



MEMORIAS DEL CONGRESO PEDAGÓGICO

INNOVACIÓN
EDUCATIVA Y
**PEDAGOGÍAS
EMERGENTES
2022**

Contenido

Presentación de la 11a. Jornada de Innovación Educativa, UNIBE 2022.....	1
Misión y Visión del Decanato de Innovación Educativa	2
“Proyecto Capstone: desarrollo de habilidades transversales - pensamiento crítico, investigación, comunicación escrita y oral” · Ing. Melina Santos Vanderlinder · Escuela de Ingeniería Civil.....	3
Aprendizaje Internacional Colaborativo COIL · Prof. Ali Hashmi · Escuela de Negocios Internacionales (BBA).....	4
Creación y utilización de rúbricas de evaluación adecuadas en Blackboard Learn Ultra Jorge Luis Ledesma Ureña · Escuela de Negocios Internacionales (BBA).....	5
Estructura y Redacción de una Plantilla Pedagógica Exitosa · Jorge Luis Ledesma Ureña Escuela de Negocios Internacionales (BBA)	6
Proyecto interdisciplinario: Transformando centros educativos a través de la innovación y la tecnología Sonia Molina y Laura Amelia Núñez · Educación Inicial	7
Proyecto: diseño de actividades y recursos para el Museo Infantil Trampolín · Yadira Ramírez · Educación Inicial	10
Portafolio de actos notariales · Nelson Rudys Castillo Ogando · Escuela de Derecho	11
Guess What? Un Innovador y divertido juego de mesa · Marlene Barroso · Escuela de Odontología	12
Team-based learning en odontología · Isaury Castillo Jáquez · Escuela de Odontología.....	13
Actividades formativas a distancia. Aprendizaje Flexible · Dra. Wayna Vásquez y Dra. Elizabeth De León Escuela de Medicina	14
La experiencia de enseñar Aprender química · José Muñoz Montero · Ciclo de Estudios Generales.....	15
Challenge of marketing · Prof. Kenyha Ortiz · Escuela de Mercadeo.....	16
Debates en Twitter · Yasmin Cerón Castro · Escuela de Derecho.....	17
Taller tendencias del diseño de espacios · Geraisa Pichardo · Escuela de Diseño de Interiores	19
Aprendizaje Basado en Proyectos · Prof. Lissa V. Pérez, Ms.C. · Prof. Amelia De León Roberts, Ms.C. Escuela de Comunicación.....	20
Estrategias digitales como medio de evaluación en asignaturas teóricas · Prof. Victoria De Lánzer Salas. M.arch; MUP. · Escuela de Arquitectura.....	23
Pop-UP Class o clase emergente como actividad interdisciplinaria dinámica Arq. Solange Rodríguez R. MADI/MIGU · Escuela de Estudios Liberales	24
Proyecto Integrador e Interdisciplinario de la Escuela de Ingeniería Tic Junto a la Escuela de Medicina Niurka Hernández González · Escuela de Ingeniería Tecnología de la Información y la Comunicación.....	26
Hortensias Family Fest · Luis Augusto Báez Desangles · Escuela de Dirección y Gestión del Turismo	28
Taller para docentes “Beer Game” o “Juego de la Cerveza” · Ing. Eduardo Alvarez Pumarol Escuela de Ingeniería de Ingeniería Industrial	30
Método de Casos · Alina Santiago · Escuela de Odontología	32
Dibujo Artístico Reinventado: Conjunto de estrategias tecnológicas para un aprendizaje significativo Arq. Solange Rodríguez R. MADI/MIGU · Escuela de Diseño.....	33
Coaching Ourself- Método Grupal de Conversación Reflexiva · Rosa Ortega · Escuela de Negocios MBA.....	35
Historia del Arte y la Arquitectura · Celio Mota · Escuela de Arquitectura.....	37
Prácticum en Consultoría en Modalidad Híbrida · Prof. Gloria Alina Valdés Escuela de Dirección y Gestión del Turismo.....	38
Co-instrucción y Aula Invertida para Proyecto Final Laura V. Sánchez-Vincitore, Ph.D · Iris Bello, Ph.D. · Escuela de Psicología.....	40

Presentación de la 11a. Jornada de Innovación Educativa, UNIBE 2022

En momentos de gran incertidumbre, las instituciones educativas se han apoyado en pedagogías emergentes que contribuyen con el proceso educativo en las diversas modalidades en que se ha desenvuelto la docencia, facilitando así la promoción de los aprendizajes, el desarrollo de competencias en el marco de nuestro Modelo Educativo Institucional y los estándares de calidad QM.

UNIBE desde hace varios años, en el contexto de la enseñanza y aprendizaje por competencias, ha procurado promover experiencias de aprendizaje disruptivas que han permitido alcanzar logros académicos de los cuales nos sentimos orgullosos, permitiéndonos hoy hablar de un aprendizaje transformador y experiencial.

Las diferentes modalidades de enseñanza y sus respectivas metodologías constituyen en el ámbito de la innovación educativa una temática de interés y repercusión tanto a nivel del desarrollo profesional del docente como en su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante, razón por la cual se convierte en tema de reflexión este año en la Jornada de Innovación Educativa con el título: Innovación Educativa y Pedagogías Emergentes.

La 11a. Jornada de Innovación Educativa se celebró en la Universidad Iberoamericana (UNIBE), el 31 de marzo y 1 de abril, organizada por el Decanato de Innovación Educativa, adscrito a la Vicerrectoría Académica, con un alto nivel de participación de docentes y directivos de todas las escuelas de la universidad. Este espacio nos ha dado una oportunidad excepcional para reunir, compartir, reflexionar, debatir y presentar diferentes modalidades, estrategias y herramientas tecnológicas con los que están investigando y experimentando los docentes, diseñadores instruccionales y estudiantes interesados en la innovación docente y en la mejora de la calidad educativa.

Gracias a todos los participantes por haberse unido (presencial o virtual) el 31 de marzo y 1 de abril junto a nosotros y a los más de 30 docentes que estuvieron compartiendo sus experiencias en el taller de pop up class y en el congreso pedagógico se presentaron las actividades curriculares exitosas de manera simultánea en 4 aulas de retransmisión lo que nos permitió compartir las prácticas docentes de manera presencial y a distancia en las siguientes líneas temáticas:

- Calidad en la enseñanza
- Planificación docente
- Estrategias metodológicas y evaluativas
- Técnicas y recursos didácticos
- Herramientas tecnológicas

Este volumen recoge los trabajos correspondientes a los veintisiete resúmenes de los trabajos aceptados y presentados. Con su publicación, a modo de actas, se exponen las propuestas de las actividades curriculares innovadoras identificadas en las diferentes escuelas de la universidad.

La recopilación de estos trabajos contribuyen a su vez a implantar experiencias innovadoras en las prácticas docentes, a la mejora de la calidad de la enseñanza a la renovación del modelo educativo Unibe, respondiendo al eje de Experiencia Educativa Transformadora, en la línea 2.1 de actuación del plan estratégico “Asegurar la adecuada ejecución del Modelo Educativo Unibe, fomentando el desarrollo de competencias, la indagación, la perspectiva crítica, la innovación y la creatividad en estudiantes, docentes y colaboradores”.

Reiteramos nuestro agradecimiento a todos aquellos que han participado y compartido sus experiencias, proyectos y demostrado su interés y compromiso con la mejora de la calidad en la docencia.

Misión y Visión del Decanato de Innovación Educativa



MISIÓN: Apoyar la labor docente promoviendo la excelencia académica en UNIBE, impulsando el desarrollo del Modelo Educativo, mediante la implementación de estrategias didácticas y recursos que propicien la innovación y la calidad, generando una experiencia educativa transformadora e inclusiva.

VISIÓN: Ser el equipo líder en la promoción e implementación de estrategias didácticas innovadoras y recursos que conforman el ecosistema digital de aprendizaje UNIBE, para generar una experiencia educativa transformadora e inclusiva, a través de la formación y el desarrollo de competencias en la comunidad universitaria.

Actividad Curricular Exitosa

“Proyecto Capstone: desarrollo de habilidades transversales - pensamiento crítico, investigación, comunicación escrita y oral -”



Ing. Melina Santos Vanderlinder
Escuela de Ingeniería Civil



El Proyecto de Grado “Capstone” es el curso final de la carrera de Ingeniería Civil. La asignatura tributa al eje formativo “Diseño y construcción de Infraestructuras de obras civiles” y a la competencia “Analizar problemas de infraestructuras de obras civiles, utilizando métodos de ingeniería innovadores apoyados en la tecnología y el conocimiento de los materiales y sus propiedades; presentando la mejor solución técnica y económica acorde con las normativas y requerimientos solicitados.”

Con la identificación de un problema real de la sociedad con vertientes técnicas, económicas, ambientales y sociales, los estudiantes iteran de forma creativa en el aula sobre las posibilidades de diseño atendiendo a las necesidades de un “cliente”.

El Proyecto Capstone busca mejorar las habilidades blandas como el liderazgo en la gestión de proyectos y el trabajo en equipo y a la vez, desarrollar competencias en la recolección, análisis y presentación de datos. Conforme lo establecido en el Modelo Educativo UNIBE (MEU), impulsa a un aprendizaje significativo mediante el aprendizaje colaborativo y la autogestión.

Conforme la retroalimentación de los estudiantes es una oportunidad retadora e innovadora que les motiva y prepara para la ejecución de proyectos en el ámbito profesional.

Aprendizaje Internacional Colaborativo-COIL



Ali Hashmi
Escuela de Negocios Internacionales (BBA)

COIL – siglas en inglés de “aprendizaje internacional colaborativo en línea”- es una metodología pedagógica que apoyada en las TIC´s ofrece una experiencia de aprendizaje global e intercultural en el marco de una asignatura perteneciente a un determinado programa académico.

A través del aprendizaje colaborativo, competencias como la toma de decisiones, la flexibilidad y la resolución de problemas pasan a primer plano destacando la inclusión y la diversidad y el respeto. Los objetivos de estas colaboraciones internacionales en línea son mejorar la inclusión, la diversidad, la conciencia intercultural y ayudar a desarrollar competencias para fines profesionales.

Para implementar esta metodología, los profesores diseñan de forma coordinada y dialogada un módulo o actividad de sus cursos que requiere un trabajo colaborativo por parte de sus estudiantes. Los profesores participan en el diseño de la experiencia y los alumnos en la ejecución de las actividades diseñadas.

El COIL se vuelve parte de la clase, permitiendo que todos los estudiantes tengan una experiencia intercultural significativa dentro de su curso de estudio. Se evidencia la satisfacción de los alumnos con videos, imágenes y la interacción con los instructores y los alumnos en el extranjero utilizando la plataforma CANVAS y el uso de diferentes herramientas académicas.

Descripción de la actividad curricular

Aprendizaje Internacional Colaborativo-COIL



COIL – siglas en inglés de “aprendizaje internacional colaborativo en línea”- es una metodología pedagógica que apoyada en las TIC´s ofrece una experiencia de aprendizaje global e intercultural en el marco de una asignatura perteneciente a un determinado programa académico.

La asignatura: **Public Speaking EGH140-40-2022-1-BLOQUE DE ARTES Y HUMANIDADES**

Modelo educativo:

El Modelo Educativo de UNIBE refleja su Misión, Visión y Valores, promueve la excelencia académica, la investigación y la innovación para contribuir al desarrollo de la sociedad local y global.

El principio pedagógico asumido por UNIBE en el Modelo Educativo:

•Aprendizaje colaborativo

Los ejes transversales asumidos por UNIBE en el Modelo Educativo son:

- Liderazgo y espíritu emprendedor - Creatividad e innovación en las aulas
- Formación en valores - Servicio a la comunidad



Creación y utilización de rúbricas de evaluación adecuadas en Blackboard Learn Ultra



Jorge Luis Ledesma Ureña
Escuela de Negocios Internacionales (BBA)

Entre los distintos instrumentos para la evaluación auténtica, la rúbrica resalta por la versatilidad y claridad que provee para los actores del proceso evaluativo. Esta facilita a los docentes una herramienta completa y robusta para la correcta evaluación, mientras que los estudiantes cuentan con las pautas precisas para autogestionar y lograr aprendizajes significativos, en consonancia con el Modelo Educativo UNIBE (MEU).

Los entornos virtuales de aprendizaje amplían la utilidad de las rúbricas, integrándolas en muchas ocasiones dentro de las interfaces de evaluación. Si bien es cierto que estos instrumentos evaluativos deben ser diseñados para proveer en sí mismos la retroalimentación de los aprendizajes, en el caso de Blackboard Learn Ultra (BBU), la inclusión de rúbricas agrega elementos que enriquecen aún más la retroalimentación y calificación. Los estudiantes han expresado las siguientes retroalimentaciones generales sobre el uso de rúbricas de BBU para sus evaluaciones:

Sentirse más claros y conformes con los procesos evaluativos

Les han permitido tener una guía justa para presentar trabajos de excelencia

Con ellas pueden saber qué aspectos han trabajado correctamente y en cuáles tienen oportunidad de mejora

Facilitan la formulación de preguntas sobre su proceso evaluativo

Desde la óptica de la gestión de la docencia, el uso de rúbricas en BBU amplía el poder de calificación y retroalimentación, simplifica el proceso de calificación mediante rúbricas, y provee evidencias claras en los procesos de revisión y aclaración de evaluaciones. Estar preparados para usar esta herramienta es crucial, por lo que en esta conferencia se aborda:

- Diseño general de rúbricas de evaluación
- Rúbricas en Blackboard Learn Ultra
- Cómo crearlas
- Cómo utilizarlas
- Recomendaciones para optimizar su uso.



Estructura y Redacción de una Plantilla Pedagógica Exitosa



Jorge Luis Ledesma Ureña
Escuela de Negocios Internacionales (BBA)



La correcta planificación de las actividades didácticas de una asignatura provee tanto al docente como a los estudiantes de un marco claro para el desarrollo de las competencias esperadas. Esto trae consigo beneficios como la transparencia del proceso académico, la facilidad de seguimiento de las actividades agendadas y la precisión intencional de los momentos importantes para el aprendizaje. Sin embargo, planificar correctamente una actividad curricular conlleva atención al detalle, un ojo crítico de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y apertura a la innovación educativa, elementos que deben verse claramente reflejados en los resultados de dicho plan.

La planilla pedagógica de UNIBE constituye una herramienta clave para plasmar los resultados de la planificación docente. Con un adecuado diseño, esta contribuye directamente a la autogestión de los

aprendizajes, de cara al Modelo Educativo UNIBE (MEU). Para dotarlo de real efectividad y calidad, en el documento deben contemplarse elementos de valor como:

- Aplicación de principios de diseño visual y de experiencia de usuario.
- Presentación clara de recursos actualizados y de alto valor académico y profesional.
- La integración en el entorno virtual de aprendizaje que permita el seguimiento del plan.

Tras iteraciones de varios ciclos en asignaturas de la escuela de BBA, se ha logrado un modelo de diseño de planilla pedagógica funcional, con la cual los estudiantes han expresado sentirse cómodos, claros y en control de su proceso educativo. A partir de estas experiencias, se abordan los siguientes aspectos:

- Diseño de una planilla pedagógica exitosa.
- La planilla pedagógica en la autoevaluación del proceso docente.
- Integración de la planilla con el aula virtual de Blackboard Learn Ultra.



Proyecto interdisciplinario:

Transformando centros educativos a través de la innovación y la tecnología



Sonia Molina
Educación Inicial



Laura Amelia Núñez
Educación Inicial



“El Nivel Inicial en el Sistema Educativo Dominicano orienta la formación integral del niño y de la niña hasta los 6 años, favoreciendo el fortalecimiento progresivo de todas sus potencialidades, ...mediante el cual se procura asumir progresivamente el enfoque de competencias... La asunción de este enfoque plantea retos importantes para la educación nacional y reafirma la intención de formar sujetos capaces de actuar de forma autónoma, con las habilidades para integrar conocimientos provenientes de diversidad de fuentes de información (científicas, académicas, escolares, populares) para responder a las demandas de los diversos contextos socioculturales”.

Diseño Curricular del Nivel Inicial, MINERD, 2016

La enseñanza orientada a competencias no solamente es una realidad en el Nivel Inicial. En los últimos años, a nivel universitario se ha asumido este modelo como el estilo de enseñanza y aprendizaje que permite que se generen experiencias con sentido para los estudiantes.

Partiendo de esta premisa es que se asume la importancia y pertinencia de la actividad curricular “Transformando centros educativos a través de la innovación y la tecnología”, donde se propuso impartir ambas asignaturas en conjunto y asumir actividades que tributarán a ambas asignaturas, pero también a cada una de manera en particular, incluyendo parcial y final.

Con este proyecto se buscaba, sobre todo, modelar los estilos de enseñanza esperados para los docentes del nivel inicial, así como los procesos que se llevan a cabo de planificación previa, integración de los saberes, incorporando los intereses de los estudiantes y partir de un contexto para que todo haga sentido. A nivel de fondo, se pretendía resaltar los elementos en común de la tecnología y la innovación mientras también se abordaban las diferencias de estos elementos que forman parte del quehacer de cualquier docente e institución educativa, permitiendo entender las bondades de ambas y verlas desde diferentes perspectivas o roles dentro de la vida docente: curricular, administrativa, liderazgo, etc.

Como grandes elementos de las clases los estudiantes pudieron convertirse en curadores y creadores de contenidos mientras identificaban y creaban propuestas innovadoras a nivel general pero también particular para responder a las necesidades específicas de algún centro educativo.

“Las tecnologías, independientemente de lo potentes que sean, son solamente instrumentos curriculares y, por tanto, su sentido, vida y efecto pedagógico vendrá de las relaciones que sepamos establecer con el resto de los componentes del currículum, independientemente del nivel y acción formativa a la que nos refiramos. Y que su verdadero potencial surge cuando los concretamos como mediadores del aprendizaje.” (Cabero, 2010) .

Esta experiencia permitió que los estudiantes pudieran: ver la Innovación como un proceso de transformación, asumir la tecnología como un eje transversal, como un recurso para la promoción de los aprendizajes y el logro de competencias, experimentar la integración de los saberes, elaborar propuestas innovadoras, aprender con sentido, visión sistémica de las clases, entre otros.

Con esta actividad se evidenciaron los 4 principios pedagógicos asumidos por UNIBE: Aprendizaje significativo, Autogestión del aprendizaje, Aprendizaje colaborativo y Aprendizaje transformador, siendo evidente en el logro de las siguientes competencias:

Recursos Didácticos y Tecnológicos:

- **CF5.** Diseñar e implementar propuestas innovadoras, motivando a equipos de personas que impacten positivamente en la sociedad.
- **CG 11.** Implementar metodologías y estrategias de enseñanza pertinentes que aseguren aprendizajes significativos apoyando las actividades con recursos didácticos en correspondencia con la naturaleza de la asignatura y con los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- **CG 13.** Utilizar diferentes escenarios tecnológicos en el proceso formativo, extendiendo sus posibilidades de acceder a nuevos conocimientos a nivel local, nacional e internacional y promover en los estudiantes el uso efectivo, responsable y seguro estos.

Innovación Educativa:

- **CF5.** Diseñar e implementar propuestas innovadoras, motivando a equipos de personas que impacten positivamente en la sociedad.
- **CG 15.** Gestionar eficientemente el aula propiciando acuerdos entre docentes y estudiantes para garantizar el cumplimiento de normas de convivencia establecidas, el uso óptimo del tiempo, cuidado, orden, preservación de los espacios y organización de los equipos de trabajo en el desarrollo de las dinámicas de aprendizaje.
- **CE2.** Implementar procesos de enseñanza en ambientes de aprendizaje adecuados, considerando estrategias, actividades y recursos didácticos que respondan a las características de los niños y las niñas en la etapa entre 0-6 años, sus necesidades individuales y grupales, y a su vez, a la cultura del centro y las necesidades de las familias.

Fortalezas, logros/resultados de aprendizaje y oportunidades

Fortalezas:

- **La planificación**, puesto que con tiempo establecimos los objetivos de trabajo, las actividades y fechas en común, los contenidos a ser abordados por una o por otra, aquellos que deberían abordarse con mayor o menor profundidad. Y, por supuesto, ayudaba a los estudiantes a saber qué venía en cada momento.
- **Los estudiantes** pudieron vivir la integración de los contenidos, pues evitamos desde la planificación la duplicidad de contenidos y actividades y diseñamos algunas que corrían por cuenta de ambas y así realizaban 1 solo trabajo que abordaba ambos enfoques.
- **Una de las asignaturas no era nueva para una de las docentes**, lo que permitió de primera instancia identificar cuáles movimientos podrían hacerse en el abordaje de los contenidos (orden o profundidad), elementos que podrían combinarse con la otra asignatura y velocidad de trabajo a implementar.

Logros/resultados de aprendizaje:

- Ver la innovación como un proceso de transformación.
- Tecnología como un eje transversal, como un medio y no un fin. Como un recurso de apoyo para la promoción de los aprendizajes y el desarrollo de competencias. Que debe ser algo intencional.
- Experimentar integración de contenidos y los saberes.
- Elaboración de propuestas innovadoras.
- Aprendizaje con sentido, en contexto y experiencial. Vivir lo que van a vivir en la vida real.
- Modelamiento de los estilos de enseñanza.

- Visión sistémica de las clases.
- Tecnología: trampolín para hacer esto en conjunto.
- Modelamiento del trabajo docente en equipo y de cómo pueden conformar en sus centros una comunidad de aprendizaje a partir de experiencias compartidas.
- Nivel de profundización evidenciado en los trabajos realizados por los estudiantes, así como la excelencia de los resultados, en su mayoría, reflejando el aprendizaje óptimo esperado.
- Valoración positiva de parte de los estudiantes sobre el manejo de este proceso, sin perder la calidad de los contenidos individuales, vivenciar la integración de los saberes y no sentir la presión de hacer 2 grandes proyectos. Y visto a lo largo de esta presentación con los testimonios de los estudiantes.
- Grandes proyectos en conjunto (parcial y final) .

Oportunidades y consideraciones:

- Clase Innovación: reordenar contenidos necesarios para los cortes o grandes proyectos dentro del semestre
- Repensar una vez más las asignaturas puesto que algunos estudiantes cursaron Tecnología y no Innovación, haciendo que tomemos en cuenta para el año que viene que la propuesta desde ambas perspectivas sea completamente distinta.
- Conocimiento de la asignatura y de cómo llevar ambas asignaturas en conjunto, integrando otros elementos (Temporada 2. Enero-abril 2022) .

Valoración general de la experiencia (Estudiantes)

“Aunque yo no tomé amabas asignaturas, realmente todo fue súper organizado. Desde el primer encuentro que fue en conjunto, todo se explicó y se llevó a cabo de esa misma manera organizada.”

“Realmente valoro mucho la organización de las maestras. Al unir estas dos clases, mis aprendizajes se consolidaron y 100% obtuve un aprendizaje significativo”.

“Me gustó mucho la parte de la gestión y manejo de un centro, es un aspecto que me interesa mucho y gracias al proyecto tuve la oportunidad de verlo más de cerca.”

“El proyecto me puso a pensar fuera de la caja... me hizo desarrollar propuestas que si quiero implementar en mis aulas.”
“Tuve la oportunidad de aprender acerca de la gestión de centro; cómo desde la misma se puede innovar utilizando o no la tecnología.”

“Fue una muy buena implementación al hacer estas dos clases juntas, ya que la tecnología es parte de la innovación desde siempre.”

“Innovación: las innovaciones no solo son implementar algo nuevo, sino que también puede ser mejorar algo ya existente. Tecnología: la tecnología NO es un enemigo ES UNA HERRAMIENTA.”

“Ambas asignaturas han logrado aportar de manera significativa a mi desarrollo profesional al colocarme en una situación donde debo utilizar ambas para crear un proyecto de mejora que tenga un impacto positivo en un centro. Logré entender que las innovaciones no parten únicamente de algo que está de moda que está usando todo el mundo. Al igual, entiendo que la tecnología-a es nuestro mejor aliado en este proceso académico”.

Otros



Proyecto:

Diseño de actividades y recursos para el Museo Infantil Trampolín



Yadira Ramírez
Educación Inicial



El Diseño Curricular del Nivel Inicial se propone apoyar el trabajo que se realiza desde diversidad de experiencias formativas auspiciadas por distintas instituciones, altamente comprometidas y preocupadas por la primera infancia, asumiendo que los primeros años constituyen un espacio privilegiado para apoyar el desarrollo del niño y de la niña en todas las dimensiones de su ser. El propósito es que el Diseño Curricular, como referente y guía de apoyo para estructurar la práctica educativa de todos los y las docentes, así como del personal que trabaja con la primera infancia, se constituya en un aliado clave para brindar direccionalidad, coherencia y sentido al horario de actividades que se desarrolla en el día a día, con criterios de flexibilidad y apertura.

Diseño Curricular del Nivel Inicial, MINERD, 2016

Partiendo de esta propuesta curricular de apoyar la diversidad de experiencias formativas, en la asignatura de Práctica Educativa III de la carrera de Educación Inicial en UNIBE, impartida en el cuatrimestre de septiembre a diciembre del 2020 se realizó como proyecto final unas propuestas de actividades para las salas del Museo Trampolín y cajas de materiales para que los visitantes del mismo pudieran llevarse a sus casas para continuar el aprendizaje obtenido en el recorrido.

La práctica educativa se define como un proceso de solución de problemas en que el profesor es un agente que utiliza su conocimiento tácito para resolver el problema de cómo lograr las metas educativas que el programa de su materia y la filosofía de la institución plantean. Por tal motivo, en la Asignatura de Práctica Educativa III se le plantea al estudiante tener la capacidad de resolver cualquier problema educativo tanto dentro como fuera de aula.

Con el proyecto de esta asignatura se buscaba reconocer el impacto que deja el aprendizaje de los niños y las niñas que visitan el Museo Trampolín, para así poder aplicar y demostrar dominio de los conocimientos y competencias adquiridas en el programa de formación de la Carrera de Educación Inicial, obteniendo el diseño de una propuesta de actividades de las salas de dicho museo de manera colaborativa, demostrando la creatividad, innovación y la pertinencia que pueden tener las estudiantes al contexto ya establecido en el Museo Trampolín. Con la realización de este proyecto las estudiantes pudieron presentar las propuestas mostrando profundidad y seguridad en el manejo de las actividades planteadas; al ser trabajos grupales, las estudiantes debieron integrarse con igualdad de responsabilidad, entregando un trabajo escrito de manera organizada y bien estructurada, con ideas claras, detalladas y bien explicadas, para que los lectores de los mismos, pudieran llevar a cabo lo propuesto.

Dentro de las fortalezas que se deben destacar al realizar este proyecto es tanto la planificación previa y clara, como también objetivos bien definidos desde el inicio del mismo, además de una comunicación constante con el personal del museo. Como oportunidades se debe mencionar que se puede mejorar la aplicación de la tecnología en las propuestas, el modelamiento de las actividades planteadas por parte de las estudiantes, así como también actividades más innovadoras con mayor variedad de recursos del medio.

Luego de presentada y entregada la propuesta se hizo una puesta en común de las valoraciones de las estudiantes de las cuales se pueden mencionar las siguientes:

- “Elaborar la propuesta para el museo Trampolín me pareció muy enriquecedora y me siento orgullosa de que nuestro trabajo lo tomaran en cuenta para mejorar el museo”.
- “Me gusta ver cómo trabajar en equipo, aprender de las demás compañeras, además de enriquecer el museo, llena de satisfacción, ya que fue un lugar donde crecimos y es hermoso ayudar a mejorarlo”.

Portafolio de actos notariales



Nelson Rudys Castillo Ogando
Escuela de Derecho

La actividad curricular Derecho Notarial es una asignatura que tributa en el eje formativo de asesoría legal en Derecho Público y Privado abarcando, substancialmente, las regulaciones legales de la función notarial y las características y obligaciones del profesional del derecho autorizado para ejercer la notaría.

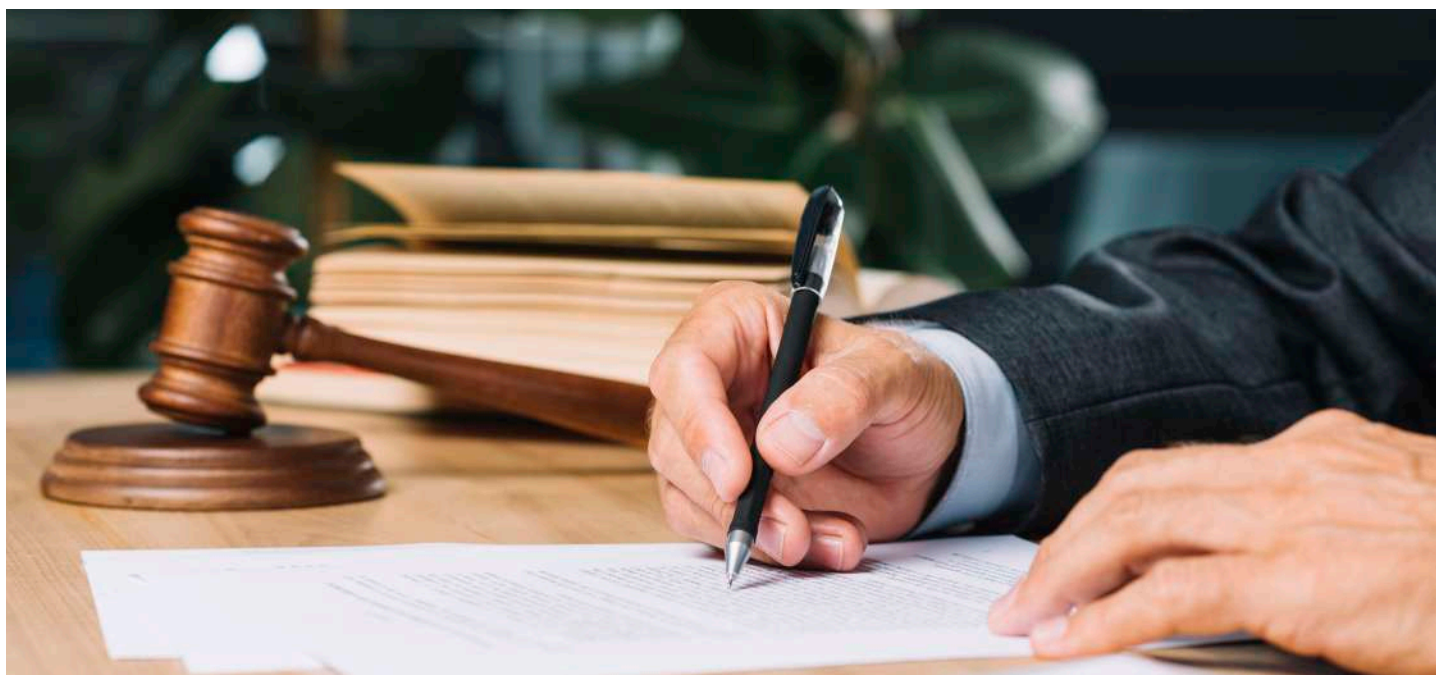
Con la elaboración de un Portafolio de Actos Notariales hacemos una mixtura didáctica destacando la autogestión del aprendizaje y el aprendizaje significativo. Así, los estudiantes trabajan con la escritura a mano y posteriormente utilizan herramientas tecnológicas, como Adobe Reader y Outlook, para archivo y evaluación.

Esta técnica motiva a los estudiantes a adquirir las habilidades necesarias para cumplir con la competencia curricular, que es, asesorar con apego ético y responsabilidad social a cualquier persona natural o jurídica, sea esta pública o privada, considerando los principios de las normas jurídicas, doctrina y jurisprudencia.

Finalmente, esta estrategia mejora el aprendizaje, la memoria, la concentración y la comprensión del documento que se elabora, fijando ideas, conceptos y aplicando con facilidad los conocimientos teóricos a la solución de casos prácticos cotidianos con alta competencia, constituyendo una fortaleza la participación activa del estudiante y una oportunidad la progresión en el proceso enseñanza-aprendizaje.

“El hecho de utilizar la técnica manuscrita me enseñó bastante. El simple hecho de escribir hace que se utilice la memoria gráfica y es una forma eficaz y efectiva de enseñanza.”

(Juan Patiño, egresado Derecho).



Guess What?

Un Innovador y divertido juego de mesa



Marlene Barroso
Escuela de Odontología

Es un juego de mesa implementado en la asignatura de Radiología e Imagenología Bucodental, con la finalidad de motivar a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos y habilidades por medio del “aprendizaje asociativo”. Al iniciar el juego, uno de los integrantes del equipo que le corresponde el 1er turno, selecciona una carta del juego de Barajas “Guess What?”, en esta carta está el nombre de una patología, el cual debe ser reservado por ese integrante; mientras empieza a seleccionar cartas del juego de barajas “Quick Tips” para ir asociando las características de esa lesión con imágenes y su equipo vaya adivinando el nombre de la patología.

También tendrá el chance de seleccionar la carta “Joker” que representa una característica muy evidente de la lesión, si el equipo acierta el nombre de la patología, puede adelantar un paso hacia el trébol y seleccionar un utensilio odontológico. De esta misma manera continúan los siguientes equipos, fomentándose así, un “aprendizaje colaborativo”.

Para este juego los estudiantes deben prepararse realizando una exhaustiva revisión bibliográfica de las patologías más frecuente de los maxilares, para poder identificar las características radiográficas en base a imágenes en este juego, contribuyendo esto a un “aprendizaje significativo”.

En la ejecución de la técnica se identificaron fortalezas, tales como: impulsa la creatividad, promueve competencias blandas, fomenta el trabajo en equipo, metodología amigable y divertida. Entre las oportunidades de mejora están: complementar con herramientas que lo potencien aún más y ampliar el juego de barajas Quick Tips con otras características de las lesiones. Se recomienda explicar detalladamente las instrucciones del juego antes de iniciar. Finalmente, ha sido una experiencia muy significativa y enriquecedora, donde los estudiantes alcanzaron la potencialización en el conocimiento, la mejora en las interacciones interpersonales y el aumento en la motivación.

Team-based learning en odontología



Isaury Castillo Jáquez
Escuela de Odontología

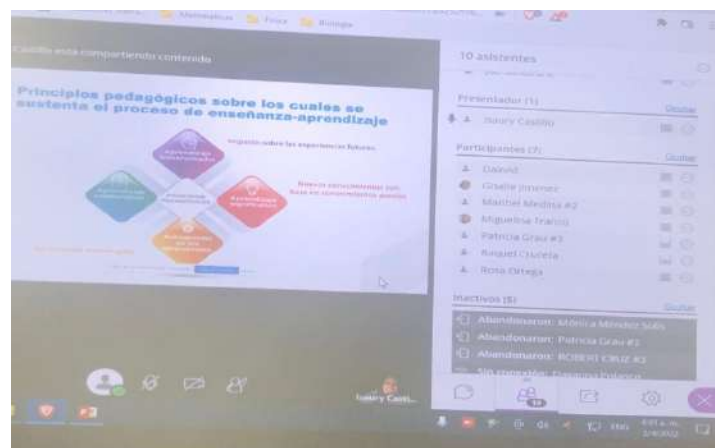
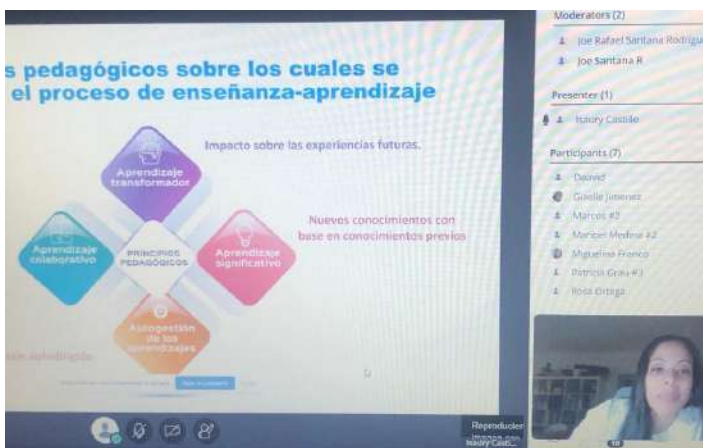
El aprendizaje basado en equipos (Team-based learning o TBL, por sus siglas en inglés) se define como “una estrategia de aprendizaje activo y de instrucción en grupos pequeños que brinda a los estudiantes oportunidades para aplicar el conocimiento conceptual a través de una secuencia de actividades que incluye trabajo individual, trabajo en equipo y retroalimentación inmediata” (Parmelee, Michaelsen, Cook y Hudes 2012).

El proceso para la implementación de la estrategia inicia con lectura y estudio previo del material por parte del alumnado. Cada estudiante responde de manera individual un test. A continuación, se forman pequeños grupos para consensuar las respuestas y completar el mismo test, esta vez de manera grupal, recibiendo retroalimentación inmediata. En base a los resultados arrojados por el test grupal, se desarrolla una mini-clase y se finaliza con la realización grupal de actividades de aplicación de los conceptos y conocimientos generados (Medina, 2020).

La estrategia TBL fue implementada en el abordaje del tema Prevención y manejo no operatorio de caries dental en odontopediatría. Los participantes de la estrategia fueron 47 estudiantes del séptimo semestre del grado de Odontología, que cursaban la asignatura Odontopediatría I. El desarrollo de TBL incluyó el estudio autónomo del estudiante y llenado de una guía de estudio, llenado de test individual y grupal, y resolución de un caso clínico, en el cual se aplicaron los conocimientos generados en relación al tema.

Al finalizar la clase, se solicitó la participación voluntaria en una encuesta en formato digital, la cual fue completada por 33 estudiantes. Como principales fortalezas de la estrategia, los participantes señalaron que TBL tuvo un impacto positivo sobre su aprendizaje, y que la estrategia requiere más trabajo colaborativo por parte de los estudiantes que una clase tradicional. Como recomendaciones a tomar en cuenta, la estrategia requiere del manejo oportuno del tiempo, así como del estudio previo del estudiante de manera individual, condición necesaria para su posterior participación en el equipo y la puesta en común de las ideas. Algunos aspectos positivos señalados por los alumnos: “Me ayudó más a saber manejarme en equipo con mis compañeros, mejoré en la forma de aprender”. “Intercambio de ideas, desarrollo de la capacidad de argumentación y justificación de ideas”.

Conclusión. Los alumnos valoraron positivamente la estrategia, evidenciándose un alto nivel de aceptación de la actividad y un impacto positivo sobre el aprendizaje.



Actividades formativas a distancia. Aprendizaje Flexible



Dra. Wayna Vásquez
Escuela de Medicina



Dra. Elizabel De León
Escuela de Medicina

Las actividades formativas como requerimiento de los estándares internacionales que regulan la educación médica, tales como el aprendizaje distribuido o flexible, provocaron una revolución en la evaluación del aprendizaje utilizando herramientas y estrategias dirigidas a simular un escenario lo más parecido posible al grado o nivel de dificultad que enfrentan los estudiantes en los exámenes sumativos, con el propósito de disminuir el número de fracasos mediante la retroalimentación inmediata e individual, aunque en teoría está probado el beneficio ya que el resultado es una formación eficiente con una evaluación transparente y creíble, la evidencia indica que incorporar exámenes y actividades formativas en la práctica diaria es complejo y todo un desafío tanto para los estudiantes como para los docentes.



En consecuencia, el papel de la evaluación puramente sumativa al final del período de formación se está desvaneciendo y la formativa ganando terreno, lo que facilita su implementación en muchos planes de estudios en todo el mundo. A pesar de las pautas, todavía se piensa que solo en los buenos libros está la clave para aprobar el examen. La realidad básica es que la participación en la búsqueda y obtención de retroalimentación no prevalece en el sistema y algunos de los factores limitantes son: la falta de aceptabilidad, la implementación y la sensibilización de los docentes, recursos humanos y económicos.

En respuesta a la emergencia provocada por la pandemia, así como parte del proceso de acreditación internacional la Escuela de Medicina reorientó las actividades formativas usando la virtualidad con la finalidad de cumplir con un currículo integrado basado en competencias. Esto impulsó a explorar e innovar utilizando nuevas herramientas para garantizar el cumplimiento de los objetivos académicos de las asignaturas del Centro de Simulación que fundamentalmente tienen como compromiso desarrollar habilidades prácticas, entre ellas el examen físico. Identificamos como una oportunidad innovadora que nuestros estudiantes utilizaran pacientes voluntarios o familiares para el aprendizaje de destrezas básicas de examen físico en un ambiente monitoreado a distancia.

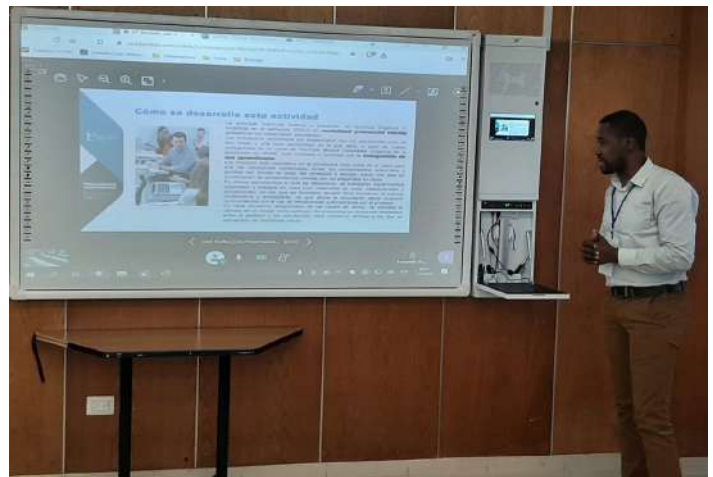
Se tomó inicialmente la asignatura de Destrezas Clínicas II, la cual pertenece al 6to semestre del Ciclo de Ciencias Básicas. Las prácticas consistieron en formación de grupos pequeños vía Blackboard Ultra donde los estudiantes desde sus hogares debían invitar un voluntario que serviría de paciente estandarizado. El estudiante realizaba las técnicas de examen físico mientras era monitoreado por un docente quien le iba guiando y retroalimentando durante el proceso. Esto les permitió a los estudiantes repetición ya que pudimos flexibilizar e integrar más prácticas a distancia dentro del syllabus de la asignatura lo cual durante la presencialidad era una limitante por falta de recursos humanos y sistema audiovisual. Esta experiencia representó un reto que nos permitió obtener de los estudiantes un mejor desempeño en sus calificaciones finales de la asignatura, cumpliendo así los objetivos académicos, enriqueció los instrumentos de retroalimentación completados con los recursos audiovisuales propios de la plataforma, convirtiéndose así en una herramienta llena de oportunidades.

La experiencia de enseñar Aprender química



José Muñoz Montero
Escuela de Química,
Ciclo de Estudios Generales

La actividad curricular exitosa a presentar, es Química Orgánica II, impartida en el semestre 2022-2 en modalidad presencial híbrida (presencial con transmisión simultánea). Los encuentros sincrónicos y/o presenciales con los estudiantes eran de dos horas y una hora asincrónica en la que ellos, a partir de videos compartidos de mi canal de YouTube Muñoz Tutoriales, colgados en la plataforma de UNIBE, eran invitados a continuar con la autogestión de sus aprendizajes. Los recursos eran colocados en la plataforma días antes de la clase para que los estudiantes comentasen sobre los conocimientos adquiridos y generar así, lluvias de ideas del contenido a discutir, como una idea de combinación de conocimientos previos con los adquiridos en clase.



En clases asincrónicas se trabajaron experimentos de laboratorio adaptados a trabajos en casa (con materiales en casa, videotutoriales y simuladores), en los que se formaban grupos para incentivar el trabajo colaborativo y autodidacta, ya que ahora el estudiante debía construir conocimientos con el uso de herramientas suministradas por el profesor (clase invertida). Se motiva al estudiante a la creación de videos que posteriormente deben subir a YouTube como evidencia de la realización de los experimentos en los que ellos deben aparecer explicando sus hallazgos y conclusiones.

Se utilizaron actividades enfocadas en la construcción del aprendizaje, como ABP, en el que los estudiantes tenían plantear soluciones interdisciplinarias a problemáticas provenientes del área de la salud, como el estudio de caso relacionado con Diabetes, donde tenían que indagar con especialistas del área de la medicina, biología y química.

En cada encuentro programado de la clase se utilizaba la cámara de un celular como web cam. Se propiciaba un encuentro interactivo entre el profesor y los estudiantes, para mantener atentos a los que se encuentren en modalidad virtual.

Fortalezas encontradas:

- En esta actividad curricular, el estudiante muestra mucha motivación porque las clases son utilizando pizarras y no presentaciones en PowerPoint.
- La creación de videotutoriales para el aprendizaje activo de los estudiantes.

Oportunidades encontradas:

- Las cámaras utilizadas en las aulas deben estar más cerca de la pizarra para que estas no tengan que hacer zoom, provocando pérdida de calidad de imagen.
- La calidad de la videoconferencia se puede mejorar con mayor iluminación en la pizarra.
- Las aulas para modalidad presencial-híbrida deben ser con aire acondicionado silencioso, para no afectar el audio de la videoconferencia.

Challenge of marketing



Prof. Kenyha Ortiz
Escuela de Mercadeo

El “Challenge of Marketing” es una herramienta innovadora que tributa a competencias que giran en torno al eje formativo Planificación Estratégica del Marketing.

Los estudiantes participan en una charla y durante el primer reto, deben lanzar un producto innovador a raíz de los beneficios funcionales de productos asignados. El segundo reto, deben ejecutar un “role play” siendo responsables de la comunicación asertiva del producto innovador.

Ejecutan una aplicación inmediata de los conocimientos adquiridos, transformándolos en vinculantes para trabajar proyectos, constituyéndose en aprendizaje significativo; El estudiante busca investigar y conocer elementos modelos que los ayuden a poder generar un plan entendiendo que ellos mismos forman parte del proceso, apelando a la autogestión del aprendizaje; El aprendizaje colaborativo, se relaciona a la forma del trabajo, creando sinergia entre las competencias individuales, aportando sus conocimientos e identificando fortalezas y capitalizando oportunidades; Este programa está diseñado para generar una transformación fomentando una disrupción, sacando al estudiante de su zona de confort llevándolo a la realidad del mercado, guiándolos a un aprendizaje transformador.



Esta actividad la ejecutamos a través del uso del Collaborate como herramienta tecnológica, permitiendo la justa aplicación de conceptos, lo que constituye una fortaleza capitalizando como oportunidad al estímulo del análisis crítico.

Debates en Twitter



Yasmin Cerón Castro
Escuela de Derecho



En el marco de la asignatura “Regulación de la Compras y Contrataciones Públicas” que tributa en el eje formativo #1 “Asesoría Legal en Derecho Público y Privado” para un perfil de egreso, en el penúltimo cuatrimestre de la carrera, se planificó una actividad enfocada en el método de aprendizaje colaborativo, mediante exposiciones e intercambios a través de la red social Twitter, considerando que “las redes se han convertido en una herramienta que permite el aprendizaje colaborativo e involucra espacios de intercambio de información que fomentan la cooperación” (Islas y Carranza, 2011, p.3).

Twitter fue la herramienta idónea, ya que es donde la comunidad jurídica suele exponer opiniones sobre temas de actualidad y se generan debates sobre éstos. Así pues, los estudiantes debían demostrar en 280 caracteres, su capacidad de identificar, dominar conceptos y procedimientos sobre contratación pública, para lo cual escribirían en horario de clase, una cantidad mínima tuits con temas predefinidos en la consigna de la asignación.

La actividad “en vivo” – y en horario “prime time”- agregaba el ingrediente de exponerse al mundo real, pues los estudiantes debían responder no solo a sus compañeros/as, sino a toda persona que planteara alguna pregunta sobre lo tuiteado; ya que debían identificar su participación con el hashtag #ContrataciónPúblicaUNIBE2021. Con esto se simularían las consultas rápidas que hacen los clientes a sus abogados/as donde no existe mucho tiempo para prepararse, y además, verificar la capacidad de refutar o completar otras participaciones públicamente, pero desde el respeto y con asertividad. Todo esto, competencias necesarias para el saber conocer, el saber hacer y el saber ser (Pimienta Prieto, 2012, p. 2).

Para diseñar el método de evaluación, se tomó en cuenta que los criterios fueran suficientemente claros, detallados, y

Para diseñar el método de evaluación, se tomó en cuenta que los criterios fueran suficientemente claros, detallados, y conocidos por los estudiantes para que ellos mismos pudieran advertir si su participación cumpliría con los requerimientos de la actividad (Bretel, L & Crespo Concepción, E. 2005).

Se lograron identificar varias fortalezas y oportunidades con el uso de esta herramienta, de las cuales se destacan: 1) motivación a los jóvenes a usar las redes sociales con propósitos profesionales y académicos, 2) destacar la importancia de prepararse antes de hacer afirmaciones públicas, pues al escribir en Twitter cualquier persona podría corregirles, 3) al ser una herramienta de uso intuitivo y gratuita, permite a los docentes incorporarla fácilmente en otros contextos educativos, rastrear todos los mensajes si se identifican con un hashtag particular y además, asumir un rol significativo, ya que pueden participar en la actividad con la generación de intercambios con los estudiantes e incluso hacer retroalimentación inmediata o casi inmediata.

La experiencia con esta asignación fue muy enriquecedora alcanzando más de 400 interacciones (entre tuits, re-tuits, likes), tanto en estudiantes como docentes, pero además, en figuras públicas influyentes en el ámbito jurídico público y privado. Permitted incorporar una actividad innovadora, alineada a los nuevos tiempos de la interconectividad, y transformar el uso de las redes sociales en espacios formativos para el provecho no solo de los estudiantes, sino de la comunidad twittera.

Pero sobre todo, que los estudiantes se sintieran empoderados y capaces, como demuestran retroalimentaciones positivas recibidas, como la siguiente:



Taller tendencias del diseño de espacios



Geraisa Pichardo
Escuela de Diseño de Interiores

La actividad curricular TENDENCIAS DEL DISEÑO DE ESPACIOS de carácter teórico y modalidad de bloque, promueve un acercamiento al concepto e identificación de tendencias de diseño así como su aplicación en espacios de diversa índole. Tributa al perfil de egreso y promueve las competencias terminales de los ejes de expresión gráfica del diseño de interiores y el diseño de espacios y complementos.

Con el fin de reformular su desarrollo, en el período académico sept – dic 2021 se ideó la realización de una publicación llamada “TENDENZZA”, una revista que recoge las tendencias de diseño 2021-2022 de distintas tipologías de espacios y plantea propuestas de diseño para la aplicación de estas tendencias.

Principios pedagógicos del proceso:

- Aprendizaje colaborativo: La toma de decisiones involucró a todo el curso. Se trabajaron 5 tomos, cada uno manejado por un grupo de 6 estudiantes.
- Aprendizaje significativo: Se relacionaron conocimientos previos que sirvieron como punto de apoyo para los nuevos conocimientos.
- Autogestión de los aprendizajes: Los estudiantes fueron responsables desde la selección del nombre, diseño y diagramación de la publicación, hasta la redacción del contenido y aplicación de este en propuestas individuales de diseño.

Las técnicas metodológicas utilizadas fueron el método expositivo, la investigación, la escritura a través del currículo y el aprendizaje basado en proyectos

Fue tan exitosa la actividad que se plantea la posibilidad de establecer esta publicación para su distribución digital en toda la comunidad académica con periodicidad anual.



Aprendizaje Basado en Proyectos



Prof. Lissa V. Pérez, Ms.C.
Escuela de Comunicación



Prof. Amelia De León Roberts, Ms.C.
Escuela de Comunicación

En la asignatura Tecnología para la producción gráfica, el estudiante tendrá entrenamiento para el manejo de los programas de diseño, Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. En el transcurso de la asignatura, verán las herramientas que cada programa contiene, en un nivel básico, siendo suficiente para la creación de productos gráficos que cumplan con los aspectos primordiales de la comunicación visual, tanto impresas como digitales.

Adobe Illustrator le brindará al estudiante las herramientas para la producción de imágenes vectoriales e ilustraciones, mientras que Adobe Photoshop conjuga herramientas para la edición y manipulación de imágenes fotográficas.

La(s) competencia(s) del sílabo a las que se puede relacionar esta experiencia son:

- Identificar los materiales, las técnicas y procedimientos de producción de un mensaje, para su correcta ejecución, tomando en cuenta el medio de comunicación pertinente para su difusión, y considerando la sostenibilidad ambiental.
- Utilizar los recursos y herramientas esenciales que intervienen en la producción del mensaje, para que pueda ser colocado en el medio de comunicación pertinente.

En Tecnología para la Producción Gráfica los estudiantes deben entregar como proyecto parcial un cuento infantil diagramado e ilustrado por ellos a través de la herramienta Adobe Illustrator.

Para ello los estudiantes deben:

- Realizar un levantamiento en una librería local. Acá ven en físico: tamaños (formatos), colores, letras (tipografías), contenidos (cortos o largos), cantidad de páginas, tipo de cubiertas (pasta dura, pasta suave) papel (satinado, matte).. Etc

• Deben citar:

- Género del cuento elegido
- Narrativa. Pueden utilizar un cuento existente al que le cambien la narrativa original (otorgando otro enfoque), pueden usar la narrativa original o bien crear su propia historia.
- Citar el formato del cuento (tamaño en pulgadas): abierto y cerrado.
- Citar 8 ejemplos de inspiración encontrados en una librería local.

Dentro de los principios pedagógicos del Modelo Educativo UNIBE (MEU) sobre los cuales se sustenta el proceso de enseñanza – aprendizaje, se citan:

- Aprendizaje Colaborativo: es una actividad que se realiza en grupo donde se apoyan entre ellos validando las fortalezas de cada integrante. Para este proyecto, el grupo debe definir un nombre y filosofía que los identifique.
- Aprendizaje significativo: donde los estudiantes decodifican el concepto cuento –como usuario- para pasar a ser creadores.

Las metodologías utilizadas en este aprendizaje son:

- Aprender haciendo: donde los estudiantes a partir de esta asignación aprenden del uso de la herramienta de clases Adobe Illustrator. A través de las clases, ellos aprenden del uso de la herramienta que luego deben aplicar al desarrollo del trabajo a entregar

- Aprendizaje basado en proyectos: ya que el objetivo final es la entrega de un cuento infantil debe contemplarse en la pieza todos los elementos:
 - Portada
 - Portadilla
 - Datos de imprenta y autor
 - Cuerpo del cuento
 - Contraportada

FORTALEZAS

- El aprendizaje de la herramienta, se basa tanto en las clases puntuales que imparte el docente, como en la aplicación del conocimiento para desarrollar el proyecto de clase.
- Los estudiantes identifican las fortalezas de cada uno, con respecto a la herramienta, y se apoyan en las prácticas de aula y tareas adicionales.
- La creatividad se pone de manifiesto en el proyecto, al permitírsele a los grupos trabajar con libertad, respetando las orientaciones del docente.
- Compenetración de los jóvenes a la hora de la solución de problemas que se presenten en su dinámica.

OPORTUNIDADES IDENTIFICADAS

- Diversificar las obras literarias, adicionando poemarios, libros de enseñanza temprana (figuras, colores, animales), etc.
- Trabajar el proyecto parcial en otros idiomas, como el inglés.
- Motivación en clases, a partir del desarrollo de habilidades específicas como la ilustración, a partir del aprendizaje de Adobe Illustrator.
- Asignar a los estudiantes un estilo artístico, movimiento literario, diseñador gráfico o ilustrador, cuyo estilo deba proyectarse en el trabajo parcial.

OPORTUNIDADES APLICADAS

- Implementación de herramientas elearning, gamificación, tutoriales propios e imágenes interactivas para complementar el aprendizaje.
- Entregas de prácticas de aulas, en la carpeta de OneDrive para validar el conocimiento.
- Desarrollar el proyecto parcial en el transcurso de las 6 semanas previas a la entrega, como parte de las actividades de aprendizaje.
- Permitir a los estudiantes escribir su propio cuento y/o versión de uno ya existente.
- Permitir a los estudiantes hacer fotografías o buscar imágenes para redibujarlas llevándolas a ilustraciones vectoriales aplicadas al proyecto.

RECOMENDACIONES

- Identificar aquellos estudiantes que les gusta escribir; pudiendo estos ser los autores de los libros.
- Crear una biblioteca de cuentos digitales de la Escuela de Comunicación, donde sean seleccionados y clasificados los cuentos según los galardones:
 - Mejor Ilustración vectorial
 - Mejor redacción original
 - Mejor adaptación de narrativa
 - Mejor uso de la herramienta
- Realizar un concurso de cuentos, donde los estudiantes puedan asistir a escuelas identificadas a mostrar sus cuentos.
- Conocer, a través de una invitación a aula, a escritores y/o ilustradores de cuentos infantiles.

Nos llena de orgullo y satisfacción el resultado final que tienen los estudiantes, por las siguientes razones:

- Son estudiantes que apenas inician en la Universidad, es su primera experiencia directa con una asignatura de software relacionada con su carrera.
 - Ellos exponen los altos y bajos que tuvieron como grupo; los que les permite iniciar a conocerse como promoción.
 - Ellos muestran con orgullo sus resultados finales, comentan en clase como llegaron sin saber nada y el resultado que han logrado
 - El ejercicio les permite identificar sus fortalezas en la herramienta y lo que son capaces de hacer con la misma.
- “Cuando empecé mi carrera ya yo tenía conocimientos básicos tanto de Adobe Illustrator como de Adobe Photoshop, pero definitivamente le doy gracias a Dios por ponerme a la Profe Amelia De León en mi camino, ella en estos dos semestres ha potenciado cada uno de esos conocimientos logrando así que con cada asignación sea una mejor que la otra, logrando así entregas de nivel.

Junto a esto la creatividad a la hora de hacer las asignaciones en las cuales usamos temas entretenidos, aunque siempre manteniendo la línea de lo asignado en clase. Sinceramente, por el resto de mi vida voy a estar agradecido con la profe Amelia por ser la persona que me enseñó a poder expresar todas mis ideas en los programas anteriormente mencionados.”

- Carlos Alejandro Padrón Gonzalez | Estudiante Escuela de Comunicación Publicitaria

“Durante las asignaturas: Tecnología para la producción gráfica y Tecnología para producción multimedia, obtuve de formas dinámicas, los conocimientos esenciales que debe tener un publicista para manejar los programas adobe. Siempre con tareas creativas, con mandatos claros, y sin baches. Ha sido una de las mejores profesoras que he tenido, que se preocupa por la enseñanza efectiva, permitiéndonos conversar con detalle las asignaciones. Siempre que tengas el interés de aprender, Prof. Lissa sacará el tiempo para ayudarte.”

- Johnny Feliz | Estudiante Escuela de Comunicación Publicitaria

Referencias bibliográficas

Carballo, R. (2006). Aprender haciendo. Guía para profesores: Aproximación a los espacios de Aprendizaje basados en la acción, la experiencia y el grupo de trabajo y aplicaciones prácticas. II Encuentro sobre experiencias grupales innovadoras en la docencia universitaria.

Mora, M. C. G., & Sandoval, Y. G. (2012). Aprender haciendo en Investigación como estrategia de aprendizaje. Revista de investigaciones UNAD, 11(2), 77- 93.

Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. Revista Ceupromed, 1(27), 1-17.

Rodríguez, I. R., & Vílchez, J. G. (2015). El aprendizaje basado en proyectos: un constante desafío. Innovación educativa, (25).

Estrategias digitales como medio de evaluación en asignaturas teóricas



Prof. Victoria De Láncer Salas. M.arch; MUP.
Escuela de Arquitectura

Las asignaturas teóricas enfrentan diversos retos que se incrementan con la virtualidad, y uno de ellos la búsqueda de la inmediatez característica de la generación de nuestros estudiantes, lo que complica la asignación de trabajos en el que estos deban tomarse su tiempo, reflexionar y entregar como resultado un ejercicio que demuestre que dominan el contenido.

Ante este reto, he implementado una técnica didáctica innovadora, pues busca que los estudiantes analicen contenidos relevantes a la asignatura y demuestren su comprensión a través de medios que manejan perfectamente: las redes sociales y medios digitales.

A partir de charlas, textos y videos asignados, se les pide que hagan un análisis y generen como resultado una infografía o una publicación de Instagram a partir de unos requerimientos de contenido mínimos, donde se evalúa, no solo el contenido, sino que también la forma en la que se adapta al formato solicitado, sin perder el rigor científico.

Estas actividades asignadas responden a varias de las competencias a desarrollar a partir de la asignatura Ordenamiento Territorial: emplear la investigación científica como una herramienta ética significativa, desarrollar razonamiento táctico y estratégico, ejercitar la capacidad de asociación en problemas complejos. transmitir y conducir del desarrollo de pensamiento abstracto y conocimiento de recursos locales, naturales, económicos y culturales.

Esta estrategia encaja dentro de dos de los ejes del modelo educativo de UNIBE: Aprendizaje Transformador y Aprendizaje Significativo, llevando a cabo acciones a partir de sus propias construcciones y conclusiones, tal y como lo plantea el Modelo UNIBE Virtual. De esta manera representan lo que han entendido del contenido y a la vez generan conocimiento apto para cualquier público. De esta manera, ideas y conceptos que pueden parecer abstractos son analizados y simplificados, en un formato que les permite usar su imaginación y aplicar sus capacidades gráficas.

La utilización de estas herramientas en las asignaturas teóricas permitió que los estudiantes representaran lo que habían entendido del contenido y a la vez generaran conocimiento apto para cualquier público. De esta manera, ideas y conceptos que pueden parecer abstractos son analizados y simplificados, en un formato que les permite usar su imaginación y aplicar sus capacidades gráficas. Los resultados presentados demuestran un gran interés por parte de los estudiantes de ser evaluados de una manera distinta, más gráfica y con mayor libertad de expresión, alineada con sus capacidades, lo que demuestra una valoración positiva del ejercicio. Como aspectos de mejora, se debe proponer a los estudiantes hacer una evaluación del tipo de ejercicio una vez finalizadas las entregas, para fines de retroalimentación, y para potenciar la autocritica y de esta manera dejar abierta la posibilidad de perfeccionar el ejercicio.

Referencias

- FRY, H.; KETTERIDGE, S. y MARSHALL, S. (2009) A Handbook of teaching and learning in Higher Education Enhancing academic practice. New York, Routledge. citado por: Esteban, F., & Fuentes, J. L. (2015). La educación universitaria virtual: una reflexión en torno al cultivo de las virtudes. La educación universitaria virtual: una reflexión en torno al cultivo de las virtudes, 103-118.
- Mínguez, R. T., Pérez, I. L., Sanz-Cervera, P., Andrés, M. I. F., & Cerezuela, G. P. (2019). Uso de infografías como material de estudio en docencia universitaria. In *Eduovatic 2018. Conference Proceedings: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*. 17-19 December, 2018 (p. 582). Adaya Press.
- Rodríguez, R. D., & Niculcar, C. A. E. (2016). Las buenas prácticas docentes en la educación virtual universitaria. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, 14(2), 159-186.
- Universidad Iberoamericana (2022). Modelo UNIBE Virtual. Borrador en formato digital.
- Vásquez, J. C., & Cedeño, Á. C. (2020). El uso académico de las redes sociales: estrategias metodológicas de aplicación en el aula de clases. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(3), 29-38.

Taller para docentes

Pop-UP Class o clase emergente como actividad interdisciplinaria dinámica



Arq. Solange Rodríguez R. MADI/MIGU
Escuela de Estudios Liberales

La pasividad nunca podrá lograr un aprendizaje significativo (1), como señaló Albert Einstein, “La educación no consiste en aprender hechos, sino en enseñar a la mente a pensar”. Es muy importante seguir nuestra estructura curricular y contenidos temáticos para garantizar las competencias, como también es importante apuntar a temas de interés de nuestros estudiantes, salir de las rutinas, cambiar de contextos y poder insertar temas que la vida nos pone por delante a resolver y muchas veces damos por un hecho en la cotidianidad. La idea de estas clases “emergentes” es que puedan estimular y provocar preguntas, a fin de cuentas, la academia como plataforma es una especie de prototipo de lo que ocurre en la vida y cada vez necesitamos mejores herramientas. El aprendizaje significativo es un aprendizaje con sentido (2). Básicamente está referido a utilizar los conocimientos previos del alumno para construir, en este caso que proponemos “directamente con las manos” un nuevo aprendizaje, por lo tanto, el docente se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos, y los alumnos son protagonistas, construyen y participan en lo que aprenden.



Por otra parte, es importante ante los retos de la formación de nuestros futuros profesionales, la posibilidad de integrarse a espacios interdisciplinarios donde se coloque en la práctica lo que a diario vivimos en el campo laboral, y la necesaria interacción para abordar los retos con un enfoque desde distintas aristas. El aprendizaje basado en retos pautado en esta clase emergente aprovecha el interés de los estudiantes por darle un significado práctico a la educación, la toma de decisiones, la creatividad, ética y el liderazgo lo que promueve uno de nuestros principios pedagógicos más importantes, el aprendizaje transformador.

Hemos visto que trabajar modelos como las “Pop/UP Class” o Clases emergentes (3) es una alternativa para crear espacios interdisciplinarios que promueven el aprendizaje activo y nos dejan la libertad que implica equivocarse y comprobarlo, crear nuevas estructuras de conocimiento y conexiones entre lo que sabe, lo que se investiga y la aplicación del conocimiento sumado a distintos enfoques.

La autogestión del aprendizaje se entiende como la situación en la cual el estudiante como dueño de su propio aprendizaje (4), en este caso, a partir de una serie de pautas para lograr el reto, se está creando un producto de autoría intelectual, en este caso grupal, por lo cual se fomenta el aprendizaje colaborativo. Sabemos que enseñar es abrir puertas y hacer preguntas, no facilitar respuestas, es dar los bloques para que cada cual pueda construir su espacio. Innovar no es siempre utilizar la tecnología, tenemos estrategias que pueden ser muy simples al momento de crear estos espacios emergentes. No necesariamente la calidad de la enseñanza con respecto a un contenido depende de los recursos de apoyo didácticos, más bien de como creativamente podemos utilizarlos. Las clases emergentes son talleres extra o co-curriculares que les ofrecen a los estudiantes la oportunidad de ver nuevos temas y actividades no típicamente

encontradas en sus planes de estudios. Es un tipo de aprendizaje donde se aprende no de forma tradicional sino más bien haciendo o manos a la obra” y se suele tener en diferentes formatos, audiencias y espacios. En La Escuela de Estudios Liberales hemos generado varios talleres de esta índole compartiendo el espacio con otras Escuelas y generando interacciones muy positivas. Una de ellas fue el taller de Espacio mínimo desarrollado junto a La Escuela de Arquitectura. Este taller de espacio mínimo parte de la premisa de que todos los seres humanos, habitantes al fin de cuentas de un espacio, debemos conocer las medidas básicas de nuestros elementos y espacios vitales en una casa como espacio primario.

Se crearon grupos interdisciplinarios donde se discutieron las medidas de las piezas básicas conocidas (inodoro, lavamanos, fregadero etc.), posteriormente de forma aleatoria se repartieron los espacios básicos a desarrollar por cada equipo. Cada equipo tenía el reto de crear con materiales como papel reciclado y cinta adhesiva espacios como baño, cocina y dormitorio. Los grupos lograron emular los espacios funcionando tal cual en la vida real y debieron escenificar su uso creando momentos graciosos de la cotidianidad, lo cual afianza la empatía haciendo que estos conocimientos puedan permear más fácilmente. Esta manera de entender los conceptos no es la manera tradicional de enseñanza en La Escuela de Arquitectura y la temática no se trabaja de tal forma en otras escuelas.

En la puesta en ejecución de una muestra de este Taller en el marco de la 11a. Jornada de Innovación Educativa se contó con la participación activa de docentes de diferentes Escuelas y de estudiantes de Arquitectura. Manteniendo el reto de crear espacios como baños, cocina, sala con materiales como papel, cintas adhesivas, se abrió un proceso sumamente enriquecedor entre docentes y estudiantes, pues:

- Los estudiantes asumieron un rol de asesores.
- Los docentes y los estudiantes trabajan en equipos.
- Se recrean espacios con piezas básicas haciendo medidas, considerando estándares de estas piezas, tanto en su colocación como en tamaño de estas.
- Se da un intercambio de roles entre docentes y estudiantes en cuanto al seguimiento de instrucciones y de logros de aprendizajes compartidos.



Proyecto Integrador e Interdisciplinario de la Escuela de Ingeniería Tic Junto a la Escuela de Medicina



Niurka Hernández González

Escuela de Ingeniería Tecnología de la Información y la Comunicación

Actualmente, la educación en general se encuentra en un constante desafío de cambios de paradigmas en la forma de enseñar y de transmitir los conocimientos, a fin de satisfacer la demanda de todos los alumnos de manera dinámica, que le facilite al estudiante entenderlos y procesarlos. Se conciben proyectos integradores que apalanquen la implementación de cambios en las metodologías de enseñanza a fin de lograr la construcción de conocimientos, y la adquisición intencional de competencias, vinculándolos con la realidad mediante actividades de aprendizaje que favorezcan su desarrollo mental, utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como parte del beneficio educativo.

El Ministerio de Educación Superior Ciencia y Tecnología (MESCyT) propone en las Normas de Ingeniería colocar los Proyectos Integradores con la finalidad de "articular las competencias adquiridas en los campos de conocimiento que constituyen el plan de estudio" (Normas para la aprobación, p.80), con el objetivo de "formar profesionales para impulsar el desarrollo de nuevos productos y sistemas" que desarrollen "actitudes y capacidades analíticas y de investigación y extensión" y con "capacidad para resolver problemas de procesos o tecnológicos actuales que enfrenta el sector productivo, industrial y la sociedad dominicana." (Normas para la aprobación, p.81).¹

En este sentido, a fin de contar tanto con recursos como estrategias que impulsen los procesos formativos, y la aplicabilidad de los mismos en sus carreras, se desarrolló un proyecto integrador multidisciplinario que involucra la aplicación de recursos didácticos, pedagógicos, e innovadores, en el que se incluye la participación de estudiantes de dos carreras de la universidad con las asignaturas: Aplicación de las TIC en Ciencias de la Salud (Escuela de Medicina) y Diseño y Administración de Bases de Datos (Escuela de Ingeniería en TIC), a fin de que puedan aplicar los conocimientos adquiridos en una situación concreta que se define en el proyecto, para lograr el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, colaborativas e impulsar la inclusión digital de los estudiantes.

Este proyecto se desarrolló cumpliendo con los principios pedagógicos del Modelo Educativo UNIBE (MEU), el cual nos permite:

- Desarrollar proyectos integradores multidisciplinarios colaborativos.
- Apalancar la implementación de cambios en las metodologías de enseñanza.
- Lograr la construcción de conocimientos, y la adquisición intencional de competencias.
- Vincular a los estudiantes con la realidad mediante actividades de aprendizaje que favorezcan su desarrollo mental, utilizando las TIC como parte del beneficio educativo.
- Integrar sus estrategias didácticas mediante el uso de Internet.
- Enriquecer y profundizar el aprendizaje de los alumnos.
- Apoyar la adquisición de habilidades a un ritmo personal.

Dentro de los aportes generados por este proyecto integrador y multidisciplinario podemos destacar: (a) se estableció un espacio para poder fortalecer el trabajo colaborativo y multidisciplinario, (b) se introdujo a los estudiantes en el ámbito real de cliente y prestador de servicio, y (c) se motivó hacia el emprendimiento creativo. Las competencias desarrolladas estuvieron basadas en la Investigación, ciencia y tecnología, Planteamiento de soluciones interdisciplinarias a problemáticas provenientes del mundo físico, biológico y químico, identificadas a través de un proceso científico ético, crítico y creativo.

Así mismo, en la descripción de la actividad curricular, nos encontramos con diversos factores de interés como los reflejados en la siguiente tabla.

Debilidades	Fortalezas	Recomendaciones
No se cuenta con tiempo suficiente	Desarrollo Planillas Pedagógicas	Seguir proporcionando herramientas para planificación de actividades
Integrar y articular conocimientos de diferentes asignaturas en diferentes carreras	Disponer de metodologías interdisciplinarias para poner en cumplir con los aspectos teóricos y prácticos	Contar tanto con estrategias que impulsen los procesos formativos como la aplicabilidad de los mismos
Falta de motivación ante el cambio	Buen resultado académico y profesores altamente motivados	Apoyo desarrollo profesoral

Fuente: Elaboración propia

Durante el desarrollo de este proyecto, los estudiantes de la Escuela de Medicina utilizaron los contenidos de la clase, pasando a la práctica al llevar el tema tratado a casos de la vida cotidiana en el desarrollo de su carrera. Debemos resaltar que, en la elaboración del proyecto, escogieron herramientas de automatización de oficina que fueron vistas en la asignatura y con ello desarrollaron un requerimiento a una necesidad que apoya su carrera. Este entregable se pasa al grupo de la Escuela de Ingeniería TIC, quienes se convertían en sus suplidores, analizando y poniendo en práctica los temas tratados en clase como creación de estructura de la base de datos y códigos basado en SQL, para satisfacer las necesidades del grupo de medicina que se convertía en su cliente.

Como valoración general de la experiencia, tenemos que los aportes generados por este proyecto integrador y multidisciplinario podemos destacar:

- Se estableció un espacio para poder fortalecer el trabajo colaborativo y multidisciplinario de los estudiantes.
- Se introdujo a los estudiantes en el ámbito real de cliente y prestador de servicio, y
- Se motivó hacia el emprendimiento creativo.

Esta actividad me pareció muy interesante ya que permitió que ambos grupos mostraran las competencias adquiridas en el desarrollo de la asignatura, de acuerdo con su área de desempeño.

Referencias bibliográficas

- MESCYT (2012). Normas para la aprobación, regulación de carreras y fortalecimiento institucional de las facultades de ingeniería de las instituciones de educación superior en la República Dominicana 2012. Santo Domingo, D.N.
- UNIBE (2021) Planillas pedagógicas y sílabos de las asignaturas: Aplicación de las TIC en Ciencias de la Salud y Diseño y Administración de Bases de Datos. Santo Domingo, D.N.

Hortensias Family Fest



Luis Augusto Báez Desangles
Escuela de Dirección y Gestión del Turismo

El Hortensias Family Fest nace de la implementación de la estrategia de enseñanza Ciudades y Comunidades Auténticas en la cual los estudiantes crean y desarrollan un producto turístico desde su inicio enfocado en los pilares del desarrollo sostenible, tomando en cuenta los principios pedagógicos del Modelo Educativo UNIBE con la finalidad de ejecutarlo como proyecto final de la materia. Se inicia con técnicas de aprendizaje colaborativo en donde los alumnos y sus respectivos grupos intentan crear un escenario asombroso con sus ideas, pensamientos y experiencias.

El Docente en cada etapa facilita herramientas de aprendizaje que van desde elaboración de dibujos hasta dramatización o simulaciones.



Una vez detectado el problema a solucionar los estudiantes en el proceso deben crear una integración total donde se ponen en marcha los ejes transversales del Modelo Educativo UNIBE. Los estudiantes pasan rápidamente de la teoría a la práctica teniendo bien claras las estrategias para lograr su objetivo utilizando como instrumento de evaluación la Resolución de problemas explicando cada paso a seguir. El Objetivo de los estudiantes es que la actividad cumpla cada paso, pero el objetivo de la estrategia de enseñanza es lograr un aprendizaje transformador donde se utilice la reflexión crítica como proceso racional y analítico.

La materia se imparte de manera presencial, pero por el Covid-19 se rediseñó la planilla pedagógica a modalidad virtual

con derecho a 4 visitas de campo para el desarrollo de la actividad con el apoyo de la institución académica respetando cada uno de sus protocolos.

Valoración del proyecto

El Hortensias Family Fest es un proyecto innovador para el crecimiento de comunidades locales y su desarrollo sostenible. Mediante un proceso creativo de lluvia de ideas cada alumno va encontrando su propio espíritu emprendedor y se le van asignando metas en las cuales tiene una notable capacidad de liderar. Podemos decir que a mitad del cuatrimestre nuestra aula se convierte en una especie de laboratorio creador de ciudades auténticas.

El Festival tiene una vinculación directa con cada uno de los principios pedagógicos del Modelo Educativo UNIBE, no obstante, el aprendizaje colaborativo por el intercambio de conocimientos en el proceso para crear un grupo más homogéneo y el aprendizaje transformador por como en el trayecto se reformulan ciertas actitudes y reacciones emocionales son los dos principios más notables



Como docente ha sido una experiencia única, ver la evolución de un pequeño grupo en cuestión de meses genera una satisfacción indescriptible.

Ver como las metas y objetivos dejan de cumplirse a cambio de una calificación numérica y pasan a lograrse por un compromiso social donde todos los actores visualizan a nuestros alumnos como los verdaderos líderes del mañana es mi objetivo principal desde el inicio.



Bibliografía:

SERNATUR (2015) Subdirección de Productos y Destinos Sustentables. Manual Paso a Paso para el Diseño de Productos Turísticos Integrados
<https://asesoresenturismoperu.files.wordpress.com/2016/08/244-manual-productos-turc3adsticos-chile.pdf>
<https://www.authenticitys.com/en/challenge/>

Serrano-Barquín, Rocío. Serrano-Barquín, Carolina. Osorio-García, Maribel (2012). Turismo, Desarrollo Y Sustentabilidad, Editorial EAE, Madrid, España.

· Rivas, Jesús y Magadan, Marta. (2016). Planificación y Gestión Sostenible del Turismo. Septem Ediciones, Asturias, España.

Taller para docentes

“Beer Game” o “Juego de la Cerveza”



Ing. Eduardo Alvarez Pumarol
Escuela de Ingeniería de Ingeniería Industrial

“The Beer Game” o “Juego de la Cerveza” es un simulador accesible, que permite modelar una pequeña cadena de abastecimiento que se conforma con los siguientes roles:

- Una empresa productora
 - Una empresa distribuidora
 - Un mayorista
 - Un detallista
 - El cliente final, que es manejado por el simulador y coloca ordenes de producto como si fuera un cliente real.
- Cada una de estas entidades sule de producto terminado a la que le sigue en la cadena de abastecimiento. (El productor al distribuidor, el distribuidor al mayorista, el mayorista al detallista y el detallista al cliente final).
- Cada una de estas entidades, al comenzar la simulación, cuenta con un inventario inicial de producto terminado para suplir las necesidades de su cliente. En cada ronda del juego los equipos deben tomar una sola decisión, “Cuanto producto ordenar a su suplidor”, enfrentado los siguientes retos: a) tener mucho inventario de producto implica altos costos de almacenamiento y b) tener poco producto, conlleva el riesgo de no tener inventario suficiente para suplir lo ordenado por su cliente, lo cual es penalizado por el juego con un costo mayor que el que se aplica al sobre inventario.

“Siendo el objetivo final suplir las necesidades de producto de sus respectivos clientes al menor costo posible”

El juego se compone por varias rondas donde cada equipo coloca sus órdenes, y al final de éstas se contabiliza el inventario con sus costos y la falta de inventario con sus costos. Al finalizar unas 10 rondas se determina el costo total de la operación.

El juego tiene dos etapas, la primera (primeras 10 rondas) en la que cada equipo toma sus decisiones sin que el resto de los equipos las conozcan. La segunda, donde se reinician 10 rondas más, en la que todos los equipos conocen y pueden opinar en las decisiones de todos los equipos. Usualmente en la segunda ronda como todos los quipos colaboran entre si suele ser más productiva en términos de costos y servicio al cliente, y en la que se dan cuenta que el objetivo de todos es: “Suplir las necesidades del cliente final, y que toda la operación sea lo más productiva posible”.

Este simulador es una dinámica sumamente enriquecedora que:

Técnicamente muestra:

- La importancia del pensamiento en toda la cadena de abastecimiento
- El manejo apropiado del inventario y los costos involucrados
- Conciencia en la importancia de pronosticar adecuadamente la demanda de productos y la toma de decisiones en función de este estimado.

A la vez promueve:

- El trabajo en equipo
- Juego de roles
- Toma de decisiones efectivas
- La importancia de la comunicación
- El pensamiento en la comunidad
- Los involucrados podrán entender cómo cada decisión afecta la totalidad del negocio (de forma explícita, para que vean que no es solo una operación).

Es una dinámica que simula muy bien los entornos reales de toma de decisión mientras permite la puesta en práctica de los principios del modelo educativo institucional, tales como:

- Aprendizaje colaborativo
 - El proceso de entendimiento proviene de las discusiones y la búsqueda de soluciones como equipo.
- Aprendizaje significativo
 - La conciencia adquirida en la importancia de la comunicación de las múltiples áreas de la empresa, y la importancia del adecuado manejo de los inventarios es impresionante.
- Autogestión del aprendizaje
 - Los estudiantes aprenden por ensayo – error, las malas decisiones los educa, y los lleva a buscar nuevas estrategias, razonando sobre su situación.
- Aprendizaje transformador.
 - En la dinámica solo se toma una decisión, ¿“cuanto pedimos?”, al principio luce fácil, pero en la evolución del juego surgen los problemas, “tengo mucho producto”, “tengo poco”, y van entendiendo que esta simple decisión tiene alto impacto. Por ende, no vuelven a ver los problemas de Cadena de Abastecimientos como un tema trivial. Lo cual se necesita en la Industria Nacional.

Es comprensible que, como toda dinámica, la misma tiene sus fortalezas y oportunidades, las cuales citamos:

Fortalezas:

- Es atractivo para los estudiantes.
- Estimula la discusión y el trabajo en equipo
- Simula el funcionamiento de una cadena de abastecimientos
- Muestra los impactos financieros
- La experiencia no se olvida

Oportunidades:

- Es difícil iniciar la dinámica, en principio, pero luego de unos minutos es comprendida.
- Luego de varias rondas, la simulación se torna repetitiva.

Sin embargo, en términos generales la dinámica goza de opiniones muy positivas de los estudiantes:

“El juego de simulación de los problemas de coordinación que se puedan presentar en la cadena de suministro, Beer Game, fue una experiencia extremadamente gratificante, aprovechadora y divertida tanto para mis compañeros como para mí. Tuvimos la oportunidad de observar una gran variedad de problemas y resolver estos en equipo. Me encantó el hecho de que fue posible la aplicación de lo teórico a lo práctico y vivir las situaciones que se puedan desenvolver en un futuro. Fue una de las mejores experiencias durante la carrera de practicar lo aprendido.”- Jorge Risk/ Matricula 20-0513

“El ejercicio de “beer game” realizado en la clase de investigación de operaciones es una gran manera de entender y ser parte de una cadena de suministro. La logística que conlleva es inmensa y es una probadita de lo que es el supply chain en la vida real. Nos enseña como los distintos negocios dependen uno del otro y lo importante que es tomar en cuenta los datos anteriores para evitar mayores pérdidas, en este caso, generados por exceso de inventario o inventario insuficiente. Fue una gran forma de mezclar lo educativo y lo divertido, haciendo mas fácil el aprendizaje y el captar correctamente el contenido.”- Ivagna Rondón / Matricula 20-0068

Referencia bibliográfica

MA-system Beer Game (masystem.se)

Blokdyk, Gerardus (2020).SCOR Model A Complete Guide - 2020 Edition. Edición Kindle.

Intergrafía:

<https://presscoaching.com/el-feedback-no-es-feedback/>

<https://beergame.masystem.se/game/Mz3oueOzEQDEUnIXjoh/play#retailer>

<https://scor.ascm.org/processes/introduction>

Método de Casos



Alina Santiago
Escuela de Odontología

El método de casos es una estrategia utilizada para adquirir competencias en la que el punto de partida y el eje rector y coordinador de las actividades lo constituye la confrontación con una situación-problema real. Es importante no solo adquirir conocimientos, técnicas y habilidades relacionadas con el contenido de la situación-problema, sino también el desarrollo de la capacidad para pensar y actuar efectivamente en términos de la solución de nuevos problemas. (Maldonado, 2010). Teniendo como base los fundamentos del aprendizaje significativo y el aprendizaje colaborativo, se promueve el aprender dentro de un contexto, el procesamiento de la información y el aprendizaje en colaboración. (Albanese, 2000).

Esta estrategia fue utilizada para abordar el tema de Diagnóstico Periodontal, teniendo como aprendizajes esperados poder diagnosticar la presencia de la enfermedad periodontal y sus variantes de acuerdo a las características clínicas y aplicar los conocimientos en la elaboración de planes de tratamientos efectivos. Los participantes fueron 60 estudiantes del séptimo semestre del grado de Odontología, que cursan la asignatura de Periodoncia I, organizados en grupos pequeños. El diseño se basó en un modelo centrado en el análisis del caso, cuyo objetivo fue desarrollar destrezas colaborativas, con el fin de solucionar problemas y actuar sobre la realidad expuesta.

Fortalezas identificadas en el uso de esta estrategia podemos mencionar la participación activa, el uso de los saberes previos para identificar y resolver los problemas, el razonamiento en búsqueda de soluciones mejora las habilidades de comunicación y escucha activa y propicia la organización e interpretación de los hechos para llegar a conclusiones relevantes. Oportunidades de mejora, siempre estarán presentes, en este caso, entendemos que la estrategia va a dirigida más a grupo pequeños donde el trabajo se pueda supervisar mas de cerca y en la redacción del caso, donde debemos cumplir una serie de requisitos y formatos, para poder incorporar de una manera orgánica el contenido a trabajar y que el mismo sea a su vez una guía silente para la búsqueda de información.

Referencias:

- Maldonado RM et al. Desarrollo metodológico de "análisis de casos" como estrategia de enseñanza. Educ Med Super [Internet]. 2010 Mar [citado 2022 Mar 09]; 24(1): 85-94.
- Albanese MA. PBL: problem-based learning: why curricula are likely to show little effect on knowledge and clinical skills. Med Educ. 2000; 34:729-38.
- Parr, W.; Smith, M. Developing case-based business statistics courses. The American Statistician, (1998), 52 (4), 330-337.
- Asopa, B; Beye, G. Appendix 2: The case method. [Online]. (1997). Available: <http://www.fao.org/docrep/W7500E/w7500e0b.htm> [2001, july 23].

Dibujo Artístico Reinventado: Conjunto de estrategias tecnológicas para un aprendizaje significativo



Arq. Solange Rodríguez R. MADI/MIGU
Escuela de Diseño

La virtualidad versus la presencialidad y las nuevas realidades continúan trayendo desafíos, convertir asignaturas de taller con tradición práctica de forma presencial en una experiencia significativa continúa siendo un gran reto y continuará siéndolo ya que el cambio es la constante que vivimos. ¿Cómo podemos transmitir emociones, pensamiento a la vez que compilamos evidencias de trabajo en un área que solía completamente física desde ambas vías en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Esta propuesta busca evidenciar cómo a través del aula virtual las competencias manuales y digitales del dibujo artístico introductorio son objetivos que se pueden lograr, obteniendo un conjunto de alumnos creativos y motivados, variando diferentes herramientas y estrategias a través de nuestros recursos tecnológicos como el aula virtual Blackboard y las tantas herramientas de las cuales nos auxiliarnos.

Algunos ejemplos a citar en este desarrollo de aula virtual son :Una introducción de dibujo realizada a través de un juego de rompecabezas virtual (Genially), una crítica de arte a través de una puesta en común donde todos interactúan de forma lúdica que al obtener de los jóvenes atención plena se convierte en aprendizaje significativo (Learning Apps), un tablero digital donde todos colocan sus trabajos, dibujamos y realizamos críticas constructivas reflejando a su vez un aprendizaje colaborativo (Jamboard), una clase asincrónica donde encuentras un video paso a paso realizado especialmente para la actividad y la autogestión en donde cada estudiante tiene la oportunidad de evolucionar en su propio espacio de tiempo.(Youtube)

La idea no es lograr utilizar muchas herramientas distintas y tener un aula pintoresca, es lograr que el estudiante se involucre realmente y que las herramientas nos ayuden a motivar de forma sincrónica y asincrónica, esto muchas veces requiere de un proceso dinámico para ganar esa "voluntad de ser transformados" porque es un proceso bilateral. "Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo". B. Franklin. Esto anteriormente planteado y evidenciado en nuestra aula virtual, se cumple frente a nuestros principios pedagógicos desde sus distintas aristas.

Es interesante ver el proceso evolutivo del estudiante a través de sus portafolios progresivos digitales expuestas en el aula como herramienta de acopio, crea un sentido de motivación a través de los alcances evidenciados. A su vez, este repositorio o banco es constancia importante de los trabajos desarrollados por la institución educativa para fines posteriores de acreditación. El aprendizaje transformativo, como teoría, dice que el proceso de "transformación de la perspectiva" tiene tres dimensiones: psicológica (cambios en la comprensión del yo), conviccional (revisión de los sistemas de creencias) y conductual (cambios en el estilo de vida) (1). Lo logramos a partir de la educación visual y el trabajo evidenciado en forma evolutiva a través del portafolio de clases en constate evolución comparativa.

El aprendizaje significativo es, según el teórico estadounidense David Ausubel, un tipo de aprendizaje en que un estudiante asocia la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso (2). En este caso el estudiante asocia elementos figurativos que reinterpreta en sus creaciones adecuándolos a su propia versión.

La autogestión del aprendizaje (3) se logra con una estructura de aula organizada para que cada estudiante pueda ir evolucionando en sus propios tiempos y con acceso constante a la información de base o referencia, así como métodos paso a paso. El aprendizaje colaborativo se logra a través de las puestas en común o exposiciones de clase a través de las pizarras inteligentes utilizadas.

Los testimonios de los estudiantes nos ayudan a corroborar lo planteado y detectar las oportunidades de mejora al igual que las evidencias de sus trabajos a lo largo del semestre, he aquí dos testimonios recientes:

“Este semestre he aprendido bastante, la materia desafió cada una de mis capacidades haciéndome dar lo mejor lo mejor de mí. Con cada clase mejoraba mis técnicas y aprendí, que todo el mundo es capaz dibujar solo tienes que dedicarle tiempo, de la mano con las clases tan apasionadas de la profesora, con el objetivo de que todas sus alumnas dieran el 100 %, lo cual me motivó a seguir trabajando y mejorando.”

Saskia Contreras

“He llegado a la conclusión de que dibujo artístico fue una de las materias que más me ha ayudado en este semestre, cada uno de los temas impartidos fueron enseñados de una manera excelente por la profe Solange, desde las plantillas lineales que nos ayudaron a soltar la mano con los lápices de dibujo, hasta la creación de una cocina en perspectiva. mis temas favoritos fueron las proporciones de la cara y el cuerpo humano, la delicadeza y la simpleza con la que se puede formar una obra es hermosa, cada persona debería experimentar lo que es el arte, cada uno lo necesita definitivamente”.

Selinee Beltre Ramirez

Como oportunidades de mejora al modelo planteado, haría falta una evaluación cuantitativa por parte de los alumnos al modelo y al docente, así como una autoevaluación de competencias logradas. Es importante ponderar el hecho de que estos procesos y logros de competencias son más efectivos o sencillos de evaluar de cara a la presencialidad y puede llegar a ser importante para validar la autenticidad de los procesos de trabajo de portafolio. No obstante, el desarrollo completamente virtual o semipresencial es perfectamente viable y es posible validarlo con hechos concretos.

Técnica Didáctica: ABP

LMS: Blackboard

Herramienta de videoconferencia: Collaborate

Herramientas alternativas: Genially, Jamboard, Learning Apps, Youtube, Pinterest, tableta de dibujo digital.

Perfil al que tributa: Perfil Intermedio 01

Distinguir las técnicas de representación fundamentales de la expresión y comunicación gráfica para fortalecer la creatividad en la exposición de las ideas y el desarrollo de los procesos en los proyectos de diseño.

Citas

1. https://hmong.es/wiki/Transformative_learning
2. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-es-el-aprendizaje-significativo-definicion-caracteristicas-y-ejemplos/>
3. <http://sitios.itesm.mx/va/diie/docs/autogestion.pdf>

Referencias

- <https://www.emagister.com/blog/estrategias-didacticas-para-hacer-las-clases-mas-dinamicas/>
<https://intimind.es/que-es-la-atencion-plena-y-como-se-entrena/>

Coaching Ourselves- Método Grupal de Conversación Reflexiva

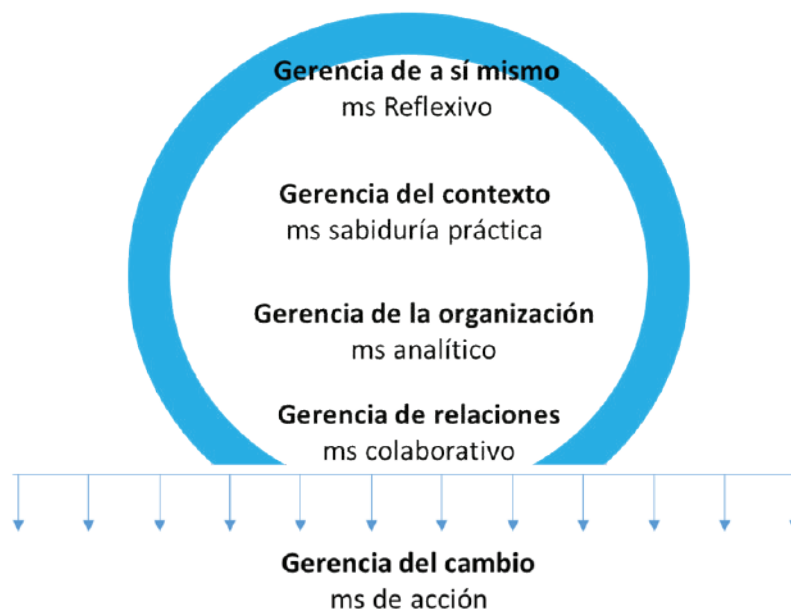


Rosa Ortega
Escuela de Negocios MBA

La materia Toma de Decisiones, busca introducir modelos teóricos para el proceso de toma de decisiones y desarrollar la habilidad de tomar decisiones adecuadas.

Coaching Ourselves, metodología utilizada en las sesiones del MBA febrero 2022, fue desarrollado por Phil LeNir y el Profesor Henry Mintzberg. Este programa estructurado con tiempos y objetivos facilita que el mismo estudiante construya su conocimiento y sea dueño de su progreso, reflexiones y resultados.

5 Mindset de los Managers



En cada sesión de 90 minutos de discusión en equipo, no hay respuestas correctas o incorrectas, solo sentido común y buen juicio, con el propósito de encontrar las mejores formas para hacer que las cosas sucedan. Este proceso permite desarrollar las 5 líneas de pensamiento que debe tener un gerente alineados a los objetivos de aprendizaje.

El ejercicio trae sus ventajas y oportunidades:

Fortalezas	Oportunidades
Trabajo en grupos pequeños favorece la autoconfianza	Percepción los estudiantes de ser poco el tiempo
Afloran temas que promueven un desarrollo integral	El costo de las dinámicas.
Participantes se sienten dueños de su aprendizaje.	Limita la improvisación del maestro.
El maestro no requiere estar certificado.	Se requiere más de 1 facilitador

Más allá de una guía estructurada, invita a los participantes a escuchar a los demás en un entorno colaborativo, incrementar la curiosidad y el interés en hacer que las cosas pasen. Los estudiantes experimentaron la utilización de un método constructivista referido en el modelo educativo UNIBE como uno de sus principios. La experiencia guiada de manera remota, generando de manera virtual experiencias muy difíciles de recrear sin estar presentes, logrando participación activa e integración, basados en la experiencia vivida por los participantes.



GABRIEL DAVID CRUZ TEJEDA

24/2/22 0:01



La experiencia fue muy gratificante, incluso pude ponerlo en práctica hoy en el trabajo ya que tomamos un TASK administrativo que conllevo mucha toma de decisión y pude generarle tiempo a cada etapa y luego de lo aprendido autoevaluarme a mi mismo de como fue el proceso.

Pude, no ser lider, dejarme guiar con tiempos, y estructuras de lecturas, comprensión y debate que permitieron el buen desarrollo del simulador. Aprendiendo Claramente como debemos de respetar cada proceso y etapa de la lectura y comprensión, pude entender que al final lo mas importante es compartir el tema, reflexionar, debatir y llegar a una conclusión que permita tomar la decisión mas acertada para el grupo.



JALOUSIE NICOLE VARGAS OCHOA

23/2/22 17:01



Interesante experiencia, ya que el simulador busca que uno ponga en práctica la comunicación y la escucha activa hacia los compañeros. Me agradó que cada actividad buscaba que cada uno de nosotros interioricemos en nuestras decisiones y cómo suelen ser tomadas.

Como grupo aprendimos a identificar en cuáles situaciones es propicio pensar antes de actuar, y hacer antes de actuar. El análisis crítico que hubo de parte de nosotros nos permitió desarrollar habilidades que nos van a aportar de manera significativa a la buena toma de decisiones. Me gustó que abarcara temas personales, ya que solemos de igual manera tomar decisiones fuera de temas laborales, y es interesante verlo desde ese punto de vista también. En cuanto a las desventajas, me hubiese gustado que en algunas situaciones haya más tiempo para platicar y abordar los puntos de cada actividad.

Bibliografía

- Mintzberg, H (2001) It's Not What You Think Henry Mintzberg; Frances Westley MIT Sloan Management Review; Spring 2001; 42, 3ABI/INFORM Global pg. 89
- Coaching Ourselfs (2016, 22 de mayo). CoachingOurselfs with Mintzberg's five mindsets: An introduction [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JN6aa3Fog-4>
- Cohen, W y Creelman, D. (s. f.). COACHINGOURSELVES – YOUR ALTERNATIVE TO ELEARNING. Coaching Ourselfs <https://coachingourselfs.com/coachingourselfs-alternative-elearning/>

Historia del Arte y la Arquitectura



Celio Mota
Escuela de Arquitectura

Estrategia: Recorridos virtuales por museos y sitios históricos internacionales. Herramientas: web pages de los museos.

Resultados: Contacto directo con las obras de arte que se encuentran en los museos y sitios históricos visitados, creando así una mayor conexión con los jóvenes y despertando la curiosidad por la historia del arte y la arquitectura.

Con la implementación de la presente técnica de aprendizaje hemos potenciado la actitud emprendedora con la triada Saber, Saber Hacer y Saber Ser. El estudiante realiza un pequeño viaje por la historia de la arquitectura universal visitando diferentes museos virtuales y pudiendo tomar información de primera mano cuasi in situ porque los niveles de realismo a los que se expone el cibernauta en el ambiente de la virtualidad hoy, está comprobado que se están obteniendo resultados muy prometedores.

Se aplica el aprendizaje significativo porque el estudiante ya conoce el ente arquitectónico de forma previa pero a través de gráficos y fotos tradicionales, con la presente herramienta se logra aproximar al hiperrealismo a la vez que logra transformar el conocimiento ya obtenido con la experiencia de esta promenade.

Con la implementación de dicha herramienta se tributa la competencia que establecer una comprensión crítica de las corrientes artísticas y arquitectónicas globales. La herramienta se ejecuta mediante el acceso directo a través de la web y el enlace suministrado, el recorrido se puede establecer de manera sincrónica o asincrónica, en algunos ejercicios se pueden realizar medidas, tomar escalas de referencia, ampliar o zoomear detalles de texturas o pinturas. Luego de haber aplicado la estrategia podemos medir y verificar los aprendizajes mediante instrumentos de evaluación, tales como cuestionarios cortos, Kahoot! o Mentimeter.

La gran fortaleza que posee esta herramienta radica en el hecho de la experiencia cognitiva y su enlace directo a los medios electrónicos que el estudiante está acostumbrado a utilizar en su rutina diaria. Es necesario que se expanda este tipo de herramienta hacia otros niveles educativos. Recomendamos su uso de forma alterna a los sistemas tradicionales mientras se siga mejorando la experiencia virtual.

Referencias bibliográficas:

<http://giza.fas.harvard.edu>
<http://www.3dmekanlar.com/en/the-pyramids.html>
<https://my.matterport.com/show/?m=d42fuVA21T>

Prácticum en Consultoría en Modalidad Híbrida



Prof. Gloria Alina Valdés
Escuela de Dirección y Gestión del Turismo

El Prácticum es una estrategia de enseñanza que permite que los estudiantes actúen como consultores de un destino turístico, desarrolla competencias relacionadas con la aplicación del turismo sostenible como estrategia de impulso económico. Tiene como principios la sostenibilidad y el aprendizaje a través de la experiencia centrándose en aplicaciones prácticas del conocimiento.

Los estudiantes, entrenados como consultores, desarrollan un proyecto para un cliente real, preferiblemente una organización de gestión de destinos, que requiera soluciones para comunidades turísticas. El proyecto dura dos semestres y se desarrolla en el marco de asignaturas del perfil de egreso: Planificación Turística y Gestión de Destinos Turísticos. La estrategia tiene 12 años implementándose en UNIBE.



Por la naturaleza de la asignatura, su modalidad fue presencial, ante la pandemia se rediseñó para modalidad híbrida. La metodología requirió adaptaciones para: establecer metas semestrales y diseñar un sistema de evaluación pensado de forma invertida, crear la planilla pedagógica para delinear actividades y recursos en orden cronológico, determinar qué objetivos del curso se sirven mejor como actividades presenciales, determinar la parte en línea del curso, herramientas tecnológicas y de comunicación a usar, para finalmente crear y obtener el contenido requerido.

Están presente los cuatro principios pedagógicos de la universidad al desarrollar competencias y valores institucionales de forma integral.

• Rol Docente

- Plantea problemas y abre a la crítica
- Presenta marcos de referencia
- Crea oportunidades para discutir
- Fomenta la reflexión crítica
- Organiza la participación igualitaria
- Objetivos y entregables individuales y grupales
- Ambiente de confianza que permite abordar temas sensitivos

• Rol del Estudiante

- Establece el plan de trabajo y sus reglas.
- Asume responsabilidades individuales
- Crítica sus propias propuestas
- Compara con el marco de referencia

- Reflexiona de forma crítica ante las realidades a las que se expone.
- Hace valer sus perspectivas individuales y colectivas.
- Establece el plan de trabajo y sus reglas.
- Asume responsabilidades individuales
- Critica sus propias propuestas
- Compara con el marco de referencia
- Reflexiona de forma crítica ante las realidades a las que se expone.
- Hace valer sus perspectivas individuales y colectivas.



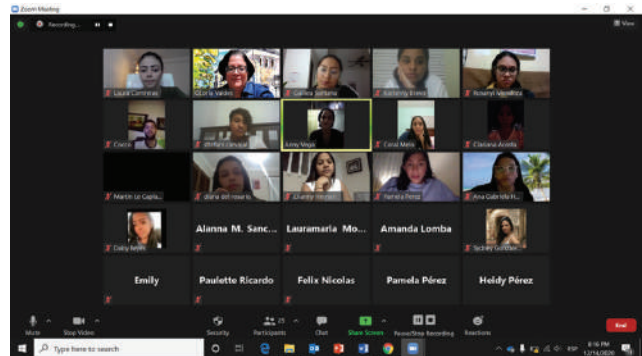
Fases:

Reflexión focalizada sobre el problema.

- ¿Que tenemos, donde estamos y donde queremos llegar?
- ¿Qué necesitamos saber?
- ¿Qué ha pasado en otros destinos?

Entregables:

- Trabajo de Investigación documental.
- Marcos de Referencia teóricos en clases.
- Intervención antes el análisis de un desafío.
- Levantamiento trabajo de campo en destino.



Entregables:

- Elaboración de encuestas, guías de entrevistas, análisis de la data.
- Elabora propuesta y proyecta.
- Presenta propuesta proyectada al destino.

Entregables:

- Elaboración de un plan de acción y sus componentes económicos.

Para la modalidad híbrida se requirió asistir con la comunicación con la comunidad, incorporas las videoconferencias como alternativas, enfatizar el uso de documentos compartidos, desarrollar estrategias de observación a las secciones grabadas de interacción con el cliente y permitió ampliar el público de las presentaciones.

Fortalezas identificadas en la ejecución.

- Ayuda a mejorar el desempeño de los destinos y mantiene un impacto a largo plazo.
- El estudiante aprende a solucionar problemas.
- Desarrollan el trabajo en equipo e interpersonal.
- Aprenden a considerar múltiples perspectivas.

Oportunidades identificadas en la ejecución.

- Retomar la vinculación con los destinos, deteriorada por la pandemia.
- Alternativas para cubrir costos del viaje por parte del destino cada vez menos disponibles.
- Desarrollar competencias de investigación a lo largo de la carrera, para encontrar y generar datos usando la metodología adecuada es pobre.
- Incorporar gestión de proyectos como técnica en alguna clase anterior.

Recomendaciones para la implementación del practicum en Consultoría en Modalidad Híbrida

- Establecer metas semestrales y diseñar un sistema de evaluación pensado de forma invertida
- Crear la planilla pedagógica para delinear actividades y recursos en orden cronológico
- Determinar qué objetivos del curso se sirven mejor como actividades presenciales
- Determinar la parte en línea del curso
- Asegurar instrucciones para el uso de herramientas tecnológicas y de comunicación
- Crear y obtener el contenido requerido.

Co-instrucción y Aula Invertida para Proyecto Final



Laura V. Sánchez-Vincitore, Ph.D.
Escuela de Psicología



Iris Bello, Ph.D.
Escuela de Psicología

Esta clase busca formar investigadores independientes promoviendo la autogestión del aprendizaje. Los elementos que hacen de esta materia una formación completa en investigación son: (1) La co-instrucción, recibiendo la retroalimentación consensuada y discutida de profesionales dedicados a la investigación; (2) la metodología de trabajo, un procedimiento estandarizado para investigaciones; (3) las clases asincrónicas y sincrónicas, que garantizan la experiencia del aula invertida apoyando el aprendizaje colaborativo; (4) las plantillas de redacción, que facilitan la estandarización del producto final; (5) los foros, para asistencia durante los días de semana; (6) el programa de manejo de referencia bibliográficas, que asegura que los estudiantes no tengan que dedicar tiempo excesivo en el formato de los manuscritos; (7) lectores invitados, quienes ofrecen retroalimentación; (8) presentaciones sincrónicas y asincrónicas, que forma a los estudiantes en crear presentaciones breves y de alto impacto; (9) y la publicación, en la que los estudiantes voluntariamente someterán sus manuscritos a revistas indizadas.

La fortaleza de esta clase innovadora es la posibilidad de provocar un aprendizaje significativo en el que los estudiantes de término desarrollan las habilidades necesarias para conducir investigaciones pertinentes y relevantes, fundamentando las investigaciones en la ética y la teoría, competencias a las que tributa en el eje de formación de Evaluación Psicológica. No obstante, la metodología de la clase aún depende mucho del docente, lo que hace difícil su escalabilidad. Es recomendable empezar a utilizar esta metodología en otras carreras, de forma que pueda adaptarse a la realidad de cada necesidad de investigación.

Testimonios y reportes de los estudiantes:

¿Cuáles fueron las herramientas, clases, estrategias, o consejos más útiles que recibiste en estos 8 meses de formación?

8 respuestas

Mendeley plug-in y Microsoft teams me ayudaron a trabajar mucho más rápido. AME la plataforma de Jasp y como las profesoras explicaron su uso y funcionamiento. En general, me encanto la modalidad de la clase y el uso de videos explicativos, siento que eso hacia que el aprendizaje fuese mas valioso y sostenible. Un consejo que me gusto mucho de mis profes y que recordare siempre es lo de utilizar esquemas para organizar las ideas antes de redactar lo que sea (especialmente la introducción de una investigación).

Mendeley, Sacar las ideas puntuales, aprender a leer y subrayar un artículo

En primer lugar, definitivamente Mendeley fue la herramienta MÁS importante para mí en estos 8 meses de formación ya que disminuye bastante el riesgo de citar o hacer las referencias de forma incorrecta. En segundo lugar, los videos colgados en BB tras cada entrega dan cierto grado de tranquilidad ya que nos servian como modelo para hacer una entrega que desconocemos. En tercer lugar, los consejos y el apoyo de las mejores asesoras del planeta tierra ya que siempre están retroalimentando nuestros trabajos. El mejor consejo es: confien en el proceso. Al final, investigación no es tan difícil como se pinta y me encanto como nuestras asesoras fueron paso por paso organizando todo para al final tener un rompecabezas completo.

La forma útil de leer inicialmente un paper: propósito de estudio, método (participantes, instrumentos), resultados más importantes y limitaciones.

Mendeley es lo máximo. Todas las clases fueron súper útiles. El consejo más importante: Realiza todo al pie de la letra porque cualquier cosa hecha de manera mediocre, se refleja al final.

Nunca hay preguntas estupidas

Para mí lo mas util fueron las aplicaciones que utilizamos, mendeley y jasp han sido toda una novedad. Ademad, encuentro muy buena la tecnica de highlight por colores.

Las guias, los templates de trabajo, organizacion con las fechas, apoyo constante

¿Cuáles herramientas, clases o estrategias deben profundizarse más?

6 respuestas

Jasp

A mí entender ninguna. Siento que para cada herramienta, clase o estrategia se aportaron bastante recursos que se pudieron utilizar. Lo único que si me hubiese gustado es añadir la parte de la presentación un tiempo antes para ir preparándola que no se sienta el tiempo encima y poder ensayar pero también comprendo que son los nervios.

Creo que la parte de cálculo de índices debe profundizarse un poco más.

Creo que al momento de iniciar la escritura nos lanzan al agua de manera muy brusca. Brindar mas pautas desde la introducción en adelante.

Se puede profundizar un poco mas en la parte del analisis de datos, concretamente la parte de redactar lo analizado.

Jasp!!

Referencias:

- Agricola, B. T., Prins, F. J., van der Schaaf, M. F., & van Tartwijk, J. (2018). Teachers' diagnosis of students' research skills during the mentoring of the undergraduate thesis. *Mentoring & Tutoring: Partnership in Learning*, 26(5), 542-562.
- Jiang, S., & Yan, X. (2020). Research on the Effect of Supervisor Feedback for Undergraduate Thesis Writing. *English Language Teaching*, 13(1), 43-50.
- Reynolds, J. A., & Thompson Jr, R. J. (2011). Want to improve undergraduate thesis writing? Engage students and their faculty readers in scientific peer review. *CBE—Life Sciences Education*, 10(2), 209-215.
- Sánchez-Vincitore, L. V. (2019). Desarrollo de trabajos de grado de alta calidad para presentar en congresos y publicar en revistas académicas. IX Jornada de Innovación Educativa UNIBE.

Memorias

DEL CONGRESO PEDAGÓGICO

INNOVACIÓN
EDUCATIVA Y
**PEDAGOGÍAS
EMERGENTES**
2022
