



IFE
CONFERENCE

2025

**Impulsando el futuro de la educación
con innovación y tecnologías**

**CONVOCATORIA
ABIERTA**

**Fecha límite para envío
completo: 15 de junio**

28-30 de enero de 2025
Tecnológico de Monterrey,
Campus Monterrey, MX

**Envía
tu contribución:**

www.ciee.mx



IFE Conference 2024 Highlights



Desde 2014, el **IFE Conference**, antes CIIE, se ha convertido en el congreso de innovación educativa más destacado entre los países de habla hispana. La próxima edición se llevará a cabo del 28 al 30 de enero de 2025 en el Tecnológico de Monterrey, Campus Monterrey, México.



4,646
Participantes



40
Países



705
Instituciones



+250
Actividades



2.8M
Visualizaciones
en línea



27M
Alcance en
redes sociales



410
Notas
publicadas



458
Contribuciones
recibidas



Así se vivió la experiencia #IFEconference 2024

Síguenos en:    

@IFEconference

El congreso convoca a la comunidad científica, innovadora y emprendedora a participar y ser ponente en nuestra próxima edición. Te presentamos los tipos de contribuciones con los que puedes participar:

1. Ponencias de investigación
2. Ponencias de innovación
3. Presentación de libro
4. Experiencia de innovación educativa
 - Modalidad Panel
 - Modalidad Mesa de Networking

LÍNEAS TEMÁTICAS



TENDENCIAS EDUCATIVAS



GESTIÓN DE LA
INNOVACIÓN EDUCATIVA



INNOVACIÓN ACADÉMICA
DE LA SALUD



TECNOLOGÍAS PARA
LA EDUCACIÓN



APRENDIZAJE A LO
LARGO DE LA VIDA

Conoce más de la convocatoria y envía tu contribución en:

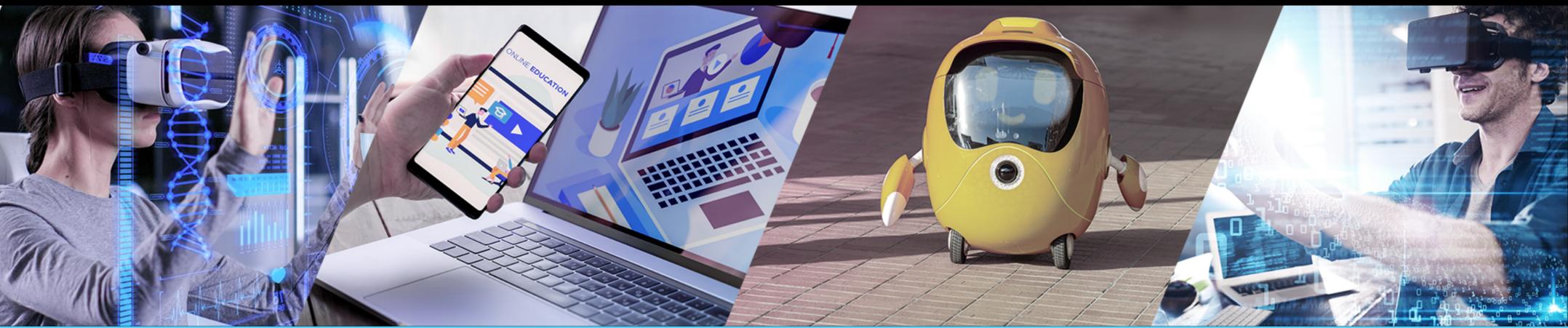
www.ciie.mx



TENDENCIAS EDUCATIVAS

Esta línea temática abarca corrientes actuales y emergentes en el campo de la educación, que podrían propiciar cambios en los métodos de enseñanza, el uso de tecnologías en el aula, la incorporación de habilidades socioemocionales en la educación, entre otros aspectos. Estos son los subtemas:

- **Espacios de Aprendizaje Innovadores:** Utilizando diseño avanzado y tecnología para crear ambientes que potencien el aprendizaje y la colaboración.
- **Clase Invertida:** Invertir los elementos tradicionales de clase y tarea para involucrar a los estudiantes en un aprendizaje activo durante el tiempo de clase.
- **Gamificación:** Incorporando elementos de diseño de juegos en entornos educativos para motivar e incrementar la participación de los estudiantes.
- **Aprendizaje basado en competencias:** Centrándose en que los estudiantes demuestren dominio de un tema a su propio ritmo antes de avanzar.
- **Aprendizaje híbrido:** Combinando medios digitales en línea con métodos tradicionales de clase para ofrecer flexibilidad y eficiencia en el aprendizaje.
- **Aprendizaje Flexible y Personalizado:** Adaptando la educación para satisfacer las necesidades, habilidades e intereses individuales del estudiante.
- **Aprendizaje experiencial:** Haciendo hincapié en el aprendizaje a través de la experiencia, a menudo fuera del entorno académico tradicional.
- **Aprendizaje activo:** Animando a los estudiantes a participar activamente y tomar el control de su propio proceso de aprendizaje.
- **Aprendizaje basado en desafíos:** Involucrando a los estudiantes en la resolución de problemas del mundo real a través de experiencias de aprendizaje colaborativas.
- **Conectivismo y aprendizaje social:** Aprovechando las redes y plataformas sociales para facilitar el aprendizaje a través de la conectividad y el intercambio.
- **El nuevo currículo:** Innovando el diseño curricular para satisfacer las necesidades en evolución de los estudiantes y la sociedad en el siglo XXI.
- **Acceso abierto (prácticas, recursos, repositorios):** Promoviendo la disponibilidad gratuita de recursos educativos para mejorar el aprendizaje y la investigación.
- **Aprendizaje móvil:** Utilizando dispositivos móviles para permitir el aprendizaje en cualquier momento y lugar.
- **Multidisciplinar:** Integrando múltiples disciplinas académicas para proporcionar una comprensión más completa de problemas complejos.
- **Movimiento Maker:** Fomentando el aprendizaje práctico a través de la creación, construcción y experimentación en entornos colaborativos.
- **Caminos de aprendizaje personalizados potenciados por IA:** Adaptando la educación a las necesidades individuales.
- **Blockchain en la educación:** Garantizando la transparencia y la integridad de las credenciales académicas.
- **Realidad Virtual (VR) y Realidad Aumentada (AR) en la educación superior:** Creando experiencias de aprendizaje inmersivas.
- **Sistemas de aprendizaje adaptativo:** El futuro de la educación personalizada.
- **Análisis del aprendizaje e Información Impulsada por datos** para mejorar los resultados educativos.
- El papel de la Inteligencia Artificial en la automatización y mejora de la evaluación.
- **Internet de las Cosas (IoT)** en la gestión del campus y entornos de aprendizaje.
- **Computación en la nube en la educación:** Facilitando la colaboración y la accesibilidad.
- **Tecnologías portátiles en la educación:** Mejorando el aprendizaje a través de dispositivos inteligentes.
- **Impresión 3D en la educación:** Fomentando la innovación y la creatividad en el currículum.
- **Sistemas ciberfísicos en el aprendizaje en laboratorio y campo:** Conectando lo digital con lo físico.
- **Gemelos Digitales en la Educación:** simulando entornos del mundo real para el aprendizaje.
- Consideraciones éticas en el uso de tecnologías emergentes en la educación.
- El impacto de las redes sociales en el aprendizaje colaborativo y la participación social.
- **Entornos de Realidad Cruzada (XR)** para el aprendizaje colaborativo y remoto.
- **Neurotecnología y Educación:** Comprendiendo el aprendizaje a través de interfaces cerebro-computadora.
- **Campus Inteligente:** Integrando IoT, IA y Big Data para un ecosistema educativo mejorado.
- **Narrativa Digital:** Aprovechando multimedia para experiencias de aprendizaje atractivas.
- **Tecnologías Sostenibles en la Educación:** Promoviendo la conciencia y acción ambiental.
- Tecnologías asistidas por voz para un aprendizaje accesible e inclusivo.



TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN

Esta línea temática está enfocada en la aplicación de herramientas tecnológicas para mejorar la calidad de la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta área puede abarcar una variedad de tecnologías, desde simples herramientas digitales hasta sistemas complejos de gestión del aprendizaje. Estos son los subtemas:

- **Aprendizaje adaptativo:** Personalización del contenido educativo y del ritmo de aprendizaje según las necesidades individuales del estudiante utilizando algoritmos de inteligencia artificial.
- **Aprendizaje ubicuo:** Facilitando el aprendizaje en diversos contextos y lugares mediante la integración de la tecnología en la vida cotidiana.
- **Realidad Virtual:** Inmersión de los estudiantes en un entorno completamente digital para simular experiencias de la vida real con fines educativos.
- **Realidad aumentada:** Superposición de información digital sobre el mundo real para mejorar las experiencias de aprendizaje con elementos interactivos.
- **Cursos en línea masivos y abiertos (MOOC):** Ofrecimiento de cursos gratuitos en línea a un gran número de participantes en todo el mundo, democratizando el acceso a la educación.
- **Análisis del aprendizaje:** Utilización de herramientas de análisis de datos y reportes para mejorar el aprendizaje y los entornos educativos.
- **Tecnologías portátiles:** Incorporación de dispositivos inteligentes portátiles para apoyar y mejorar las experiencias y resultados de aprendizaje.
- **Tecnologías emergentes:** Exploración del potencial de nuevas y evolucionantes tecnologías para transformar las prácticas educativas.
- **Redes sociales colaborativas:** Facilitación del aprendizaje a través de la interacción social y la colaboración dentro de plataformas de comunidad en línea
- **Aprendizaje móvil:** Permitiendo una educación flexible a través de teléfonos inteligentes y tabletas, posibilitando el aprendizaje en cualquier momento y lugar.
- **Trae tu propio dispositivo (BYOD):** Animando a los estudiantes a utilizar sus propios dispositivos móviles para actividades de aprendizaje, promoviendo un entorno de aprendizaje más cómodo y personalizado.
- **Computación cuántica en la educación:** Revolucionando el procesamiento de datos para el análisis del aprendizaje.
- **Computación en el borde** para experiencias de aprendizaje móvil mejoradas en áreas remotas.
- **Inteligencia Artificial Emocional (IAE) en el aprendizaje electrónico:** Comprendiendo y adaptándose a las emociones del estudiante.
- **Aulas Inteligentes:** Integrando IoT para ambientes de aprendizaje interactivos y eficientes.
- **Ética digital y ciberseguridad en la tecnología educativa:** protegiendo datos y privacidad.
- **Tecnología holográfica** para experiencias de aprendizaje inmersivas en la educación superior.
- **Bioinformática en tecnologías educativas:** Mejorando el aprendizaje de ciencias de la vida a través de la tecnología.
- **Nanotecnología en la educación:** Un nuevo horizonte para el desarrollo de materiales de aprendizaje
- **Computación espacial en la educación:** Conectando espacios de aprendizaje físicos y digitales.
- **Tecnología 5G en la educación superior:** Permitiendo plataformas de e-Learning ultra-rápidas y confiables.
- **Realidad Mixta (MR) en la educación:** Fusionando AR y VR para experiencias de aprendizaje de última generación.
- **Blockchain para verificación académica:** Registros inmutables de logros y credenciales estudiantiles.
- **Tecnología de Reconocimiento de voz en el aprendizaje de idiomas:** Mejorando la pronunciación y las habilidades auditivas.
- **Robótica e IA en la Educación STEM:** Aprendizaje práctico con máquinas inteligentes.
- **Alfabetización digital:** Equipando a los estudiantes con habilidades esenciales para la era digital.
- **E-Portafolios para el aprendizaje permanente:** Rastreado y exhibiendo el desarrollo académico y profesional.
- **El Internet de habilidades:** Controlando tareas físicas de forma remota para un aprendizaje práctico.
- **Tecnologías geoespaciales en la geografía y la educación ambiental:** Aprendizaje interactivo y en tiempo real.
- **Plumas y cuadernos inteligentes** para una toma de notas y aprendizaje mejorados.
- **Entornos de aprendizaje físico y digital (Phygital):** Combinando experiencias físicas y digitales para una educación atractiva.



INNOVACIÓN ACADÉMICA DE LA SALUD

Se refiere a la implementación de nuevas ideas y prácticas en la educación y la investigación en el ámbito de la salud, con el objetivo de mejorar la calidad de la formación y la atención médica. Estos son los subtemas:

- **Aprendizaje médico interdisciplinario:** Combinación de conocimientos de diversas disciplinas médicas y no médicas para mejorar la comprensión e innovación en la atención al paciente.
- **Humanismo en la medicina:** Énfasis en la compasión, empatía y respeto por los pacientes como componentes centrales de la educación y práctica médica.
- **Tecnología en la educación médica:** Incorporación de herramientas digitales, simulaciones y recursos en línea para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en medicina.
- **Aprendizaje centrado en el paciente:** Enfoque educativo en comprender y abordar al paciente en su totalidad, incluyendo sus experiencias, valores y necesidades.
- **Casos clínicos:** Utilización de escenarios de pacientes reales o simulados para enseñar la aplicación práctica del conocimiento médico y la toma de decisiones.
- **Aula invertida:** Reversión de roles educativos tradicionales donde el aprendizaje teórico ocurre fuera del aula, y la aplicación práctica se centra durante el tiempo de clase.
- **Herramientas para el desarrollo del juicio clínico:** Utilización de diversos recursos y metodologías para mejorar la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones clínicas informadas y efectivas.
- **Historiales de salud digitales como herramienta de aprendizaje:** Mejorando el juicio clínico y la atención al paciente.
- **Realidad Aumentada (AR) en la formación quirúrgica:** Acortando la brecha entre la teoría y la práctica.
- **Módulos de entrenamiento en telemedicina:** Preparando a los estudiantes para el futuro de la atención médica remota.
- **Inteligencia artificial en la medicina diagnóstica:** Integrando la IA en la educación médica.
- **Tecnología de salud portátil en la formación médica:** Monitoreando y gestionando la salud del paciente.
- **Aprendizaje basado en simulación en el cuidado de la salud:** Simuladores avanzados para el desarrollo de habilidades clínicas.
- **Blockchain para investigación médica segura y transparente:** Una perspectiva educativa.
- **Aprendizaje automático para medicina personalizada:** Implicaciones para la educación médica.
- **Pacientes virtuales y estudios de casos digitales:** Revolucionando el aprendizaje centrado en el paciente.
- **Integración de la medicina genómica en el plan de estudios médico:** Preparándose para el futuro de la atención médica personalizada.
- **Aplicaciones de salud móvil (mHealth):** Su rol en la educación clínica y la gestión de pacientes bioimpresión.
- 3D y sus aplicaciones educativas en la medicina regenerativa.
- Consideraciones éticas y legales de las tecnologías emergentes en la educación médica
- **Análisis de Big Data en la educación en salud:** Enseñando la toma de decisiones basada en datos.
- **Educación Interprofesional (EIP) utilizando tecnología:** Fomentando el trabajo en equipo en entornos de atención médica.
- **Internet de las Cosas Médicas (IoMT) en la formación clínica:** Dispositivos, aplicaciones e implicaciones.
- **Nanotecnología en la medicina:** Incorporando estudios de nanomedicina en la educación en salud.
- **Recursos digitales de salud mental:** Integrando el bienestar mental en la formación médica.
- **Alfabetización en salud electrónica:** Educando a futuros profesionales de la salud en competencias en salud digital.
- **Ciberseguridad en la atención médica:** Entrenamiento para la protección de la información de salud digital.



GESTIÓN DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

Esta línea temática aborda la importancia de la gestión de la innovación educativa para poder evaluar su progreso, beneficios y recursos necesarios, así como para contar con el talento humano adecuado para llevar a cabo esta innovación. Estos son los subtemas:

- **Indicadores de innovación educativa:** Métricas y referencias utilizadas para medir y seguir el impacto y la efectividad de las nuevas prácticas educativas.
- **Nuevos modelos de instituciones educativas:** Estructuras y marcos emergentes para escuelas y universidades que reflejan cambios en la tecnología, la sociedad y las necesidades de los estudiantes.
- **Transformación de procesos:** La reingeniería de procesos y metodologías educativas para mejorar la eficiencia, efectividad y adaptabilidad.
- **Modelos de capacitación y desarrollo:** Enfoques innovadores para el crecimiento profesional y el desarrollo de habilidades para educadores y administradores.
- **Metodologías de innovación:** Enfoques sistemáticos y estrategias diseñadas para fomentar la creatividad y la innovación en entornos educativos.
- **Procesos de innovación en instituciones:** La implementación de nuevas ideas, productos o métodos dentro de organizaciones educativas para mejorar los resultados.
- **Desafíos del cambio y la complejidad actual:** Abordar las dificultades y complejidades involucradas en adaptarse a los cambios rápidos en el panorama educativo.
- **Internacionalización:** Estrategias y prácticas para incorporar perspectivas globales y comprensión multicultural en la educación.
- **Derechos de autor y propiedad intelectual:** Aspectos legales y consideraciones éticas sobre el uso y la creación de contenido y tecnología educativa.
- **Recursos para la innovación:** Herramientas, tecnologías y oportunidades de financiamiento disponibles para apoyar prácticas innovadoras en educación.
- **Procedimientos para trabajar con adicciones digitales y su prevención:** Estrategias e intervenciones para abordar y prevenir el uso excesivo de tecnologías digitales entre los estudiantes.
- **Resiliencia personal y académica:** Desarrollo de la capacidad para superar desafíos y contratiempos en un entorno de aprendizaje.
- **Enfoque sobre el acoso escolar y el ciberacoso:** Estrategias y programas para abordar y prevenir el acoso y el hostigamiento en espacios físicos y digitales.
- **Modelos de mentoría y tutoría:** Enfoques innovadores para el acompañamiento personal y de bienestar de los estudiantes.
- Aprovechando el análisis de grandes datos para medir indicadores de innovación educativa.
- **Blockchain para la integridad académica:** Un nuevo modelo para gestionar los derechos de autor y la propiedad intelectual en la educación.
- Plataformas impulsadas por IA para modelos de desarrollo y capacitación personalizados en la educación superior.
- Realidad Virtual (VR) en el mejoramiento de la internacionalización y competencia cultural en la educación superior.
- Herramientas y estrategias digitales para combatir el ciberacoso y promover la resiliencia personal en el entorno académico.



APRENDIZAJE A LO LARGO DE LA VIDA

Temas que abordan la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias a lo largo de la vida de una persona con el objetivo principal de mantenerse actualizado y adquirir nuevas habilidades para mejorar la empleabilidad y el desarrollo profesional. Estos son los subtemas:

- **Competencias y habilidades requeridas en el futuro:** Identificar y cultivar las habilidades esenciales necesarias para navegar el mercado laboral en constante evolución y los cambios en la sociedad.
- **Nuevas tendencias y modelos en la educación continua:** Explorar enfoques innovadores y formatos para el aprendizaje a lo largo de la vida, incluyendo plataformas en línea y opciones de aprendizaje flexible.
- **Impacto de las nuevas tecnologías en la educación continua:** Evaluar cómo los avances tecnológicos están transformando las oportunidades de aprendizaje y el acceso para los estudiantes adultos.
- **Credenciales Alternativas:** Reconocer y valorar formas no tradicionales de acreditación, como insignias, certificados y microcredenciales, en el mundo profesional.
- **Colaboración industria-universidad:** Fortalecer las asociaciones entre instituciones educativas y empresas para garantizar la relevancia del plan de estudios y mejorar la preparación para la carrera profesional.
- **Autoaprendizaje:** Capacitar a las personas para que tomen el control de sus propios viajes educativos a través de recursos y métodos de aprendizaje autodirigidos.
- **Implicaciones de la generación digital en la educación a lo largo de la vida:** Comprender cómo el enfoque de los nativos digitales hacia el aprendizaje y el uso de la tecnología influye en las prácticas y políticas de educación a lo largo de la vida.
- **Plataformas y tecnologías de microaprendizaje:** Revolucionando la adquisición de habilidades para el desarrollo profesional continuo.
- El papel de la Inteligencia Artificial en la curación de trayectorias de aprendizaje personalizadas a lo largo de la vida.
- **Blockchain para el aprendizaje a lo largo de la vida:** Asegurando y simplificando el reconocimiento de las credenciales alternativas.
- **Realidad aumentada y virtual en el aprendizaje a lo largo de la vida:** Creando experiencias de aprendizaje inmersivas y prácticas para adultos.
- **Redes de aprendizaje social y tecnologías colaborativas:** Fomentando la comunidad y el apoyo de los pares en la educación a lo largo de la vida.