

SERIE
EDUCA-
CIÓN

**REFLEXIONES
METODOLÓGICAS
DE INVESTIGACIÓN
EDUCATIVA**

Perspectivas tecnológicas

ISBN
978-
958-
782-
378-
3

JULIO ERNESTO ROJAS MESA
JOSÉ GUILLERMO ORTIZ JIMÉNEZ
Editores académicos



EDICIONES
USTA





REFLEXIONES METODOLÓGICAS

DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Perspectivas tecnológicas

COLECCIÓN

440

EDICIONES

USTA

**REFLEXIONES
METODOLÓGICAS
DE INVESTIGACIÓN
EDUCATIVA**

Perspectivas tecnológicas

SERIE
EDUCACIÓN

Julio Ernesto Rojas Mesa
José Guillermo Ortiz Jiménez
EDITORES ACADÉMICOS



Quintero Torres, Fredy Alonso

Reflexiones metodológicas de investigación educativa. Perspectivas tecnológicas/ Fredy Alonso Quintero Torres [y otros cinco autores]; Editores académicos, Julio Ernesto Rojas Mesa y José Guillermo Ortiz Jiménez, Bogotá: Ediciones USTA, 2020.

163 páginas; gráficos, ilustraciones y tablas

Incluye referencias bibliográficas e índices de autores, onomástico y temático

ISBN: 978-958-782-378-3
e-ISBN: 978-958-782-379-0

1. Tecnología -- Enseñanza 2. Innovaciones educativas 3. Innovaciones tecnológicas -- Materiales de enseñanza 4. Sociología de la educación 5. Etnología - Investigaciones 6. Métodos de enseñanza 7. Internet en la educación I. Universidad Santo Tomás (Colombia).

CDD 371.33 CO-BoUST



Esta obra tiene una versión de acceso abierto disponible en el Repositorio Institucional de la Universidad Santo Tomás:
<https://repository.usta.edu.co/>

© José Guillermo Ortiz Jiménez, Fredy Alonso Quintero Torres, Julio Ernesto Rojas Mesa, Linda Alejandra Leal Urueña, Johan Andrés Nieto Bravo, Ciro Javier

Moncada Guzmán, Magle Virginia Sánchez Castellanos y John Jairo Pérez Vargas, autores, 2020

© Julio Ernesto Rojas Mesa, José Guillermo Ortiz Jiménez, editores académicos, 2020

© Universidad Santo Tomás, 2020

Ediciones USTA

Bogotá, D. C., Colombia

Carrera 9 n.º 51-11

Teléfono: (+571) 587 8797, ext. 2991

editorial@usantotomas.edu.co

<http://ediciones.usta.edu.co>

Nicolás Sepúlveda **corrección de estilo**

lacentraldediseno.com **diseño de colección**

Myriam Enciso Fonseca **diagramación**

dgp Editores S.A.S. **impresión**

Conversión a epub

Mákina Editorial

<https://makinaeditorial.com/>

Hecho el depósito que establece la ley

ISBN: 978-958-782-378-3

E-ISBN: 978-958-782-379-0

Primera edición, 2020

Universidad Santo Tomás

Vigilada Mineducación

Reconocimiento personería jurídica: Resolución 3645

del 6 de agosto de 1965, Minjusticia

Acreditación Institucional de Alta Calidad

Multicampus: Resolución 01456 del 29 de enero de

2016, 6 años, Mineducación

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio, sin la autorización expresa del titular de los derechos.

CONTENIDO

Presentación

Introducción

MOOC y pedagogía: encuentros y desencuentros desde la investigación

JOSÉ GUILLERMO ORTIZ JIMÉNEZ

FREDY ALONSO QUINTERO TORRES

Introducción

Proceso metodológico

De la episteme al método

Perspectivas razonadas

MOOC como tecnologías digitales y su integración con la educación

MOOC y sus articulaciones con la pedagogía

Referencias

Desafíos metodológicos para construir una cultura de investigación: la gamificación como estrategia

JULIO ERNESTO ROJAS MESA

LINDA ALEJANDRA LEAL URUEÑA

JOHAN ANDRÉS NIETO BRAVO

El contexto de este problema

Metodología: la ruta para desarrollar investigación educativa a partir de una cultura del prototipado en la gamificación

Resultados

Conclusiones

Referencias

Etnografía educativa virtual

CIRO JAVIER MONCADA GUZMÁN

MAGLE VIRGINIA SÁNCHEZ CASTELLANOS

JOHN JAIRO PÉREZ VARGAS

Investigar en la cultura digital

Fundamentos epistemológicos de la etnografía educativa virtual

Fundamentos metodológicos de la etnografía educativa virtual

Prospectiva de la etnografía educativa virtual

Referencias

Sobre los autores

Índice onomástico

Índice temático

Lista de tablas

Desafíos metodológicos para construir una cultura de investigación: la gamificación como estrategia

Tabla 1. Número de productos de apropiación social del conocimiento

Lista de figuras

Desafíos metodológicos para construir una cultura de investigación: la gamificación como estrategia

Figura 1. Arquetipo de la primera fase, usuario ustaciencia

Figura 2. Arquetipo con componente local

Figura 3. Arquetipo con componente local y paleta de colores

Figura 4. Resultado del diseño de interfaz en el aparato móvil

Figura 5. Interfaz principal de la aplicación

Figura 6. Interfaz imagen y texto de retos por realizar

Etnografía educativa virtual

Figura 1. Perspectivas de estudio en la cultura digital