

EXPERIENCIAS EN EL AULA

Cuarto Encuentro de Prácticas Pedagógicas Innovadoras

Mónica Alejandra Bautista Pinzón
Yendy Viviana Castellanos Martínez
Marisol Esperanza Cipagauta Moyano
Editoras y compiladoras

Bogotá D.C. ISSN: 2619-3132

Presidente Consejo de Fundadores

Padre Diego Jaramillo Cuartas, cjm

Rector General Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO

Padre Harold Castilla Devoz, cjm

Vicerrectora General Académica

Marelen Castillo Torres

Directora Centro de Excelencia Docente

Marisol Esperanza Cipagauta Moyano

Directora General de Publicaciones

Rocío del Pilar Montoya Chacón

El material contenido en esta publicación está protegido por el Registro de Propiedad Intelectual; se autoriza su reproducción parcial o total en cualquier medio, incluido electrónico, con la condición de ser citada clara y completamente la fuente, siempre y cuando las copias no sean utilizadas para fines comerciales.

Los conceptos expresados en las ponencias competen a sus autores, son su responsabilidad, y no comprometen la opinión de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO.

• Experiencias en el aula: cuarto encuentro de prácticas pedagógicas innovadoras / Beatriz Lorena Caicedo Rueda, Sandra Julieth Solano Nivia, Juan Gabriel Jimenez Perdomo (y otros 42). ; Editores y compiladores Mónica Alejandra Bautista Pinzón, Yendy Viviana Castellanos Martínez, Marisol Esperanza Cipagauta Moyano. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios. UNIMINUTO, 2019.

ISSN: 2619-3132

40 p. il.:

1. Pedagogía -- Investigaciones 2. Maestros -- Práctica profesional -- Ensayos, conferencias, etc. 3. Aprendizaje experimental -- Investigaciones -- Ensayos, conferencias, etc. i. Guzmán, Robert Alexander ii. Bastidas Roa, Nury Isabel iii. Orjuela Ramírez, Daniel Felipe iv. Rivera Benavides, Angélica María v. Sánchez Zuluaga, María Adela vi. Rojas Silva, Julie Alejandra vii. Olmos Steinhof, Andrea Paola... (y otros 48).

xlix. Bautista Pinzón, Mónica Alejandra (editor) l. Castellanos Martínez, Yendy Viviana (editor) li. Cipagauta Moyano, Marisol Esperanza (editor).

CDD: 370.711 E96e3 BRGH

Registro Catálogo Uniminuto No. 93428

• Archivo descargable en MARC a través del link:

Autores

Beatriz Lorena Caicedo Guevara, Juan Gabriel Jiménez Perdomo, Carlos Ernesto Saladen Vargas, Elizabeth Rivera González, María Fernanda Gómez Gómez, Santiago Vélez Libreros, David Mauricio Martínez Flórez, Jeny Paola Sánchez Ibarra, Cesar Darío Salazar Ríos, Lilibiana Margarita Pérez Olmos, Ángela María Niño Torres, Carlos Arturo Salgar Ramírez, Jacqueline Neira Parra, Néstor Javier Matta Gualtero, Wilson Ferney Pinzón Bernal, Guillermo Alfredo Torres Gómez, Patricia Traslaviña Espitia, Miguel Ángel González Tenias, Vivian Andrea Velásquez, David Bravo Molina, Diana Marcela Impatá Álvarez, Angélica Lucía Contreras Sierra, Patricia Londoño Martínez, Efraín Másmela Téllez, Mariela Ortiz Camargo, Luis Fernando Mancera Ortiz, Flor María Morantes Valencia, Adriana Marcela López Ospina, Juan Gonzalo Trujillo Morales, Edier Caletth Rubio Mosquera, Félix Antonio Ramírez Meza, German Gaitán Pedraza, Anderson Domínguez Chamorro, Sandra Julieth Solano Nivia, Miguel Ángel Real Osorio, Ángela Marcela Galindo Bohórquez, Olga Lucía Sierra Quiñónez, Paula Milena Jaramillo Ramírez, Héctor Orlando Tarazona Galán, Javier Orlando Ballén Novoa, Carlos Ramírez Velásquez, Juan Jairo Lozano Carvajal y Juan Carlos Mejía Restrepo.

Edición y compilación

Mónica Alejandra Bautista Pinzón, Yendy Viviana Castellanos Martínez y Marisol Esperanza Cipagauta Moyano.

Diagramación y diseño de portada

Mónica Alejandra Bautista Pinzón

Experiencias en el aula: Tercer Encuentro de Prácticas Pedagógicas Innovadoras

© Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Bogotá, 2019

ISSN digital: 2619-3132

La tercera entrega de Experiencias en el aula es una publicación anual que recoge las ponencias ganadoras presentadas en el Tercer Encuentro de Prácticas Pedagógicas Innovadoras, organizado por el Centro de Excelencia Docente aeiou, de la Vicerrectoría General Académica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO.

Todas las ponencias publicadas en esta edición fueron seleccionadas por evaluadores externos durante la convocatoria al Tercer Encuentro de Prácticas Pedagógicas Innovadoras en el que fueron presentadas; este evento, organizado por el Centro de Excelencia Docente aeiou, y la Vicerrectoría General Académica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO, tuvo lugar los días 7 y 8 de octubre de 2019.

Contenido

Presentación

Marisol Esperanza Cipagauta Moyano

9

Preguntas críticas para repensar la sociedad

Beatriz Lorena Caicedo Guevara y Sandra Julieth Solano Nivia

10

Mejorando el aprendizaje con la pizarra luminosa

Juan Gabriel Jiménez Perdomo

11

Music videoclip activity

Carlos Ernesto Saladen Vargas

12

Triangulación: la práctica y el saber pedagógico

Elizabeth Rivera Gonzalez y Mayra Yolanda Molina

13

TEDx Trabajo Social - Historias que inspiran

María Fernanda Gómez Gómez

14

Ruta 25

Santiago Vélez Libreros

15

Fortalecimiento de competencias digitales e informacionales en estudiantes heterogéneos

David Mauricio Martínez Florez y Miguel Angel Real Osorio

16

La estadística basada en proyectos: Una cuestión de aplicación <i>Jeny Paola Sánchez Ibarra y Angela Marcela Galindo Bohórquez</i>	17
Fortaleciendo competencias laborales profesionales desde el aula <i>Cesar Darío Salazar Ríos</i>	18
Aprender investigando e innovando en Salud Ocupacional <i>Liliana Margarita Pérez Olmos y Olga Lucia Sierra Quiñónez</i>	19
Aprendizaje y servicio: inclusión de competencias de innovación social en cursos disciplinares <i>Ángela María Niño Torres</i>	20
Asamblea general de accionistas <i>Carlos Arturo Salgar Ramírez y Paula Jimena Jaramillo Ramírez</i>	21
El estudiante como actor en la pedagogía activa <i>Jacqueline Neira Parra y Héctor Orlando Tarazona Galán</i>	22
Edpuzzle como herramienta para la enseñanza-aprendizaje de los contenidos del curso Fundamentos de Matemáticas en modalidad a distancia <i>Néstor Javier Matta Gualtero</i>	23
Comprendiendo el concepto de fracción desde la perspectiva fractal <i>Wilson Ferney Pinzón Bernal y Javier Orlando Ballén Novoa</i>	24

Proyecto SSS: Una practica innovadora en el aula <i>Guillermo Alfredo Torres Gómez y Carlos Ramírez Velásquez</i>	25
El juguete como medio de estimulación del adulto mayor: una apuesta con proyección social <i>Patricia Traslaviña Espitia</i>	26
La gymcana multimedia <i>Miguel Ángel González Tenias</i>	27
Arte, género y diversidad <i>Vivian Andrea Velásquez Triana</i>	28
La Comunicación Corporativa en Organizaciones Sociales: ejercicio de consultoría <i>David Bravo Molina</i>	29
La formación del pensamiento investigativo como elemento cualificador del perfil profesional <i>Diana Marcela Impatá Álvarez</i>	30
El papel del educador infantil en el reto de la diversidad y la otredad <i>Angélica Lucia Contreras Sierra</i>	31
Aprendizaje para el empoderamiento <i>Patricia Londoño Martínez</i>	32

Práctica pedagógica innovadora con los robots seguidores de línea
Efraín Másmela Téllez y Juan Jairo Lozano Carvajal

33

Contextos educativos
Mariela Ortíz Camargo

34

El mapeo social como medio de intervención en la sociedad
Luis Fernando Mancera Ortíz

35

La cartografía social y la pedagogía: una alternativa para fortalecer el sentido crítico y re-pensar la investigación
Flor María Morantes Valencia

36

El genograma como instrumento para la identificación de habilidades sociales
Adriana Marcela López Ospina

37

Aplicación del simulador Económica en el mercado de capitales de Colombia
Juan Gonzalo Trujillo Morales y Juan Carlos Mejía Restrepo

38

Fortalecimiento del vocabulario a través de espacios investigativos basados en el aprender-haciendo
Edier Caleth Rubio Mosquera

39

Despierta el millennial que hay en TIC

Félix Antonio Ramírez Meza

40

Del cero al gesto: Un movimiento con emoción

Germán Gaitán Pedraza

41

Aprendizaje basado en proyectos y gamificación en el desarrollo de competencias investigativas

Anderson Domínguez Chamorro

42

Presentación



Marisol Esperanza Cipagauta Ed.D
Directora Centro de Excelencia Docente aeiou

Beatriz Lorena Caicedo Guevara y Sandra Julieth Solano Nivia
Vicerrectoría Regional Sur- Sede Neiva
Estrategia: V heurística



La propuesta pedagógica innovadora es un referente que apuesta a que el estudiante sea innovador del conocimiento. El aprendizaje basado en preguntas lo lleva a la multiplicidad de respuestas que se nutren de una amplia gama de contextos, que permite a los y las estudiantes de la Vicerrectoría Regional Sur realizar una reflexión en torno a la realidad social de su país, variada por excelencia. El vídeo presenta en primera instancia, el objetivo del curso desarrollo social contemporáneo, que aporta a la reflexión crítica desde ámbitos sociales, culturales, ambientales, políticos, entre otros; y da elementos para que se identifiquen problemáticas y los estudiantes presenten propuestas de atención, para contribuir a la búsqueda de la transformación. Finalmente, se presenta la V-heurística como herramienta de mediación para la enseñanza aprendizaje de este proceso.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Preguntas, Praxeología, Realidad Social, Análisis Crítico, Competencias Propositivas y V-heurística,

Mejorando el aprendizaje con la pizarra luminosa

Juan Gabriel Jiménez Perdomo
 Vicerrectoría Regional Sur- Sede Neiva
 Estrategia: Aula Invertida



La práctica pedagógica denominada la pizarra luminosa, se realizó con los estudiantes de los cursos: Estadística inferencial y Fundamentos de matemáticas, en el programa Contaduría Pública, modalidad distancia tradicional. El objetivo pedagógico consistía en aplicar una estrategia en la que el estudiante percibiera las ventajas de una exposición presencial en un ambiente virtual. La pizarra luminosa es un tablero de vidrio transparente con una cinta de luces led que rodea sus bordes, mientras que una cámara graba a través del vidrio lo que el profesor

escribe, permitiendo a los estudiantes ver la escritura luminosa y colorida mientras el profesor interactúa frente a la cámara. Para cursos de fundamentos en razonamiento cuantitativo en los que se utilizan principalmente gráficos, fórmulas, operaciones matemáticas, entre otras, la herramienta permite mostrar estos procedimientos de forma llamativa debido al adecuado uso de colores diferenciadores que resaltan los diferentes pasos y la posibilidad de mantener contacto visual por parte del profesor con los estudiantes. Las principales ventajas manifestadas por los estudiantes fueron: la percepción similar a estar en una clase de forma personal con el profesor, tener la posibilidad de pausar y reanudar el material las veces que fueran necesarias. Esto resultó motivador en los estudiantes, práctico y novedoso, de ilimitada consulta en su tiempo de estudio, permitiendo así un mejor entendimiento de los contenidos y el total aprovechamiento de las horas de tutoría en la solución de talleres específicos.

Palabras clave: Pizarra Luminosa, Flipped Classroom, Disciplina, Matemáticas.

Music videoclip activity

Carlos Ernesto Saladen Vargas

Vicerrectoría Regional Santanderes- Sede Cúcuta

Estrategia: Múltiples estrategias



Ampliar el vocabulario y mejorar la pronunciación, así como acostumbrar el oído a una nueva lengua presenta un desafío que puede ser atendido a través de la música. Mediante esta actividad se busca que el estudiante pierda el miedo y se acerque de una manera amigable al idioma Inglés, al mismo tiempo que mejora la pronunciación y fomenta nuevos hábitos musicales que incluyen canciones en un lengua distinta al Español. Otro objetivo central de la actividad es desarrollar capacidades de trabajo colaborativo así como el uso de las TICs y el desarrollo de la creatividad.

Palabras clave: ESL, Inglés, Pedagogías Invisibles, Música, Educación Disruptiva, Innovación, TIC.

Triangulación: la práctica y el saber pedagógico

*Elizabeth Rivera González y Mayra Yolanda Molina
Vicerrectoría Regional Eje Cafetero- Sede Pereira
Estrategia: Aprendizaje basado en investigación*



En la electiva de investigación de la Licenciatura en Pedagogía Infantil se desarrolló esta estrategia con el objetivo de articular las funciones sustantivas (Proyección social, docencia e investigación) y el currículo en la enseñanza mediante la implementación de una estrategia de Aprendizaje Basado en Investigación, por medio de la triangulación como momento clave para el análisis y discusión de resultados en las sistematizaciones de las estudiantes de la licenciatura. La estrategia utilizada fue el aprendizaje basado en investigación a partir de la aplicación de tres fases: identificación de categorías, relación de categorías y validación teórica de las mismas. Tras la experiencia se evidenció el aprendizaje de metodologías cualitativas por parte de las estudiantes, además de que se incrementaron las entregas de sistematizaciones y se generó la articulación de las tres funciones sustantivas en el proceso formativo.

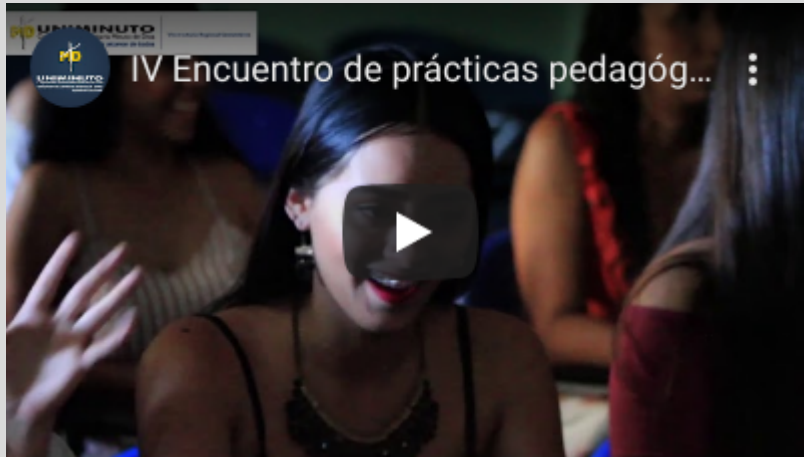
Palabras clave: Electiva de Investigación, Aprendizaje Basado en Investigación, Articulación, Sistematización de experiencias.

TEDx Trabajo Social - Historias que inspiran

María Fernanda Gómez Gómez

Vicerrectoría Regional Santanderes- Sede Bucaramanga

Estrategia: Múltiples estrategias



El día martes 23 de abril del año en curso, las estudiantes adscritas a la asignatura Comunidades Vulnerables del programa de Trabajo Social, diseñaron y ejecutaron el primer TEDx de UNIMINUTO, Vicerrectoría Santanderes – Historias que inspiran. TEDx es una plataforma que, alrededor del mundo ha generado diversidad de temáticas y argumentos interesantes. Universidades prestigiosas, empresas de alto impacto e instituciones con gran relevancia, han realizado dicho ejercicio. UNIMINUTO, Vicerrectoría Santanderes no fue la excepción, y en aquel día, logró unir en nombre del Trabajo Social, a una cantidad significativa de voces, que defendían su especificidad profesional y motivaban a los presentes a saber más sobre esta profesión – disciplina. Dicho evento contó con la participación del Vicerrector Santanderes, el Doctor Ruben Darío Higuera, así como también, de la Coordinadora del Programa, Liliana Patricia González y algunos invitados especiales, que tuvieron el rol de jurados, para escoger el mejor TEDx. Al finalizar la jornada, Erika Cecilia Vega León, fue la estudiante favorecida por el jurado, para obtener el certificado como el mejor TEDx de la jornada.

Palabras clave: Electiva de Investigación, Aprendizaje Basado en Investigación, Articulación, Sistematización de experiencias.

Ruta 25

Santiago Vélez Libreros

Rectoría Sur Occidente- Sede Buga

Estrategia: Aprendizaje basado en proyectos



El objetivo de la práctica pedagógica era reforzar competencias para las nuevas prácticas de producción sonora y radial, enfocando los protocolos de uso del lenguaje y el medio. La metodología aplicada es la de Aprendizaje Basado en Proyectos o ABP, permitiendo que los estudiantes desarrollaran una propuesta en trabajo conjunto a partir de unos objetivos trazados; mismos que respondían a situaciones propias del ejercicio de la producción sonora y donde abundaron la creatividad, la generación de ideas y la colaboración. Se evidenció principalmente la evolución de los estudiantes en la producción de contenidos sonoros, delimitando asertivamente los temas, el público objetivo, los alcances y mejoras constantes en la redacción, locución, producción y proceso periodístico. Adicionalmente se logró una integración entre miembros de la Rectoría Sur Occidente que arrojó 10 capítulos publicados en la página de Uniminuto (<http://www.uniminuto.edu/web/valle/ruta-25>).

Palabras clave: Producción Sonora, Pedagogía, Lenguaje Radial, Comunicación Social, Aprendizaje Basado en Proyectos.

Fortalecimiento de competencias digitales e informacionales en estudiantes heterogéneos Uniminuto.

David Mauricio Martínez Florez y Miguel Angel Real Osorio
 Vicerrectoría Regional Bogotá Sur
 Estrategia: Aprendizaje basado en retos



La práctica pedagógica innovadora nace de la problemática identificada en la población que se inscribe a la Vicerrectoría Bogotá Sur, ya que la heterogeneidad de los perfiles de los participantes implica que se deben establecer estrategias pedagógicas y didácticas particulares para que todos los estudiantes logren desarrollar o potenciar las competencias digitales e informacionales básicas que le permitan apropiarse del modelo de educación virtual y a distancia, y usar estas competencias en el campo laboral, educativo y personal.

A partir del seguimiento dado a los estudiantes que cursan la asignatura de GBI y la encuesta de competencias siglo XXI aplicada a estudiantes nuevos, se identificaron falencias, por lo que se propuso el desarrollo de las actividades ERES UNIMINUTO con el objetivo de mejorar las deficiencias presentadas a través de 4 retos que abarcan los sistemas de información, la identidad institucional, las modalidades y los métodos de estudio. El curso tuvo en cuenta los estilos de aprendizaje, al integrar diversos recursos (texto, imagen y video), así como los ritmos de aprendizaje, ya que es un curso auto gestionable. La trascendencia de esta experiencia se evidencia en la encuesta final en donde los estudiantes resaltan el aporte del contenido, de los recursos y de las estrategias aplicadas. También los resultados de reprobación de la asignatura GBI dan cuenta del aporte de la estrategia, ya que disminuyeron del 16,2% en 201860 a 6% en 201945. Esta práctica se mejorará al involucrar el componente de adaptatividad, que personaliza el proceso de cada estudiante, realizando un feedback oportuno, así mismo la integración de elementos de gamificación permitirá afianzar la motivación por las actividades.

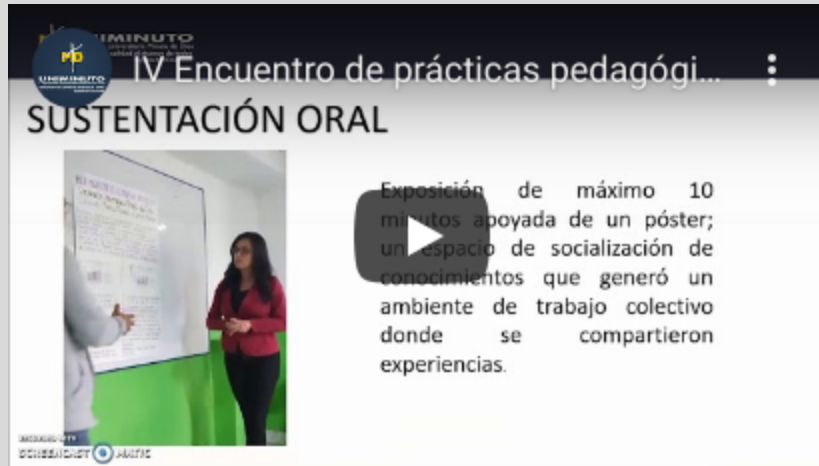
Palabras clave: Plataforma Educativa, Competencias Digitales e Informacionales, Estilos de Aprendizaje.

La estadística basada en proyectos: una cuestión de aplicación

Jeny Paola Sánchez Ibarra y Ángela Marcela Galindo Bohórquez

Vicerrectoría Regional Bogotá Sur

Estrategia: Aprendizaje basado en proyectos



La práctica pedagógica Innovadora se desarrolló en el curso de Estadística Descriptiva dirigido a estudiantes de Administración de Empresas y Financiera de la modalidad Virtual y a Distancia, con el objetivo de involucrar los conceptos trabajados en el curso en la solución de situaciones problema del entorno cercano de los estudiantes mediante el desarrollo de proyectos estadísticos. Con ello se buscaba mejorar el desempeño y los resultados obtenidos por los estudiantes en las asignaturas de Estadística. Se implementó la metodología del Aprendizaje por Proyectos a través de grupos de trabajo que desarrollaron un estudio estadístico, a partir de un problema en su entorno, que implicaba: recolección, organización, tratamiento de datos en tablas y gráficos, análisis de los mismos: incluyendo la obtención de medidas estadísticas y la inferencia de conclusiones. La experiencia permitió el mejoramiento en los resultados obtenidos en los exámenes parciales y el desempeño general en el curso, la evidencia para los estudiantes de la aplicabilidad de la estadística en su desarrollo profesional.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos, Estadística, Innovación, Proyecto Estadístico.

Fortaleciendo competencias laborales profesionales desde el aula

Cesar Darío Salazar Ríos

Vicerrectoría Regional Eje Cafetero- Sede Pereira

Estrategia: Aprendizaje basado en retos



Se trabaja desde la idea de práctica académica y laboral, partiendo del hecho de que el estudiante posee unas cualidades, habilidades, competencias y necesidades. A partir de esto se crea LEKA – Laboratorio Experimental de Comunicación Alternativa y surge de la necesidad de poner en contacto al estudiante de comunicación social con el mundo real, con los espacios laborales en los cuales se va desempeñar a través de la conformación de grupos colaborativos y la asignación de responsabilidades propias de su perfil profesional y ocupacional en entornos de trabajo reales. Se procura que por lo menos desde un curso de cada semestre académico se genere una producción o participación de espacios laborales iniciando desde el primer semestre. La creación de este grupo colaborativo ha permitido el afianzamiento de los estudiantes de los temas desarrollados en su trasegar académico a través de unas apuestas de participación en contextos reales, la generación de redes con otras instituciones académicas y organizaciones, y el desarrollo de propuestas investigativas conducentes a sus trabajos de grado.

Palabras clave: Competencias Laborales, Trabajo en Redes, Laboratorio Experimental.

Aprender investigando e innovando en Salud Ocupacional

Liliana Margarita Pérez Olmos y Olga Lucia Sierra Quiñónez
Vicerrectoría Regional Santanderes- Sede Bucaramanga
Estrategia: Aprendizaje basado en investigación



Con esta experiencia se perseguían tres objetivos principales: 1) Promover en los estudiantes la construcción de conocimientos a partir de conexiones intelectuales entre contenidos curriculares y la investigación en contextos definidos, 2) Promover en los estudiantes el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para la investigación involucrándolos en procesos de descubrimiento científico en sus aulas y 3) Incentivar en los estudiantes la producción académica desde su participación activa en los procesos prácticos de investigación relacionados con la asignatura. Para ello se utilizó el Aprendizaje Basado en la Investigación como técnica didáctica activa que nos permite desarrollar en el estudiante competencias investigativas desde los programas académicos. Dentro de los principales resultados se desarrollaron 17 proyectos de grado como resultado del trabajo en el aula, 100 estudiantes se vincularon al semillero del programa y 100 auxiliares de investigación. También se dio la participación activa en eventos de investigación de índole nacional e internacional.

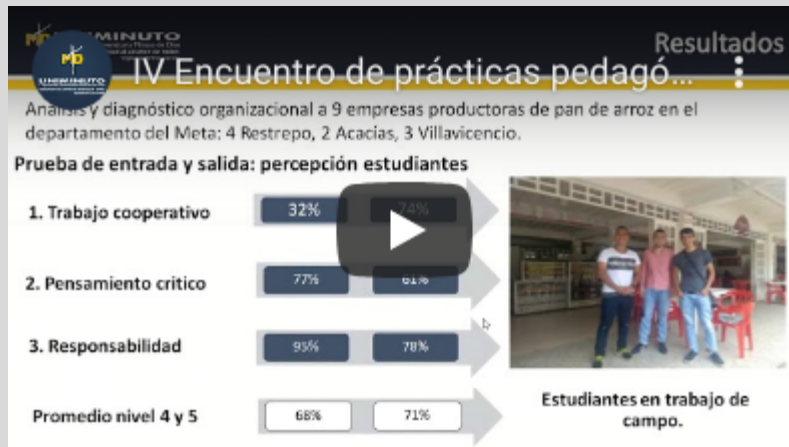
Palabras clave: Investigación, Metodología, Salud Ocupacional, Aprendizaje Basado en Investigación.

Aprendizaje y servicio: inclusión de competencias de innovación social en cursos disciplinares

Ángela María Niño Torres

Vicerrectoría Regional Orinoquía- Sede Villavicencio

Estrategia: Aprendizaje servicio



El objetivo de la práctica pedagógica innovadora llevada a cabo en la asignatura Análisis y diagnóstico organizacional, del programa de Administración de Empresas, fue fortalecer el desarrollo de competencias en innovación social como responsabilidad, pensamiento crítico y trabajo cooperativo, fundamentales para la formación integral de un administrador de empresas, y para el desarrollo socioeconómico regional, dentro del marco del programa ERASMUS Students 4 change.

Se utilizó el aprendizaje y servicio, en este sentido se propuso que los estudiantes trabajaran realizando un análisis y diagnóstico organizacional para beneficio de un sector de productores locales como un aspecto novedoso en el curso, aprendiendo al mismo tiempo que prestan un servicio a la comunidad aplicando los conocimientos y herramientas adquiridos desde el ámbito disciplinar y de innovación social para analizar una organización. En los resultados se destaca que los estudiantes organizados en equipos, realizan el estudio a 9 pequeñas y medianas empresas de la región dedicadas a la fabricación de pan de arroz, proceso a través del cual fortalecen competencias en innovación social apropiando las herramientas propuestas; además según la percepción de los estudiantes, el 71% se califican en nivel alto y muy alto en competencias relacionadas con innovación social, considerando además que éstas enriquecen su formación integral.

Palabras clave: Aprendizaje Servicio, Competencias, Innovación Social, Análisis y Diagnóstico Organizacional

Asamblea general de accionistas

Carlos Arturo Salgar Ramírez y Paula Jimena Jaramillo Ramírez
 Rectoría Cundinamarca- Sede Girardot
 Estrategia: Juego de roles



Para fortalecer la apropiación de conocimientos en la materia Revisoría Fiscal, el programa Contaduría Pública de Uniminuto Girardot modalidad distancia, ha diseñado una estrategia didáctica a través de un juego de roles, que permite al estudiante poner en práctica sus conocimientos contables y enfrentar de manera real el ejercicio de un Revisor Fiscal ante una asamblea general de accionistas.

Desde el primer encuentro de clase se establecen los roles, responsabilidades, productos y demás compromisos necesarios para llevar a cabo el ejercicio, este es un proyecto transversal de la asignatura con retroalimentación permanente que genera productos tangibles, el estudiante requiere aplicar conocimientos adquiridos en el desarrollo de su carrera. Los productos del ejercicio se construyen en el desarrollo de la asignatura con el acompañamiento del docente, estos deben cumplir aspectos legales y técnicos de la profesión contable; que se retroalimentan en cada encuentro. Con el ánimo de enriquecer el ejercicio, se vinculan estudiantes de asignaturas como auditoría quienes desarrollan la presentación de un trabajo desarrollado en el transcurso del ejercicio de la asamblea. El último día de clase se realiza el ejercicio de juego de roles “Asamblea general de accionistas” el cual valida el examen final de la asignatura; sus principales características son el cumplimiento legal de los temas en cuestión y la construcción de conocimiento a través de la solución de problemas con la práctica.

Palabras clave: Juego de Roles, Contaduría, Innovación, Simulación, Revisoría Fiscal.

El estudiante como actor en la pedagogía activa

Jacqueline Neira Parra y Héctor Orlando Tarazona Galán
 Rectoría Sur Occidente- Sede Cali
 Estrategia: Múltiples estrategias



Con el fin de generar cambios significativos al proceso de enseñanza – aprendizaje, el programa de Tecnología en Logística de UNIMINUTO Cali - modalidad presencial, ha logrado afianzar la participación del estudiante como actor de la pedagogía activa, a través de actividades de aprendizaje significativo (AAS), fortaleciendo habilidades interpersonales, trabajo en equipo y pensamiento crítico; abordando la estrategia didáctica (ED) - Gamificación – mediante el uso de juegos que permiten integrar los conceptos de las asignaturas de las áreas de formación en logística y operaciones. En la construcción y el desarrollo de la ED se realizan 5 fases: preparación y formación del profesor (fase I), organización y planeación (fase II), preparación y formación de los participantes (fase III), ejecución de las actividades de aprendizaje significativo (fase IV) y evaluación de los resultados de la actividad (fase V). Esta estrategia ha impactado positivamente en el desarrollo de las competencias de los estudiantes del programa evidenciado y reconocido por el sector producto en su desempeño laboral, e igualmente se motivó la incorporación de estudiantes al semillero de investigación y la participación en eventos de investigación.

Palabras clave: Pedagogía Activa, Innovación Didáctica, Aprendizaje Significativo, Competencias Profesionales.

Edpuzzle como herramienta para la enseñanza-aprendizaje de los contenidos del curso Fundamentos de Matemáticas en modalidad a distancia

Néstor Javier Matta Gualtero

Vicerrectoría Regional Bogotá Sur

Estrategia: Aula invertida

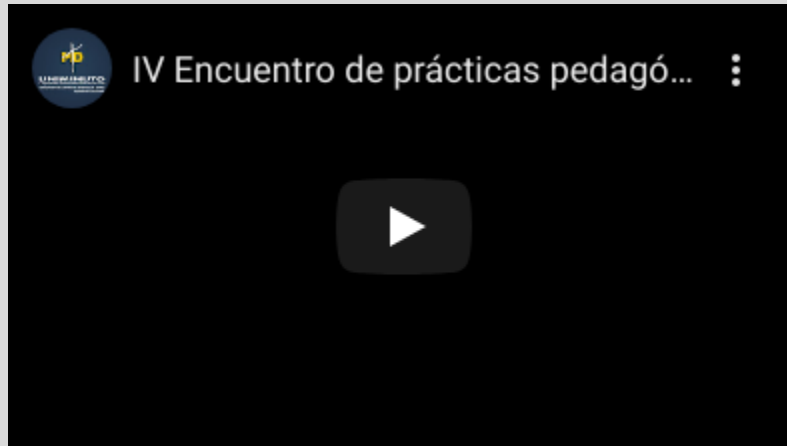


Edpuzzle es una herramienta que facilita transformar los escenarios de la enseñanza tradicional por medio de la edición y modificación de videos tipo tutoriales para convertirlos en Video-lecciones favoreciendo el aprendizaje autónomo del estudiante, y se enmarca dentro del modelo de enseñanza Flipped Classroom – Aula Invertida, ya que desde este enfoque lo que se pretende es emplear el tiempo fuera del aula en actividades de instrucción y socialización de contenidos, para aprovechar el tiempo presencial en actividades de tipo práctico, cuando los estudiantes cuentan con alguna apropiación conceptual. La práctica pedagógica innovadora se centra en la modificación y uso de los tutoriales editados para los objetos virtuales de aprendizaje con que se cuenta en el departamento de manera que se conviertan en video lecciones con la ayuda de la herramienta descrita, lo que implica la reutilización de los videos para favorecer la comprensión de los temas que se abordan en el curso de Fundamentos en Matemáticas.

Palabras clave: Aula Invertida, Matemáticas, EdPuzzle, Educación a Distancia.

Comprendiendo el concepto de fracción desde la perspectiva fractal

Wilson Ferney Pinzón Bernal y Javier Orlando Ballén Novoa
 Rectoría Cundinamarca- Sede Zipaquirá
 Estrategia: Rutinas de pensamiento



Durante el proceso académico de los estudiantes de primer semestre de administración de empresas se ha logrado evidenciar múltiples falencias en las nociones de su formación básica, uno de ellos el concepto de fracción. La unidad de Ciencias Básicas del Centro Regional Zipaquirá ha diseñado, implementado y analizado una propuesta didáctica de enseñanza basada en la teoría de Ron Ritchhart, Mark Church y Karin Morrison, con base en las llamadas “Rutinas de Pensamiento”, en la fase de presentación y exploración de ideas.

La propuesta busca contribuir en la comprensión de la noción de fracción utilizando como eje central, la geometría fractal, desde cinco perspectivas: Autosimilaridad, irregularidad, dimensión fraccionada, área finita y perímetro infinito mediante diversas actividades prácticas, audiovisuales, de creación autónoma, inferencia crítica y reflexión conceptual fundamentadas en la metodología de Ritchhart “Haciendo visible el pensamiento”. Los resultados del post-test son favorables y dependientes con el diagnóstico inicial, según lo corrobora un test de comparación de muestras pareadas y una distribución T-student de los puntos de dispersión relacionadas con las respuestas dadas por los estudiantes en ambas pruebas. Además, los resultados obtenidos en la prueba final, demuestran una efectividad en el asertividad de los estudiantes, lo cual indica un desarrollo positivo en la comprensión del tema tratado.

Palabras clave: Fracción, Fractal, Rutinas de Pensamiento, Visibilizar el Pensamiento.

Proyecto SSS: Una practica innovadora en el aula

Guillermo Alfredo Torres Gómez y Carlos Ramírez Velásquez
 Rectoría Cundinamarca- Sede Zipaquirá
 Estrategia: Aprendizaje colaborativo



La sensibilización del ser social en los estudiantes a través de la cátedra de Mercadeo Social es la inspiración de los proyectos en el aula, para la propuesta de estrategias que ayuden a difundir y mercadear los beneficios de Instituciones sin ánimo de lucro, Fundaciones y Ong's sumergidas en la dualidad de subsistir en medio de las tragedias humanas de las comunidades, las complejas problemáticas sociales de los municipios y la indolencia de la una cultura patriarcal de la sociedad. Desde la cátedra de Mercadeo social los estudiantes profundizan por equipos de trabajo, las dualidades a las que se ven sometidas las entidades sin ánimo de lucro, fundaciones, Corporaciones, ONG'S y otros problemas que aquejan las comunidades, de esta manera generan asombro entre los compañeros al momento de socializarlas en el aula, argumentan y ellos mismos, crean espacios de sensibilización del ser social, invitan a la toma de conciencia como miembros proactivos de la sociedad y proponen estrategias de mercadeo (Proyecto SSS una práctica innovadora en el aula) ensamblados con ayuda de la Mayéutica Socrática y la permanente construcción y deconstrucción de la percepción de la realidad cultural patriarcal e indiferente.

Palabras clave: Sensibilización Social, Mercadeo Social, Comunidades, Mayéutica, Realidad Cultural.

El juguete como medio de estimulación del adulto mayor: una apuesta con proyección social

Patricia Traslaviña Espitia
Rectoría UVD
Estrategia: Aula invertida



La experiencia pedagógica se desarrolló en el programa de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte UVD. En el curso: Cognición y Procesos de Desarrollo, cuyo objetivo pedagógico era que los estudiantes elaboraran un juguete que estimule las dimensiones cognitiva, física y psicosocial del adulto mayor. La estrategia utilizada fué el Aprendizaje Basado en proyectos que se realizó en 4 fases: 1) análisis del problema, 2) resolución del problema, 3) elaboración del producto y 4) reporte. Elaboración de productos (juguetes) que estimulan las tres dimensiones del adulto mayor. Como resultados se generaron reflexiones escritas por los estudiantes sobre la importancia de su rol como educadores con el ciclo vital y acerca de a: ¿cómo a través de un juguete se logra fortalecer tres de las dimensiones del adulto mayor?. Al final, los estudiantes realizaban visitas voluntarias de los estudiantes al hogar luego del periodo académico, lo cual es indicador del fortalecimiento del compromiso social.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos, Juguete, Adulto Mayor, Dimensiones del Ser Humano.

La gymcana multimedia

Miguel Ángel González Tenias

Vicerrectoría Regional Caribe. Sede Barranquilla

Estrategia: Ludificación



La Gymcana Multimedia es una estrategia que se aplicó teniendo como base el aprendizaje ludificado, la experiencia se realizó con los estudiantes del segundo semestre del curso: Escuelas de Comunicación del Programa de Comunicación Social, Centro Regional de Barranquilla; con el propósito de promover experiencias innovadoras fuera del aula de clase, para el desarrollo de competencias asociadas al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y el trabajo colaborativo en contacto con el medio ambiente.

Palabras clave: Gymcana, Multimedia, Comunicación, Aprendizaje Ludificado, Tecnologías de Información y Comunicación.

Arte, género y diversidad

Vivian Andrea Velásquez Triana
 Vicerrectoría Regional Sur- Sede Neiva
 Estrategia: Ludificación



En el curso Sensibilidad y creatividad – modalidad distancia tradicional-, se realizó la práctica titulada: “Arte, género y diversidad”; que permitió al estudiante explorar su cuerpo como instrumento creativo, a partir de sus capacidades expresivas, argumentativas y propositivas, la cual se vio reflejada en un dispositivo de corte artístico. El objetivo pedagógico era que el estudiante haga un ejercicio reflexivo a cerca de su realidad, reconociendo las particularidades sociales, sexuales, de identidad y

género en su contexto, entendiendo el arte como un espacio de reconocimiento inclusivo, crítico y divergente. La estrategia pedagógica utilizada fue el “aprendizaje-discusión”, que consistió en plantear un tema específico, para dar paso a la confrontación de distintos puntos de vista y la construcción de conocimiento colectivo, siendo tolerantes a los múltiples planteamientos. Los resultados se evalúan con base en: 1) El análisis reflexivo que permitió identificar problemáticas como la homofobia, la discriminación por los estereotipos físicos de vestuario, y las prácticas sociales o culturales limitadas y/o asociadas a cada uno de los sexos. 2) El reconocimiento del otro desde la diferencia; que alimentó un universo emancipador y descolonizado de preconcepciones, percibiendo al otro como igual. 3) El planteamiento de alternativas para abordar en el aula de clase, como talleres de contextualización, campañas de sensibilización y espacios estratégicos permeados de arte, que ayuden a asumir una postura responsable frente al tema, entendiendo que, desde la diversidad, se educa, se forma, que, desde la diferencia, se enseña.

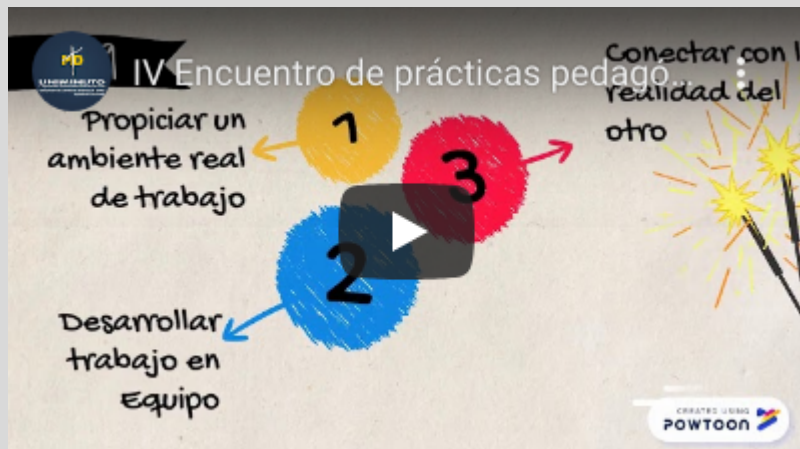
Palabras clave: Arte, Diversidad, Género, Reconocimiento Inclusivo, Cultura.

La Comunicación Corporativa en Organizaciones Sociales: ejercicio de consultoría

David Bravo Molina

Rectoría Sede Principal

Estrategia: Aprendizaje Basado en Proyectos



Este proyecto de clase se ha consolidado en asocio con el Banco Arquidiocesano de Alimentos de Bogotá, (BAAB) para desarrollar un proceso praxeológico en donde los estudiantes, a la par con la formación teórica que reciben en clase, realizan un ejercicio de Consultoría en Comunicación Corporativa al interior de pequeñas organizaciones.

En este caso Fundaciones sin ánimo de lucro adscritas al BAAB. Este proyecto tiene 3 fases. 1. Con el fin de aportar talento, conocimiento y servicio, los estudiantes se organizan en pequeños equipos de trabajo para desarrollar su consultoría en alguna de las fundaciones que previamente hemos definido con el BAAB. 2. Se realiza todo un ejercicio de diagnóstico en comunicación (orientado por el docente) y definido a partir de las necesidades que manifiestan los clientes (fundaciones). Y 3. Se consolida la información recopilada en una matriz que sirve como eje para la ejecución de herramientas de creatividad que derivan en soluciones a la necesidad y problemáticas determinadas. Todo este proceso se finaliza en una socialización pública que se hace en las instalaciones del BAAB donde los estudiantes, de manera voluntaria, entregan en donación a la Fundación su proyecto finalizado.

Palabras clave: Comunicación Corporativa, Consultoría, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Experiencial.

La formación del pensamiento investigativo como elemento cualificador del perfil profesional

Diana Marcela Impatá Álvarez
 Vicerrectoría Regional Eje Cafetero
 Estrategia: Aprendizaje Basado en Investigación



El objetivo de la práctica fue facilitar al estudiante la apropiación de herramientas académicas, pedagógicas e investigativas con intención didáctica que le permita acercarse al conocimiento riguroso de forma más efectiva a través del diseño y ejecución de un anteproyecto de investigación. Metodológicamente, la práctica pedagógica se da en el marco de la asignatura Introducción a la Investigación que se orienta en segundo semestre, la ruta metodológica contempla 5 fases.

La primera, consiste en identificar, delimitar el tema de interés y plantear la pregunta de investigación; un segundo momento obedece a la elaboración del objetivo general y otros específicos que permitan dar solución a la pregunta de investigación formulada; en el tercer momento, se hace un rastreo teórico para determinar la justificación y planteamiento del problema que enrute el proceso de forma pertinente, como cuarto momento, se ubica un escenario real de acuerdo a la temática, se diseñan y ejecutan instrumentos de recolección de información como entrevistas, cuestionarios y encuestas que se aplican en los contextos elegidos, dicha información se analiza a través de una tabulación de resultados y discusión de los mismos a la luz de la teoría de las hipótesis indagadas inicialmente; finalmente, se hace la divulgación de los hallazgos en una jornada de socialización de productos investigativos. Dentro de los resultados se destaca el fortalecimiento de habilidades investigativas con pensamiento riguroso, crítico y objetivo así, como la posibilidad del estudiantado de elaborar un anteproyecto que se convierta en su opción de grado.

Palabras clave: Competencias Investigativas, Investigación, Aprendizaje Basado en Investigación.

El papel del educador infantil en el reto de la diversidad y la otredad

Angélica Lucia Contreras Sierra

Rectoría Cundinamarca- Sede Soacha

Estrategia: Aprendizaje Significativo



Este proyecto nace del interés del programa de Licenciatura en Educación Infantil del centro Regional Soacha, por resignificar el rol del Licenciado en formación desde su práctica, abriendo un espectro de escenarios desde la diversidad; las comunidades indígenas juegan un papel importante en el desarrollo social del municipio de Soacha y desde la Administración Municipal se genera el interés por articular acciones con la academia para diseñar una escuela ancestral que propenda por rescatar los saberes de las comunidades y fomentar desde estos el desarrollo integral de las infancias. Las estudiantes inician un proceso de investigación y acercamiento a la temática con el fin de proponer o al menos dar apertura a este nuevo campo de acción con miras a la inclusión y la preservación de nuestras identidades proyectando una sociedad equitativa, solidaria, corresponsable, incluyente y respetuosa de la diferencia y la otredad.

Palabras clave: Inclusión, Diversidad, Resignificación del Rol, Otredad.

Aprendizaje para el empoderamiento

Patricia Londoño Martínez

Rectoría Cundinamarca- Sede Girardot

Estrategia: Aprendizaje Significativo con Mentoring



Desde el curso Psicología Organizacional, del programa de Psicología UVD – Centro Tutorial Girardot, se propuso aplicar los conceptos estudiados, a través de un almuerzo empresarial, en el que los estudiantes presentaron un portafolio de servicios, evidenciando habilidades de empoderamiento en cada uno de los servicios ofertados. A su vez, se propusieron formatos, estrategias de formación e innovación real en este campo. Para lograr dicho propósito, se efectuó el entrenamiento de los estudiantes, mediante la estrategia pedagógica Mentoring, la cual orientó

la trayectoria de aprendizaje, de tal manera que, a lo largo del curso, nutrieran su portafolio de servicios y optimizaran habilidades comunicativas, mediante ejercicios como juego de roles, sombrero para el lenguaje, al igual que la escucha activa de las dudas, emociones y situaciones que se presentaron durante las clases. Por medio del proceso de transferencia de experiencias/aprendizajes de la docente -fundado en la estrategia Entorno Personal de Aprendizaje (PLE)- se ha logrado consolidar una posición crítica en los estudiantes. Por su parte, el trabajo en equipo permitió fortalecer el liderazgo y la consecución de objetivos grupales. Los resultados o beneficios obtenidos fueron: (i) empoderamiento para la creación de empresas; (ii) pertinencia en la oferta de servicios y; (iii) motivación subjetiva y colectiva. Estos resultados se han hecho manifiestos en el proceso de construcción de las propuestas – al demostrar interés por crear la empresa más productiva y competitiva-, redes con entidades y organizaciones de los municipios en el entorno regional. Finalmente, la dinámica evaluativa fue procesual y tuvo como escenario de socialización un evento de carácter empresarial.

Palabras clave: Empoderamiento, Entorno Personal de Aprendizaje, Liderazgo, Mentoring, Psicología Organizacional, Roles.

Práctica pedagógica innovadora con los robots seguidores de línea

Efraín Másmela Téllez y Juan Jairo Lozano Carvajal
 Rectoría Cundinamarca- Sede Girardot
 Estrategia: Múltiples estrategias



Desde la asignatura de “Arquitectura de Computadores” del programa de Ingeniería de Sistemas se lleva a cabo una práctica con la elaboración de los Robots Seguidores de Línea”, donde los estudiantes ponen en práctica los conocimientos de la electrónica y de la arquitectura de computadores, fundamentos esenciales para el conocimiento del computador.

El objetivo de la práctica era que los estudiantes desarrollaran modelos electrónicos para la comprensión de los fundamentos de la arquitectura de computadores y de la electrónica. Los estudiantes conforman equipos de trabajo para construir dichos modelos y ponerlos en funcionamiento mediante la integración de los conceptos vistos en clase; cada equipo desarrolla según sus capacidades los robots, los cuales se ponen en competencia mediante el desarrollo de una pista de carreras con un línea negra donde los robots deberán seguir de forma autónomamente. Previo a la actividad de integración los estudiantes preparan, diseñan y construyen sus robots donde son sometidos a diferentes pruebas para que estos se encuentren alineados y sincronizados con la ayuda del profesor. Los robots finalmente participan en la "Carrera de Robots Seguidores de Línea, en la que participan los estudiantes de ingeniería, especialmente del curso "Arquitectura de Computadores"

Palabras clave: Robots Seguidores de Línea, Arquitectura de Computadores, Ingeniería de Sistemas.

Contextos educativos

Mariela Ortíz Camargo

Vicerrectoría Regional Santanderes- Sede Bucaramanga

Estrategia: Aprendizaje Basado en Proyectos



La práctica pedagógica pretendía que los estudiantes de la Licenciatura en Educación Infantil desarrollaran estrategias pedagógicas a partir del trabajo directo con pacientes en el espacio ludo-pedagógico de la FUSUNAB, en donde se pudo realizar la intervención de 80 pacientes. Se buscaba que dichas intervenciones pedagógicas fortalecieran en los estudiantes los saberes desde la psicopedagogía y el juego a partir de la creación de programas que integraran estos conocimientos en el entorno real de las aulas hospitalarias a través de actividades recreativas, académicas y lúdicas que le permitieran al paciente hacer más llevadera su estancia en el hospital, y para que al salir del mismo pudiese continuar con los estudios en su institución educativa. De esta forma los estudiantes tuvieron una aproximación al contexto y sus problemáticas reales para aportar desde sus conocimientos y capacidades.

Palabras clave: Producción Sonora, Pedagogía, Lenguaje Radial, Comunicación Social, Aprendizaje Basado en Proyectos.

El mapeo social como medio de intervención en la sociedad

Luis Fernando Mancera Ortiz

Rectoría Cundinamarca- Sede Girardot

Estrategia: Aprendizaje Basado en Problemas



El Mapeo Social, se concibe como una práctica, una acción de reflexión en la cual el mapa es sólo una de las herramientas que facilita el abordaje y la problematización de territorios sociales, subjetivos, geográficos. A lo anterior le sumamos otra serie de recursos como “dispositivos múltiples” y que consisten en creaciones y soportes gráficos y visuales que, se mezclan con dinámicas lúdicas, se articulan para impulsar espacios de socialización y debate, que son también disparadores y desafíos en constante movimiento, cambio y apropiación.

Palabras clave: Mapeo Social, Desarrollo Formativo, Trabajo Social.

La cartografía social y la pedagogía: una alternativa para fortalecer el sentido crítico y re-pensar la investigación

Flor María Morantes Valencia

Rectoría Cundinamarca- Sede Girardot

Estrategia: Aprendizaje Basado en Problemas



La cartografía social es una técnica de investigación empleada por distintas ciencias sociales. Su utilización permite el conocimiento ampliado de fenómenos sociales. Es importante en escenarios educativos, ya que los estudiantes pueden hacer lecturas holísticas de sus sujetos y objetos de estudio.

El objetivo pedagógico de esta práctica es emplear la cartografía social como metodología de estudio, para analizar críticamente distintos fenómenos propios del campo de la comunicación social y periodismo. Además, durante los cursos electivos Antropología cultural y Nuevas estéticas y representaciones urbanas, se desarrollaron talleres de cartografía social, los cuales tuvieron como objetivo el análisis de fenómenos sociales tales como la violencia de género y la seguridad ciudadana. Dichos talleres permitieron un análisis pormenorizado de los fenómenos y el desarrollo de una postura crítica por parte de los estudiantes. Por último, a través de los talleres de cartografía social, los estudiantes encontraron una forma didáctica de hacer investigación. Además, se motivaron para trabajar en equipo, escuchar a sus compañeros y llegar a consensos frente al análisis de los fenómenos. Esta experiencia sirvió como punto de partida para formular nuevos talleres y explorar distintas problemáticas en Comunicación Social y Periodismo

Palabras clave: Cartografía, Comunicación, Investigación, Innovación, Didáctica.

El genograma como instrumento para la identificación de habilidades sociales

Adriana Marcela López Ospina
Rectoría Cundinamarca- Sede Soacha
Estrategia: Aprendizaje Significativo



Esta práctica relata el proceso de Impacto en aula de clase denominado “El genograma como instrumento para la identificación de habilidades sociales”, llevado a cabo en la Corporación Universitaria Minuto de Dios CRS, en el curso habilidades interpersonales del semestre I del programa de Trabajo Social. El proceso tuvo como objetivo usar este instrumento tradicional del diagnóstico familiar como herramienta para la identificación de las habilidades sociales heredadas y adquiridas a través del reconocimiento de la estructura familiar y social.

Los resultados de cada una de las aplicaciones fueron usados como estrategia de fortalecimiento del proceso individual de construcción relacional, ya que su argumentación teórica se desarrolla a través de los soportes de propios del proceso de aplicación del instrumento inspirado en la mirada apreciativa desde las fortalezas de cada estudiante, centrando el interés en las habilidades heredadas o aprendidas en las familias de origen. El proceso de intervención se llevó a cabo a través de 3 sesiones de encuentro de clase desarrollado con la participación de 62 estudiantes, (3 grupos: NRC 786 con 18, NRC 802 con 25 y NRC 26034 con 19), haciendo uso de un lenguaje esperanzador y generador que hizo posible la creación de nuevas estrategias para su propio proceso de formación personal y profesional. Los estudiantes realizaron un proceso de reflexión e introspección que influyó en la forma en la que dan sentido a su vida, a partir de sus habilidades sociales.

Palabras clave: Familia, Habilidades Comunicativas y Sociales, Herencia, Introspección.

Aplicación del simulador Economática en el mercado de capitales de Colombia

Juan Gonzalo Trujillo Morales y Juan Carlos Mejía Restrepo
 Vicerrectoría Regional Eje Cafetero- Sede Pereira
 Estrategia: Múltiples estrategias



El objetivo de la práctica pedagógica era que los estudiantes modelaran portafolios de inversión con los activos ofertados en La Bolsa de Valores de Colombia, operados en tiempo real utilizando el simulador ECONOMATICA. La estrategia didáctica empleada es el aprendizaje colaborativo. Se conforman equipos de cuatro estudiantes que se inscriben en el concurso “La Bolsa millonaria”, se les autoriza accesos a la plataforma de La Bolsa de Valores de Colombia, al simulador, además de \$200.000.000 para realizar inversiones buscando la rentabilidad más alta.

A partir de la inscripción, diariamente; cada equipo diseña sus propios portafolios bajo criterios de riesgo, rentabilidad y tiempo, haciendo la distribución del dinero entre los activos de su preferencia; al cierre del horario de la bolsa de valores se evalúan las ganancias o pérdidas obtenidas, se calcula la rentabilidad y se ubican los grupos dentro de un ranking. La operación se repite durante 30 días calendario, al final se establecen los balances económicos para definir la posición alcanzada por cada grupo. Se evalúa a partir de cuatro criterios: Rentabilidad, diversificación, número de participaciones y registros contables. En los resultados se evidencia el aprendizaje, el trabajo colaborativo de los equipos, la comprensión de los diferentes contenidos, el manejo del simulador, habilidades para interpretar el ambiente económico y toma de decisiones y entender la relación que existe entre la situación económica, política del país y el mundo con el comportamiento del mercado de capitales Colombiano.

Palabras clave: Mercado de Capitales, Simuladores, Trabajo Colaborativo, Administración Financiera.

Fortalecimiento del vocabulario a través de espacios investigativos basados en el aprender-haciendo

Edier Caletth Rubio Mosquera
Vicerrectoría Regional Orinoquía- Sede Mitú
Estrategia: Múltiples estrategias



Esta iniciativa ha permitido generar una pedagogía que se traduce en un fenómeno social e inherente en los estudiantes del semestre VII de administración de empresas y salud ocupacional con una modalidad a distancia en UNIMINUTO sede Mitú. Con esto podemos establecer que se trata de una acción que promueve una aplicación de la didáctica para el desarrollo de ciertos conocimientos encaminados a adquirir vocabulario de una forma fácil y practica basada en el contexto y producción del mismo a través de la conexión de lenguas nativas de la región.

El objetivo de la iniciativa es mejorar el vocabulario en los estudiantes a través de espacios investigativos que recaen en un trabajo colaborativo y práctico donde intervienen lenguas nativas. Esta práctica basa sus principios en una indagación pedagógica por medio de un aprendizaje significativo basado en el aprendiendo-haciendo enmarcado en el uso de cartillas hechas por los estudiantes y la enseñanza de nuevas palabras en contexto que le permiten al estudiante incrementar su curiosidad la cual será clave para un aprendizaje colaborativo, a través de la cual, se puede concluir que el uso de dichas estrategias inciden positivamente en el incremento y aprendizaje del vocabulario de la lengua inglesa.

Palabras clave: Vocabulario, Bilingüismo, Contexto, Lenguas Nativas.

Despierta el millennial que hay en TIC

Félix Antonio Ramírez Meza

Vicerrectoría Regional Santanderes- Sede Bucaramanga

Estrategia: Aprendizaje Colaborativo



La generación millennial (nacidos después de los años 80), se caracteriza por ser digitales, hiperconectados y con altos valores éticos. Estos son los estudiantes que en su mayoría estudian en la corporación universitaria minuto de Dios. Teniendo en cuenta lo anterior, nuestros estudiosos desconocen algunas herramientas tic, que coadyudan a su proceso de aprendizaje en la asignatura de Estadística Inferencial, por lo tanto, se utilizó la técnica de aprendizaje colaborativo y se facilitaron una serie

de herramientas digitales para complementar la formación y a la vez, la apropiación de las tic. Esta práctica se desarrolló a través de tutorías presenciales con tablero digital, libro digital aplicando resúmenes y comentarios al mismo, automatización de las fórmulas en el software de Excel, video tutorías con collaborate, calculadora casio digital en pc o Smartphone y exámenes parciales digitales. De ésta forma el estudiante UNIMINUTO, y considerado millennial, conoce y trabaja con las herramientas tic, que fortalecen su proceso de aprendizaje, despertando el interés de aplicarlo en las demás asignaturas.

Dentro de los resultados se identificó que las tic y la generación millennial no son sólo redes sociales, aparte de que se dió el uso y apropiación de las herramientas digitales expuestas por el tutor (fórmulas en Excel, calculadora digital, libro digital, entre otros), además de que se obtuvo un mejor rendimiento en la asignatura de estadística inferencial, con respecto a los semestres anteriores

Palabras clave: Tic, Millennials, Enseñanza, Aprendizaje, Herramienta Digital.

Del cero al gesto: Un movimiento con emoción

Germán Gaitán Pedraza

Rectoría UVD

Estrategia: Aprendizaje Servicio



La práctica pedagógica desarrollada en el programa de Licenciatura en educación Física buscaba que los estudiantes establecieran la importancia de las emociones como eje transformador de las realidades para que los estudiantes a través de su experiencia y la apropiación de conceptos afiancen desde la psicomotricidad la importancia de la estimulación temprana en madres gestantes. La estrategia pedagógica utilizada fue el Aprendizaje-servicio, y a partir de ello se observó que los estudiantes comprendieron que el ejercicio de servir a la comunidad desde el rol docente requiere de la capacidad de hacer una lectura adecuada de contexto, un interés por servir y compartir los conocimientos y la capacidad de interpretar la importancia del maestro humanista. Los estudiantes lograron que las madres gestantes encontrararan en la estimulación temprana una manera de relacionarse con el bebé y descubrir que es la afectividad el primer estímulo para lograr el movimiento y, finalmente dar cuenta de la importancia del educador físico en el desarrollo de la persona.

Palabras clave: Estimulación Temprana, Emoción, Gestación, Educación Física.

Aprendizaje basado en proyectos y gamificación en el desarrollo de competencias investigativas

Anderson Domínguez Chamorro

Vicerrectoría Regional Caribe- Sede Barranquilla

Estrategia: Múltiples estrategias



Esta innovación se presenta al concurso de 4to Encuentro de Prácticas Pedagógicas Innovadoras, se realizó en la asignatura de Fundamentos de investigación del Programa en Licenciatura en pedagogía o educación infantil, y al finalizar esta experiencia, el alumnado fue capaz de desarrollar competencias investigativas en contextos educativos y sociales, específicamente promoviendo habilidades investigativas y actitudes positivas, frente a la investigación como base para su formación y para la formulación de proyectos investigativos.

Las estrategias utilizadas para el desarrollo de estas competencias fueron el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y gamificación, en primera instancia, las razones de su elección fueron: adaptación al modelo pedagógico praxeológico de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, el segundo motivo, la contextualización que permiten frente a las necesidades de una población con actitudes negativas para la investigación, y en tercera instancia, estas metodologías o estrategias son coherentes con la guía académica, currículo y cada una de ellas, desarrolla y estimula integralmente las competencias investigativas. Los resultados más importantes bajo el esquema de estas estrategias fueron: la entrega y socialización de un proyecto (Mini-anteproyecto), resultado de una construcción rigurosa, secuencial y progresiva desde un portafolio educativo, que puede ser un antecedente con una idea de investigación para su proyecto de grado, generada en tercer semestre de Licenciatura.

Palabras clave: Gamificación, Aprendizaje Basado en Proyectos, Competencias Investigativas.



www.uniminuto.edu/web/centroaeiou

