



# MEMORIAS



**JORNADAS  
DE REFLEXIÓN**

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y EL  
FUTURO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL



**JORNADAS  
DE REFLEXIÓN**

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y EL  
FUTURO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

# COMITÉS

## AUTORIDADES INSTITUCIONALES



**Dr. Carlos Alberto Melo Diez de Bonilla**  
Rector CNCI

**MA. Fernando F. González Hidalgo**  
Director general CNCI

**MA. Nidia G. Cantú Bazaldúa**  
Directora UVCNCI

## ORGANIZADORES



**Arely A. Martínez Presas**  
Responsable del evento

**Kelly Jasso Yañez**  
Coordinación del evento

**Isa Ramos**  
Diseño y publicidad

**Claudia Martínez Lozano**  
Promoción docente

## PRESENTADORES



**Daniela Villaverde Rodríguez**

**Kelly Jasso Yañez**

**Ricardo Sosa Garza**





**JORNADAS  
DE REFLEXIÓN**

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y EL  
FUTURO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

# COMITÉS



## COMITÉ TÉCNICO

**Daniel Ayala Jiménez**

Diseñador web

**Daniela Covarrubias Bautista**

Producción y edición de videos

**Priscilla Reyes Cortés**

Producción y edición de videos

**Isa Ramos Salgado**

Producción y edición de videos

**Daphne Moreno Nieto**

Revisión de contenido

**Leslei Ponce Núñez**

Corrección de estilo

# ÍNDICE

<b>Introducción .....</b>	<b>5</b>
<b>Conferencia magistral .....</b>	<b>6</b>
Gerontagogía: retos y oportunidades para una inclusión digital y el impacto en modelos de Universidades Amigables con las Personas Mayores .....	6
<b>Talleres .....</b>	<b>7</b>
La inteligencia artificial como herramienta educativa .....	7
Análisis predictivo con IA para la gestión efectiva del currículo .....	8
<b>Nanocontenidos .....</b>	<b>9</b>
Aprendizaje basado en competencias en entornos virtuales .....	9
El rol de la gamificación en el aprendizaje digital .....	10
Estrategias de evaluación y retroalimentación en la educación virtual .....	11
Redefiniendo la interacción docente-estudiante en entornos virtuales .....	12
La tecnología, el aprendizaje híbrido y la evolución de los métodos pedagógicos .....	13

# INTRODUCCIÓN



**JORNADAS  
DE REFLEXIÓN**

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA Y EL  
FUTURO DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

En un mundo donde el conocimiento evoluciona a un ritmo acelerado, la educación continua no es solo una opción, sino una necesidad crucial.

En la Universidad Virtual CNCI, creemos firmemente que la pieza clave en el modelo educativo es su cuerpo docente, y que su compromiso con la actualización constante es el motor que impulsa la excelencia académica. Por ello, sumamos esfuerzos para presentar las Jornadas de Reflexión, un espacio diseñado para que nuestros docentes y la comunidad académica se sumerjan en los temas de vanguardia que definirán el futuro de la educación.

La novena edición de este evento, centrada en la "Innovación pedagógica y el futuro de la educación virtual", confirma nuestra misión por mantenernos a la vanguardia. Reconocemos que la edición de contenidos académicos es un pilar fundamental en la educación en línea, y esta jornada reflejó nuestro esfuerzo por perfeccionar este proceso. Nuestros docentes, al explorar nuevos enfoques pedagógicos y herramientas tecnológicas, se convierten en creadores de un aprendizaje más dinámico y efectivo.

A través de conferencias y talleres en vivo, así como de nanocontenidos accesibles en el "Portal docente" (página web exclusiva para los docentes de la universidad), esta jornada no solo difundió conocimientos, sino que también inspiró a nuestros docentes a ser agentes de cambio. Este documento ofrece un compendio de las valiosas sesiones presentadas, reafirmando nuestro compromiso con la formación de una nueva generación de profesionales equipados para dar forma al futuro de la educación virtual.

## Gerontagogía: retos y oportunidades para una inclusión digital y el impacto en modelos de Universidades Amigables con las Personas Mayores

Por el Mtro. Erick Angeles Preciado  
Gerontólogo y Gerontoactivista, México  
[e.angerontologia@gmail.com](mailto:e.angerontologia@gmail.com)

Se aborda el papel de la gerontagogía como disciplina orientada a la educación de las personas mayores, en el marco de los desafíos actuales de la inclusión digital. Además, se analiza cómo este enfoque, junto con el modelo centrado en la persona, permite construir entornos de aprendizaje accesibles, significativos y respetuosos con las vejeces. Uno de los enfoques de la plática es la iniciativa internacional de Universidades Amigables con las Personas Mayores (AFU, por sus siglas en inglés), que promueve la participación activa, el aprendizaje continuo y la equidad educativa en la vejez a través de 10 principios. La plática busca brindar herramientas teóricas y prácticas que inspiren el desarrollo de estrategias institucionales para fomentar la participación plena de las personas mayores en contextos educativos virtuales, posicionando a esta población como protagonistas del ecosistema digital y del conocimiento.





# TALLER

## La inteligencia artificial como herramienta educativa

Por el Dr. Julio César Solís Castillo

LinkedIn Top Voice Research LATAM, Parlamentario

Mundial de Educación y CEO en Gnosis, Perú

[juliosolis78@gmail.com](mailto:juliosolis78@gmail.com)

La inteligencia artificial (IA) está transformando el sector educativo de manera similar a como lo hicieron las herramientas digitales durante la pandemia. Este taller se enfoca en enseñar cómo utilizar la IA para mejorar la planificación y la enseñanza.

El objetivo es que los participantes comprendan los fundamentos de la IA y su potencial. Aprenderán a utilizar herramientas que les permitan optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, personalizando la experiencia educativa para cada estudiante y fomentando la innovación en el aula.

La IA ofrece beneficios clave como la personalización del aprendizaje, la automatización de evaluaciones y una mejor gestión de recursos. Para aprovechar al máximo estas ventajas, es crucial saber cómo comunicarse con la IA. El taller enfatiza la importancia de formular preguntas claras (*prompts*) para guiar a la herramienta y obtener la información precisa que se necesita. En esencia, se busca que la IA se convierta en un aliado para mejorar el rendimiento académico y la gestión educativa.





# TALLER

## **Análisis predictivo con IA para la gestión efectiva del currículo**

Por el Mtro. Ramón Herrera Huamán

Licenciado en Educación Primaria y Magíster en Gestión Pública, Perú

[proferamonherrera@gmail.com](mailto:proferamonherrera@gmail.com)

El taller se centra en cómo la inteligencia artificial (IA) está transformando la gestión curricular a través del análisis predictivo. Se explica cómo la IA puede procesar grandes volúmenes de datos estudiantiles, como el rendimiento y el nivel de participación, para identificar áreas de mejora continua en los planes de estudio.

El curso también aborda el uso de modelos predictivos para detectar a tiempo a los estudiantes en riesgo de bajo rendimiento o deserción. Esto permite a los educadores intervenir de forma temprana y ajustar el currículo para satisfacer sus necesidades específicas.

Finalmente, se explora cómo la IA ayuda a optimizar la asignación de recursos. Al analizar los datos sobre el uso de materiales, horarios y personal, la IA puede ofrecer información valiosa para una distribución más eficiente y efectiva, asegurando que cada herramienta se utilice de la mejor manera posible.



## Aprendizaje basado en competencias en entornos virtuales

Por la Mtra. Nazarety Bojorquez Chuc

Supervisor Académico en la Universidad Virtual CNCI, México

[nazarety\\_chuc@cncivirtual.mx](mailto:nazarety_chuc@cncivirtual.mx)

El nanocontenido se centra en la adaptación efectiva de la educación al entorno virtual, tomando como base el Aprendizaje Basado en Competencias (ABC). Se busca la comprensión de los fundamentos de esta metodología y la aplicación de estrategias prácticas para el diseño de actividades de aprendizaje.

El objetivo principal es que los estudiantes, a través de estas actividades, puedan desarrollar y demostrar las competencias clave del curso. A lo largo del contenido, se aborda:

- El enfoque del ABC y cómo se diferencia de otros modelos educativos.
- Los principales desafíos de implementar este modelo en un ambiente en línea, como la evaluación y la interacción.
- Los elementos esenciales que deben incluir las actividades virtuales diseñadas para evaluar competencias.
- Las características necesarias para crear rúbricas que evalúen de manera efectiva el progreso de los estudiantes en un entorno digital.





## El rol de la gamificación en el aprendizaje digital

Por la Mtra. Nidia Cantú Bazaldúa  
Directora de la Universidad Virtual CNCI, México

Se exploran los beneficios de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora. Su objetivo es dar a conocer el potencial de los mecanismos de juego para aumentar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes.

El contenido analiza cómo la gamificación facilita la adquisición de conocimientos de forma lúdica y significativa, además de presentar herramientas gratuitas para su implementación. A lo largo de la presentación, se abordan preguntas clave sobre un caso de estudio real: la implementación de GameLearn en la Universidad Virtual CNCI.

Se detalla el reto principal que la universidad buscó resolver con esta plataforma y se identifican los dos elementos clave que GameLearn integró para innovar en el aprendizaje. También se presentan datos específicos, como el porcentaje de estudiantes que sintieron que el simulador reforzó su aprendizaje.



## Estrategias de evaluación y retroalimentación en la educación virtual

Por la Lic. Jaydy Penelope Lozano Garza  
Supervisor Académico en la Universidad Virtual CNCI, México  
[jaydy\\_lozano@cncivirtual.mx](mailto:jaydy_lozano@cncivirtual.mx)

Este tema se centra en la evaluación en la educación virtual, explorando diversas estrategias formativas y sumativas. Su objetivo es proporcionar las herramientas para que los docentes apliquen una retroalimentación oportuna, específica y constructiva.

El material profundiza en cómo este tipo de evaluación fomenta el aprendizaje autónomo, la reflexión sobre el desempeño personal y el desarrollo de habilidades metacognitivas en los estudiantes.

A lo largo del contenido, se responden las siguientes preguntas clave:

- ¿Cuál es el objetivo de la evaluación formativa en entornos virtuales?
- ¿Qué estrategias fomentan la autoevaluación y la reflexión?
- ¿Cómo se distingue la evaluación sumativa, según el enfoque de Robert Stake?
- ¿Qué estrategia sumativa permite a los estudiantes aplicar conocimientos en situaciones prácticas, utilizando simuladores y herramientas colaborativas?



## Redefiniendo la interacción docente-estudiante en entornos virtuales

Por la Mtra. Heydy Yannet Coronado Wong  
Supervisor Académico en la Universidad Virtual CNCI, México  
[heydy\\_coronado@cncivirtual.mx](mailto:heydy_coronado@cncivirtual.mx)

El objetivo es fortalecer la relación pedagógica entre docentes y estudiantes en entornos virtuales, enfocado en desarrollar habilidades y estrategias para crear un ambiente de aprendizaje que fomente la confianza y el compromiso.

El material destaca la importancia de usar de manera efectiva herramientas de comunicación, tanto sincrónicas como asincrónicas, para mantener un flujo constante de interacción. También subraya la necesidad de promover la colaboración y la participación activa entre todos los miembros de la comunidad educativa.

A lo largo del contenido:

- Se analiza una de las principales transformaciones en la educación actual.
- Se explora una ventaja clave de la comunicación asincrónica en ambientes en línea.
- Se identifican estrategias efectivas para fomentar la colaboración y la participación activa de los estudiantes.
- Se subraya un principio fundamental para crear un entorno de aprendizaje virtual que sea inclusivo y de apoyo para todos.



## La tecnología, el aprendizaje híbrido y la evolución de los métodos pedagógicos

Por la Mtra. Andrea Noemí Vázquez Acuña

Coordinación de Innovación Académica en la Universidad Virtual CNCI, México

[andrea\\_vazquez@cncivirtual.mx](mailto:andrea_vazquez@cncivirtual.mx)

Las tecnologías emergentes tienen un gran impacto en la evolución de la pedagogía, con un enfoque en los modelos de aprendizaje híbrido. El objetivo es analizar las tendencias más recientes y aprender a integrar herramientas digitales de manera efectiva.

Estas tecnologías pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje, ofreciendo mayor flexibilidad y respondiendo a las necesidades variadas de los estudiantes de hoy en día.

En este nanocontenido se identifican las principales ventajas que el aprendizaje híbrido ofrece a los estudiantes. Algunas tecnologías, como la realidad virtual, pueden enriquecer el aprendizaje a través de simulaciones. Se analiza la característica principal del microaprendizaje y su rol en las experiencias híbridas. Se define el elemento clave para integrar la tecnología de forma exitosa en un entorno de aprendizaje híbrido.





Memorias de Jornadas de Reflexión “Innovación pedagógica y el futuro de la educación virtual”. *Abstract*, Año 2025. Publicación editada por la Universidad Virtual CNCI, Campus Cumbres. Domicilio Av. Ruiz Cortines No. 5901, Valle Verde, 64118 Monterrey, N. L. Editor responsable: Comité organizador del Congreso Virtual del Conocimiento. Datos de contacto: [congreso.uv@cncivirtual.edu.mx](mailto:congreso.uv@cncivirtual.edu.mx). Las opiniones de los resúmenes son responsabilidad exclusiva de los autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial del contenido publicado en este número sin la previa autorización que por escrito emita el editor.