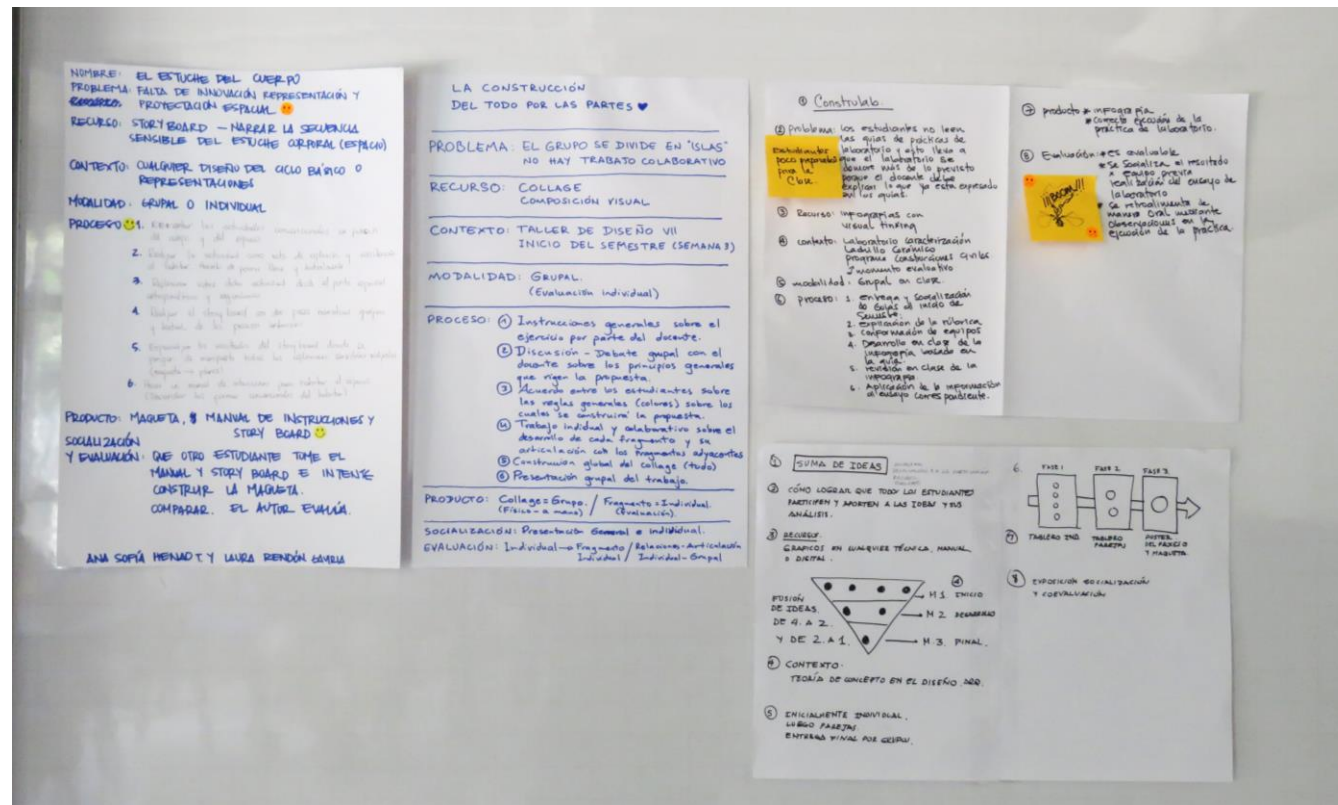


La síntesis de la metodología propuesta por cada pareja de Docentes queda evidenciada en una memoria elaborada a mano



Cada pareja expone los ítems de su metodología creativa a través de la memoria realizada en el tiempo estipulado del *workshop*

Workshop *Creando metodologías*



Resultados

Workshop *Creando metodologías*

Asistentes

Angelica Viviana Sanabria Salcedo
Cesar Echeverry
Danny A Osorio Gaviria
Diana María Bustamante
Edison A Hincapié A
Edna Margarita Rodríguez
Edward Stiven Escobar Muñoz
Emiliana Zapata
Gabriel Enrique Bahamón
Gloria Elizabeth Toro
Jhony Alveiro Pérez Salazar
Laura Rendón Gaviria
Luis Frey Zapata Henao
Néstor Raúl Pérez Ramírez
Olga Alicia Palmett Plata