

Docente

Jorge Ramirez Aguilar

Curso

Club Apptitud

Periodo

2024-02

Programa académico

Dirección de Aprendizaje Digital e Innovación Educativa

Nombre de la experiencia

Bienestar en la educación digital: Innovando con IA y Minecraft Education

Herramienta usada

Minecraft Education, ChatGPT,

¿Cómo la experiencia contribuye con alcanzar el logro del curso?

La experiencia del taller contribuye significativamente al logro del curso, ya que guía a los estudiantes a través de un proceso estructurado para desarrollar y presentar soluciones innovadoras al reto propuesto. Desde la introducción al design thinking e inteligencia artificial hasta la construcción de prototipos en Minecraft Education, los estudiantes aplicaron herramientas creativas y metodológicas para empatizar con el problema, definirlo, generar ideas, prototipar soluciones y optimizarlas. Además, la narrativa asociada al mundo de Minecraft y la creación de un video explicativo les permitió comunicar de manera efectiva sus propuestas, demostrando su capacidad para diseñar soluciones prácticas y presentar de manera innovadora su trabajo, cumpliendo así con los objetivos planteados.

Descripción de la actividad

El curso/taller es el Club Apptitud y tiene una sola sección.

El desarrollo del taller se estructuró en 10 sesiones cuidadosamente diseñadas para guiar a los estudiantes en la creación de soluciones innovadoras al reto propuesto: mejorar el bienestar en la educación digital. Este reto abordaba aspectos clave de la vida estudiantil y el impacto de la tecnología, trabajando tres enfoques fundamentales: experiencias de aprendizaje inclusivas, salud mental y autocuidado, y ciudadanía digital.

La primera sesión introdujo a los estudiantes al taller, destacando los objetivos y la relevancia del bienestar en el contexto educativo digital. Durante las siguientes dos sesiones, los estudiantes exploraron la metodología de design thinking, profundizando en las etapas de empatizar y definir para identificar problemas clave dentro de los enfoques mencionados. Estas fases se enriquecieron con el uso de ChatGPT, que ayudó a los estudiantes a identificar patrones, organizar ideas y construir marcos conceptuales sólidos. En la tercera sesión, se trabajó la etapa de idear, donde nuevamente se utilizó ChatGPT para fomentar la creatividad y apoyar a los equipos en la generación de propuestas viables e innovadoras.

Descripción de la actividad	<p>En la cuarta sesión, los estudiantes aprendieron sobre las funcionalidades de Minecraft Education, descubriendo cómo esta herramienta podía servirles para materializar sus ideas en un entorno virtual interactivo. Las sesiones quinta y sexta se dedicaron al prototipado y construcción de las soluciones en Minecraft, permitiendo a los equipos diseñar mundos temáticos que representaran sus propuestas de manera efectiva. En la séptima sesión, los equipos desarrollaron narrativas que contextualizaban sus mundos, explicando cómo sus soluciones abordaban los problemas planteados de forma coherente y creativa.</p> <p>La octava sesión se centró en optimizar los aspectos técnicos y narrativos de las soluciones, asegurando que fueran claras, impactantes y alineadas con los enfoques trabajados. La novena sesión estuvo dedicada al testeo y refinamiento de los prototipos, así como a la preparación de videos explicativos que complementaban sus mundos en Minecraft, detallando el problema abordado, la solución propuesta, su funcionamiento y los resultados esperados. Finalmente, en la décima sesión, los equipos presentaron sus proyectos ante un jurado externo compuesto por expertos en educación y tecnología, quienes evaluaron los videos, mientras que los facilitadores del curso valoraron los mundos de Minecraft.</p> <p>Esta experiencia permitió a los estudiantes desarrollar competencias técnicas y habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y el uso ético y eficaz de herramientas tecnológicas como la inteligencia artificial y Minecraft Education. Al abordar un tema de gran relevancia y desarrollar soluciones prácticas e innovadoras, los estudiantes no solo lograron los objetivos del taller, sino que también fortalecieron su capacidad de contribuir positivamente al entorno educativo digital.</p>
Resultados obtenidos de la experiencia	<p>Un total de 45 estudiantes, organizados en 12 grupos, culminaron el taller de manera exitosa, presentando un entregable final que combinó creatividad y rigor: un mundo desarrollado en Minecraft Education que ilustraba su solución y un video explicativo que detallaba el problema abordado, la propuesta innovadora y su funcionamiento. Esta experiencia no solo les permitió aplicar metodologías de diseño y herramientas tecnológicas en un entorno práctico, sino que también reforzó en ellos habilidades clave como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la capacidad de comunicar ideas complejas de forma clara y efectiva. Haber culminado el taller les brinda una base sólida para abordar desafíos reales en su vida académica y profesional, promoviendo su desarrollo integral como innovadores responsables y ciudadanos digitales.</p>

Playlist de los 10 videos finalistas:

