

CONECTAR

Edición 10 / diciembre 2023

**SEGUNDO ENCUENTRO DE
PRÁCTICAS DOCENTES:
INNOVACIÓN EDUCATIVA
MEDIADA POR LAS TIC EN
UNIATLÁNTICO**

**LA PÚBLICA AL
AIRE: LA NUEVA
EMISORA
INSTITUCIONAL**

**UNIATLÁNTICO RADICA SU
PRIMER PROGRAMA DE
PREGRADO 100% VIRTUAL**

**COMENZÓ LA VIRTUALIZACIÓN DE
CURSOS EN LA UA: 20 CURSOS, 20
EXPERIENCIAS PARA CONTAR**

Créditos:

Daniilo Hernández Rodríguez. **Rector**

Alejandro Urieles Guerrero. **Vicerrector de Docencia**

Claudia Baloco Navarro. **Jefe de Departamento de Educación, Virtual Medios Educativos y Audiovisuales**

Elmer Vega Ramírez. **Líder del área de tecnología**

Rocío Varela Arregocés. **Líder del área de pedagogía y calidad.**

Álvaro Piñón Salas, Melisa Caro Cervantes. **Editores de contenidos**

Gilberto Gómez Lindo. **Diseñador gráfico**

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN VIRTUAL, MEDIOS EDUCATIVOS Y AUDIOVISUALES

©2023, décima edición Boletín Conectar,
Universidad del Atlántico
Vicerrectoría de Docencia
Puerto Colombia - Colombia

TABLA DE CONTENIDO

Editorial

Comenzó la virtualización de cursos en la UA: 20 cursos, 20 experiencias para contar.

La Pública al aire: la nueva emisora institucional.

Uniatlántico radica su primer programa de pregrado 100% virtual.

Segundo Encuentro de Prácticas docentes: Innovación educativa mediada por las TIC en Uniatlántico.





INNOVACIÓN EDUCATIVA MEDIADA POR LAS TIC: EXPERIENCIAS TRANSFORMADORAS DESDE EL AULA

Esta edición del Boletín Conectar exalta la importancia crucial de la innovación educativa impulsada por la tecnología, explorando experiencias transformadoras en diversas áreas. Durante el Segundo Encuentro de Prácticas Docentes e Innovación Educativa Mediada por las TIC, celebrado en las instalaciones de la universidad el 23 y 24 de noviembre de 2023, se presentaron trabajos destacados que enfocaron su atención en la integración efectiva de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) al aula de clase, redefiniendo así la forma en que los estudiantes experimentan los procesos de aprendizaje.



Claudia Baloco

En el campo de la arquitectura, se identifica la aplicación de estrategias didácticas novedosas, como el uso de piezas Lego para redefinir la gestión educativa en la educación superior. Más allá de promover la creatividad, estas estrategias transforman la enseñanza del diseño arquitectónico y urbano. A su vez, la era digital invita a los artistas plásticos contemporáneos a incorporar técnicas novedosas en sus procesos creativos. La inclusión de estampas digitales en el grabado genera discusiones sobre las

prácticas artísticas actuales, su enseñanza, originalidad y preservación, enriqueciendo las posibilidades creativas de los estudiantes.

En este sentido, en el campo de la educación musical la integración efectiva de la tecnología en el aula marca un hito con estrategias pedagógicas diseñadas en colaboración con docentes de piano e informática musical. Estas experiencias multimedia transforman la manera en que los estudiantes interactúan con el sonido. En el campo de lo audiovisual, la exploración de legados históricos a través del cine ilustra cómo la intersección entre academia y cine puede generar reflexión crítica y diálogo interactivo entre los participantes.

En el caso de la reflexión científica en el área de Química, esta se impulsa mediante herramientas tecnológicas que promueven competencias argumentativas. La Epistemología de la Química respalda estrategias didácticas mediadas por las TIC, generando un impacto académico significativo. Así, la evaluación eficiente y atractiva para los alumnos encuentra apoyo en la tecnología, con estrategias innovadoras como la adopción de ambientes híbridos para mejorar el rendimiento académico y reducir, así, la deserción estudiantil, esta propuesta también se aplica en el área de Matemáticas.

La integración de la inteligencia artificial en el aula aprovecharla para el beneficio e impulso de los procesos pedagógicos, desde el diseño de videos hasta la creación de rúbricas de evaluación, ofreciendo una visión innovadora para la enseñanza y el aprendizaje.

De la misma manera, la realidad aumentada se posiciona como una herramienta pedagógica innovadora para el aprendizaje de lenguas extranjeras, reduciendo errores léxicos y ofreciendo una experiencia inmersiva y contextualizada.

Adicionalmente, para la Universidad del Atlántico la inclusión en la educación combina la tecnología y la celebración de la diferencia para generar un impacto positivo y duradero, especialmente en grupos como la comunidad sorda. Esto también sucede en los procesos de transformación de la enseñanza de lenguas

extranjeras mediante recursos pedagógicos cualitativos, donde se destacan las herramientas TIC como una oportunidad para revolucionar la presentación de contenidos, aumentando la motivación y participación de los estudiantes.

Por su parte, la educación contable global destaca la fortaleza de clases espejo que conectan a estudiantes y docentes de diferentes países, preparándolos para enfrentar realidades en el ámbito internacional.

En resumen, la compleja red de enfoques y disciplinas que se entrelazan en esta edición del Boletín Conectar revela un espectro diverso de posibilidades, cada una esclarecida por el potencial transformador de la innovación educativa impulsada por la tecnología. Cada experiencia que se describe en esta edición no solo resalta la eficacia de las herramientas tecnológicas en la enseñanza y el aprendizaje, sino que también agrega capas de profundidad y riqueza a la forma en que concebimos la educación en el siglo XXI. Estas experiencias actúan como faros que guían a docentes, estudiantes, investigadores y académicos hacia horizontes educativos inéditos, inspirándolos a abrazar la creatividad, la adaptabilidad y la colaboración en el camino hacia la excelencia educativa.

En este escenario dinámico, la tecnología no es solo una herramienta, también es un catalizador que desencadena una metamorfosis en la pedagogía, marcando el comienzo de una nueva era educativa donde la sinergia entre tradición y vanguardia redefine las experiencias de aprendizaje para las generaciones presentes y futuras.

COMENZÓ LA VIRTUALIZACIÓN DE CURSOS EN LA UA:

20 CURSOS, 20 EXPERIENCIAS PARA CONTAR

El pasado 11 de diciembre de 2023 el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales (DEV), adscrito a la Vicerrectoría de Docencia, hizo la presentación oficial de los primeros 20 cursos sometidos a procesos de virtualización. Estas asignaturas hacen parte de los planes de estudio establecidos en los programas presenciales de pregrado, ofrecidos por la universidad.



Al evento fueron invitados decanos, coordinadores de programa, los docentes responsables de la virtualización de los cursos y el equipo del DEV con el propósito de compartir la experiencia vivida por cada uno de los participantes en el proceso de virtualización.

En este contexto, la jefa del Departamento de Educación Virtual hizo una exposición sobre los referentes normativos y conceptuales que sirven de soporte para desarrollar la educación virtual en la institución. Su intervención se centró en resaltar el trabajo a nivel microcurricular, el cual se enmarca en la etapa de la planeación del programa clase a clase, que se consigna en el sílabo y se materializa en las experiencias concretas de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula. Estas experiencias representan innovación educativa al interior de la universidad al ubicar en el centro del proceso académico al estudiante, y al promover la flexibilización de la oferta y la modernización de las prácticas educativas, lo que se evidencia desde tres dimensiones:



Académica

Incluye nuevos formatos de oferta educativa, métodos de evaluación, competencias genéricas y acceso ubicuo. Abarca la divulgación de logros de las IES, prácticas innovadoras y nuevos formatos de certificados académicos, entre otros.

Pedagógica

Implica desarrollar estrategias de aprendizaje, generar conocimiento en la comunidad educativa, diseñar materiales didácticos, utilizar recursos educativos abiertos, acceder a tecnologías digitales disciplinarias y promover el trabajo en equipo y la autonomía.

Administrativa

Involucra la reducción del tiempo en la gestión documental, el acceso a la historia académica personal a pedido, la seguridad en el manejo de datos personales, la colaboración en la comunidad educativa, las relaciones con actores externos, el uso de sistemas de información longitudinal y el análisis de datos asociados.

En total, el DEV recibió la solicitud de virtualizar 44 cursos pertenecientes a 16 programas de 8 facultades.

De las 44 solicitudes se llevó a término el proceso con 20 de estos cursos, relacionados en la tabla 1.

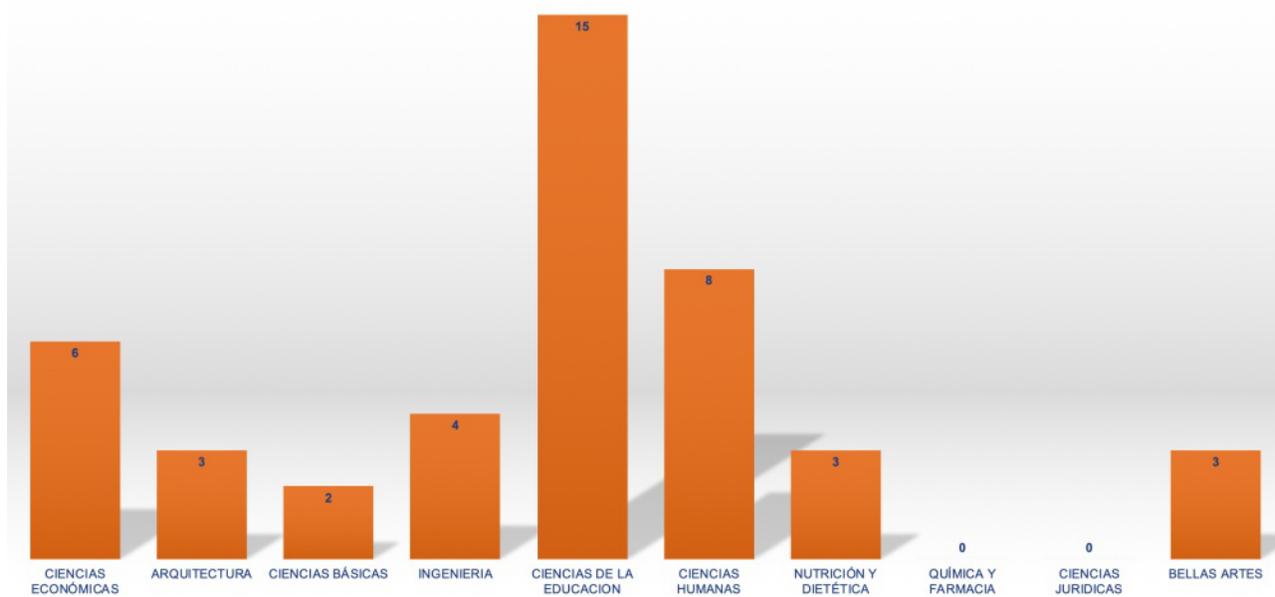


Gráfico 1. Solicitudes de virtualización de los cursos por facultad

FACULTAD	PROGRAMA	CURSO	DOCENTE EXPERTO
Arquitectura	Arquitectura	Laboratorio de creatividad	Delma Rocha
		Historia III	Carmen Meza Estrada
Bellas Artes	Danza	Psicología del desarrollo humano	Tania Iglesias
Ciencias Básicas	Química	Química general I	Jires Flórez
Ciencias de la Educación	Licenciatura en Educación Especial	Tecnologías aplicadas a los procesos inclusivos I	Liliana Herrera
		Práctica pedagógica profesional II	Shirley Barreiro
	Humanidades y Lengua Castellana	Lectura para el desarrollo del pensamiento crítico	Miguel Herrera
		Práctica pedagógica profesional en lengua castellana II	Rocío Varela - Miguel Herrera
	Licenciatura en Ciencias Sociales	Desafíos Impostergables de las ciencias sociales	Martín Orozco
	Licenciatura en Matemáticas	Competencias comunicativas para la investigación en educación matemática	Sandra Villarreal y Jonathan Cervantes
Ciencias Económicas	Economía	Trabajo de grado	Edelberto Alfaro
	Administración de Empresas	Estudio de trabajo	Danny Ortega
	Ciclos Propedéuticos de Administración de Empresas Turísticas	Seminario de opciones de grado	Ana Teresa Maldonado Carrillo
Ciencias Humanas	Lengua de señas	Cultura y sociedad	Darlin Ayala Freites
		Ética y política	Luz María Lozano
Ingeniería	Ingeniería Química	Balance de materia	Freddy Díaz
	Ingeniería Industrial	Gestión Tecnológica	Alberto Redondo Salas
		Automatización y control	Javier Roldán
	Ingeniería Agroindustrial	Manejo, empaque y conservación de productos agroindustriales	Yeimmy Peralta Ruíz
Nutrición y Dietética	Nutrición y Dietética	Políticas Alimentarias y Nutricionales	Kissy Macías Bolívar

Tabla 1. Relación de cursos virtualizados

Adicional a las asignaturas, el DEV también desarrolló cuatro cursos autogestionados o tipo MOOC, como también se le conocen, que sirven de apoyo a unidades administrativas tales como Talento Humano y el área de emprendimiento de la Vicerrectoría de Investigaciones, Extensión y Proyección Social.

CURSOS TIPO MOOC	DEPENDENCIA
Conectando Talentos	Dpto. de Gestión de Talento Humano
Emprendimiento	Unidad de Emprendimiento de la VIEP
Plataforma de gestión de aprendizaje - docentes	Dpto. Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales
Plataforma de Gestión de aprendizaje - estudiantes	Dpto. Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales

Tabla 2. Relación de cursos tipo Mooc

Con esta experiencia, la Universidad del Atlántico no solo avanza en los procesos de innovación educativa, sino que se pone a tono con las nuevas macrotendencias educativas que ven en el uso de las tecnologías una herramienta pertinente, para ofrecer experiencias de aprendizaje significativo a los estudiantes.

LA PÚBLICA AL AIRE: LA NUEVA EMISORA INSTITUCIONAL

Mediante Resolución Rectoral 003268 del 12 de diciembre de 2023 se creó el Sistema de Medios de la Universidad del Atlántico, una iniciativa de la Dirección de Comunicaciones y el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales.

En sintonía con lo anterior, el Sistema permite reforzar el posicionamiento de la identidad institucional a nivel interno y externo con tres componentes: Uniatlántico Radio, Uniatlántico Periódico, Uniatlántico TV.



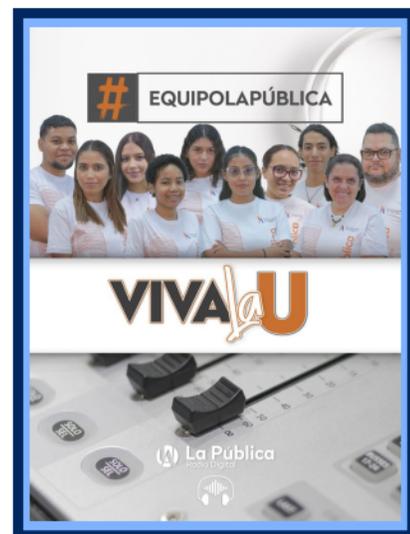
A la fecha, el componente de radio ya entró en funcionamiento a través de la emisora institucional denominada La Pública Radio Digital, la cual busca centrarse en la difusión científica y cultural de la universidad, establecer y mantener contacto con la sociedad y servir como herramienta de formación complementaria. En este contexto se promoverán los avances y resultados en materia investigativa y noticias institucionales que representen impacto social.

La Pública es coordinada por el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales, para quién este nuevo logro implica poner a disposición de la universidad una nueva herramienta de mediación pedagógica que permita desarrollar procesos formativos complementarios en la educación presencial y virtual. Así, se contribuye desde el DEV a la construcción de una sociedad más educada, informada, inclusiva y diversa.

En su primera etapa La Pública funcionará con la modalidad de podcast, es decir que la programación será pregrabada en su totalidad, se ha creado una parrilla de programación que será alimentada con las propuestas de programas radiales que surjan de las facultades, programas académicos y otras dependencias.

Ejemplo de esos programas son Viva la U, Cultura en Perspectiva, Gente Global, Luna Roja, TBT Historia, propuestas que hoy ya integran la parrilla de programación.

Escúchanos con un clic: <https://radio.uniatlantico.edu.co/>



UNIATLÁNTICO RADICA SU PRIMER PROGRAMA DE PREGRADO **100%** VIRTUAL

El pasado 11 de diciembre de 2023, la Facultad de Ciencias Humanas radicó ante el Sistema de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior (SACES) la solicitud de registro calificado del programa de Intérprete de Señas Colombiana, que se ofrecerá en modalidad 100% virtual, lo que representa un hito en la historia de la oferta académica de la universidad.

Para hacer realidad la meta, el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales (DEV) ha sido un apoyo efectivo para el equipo responsable de la formulación del documento maestro del programa. La radicación de la solicitud requería tener listos los cursos virtuales de los dos primeros semestres, por lo que se asignaron desde el DEV tres docentes acompañantes para brindar asesoría pedagógica y soporte técnico para la creación de los cursos, el diseño de los recursos educativos, las guías de aprendizaje y las actividades de evaluación.

En este contexto, se entrevistó a la profesora Yamileth Betancourt, actual líder del proyecto en la Facultad de Ciencias Humanas, para conocer cómo fue la experiencia de crear un programa de pregrado en modalidad virtual.



Conectar: ¿Por qué crear un programa de Intérprete de Lengua Señas?

Yamileth Betancourt: El programa de Interpretación de Lengua de Señas Colombiana-Español se justifica por la presencia de la población sorda en el país, la cual es una muestra de la diversidad lingüística y cultural del territorio. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud–OMS (2021) hay una estimación aproximada de 430 millones de personas sordas, que representa cerca del 5% de la población mundial que posee discapacidad auditiva. En Colombia, según la información más reciente de la Encuesta Nacional de Calidad de Vida realizada por el DANE en 2021, hay 459.784 personas que se autocalifican con algún nivel de discapacidad auditiva.

Este escenario pone en evidencia la responsabilidad que tienen, por ejemplo, las Instituciones de Educación Superior en ayudar a crear verdaderos espacios de inclusión para esta población, que les permitan gozar el derecho a interactuar y a participar en los diferentes ámbitos de la vida social, en un contexto bilingüe e intercultural. Es así que nos asiste la obligación de formar intérpretes de lengua de señas colombiana-español que tengan las competencias profesionales para mediar en la comunicación entre estas dos comunidades, sorda y oyente.

Es importante mencionar que, aunque actualmente tres universidades del país, La Universidad El Bosque en Bogotá (registro calificado de 2019), la Universidad del Valle en Cali (registro calificado de 2021) y La Universidad Metropolitana de Medellín (registro calificado de 2021), ofrecen programas para la formación de intérpretes de lengua de señas, estas instituciones no alcanzan a satisfacer la demanda nacional. Por tal motivo, la Universidad del Atlántico somete a consideración del Ministerio de Educación Nacional el programa de Interpretación de lengua de señas colombiana-español, el cual, por su ubicación, cubre la región norte del país.

En este sentido, el intérprete, egresado de la Universidad del Atlántico, será competente para desempeñarse como un profesional íntegro, con capacidades investigativas, respetuoso de la dignidad humana y con los conocimientos y habilidades necesarios para el ejercicio de su labor. Por ello, favorecerá la participación activa de las personas con discapacidad auditiva en cualquier contexto de socialización, a partir de la interpretación y/o traducción al español o de este a la lengua de señas colombiana.

C: ¿De dónde nace esta iniciativa?

YB: La iniciativa de crear el programa profesional surge de la necesidad de contar con intérpretes profesionales en el país, puesto que quienes han desempeñado este rol lo han hecho a partir de un conocimiento empírico y/o cursos de actualización sobre lengua de señas que ofrecen las asociaciones de sordos o algunas institutos de educación técnica. Por tal motivo, el Ministerio de Educación Nacional en sus Lineamientos de la Política de Educación Superior Inclusiva Nacional (2013), capítulo 3: Estrategias y acciones de educación inclusiva en la educación superior colombiana, hace el siguiente llamado a las Instituciones de Educación Superior: «fomentar la creación de programas de formación de intérpretes para sordos y sordociegos desde las Facultades de Ciencias Humanas en las IES colombianas».

Además, cabe subrayar que la iniciativa de la creación del programa de Interpretación también nace por el liderazgo que ha asumido la Universidad del Atlántico, a través del programa de educación inclusiva - DIVERSER, en el tema de la inclusión en el contexto universitario, la educación profesional inclusiva y el fomento por el reconocimiento y el respeto por la diversidad.

La Universidad del Atlántico es de las pocas instituciones de educación superior que ofrece el servicio de intérpretes para las personas sordas que ingresan a la vida universitaria en los diferentes programas profesionales de la institución. Estas acciones la posicionan como una institución líder en los procesos de inclusión a nivel regional y nacional.

*C: ¿Cuál es la demanda de estudiantes para este programa?
¿Cuántos esperan que se inscriban?*

YB: La demanda de este programa es alta, debido a la realidad nacional de la formación profesional de intérpretes, la cual es reciente. Además, los tres programas profesionales existentes en el país todavía no tienen egresados en esta profesión. Por lo tanto, se espera un número significativo de inscripciones; sin embargo, el programa abrirá 30 cupos por semestre.

C: ¿Cómo ha sido el acompañamiento del DEV para la creación de los contenidos?

YB: El acompañamiento del Departamento de Educación Virtual de la Universidad del Atlántico, dirigido por la Dra. Claudia Baloco, ha sido fundamental para la consolidación de este programa profesional, que será impartido en modalidad virtual.

Desde el inicio de este proyecto, hemos participado en cursos de formación en recursos pedagógicos virtuales y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones - TIC. Asimismo, hemos recibido orientación pedagógica y apoyo en el diseño y organización del contenido de cada una de las asignaturas, la elaboración de materiales educativos virtuales y el uso de la plataforma virtual. El respaldo de este Departamento ha sido y continuará siendo muy importante para el éxito del programa.

SEGUNDO ENCUENTRO DE PRÁCTICAS DOCENTES: INNOVACIÓN EDUCATIVA MEDIADA POR LAS TIC EN UNIATLÁNTICO

Con el propósito de dar cumplimiento al Plan de Desarrollo Institucional 2022-2031, el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales (DEV) realizó el Segundo Encuentro de prácticas docentes: Innovación educativa mediada por las TIC. Este evento está en sintonía con la línea 9 del PDI que busca

«Fomentar el uso y apropiación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) integrada a los procesos misionales, fortaleciendo las competencias digitales de la comunidad universitaria, la oferta académica de excelencia, la innovación pedagógica y la interacción con diferentes actores a nivel global, nacional y local» (p.13).

El encuentro resaltó las iniciativas de los docentes que buscan en el uso de las TIC una oportunidad para mejorar su práctica pedagógica y, por ende, obtener mayores resultados en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

En su versión de 2023, el Segundo Encuentro de Prácticas Docentes se centró en identificar y resaltar la innovación educativa realizada por los docentes de las distintas facultades, buscando poner en circulación las experiencias implementadas en los últimos tres años. También se favoreció la consolidación de un espacio académico de

proyección del uso pedagógico de las TIC por parte de los docentes, en el que se empiezan a perfilar experiencias investigativas y de innovación que proyectan a la universidad en el ámbito local, regional y nacional, y evidencian cómo es el proceso de apropiación de las nuevas tendencias educativas.

El comité organizador se propuso como objetivo general «Identificar los aportes de los docentes en torno a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la innovación e investigación para el fortalecimiento de los procesos formativos». La convocatoria se hizo a partir de seis líneas temáticas donde podían inscribirse los docentes:

- Actividades de formación en modalidad virtual
- Tecnologías/metodologías emergentes
- Innovación/aplicación de las TIC en el aula
- Competencia digital
- Investigación científica en tecnología educativa
- Políticas educativas y de investigación.

Se contó con dos ponentes centrales de carácter nacional: la ex viceministra del Ministerio de las TIC, **Dra. Nohora Mercado Caruso**, con su conferencia Transformación Digital: oportunidades y desafíos en la Educación Superior.



La **Dra. Adriana Martínez Lara**, de la Universidad Pontificia Bolivariana de Bucaramanga, también presentó su experiencia llamada AI EdTech: Transformando la Educación Virtual a través de la Inteligencia Artificial.

En lo que respecta a la participación de los docentes, se inscribieron 28 experiencias de las cuales se presentaron 26, representando a nueve facultades y 16 programas académicos. A continuación, encontraremos las ponencias en la Tabla 1:

FACULTAD	PROGRAMA	NOMBRE	TÍTULO DE LA EXPERIENCIA
Arquitectura	Arquitectura	Guillermo Romero Flórez	Uso de tutoriales vía internet.
		Liz Romero Sanjuan	Innovación y Tics: 'Piezas lego' como herramienta didáctica para el aprendizaje en Arquitectura y Urbanismo.
Bellas Artes	Lic. en Música	Santos Vizcaíno Visbal	Las TIC en el aprendizaje de la música.
	Artes Plásticas	Samuel Buelvas Ochoa	Las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas
		Jaime Enrique Santacruz Mercado	Uso de las TICs para impartir conocimiento (Meet, SICVI, Whatsapp, YouTube, Unreal Engine).
Ciencias Básicas	Química	Ledys Marina Hincapié Ospino	Propuesta para caracterizar la actividad científica de la Química desde el Tópico Epistemológico de 'contextos'.
	Biología	Faride Lamadrid Feris	Uso de las Qcards como estrategia evaluativa dinámica.
	Matemáticas	Gabriel Vergara Ríos	Enseñanza de matemáticas en ambientes híbridos.
Ciencias de la Educación	Idiomas	Alejandro Zuluaga Mercado	Relaciones interpersonales en el uso y abuso de las TIC.
	Lic. en Educación Infantil	Bryan Arrieta Núñez	Aprendizaje de idiomas por medio de la realidad aumentada.
	Administrativo Oficina (Diverser)	Lina María Yance Higgins	Propuesta Didáctica inclusiva para el aprendizaje significativo de la comunidad sorda.
Ciencias Económicas	Contaduría Pública	José Luis Yarzagaray García	Normas Internacionales de Información Financiera NIIF: Una experiencia de intercambio académico internacional mediado por las TIC.
	Turismo	Yira Alvarado Trespacios	Las TIC aplicadas al turismo.
	Administración de Empresas	Danny Daniel Eduardo Ortega Álvarez	Enseñanza de la Gestión de Operaciones utilizando MS-Excel, una experiencia de clase.
	Contaduría Pública	Alicia Patricia Duque Sánchez	Clases en aula de cómputo sobre ciclo completo de sistemas de costeo en Excel.
Ciencias Humanas	Lic. en Educación Especial	Aixa Milagros Franco Buelvas	Diseño atractivo de recursos académicos para la enseñanza del inglés en la educación superior.
	Historia	Jaime Álvarez Llanos	El Cine-Foro histórico como estrategia didáctica dinámica en la docencia universitaria.
		Myriam Bonilla Becerra	Uso de la aplicación Seterra como herramienta pedagógica.
Ciencias Jurídicas	Ciencias Jurídicas	Pedro Miguel Salas Solórzano	Práctica docente innovadora.
Ingeniería	Ingeniería Industrial	Elmer Vega Ramírez	Implementación de herramientas tecnológicas en línea como apoyo a la gestión empresarial.
		Ricardo Emilio Marín Daza	Programación y análisis de datos con Python en ambientes colaborativos usando Google Collaboratory Cloud GPU.
Nutrición y Dietética	Nutrición y Dietética	Adalberto Emilio Llinás Delgado	Uso de las redes sociales en la creación de conocimiento compartido.
		Kissy Macías Bolívar	Virtualización de asignatura.

Tabla 1. Relación de experiencias de Innovación Educativa

Para evaluar las experiencias se contó con la presencia de tres docentes externos: La Dra. Isabel Sierra, actual coordinadora de la Maestría en Educación del SUE Caribe; la Magíster Rocío Ramos, docente de la Universidad del Norte, y la Dra. Adriana Martínez, de la Universidad Pontificia Autónoma de Bucaramanga.

Como resultado de su evaluación las experiencias ganadoras fueron las siguientes:

Facultad	Docente	Experiencia	Puntaje	Puesto
Ciencias Humanas	Miryam Bonilla Becerra	Uso de la aplicación Seterra como herramienta pedagógica	89,3	1
Ciencias de la Educación	Bryan Arrieta Núñez	Aprendizaje de los idiomas por medio de la realidad aumentada	89	2
Ciencias Jurídicas	Pedro Salas Solórzano	Implementación de las TIC en el curso de derecho informático	88	3
Ciencias de la Educación	Mirna Bernal, Rafael Jiménez, Cristian Barreto	Diseño de cursos virtuales en wix: Una experiencia en educación superior	86,3	Mención de Honor
	Osmeris Esquea	La IA entre aciertos y desafíos	86,3	Mención de Honor
Ciencias Económicas	Yira Alvarado	Las TIC aplicadas al Turismo	84	Mención de Honor
Ciencias Básicas	Faride Lamadrid	Uso de las Qcards como estrategia evaluativa	82	Mención de Honor
Ciencias Humanas	Aixa Franco	Diseño atractivo de recursos académicos para la enseñanza del inglés	80,8	Mención de Honor
Bellas Artes	Samuel Buelvas	Las TIC en la enseñanza del grabado	80,5	Mención de Honor
Ciencias Económicas	Alicia Duque	Clases en aula de cómputo sobre Ciclo completo de Sistemas de costeo en Excel	80	Mención de Honor

Además de la identificación de las 26 experiencias, se destacan los siguientes resultados:

- Fortalecimiento del espacio académico para la divulgación del quehacer pedagógico y de experiencias significativas de los docentes, creado en el primer encuentro.
- Identificación de experiencias que, sometidas a mejoras de tipo técnico, pueden convertirse en propuestas de investigación y contar con el apoyo de la Vicerrectoría de Investigaciones, Extensión y Proyección Social.
- Fortalecimiento de las relaciones del Departamento de Educación Virtual con docentes, investigadores y otros miembros de la comunidad académica.
- Una comunidad académica fortalecida a partir de la realización del evento.
- 26 experiencias a registrar en el indicador de las Facultades participantes, en relación con sus prácticas de innovación educativa con TIC, por cada programa académico de pregrado.

A continuación, compartimos las 26 experiencias:



ARQUITECTURA

Innovación y TIC: «piezas lego» como herramienta didáctica para el aprendizaje en Arquitectura y Urbanismo.



Ponente: Liz Romero San Juan

Palabras clave: herramienta piezas lego, metodología del proceso de diseño arquitectónico y urbano, estrategia didáctica y aprendizaje basado en problemas.

La educación enfrenta retos de innovación en el uso de las TIC para transformar el aprendizaje convencional en Arquitectura y Urbanismo; se requiere de nuevas estrategias didácticas por la dificultad de los estudiantes en la producción de la obra arquitectónica y urbana, la identificación del problema y la solución del proyecto de diseño.

La investigación se aborda desde la gestión educativa en la Educación Superior, aplicando la herramienta piezas lego como estrategia innovadora y alternativa en el proceso de diseño arquitectónico y urbano para promover la creatividad y concreción del objeto de estudio, mediante la construcción de la idea, el concepto del diseño, la zonificación, la representación del diseño y el uso de la herramienta TIC. El juego con piezas lego se transforma en herramienta didáctica para concebir un aprendizaje entre forma, función, orden, organización y técnica en la arquitectura y su espacio.



Uso de tutoriales vía internet

Ponente: *Guillermo José Romero Flórez*

En pandemia, las clases fueron virtuales, sabiendo que no era lo mismo una clase presencial a una virtual. El tiempo de acompañamiento a los estudiantes era más reducido, por eso las clases eran grabadas y compartidas en SICVI-567 o vía YouTube. En vista de la cantidad de visualizaciones, el docente decidió seguir grabando las clases y usando el formato de compartir en SICVI-567 como evidencia del trabajo, además de la publicación de los videos en la plataforma YouTube por petición de los estudiantes

El docente Guillermo Romero orienta la asignatura: «Diseño asistido por computación», con apoyo de software que permite modelar en 3D y 2D, además para diseñar los planos arquitectónicos usa un software llamado REVIT, el cual combina una serie de comandos (aproximadamente 500), lo que dificultaba la enseñanza presencial por los tiempos, la lentitud de los computadores y la velocidad de información bidireccional, que considera muy lenta. Aplicando la enseñanza que le dejó la pandemia, descubrió que podía combinar las dos formas de comunicación: magistral y grabaciones digitales.

Para lograr este objetivo, usó dos software, uno llamado OBS, que sirve para grabar la clase magistral, y, posteriormente, otro software llamado DAVINCI, que servía para la digitalización del video. Con este último, podía recortar, editar y comprimir una clase de 2 horas a 40 minutos, con un aliciente, el alumno podrá consultarla el número de veces que desee hasta lograr su objetivo.

El docente constató que la metodología didáctica era un éxito, a través de la verificación de las horas de consultas por los estudiantes en el canal de YouTube.



BELLAS ARTES

Las TIC en el aprendizaje de la música

Ponente: *Santos Vizcaíno Visbal*

El problema consistía en diseñar estrategias pedagógicas con la tecnología de apoyo a los procesos de aprendizaje en el aula. Se identificaron procedimientos didácticos con distintos contenidos y softwares / hardware.

Para un mejor acercamiento al problema, se ha trabajado desde la investigación en el aula, y a partir del modelamiento y la imitación con la participación de docentes del área de piano y de Informática musical.

A la fecha, el trabajo se encuentra en su fase final de desarrollo y la experiencia ha sido productiva, dado que los trabajos multimedia realizados, actualmente, son utilizados, con buenos resultados, por docentes y estudiantes de las áreas específicas del conocimiento.



Las TIC en la enseñanza del grabado



Ponente: Samuel Buelvas Ochoa

La revolución tecnotrónica o la era de las computadoras está planteando a los artistas plásticos contemporáneos la incorporación a sus procesos creativos las nuevas técnicas digitales.

En los más recientes salones internacionales de grabado se ha venido observando la inclusión de estampas realizadas mediante el procesador como herramienta y recurso artístico, provocando una interesante discusión en torno a las prácticas del grabado y los nuevos medios, así como sobre su enseñanza, la originalidad y su preservación.

Algunas de las conclusiones sobre la experiencia en el empleo de las TIC en la enseñanza del grabado con los estudiantes de artes plásticas son:

- Aumentan las oportunidades para acceder al conocimiento de la gráfica tanto tradicional como contemporánea, desarrollar habilidades creativas actualizadas, colaborativas e inculcar altos valores positivos culturales a los estudiantes.
- Propician almacenar la experiencia conectiva de gráficas y visibilidad global de la investigación de los talleres de grabado de la periferia.
- Tener un conocimiento sobre las tendencias actuales de la gráfica y encontrar pares evaluadores nacionales e internacionales.
- Favorecen el intercambio de conocimiento sobre los procedimientos de las técnicas del grabado.
- Facilitan la creación de una colección internacional de referencia o museo virtual del grabado.



Uso de las TIC para impartir conocimiento (Meet, SICVI, WhatsApp, YouTube, Unreal Engine)



Ponente: Jaime Enrique Santacruz Mercado

El empleo de las TIC, redes sociales y plataformas educativas y de diseño gráfico, como Unreal Engine, en la educación de estudiantes de arquitectura es esencial para expandir sus habilidades creativas y técnicas. Estas herramientas les permiten visualizar y experimentar diseños de manera inmersiva, facilitando la comprensión de conceptos espaciales y fomentando la colaboración en proyectos, lo que les brinda una ventaja significativa al integrar tecnología avanzada en su formación académica y profesional.



El diseño virtual de escenarios puede presentar desafíos técnicos y logísticos significativos. La necesidad de equipos potentes puede generar costos elevados, restringiendo el acceso a estudiantes con recursos limitados. Además, aspectos como la iluminación y las cinemáticas complejas pueden requerir un conocimiento técnico profundo para lograr resultados realistas, lo que puede representar una curva de aprendizaje pronunciada. La dependencia de la tecnología también puede llevar a problemas de compatibilidad o errores técnicos que afecten el flujo de trabajo y la entrega de proyectos en tiempo y forma.

Con base en lo anterior se plantea el siguiente interrogante: ¿Cuáles podrían ser las mejores estrategias para la enseñanza, no solo del manejo de las plataformas como Unreal Engine para la enseñanza de creación de ambientes virtuales y técnicas de cine, con los pocos recursos tecnológicos con los que cuenta la Universidad?

A partir del desarrollo de videos tutoriales, con el uso de YouTube y la plataforma SICVI-567, el docente les facilita el material y el acceso al equipo personal, apoyándolos en el proceso de aprendizaje de estas técnicas cinematográficas para la creación de escenarios virtuales.

Aunque la universidad no cuenta con los recursos de cómputo para el desarrollo adecuado de este tipo de clases, se ha logrado que tanto estudiantes de artes plásticas como de arquitectura logran hacer algunos aspectos básicos usando las herramientas mencionadas; sin embargo, la documentación de la experiencia tiene algunas limitaciones a raíz del cierre del Canal de YouTube que se tenía como base para el almacenamiento, a partir del correo institucional y con la limitación del espacio.

Parte de las experiencias de los estudiantes y algunos de los videos tutoriales se perdieron, no obstante, estos se han ido recuperando poco a poco y, a su vez, esto sirve de recurso pedagógico para mostrar lo que otros estudiantes han logrado desarrollar y hasta dónde pueden avanzar de manera autónoma con los videos en YouTube que han sido posteados en la plataforma Institucional.

Propuesta para caracterizar la actividad científica de la química desde el tópico epistemológico de «Contextos»



Ponente: Ledys Hincapié Ospino

La reflexión científica centrada en la Química requiere la implementación de competencias argumentativas mediada por las tecnologías, que faciliten la transmisión del conocimiento científico, la socialización y la enseñanza desde el tópico epistemológico de esta ciencia, por ello, desde la asignatura Epistemología de la Química se fortalece su interpretación e importancia más allá de la reflexión.

La enseñanza de la Química, entendida como reflexión filosófica de la experiencia, su práctica y divulgación, es un reto para los estudiantes. La Epistemología de la Química es una asignatura seleccionada por jóvenes matriculados de cuarto a décimo semestre, sin prerequisites, lo que despierta en el grupo de estudio un interés y compromiso alrededor de la reflexión.

En simultánea, los estudiantes reciben formación en el diseño de estrategias metodológicas y tecnológicas que faciliten no solo la exposición, sino la explicación de los distintos temas tratados en esta asignatura, por lo tanto, el desarrollo y aplicación de estrategias didácticas mediadas por las TIC en el transcurso de la asignatura ha generado gran impacto académico en los estudiantes, encontrando experiencias significativas en el aprendizaje y el logro de los objetivos, propósitos, competencias y fines del programa ofreciendo resultados positivos y excelentes.

De las reflexiones y ponencias generadas durante las clases han surgido diseño de diapositivas, resúmenes, póster, artículos, entre otros productos.

Uso de las Qcards como estrategia evaluativa dinámica



Ponente: Faride Lamadrid Feris

Con el propósito de evaluar si los contenidos programáticos de la clase estaban siendo cumplidos, y si los estudiantes lograban apropiarse de ellos, se inició la exploración de diferentes estrategias que permitieran alcanzar dicho objetivo de la manera más eficiente y acuciosa. El número de estudiantes en el aula de clase y el hecho de no tener todos acceso a una aplicación o a internet, dificultaba el uso de algunas herramientas, además la necesidad de obtener resultados inmediatos, mejorando el proceso de retroalimentación de los conceptos o de las preguntas formuladas fueron las razones para implementar un sistema novedoso.

Se inició con las evaluaciones clásicas de selección múltiple para establecer una base comparativa y luego se exploró el uso de evaluación en tiempo real, a través de la plataforma Moodle, luego en Quizziz, que ofrecía una plataforma más divertida y dinámica que permitía generar un contexto menos rígido de la evaluación, simulando un entorno social más asociado al juego que a la evaluación.

Finalmente, para superar la barrera de disponibilidad de dispositivos y el acceso a la red por parte de todos se realizó una integración de una estrategia física clásica en papel, pero usando códigos QR que fueran leídos en un único dispositivo con acceso a la red y así obtener resultados en tiempo real, facilitando la retroalimentación de la actividad y el refuerzo de los contenidos, convirtiéndose en un entorno social asociado más al juego que a la evaluación.

Enseñanza de matemáticas en ambientes híbridos



Ponente: *Gabriel Mauricio Vergara Ríos*

Existe una tendencia marcada a creer que, por su grado de abstracción y simbolismo, las matemáticas solo se deben enseñar mediante el contacto directo de docente con dicentes, dejando de lado los grandes aportes que que los ambientes híbridos proporcionan al proceso de enseñanza aprendizaje, en los que, además de permitir la interacción masiva de docente con estudiantes, representa una ventaja para los estudiantes, quienes no se ven en la necesidad de tener que desplazarse obligatoriamente hasta los salones de clase, sino a través de una conexión remota y, quizás, desde la comodidad de su casa o desde cualquier lugar del campus pueden conectarse a la clase.



Lo anterior, representa un ahorro importante en las finanzas de los estudiantes y de las instituciones educativas, puesto que además de reducir la contratación docente, contribuyen a la reducción de la deserción estudiantil, dado que muchos estudiantes deben trabajar para pagar sus estudios y ayudar económicamente a sus familias.

Se puede asegurar, entonces, que con la implementación de ambientes híbridos se obtiene:

- Dinamización del proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas.
- Facilidad de acceso al conocimiento.
- Mejora en el rendimiento académico de los estudiantes.
- Mejor coordinación y armonía en el trabajo en equipo entre las diferentes dependencias implicadas en el proceso.
- Aplicación práctica de los conocimientos teóricos.
- Adecuación tecnológica de los laboratorios de clase.

Al finalizar el periodo académico, se presentó a la coordinación del programa de Matemáticas, a la decanatura de Ciencias Básicas y a la Vicerrectoría de Docencia un informe estadístico sobre el desarrollo del curso y los resultados obtenidos por los estudiantes, lo que aunado a los elementos anteriormente expuestos, se puede condensar en un material de apoyo e impulso para que otros programas lo tomen como modelo y ojalá, prontamente, los pongan en marcha en beneficio de la comunidad académica e investigativa.



Digitalización de rompecabezas tipo Burrpuzzles

Ponente: *José Solórzano Movilla*

Como parte del proceso de planificación del curso «Taller de Razonamiento Cuantitativo», se diseñó una actividad fundamentada en la resolución de problemas desafiantes, la cual estuvo dividida en las siguientes etapas:

Metodológicamente, la propuesta se fundamenta en un taller en el que se implementa un diseño de investigación-acción que presenta las siguientes fases:

- Fase preparatoria y de formulación de los problemas: En esta fase se tomaron estudios orientados a la teoría de resolución de problemas y prácticas STEM para determinar las estrategias a implementar en el taller, a través del uso de rompecabezas tipo burrpuzzles.
 - Trabajo de laboratorio.
 - Diseño de un prototipo de videojuego: Haciendo uso de plataformas informáticas como Blender, para hacer el modelado de cada una de las piezas del burrpuzzle así como el algoritmo de solución.
- A seguir, se presenta la implementación de la actividad: Fase preparatoria y la formulación de los problemas. Los estudiantes, de forma grupal, resuelven los rompecabezas, diseñan el paso a paso de la solución y lo comparten con sus compañeros.
- Trabajo de laboratorio: los estudiantes logran proponer una serie de prototipos de videojuegos con los cuales se articulan con temas de la asignatura.

La experiencia alcanzó los objetivos de formación, destacando que algunos grupos lograron llevar a un programa como GeoGebra el rompecabezas

La Inteligencia Artificial: Entre aciertos y desafíos

Ponente: *Osmeris Esquea Gamero*



¿De qué forma se pueden aprovechar las bondades de la inteligencia artificial en la práctica educativa?

Es importante hacer una caracterización de los beneficios que ofrece la IA en educación para luego relacionar con los resultados de aprendizaje propuestos en las asignaturas, y así diseñar estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por las IA, buscando la consecución de resultados de aprendizaje.

Para la caracterización de los beneficios que ofrece la IA en educación se ejecutaron acciones en lo teórico y lo práctico. En lo teórico se realizó un proceso de consulta buscando acceder a la información pertinente de la temática. En lo práctico, se participó en procesos de formación sobre la utilidad de la IA en educación que permitieron fortalecer el conocimiento con la aplicación práctica. Como complemento de esta caracterización se desarrolló una actividad diagnóstica a los estudiantes sobre el uso de herramientas de IA en sus actividades académicas.



- Diseño de videos con personajes importantes de la asignatura: Programando una IA generativa de texto se crea un guion sobre un personaje, que se transforma en audio con IA Elevenlabs y luego en video con la IA Studio D-ID. Este video se utilizó para dar la bienvenida a los estudiantes de la asignatura y luego para que los estudiantes crearán unos propios.
- Uso de IA para el diseño de rúbricas de evaluación: Utilizando la plataforma educativa Eduteka se crearon los prompt para el diseño de rúbricas según estudios de casos.
- Uso de plataformas IA en investigación: Desarrollo de taller sobre las plataformas como: Elicit.org que ofrece información confiable, Scite.ai que proporciona citas reales de artículos publicados, Research Rabbit que organiza las búsquedas en colecciones, ChatPDF que facilita y agiliza la lectura y el análisis de artículos de revistas. La información consultada se organiza en una matriz de revisión bibliográfica del objeto de investigación.

Esta práctica docente de innovación presenta como criterios de valoración:

- **Visibilidad:** Con el video diseñado con personajes de la asignatura se logró estar entre los seis ganadores del país del Plan de Incentivo Profuturo 2023.
- **Pertinencia:** Responde a la conceptualización y alcance de las tecnologías emergentes en relación con el contexto educativo.
- **Coherencia:** Hay una fuerte consistencia entre los fundamentos teóricos y prácticos de la IA, la necesidad de integrar a la práctica educativa, las acciones y los resultados de aprendizaje.
- **Innovación:** Diseño de materiales (videos) e instrumentos de evaluación (rúbricas), uso de herramientas de consulta de información, que fortalecen la enseñanza y el aprendizaje.

Resultados: Integración de herramientas y el diseño de materiales.

Relaciones interpersonales en el uso y abuso de la TIC

Ponente: Alejandro Enrique Zuluaga Mercado

En la actualidad, la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos pedagógicos ha transformado la educación, ofreciendo nuevas oportunidades y desafíos. Sin embargo, la creciente deshumanización en los ambientes educativos, manifestada en dificultades de interacción y comunicación humana, así como sentimientos de soledad y aislamiento plantea interrogantes cruciales sobre cómo abordar estos problemas. De esta manera, la propuesta «Desarrollo personal y uso y abuso de las TIC» aborda esta cuestión de manera integral, proponiendo alternativas para mejorar las relaciones interpersonales en la comunidad educativa.

Así, se plantea la siguiente pregunta fundamental: ¿Cómo se pueden desarrollar actividades que mejoren las relaciones interpersonales, generando bienestar psicológico, motivación para el aprendizaje, incremento en la concentración y mayor desarrollo cognitivo y emocional en la comunidad educativa?

La respuesta se encuentra en la implementación de dinámicas de grupo y juegos psicológicos vivenciales. Estas actividades están diseñadas para fomentar la interacción y comunicación humana, creando un ambiente pedagógico lúdico, divertido y amable que facilite el aprendizaje y el desarrollo cognitivo y personal, incluyendo la inteligencia emocional interpersonal e intrapersonal.

Los resultados de estas experiencias son notables. Los participantes experimentan una sensación de bienestar interior, una mayor motivación para el aprendizaje, mejoras significativas en las relaciones interpersonales y una expresión más fluida de los sentimientos. Además, se observa una predisposición mejorada para el trabajo grupal y cooperativo, contribuyendo a la construcción de un ambiente académico amable, lúdico y divertido que facilita el aprendizaje.

Estos talleres vivenciales, presentados en forma de dinámicas de grupo y juegos psicológicos, han sido implementados con éxito en ambientes educativos universitarios durante varios años. Lo destacable es que son fácilmente replicables en otras instituciones educativas. Aunque existen instrucciones escritas para su implementación, es esencial señalar que el carácter vivencial de estas actividades implica que los docentes interesados deberían vivir directamente la experiencia. La disponibilidad de videos que muestra la implementación facilita el acercamiento y la apropiación de las técnicas por parte de los educadores.



Aprendizaje de idiomas por medio de la realidad aumentada



Ponentes: *Bryan Arrieta Núñez*

La utilización de la realidad aumentada (RA) como herramienta pedagógica para reducir errores léxicos en el aprendizaje del portugués como lengua extranjera se presenta como un enfoque innovador y prometedor. Este enfoque aprovecha la capacidad de la RA para fusionar elementos virtuales con el entorno físico, brindando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje inmersiva y contextualizada.

La RA ofrece la posibilidad de visualizar palabras, frases y contextos lingüísticos directamente en entornos reales, lo que permite una conexión más profunda entre el contenido de aprendizaje y su aplicación práctica. Al replicar situaciones auténticas, la RA facilita la comprensión y retención del vocabulario, ofreciendo a los estudiantes la oportunidad de experimentar el idioma de manera significativa.

La interactividad y participación activa son aspectos destacados de este enfoque, ya que la RA permite a los estudiantes interactuar con objetos y situaciones virtuales, participar en actividades prácticas y recibir retroalimentación en tiempo real. Esta metodología activa fomenta la participación y el compromiso, elementos esenciales para un aprendizaje efectivo.

Además, al abordar específicamente los errores léxicos, la RA proporciona un enfoque personalizado para corregir y mejorar la precisión del vocabulario. La retroalimentación inmediata y la visualización contextualizada de términos contribuyen a superar obstáculos comunes en el aprendizaje de un idioma extranjero.

Sin embargo, se destaca la necesidad de una implementación cuidadosa y consideración de posibles limitaciones tecnológicas. A pesar de estos desafíos, la utilización de la realidad aumentada en la enseñanza del portugués como lengua extranjera representa una innovación educativa valiosa que puede mejorar la eficacia y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.



Didácticas inclusivas para el aprendizaje significativo a la comunidad sorda



Ponente: *Lina María Yance Higgins*

El programa Diverser comparte con entusiasmo su experiencia, la cual ha tenido un impacto significativo tanto en la comunidad sorda como en la comunidad académica en general de la Universidad del Atlántico. Su propuesta innovadora se centró en el diseño de una serie de actividades inclusivas, destinadas a fortalecer el aprendizaje de la lengua de señas en la comunidad sorda.

La tecnología desempeñó un papel crucial en su iniciativa, se utilizaron aplicaciones y plataformas en línea para facilitar la práctica y el aprendizaje de manera interactiva. Implementaron entornos de aprendizaje que no solo respetaban, sino que también valoraban, la cultura y la lengua de señas. Esto implicó la contratación de docentes sordos y la disponibilidad de intérpretes de lengua de señas. Además, organizaron talleres y eventos culturales que fomentaron la participación tanto de la comunidad sorda como de la oyente, promoviendo la interacción y el respeto mutuo. Estos esfuerzos contribuyeron a una mayor comprensión, respeto y participación entre ambos grupos.

Entre los resultados más evidentes se destaca el notable aumento en la fluidez y comprensión de la lengua de señas entre los estudiantes sordos. Este avance no solo mejoró su capacidad de comunicación, sino que también incrementó su participación activa en los ámbitos académicos y sociales. Además, se logró construir un informe detallado y documentado que abarca la planificación, implementación y evaluación de las estrategias didácticas inclusivas de Diverser. Este informe resalta las actividades clave, los recursos utilizados y los resultados obtenidos.

En resumen, la experiencia en Diverser ha demostrado que la combinación de tecnología, respeto cultural y acciones inclusivas puede generar un impacto positivo y duradero en la comunidad sorda, así como en el entorno académico en su conjunto.



Diseño atractivo de recursos académicos para la enseñanza del inglés en la educación superior

Ponente: Aixa Milagros Franco Buelvas



El maestro hace uso de las TIC cuando emplea equipos tecnológicos o hace uso de plataformas educativas. Pero, ¿los contenidos que presentan son atractivos para el aprendizaje de la Lengua Extranjera (LE)? ¿La forma en la que se exhiben las guías de aprendizaje de evaluación puede influir en la motivación del estudiante de nivel superior para aprender la LE? En este estudio se analizaron, de manera cualitativa, algunos recursos pedagógicos elaborados por docentes de LE en los años 2020-2021 para la asignatura Taller de Inglés, la cual se imparte en las licenciaturas de la Universidad del Atlántico. El propósito que orientó esta acción es el de proponer el diseño de recursos académicos para la enseñanza del inglés en estudiantes de la educación superior. Se tiene en cuenta lo expuesto por López-Meneses, Cobos-Sanchiz, Martín-Padilla (2018, p. 1150); el grupo GRIAL (en García Peñalvo & Seoane, 2015, p. 132); y Álvarez (2011, p. 115).



En la observación de las guías de estudio, y otros recursos pedagógicos elaborados por docentes de LE en los años 2020-2021, se descubrió que la mayoría de estos están diseñados en la herramienta Microsoft Word. Se presentan textos (algunas veces como capturas de pantalla) acompañados de imágenes, en su mayoría, sin editar; además de fotografías o capturas de pantalla del texto guía. Por lo anterior, se propone la creación de recursos académicos que capten la atención del estudiante haciendo uso de plantillas online para Power Point y Google Slide. Dentro de estas, se incluyen formas, imágenes y fotografías editadas y adaptadas; además, se insertan audios y, en algunos casos, enlaces de videos. Para el seguimiento y evaluación del aprendizaje se propone la creación de actividades interactivas en plataformas online, formularios de Google y evaluaciones tradicionales llenas de imágenes coloridas y audios.

Como resultado, se incluyen alrededor de 30 presentaciones de Power Point compartidas en el Drive de la Universidad del Atlántico, 20 formularios de Google Forms y 10 cuestionarios de daypo.com. Se reciben comentarios positivos de los estudiantes en los que manifiestan agrado por los recursos presentados; se percibe la participación al 100% durante las clases, pero, sobre todo y lo más destacado, es la de aquellos que al comienzo del curso demostraron inseguridad y poco manejo de la LE. Se hace un seguimiento por clase dada, lo que permite un mayor número de calificaciones; se incluyen la autoevaluación y evaluación apreciativa del docente. Se hace uso de la plataforma educativa institucional, y también de la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp como medios para compartir los recursos académicos.

Los recursos diseñados por cada uno de los docentes durante los años 2020-2021 se encuentran en la plataforma Drive, a la que todos los maestros de LE de la universidad del Atlántico tienen acceso por medio de su correo institucional. La propuesta se presenta en esta carpeta para los niveles de Inglés II y III. Lastimosamente, los formularios de Google realizados en el año 2022 se perdieron por capacidad de almacenamiento; por lo que fue necesario hacer unos nuevos en la cuenta personal. Las aplicaciones de daypo.com están a libre disposición, ingresando a la plataforma en la categoría de idiomas. La propuesta que se plantea no requiere de grandes conocimientos en herramientas tecnológicas, sino de la disposición del maestro para elaborar recursos que sean agradables a la vista; y por supuesto, para el aprendizaje de la LE.

Diseño de cursos virtuales en Wix: Una experiencia en educación superior

Ponentes: Mirna Bernal Martínez, Rafael Jiménez Quintero, Cristian Barreto Angarita

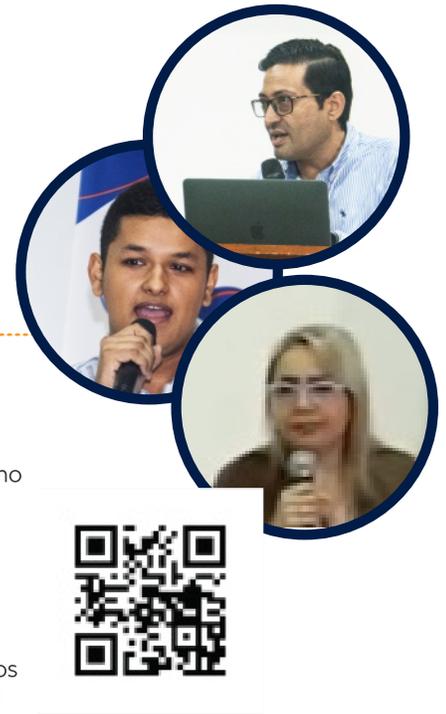
Las nuevas alternativas de enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI han generado herramientas y metodologías innovadoras que incluyen la utilización de las TIC como un medio en los procesos pedagógicos y de nuevos conocimientos. En efecto, la evolución de las TIC hace necesario que los estudiantes en formación adquieran competencias para acceder a los recursos en Internet y ambientes virtuales que promueven su formación académica y disciplinar.

El nivel de competencias se puede evidenciar en la aplicabilidad, utilidad y función que encuentra el estudiante. El propósito es generar espacios formativos en todos los niveles de educación, caso específico de la Maestría en Educación de la Universidad del Atlántico, donde se identificó que los estudiantes no construyen espacios académicos virtuales a través de los recursos en la Web. Además, se evidenció que los estudiantes desconocen de plataformas de aprendizaje para trabajar de forma asincrónica y fomentar el uso de las tecnologías.

El resultado de esta experiencia fue la creación de 8 recursos disponibles en Wix, diseñados por los estudiantes de la Maestría. Dentro de los temas específicos que motivaron a los estudiantes se encontraron: la interculturalidad, la metodología en investigación, la enseñanza del inglés, la cocina como laboratorio de química, el ecosistema, la ciénaga, entre otros.

Los estudiantes emplearon y diseñaron actividades de aprendizaje de seguimiento y evaluativas en línea, dentro de algunas herramientas como Padlet, Jamboard, Socrative, Nearpod, Mindmister y Kahoot. Se pudo evidenciar que los estudiantes del curso aprendieron a articular y publicar diferentes formatos de contenido en el recurso creado en Wix. Todos los diseños incorporaron elementos de accesibilidad, elementos de interacción, a través de foros de dudas y presentación, contacto y redes sociales. Además, los estudiantes emplearon Canva para el diseño creativo de presentaciones sobre el contenido abordado en cada página de Wix.

La experiencia ha sido replicada en contextos de pregrado específicamente, en la Electiva de TIC aplicada en la enseñanza de las Ciencias Naturales. Los productos de estos trabajos se encuentran registrados en Wix creados con el usuario institucional de la Universidad del Atlántico de cada estudiante. Las evidencias corresponden a la creación de cada recurso mencionado anteriormente y el acceso a cada sitio.



Normas Internacionales de Información Financiera NIIF: Una experiencia de intercambio académico internacional mediado por las TIC



Ponente: José Luis Yarzagaray García

La experiencia de innovación surge de las charlas realizadas con los empresarios y de mesas de debates del orden nacional, a nivel de educación contable, que nos cuentan qué esperan de los profesionales de la contaduría que apuntan a atender nuevas realidades como:

- Cambios en los negocios, las economías y el empleo.
- Tecnologías artificiales (big data).
- Normalización y armonización de estándares (único idioma contable y comparabilidad).
- Globalización.

Estas tecnologías involucran una nueva realidad financiera a nivel internacional, nuevas arquitecturas y cambios en los negocios y necesidades de disminuir la pobreza que nos llevan a hablar de un mundo contable global.

Surge la idea de desarrollar un curso espejo con docentes y estudiantes de tres países: Argentina, Chile y Ecuador, para abordar temas que van más allá de lo cuantitativo como son lo ambiental y lo social. Estos cursos involucran experiencias de trabajo colaborativo con intercambio académico para conocer otras formas de hacer las cosas.

Han participado alrededor de 1200 estudiantes en la experiencia. Se han fortalecido la interacción, participación, receptividad y análisis crítico de los estudiantes, asumiendo el rol de ser un contador de talla mundial, fortaleciendo así resultados de aprendizaje.



Las TIC Aplicadas al Turismo

Ponente: Yira Beatriz Alvarado Trespalacios



Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son vitales para estudiantes de Turismo al facilitar el acceso a información actualizada sobre destinos, tendencias de viaje y herramientas de gestión turística, permitiendo una formación más completa y adaptada a un entorno digital en constante cambio.



Problema

En el aula de clases se pudo observar cómo los estudiantes con clases magistrales pierden atención, y se buscó como alternativa didáctica el uso de juegos, redes sociales, presentaciones novedosas con lo que generamos atención

Pregunta:

¿Es posible capturar la atención del estudiante de Turismo en las clases a partir de estrategias didácticas como la gamificación, las redes sociales y presentaciones interactivas?

Propuesta:

1. Herramientas de Gamificación en línea tales como ¿Quién quiere ser Millonario? y juegos de Ruletas en línea para procesos evaluativos.
2. Implementación usando PASSLINE como estrategia para generar inscripción en los eventos.
3. Creación de contenido para redes sociales.
4. Uso de Google maps para la navegación en sitios turísticos.

Resultados:

Los resultados que se obtuvieron de la propuesta fueron los siguientes:

1. El interés de los jóvenes en aprender a partir de las presentaciones interactivas en línea con diferentes herramientas de uso libre. Se logró captar la atención de los jóvenes y el entusiasmo de ellos era evidente al usar distintas opciones para la organización de eventos y otro tipo de ejercicios.
2. Los resultados de las evaluaciones mejoraron debido al entusiasmo que mostraron al usar herramientas de gamificación.
3. Con las redes sociales los estudiantes pudieron hacer ejercicios de promoción turística en grupos cerrados de difusión de eventos.

Enseñanza de la Gestión de Operaciones utilizando MS-Excel, una experiencia de clase

Ponente: Danny Daniel Eduardo Ortega Álvarez



El contexto empresarial actual requiere que los profesionales de las áreas administrativas sean competentes en el análisis y predicción del comportamiento de la demanda de productos y servicios, de tal manera que el desarrollo e implementación de estrategias de producción sea rápido y acorde a las necesidades y dinámicas del mercado.

La enseñanza de la administración de operaciones en la Universidad del Atlántico, tradicionalmente, se adelantaba de forma manual, con calculadora, que si bien es un ejercicio excelente para sentar las bases de los mecanismos de análisis frente a sistemas productivos y el potenciar las competencias lógico-matemáticas, es lento y no permite procesar gran cantidad de datos, cosa que es contraria a las exigencias de la empresa moderna.

Considerando la necesidad de potenciar el desarrollo de competencias en el procesamiento de datos que permitan el análisis y predicción del comportamiento de la demanda, teniendo en cuenta las restricciones de licenciamiento, accesibilidad y disponibilidad; De qué herramienta ofimática dispone la Universidad del Atlántico para el procesamiento de datos que pueda ser utilizada por la enseñanza de la Administración de Operaciones?

A fin de proporcionar a los estudiantes del curso de Administración de Operaciones II la posibilidad de desarrollar habilidades informáticas básicas para el desarrollo de análisis de la demanda, y considerando las restricciones de licenciamiento, accesibilidad y disponibilidad del software, optamos por el uso de MS-Excel al ser el paquete ofimático licenciado por la institución y el más popular en el mercado, optamos por adaptar el proceso de solución de problemas de producción (identificación del problema, identificación de las variables, identificación del método y procesamiento) utilizando ahora MS-Excel (lo que permite usar mayor cantidad de datos y métodos), así como material de apoyo en MS-PowerPoint.

En este proceso, se observaron dos situaciones interesantes:

1. La mayoría de los estudiantes (60%) no tenían experiencia con hojas de cálculo, un 35% tenía conocimiento moderado, pero no lo usaba regularmente, y sólo el 5% era experto (normalmente estudiantes que laboran). Esto afectó el ritmo de la clase.
2. Se destacó la importancia de la estética en la comprensión de los temas, aunque pueda parecer superflua, en un contexto de análisis matemático.

Esta experiencia es susceptible de desarrollar casi cualquier curso que necesite procesamiento de datos, siempre que los conjuntos de datos no sean significativamente grandes (para lo cual se requeriría otro tipo de software) y que se desarrollen los materiales de apoyo necesarios, así:

- Archivo de MS-Excel con el ejemplo.
- Archivo de MS-PowerPoint con el soporte teórico y el paso a paso de la solución del ejercicio.
- Video tutorial con el soporte teórico y el paso a paso de la solución del ejercicio.



Clases en aula de cómputo sobre ciclo completo de sistemas de costeo en Excel



Ponente: Alicia Patricia Duque Sánchez

Con el uso de las herramientas ofimáticas es posible agilizar los procesos para diseñar sistemas de costeo, por tal razón en el aula, para sistematizar un proceso que se llevaba a cabo manualmente, se plantea esta estrategia con buenos resultados. Esta no fue una actividad sencilla para desarrollar con los estudiantes, sin embargo, con la adecuada planeación y el entrenamiento de los jóvenes manejando Excel se logró implementar todo un sistema de costeo usando no solo Excel, sino la hoja de cálculo de Google, para aquellos jóvenes que no tenían acceso a la herramienta



Así, se plantea la siguiente pregunta fundamental: ¿Es posible implementar en el aula un sistema de cómputo sobre el ciclo completo de sistemas de costeo en Excel?

Esta propuesta se llevó a cabo en 5 pasos, a saber:

1. Se entrega a los estudiantes un archivo en Excel con un escenario específico sobre la elaboración de un producto, con dos ciclos del sistema de costos por proceso, elaborado en el semestre inmediatamente anterior (17 hojas).
2. Durante varias clases la docente hace y explica una manera de ir avanzando en la elaboración del ejemplo; partiendo de un archivo en Excel nuevo, va mostrando los cálculos y las interconexiones entre las hojas, y la aplicación de conceptos, políticas y procedimientos contables, que los estudiantes previamente debieron consultar y estudiar. Complementa con video en YouTube elaborado por la profesora.
3. Los estudiantes, paralelamente, van desarrollando el mismo ejemplo guía en el aula de cómputo. Cada uno con su propio estilo, motivando la creatividad en la presentación bajo supervisión de la docente, quien resolverá todas las inquietudes que surjan.
4. Cuando se termine de explicar todo el ejemplo, para el primer mes, se le deja tarea grupal para desarrollar el ciclo completo para el segundo mes.
5. Finalmente, se les asigna como trabajo autónomo (podrá realizarlo en el aula de cómputo) realizar otro escenario específico, según instrucciones de la docente (no todos los trabajos serán iguales) de elaboración de otro producto.

Comparto la experiencia docente que va más allá de la utilización del aula de cómputo; hubo un trabajo previo (de tres semestres) para la elaboración de un ejemplo en Excel, en un escenario específico con ciclo de sistemas de costos, realizado por parte de pequeños grupos de estudiantes con instrucciones de la docente, buscando una mayor simulación de la contabilidad de costos en la práctica real, pero, con la sencillez en la didáctica del paso a paso.

En el semestre anterior y actual, los estudiantes expresaron el deseo de que esas explicaciones del avance del ejercicio fueran plasmadas inmediatamente en un archivo en Excel, pero carecían de equipo de cómputo en la clase; y muchos, sin tener un manejo adecuado del Excel, por lo cual, los estudiantes recomiendan ampliamente que esta asignatura se imparta en salas de cómputo. Esto quedó plasmado en una encuesta realizada a estudiantes de la asignatura de Sistema de Acumulación de Costos.

Se concluye que, con el aula de cómputo y con la implementación indicada, los estudiantes están en capacidad de hacer el ejercicio completo de manera individual (trabajo autónomo) y socializarlo, con lo que sacarán más provecho a su aprendizaje (más profundo y significativo).

El Cine-Foro histórico como estrategia didáctica dinámica en docencia universitaria



Ponente: Jaime Alfonso Álvarez Llanos

La ponencia del profesor Jaime Álvarez Llanos, con la destacada contribución del docente Ciro Becerra Rodríguez, ofreció una experiencia excepcional que trascendió las convenciones académicas y cinematográficas al explorar el legado de Hipatia de Alejandría mediante la película 'Ágora'.



Guiando a la audiencia a través de 15 postulados esenciales, cada uno revelando aspectos clave de la vida de Hipatia, el docente estructuró la presentación con elocuencia y conocimiento. Destacando, por su enfoque multidisciplinario, la exposición vinculó el proceso de enseñanza - aprendizaje y la estrategia didáctica, fortaleciendo competencias estudiantiles. El cine-foro, con su análisis crítico y reinterpretación de eventos históricos, ofreció una perspectiva desafiante y fresca.

La transición al cine-foro incentivó la participación activa, explorando «Ágora» desde diversas perspectivas y conectando la narrativa cinematográfica con los elementos históricos. El título, hábilmente seleccionado, encapsula la esencia de la jornada, destacando la fusión entre la narrativa histórica y la experiencia visual de «Ágora», proporcionando un toque único y evocador.

En resumen, la ponencia fue una inmersión en la intersección entre la academia y el cine, generando reflexión crítica y diálogo interactivo entre los participantes.

Uso de la aplicación Seterra como herramienta pedagógica



Ponente: *Myriam Graciela Bonilla Becerra*

La ponencia, centrada en el tema «Uso de la aplicación Seterra como herramienta pedagógica», presenta una perspicaz exploración sobre el papel innovador que Seterra desempeña en el aprendizaje de la geografía.



Destacando sus características distintivas, la presentación inicia con una definición precisa de Seterra como una aplicación interactiva gratuita diseñada para enseñar geografía a través de juegos y desafíos.

La elección de Seterra como herramienta educativa se fundamenta en su enfoque interactivo y lúdico, siendo un catalizador para una comprensión efectiva y retención duradera de información geográfica. Además, se explora la accesibilidad multiplataforma de Seterra como un elemento clave para facilitar el acceso en cualquier momento y lugar.

La hábil identificación de desafíos comunes en la enseñanza de la geografía refleja un enfoque pragmático. Seterra aborda la frustración de los estudiantes frente a mapas mudos y la dificultad para comprender textos sin referencia geográfica clara, ofreciendo juegos interactivos, modos de aprendizaje personalizables y cuestionarios adaptados.

En cuanto a la implementación, se destaca la versatilidad de Seterra en la organización de competencias de geografía, motivando a los estudiantes. Además, se resalta su idoneidad en situaciones de aprendizaje a distancia, aprovechando las funcionalidades en línea para actividades interactivas y evaluación del progreso estudiantil.

La estrategia de evaluación y documentación, organizada por regiones geográficas, demuestra un enfoque sistemático. La inclusión del trabajo de grado «Seterra como herramienta de mediación didáctica» añade validez y aplicabilidad y, la difusión en YouTube con videos de estudiantes, respalda visualmente la utilidad de Seterra en contextos educativos reales. En resumen, la ponencia emerge como una presentación profesionalmente ejecutada y fundamentada, consolidando a Seterra como una herramienta educativa eficaz y relevante en el ámbito contemporáneo.

CIENCIAS JURÍDICAS

Práctica docente innovadora

Ponente: Pedro Miguel Salas Solórzano



La planificación del temario de la asignatura Derecho Informático se realizó desde el enfoque teórico práctico de las necesidades que el sector profesional requiere a la fecha, para eso se tomaron los problemas que trae consigo la implementación del derecho informático y la aplicación de nuevas tecnologías disruptivas.

El abordaje de cada temario obedeció a la clase magistral por medio de herramientas remotas, navegación asistida en la web, uso de medios audiovisuales en la nube, uso de plataformas como SICVI-567, podcast e infografías.

Hasta la presente fecha la forma en que se evalúan los resultados buscados en el desarrollo de la asignatura es en el nivel de conocimiento, mediante evaluación de componentes temáticos y con la aplicación práctica de los conocimientos en problemas casuísticos ambientados.



INGENIERÍA

Implementación de herramientas tecnológicas en línea como apoyo a la gestión empresarial

Ponente: Elmer Vega Ramírez



Esta propuesta nace de las inquietudes que surgieron en la asignatura «Electiva de contexto Herramientas para ingenieros». En la unidad 1 del Sílabo se explican los diferentes tipos de sistemas de información como apoyo a la gestión de las organizaciones, y en la unidad 2 se realiza una comparación de los sistemas más utilizados, sin embargo, los estudiantes querían aplicar los conceptos en tiempo real del funcionamiento de los sistemas expuestos, es decir, realizar la práctica en línea, utilizando los sistemas consultados en Internet.

Inicialmente, se realizan clases magistrales explicando los diferentes sistemas de información que se implementan en las organizaciones, dependiendo de las necesidades y la cultura organizacional de las mismas; luego de conocer los tipos de sistemas, los estudiantes se organizan en grupos y escogen uno de los sistemas a implementar, realizan la consulta en Internet sobre el sistema que le corresponde, conociendo los nombres comerciales, los más utilizados, casos de éxito, características, ventajas y formas de adquisición, entre otros, realizan un análisis comparativo de los mismos. Posteriormente, se muestran en una tabla comparativa y escogen la herramienta para desarrollar la práctica. Se logra desarrollar el aprendizaje autónomo y colaborativo entre los estudiantes, resaltando sus destrezas dentro del grupo de trabajo.

Dentro del proceso, un grupo de estudiantes logró hacer un ejercicio para dar respuesta a la problemática del almacén de la universidad que enfrenta una situación crítica en lo relacionado con la gestión ineficiente de su inventario. La falta de organización y facilidad en el control de los reactivos, equipos e instrumentos de laboratorio se ha convertido en un obstáculo importante para el funcionamiento adecuado de las distintas facultades y departamentos de la institución.



Programación y análisis de datos con Python en ambientes colaborativos usando Google Colaboratory Cloud GPU



Ponente: *Ricardo Emilio Marín Daza*

Este proyecto innovador nació en 2023-II desde las asignaturas de Programación de Computadores (2 semestre) y Análisis de datos del programa (7 semestre) de Ingeniería Industrial de la Facultad de Ingeniería, con el propósito de perfilar a los estudiantes hacia el aprendizaje colaborativo desde la nube, en temas de actualidad: Machine Learning, Data Science, Big Data, Deep Learning & Artificial Intelligence. Todas estas disciplinas mediadas a través del estudio profundo de Python y cada una de sus bibliotecas especializadas (Numpy, Pandas, Matplotlib, SeaBorn, Scikit-Learn, Statsmodels, TensorFlow, FastAI, Keras, entre otros).



Con la plataforma Google Colaboratory los estudiantes lograron el procesamiento masivo de datos (Big Data) con alto rendimiento computacional gracias a la facilitación de GPU y TPU desde la nube, en forma gratuita, superando la brecha tecnológica de carencia de recursos (hardware) para poder aprender y aplicar temas como la Inteligencia artificial, por ejemplo.

El esquema de trabajo ofrecido por Google Colab consiste en la creación de cuadernillos (cloud notebooks), los cuales permiten que múltiples usuarios trabajen sincrónica (integración con Google Meet) o asincrónicamente (integración con SICVI-567 y el email institucional o Gmail) en forma compartida sobre un mismo proyecto investigativo. En cada uno de estos se generan celdas, de Texto o de Código, con elementos de información que pueden incluir texto enriquecido con lenguajes de marcación, entre ellos los lenguajes HTML y Markdown; fórmulas matemáticas definidas en LaTeX, recursos Web, planillas electrónicas (Excel, CSV, JSON), formularios, cuestionarios online, imágenes, videoclips propios, y celdas con código ejecutable dentro del propio documento.

Tanto los materiales (cuadernillos) elaborados este semestre, como las estrategias para la configuración de las actividades prácticas, han tenido una excelente recepción por parte de los estudiantes de segundo y séptimo, y han permitido desarrollar diversas sesiones sincrónicas desde Google Meet en las que la teoría y la práctica se refuerzan mutuamente.

Uso de las redes sociales en la creación de conocimiento compartido

Ponente: Adalberto Emilio Llinás Delgado



La aplicación de redes sociales en la educación superior se ha convertido en una herramienta estratégica que motiva y compromete a los estudiantes. En el semestre 2023-1, se utilizó Twitter, seguido de Instagram en el 2023-2, como plataformas para fomentar la formación integral.

El proceso involucró a los estudiantes en la creación y gestión de contenidos, organizándolos en subgrupos para compartir información relacionada con la formación adquirida. Esta estrategia no solo generó una alta participación y motivación en la cátedra, sino que también permitió la visibilización de procesos reales en salud y nutrición, destacando la capacidad de los futuros profesionales para aplicar sus conocimientos de manera práctica.

La implementación de las redes sociales demostró ser un catalizador efectivo para conectar teoría y práctica, fomentando la autonomía y la creatividad en el aprendizaje.

Esta experiencia enriquecedora no solo promovió la interacción entre los estudiantes, sino que también evidenció la habilidad de los futuros profesionales para comunicar conocimientos de manera efectiva en un entorno digital. En resumen, la integración exitosa de Twitter e Instagram en la educación superior ha fortalecido la participación estudiantil y preparado a los profesionales del futuro para enfrentar los desafíos digitales con confianza.

Virtualización de Asignatura

Ponente: Kissy María Macías Bolívar



La universidad ha implementado con éxito estrategias destinadas a fomentar el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en sus programas académicos, con especial énfasis en el Programa de Nutrición. El profesor, asumiendo con entusiasmo el desafío de virtualizar asignaturas, reconoció el potencial beneficioso de las TIC en el aprendizaje de la planificación. En este contexto, se desarrollaron Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) que dividen el contenido en cuatro unidades, facilitando así la comprensión del proceso de planificación.

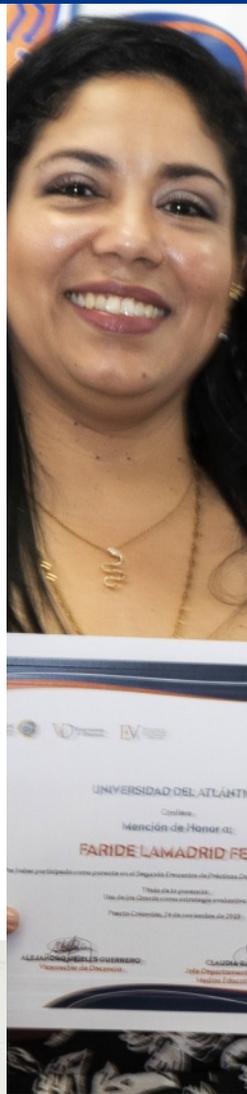


La transformación de la asignatura fue notable, ya que los espacios virtuales, con actividades tanto individuales como colaborativas, convirtieron lo que antes era un entorno denso en una experiencia dinámica e interactiva, visualmente atractiva para los estudiantes. El proceso de virtualización involucró estrechamente al equipo docente y de virtualización, siendo planificado cuidadosamente desde el periodo anterior. Se crearon OVA para las dos primeras unidades, incorporando elementos como videos, presentaciones interactivas y pruebas evaluativas.

Aunque aún no se cuenta con la evaluación formal de los estudiantes, la percepción general del proceso es positiva. Este enfoque no solo beneficia a los docentes al ofrecerles horarios más flexibles, sino que también promueve su participación en la creación tecnológica para mejorar su experiencia investigativa, al tiempo que optimiza el uso del espacio físico.

Desde la perspectiva de los estudiantes, este método proporciona flexibilidad y novedad en el aprendizaje, fomentando la atención, dinamismo e interacción, y contribuyendo significativamente al logro de los resultados de aprendizaje. En el contexto del curso virtualizado de Políticas Alimentarias y Nutricionales, se llevó a cabo un exhaustivo registro de todas las actividades, incluyendo guiones de grabación, estructura de los OVA, rúbricas evaluativas y el contenido audiovisual generado durante el proceso.

DOCENTES PREMIADOS



U Universidad
del Atlántico
VIGILADA MINEDUCACIÓN

