



E F A D S21

Escuela de Formación
y Aprendizaje Docente

UCundinamarca Generación Siglo 21

Experiencias Innovadoras en el marco del MEDIT

Narrativas profesoriales



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA



UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

Dr. Adriano Muñoz Barrera
Rector

Dra. María Eulalia Buenahora Ochoa
Vicerrectora Académico

Myriam Lucia Sánchez Gutiérrez
Vicerrectora Administrativa y
Financiera

Víctor Hugo Londoño Aguirre
Director de Escuela de Formación y
Aprendizaje Docente - EFAD S21 (F.A.)



© Universidad de Cundinamarca, 2020
Primera Edición, 2020

Facultad de Educación
Escuela de Formación y Aprendizaje Docente
EFAD S21

Editorial

Dirección editorial: Jaime Augusto Porras Jiménez

Editor: Rosenberg López del Carpio Juárez

Corrección de estilo: Yesid Castiblanco Barreto

Diseño editorial: Zulma Milena Useche Vargas

Registro digital: Ana Milena Bejarano Torres

Dirección de Investigación

Universidad de Cundinamarca

www.ucundinamarca.edu.co

editorial@ucundinamarca.edu.co

investigación@ucundinamarca.edu.co

Diagonal 18 No. 20 - 29

Fusagasugá - Cundinamarca

Universidad de Cundinamarca

Vigilada MinEducación

www.ucundinamarca.edu.co

Docentes participantes

Jhon Mauricio Medellín Cortés	Yomara Rojas	Pedro Renaldo Padilla González
Maximiliano Quintero Reina	Iván Rondón	Eric Giovanni Osorio Olea
Léyder Andrea Rey Vargas	Johana Herrera	Jesús Enrique Pabón Quintero
Dairo Antonio Muñoz Chiquillo	Paola Santacruz	Luis Ignacio López Farfán
Daniel Humberto Arévalo Sierra	Dúber Miguel Velandia	Yanelli Ladino
Yuri Magnolia Arias Montenegro	Andrés Escobar	Dilia Inés Molina
Manuel Antonio Bernal M.	Geovanny Andrés Martínez	Adriana Marcela Perdomo
Nancy Castro	Sandra Milena Melo Perdomo	Helena Palma Barreto
Denis Alejandro Taso	Manuel Fernando Merchán	Leydy Mejía
Carolina Castro	José Alberto Mila Prieto	Vanesa Lourdy
Jenny Bustos	Jairo Granados	Sebastián Pineda Bautista
Lady Carolina Díaz	Gustavo Rodríguez	Luz Nelly Venegas Sabogal
Nelson Enrique Fonseca Carreño	María del Carmen Fagundez	Jinna Paola Pérez Méndez
Adrián David Galindo Ubaque	Mario Bernal	Óscar Alberto Herrera Camacho
César Augusto Giraldo Duque	Mary Luz Monroy Rubiano	Wilson Ricardo Pinillos Castillo
Jairo Hernán Acosta Téllez	Elda Lucila Vargas Olaya	Armando Piraquive Cortés
Martha Yolanda Hernández Nieto	Adriana Bendek	Juan Carlos Tapias Duarte
Guillermo Eduardo Ortega Mora	Martha Díaz	Zandra Maritza Tarazona
Jairo Eduardo Márquez Díaz	Ana Milena Morales	Sandra Catherine Valvuená
Harvey Hernández Yomayusa	Benjamín Losada	Martha Díaz Ramírez
Beatriz Elena Lara Florián	Mauricio Moreno	Paola Ballesteros
Benjamín Losada Posada	Carlos Alberto Calderón Ricardo	
Luis Felipe Neuque	Diego Alexander Hernández	

Compiladores

Víctor Hugo Londoño Aguirre
Andrés David Nieto Buitrago

Concurso de innovación educativa en el MEDIT. 1er intercambio de experiencias.

"Avanzando en la consolidación de nuestro modelo educativo digital transmoderno"

Contenido

Introducción	7
1er Concurso de Experiencias de Innovación Educativa en el MEDIT	9
Análisis Cuantitativo	12
Primer Intercambio de Experiencias	
Concurso de Innovación Educativa en el MEDIT	
Análisis por Experiencias.....	13
Análisis por Estudiantes.....	15
Análisis por Docentes	16
Experiencias Ganadoras	18
Primer Intercambio de Experiencias	
Concurso de Innovación Educativa en el MEDIT	
Primer lugar	
Formación de licenciados en Educación Física en contextos reales	19

Segundo lugar

Experimentemos y solucionemos con innovación	23
--	----

Tercer lugar

ANCESTIVAL - Festival Ancestral de Música Consciencia.....	27
--	----

Experiencias participantes 30

Concurso de Innovación Educativa en el MEDIT	30
--	----

Desarrollo de acciones transdisciplinarias para la negociación como Campo de Aprendizaje.....	31
--	----

Electiva VI: El arte y la creatividad en la enseñanza de ciencias sociales	34
---	----

UDEC ENGLISH DAY	37
------------------------	----

Cálculo de centro de gravedad humano mediante tres métodos	39
--	----

El aprendizaje experiencial como herramienta de transformación social en la comunidad ribeñera de Girardot.....	42
--	----

Feria de Prácticas Profesionales en Psicología	45
--	----

Iniciativa empresarial	52
------------------------------	----

Experiencias de investigación en el aula como <i>performance</i> de intervención psicosocial para la paz	55
---	----

Implementación de las teorías de la motivación en un entorno empresarial	59
---	----

Articulación misional: Una realidad desde el CARD	62
---	----

Modelos de aprendizaje Híbrido Móvil Invertido	69
--	----

Aplicación de estrategias de aprendizaje a través de la lúdica.....	72
---	----

Competencias Ciudadanas.....	74
------------------------------	----

Interactuando acerca de la evaluación ambiental de los proyectos a través de un mundo virtual	77
--	----

Clúster de fortalecimiento empresarial	81
--	----

Serenata por Cundinamarca.....	85
--------------------------------	----

Estrategia didáctica metacognitiva basada en proyectos de investigación y su interrelación con el estilo cognitivo de estudiantes y docentes de ciencias agropecuarias	89
--	----

Jornada de refuerzo significativo de la práctica	91
--	----

Los campos de aprendizaje en inglés hacia el bilingüismo a través de las bellas artes, las humanidades y la psicología	95
La producción: un escenario digital y transmoderno en la formación para la vida, la civilidad, la libertad y los valores democráticos	100
Territorio, paz y vida como estrategia de ecoaprendizaje	102
Muestra empresarial, industrial creativa, emprendedora y formadora para la vida, la civilidad y los valores democráticos	107
La simulación clínica, un aprendizaje significativo	110
Creación y montaje de la opereta La Llorona.....	115
Proyecto de aula	121
La economía va más allá de las teorías: Es la vida diaria	124
Jardín botánico.....	127
Aulas espejo con la Universidad Nordeste de Argentina	130
Inmersión lingüística: <i>The Real Peace Agreement</i>	133
Referencias	139

Introducción

Frente a los retos planteados por la Universidad de Cundinamarca - Generación S21, la Escuela de Formación y Aprendizaje Docente (EFAD) cobra un rol fundamental en la dinámica académica y en el quehacer docente en función de la educación, la ciencia, la tecnología, la innovación y el progreso; la misión de educar, realizada por los docentes en el día a día, es una actividad que rompe los convencionales esquemas laborales, pues no se restringe a horarios específicos ni se limita a los contenidos irrestrictos de una asignatura, pues si bien es de gran importancia la educación para el hacer y para el trabajo, es primordial una educación que se esfuerce por la construcción del ser, logrando un sujeto que asuma de manera cabal la necesidad de una sociedad más justa y empática, siendo este un agente ético, promotor y defensor de la comunidad, comprometiéndose con la transformación positiva de esta. En ese orden de ideas:

“[Se] busca formar un sujeto libre, que se explique en el otro y en la naturaleza, que a través del diálogo y la construcción, como ideal regulativo, forja su identidad y desarrollo personal, se apropia del contexto local y ancestral y actúa como persona transhumana que transforma la realidad” (Muñoz Barrera, 2019, p. 12).

La transformación social que se viene dando en la Generación S21 y los objetivos del Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT) tienen como base los avances científicos, tecnológicos y humanísticos que la Universidad provee por mano de sus docentes y estudiantes, pero los fines y objetivos trazados no son ajenos a los medios que se emplean para lograr los resultados esperados, por lo cual es imperativo entender que las prácticas educativas son cultivo de pensamiento crítico, innovación y creatividad. Del mismo modo, el quehacer docente se ordena desde estos principios, procurando innovación pedagógica e incidiendo de manera significativa en los estudiantes que se ven interpelados por los contenidos, la forma de compartir los saberes y el impacto que se tiene en la sociedad a partir de las apuestas prácticas, las cuales deben ser partícipes de contención y soluciones a problemáticas generalizadas o particulares.





1er Concurso de Experiencias de Innovación Educativa en el MEDIT

Con base en los principios democráticos, civilidad, libertad y agenciamiento educativo se organizó el 1er Concurso de Experiencias de Innovación Educativa en el MEDIT, evento que contó con diferentes fases y momentos para su realización. Así, la génesis de este gran proyecto fue la implementación de las Líneas de acción de la EFAD S21, junto con los circuitos diseñados para la formación docente (Circuito de Innovación, Circuito de Evaluación y Circuito de Formación), ya que en ánimos de cualificar a los docentes como gestores del conocimiento y aprendizaje se pone énfasis en alentar los diferentes proyectos que pretenden la transformación de las prácticas de enseñanza, aprendizaje y evaluación, basándose en la dinámica de investigación-acción. Cada docente es un cúmulo de momentos y situaciones, tanto por los contenidos que comparte con sus estudiantes, como por la forma en que estos contenidos se socializan e inciden en el pensamiento de los jóvenes y el desarrollo de la vida en sociedad; por tal motivo, la EFAD S21 decide abrir la convocatoria a

los docentes de la Universidad de Cundinamarca para la participación y el concurso en este evento.

Los criterios básicos para la inscripción en el 1er Concurso de Experiencias de Innovación Educativa en el MEDIT se basaron en los objetivos de la EFAD S21, de modo que lo principal era contar con un proyecto educativo creativo y de innovación metodológica, el cual tuviera un enfoque desde los lineamientos propuestos por el MEDIT y, finalmente, tuviera impacto en la transformación de la realidad social. En aras de formalizar las inscripciones, comenzar con el proceso de evaluación y selección de las diferentes experiencias, se solicitó a los docentes que sintetizaran sus proyectos educativos de manera narrativa y sin un límite de caracteres, pero respondiendo a categorías específicas, lo cual era incluido en un formulario digital. La información sintetizada respondió a los siguientes ítems:

- Nombre de la experiencia
- Docente(s) participante(s)
- Facultad
- Programa
- Seccional
- Campo de Aprendizaje Disciplinar
- Periodo de desarrollo
- Tiempo que lleva la experiencia
- Descripción de la experiencia
- Contexto de la experiencia
- Mediación tecnológica
- Rol del docente
- Rol del estudiante
- Estrategia de valoración de los aprendizajes
- Transformaciones que logra la experiencia
- Resultados de aprendizaje
- Reflexión sobre la innovación educativa

Para la evaluación y disertación sobre la pertinencia de las diferentes experiencias con relación a los lineamientos y orientaciones del MEDIT, se contó con un grupo de jurados evaluadores expertos en educación y formatos de innovación con base en la investigación-acción. Ellos son:

Astrid Viviana Rodríguez Sierra, doctora en “Diversidad y Desarrollo Socioeducativo” de la Universidad de Valladolid (España), convalidado por el Ministerio de Educación Nacional (Colombia). Posdoctorado Universidad Federal de Santa Catarina (Florianópolis, Brasil). Se ha desempeñado como Vicerrectora Académica de Uniminuto Virtual y a Distancia. En

la actualidad, se desempeña como directora del programa de Maestría en Educación de la misma sede. Docente, investigadora y tutora en áreas de investigación y comunicación, en especial de estudios de posgrado como la Especialización en Gerencia Educativa con el curso de formulación de proyectos y la Maestría en Educación en convenio con la Corporación Universitaria Minuto de Dios - Uniminuto y el TEC de Monterrey. Posee amplio conocimiento y experiencia en evaluación educativa, autoevaluación de programas, solicitud de registros calificados, renovaciones de programa, procesos de alta calidad ante el CNA y otros entes certificadores como CALED. Miembro del Comité Científico y Profesional para “las cualificaciones profesionales y la validación de competencias” del proyecto Observal de la Unión Europea, a través de la UVA (Universidad de Valladolid, España).

Francisco Conejo Carrasco, doctorando en Investigación Transdisciplinar en Educación de la Universidad de Valladolid (España), licenciado en Historia de la misma universidad, especialista en Historia Moderna, Contemporánea y de América. Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, con Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, por la misma universidad. Ha trabajado como investigador becado en el Proyecto TRADDEC I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno del Reino de España (2010-2014). Actualmente se desempeña como docente-investigador de Uniminuto; ha orientado cursos en la Maestría en Educación con el Tecnológico de Monterrey (México) y Uniminuto. Investigador júnior, pertenece al Grupo de Investigación en Formación Humana (GIFH) y el Grupo de Investigación de Uniminuto Virtual y a Distancia (GIUVD), este último en categoría B de Colciencias.

La convocatoria dio como resultado la recepción de 34 Experiencias de Innovación Educativa en el MEDIT, las cuales fueron evaluadas de acuerdo con los criterios de pertinencia y articulación con el MEDIT y se logró que diez (10) de ellas quedaran como finalistas, las cuales fueron presentadas por los docentes líderes de cada experiencia en el evento de selección final y premiación del **1er Concurso de Experiencias de Innovación Educativa en el MEDIT**, llevado a cabo el 25 de noviembre de 2019 en las instalaciones del Club Campestre Cafam en Bogotá. Hasta allí asistieron docentes y directivos de todas las sedes, seccionales y extensiones de la Universidad de Cundinamarca con el fin de acompañar las iniciativas de la EFAD S21 y las presentaciones de las experiencias finalistas, las cuales estuvieron acompañadas por un panel de discusión en torno a la importancia que tiene para el quehacer docente que las instituciones propicien espacios de reconocimiento interno a los proyectos y las experiencias de educación que se realizan cotidianamente; el panel fue dinamizado por los comentarios de los tres jurados de las experiencias, la decana de la Facultad de Educación Dra. Aura Esther Álvarez Lara y el Dr. Víctor Hugo Londoño Aguirre, director de la Oficina de Autoevaluación y Acreditación —gestora del evento y de la EFAD S21—. También se contó con una presentación cultural por parte del grupo de danza de la Universidad de Cundinamarca y, finalmente, se realizó una cena con brindis en honor a los docentes participantes, al cierre del evento.

Análisis Cuantitativo

Primer Intercambio de Experiencias

Concurso de Innovación Educativa en el MEDIT

Con base en los datos recogidos en la convocatoria del 1er Concurso de Experiencias de Innovación Educativa en el MEDIT es pertinente establecer el nivel de participación que tuvieron los docentes de las diferentes facultades de la Universidad de Cundinamarca en la primera edición del concurso organizado por la EFAD S21, con el acompañamiento y la dirección de la Oficina de Autoevaluación y Acreditación; así, se analiza —con el rigor de las cifras— el impacto que este evento surtió en la comunidad universitaria. El análisis se divide en tres roles (Experiencias, Estudiantes y Docentes) que, a su vez, se cuantifican por (1) facultad, (2) áreas transversales y (3) programa. El detallado de las cifras se muestra a continuación.

Análisis por Experiencias

EXPERIENCIAS POR FACULTAD

Facultad	Participación
Ciencias Administrativas, Económicas y contables	10 29%
Ciencias Agropecuarias	3 9%
Ciencias del Deporte y la Educación Física	1 3%
De Educación	5 15%
De Ingeniería	4 12%
Ciencias de la Salud	3 9%
Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas	8 24%
TOTAL EXPERIENCIAS	34

Figura 1. Número de experiencias por Facultad

EXPERIENCIAS POR ÁREAS TRANSVERSALES

Área transversal	Participación
Ciencias básicas	3 43%
Humanidades	1 14%
Inglés	3 43%
TOTAL EXPERIENCIAS	7

Ciencias básicas	Participación
Extensión Facatativá	2 67%
Sede Fusagasugá	1 33%
TOTAL EXPERIENCIAS	3

Humanidades	Participación
Sede Fusagasugá	1 100%
TOTAL EXPERIENCIAS	3

Inglés	Participación
Sede Fusagasugá	1 33%
Sede Zipaquirá	1 33%
Extensión Facatativá	1 33%
TOTAL EXPERIENCIAS	3

Figura 2. Número de experiencias por áreas transversales

EXPERIENCIAS POR PROGRAMA

Programa	Participación
Administración de empresas	7 26%
Contaduría Pública	3 11%
Enfermería	3 11%
Ingeniería Agronómica	2 7%
Licenciatura en educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte	2 7%
Licenciatura en educación con énfasis en Humanidades: Lengua Castellana e Inglés	1 4%
Licenciatura en Ciencias Sociales	2 7%
Música	2 7%
Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación física	1 4%
Psicología	2 7%
Zootecnia	2 4%
Tecnología en Desarrollo de Software	1 4%
TOTAL EXPERIENCIAS	27



Figura 3. Número de experiencias por programa

Análisis por Estudiantes

ESTUDIANTES QUE PARTICIPARON EN LAS EXPERIENCIAS POR FACULTAD

Facultad	Estudiantes que Participación	
Ciencias Administrativas, Económicas y contables	1652	25%
Ciencias Agropecuarias	1209	18%
Ciencias del Deporte y la Educación Física	120	2%
De Educación	804	12%
De Ingeniería	563	8%
Ciencias de la Salud	115	2%
Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políficas	2212	33%
TOTAL EXPERIENCIAS		6675

Figura 4. Estudiantes participantes por Facultad

ESTUDIANTES QUE PARTICIPARON EN LAS EXPERIENCIAS POR PROGRAMA

Programa	Estudiantes que Participación	
Administración de empresas	472	10,1%
Contaduría Pública	1180	25,2%
Enfermería	115	2,5%
Ingeniería Agronómica	1179	25,2%
Licenciatura en educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte	705	15%
Licenciatura en educación con énfasis en Humanidades: Lengua Castellana e Inglés	4	0,1%
Licenciatura en Ciencias Sociales	95	2,0%
Música	85	1,8%
Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación física	120	2,6%
Psicología	450	9,6%
Zootecnia	30	0,6%
Tecnología en Desarrollo de Software	250	5,3%
TOTAL EXPERIENCIAS		4685

Figura 5. Estudiantes participantes por programa

ESTUDIANTES QUE PARTICIPARON EN LAS EXPERIENCIAS POR ÁREA TRANSVERSAL

Área transversal	Estudiantes que Participación	
Ciencias básicas	313	16%
Humanidades	7	0%
Inglés	1670	84%
TOTAL EXPERIENCIAS		1990

Figura 6. Estudiantes participantes por área transversal

Análisis por Docentes

DOCENTES QUE PARTICIPARON EN LAS EXPERIENCIAS POR FACULTAD

Facultad	Docentes que Participación	
Ciencias Administrativas, Económicas y contables	10	12%
Ciencias Agropecuarias	11	13%
Ciencias del Deporte y la Educación Física	1	1%
De Educación	9	10%
De Ingeniería	8	9%
Ciencias de la Salud	7	8%
Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas	40	47%
TOTAL EXPERIENCIAS		86

Figura 7. Docentes participantes por Facultad

DOCENTES QUE PARTICIPARON EN LAS EXPERIENCIAS POR PROGRAMA

Programa	Docentes que Participación	
Administración de empresas	7	11,9%
Contaduría Pública	3	5,1%
Enfermería	7	11,9%
Ingeniería Agronómica	6	10,2%
Licenciatura en educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte	5	8,5%
Licenciatura en educación con énfasis en Humanidades: Lengua Castellana e Inglés	2	3,4%
Licenciatura en Ciencias Sociales	2	3,4%
Música	6	10,2%
Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación física	1	1,7%
Psicología	11	18,6%
Zootecnia	5	8,5%
Tecnología en Desarrollo de Software	4	6,8%
TOTAL EXPERIENCIAS	59	

Figura 8. Docentes participantes por programa

DOCENTES QUE PARTICIPARON EN LAS EXPERIENCIAS POR ÁREAS TRANSVERSALES

Área transversal	Docentes que Participación	
Ciencias básicas	4	15%
Humanidades	8	30%
Inglés	15	56%
TOTAL EXPERIENCIAS	27	

Figura 9. Docentes participantes por áreas transversales

Experiencias Ganadoras

Primer Intercambio de Experiencias Concurso de Innovación Educativa en el MEDIT



Fotografía 1. Fuente: UCundinamarca

Primer lugar

Formación de licenciados en Educación Física en contextos reales

Docentes participantes: Jhon Mauricio Medellín Cortés y Maximiliano Quintero Reina.

Facultad: Educación.

Programa: Licenciatura en Educación Física Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte.

Sede: Fusagasugá.

Campo de Aprendizaje Disciplinar: Proyecto de Tiempo Libre.

Tiempo que lleva la experiencia: 10 años.

Descripción de la experiencia: Este proyecto académico tiene como intención el desarrollar actividades recreativas en los diferentes barrios del municipio de Fusagasugá (calles, parques, polideportivos) donde se vean beneficiadas principalmente comunidades de estratos 0, 1 y 2.

Esta experiencia posibilita a los estudiantes de VI semestre de la Licenciatura, poner en un escenario real todos los conocimientos en el campo de la recreación y el trabajo comunitario en el marco de la buena utilización del tiempo libre de las comunidades. La propuesta posibilita la creación de espacios que motivan la construcción de tejido social y la retoma o resignificación del espacio público por medio de la recreación, el juego y la actividad física.

La intención, además de lo expuesto anteriormente, es desarrollar esta propuesta académica por medio de un trabajo en contexto que les permita a los estudiantes adquirir experiencias

en situaciones reales sobre las comunidades que se encuentran en la zona de influencia de nuestra universidad, apoyando el concepto de translocalidad, la construcción de espacios democráticos y fomentando el concepto de derecho desde la “común-unidad”.

De igual forma, esta puesta en escena de los conocimientos disciplinares al servicio de las comunidades permite la identificación y formación de líderes sociocomunitarios que se empoderen de las dinámicas de sus comunidades para el beneficio individual y colectivo.

Contexto de la experiencia: El espacio académico se desarrolla en tres contextos.

Contexto 1. Barrios de Fusagasugá. En donde se realizan trabajos de recreación comunitaria los fines de semana, principalmente con la niñez, la juventud y algunas personas adultas.

Contexto 2. Hogares de Bienestar Familiar. Trabajo realizado con madres comunitarias y niños entre los 2 y 5 años. Esta actividad va direccionada al apoyo de la estimulante sicomotora por medio de la recreación y actividad física.

Contexto 3. Universidad de Cundinamarca. En donde se realiza la experiencia denominada “Cátedra desparche”, espacio que busca la buena utilización del tiempo libre universitario por medio de la recreación, la actividad física y el deporte.

Mediación tecnológica: Este espacio académico se articula con algunos de los proyectos de extensión y de investigación de la Facultad. Existe uno en la actualidad que pretende incorporar los videojuegos activos en la dinámica académica de las clases de educación física y se ha proyectado también a la dinámica de los trabajos realizados en los barrios desarrollado desde el concepto de “recreación tecnológica”, permitiendo la realización de jornadas de trabajo con niños de las comunidades que se están beneficiando en el proyecto de recreo “recreación comunitaria”.

Rol del docente: Los docentes desarrollan su labor académica como tutores acompañantes del proceso de los estudiantes con relación a la construcción de un proyecto social y comunitario en sus diferentes fases (diagnóstico, construcción de la propuesta, proceso de interacción, seguimiento y evaluación del proyecto), planeaciones de las interacciones, retroalimentaciones del proceso y seminarios teóricos.

Rol del estudiante: Los estudiantes realizan todo el proceso de recolección de la información frente a la caracterización de las comunidades, definición de referentes teóricos o conceptuales, definición de la estrategia metodológica, la interacción como tal y el ejercicio

de cierre final (evaluación y retroalimentación). En este ejercicio los estudiantes reciben el título de docentes practicantes.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La valoración se da por medio del seguimiento de construcción de rúbricas que evidencian los procesos del proyecto social comunitario (Rúbrica diagnóstica, Rúbrica de propuesta y Rúbrica de informe final). Frente al proceso de interacción se realiza seguimiento sobre un formato de planeación de sesión de trabajo. Como proceso de cierre, los docentes practicantes hacen una socialización en la cual exponen todo lo vivido durante el semestre. Este ejercicio se realiza en las comunidades con la ayuda del docente acompañante con el fin de que la comunidad sepa el impacto alcanzado en el proyecto.

Transformaciones que logra la experiencia: El proyecto Recreotk ha permitido que las comunidades consoliden espacios de intercambio de experiencias que han permitido la construcción de tejido social. La retoma de los espacios públicos (polideportivos, zonas verdes o la calle) como lugar de encuentro social-comunitario y la buena utilización del tiempo libre, han permitido alejar a los jóvenes del consumo de sustancias psicoactivas.

En los hogares de Bienestar Familiar, la transformación va dirigida al cambio de pensamiento y actitud pedagógica con relación a la importancia de la estimulación de la dimensión motriz de los niños y la realización de acciones educativas reales que se adapten a las limitaciones de espacio y de material con las que cuentan la mayoría de los hogares.

En la Universidad: ayudar al sentido de pertinencia universitaria, a la utilización de tiempo libre por medio de la práctica de actividades recreodeportivas y, por otro lado, tener en cuenta a la población de estudiantes que consumen sustancias psicoactivas.

Resultados de aprendizaje: Este espacio académico les permite a los estudiantes forjar en su formación profesional el sentido de pertenencia y la demostración del papel del educador de la educación física como un líder comunitario empoderado de las necesidades sociales y culturales de sus poblaciones.

Otro resultado es posibilitar el aprender desde la interacción en contextos reales y no sobre ambientes simulados en clase. Frente a la comunidad, el resultado de esta propuesta es permitirles que sean actores principales en la construcción social y cultural.

Reflexión sobre la innovación educativa: Procesos de aprendizaje en contextos reales que suman a la formación profesional de nuestros estudiantes, con relación a experiencias significativas en las cuales se articulan los conocimientos disciplinares fundamentales con

otros conceptos, como es la recreación, los procesos comunitarios y el manejo de tecnología, entre otros.

Jhon Mauricio Medellín Cortés: Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte. Especialista en Procesos Pedagógicos del Entrenamiento Deportivo. Estudiante de la Maestría de la Cultura Física, Recreación y Deporte de la Universidad del Tolima. Experiencia de 4 años como docente universitario y en Bienestar Universitario de 5 años en la Universidad de Cundinamarca.

Maximiliano Quintero Reina: Licenciado en Educación Física, especialista en Docencia Universitaria, magíster en Educación y aspirante a doctor del Doctorado de Ciencias de la Actividad y del Deporte. Trayectoria como docente universitario durante 22 años, líder de proyectos de extensión e investigación en el campo de la recreación y funcionario de proyectos comunitarios y recreativos del Institución Deportivo y Recreativo IDERF - Fusagasugá durante 6 años.

Correo de contacto: jmmetrallo1379@hotmail.com

Segundo lugar

Experimentemos y solucionemos con innovación

Docente participante: Léyder Andrea Rey Vargas
Facultad: Ciencias Administrativas, Económicas y Contables
Programa: Administración de Empresas
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Innovación Empresarial
Tiempo que lleva la experiencia: 2 años

Descripción de la experiencia: En la actualidad las organizaciones en su constante evolución buscan que sus colaboradores sean fuente de solución de diferentes tipos de problemas y que estén en capacidad de ir más allá de la solución “evidente”, dado lo anterior esta experiencia le permite al estudiante —partiendo de la observación— enfrentarse a situaciones reales, en las cuales él mismo debe discernir los potenciales problemas, teniendo en cuenta un proceso de *Design Thinking*, es decir desarrollando análisis que le posibiliten llegar a soluciones creativas, innovadoras y viables.

Este proceso les permite a los estudiantes incidir en el problema más relevante (según el análisis realizado en cada equipo acompañado por el docente), para ello, se realiza un proceso de observación considerando los diferentes actores (generando procesos de empatía) que se pueden ver afectados por la solución, o pueden ser parte de ella.

Cuando se selecciona un problema, se procede a buscar diferentes soluciones, con el fin de llegar a la(s) más apropiada(s), teniendo como requisito que la solución planteada debe ser innovadora; la manera de prototipar dicha solución dependerá de la creatividad de cada grupo, así como del uso de diferentes herramientas (tecnológicas o no). El resultado obtenido permitirá observar la solución propuesta en acción.

Contexto de la experiencia: La actividad se desarrolló para el grupo de la jornada de la tarde en la plaza de mercado principal de Fusagasugá, únicamente la manzana exterior, debido a que las situaciones presentadas (a pesar de ser el mismo lugar) son muy diferentes en la parte interna.

Cada equipo de trabajo presenta 10 posibles problemas, de los cuales se seleccionaron como prioritarios:

- Congestión vial.
- Mala ubicación de los puestos de vendedores ambulantes.
- Contaminación.
- Inseguridad.
- Invasión del espacio público.

El grupo de la jornada de la noche visitó el espacio contemplado entre la glorieta del barrio Prados de Alta Gracia hasta la entrada al barrio San Fernando, se seleccionó este lugar porque se ha convertido en un sector muy comercial y concurrido: de allí surgieron mínimo 10 posibles problemas (por cada equipo de trabajo), sin embargo, después de priorizar se seleccionaron los siguientes:

- Venta de drogas en el sector.
- Higiene en la manipulación de alimentos.
- Tráfico en el sector de la glorieta.
- Invasión del espacio peatonal.

Todas estas propuestas y otras más fueron mencionadas y evaluadas por los estudiantes en busca de seleccionar y solucionar el de mayor impacto.

Mediación tecnológica: Los prototipos se desarrollan utilizando diferentes aplicaciones o programas (especializados o no), esto dependerá de cómo se quiera plantear el prototipo, sin embargo, también se puede hacer uso de otros artefactos tales como papel; esto dependerá de la creatividad de los integrantes del equipo.

Rol del docente: El papel del docente en la experiencia se enfoca en la orientación y potenciación de la creatividad de los estudiantes, buscando que estos innoven con ideas de solución e impacto social.

Rol del estudiante: El estudiante y su visión de la realidad, cualquiera que sea, personal o grupal, es el protagonista de la implementación de la experiencia pues es él, quien además de desarrollar la actividad, debe concluir qué tan útil le es, no solo para la asignatura si no para su diario vivir y para la aplicación en su vida profesional.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La valoración de la actividad se hace en tres etapas: la primera de observación, la segunda de empatía, detección de problemas y la última en la sustentación del prototipo.

Criterios de evaluación:

- Creatividad.
- Argumento de selección del problema.
- Análisis de los actores afectados por el problema y por la solución.

Al final de la actividad, cada equipo evalúa la efectividad de su propuesta, así como la selección del problema (si fue la adecuada o no), a través de una serie de preguntas formuladas por el docente.

Esto último busca que el estudiante sea consciente del impacto que puede tener la toma de decisiones si se llegase a aplicar la solución planteada.

Transformaciones que logra la experiencia: Cada estudiante reacciona diferente de acuerdo con los retos que se le plantean, sin embargo, es muy gratificante verlos dispuestos a dominar esos retos y a sacarlos adelante, algunos empiezan de manera tímida, e incluso le temen a lo que puedan pensar sus compañeros respecto a su idea (aunque la única regla del núcleo es que no se puede desacreditar una idea, esta se debe discutir siempre y buscarle viabilidad, antes de hundirla por cualquier razón); otros empiezan más animados y con muchas ideas en la cabeza, el objetivo es que al final todos desarrollen confianza en sí mismos, y además aprendan a ver el mundo de una manera diferente, que al final debería ser el único objetivo de la educación: “ver el mundo de forma diferente”.

Adicionalmente se dan cuenta de que el proceso de aprendizaje no necesariamente se debe desarrollar en un salón de clase, sino que este se puede desarrollar en cualquier otro lado, lo que se necesita es claridad sobre las competencias que se quieren llevar a cabo.

Resultados de aprendizaje: Como REA general, implementar modelos de solución de problemas.

REA específico: Examinar el entorno en el que se desenvuelve diariamente. Emplear herramientas de generación de empatía y creatividad en la solución de situaciones problema. Construir prototipos que reflejen soluciones creativas, innovadoras y viables.

Los estudiantes obtienen competencias tales como:

- **Observación:** En la actividad se deben realizar diversas visitas, a diferentes horas y días, lo que permite una visión diferente en cada visita.
- **Empatizar:** En algunas ocasiones se pueden presentar posibles problemas e incluso soluciones sin tener en cuenta los afectados o solo teniendo en cuenta algunos, la idea en este ejercicio es ver las afectaciones que podrían presentarse a la hora de seleccionar un problema o su posible solución.
- **Reconocimiento de problemas:** En el proceso de observación es importante priorizar, este ejercicio les permite denotar qué problema es el más urgente y cuál es el más importante, esto último porque su solución podría tomar más tiempo, pero tener un mayor impacto.
- **Resolución de problemas:** Nuestros estudiantes deben ser resolutivos, este ejercicio les permite, usando diversidad de herramientas, llegar a múltiples soluciones.
- **Priorización:** Qué, cuándo, cómo, dónde, para qué, son las preguntas claves para aplicar a cada solución e incluso a cada problema, de allí surgirá —por decisión del grupo— la solución que será prototipada.

Reflexión sobre la innovación educativa: Cada estudiante aprende a ser mejor observador, a generar diversidad de problemas y soluciones a cualquier situación que se presente y a creer en sus capacidades creativas e innovadoras.

Léyder Andrea Rey Vargas: Nació el 1 de junio de 1985, tiene 34 años, originaria de Fusagasugá, Cundinamarca, de una familia de estrato medio, hija única, su padre es Édgar Rey Benavidez y su madre Léyder Vargas Garzón.

Ha vivido toda su vida en Fusagasugá, estudió en el Departamental Femenino. Luego realizó un técnico en Sistematización de Datos y Mantenimiento de Computadores, es administradora de empresas egresada de la Universidad de Cundinamarca, especialista en Gerencia Estratégica y magíster en Gerencia de la Innovación de la Universidad Externado de Colombia; en la actualidad está formándose para certificarse como **coach** con TISSOC. Es docente de la Universidad de Cundinamarca y coordinadora de pasantías.

Correo de contacto: leanreva37@hotmail.com

Tercer lugar

ANCESTIVAL - Festival Ancestral de Música Consciencia

Docente participante: Dairo Antonio Muñoz Chiquillo
Facultad: Ingeniería
Programa: Ciencias Básicas
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Administración de Proyectos
Tiempo que lleva la experiencia: 6 meses

Descripción de la experiencia: El Agilismo es una metodología de la ingeniería de *software* que realiza proyectos en el corto tiempo, el campo de la Administración de Empresas la ha acogido para procesos organizacionales y es así como se implementa esta electiva a estudiantes de semestre avanzado, en la que se crea un laboratorio experimental que es administrar un proyecto del Campo de Aprendizaje Cultural ARCILLA (Festival Ancestral de Música Consciencia) en un tiempo de 9 semanas. Los estudiantes diseñaron la metodología para el festival y los organizadores tomaron dichos diseños y la implementaron.

Contexto de la experiencia: El Campo de Aprendizaje Disciplinar (Agilismo) se articula al campo de aprendizaje cultural ARCILLA estableciendo un diálogo de saberes entre los músicos tradicionales con los nuevos músicos mediante un festival que les convoca, el cual

es administrado con metodologías ágiles. Los estudiantes de administración de empresas requieren obtener herramientas de las dinámicas que hoy ofrece la industria cultural, como eje de desarrollo de las comunidades y del ejercicio profesional.

ANCESTIVAL 2019 fue el laboratorio del Campo de Aprendizaje Disciplinar.

Mediación tecnológica: Para la realización se ha hecho uso de las redes sociales y toda estrategia de *marketing* digital que está al alcance con el fin de convocar, divulgar y administrar el proyecto en emisoras locales, redes sociales, medios audiovisuales institucionales, etc.

Rol del docente: La idea original y dirección del proyecto innovador fue del docente, en el cual en cada sesión de clase se dejaba un espacio para explicar la teoría y otro tanto para aplicarlo al laboratorio de ANCESTIVAL 2019. Los avances eran revisados y ajustados por el docente para luego descenderlos al comité organizador del evento.

Rol del estudiante: La contribución de los 50 estudiantes que actualmente toman el núcleo de Agilismo fue en ir aplicando en el festival la teoría dada en clase sobre métodos de Kanban, Scrum y TDD. Se involucraron en el proyecto de manera tangencial en lo que se refiere a la gerencia del proyecto.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Los resultados de los estudiantes de manera individual fueron valorados mediante evaluación oral y testimonios que permitieron identificar falencias del método, que pudieron incidir en los resultados del evento. Se comparó la aplicación de métodos ágiles con métodos tradicionales (DDI) del cual se concluye que no era viable realizarlo. Las opiniones de estudiantes y la comunidad en general es que se vivió una experiencia que tiene gran significado para sus vidas, lo cual pasa de ser un aprendizaje para constituirse en un aprehendizaje.

Transformaciones que logra la experiencia: Se dio la oportunidad a la juventud y a la comunidad fusagasugeña de acercarse a otras expresiones artísticas, así como demostrar que se pueden hacer proyectos de gran alcance sin apalancamiento financiero, pero sí con gestión. Se creó un emprendimiento novedoso para la región del Sumapaz que puede ser adquirido por la misma institución o por la empresa privada para dar continuidad. Es innovadora porque es replicable a otras sedes de la institución.

Resultados de aprendizaje:

1. Se movilizaron 500 personas durante tres días desde diferentes zonas del país y del exterior.
2. Se movilizaron economías de la industria cultural (arte, publicidad, gastronomía, artesanía, folclor, música, pinturas) y otras relacionadas al turismo (campistas, turistas, restaurantes, transporte público).
3. Se sometió el CAD a una nueva experiencia de gran aprendizaje para futuros eventos.
4. Se formuló el manifiesto del artista de música conciencia en Colombia.

Reflexión sobre la innovación educativa: Se demostró que el Agilismo como método para la administración de proyectos funciona. Que el modelo multidimensional se concreta desde los campos de aprendizaje disciplinar. Vale la pena resaltar que el MEDIT considere al docente también integral, es decir que yo desde el aula haga investigación y extensión simultáneamente. Así mismo, sistematizar el producto y publicarlo y ofertar a la sociedad esta práctica. Lo anterior requiere de un apoyo financiero para así mismo traer recursos a la Universidad, con lo cual es pertinente que las decanaturas apoyen financieramente los diferentes proyectos de innovación de los campos de aprendizaje.

Dairo Antonio Muñoz Chiquillo: Nació en Bogotá, inició sus estudios en el campo de la educación formándose como licenciado en Ciencias de la Educación con Especialidad en Química, y desarrollando actividad de docencia en los niveles de secundaria en Bogotá y La Macarena (Meta). Se especializó en Multimedia Educativa y Diseño de Ambientes de Aprendizaje apoyado por la Tecnología de la Información y alternando la docencia universitaria con la coordinación de prácticas profesionales. Fue fundador y editor de la revista de ingeniería *Inventum*, además de pionero del programa de futuros egresados y seminario de grado. Los emprendimientos desarrollados por el autor están orientados al trabajo con comunidades y la cultura en dos productos, que son la revista *ARO IRIS* y el observatorio de liderazgo *KLICHOUSE*, que corresponden al trabajo de maestría en Habilidades Directivas de Comunicación y Negociación, que le ha permitido orientar asignaturas en *coaching*, liderazgo, marca personal y habilidades gerenciales en facultades de Administración y combinarlas con actividades de movilidad internacional y gestión del diseño; actualmente desarrolla entrenamientos empresariales, diseña y dicta diplomados en innovación, y realiza entrenamientos en la modalidad de campamentos en liderazgo y emprendimiento. Se desempeñó como coordinador de Ciencias Básicas de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Cundinamarca, fue líder del semillero de liderazgo juvenil *OLJ*, diseña las bases para el campo de aprendizaje cultural *ARCILLA* de la Facultad de Ciencias Económicas, Administrativas y Contables y adelanta estudios de doctorado en Psicología con Énfasis en Psicología del Consumidor. En la actualidad es docente de cátedra de la Universidad de Cundinamarca.

Correo de contacto: dantoniomunoz@ucundinamarca.edu.co

Experiencias participantes

Primer Intercambio de Experiencias Concurso de Innovación Educativa en el MEDIT



Fotografía 2. Fuente: UCundinamarca

Desarrollo de acciones transdisciplinarias para la negociación como Campo de Aprendizaje

Docente participante: Daniel Humberto Arévalo Sierra
Facultad: Ciencias Administrativas, Económicas y Contables
Programa: Contaduría Pública
Seccional: Ubaté
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Negociación
Periodo de desarrollo: Semestralmente
Tiempo que lleva la experiencia: 4 años

Descripción de la experiencia: Es un ejercicio práctico como campo de aprendizaje ya que es un espacio donde los estudiantes abordan una problemática, son organizados en grupos antagónicos, deben desarrollar todas las estrategias y alternativas posibles para resolución de problemas y por lo tanto allí se genera conocimiento y transformación a través de las diferentes acciones realizadas, por eso es un campo de aprendizaje. Esas acciones desarrolladas responden a un campo multidimensional de aprendizaje en la medida en que no se desarrolla solo en el aula, sino que involucra diferentes espacios y estrategias.

Contexto de la experiencia: El campo de aprendizaje se desarrolla desde la mirada multidimensional porque se sale del aula, es extramural porque no simplemente se queda en el tablero, excepto cuando se organiza y cuando se distribuyen los roles, pero una

vez que se lleva a cabo la vivencia se sale del aula, se va a otros espacios, se combina con otras estrategias y con otras acciones; por ejemplo, un evento social y otras alternativas. En ese sentido es multidimensional porque se aprende en otros espacios distintos que se encuentran en la provincia de Ubaté, que está compuesta por diez municipios.

Mediación tecnológica: A través del uso del celular y las aplicaciones de comunicación, se generan protocolos corporativos para que el equipo de la empresa funcione como una real, además del uso de espacios en la nube para ir cargando la información construida y el uso de las redes sociales en tiempo real para realizar transmisiones o publicaciones en vivo.

Rol del estudiante: El estudiante es el eje principal para que se lleve de forma exitosa el ejercicio, el cual se desarrolla desde el primer día de clases ya que requiere de distintas fases de preparación, desarrollo y cierre de la actividad, en las cuales todos los estudiantes a medida que van pasando los días asumen sus papeles y roles, y van construyendo y transformando su realidad como abogados, gerentes, directores de diseño, *marketing*, logística y demás necesarios, que con los presaberes desde primer hasta sexto semestre empiezan a desarrollar habilidades que hasta ese momento ellos mismos ni conocían.

Rol del docente: El docente es un orientador porque organiza los grupos a través de parlamentos antagónicos y distribuye los roles a cada equipo, con cada uno de esos lineamientos los estudiantes organizados empiezan a construir sus propios roles desde sus habilidades y capacidades para cumplir y desarrollar el rol adecuado, en el puesto adecuado para la simulación de negocios. También es un asesor en el campo de aprendizaje porque una vez definidos los roles de cada estudiante, el docente asesora a cada personaje de forma individual y a los equipos por separado para que se cumpla lo esperado con el ejercicio práctico.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La estrategia radica en la cocreación ya que los casos que se abordan no solamente tienen que ver con la localidad o lo regional, sino que son casos que pudieran darse en cualquier organización en cualquier lugar del mundo y, a partir de esto, el estudiante se sumerge en el conocimiento de su postura hasta llegar a transformar la realidad.

Transformaciones que logra la experiencia: La transformación se da desde la óptica interdisciplinaria porque el caso implica o requiere la existencia de diferentes personajes; por ejemplo, en un caso pueden haber abogados, antropólogos, psicólogos, ingenieros, contadores; entonces los estudiantes negociadores organizados en equipos asumen diferentes roles que implican una interdisciplinaria, es decir, que necesariamente tiene

que hacer una acción interdisciplinar para poder resolver su problema de manera exitosa y en la medida en que ese trabajo interdisciplinar permite transformar a la persona porque le está enseñando, está aprendiendo, en esa medida se hace un trabajo transdisciplinar porque son varias disciplinas, varios profesionales desde diferentes ópticas que trabajan juntos que, como resultado, transforman la realidad; en este orden de ideas es transdisciplinar pues busca ir mucho más allá de un aprendizaje simplemente orientado ya que es una vivencia en la cual los estudiantes generan sus propias vivencias y en la que cada persona asume un personaje totalmente autónomo.

Resultados de aprendizaje: Cualificar la capacidad y el perfil profesional de los estudiantes para resolver situaciones problema reales en un espacio interdisciplinar y en un espacio donde las dos partes tienen las mismas posibilidades.

Reflexión sobre la innovación educativa: Desde la óptica de lo transmoderno, las temáticas que se tratan les permiten a los estudiantes aprender nuevas cosas, salir de los mitos y hábitos tradicionales, por lo tanto, va más allá de un aprendizaje simplemente orientado ya que es una vivencia en la cual los estudiantes generan sus propias vivencias y en la que cada persona asume un personaje totalmente autónomo y, al mismo tiempo, trabajando en equipo que transforman la realidad, ya que desde este campo de aprendizaje se forma para la vida, los valores democráticos, la civilidad y la libertad.

Daniel Humberto Arévalo Sierra: Docente investigador, administrador de empresas de la Universidad de Cundinamarca, seccional Ubaté, especialista en Salud Ocupacional de la Universidad Manuela Beltrán y candidato a magíster en Gestión de las Organizaciones de la Universidad Militar Nueva Granada. El tiempo de labor y servicio en la Universidad de Cundinamarca es de cinco años en los programas de Administración de Empresas y Contaduría Pública.

Correo de contacto: dharevalos@gmail.com

Electiva VI: El arte y la creatividad en la enseñanza de ciencias sociales

Docente participante: Yuri Magnolia Arias Montenegro
Facultad: Educación
Programa: Licenciatura en Ciencias Sociales
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Ciencias Sociales
Periodo de desarrollo: Semestralmente
Tiempo que lleva la experiencia: 6 meses

Descripción de la experiencia: La creación de la electiva VI para el programa de Licenciatura en Ciencias Sociales se fundamentó en ver cómo a través del arte y la creatividad son excelentes dinamizadores de los procesos de enseñanza aprendizaje. De esta manera se han explorado con los estudiantes de décimo semestre prácticas educativas innovadoras.

Contexto de la experiencia: El contexto es el aula de clase en un sentido ampliado, tomando en cuenta que este currículo se hizo pensando en los estudiantes que ven la electiva VI. La creatividad y el arte en la enseñanza de las ciencias sociales hacen réplicas en sus prácticas y como futuros docentes de las metodologías y didácticas encontradas.

Mediación tecnológica: Cuando se habla de arte, creatividad e innovación en la enseñanza de las ciencias sociales, el uso de la tecnología se convierte en un recurso permanente, pues muchos de los procesos que se han llevado a cabo han implicado la tecnología, el uso de los medios de comunicación, la red, la simultaneidad y los espacios amplificadas que crean los espacios educativos virtuales.

Rol del estudiante: El rol de los estudiantes es como miembros de un equipo, en el cual los conocimientos se construyen de manera colaborativa.

Rol del docente: El rol como docente es de dinamizador, y la estructura metodológica fue diseñada para que sea colaborativa.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La estrategia de valoración es de igual modo colaborativa y compartida, de esta manera permanentemente se evalúan los conocimientos generados de manera grupal y se consolidan los ejercicios, las metodologías y las didácticas, así como las bases teóricas del proceso; por esto, la evaluación o valoración es parte integral del proceso.

Transformaciones que logra la experiencia: El cambio más evidente ha sido los conocimientos contruidos colectivamente del uso que se le puede dar al arte en la enseñanza de las ciencias sociales y lo que significan los conceptos de creatividad e innovación, es decir, el ver cómo se generan procesos que además de innovadores, se muestran divertidos en el aula, es un logro indudable de este proceso.

Resultados de aprendizaje: Logros de aprendizaje principalmente pedagógico, didáctico, creativo e innovador. Además de romper el paradigma de que la enseñanza de las ciencias sociales debe limitarse a lo puramente disciplinar, se implementaron dinámicas que permiten potenciar la creatividad y las prácticas artísticas que trascienden más allá del aula y la escuela.

Reflexión sobre la innovación educativa: El interés que surgió en proponer la complementación de la electiva VI con la temática del arte y la creatividad en la enseñanza de las ciencias sociales surgió al analizar que aunque se habla de educar diferente, en realidad lo que se manifiesta es que los estudiantes de la licenciatura siguen apegados a

viejos modelos educativos básicamente conductistas, así que se pretendió cambiar este paradigma y abordar la creatividad y el arte en la enseñanza, en una dinámica de taller.

Yuri Magnolia Arias Montenegro: Filósofa, magíster en Investigación Social Interdisciplinaria y escritora, ha trabajado en procesos comunitarios de educación artística con poblaciones indígenas.

Correo de contacto: yurimagnolia@hotmail.com

UDEC ENGLISH DAY

Docentes participantes: Del área de inglés
Facultad: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas
Programa: Transversal de inglés
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Lenguas Extranjeras
Tiempo que lleva la experiencia: 4 años

Descripción de la experiencia: El English Day es una actividad innovadora que les permite a los estudiantes interactuar en la lengua extranjera por medio de actividades experienciales que ayudan a mejorar su nivel de inglés.

Esta actividad refleja el modelo educativo ya que les posibilita a los estudiantes trabajar valores. Es un aprendizaje para la vida ya que el inglés se ve como una herramienta para el hoy y el futuro.

Contexto de la experiencia: En la sede, las seccionales y las extensiones de la Universidad con los estudiantes de inglés, de primero a quinto semestre.

Mediación tecnológica: Aulas virtuales-Moodle y Google Forms, aparatos tecnológicos como herramientas de apoyo para realizar estadísticas.

Rol del docente: El docente es un guía que apoya el proceso de aprendizaje de los estudiantes ya que ellos son quienes preparan y organizan las actividades. El docente es un tutor que ayuda a los estudiantes a descubrir nuevos conocimientos.

Rol del estudiante: El estudiante es el encargado de construir su propio conocimiento. Además, ha ayudado a que los estudiantes cambien su perspectiva del núcleo de inglés ya que al comienzo algunos solo lo ven como relleno y no la gran herramienta que es.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se realiza una evaluación al finalizar cada actividad y se tratan los aspectos positivos y por mejorar.

Transformaciones que logra la experiencia: Los estudiantes han mejorado su actitud y nivel de inglés ya que trabajan no solo la lengua extranjera, sino también temas de la actualidad o de gran importancia como culturas aborígenes, música y apoyo a la comunidad, entre otros.

Resultados de aprendizaje: Mejorar el nivel de inglés de la comunidad educativa. Contextualizar a los estudiantes en temáticas globales.

Reflexión sobre la innovación educativa: Esta experiencia ha permitido que los estudiantes de diferentes semestres interactúen y se comuniquen en la lengua extranjera, generando nuevas relaciones y redes de apoyo entre ellos. También con aprendizajes sobre diferentes temas.

Correo de contacto: abendek@ucundinamarca.edu.co

Cálculo de centro de gravedad humano mediante tres métodos

Docente participante: Manuel Antonio Bernal
Facultad: Ciencias del Deporte y la Educación Física
Programa: Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación Física
Extensión: Soacha
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Biomecánica
Tiempo que lleva la experiencia: 6 horas

Descripción de la experiencia: Es un taller vivencial en el cual el alumno con pocos recursos didácticos debe llegar a determinar su centro de gravedad y este como varía en función del cambio de posición de los diferentes segmentos corporales.

Se realiza mediante la utilización de una tabla, una báscula y dos apoyos con ángulos metálicos. Con la utilización de algunos cálculos matemáticos se llega a:

1. Método de nivelación.
2. Método de cálculo mediante báscula.
3. Método gráfico a través del registro fotográfico de su celular.

Contexto de la experiencia: Se realizó en la clase de biomecánica, en los grupos 601, 602 y 603.

Mediación tecnológica: En esta experiencia no se utilizó una mediación tecnológica en exceso, sino se priorizó una experiencia vivencial que permitiera la fácil comprensión del concepto.

Rol del docente: Apoyo a los alumnos para que fueran llegando al concepto.

Rol del estudiante: Todos los estudiantes tuvieron que realizar su propia experiencia del movimiento de su cuerpo para poder llegar a encontrar el sitio exacto.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La valoración está fundamentada en la esencia de la vivencia ya que el alumno interpreta desde tres puntos de vista diferentes el mismo logro.

Transformaciones que logra la experiencia: Se entendió el concepto teórico mediante la vivencialidad.

Resultados de aprendizaje: Al emplear los tres métodos, los estudiantes pudieron corroborar la teoría de centro de gravedad.

Reflexión sobre la innovación educativa: El uso de elementos básicos puede llevar al alumno a encontrar respuestas a conceptos de mayor profundidad con la vivencialidad y la comparación.

Manuel Antonio Bernal M.: Ingeniero mecánico y licenciado en Educación Física, durante algunos años ha laborado para la Universidad de Cundinamarca buscando llegar a la comprensión mediante la utilización de elementos básicos o de uso común.

Correo de contacto: manuelbernal@yahoo.com



Fotografía 3. Fuente: UCundinamarca

El aprendizaje experiencial como herramienta de transformación social en la comunidad ribeñera de Girardot

Docentes participantes: Nancy Castro y Denis Alejandro Taso
Facultad: Educación
Programa: Licenciatura en Educación con Énfasis en Humanidades
Seccional: Girardot
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Licenciatura en Educación
Básica
Tiempo que lleva la experiencia: 1 año y 3 meses

Descripción de la experiencia: El aprendizaje experiencial como herramienta de transformación social en la comunidad ribeñera de Girardot pretende, en estas primeras fases, realizar un diagnóstico que permita caracterizar la población y evidenciar las necesidades de tipo social, educativo y cultural que presenten para poder, de esta manera, establecer estrategias concretas de mejora, posibilitando el compromiso social en la formación del docente, desarrollando habilidades investigativas enmarcadas en el aprendizaje experiencial, en proyectos pedagógicos de intervención, a través de actividades formativas que permitan disminuir los índices de violencia y peligrosidad en la comunidad ribeñera, que se presentan en sectores vulnerables de la región. Es así como David Kolb y el aprendizaje experiencial se convierten en la base teórica de este trabajo, al igual que la educación liberadora de Paulo Freire. Finalmente, como se trabajará en beneficio de un sector popular, para su enfoque metodológico se hace necesario el aporte de Orlando

Fals Borda y su investigación-acción participativa, la cual constituye un proceso de trabajo y de reflexión metodológica constante que permite la planeación, la identificación, la promoción y el acompañamiento a las experiencias de aprendizaje y la evaluación junto con la transformación social.

Contexto de la experiencia: Se desarrolló en el barrio San Miguel, sector ribereño de Girardot, donde se busca beneficiar a toda la comunidad, en especial a la niñez que vive en dicha población.

Mediación tecnológica: Cámaras, celulares, videos, cortometraje y documental. La cámara y el celular se implementaron para filmar eventos importantes y para que apoyen el proceso de investigación y formación docente.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Talleres de lectura y escritura enfocados en la criticidad de los estudiantes.

Transformaciones que logra la experiencia: Permitir que los estudiantes por medio de la lectura y la escritura desarrollen la habilidad de ser críticos del entorno del cual se rodean y de las situaciones que debido a su medio son normales.

Resultados de aprendizaje: El grupo Experiencial Learning ha estado trabajando con la comunidad de San Miguel desde el periodo A del año 2018, allí se ha llevado a cabo una intervención social y educativa, a partir de talleres lúdicos, pero en los que, a su vez, se trabaja la lectura y la escritura. Estas dos competencias se trabajan con el fin de fortalecer en ellos la criticidad, y se trabaja la competencia oral a fin de fortalecer en ellos el buen uso de la palabra dejando a un lado el temor de exponer sus ideas.

Reflexión sobre la innovación educativa: Documental en el cual se puede evidenciar el contexto en el que vive la niñez y la población, la cual está siendo impactada y de qué manera esto influye en los docentes en formación,.

Docentes:

Nancy Castro: Licenciada en Español y Literatura, especialista en Pedagogía y Didáctica, magíster en Formación de Profesores de Español como Lengua Extranjera, redactora de la revista *Oikos* de la Institución de Educación Superior ITFIP, coordinadora de prácticas en formación de maestros de básica con énfasis en español e inglés, jurado lector de trabajos de grado y de investigación, con experiencia en docencia universitaria de 14 años.

Denis Alejandro Taso: Licenciado en Educación Básica con Énfasis en Humanidades, Lengua Castellana e Inglés. Magíster en Desarrollo Educativo y Social. Docente de literatura infantil. Coordinador de docentes del proyecto “A crecer” del MEN junto con ASCÚN. Líder del grupo Experiencial Learning, y con cuatro años de experiencia como docente universitario.

Correo de contacto: kanra.70@gmail.com

Feria de Prácticas Profesionales en Psicología

Docentes participantes: Carolina Castro y Jenny Bustos
Facultad: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas
Programa: Psicología
Extensión: Facatativá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Formación y Aprendizaje
Tiempo que lleva la experiencia: 3 años

Descripción de la experiencia: Se fundamenta en metodologías participativas que tienen como objetivo que estudiantes y docentes se integren en un espacio artístico y cultural cada semestre. Los estudiantes y docentes encargados de octavo y noveno semestre se preparan durante todo el semestre para que de manera coordinada y en equipo puedan recibir a estudiantes de séptimo semestre y a la comunidad externa (supervisores, docentes de otras universidades y las propias comunidades con las que trabajan), en una gran feria llena de reflexiones, nuevas propuestas, diversión y espacios de participación activa para que los estudiantes que entran nuevos a este proceso puedan tomar una decisión informada con respecto al campo en el que harán sus prácticas profesionales. La feria busca que los estudiantes que han adelantado su práctica formativa expongan y compartan de manera creativa e innovadora la experiencia, las necesidades y las actividades que se realizan en los respectivos campos de la psicología social, educativa y organizacional. El evento se ha ido consolidando, entre otras cosas, como parte del modelo educativo adoptado por la

Universidad de Cundinamarca, MEDIT, el cual indica que la formación de los estudiantes debe superar espacios tradicionales como las aulas y debe propiciarse en diferentes escenarios o múltiples campos de aprendizaje para desarrollar las competencias que la nueva era requiere. Así pues, la feria de práctica, de manera subyacente incluye el desarrollo de las competencias creativas, el trabajo en equipo organizado, la administración de recursos y la difusión de conocimientos propios de cada campo. Además, constituye una acción que promueve el arte, la cultura y la difusión del conocimiento y se convierte en parte esencial para conectar la realidad académica con la realidad de cada campo de práctica.

Contexto de la experiencia: Instalaciones de la Universidad de Cundinamarca, extensión Facatativá.

Mediación tecnológica: Redes sociales para la comunicación, uso de carpetas compartidas, utilización de formato audiovisual en todos los escenarios y recreación audiovisual con televisores y *videobeam*.

Rol del docente: Las profesoras actuaron como facilitadoras de la actividad y como partícipes activas el día de las presentaciones.

Rol del estudiante: El estudiante actuó como creador y constructor del conocimiento.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La evaluación se hizo con base en diferentes criterios y fue hecha por parte de docentes y padres de familia de la comunidad, con quienes se hizo la actividad. Además, se incluye una coevaluación hecha por sus mismos compañeros en cuanto a:

- Liderazgo.
- Motivación.
- Actitud.
- Preparación.
- Participación.
- Organización.
- Precisión.
- Creatividad.
- Pertinencia.

Transformaciones que logra la experiencia:

1. Los estudiantes manifestaron que, a través de la actividad, evidenciaron algunas de las actividades que realiza el psicólogo en el campo profesional; algunos de ellos indicaron que las situaciones mostradas en las diferentes presentaciones generaron un impacto emocional ya que tocaban algunas temáticas sensibles de trabajar con los niños y adolescentes.
2. Los estudiantes tuvieron que reflexionar, discutir y aportar argumentos que justificaran éticamente su actividad; todo esto es necesario para el ejercicio profesional del psicólogo.
3. Responsabilidad con el otro y con el ambiente antes, durante y después de la actividad. Los estudiantes trataron de usar recursos y material reutilizable. Una vez finalizado, se encargaron de dejar todo en perfecto estado y el material fue entregado a una familia de bajos recursos que trabaja en la recolección de material reciclable.

Resultados de aprendizaje: La suficiencia y pertenencia de las actividades permiten que los estudiantes realicen un ejercicio reflexivo con respecto a su rol y sus habilidades en los diferentes campos aplicados. Las actividades desarrolladas en la feria permiten que los estudiantes propicien aprendizajes significativos, en cuanto al ejercicio de relacionar los contenidos teóricos trabajados en el espacio y su aplicación en contextos reales.

Reflexión sobre la innovación educativa: Los estudiantes aspirantes a prácticas que participaron en la actividad pudieron evidenciar, por medio de técnicas de inmersión, los procesos; así mismo, los estudiantes de octavo y noveno semestre que realizaron la presentación del evento, generaron procesos de desarrollo de competencias vitales para el profesional como el trabajo en equipo, la planeación, la negociación y la tolerancia a la presión, que pudieron evidenciarse en la organización de toda la logística requerida para la ejecución de la actividad. También se considera importante resaltar que la feria de prácticas es una actividad que impacta no solo a los futuros practicantes que asisten al evento a través de la presentación de los roles de aplicación de la psicología, sino a toda la preparación necesaria, la estructuración de lúdicas, la generación de diversas metodologías de observación y medición, así como la flexibilidad y el reconocimiento de las diferencias entre los integrantes de un grupo que apalancan de manera activa la formación integral del psicólogo udecino.

Docentes:

Carolina Castro: Psicóloga de la Universidad Nacional, con Maestría en Educación y Tecnología Digitales de la Universidad Federal de Bahía.

Jenny Bustos: Psicóloga de la Universidad Nacional, con Maestría en Investigación Social Interdisciplinaria de la Universidad Distrital.

Adrián Galindo: Psicólogo de la Universidad Santo Tomás, con Maestría en Psicología Clínica y de la Familia.

Miguel Mora Tolosa: Psicólogo de la Universidad Católica, con Especialización en Gerencia de Recursos Humanos.

Sebastián Cuervo: Psicólogo de la Universidad Nacional, con Especialización en Gerencia del Talento Humano de la Universidad Sergio Arboleda.

Jenni Comba: Psicóloga de la Universidad Nacional, con Maestría en Psicología de la Universidad de Los Andes.

Ana María González: Psicóloga de la Universidad Konrad Lorenz, con Maestría en Educación.

Laura Luna: Psicóloga de la Universidad Konrad Lorenz, con Maestría en Psicología Jurídica.

Correo de contacto: julietccastro@ucundinamarca.edu.co

Seminarios temáticos Innovando Ando

Docente participante: Lady Carolina Díaz
Facultad: Ciencias de la Salud
Programa: Enfermería
Seccional: Girardot
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Procedimientos Básicos y
Especiales
Tiempo que lleva la experiencia: 3 años

Descripción de la experiencia: Esta es una experiencia de tipo académico que utiliza la creatividad de los estudiantes mediante la metodología de seminarios temáticos y el *design thinking*, que con el MEDIT se articula el campo de aprendizaje ya que permite al estudiante el pensamiento crítico y el autoaprendizaje además de integrar a los campos culturales de la sociedad.

Contexto de la experiencia: Se pretende generar la capacidad para responder a las necesidades del paciente planificando, prestando servicios y evaluando los programas individualizados más apropiados de atención junto al paciente, sus cuidadores y familias y otros trabajadores de la salud o sociales.

Mediación tecnológica: Se utiliza el video, la simulación y las guías de práctica clínica.

Rol del docente: El profesor en este escenario aporta la asesoría al estudiante para que este logre reproducir en un ambiente controlado lo más cercano a la realidad, un escenario de cuidado de enfermería sin alejarse de la transferencia de conocimiento para el grupo auditorio.

Rol del estudiante: Esta experiencia se integra con el MEDIT, pues como este lo menciona el estudiante no debe aprender por sumisión o arbitrariedad; al contrario, lo hará en procurará de transformar a la sociedad a fin de aportar una solución. En este caso será en cuanto a problemas de salud.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La estrategia es evaluada como excelente ya que los estudiantes observan cómo mejora su retención y aprendizaje activo en un campo de aprendizaje, disminuyendo la réplica y aplicando el cuidado de la salud de los pacientes en el ambiente clínico.

Transformaciones que logra la experiencia: Se desarrolla en todos los semestres mediante la asignación de un seminario temático que puede recrear un casino de Las Vegas, un museo o cualquier tema que el estudiante escoja; por lo anterior, el estudiante demuestra su creatividad e innovación mediante la investigación de artículos científicos que se articulan al MEDIT en los ejes de formación y aprendizaje, y ciencia, innovación y tecnología.

Resultados de aprendizaje: Elaborar el plan de cuidados individualizado encaminado a satisfacer las necesidades del paciente en los diferentes procedimientos básicos del cuidado de la persona, en los distintos niveles de atención para la salud.

Reflexión sobre la innovación educativa: La iniciativa genera la capacidad para responder a las necesidades del paciente planificando, prestando servicios y evaluando los programas individualizados más apropiados de atención junto al paciente, sus cuidadores, familias y otros trabajadores de la salud o sociales.

Lady Carolina Díaz: con más de diez años de experiencia docente, especialista en Administración de la Informática Educativa y maestrante en Salud Ocupacional. Ha desarrollado proyectos de investigación en las TIC, además de la construcción de los OVA con el apoyo de la oficina de Educación Virtual. Se desempeña como coordinadora del campo de aprendizaje de procedimientos básicos desde hace tres años y actualmente representa a la Universidad de Cundinamarca como docente embajadora en Argentina.

Correo de contacto: lcdiaz@ucundinamarca.edu.co

Iniciativa empresarial

Docente participante: Nelson Enrique Fonseca Carreño
Facultad: Ciencias Administrativas, Económicas y Contables
Programa: Administración de Empresas
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Emprendimiento
Tiempo que lleva la experiencia: 2 años

Descripción de la experiencia: A través del modelo educativo planteado por la Universidad de Cundinamarca, con el fin de enfocarse a formar una persona transhumana, para la vida, los valores democráticos, la civilidad y la libertad, se realizan desde hace dos años eventos de emprendimiento que fortalecen las iniciativas empresariales de los estudiantes. Esto significa, pasar de una educación para el hacer y el trabajo, a una educación para el ser. Se busca un sujeto que además de alcanzar su desarrollo personal, se convierta en un agente transformador que le aporte de manera significativa a su entorno, a la sociedad y a la naturaleza.

Contexto de la experiencia: Feria empresarial e iniciativa empresarial en Expo UCundinamarca 2019 y demás escenarios de emprendimiento, con alianzas con entidades como alcaldías, secretarías de desarrollo y Umatas.

Mediación tecnológica: Un *software* (en diseño) para diagnosticar el grado de innovación y desarrollo de las ideas de emprendimiento, además del acompañamiento y la asesoría de manera virtual (aulas) y presencial (clases).

Rol del docente: “Soy un emprendedor que sueña con cambiar el país, aprendí a perder el miedo, a renovar para construir nuevas realidades, a reimaginar el valor de la educación, a ver el emprendimiento como algo más que un negocio y a diseñar el futuro a través de la investigación, el desarrollo y la innovación para así poder afrontar retos para generar una región con visión, pasión, determinación y resiliencia, una Generación Siglo 21”.

Rol del estudiante: A través de los módulos planteados (ruta de innovación), los estudiantes apropian los conceptos, constructos y estudios de caso de empresas de la región. Posteriormente, tiene la oportunidad de vincularse y participar en eventos feriales, en varias ocasiones con capital semilla; por tanto, la formación del estudiante y, en consecuencia, el propósito del proceso educativo asegura que cada acto realizado sea mejorado para la vida, la persona, la sociedad, la civilidad, la democracia, la naturaleza y la libertad.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: A través de la ruta de innovación y desarrollo empresarial, se tienen en cuenta para el aprendizaje los siguientes elementos:

- **Brainstorming:** Ideas que dan alternativas de elección para posibles soluciones.
- **Ideación:** Alternativas o soluciones a un problema, vacío o hallazgo, el emprendedor empieza a usar los datos recopilados a partir de la aplicación de soluciones y tecnologías disponibles.
- **Prototipado:** Modelación del producto final que permite efectuar un test sobre determinados atributos de este sin necesidad de estar disponible. Se trata, simplemente, de testear haciendo uso del modelo.
- **Modelación de negocios:** Un modelo de negocio describe la lógica de cómo una organización crea, entrega y captura valor. El emprendedor diligencia el modelo de negocio Canvas, el cual está compuesto por bloques constructivos y nueve temas por desarrollar: Segmento de clientes, Propuesta de valor, Canales, Relación con el cliente, Flujos de ingreso, Recursos clave, Actividades clave, Red de *partner* y Estructura de costos.
- **Asesoría y fortalecimiento empresarial:** Se tendrán en cuenta seis áreas del conocimiento para su intervención: Gestión administrativa, Gestión comercial,

Gestión de la producción, Gestión financiera, Gestión del capital humano, Sistema de gestión de seguridad y salud en el trabajo, y Gestión de la calidad.

Transformaciones que logra la experiencia: A través de la ruta de innovación y desarrollo empresarial, los estudiantes forjan su idea de negocios en iniciativa empresarial y posteriormente en la consolidación empresarial. En total, 70 emprendimientos promedio por semestre: que son adscritos al Centro de Innovación, Tecnología y Gestión Organizacional (CITGO) de la UCundinamarca.

Resultados de aprendizaje: Diseño y apropiación de la ruta de innovación y desarrollo empresarial, la cual fue implementada por el CITGO.

Dicha ruta de innovación y desarrollo empresarial se basa en seis pilares:

1. Inspiración.
2. Ideación.
3. Prototipado.
4. Modelo de negocios.
5. Asesoría empresarial.
6. Fortalecimiento empresarial.

En las etapas planteadas se tuvieron en cuenta técnicas, instrumentos y herramientas para su fácil interpretación y multiplicación. Se evidencia con muestras empresariales en varios escenarios académicos, mostrando la iniciativa empresarial que es la base para edificar el conocimiento y el aprendizaje, con miras a una transformación personal que influya positivamente en la sociedad.

Reflexión sobre la innovación educativa: El Plan Estratégico de la Universidad de Cundinamarca plantea en su visión la necesidad de visibilizar el conocimiento enfocado en la formación para la vida, centrada en el cuidado de la naturaleza, el ambiente, la humanidad y la convivencia. En tal sentido, la responsabilidad social a partir del presente proyecto aporta estrategias de resiliencia frente a la deserción académica de los estudiantes y las alternativas generadas para emprendimientos y empresarismos de la asignatura Proyecto de Empresa del programa de Administración de Empresas, sede Fusagasugá.

Nelson Enrique Fonseca Carreño: Docente de la UCundinamarca desde 2016. Investigador líder de proyectos de las convocatorias internas de 2017 y 2018, líder de semillero de investigación, asesor empresarial de empresas en la región y un amante del emprendimiento.

Correo de contacto: nelsonf1313@hotmail.com

Experiencias de investigación en el aula como *performance* de intervención psicosocial para la paz

Docente participante: Adrián David Galindo Ubaque
Facultad: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas
Programa: Psicología
Seccional: Facatativá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Registros Sociales
Tiempo que lleva la experiencia: 2 años y 6 meses

Descripción de la experiencia: La presente propuesta busca favorecer escenarios de cambio en la formación de profesionales en psicología, desde prácticas colaborativas que emergen en la relación docente-estudiante en la manifestación de sujetos reflexivos y críticos en la acción de la psicología no solo como disciplina, sino como una acción transdisciplinar en la trascendencia de fronteras del conocimiento, mediada por dispositivos narrativos como lo es el arte performativo de la investigación social, reflexiva y contextual en función de la corporalidad en la transformación de escenarios físicos dispuestos para la enseñanza. La propuesta surge a partir de la experiencia docente en el programa de Psicología de la Universidad Cundinamarca, en el cual por medio de escenarios dialógicos con estudiantes y docentes surgen reflexiones frente a la intervención psicosocial creativa, estética y formativa pensada en un contexto crítico, dadas las coyunturas sociopolíticas del país, en las cuales el cuerpo y la corporalidad son fuente performativa para dar cuenta de los hechos, lo ocurrido y las narrativas de marginalización que permanecen en la memoria de los colombianos

como hechos de violencia. Desde la narrativa conversacional surgen investigaciones en el aula, como alternativas a las problemáticas psicosociales que recursivamente con el MEDIT convocan a los estudiantes con su realidad inmediata en lo sociopolítico, desde acciones y discursos generativos para con su contexto, en la autorreferencia como medio de coconstrucción de conocimientos en los procesos de investigación social de orden reflexivo; por ende, el primer acercamiento es consigo mismo desde la metáfora del cuerpo y el ser, luego la experiencia favorece la conjugación con realidades sociales desde las propuestas de la investigación construyendo versiones identitarias con los actores sociales como lo han sido estudiantes, familias, víctimas del conflicto, habitantes de calle, excombatientes y líderes sociales, entre otros.

Contexto de la experiencia: De manera metafórica se desarrolla desde las aulas a las calles. Es pertinente precisar que la experiencia pedagógica resignifica los escenarios físicos del aula en *performance* de la realidad social, para emprender en investigaciones en el contexto comunitario en municipios de la Sabana Occidente, es decir, los actores de la investigación formativa son estudiantes, adultos mayores, jóvenes artistas, partidos políticos, familias vulnerables, víctimas del conflicto armado, habitantes de calle y comunidades indígenas, entre otros.

Mediación tecnológica: Durante los procesos de investigación emergió el *meme* como mediación en la consolidación de participación política y, por último, durante el segundo periodo académico del 2019 se les ha orientado a los estudiantes en la construcción de cortometrajes en relación con la reconstrucción de memoria y construcción de paz.

Rol del docente: El docente configura un papel activo en el lograr inspirar ideas para la transformación, esto se constituye desde una postura reflexiva y que favorece la autorreferencia a partir de las experiencias del docente, además se configura desde una lógica de hertarquía en el proceso de coconstrucción con los estudiantes.

Rol del estudiante: El estudiante se configura en su papel desde la creatividad y la innovación en la posibilidad de reconocer escenarios estéticos relacionamente desde sus experiencias, ideas y, sobre todo, el arte como posibilidad en la intervención psicosocial.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: El proceso se evalúa desde la experiencia y dimensión ética del estudiante en su capacidad autónoma de decisión frente a las propuestas de investigación, en la capacidad de construir versiones sobre la realidad psicosocial y política de las comunidades con las que interviene. Más allá de la conceptualización y definición de teorías, se desarrolla una valoración de procesos experienciales de autorreferente desde

sus posturas sociales, culturales, familiares y políticas, pues finalmente el *performance* es un escenario crítico transdisciplinar de redefinición desde la expresión corporal y artística.

Transformaciones que logra la experiencia: Dichas transformaciones se han categorizado de la siguiente manera:

Arte y construcción creativa en la investigación, da cuenta de los ejercicios metodológicos y procedimentales que emergen para resolver problemas de investigación, anclados a la creación de piezas artísticas, cartografías, diseños de entrevistas, cineforos y *memes* como medios para la relación con los actores sociales de sus investigaciones.

Identidades y violencias como procesos comprensivos que favorecen la emergencia del *self* del investigador y del participante, en historias de vida que enmarcan la identidad como proceso relacional y la emergencia de las violencias en marcos discursivos dominantes en las pautas ecológicas de la violencia.

Narrativas de conflicto armado, posacuerdo y posconflicto para una intervención psicosocial para la paz, como procesos de participación política dadas las condiciones coyunturales que emergen en el contexto colombiano, donde se genera una aproximación de una psicología compleja para favorecer la investigación/intervención desde los escenarios dialógicos del posacuerdo.

Resultados de aprendizaje: Frente a la experiencia se logra que los estudiantes y el docente redefinan versiones frente a la realidad social y las problemáticas abordadas desde lecturas complejas en las cuales se manifiesta el estudiante como sujeto reflexivo frente a las realidades y circunstancias del otro y así mismo favorecer escenarios de cambio desde acciones colaborativas.

Por otro lado, los resultados del arte performativo como metáfora de la acción del psicólogo en diversidad de contextos conllevan la reconstrucción de los escenarios de la academia desde la heterarquía y estética de las relaciones. Es predominante la expresión y el sentir desde el cuerpo, de la realidad social para convocar lecturas del sujeto y ser responsables de dichas comprensiones desde una apuesta ética.

En la posibilidad de narrar versiones del sujeto colombiano más allá del *performance*, los estudiantes construyen lecturas desde lo disciplinar y transdisciplinar para comprender el conflicto y la desigualdad social. Además, al trabajar desde la narrativa conversacional se promueven emociones y, a la vez, se transforma la experiencia narrativa a través de crónicas, investigaciones y cortometrajes que reconstruyen la memoria. Por último, durante este semestre se ha desarrollado la experiencia desde la pregunta: ¿Cómo emerge la intervención psicosocial para la paz a partir de la reconstrucción de memoria en municipios de Cundinamarca?

Reflexión sobre la innovación educativa: La experiencia permitió un diálogo crítico que conecta la disciplina con dilemas humanos puestos en la vida relacional que circundan al psicólogo en formación, a la vez se reconoce la potencialidad de la investigación formativa como *performance* y representación de la realidad social que convoca la deconstrucción de procesos ideológicos y prácticos en el rol del psicólogo social. Es aquí donde emerge una novedad del proceso y la estética de la investigación cualitativa en su diseño, y así se da respuesta a la pregunta: ¿Cómo investigan los investigadores?

Finalmente, la experiencia convoca en un escenario coyuntural a la psicología como transdisciplina al comprender los procesos de reconstrucción de memoria y así configurar posturas críticas y propias frente al proceso del conflicto armado colombiano y la construcción de paz desde escenarios académicos y cotidianos.

Adrián David Galindo Ubaque: Psicólogo, magíster en Psicología Clínica y de la Familia, docente del programa de Psicología desde el IPA 2017, apasionado por la investigación cualitativa contextual y reflexiva, psicoterapeuta individual y familiar.

Correo de contacto: adavidgalindo@ucundinamarca.edu.co

Implementación de las teorías de la motivación en un entorno empresarial

Docente participante: César Augusto Giraldo Duque
Facultad: Ciencias Administrativas, Económicas y Contables
Programa: Contaduría Pública
Seccional: Facatativá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Pensamiento Administrativo
Tiempo que lleva la experiencia: 4 años y 6 meses

Descripción de la experiencia: Cada semestre los estudiantes de cuarto semestre de Contaduría Pública, en el campo disciplinar de pensamiento administrativo deben buscar una empresa en la cual se presenten problemas de producción, comunicación, interacción con los empleados y deben implementar las teorías motivacionales, basándose en el ejercicio de la teoría de las relaciones humanas, en la cual los estudiantes proponen a los empresarios actividades que permitan generar motivación y satisfacción en los empleados para luego determinar cómo esto influye positivamente en el incremento de la producción.

Contexto de la experiencia: La experiencia de innovación se desarrolla desde el aula de clase en la extensión Facatativá y los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar su actividad en las diferentes poblaciones y ciudades donde viven; estas actividades se han

realizado en empresas de Cundinamarca y en Bogotá. Al finalizar el semestre se debe documentar sobre esta investigación y desde el 2018 se abrió un canal en YouTube en el cual se publican todas las actividades desarrolladas, ya que estos videos son referencia para los estudiantes y fortalecen las experiencias que van a presentar en un futuro.

Mediación tecnológica: Plataforma institucional, páginas web, YouTube.

Rol del docente: El docente orienta y guía a los estudiantes para que desempeñen las actividades propuestas, luego observa y analiza los resultados presentados con el objetivo de propiciar pautas de mejora. Mientras los estudiantes observan a los empleados de la organización, ellos son observados por el docente ya que su comportamiento también es analizado como parte del resultado de la investigación realizada.

Rol del estudiante: Los estudiantes deben identificar empresas con problemas de producción, analizar los problemas internos en la compañía, identificar qué actividades motivacionales se pueden desarrollar con los trabajadores ya que en las organizaciones todos los ejercicios no sirven, y finalmente observar y analizar los resultados.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se valora la detección de los problemas en la organización e implementación de las diferentes teorías motivacionales ya que cada una está orientada a diferentes problemáticas y al análisis de los resultados.

Transformaciones que logra la experiencia: Los estudiantes al culminar el semestre tienen una mentalidad distinta sobre la forma de gerenciar las organizaciones porque no solo se trata de exigir producción, ellos tuvieron la oportunidad de proponer e implementar estímulos a diferentes trabajadores en distintos tipos de empresas, y todos presentaron cambios en el comportamiento psicológico mejorando el ambiente laboral, incrementando la producción y observando el empoderamiento de las empresas.

Resultados de aprendizaje: Los estudiantes logran interactuar con la gerencia y las direcciones de las organizaciones planteando soluciones a los problemas que se presentan en la empresa, que afectan de una u otra forma su producción. Los estudiantes investigan los orígenes de los problemas y plantean alternativas para solucionarlos. En las compañías en las cuales se ha realizado el ejercicio investigativo, manifiestan el cambio positivo en el comportamiento de los trabajadores y, por ende, en el incremento en la producción se

observa que los vinculados al ejercicio cambian su comportamiento de forma positiva mejorando el entorno laboral y social de los trabajadores.

Reflexión sobre la innovación educativa: Inicialmente se empezó a realizar esta actividad innovadora buscando demostrar a los estudiantes que las teorías no son tan difíciles de implementar en una organización ya que existe una consigna entre ellos que dice: “La teoría es muy diferente a la realidad”. Desde el 2018 se han podido documentar solo 23 ejercicios investigativos en el canal de YouTube ya que muchas empresas protegen su información y no dieron la autorización de hacer pública sus experiencias desde el IIPA 2015. Se habrán realizado acercamientos en un promedio de 80 o más empresas, y ahora esta información es parte del desarrollo de una investigación para la tesis posdoctoral que realiza el docente gestor de esta experiencia.

César Augusto Giraldo Duque: administrador de empresas, especialista en Gerencia de Servicios Sociales, magíster en Educación, doctor en Ciencias Económicas y Administrativas, doctor en Ciencias Jurídicas, y posdoctorado en Administración y Negocios (en curso).

Correo de contacto: cies.cesar@gmail.com

Articulación misional: Una realidad desde el CARD

Docentes participantes: Jairo Hernán Acosta Téllez, Martha Yolanda Hernández Nieto y Guillermo Eduardo Ortega Mora

Facultad: Educación

Programa: Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte

Sede: Fusagasugá

Campo de Aprendizaje Disciplinar: Proyectos Investigativos

Tiempo que lleva la experiencia: 2 años y 6 meses

Descripción de la experiencia: El CARD (Campo de Aprendizaje en Rendimiento Deportivo UCundinamarca) ha propiciado —para la Facultad de Ciencias del Deporte en general y particularmente para el Programa de EBFRD, desde los núcleos temáticos del Proyecto de Iniciación y Formación Deportiva y Proyectos Investigativos— hacer realidad la articulación misional de la formación y el aprendizaje, la interacción social universitaria y la ciencia, la tecnología y la innovación.

El desarrollo de las diferentes actividades de aprendizaje del CARD se ha fundamentado en lo planteado por el MEDIT: se aprende para transformar una realidad local y regional, y un ser humano para la vida.

El programa durante los últimos tres años, les ha brindado a los estudiantes de los núcleos temáticos de Iniciación Deportiva y Proyectos Investigativos, un espacio de práctica

profesional a través del cual han desarrollado desempeños y competencias idóneas para su ejercicio profesional, propiciando, además, la articulación misional con un proyecto de interacción universitaria y un proyecto de investigación aprobados, contribuyendo a la formación de hábitos de actividad física y deportiva en niños y familias participantes, fundamentada desde el principio de translocalidad.

Construcción dialógica mediante un cambio de estrategias pedagógicas que fortalecen el aprendizaje autónomo, la responsabilidad social y el aprender haciendo.

El trabajo cooperativo y en equipo ha propiciado la articulación de los ejes misionales de la educación superior a través de la participación de estudiantes y docentes de dos núcleos temáticos (Iniciación Deportiva y Proyectos Investigativos), de un proyecto de investigación y uno de interacción universitaria aprobados como campo de aprendizaje multidimensional, no exclusivo de aula, sino en espacios y contextos diversos, contribuyendo así a la solución de problemas sociales, locales y regionales.

Se destacan como productos de este proceso de articulación misional:

- 75 estudiantes con trabajo de grado desarrollado en el programa CARD.
- 5 ponencias en los ámbitos nacional e internacional.
- Seminario Taller Internacional Universidad de Salta, Argentina.
- 4 publicaciones en libros y revistas indexadas.
- Un trabajo de tesis doctoral.
- Un modelo propio de iniciación deportiva fundamentado en el juego motriz dirigido.
- 2 convenios de apoyo y cooperación interinstitucional.
- 1500 niños entre 8 y 13 años, de estratos 1 y 2 de Fusagasugá, beneficiarios del programa.
- 420 integrantes de la Escuela de Padres de Familia del CARD.
- 29 900 horas de interacción social universitaria.
- 335 estudiantes en proceso de formación y aprendizaje de los núcleos temáticos participantes.

Contexto de la experiencia: El Campo de Aprendizaje en Rendimiento Deportivo - CARD UCundinamarca, se ha desarrollado durante los periodos académicos 2017-1 a 2019-2, en las instalaciones del Centro Académico Deportivo (CAD) de la Universidad de Cundinamarca.

Para la realización del Programa de Iniciación Deportiva con los 1500 niños beneficiarios y los 420 padres de familia, se han utilizado los siguientes campos deportivos:

- 7 campos de tenis.
- 3 piscinas.
- Coliseo de volibol.
- Campo de vóley-playa.
- Coliseo de baloncesto.

- 2 campos de fútbol.
- Campo de fútbol sintético.
- Pista de patinaje.
- Salón de gimnasia.
- Pista atlética.
- Polideportivo alternativo.
- Sendero ecológico.
- Auditorios CAD.

Mediación tecnológica: La mediación tecnológica incorporada al desarrollo de esta experiencia de innovación educativa se fundamenta en la utilización de los *software* que posibilitan y facilitan el procesamiento de la información recopilada en el quehacer del profesional en formación en el programa CARD - UCundinamarca, independiente de que sea su función por desempeñar (Maestro/Formador o Investigador Auxiliar).

El primero es el SPSS, *software* estadístico, que permite el procesamiento de la información de carácter cuantitativo recopilada en el desarrollo del programa CARD - UCundinamarca, administrando bancos de datos de manera eficiente y desarrollando perfiles de los usuarios por las características y necesidades establecidas por la coordinación del programa (sexo, estatura, edad, disciplina deportiva, etc.), hacer proyecciones y análisis de tendencias que permiten planificar actividades a largo y mediano plazo, y en general hacer un mejor uso de la información recopilada en los diferentes momentos del proceso de iniciación deportiva de la niñez o en las diferentes actividades implementadas en la escuela de padres.

El segundo es el ATLAS TI, *software* utilizado para el procesamiento de la información cuando esta es trasladada a texto, y es recopilada en diarios docentes de campo y fichas de observación, permitiendo la codificación, simplificación y selección de los contenidos en recurrencias, subcategorías, categorías y diseños de mapas conceptuales que enmarcan los aspectos más relevantes que caracterizan este proceso pedagógico.

Rol del docente: El papel del docente en esta experiencia de innovación educativa no solo se limita a proporcionar información y controlar los aspectos técnicos de las disciplinas deportivas en las que se desarrolla el programa, sino que propicia que el estudiante pueda crear un ambiente de aprendizaje óptimo, en el cual aporte desde sus conocimientos, gustos y experiencias previas, elementos que enriquecen el proceso pedagógico; de esta manera, el papel de los tres docentes encargados de la implementación de esta experiencia educativa, mediante su interacción, es el de un guía o acompañante del estudiante sin dejar de ser un aprendiz permanente.

Se puede destacar que la interacción docente-docente y docente-estudiante se desenvuelve en un proceso interdisciplinar y de trabajo cooperativo, en el cual el tener la oportunidad de compartir sus ideas y de escuchar las ideas de los demás, brinda la coyuntura a los participantes de la experiencia académica, para la construcción de significados en

un ambiente óptimo, con el principio del aprender haciendo a partir de la dialéctica permanente de teoría, práctica, reflexión y retroalimentación de cada uno de los elementos constituyentes de su quehacer como profesional de la educación física y el deporte, en los seminarios pedagógicos dispuestos periódicamente para este fin.

Rol del estudiante: El papel del estudiante en esta experiencia educativa, se puede discriminar en dos funciones diferenciadas a partir de los núcleos temáticos desde los cuales participan en el programa CARD - UCundinamarca:

- Como Maestros/Formadores, rol que desempeñan los estudiantes del núcleo temático del proyecto de Iniciación y Formación Deportiva, quienes en su papel se les brindaba un espacio idóneo para adquirir experiencias en el diseño, la planeación, el control, la ejecución y la evaluación de procesos enmarcados en sus desempeños y dominios profesionales en los propósitos que tiene el deporte formativo.
- Como Investigadores Auxiliares, papel que cumplen los estudiantes de proyectos investigativos y que se vinculan en esta modalidad para adelantar su proceso de trabajo final de carrera, adscritos al desarrollo de un macroproyecto investigativo que permite la generación de nuevo conocimiento, mediante la contribución a la resolución de problemáticas sociales del contexto inmediato, en el cual los productos obtenidos en este espacio son elementos de retroalimentación y análisis para las funciones desarrolladas por los Maestros/Formadores.

De esta forma podemos articular en diversos espacios y roles académicos el proceso de formación y aprendizaje de nuestros estudiantes, como futuros profesionales de la Educación Física y el Deporte, con la resolución de problemáticas sociales (Proyectos Investigativos), mediante la interacción directa con el entorno inmediato (Proyectos de Interacción Universitaria), favoreciendo la apropiación social del conocimiento en situaciones reales a través del principio de aprender haciendo.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La estrategia de valoración de los aprendizajes adquiridos durante la experiencia educativa realizada, se estructura en poner en evidencia los diferentes desempeños que demuestren sus dominios disciplinares, pedagógicos y actitudinales, como profesional idóneo y competente a partir del rol que esté desempeñando en el programa (Maestro/Formador o Investigador Auxiliar).

Maestro/Formador:

- Dominio Disciplinar: En el diseño de sesiones o endociclos (planeación) de trabajo, a partir de los componentes y parámetros establecidos en los ámbitos fisiológico y pedagógico acordes con las características de desarrollo de la población participante y de la disciplina deportiva en que participan.

- **Dominio Pedagógico:** En la ejecución y control de las diferentes sesiones programadas, a partir de las habilidades docentes propias del profesional de la Educación Física y el Deporte (comunicación, organización, motivación y evaluación), así como la implementación de factores de control (frecuencia cardíaca, escala de percepción del esfuerzo de Borg) a la prescripción establecida en el plan de trabajo diario o endociclo.

Implementación de procesos evaluativos de los componentes físico, motriz, antropométrico, cognitivo y psicosocial.

Dominio Actitudinal: En el desarrollo de los procesos pertinentes al programa en criterios de responsabilidad, cumplimiento, trabajo en grupo, corresponsabilidad social y ética.

Investigador Auxiliar

- **Dominio Disciplinar:** En el diseño y la formulación de propuestas de desarrollo investigativo (proyecto, informes de avance, informe final).
- **Dominio Pedagógico:** Implementación de procesos evaluativos en los campos antropométrico, físico, motriz y psicosocial, con la población participante del programa (niños de 8 a 13 años de edad y padres de familia), así como el proceso de recopilación de información cuando esta es trasladada a texto, y en el proceso de sistematización y reflexión de experiencias adquiridas en el desempeño de los maestros/formadores.
- **Dominio Actitudinal:** en el desarrollo de las actividades propias de su labor investigativa, atendiendo a los criterios éticos de respeto de la integridad física y moral de los participantes del estudio investigativo.

Transformaciones que logra la experiencia: Desarrollo de procesos de formación y aprendizaje desde la articulación de los ejes misionales de la Educación Superior.

Dos núcleos temáticos (formación y aprendizaje), un proyecto de investigación aprobado (Ciencia, Tecnología e Innovación) y un proyecto de interacción aprobado (Interacción Social Universitaria).

- Un modelo propio de iniciación deportiva fundamentado en el juego motriz dirigido.
- Estrategia de aprendizaje fundamentada desde la dialéctica permanente entre teoría, práctica, reflexión y realimentación del quehacer profesional, permitiendo así la producción de nuevo conocimiento y la mejora de sus competencias y desempeños.
- Apropiación por parte de la población participante (niñez y padres de familia), de hábitos de actividad física y deportiva como parte de una educación para la vida.
- Inclusión de la familia asistente al CARD en un programa integral de actividad física y apoyo psicosocial.

- Apropiación social del conocimiento a partir de la contribución en la solución de problemas sociales del entorno por ausencia de programas de actividad física y deportiva para la población de estratos 1 y 2 de Fusagasugá.
- Nuevos criterios de actuación (roles) en profesores y estudiantes frente a: ser aprendices permanentes, tener sentido de pertenencia con la UCundinamarca, ser sensibles y responsables del entorno social, y trabajar en equipo con ambientes colaborativos, respetuosos, fraternos y alegres.
- Fortalecimiento de trabajo interinstitucional e interdisciplinario para el desarrollo de acciones integrales que inciden favorablemente en la comunidad participante.
- Gestión de la apropiación social del conocimiento en torno a los productos de la experiencia innovadora: artículos publicados y ponencias nacionales e internacionales.

Resultados de aprendizaje: Mediante el proceso de articulación misional e integración de núcleos temáticos, los estudiantes lograron:

Vivencia del ejercicio pedagógico como eje fundante de su labor profesional, logro obtenido a través de la dialéctica permanente entre teoría, práctica, reflexión y realimentación de su quehacer profesional, permitiendo así la producción de nuevo conocimiento y la mejora de sus competencias y desempeños.

Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, desde una perspectiva humanista con responsabilidad ética y social.

En el ámbito del núcleo temático Proyectos Investigativos, los estudiantes lograron:

- La apropiación en la práctica de trabajar desde la investigación holística como paradigma emergente.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo con capacidad investigativa procurando la toma de decisiones y fortaleciendo el trabajo autónomo y responsable para resolver problemas y tomar decisiones.
- El fortalecimiento en procesos de estructuración y desarrollo del trabajo investigativo en campo.
- El desarrollo y afianzamiento de sus desempeños en la transferencia, comunicación y socialización de resultados de investigación.

Desde el núcleo temático Proyecto de Iniciación y Formación Deportiva, los estudiantes:

- Alcanzaron dominios disciplinares, pedagógicos y actitudinales para el ejercicio profesional en el deporte formativo.
- Desarrollaron competencias para el diseño, la planeación, la dirección, el control y la ejecución de actividades propias de la iniciación y formación deportiva.
- Fortalecieron las funciones y habilidades docentes requeridas para el óptimo desempeño del profesional de la Educación Física en espacios del deporte formativo.

Reflexión sobre la innovación educativa: La experiencia de innovación educativa “Articulación misional, una realidad desde el CARD - UCundinamarca” ha propiciado en los estudiantes, desde un principio de actuación humanista, ético y de responsabilidad social, vivencias pedagógicas, de investigación y de interacción comunitaria como eje fundante de su labor profesional.

Este espacio académico ha brindado la oportunidad a docentes y estudiantes el poder trabajar en equipo, considerando cambios fundamentales en su modo de operar tradicionalmente en esta relación, ya que se han establecido relaciones conjuntas desde un criterio de actuación autónomo, responsable, respetuoso y de aprendices permanentes.

Este comportamiento no ha sido fácil instaurarlo en el contexto de la experiencia, dado que las resistencias al cambio frente a los roles que se han venido desempeñando durante mucho tiempo, ha sido irradiado en la comunidad participante (niñez y padres de familia), llegando a desarrollar procesos, actividades y encuentros en un ambiente de identidad y sentido de pertenencia con la Universidad y con el CARD.

Con el transcurso de cada uno de los periodos académicos, en este ambiente de desarrollo académico y social, los profesores, los estudiantes de los núcleos temáticos integrados (registrados formalmente), los auxiliares de investigación (opción de grado elegida), y especialmente los niños y padres de familia, asumen el CARD como parte inherente a su vinculación con la UCundinamarca.

Hay una conciencia de que, como experiencia de aprendizaje, está en permanente cambio y ajuste, posibilitando la mejora continua de la idea fundante: integración curricular y articulación misional para afianzar un pensamiento crítico, una acción que considera una visión holística de la realidad y un compromiso permanente y responsable de la acción, desde el entorno local, con el cuidado de la vida en la sociedad global.

Jairo Hernán Acosta Téllez: Licenciado en Educación Física, Recreación y Deporte de la Universidad de Cundinamarca. Especialista en Procesos Pedagógicos del Entrenamiento Deportivo de la Universidad Pedagógica Nacional, magíster en Entrenamiento Deportivo del Instituto Manuel Fajardo de La Habana (Cuba). Tiene una experiencia de 36 años como docente del Magisterio y de 33 como docente en la Universidad de Cundinamarca.

Martha Yolanda Hernández Nieto: Trabajadora Social de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, especialista en Sociología General de la Educación Física, Recreación y Deporte del Instituto Manuel Fajardo de La Habana (Cuba). Magíster en Filosofía de UNICCA. Tiene una trayectoria de 25 años como docente del Magisterio nacional y de 36 como docente de la Universidad de Cundinamarca.

Guillermo Eduardo Ortega Mora: Licenciado en Educación Física. Especialista en Pedagogía del Entrenamiento Deportivo de la Universidad de Cundinamarca. Magíster en Planificación y Administración de la Educación de UMECIT (Panamá). Doctorando en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Los Andes (Venezuela). Tiene una experiencia de 25 años como docente de la Universidad de Cundinamarca.

Modelos de aprendizaje Híbrido Móvil Invertido

Docentes participantes: Jairo Eduardo Márquez Díaz y Harvey Hernández Yomayusa
Facultad: Ingeniería
Programa: Ciencias Básicas
Seccional: Facatativá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Ciencias Básicas
Tiempo que lleva la experiencia: 1 año y 6 meses

Descripción de la experiencia: Se están articulando dos modelos de aprendizaje y pedagogía emergentes: el aprendizaje con la utilización de móviles y el uso de la plataforma virtual combinados con la clase invertida. En ese sentido, se hizo una aplicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje del cálculo diferencial.

Contexto de la experiencia: Se desarrolló con estudiantes de primer semestre de Ingeniería de Sistemas de las extensiones Facatativá y Chía, los cuales en su mayoría provienen de colegios públicos con debilidades notables en la matemática básica.

Mediación tecnológica: Internet a través de plataforma virtual y uso de la tecnología móvil en la educación por medio de recursos multimedia.

Rol del docente: El docente es un guía tutor y generador de contenidos digitales.

Rol del estudiante: Su papel es ser participante activo en su autoformación, auspiciada en la clase invertida y en la tecnología disponible en clase y fuera de ella.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se creó una rúbrica de evaluación teniendo en cuenta los procesos desarrollados en clase y fuera de ella, en el aula virtual, como el trabajo colaborativo, la visualización de videos y el desarrollo de actividades.

Transformaciones que logra la experiencia: Es importante recalcar que en el primer año de aplicación, el docente no estaba lo suficientemente capacitado y se evidenció la mejoría del proceso en el año siguiente de aplicación ya que el docente del segundo año tenía mejor capacitación en cuanto a herramientas virtuales.

En ese sentido, se pudo evidenciar la satisfacción y motivación de los estudiantes con las innovaciones en la didáctica de la clase.

Resultados de aprendizaje: Con la implementación de este modelo se rompió el esquema de clase magistral, haciendo partícipe al educando en su formación. Así, la clase se torna dinámica y en ella el docente asume el rol de guía y tutor, y el estudiante es un participante activo de su aprendizaje. El objetivo de desarrollar este proceso estuvo encaminado a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, logrando mejorar los niveles de pérdida obtenidos históricamente. Para el primer semestre de 2018, el porcentaje de reprobados fue del 34,4 %, en el segundo semestre fue del 21,1 % y para el primer semestre del 18,5 %.

Reflexión sobre la innovación educativa: Al implementar el modelo planteado, se observan cambios significativos en la forma como se transmite el conocimiento, las experiencias y habilidades por parte del docente, y cómo el estudiante se apropia de ellos.

Jairo Eduardo Márquez Díaz: Ingeniero de Sistemas, aspirante al Doctorado en Educación, con 25 años de trayectoria docente, de los cuales ha dedicado 19 años de trabajo a la UCundinamarca, en las áreas de telecomunicaciones, inteligencia artificial, investigación, física matemática y estadística.

Harvey Hernández Yomayusa: Ingeniero Industrial, con Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, con 19 años de experiencia docente, de los cuales ha dedicado 12 años de trabajo a la UCundinamarca, en las áreas de matemática y física, así como de trabajo investigativo.

Correo de contacto: hihernandez@mail.unicundi.edu.co

Aplicación de estrategias de aprendizaje a través de la lúdica

Docentes participantes: Beatriz Elena Lara Florián
Facultad: Ciencias Administrativas, Económicas y Contables
Programa: Administración de Empresas
Seccional: Chía
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Aseguramiento y Gestión de Calidad
Tiempo que lleva la experiencia: 3 meses

Descripción de la experiencia: Se realiza una simulación de un contexto para la aplicación de análisis de riesgos en el contexto de la norma ISO 9001:2015.

Contexto de la experiencia: Se desarrolla en la última sesión de clase, en las instalaciones de la Universidad.

Mediación tecnológica: Se deja como producto final un video en el cual se plasma toda la actividad. También en las clases se realizaron actividades a través de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=FFeo5FRHes0>

Rol del docente: El profesor se vuelve un líder que motiva a los estudiantes a hacer cosas diferentes, a mejorar sus habilidades blandas y a transformar un pensamiento creativo e innovador.

Rol del estudiante: El estudiante es quien se empodera y logra aplicar las teorías de la clase a la práctica. También fortalece su liderazgo y se convierte en el actor principal.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Esta estrategia logra que a través de la lúdica y del *outdoor*, sea el escenario experimental donde logra el estudiante mejorar sus competencias y habilidades.

Transformaciones que logra la experiencia: Los estudiantes pudieron experimentar situaciones reales, hubo trabajo en equipo, interés por los temas, empoderamiento y participación de toda la comunidad.

Resultados de aprendizaje: Experiencia, creatividad, trabajo en equipo, motivación por la práctica, llevar la teoría a la práctica, innovación y nuevos conocimientos.

Reflexión sobre la innovación educativa: Es muy importante cambiar las estrategias de aprendizaje porque el estudiante de hoy es diferente, tiene otras expectativas y quiere aprender de formas distintas.

Beatriz Elena Lara Florián: Administradora de empresas, especialista en Higiene y Seguridad Industrial, especialista en Gerencia de Mercadeo, especialista en Gestión de Residuos y estudiante de la Maestría en Ingeniería y Gestión de Innovación. Se ha desempeñado como consultora en sistemas integrados de gestión y auditora en sistemas de gestión integral. Tiene experiencia en procesos de gestión del cambio organizacional. Se desempeña como docente de la Universidad de Cundinamarca desde el segundo periodo académico del 2019.

Correo de contacto: elenalaraflorian@hotmail.com

Competencias Ciudadanas

Docentes participantes: Benjamín Losada Posada y equipo académico: Luis Felipe Neuque, Yomara Rojas, Iván Rondón, Johana Herrera, Paola Santacruz, Dúber Miguel Velandia y Andrés Escobar

Facultad: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas

Sede: Fusagasugá

Campo de Aprendizaje Disciplinar: Comunicación II

Tiempo que lleva la experiencia: 6 meses

Descripción de la experiencia: La experiencia educativa se fundamentó en las reflexiones permanentes sobre competencias ciudadanas que desarrolla el estudiante de música en su programa, a través de preguntas como: ¿Estudio solo para el instrumento?, ¿estudio para la vida?, ¿estudio solo para mí?, ¿me relaciono de manera adecuada con el círculo ajeno de la música?, ¿tiene sentido la prueba Saber PRO?, ¿se trata de un instrumento de dominación del establecimiento?, ¿se justifica que la Universidad prepare a los estudiantes para este tipo de pruebas? y ¿qué aporta la prueba para la vida laboral o futuro profesional del estudiante?

Contexto de la experiencia: El contexto incluye dos estudiantes de sexto semestre, un estudiante de noveno semestre, cuatro de décimo semestre y un profesor del área transversal de humanidades, todos en el programa de Música; los viernes en horas de la tarde.

La experiencia se desarrolló en el Café Cuchufli del parque de la Independencia, en el aula de clase, en YouTube y en diferentes espacios de la cátedra de Comunicación II, que permitió trabajar en equipos polivalentes y con rotación de roles.

Mediación tecnológica: La mediación tecnológica incorporada se relaciona fundamentalmente con las redes sociales, aulas virtuales, charlas de café, diálogo en clase y la interacción digital cuando fue necesaria.

Rol del docente: El papel del profesor está relacionado con la articulación de la estrategia y la búsqueda de herramientas que complementaron y solucionaron las dudas de los estudiantes.

Rol del estudiante: El papel del estudiante se relaciona con el estudio y la participación en prácticas y talleres tanto externos como de aula, además de la presentación de la prueba con resultados para conocerse en el 2020.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La estrategia de valoración de los aprendizajes se realiza clase por clase, e inclusive en el estudio independiente mediante preguntas, reflexiones, exposiciones, escritos y diálogos, algunos visibles también en aulas virtuales.

Transformaciones que logra la experiencia: Se conocerán las transformaciones con sus resultados el 18 de febrero de 2020, cuando el Icfes publique los resultados de esta prueba, tanto de los participantes, como de la institución. Se puede anticipar que la preparación en competencias ciudadanas generó confianza en la presentación de la prueba, y permitió aclarar dudas y asumir actitudes de compromiso frente a la vida, la sociedad y los compañeros de trabajo, entre otras instancias.

Resultados de aprendizaje: Los resultados del aprendizaje logrados por este grupo de trabajo se relacionan con:

- El acercamiento al comportamiento en sociedad: compañeros, familia, vida laboral, pareja.
- Los testimonios audiovisuales brindados en los talleres de preparación y en otros eventos permitieron acercarse a la realidad y ver que no siempre la propia óptica se acerca a esta.
- El familiarizarse con la estructura del Estado colombiano.
- La convivencia depende mucho de ponerse en el lugar del otro.

Reflexión sobre la innovación educativa: La reflexión final es que además de las competencias ciudadanas y la lectura crítica, deben fortalecerse otros cambios de aplicación como inglés y matemáticas.

También, una vez obtenidos los resultados es pertinente realizar talleres para conocer los avances en la prueba Saber PRO.

Equipo de trabajo: Está conformado por estudiantes de Música, de sexto a décimo semestre, quienes además de estudiar trabajan en Bogotá, Zipaquirá, Cota y Gachancipá. El docente además de su experiencia doctoral comparte un diálogo de saberes en esta construcción colectiva en la cual todos aprenden de todos, en una espiral del conocimiento.

Correo de contacto: belos17@gmail.com

Interactuando acerca de la evaluación ambiental de los proyectos a través de un mundo virtual

Docentes participantes: Geovanny Andrés Martínez Jiménez
Facultad: Ciencias Administrativas, Económicas y Contables
Programa: Administración de Empresas
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Formulación y Evaluación de Proyectos
Tiempo que lleva la experiencia: 2 años

Descripción de la experiencia: La experiencia de innovación educativa se centra en el desarrollo de competencias y habilidades mediante la colaboración y gamificación. Cada estudiante socializa con los demás compañeros y con el docente acerca de la importancia de la evaluación ambiental en los proyectos de inversión. Adicionalmente, los estudiantes explican los programas, estrategias y ejes ambientales de una empresa nacional o internacional escogida previamente, con el fin de comprender cómo se aborda desde el contexto empresarial la problemática ambiental y cómo se promueve la sostenibilidad y asignación eficiente de los recursos. Finalmente se realiza una retroalimentación de la actividad. Por otra parte, la experiencia se articula con el MEDIT teniendo en cuenta que actualmente se plantea una serie de frentes estratégicos que llevan a convertir la Universidad de Cundinamarca en una institución transmoderna. En esos frentes sobresale el componente de aprendizaje multidimensional caracterizado por un proceso que se desarrolla en un campus abierto, incluyente, colaborativo y trascendente, que utiliza

estrategias, métodos, técnicas e instrumentos para propiciar el desarrollo integral de la personalidad y las potencialidades del ser humano.

Contexto de la experiencia: La experiencia de innovación educativa se desarrolla en el entorno denominado The Education District, primer mundo virtual 3D enfocado exclusivamente a la educación, el cual es un complemento en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es un lugar donde el docente motiva a sus alumnos y además dispone de herramientas necesarias para ofrecer experiencias totalmente diferentes a las tradicionales. The Education District brinda a los alumnos un aprendizaje colaborativo y ellos pueden disfrutar de actividades que, a su vez, permiten desarrollar la creatividad y la innovación.

Mediación tecnológica: La mediación tecnológica en la implementación de la experiencia de innovación educativa se caracteriza por la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes, propiciadas por la inclusión al proceso de aprendizaje de plataformas que rediseñan el enfoque pedagógico como lo son los mundos virtuales. Este proceso de mediación a través de estos entornos colaborativos proporciona un vínculo entre la generación de conocimiento y los ejes estratégicos institucionales.

Rol del docente: El docente tiene un papel participativo y de orientación en la ejecución de la experiencia de innovación educativa. Es el moderador y guía durante la actividad. Adicionalmente proporciona las indicaciones para que los estudiantes puedan ingresar sin problemas al entorno donde se desarrolla la experiencia y plantea los parámetros para que se lleve a cabo con éxito la actividad.

Rol del estudiante: El estudiante tiene un papel participativo en la experiencia de innovación educativa ya que debe realizar una investigación previa de los programas y ejes ambientales que adoptan las empresas, para luego socializar e interactuar con los demás compañeros en el mundo virtual donde se desarrolla la actividad.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La valoración de la experiencia de innovación se basa en los siguientes aspectos:

- Investigación previa de programas y ejes ambientales de una empresa nacional o internacional. Peso valorativo: 25%.
- Teniendo en cuenta que la ejecución de la experiencia no es presencial, pero es desarrollada en tiempo real, se tendrá en cuenta la presencia del estudiante personificado en un avatar en el mundo virtual. Peso valorativo: 25%.

- Participación durante la implementación. El estudiante debe socializar la información indagada, cuestionar a los demás compañeros y responder a las dudas que se puedan presentar durante su intervención. Peso valorativo: 50%.

Transformaciones que logra la experiencia: Generalmente el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en un sistema en el cual el docente es el eje y el alumno es un actor con rol pasivo; no obstante, la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación ha brindado la posibilidad de disponer de mecanismos que incentivan la colaboración entre docentes y alumnos. En ese sentido, la experiencia innovadora se concibe y se caracteriza por la simulación de ambientes, la interacción y la personificación, generando una estrategia que fomenta la creatividad, lo que a la vez permite solucionar problemas reales en un entorno simulado. Los estudiantes han valorado dicha experiencia ya que se salen del molde y toman una postura distinta en la cual pueden expresarse libremente y consolidar sus conocimientos desde un entorno que para muchos no es desconocido, pero que al relacionarlo con la educación es totalmente innovador.

Resultados de aprendizaje: La experiencia de innovación educativa descrita anteriormente le apunta a los siguientes resultados de aprendizaje del CADI Formulación y Evaluación de Proyectos, los cuales ya fueron avalados por la dirección institucional:

- Distinguir los fundamentos de la planeación de proyectos de inversión a partir de su origen, clasificación e importancia: la experiencia de innovación educativa se relaciona con este REA debido a que el aspecto ambiental hace parte de la planeación de los proyectos de inversión para prever y mitigar los impactos al ambiente que este pueda provocar.
- Emplear los indicadores de evaluación considerando los criterios de rentabilidad desde el punto de vista financiero, económico y social: la viabilidad de un proyecto depende no solo de indicadores financieros, sino también de indicadores económico-sociales y en estos se contempla la evaluación ambiental, por lo que la experiencia de innovación educativa se relaciona con este REA.

Reflexión sobre la innovación educativa: El desarrollo de la experiencia de innovación educativa se convierte en una estrategia que facilita el paso del estudiante al mundo laboral porque al llevar el aula a otros escenarios, se simulan situaciones del mundo real que van a servir para mejorar el desempeño profesional. Asimismo, los resultados de aprendizaje se adquieren desde la colaboración y la gamificación promoviendo la formación integral y los valores, todo esto saliendo del modelo tradicional educativo.

Geovanny Andrés Martínez Jiménez: Máster en *E-Learning* y Redes Sociales, especialista en Gerencia Tributaria, profesional en Administración de Empresas con experiencia laboral en el área de impuestos municipales, asesoría en la formalización y legalización de empresas, fortalecimiento de unidades productivas, elaboración de proyectos y planes de negocios, capacitación, docencia técnica y universitaria en áreas administrativas y afines. Investigador y autor de textos académicos y artículos científicos. Vinculado a la Universidad de Cundinamarca desde 2014.

Correo de contacto: g-andres5@hotmail.com

Clúster de fortalecimiento empresarial

Docentes participantes: Sandra Milena Melo Perdomo
Facultad: Ciencias Administrativas, Económicas y Contables
Programa: Administración de Empresas
Seccional: Ubaté
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Formulación y Evaluación de Proyectos
Tiempo que lleva la experiencia: 2 años

Descripción de la experiencia: En la búsqueda de acercar los estudiantes a las realidades locales y de hacer pertinentes los productos que se construyen en el aula para el espacio académico de formulación de proyectos, se realiza una alianza con la empresa Distancia Cero para capitalizar sus potencialidades y las intenciones de la docente, con el objetivo de encontrar una práctica formativa innovadora y que aporte a los futuros profesionales elementos críticos para entender su realidad local y el fortalecimiento de sus competencias blandas y transversales. Esta iniciativa nace de la participación en el evento IDDS desarrollado en la Universidad de Cundinamarca en 2017. Allí se logra el contacto para trabajar en red con la empresa que desarrolla lo que se busca renovar en el aula, además de proporcionar espacios de difusión y construcción con estudiantes de otras universidades, sumado al trabajo cooperativo con un panel de mentores expertos quienes de manera voluntaria aportan en la construcción y el diseño de la solución del reto. Esta alianza permite construir el proyecto final de aula en el marco de una realidad productiva o empresarial local. Como primer paso

del proceso, la docente junto con Distancia Cero indagan intenciones y necesidades en empresas y asociaciones. Luego a los estudiantes se les entrega un reto (relacionado con una necesidad concreta de la empresa) y a lo largo del semestre los estudiantes trabajan para solucionarlo.

Contexto de la experiencia: Los retos se plantean para empresas y asociaciones de la provincia de Ubaté (y los diez municipios que la componen). Los encuentros interuniversitarios se desarrollan en Bogotá. La experiencia incluye, por lo menos, tres visitas a la empresa o asociación, tres encuentros interuniversitarios durante el semestre y sustentación final formal con empresarios. En 2019 no se realizaron los encuentros interuniversitarios.

Mediación tecnológica: La tecnología tiene varios roles en la resolución de los retos:

1. Las TIC han sido la herramienta idónea para la comunicación entre la empresa Distancia Cero, las asociaciones y empresas, y los estudiantes. Además, las aulas virtuales optimizan el desarrollo de algunas actividades para dedicar el espacio para la interacción social con los empresarios y el trabajo de campo.
2. El desarrollo de prototipos y tecnologías de bajo costo han permitido no solo plantear la solución de algunos de los retos propuestos, sino también dejar en las comunidades empresariales capacidades instaladas de autogestión, indispensables para la adaptación a los múltiples cambios del entorno, al reconocimiento de sus limitaciones y al desarrollo de sus propias soluciones. Este es un primer paso para luego pasar a las etapas de tecnificación o ampliación.

Rol del docente: En este caso, el papel del docente es guiar el contacto y el aporte que se quiere realizar a la comunidad empresarial, así como decantar ideas que quizá no son tan pertinentes para la solución del reto. Asimismo, se socializan las diferentes técnicas de formulación de proyectos, dejando al estudiante la libertad de escoger la que considere más pertinente para la empresa o asociación. Igualmente, el docente acompaña las visitas y aporta, con el modelo de cocreación, a la solución planteada por los estudiantes.

Rol del estudiante: El estudiante se vuelve un agente activo para la solución de problemáticas de su entorno, pues la experiencia se convierte en el primer escenario en el que ellos pueden ejercer, ya que enfrentarse a problemáticas reales les exige tomar diferentes herramientas que han visto a lo largo del proceso de formación (y otras que quizá no) para plantear las diferentes soluciones. Al final, los estudiantes se sienten muy orgullosos y satisfechos al poder identificar un problema, decantarlo hacia las competencias del administrador y proponer soluciones que siempre han sido calificadas por los empresarios como aportes significativos.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Los aprendizajes se valoran en varios escenarios:

- 1. Durante las sesiones a través del reconocimiento y avance del proyecto.
- 2. Durante los encuentros, en los cuales deben exponer y defender los avances frente a equipos interdisciplinarios.
- 3. Durante la sustentación, en la cual es el empresario quien concluye con su evaluación oral la importancia y pertinencia de la propuesta del estudiante.
- 4. Durante la jornada de retroalimentación, en la cual –de manera verbal– se manifiestan los logros y las frustraciones.

Transformaciones que logra la experiencia: A finales de 2018, se realiza una encuesta buscando la percepción de los estudiantes frente a la experiencia; esto paralelamente a la retroalimentación al final de cada uno de los periodos académicos. Se evidencia un cambio trascendental en la percepción que los estudiantes tienen de la realidad y del aporte que pueden llegar a generar en empresas y asociaciones de su región. Aceptan la dificultad para desenvolverse frente a los empresarios y para coordinar el trabajo en equipo. Valoran y apoyan el desarrollo de los encuentros interuniversitarios, y resaltan que el intercambio aporta no solo al trabajo sino a su visión profesional, así como la oportunidad de validar con otros profesionales la pertinencia de su trabajo.

Resultados de aprendizaje: En el segundo periodo académico de 2017 se trabajaron cinco retos, de los cuales se logra el desarrollo de un prototipo para el mejoramiento industrial, el diseño de un plan de gestión ambiental y la mejora en el *marketing* de tres asociaciones más.

Para el primer periodo académico de 2018, se plantean cuatro retos de los cuales se logra el desarrollo de un prototipo, la articulación de la triple hélice como apoyo a una asociación de reciclaje y la mejora de las prácticas administrativas y ganaderas de una asociación acopiadora de leche, en asocio con un espacio académico del programa de Zootecnia.

Para el segundo periodo académico de 2018, se logró la mejora de la percepción institucional de dos asociaciones, así como el diseño del direccionamiento estratégico de dos asociaciones.

A partir de 2019, el trabajo no cuenta con la alianza de Distancia Cero, pero se sigue trabajando con escenarios reales. En el primer periodo académico de 2019, se realiza un acercamiento a las actividades empresariales de la penitenciaría y la renovación de marca de una empresa de cerveza artesanal.

Reflexión sobre la innovación educativa: No se volvería jamás al modelo antiguo en el cual los estudiantes formulaban un proyecto de papel. Con estas experiencias se ha logrado no solo un ejercicio académico más pertinente, sino también se ofrece al estudiante, a la docente

y al programa, el reconocimiento de necesidades empresariales reales y el verdadero aporte al entorno. De allí se han podido identificar aspectos que se han vinculado a los procesos de investigación, así como grandes aportes y resultados en temas de interacción universitaria como el curso que se realizó en conjunto con los programas de Contaduría e Ingeniería de Sistemas por el desarrollo de un *software* contable, que se construyó gracias a los acercamientos a las empresas.

Claramente el camino por recorrer aún es largo, pues se presentan retos como, por ejemplo, la articulación con el CITGO, el desarrollo de las actividades que se daban con Distancia Cero, las cuales no son posibles con los recursos actuales, y un ejercicio juicioso que evalúe el impacto y las relaciones de largo plazo entre la Universidad y el sector productivo.

Sandra Milena Melo Perdomo: Ingeniera Financiera con Especialización en Dirección Financiera y magíster en Dirección de Proyectos. Docente de tiempo completo ocasional y líder de investigación (CTI) del programa de Administración de Empresas en la seccional Ubaté. Vinculada a la Universidad desde el segundo período académico de 2015.

Correo de contacto: smmelo@mail.unicundi.edu.co

Serenata por Cundinamarca

Docente participante: Manuel Fernando Merchán Bernal
Facultad: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas
Programa: Música
Seccional: Zipaquirá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Campo Disciplinar Musical
Tiempo que lleva la experiencia: 3 meses

Contexto de la experiencia: Encuentro dialógico y concierto didáctico.

Ambas acciones se articulan a través de los objetivos centrales en dos ejes principales:

- Nuestra música para la conciencia ambiental.
- Conciencia ambiental para nuestra música.

Los objetivos principales de esta experiencia son:

- a. Apropiar las músicas campesinas como parte del acervo cultural de la región Centro Andina.

- b. Comprender la importancia de la conciencia ecológica y la conservación de los recursos naturales vitales desde el núcleo familiar de los participantes para asumir una corresponsabilidad consciente con la defensa de la vida.

Mediación tecnológica: Para estos encuentros no se utilizaron herramientas tecnológicas.

Rol del docente: Los docentes involucrados en esta actividad combinaron las 7 notas musicales con las 7R que engloban el comportamiento frente al medioambiente.

Rol del estudiante: El estudiante por medio de la música integró a su vida la conciencia sobre el cuidado del medioambiente, además de interiorizarlo por medio de la música.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se aplicó una encuesta para constatar si los participantes apropiaron los conceptos de las 7R, lo cual dio como resultado que hubo un buen proceso de apropiación del conocimiento.

Transformaciones que logra la experiencia: Las temáticas por tratar son los postulados del consumidor ecológico, a través de las 7R que engloban el comportamiento activo, consciente y crítico del ciudadano frente a la sociedad de consumo y su impacto en el medioambiente. Las 7R son:

1. Reflexionar.
2. Rechazar.
3. Reducir.
4. Reutilizar.
5. Reciclar.
6. Redistribuir.
7. Reclamar.

Resultados de aprendizaje: Los resultados esperados de aprendizaje por parte de los participantes son adquirir herramientas musicales que en su diario vivir aporten a la generación de la conciencia ambiental, para ser un consumidor ecológico, en el núcleo social inmediato de cada participante.

Reflexión sobre la innovación educativa: En el sentido del MEDIT, esta experiencia permite demostrar la multidimensionalidad del aprendizaje ya que se aprende música simultáneamente con conceptos y valores para la vida, para la sostenibilidad del medioambiente y para la acción conjunta entre familia, cultura e institución.

Manuel Fernando Merchán: Maestro en música de la Universidad de Cundinamarca. Docente TCO.

Ana Betina Morgante: Maestra en Música de la Universidad Pedagógica Nacional. Docente TCO.

José Villaveces: Tiplista y docente HC.

Correo de contacto: tbnmanuelmerchan@hotmail.com



Fotografía 4. Fuente: UCundinamarca

Estrategia didáctica metacognitiva basada en proyectos de investigación y su interrelación con el estilo cognitivo de estudiantes y docentes de ciencias agropecuarias

Docentes participantes: José Alberto Mila Prieto, Jairo Granados, Gustavo Rodríguez, María del Carmen Fagundez y Mario Bernal
Facultad: Ciencias Agropecuarias
Programa: Zootecnia
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Edafología y Nutrición Vegetal
Tiempo que lleva la experiencia: 6 meses

Descripción de la experiencia: Se plantea una nueva estrategia didáctica basada en procesos metacognitivos y que trasciende los ámbitos académicos tanto para estudiantes como para docentes, y se articula con el MEDIT ya que se fundamenta en documentación innovadora.

Contexto de la experiencia: Se adelantó el desarrollo del proyecto en diferentes momentos en el aula y en laboratorio, y con una visión integradora relacionada con las circunstancias agroecológicas que son comunes en los sistemas de producción animal y vegetal.

Mediación tecnológica: Se contó con apoyo de documentación digital y sistemas de evaluación modernos, con ponderación de resultados contrastantes de acuerdo con las respuestas presentadas por los estudiantes.

Rol del docente: Actúa como facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje y como un agente de transferencia de conocimientos a través de nuevas metodologías exitosas internacionalmente.

Rol del estudiante: Mostraron una gran receptividad y compromiso, asumiendo este campo de aprendizaje con mucha motivación.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se emplearon herramientas valorativas tales como mapas conceptuales y mentefacto, test de asociación de palabras, ensayos heurísticos y sustentaciones orales participativas.

Transformaciones que logra la experiencia: Estudiantes y docentes se dan cuenta de que existen metodologías innovadoras del proceso enseñanza-aprendizaje y con resultados preliminares promisorios.

Resultados de aprendizaje: Los estudiantes fueron evaluados en varios momentos del proyecto y se observa un gran resultado en sus calificaciones comparado con sistemas convencionales de enseñanza.

Reflexión sobre la innovación educativa: Se observa una metodología que ayuda significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje y que se puede aplicar en cualquier campo del conocimiento.

José Alberto Mila Prieto: Docente TCO de la Universidad de Cundinamarca desde 2008. Ingeniero Agrónomo y máster de la Universidad Nacional de Bogotá. Vinculado en su carrera profesional con el ICA, Corpoica, Fedegán, y en diferentes universidades del país. Asesor y consultor técnico en diversas empresas ganaderas. Actualmente docente TCO de la Universidad de Cundinamarca, en Fusagasugá, en la Facultad de Ciencias Agropecuarias, en las áreas de edafología y nutrición vegetal, producción y conservación de forrajes del programa de Zootecnia y de pastos y forrajes en el programa de Ingeniería Agronómica.

Correo de contacto: almi1066@gmail.com

Jornada de refuerzo significativo de la práctica

Docentes participantes: Mary Luz Monroy Rubiano y Elda Lucila Vargas Olaya
Facultad: Ciencias de la Salud
Programa: Enfermería
Seccional: Girardot
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Cuidado a la Mujer y Recién Nacido
Tiempo que lleva la experiencia: 3 meses

Descripción de la experiencia: Consistió en una jornada de refuerzo significativo en la cual cada grupo de rotación preparó un tema de cuidado de la salud de la mujer en áreas específicas a la rotación que cursaban (programas de promoción de salud a mujer en edad fértil y gestantes, sala de partos y obstetricia), para presentarla en 20 minutos mediante ayudas audiovisuales y ejercicios dirigidos al grupo de compañeros de las otras dos rotaciones. Adicional se invitó a un laboratorio farmacéutico que a través de una médica, presentó el tema sobre ciclo menstrual, anticoncepción e infecciones vaginales, y una docente experta en detección precoz de cáncer de seno presentó una experiencia exitosa de gestión de consultorio rosado, visibilizando así el rol tan importante del profesional de enfermería en la atención a las mujeres.

Contexto de la experiencia: La jornada se desarrolló el 23 de octubre cuando se estaba terminando la segunda rotación práctica, es decir, los estudiantes solo tienen la última rotación por cursar. Se citó a los dos grupos de octavo semestre en la Universidad para realizar la socialización de experiencias y refuerzo de conocimientos, allí se realizaron las ponencias y los conversatorios con la asistencia de cinco docentes de las rotaciones y el acompañamiento de una médico de un laboratorio farmacéutico, con dos visitantes que la acompañaron para presentar productos relacionados con el cuidado de las mujeres en edad fértil y perimenopausia, además de la ponencia de una docente experta en consultorio rosado, lo cual generó un espacio de aprendizaje significativo que favoreció el diálogo de saberes desde la práctica y la experiencia y la interlocución con los docentes mucho más participativa que cuando se desarrolló la teoría al inicio de semestre.

Mediación tecnológica: La tecnología utilizada fue presentaciones en PowerPoint, videos explicativos para algunas temáticas por parte de los estudiantes, la médico y la enfermera ponente de consultorio rosado y videos evaluativos para el cierre de la jornada, que realizó la docente Mary Luz Monroy a tres estudiantes luego de evaluar grupalmente la jornada.

Rol del docente: Acompañante, observador y apoyo en momentos de conclusión, luego de que los grupos han compartido, explicado y resuelto dudas de los compañeros. Potenciar la confianza en el saber que han logrado como grupos de rotación y complementar especificidades de cada área de cuidado con la experiencia, lo que aumenta la motivación de los estudiantes que desarrollan la jornada.

Facilitar el desarrollo de la jornada y gestionar el espacio académico, además de la invitación de profesionales externos que alimenten el contenido del evento para beneficio de los estudiantes.

Rol del estudiante: Activo, antagónico, dado que toma un problema o necesidad de cuidado frecuente identificada durante el desarrollo de las prácticas y la presenta al grupo con imágenes, ejercicios y dramatizados. Como par explica y facilita la apropiación de conocimientos específicos con los docentes que acompañan e intervienen para concluir cada tema o problema trabajado. El estudiante es el alma del evento, es quien pone sobre la mesa las experiencias y las presenta a sus compañeros.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Al final se realizó un conversatorio de pares, un conversatorio evaluativo entre estudiantes y docentes, además del registro en video de la percepción de algunos estudiantes luego del cierre del evento. Después cada grupo de rotación en el campo de práctica muestra, al llegar a su campo de práctica, mayor dominio del cuidado específico; incluso se reportó que llegaron a explorar con mayor responsabilidad

y compromiso ético cada procedimiento y cuidado específico, buscando la no maleficencia en el cuidado que ofrecen a las usuarias que atendieron.

Transformaciones que logra la experiencia: Mayor participación de los estudiantes, mayor apropiación del conocimiento, participación activa en la construcción del conocimiento, diálogo de saberes y experiencias que aportan lo cognitivo, lo axiológico y lo procedimental específico.

Los estudiantes logran identificar la importancia del conocimiento al momento de cuidar, por lo tanto, se refuerza lo ético del cuidado, la corresponsabilidad como ciudadanos y como enfermeros en los servicios de salud que atienden mujeres y recién nacidos; se asumen como sujetos importantes en el sistema de atención en salud y para ello resignifican el poder que tiene el conocimiento para brindar servicio de calidad humana y libre de riesgos. Los docentes y estudiantes se encuentran en un nivel de diálogo más estrecho, pues comunican el saber y el hacer desde cada escenario práctico mediado por las experiencias que han tenido la oportunidad de vivir y solucionar, argumentando con propiedad a sus pares el deber ser y el hacer en el arte del cuidado de la salud y la vida.

Resultados de aprendizaje: Se logró la resignificación de la motivación por el cuidado de la mujer buscando que sea de calidad y libre de riesgo, al dimensionar las implicaciones referenciadas por los compañeros que ya han tenido la oportunidad de contrastar teoría con rotación en práctica específica de cuidado materno perinatal. Los estudiantes se integraron en la construcción de aprendizaje a partir de la experiencia y ponencia que hacía su grupo de pares y se logró evidenciar participación y construcción de conocimiento colaborativo, mostrando valores cívicos de respeto, de escucha, el valor de la dignidad humana de las mujeres que se atienden, el bien común y la convivencia, entre otros valores evidenciados en la jornada.

Reflexión sobre la innovación educativa:

- Con el desarrollo de esta jornada se logró mayor motivación de los estudiantes para retomar la última rotación práctica y el cierre de semestre.
- Los estudiantes consultan entre ellos las áreas problemáticas frecuentes en la salud materno perinatal.
- Valoran la interdisciplinariedad de la atención en salud.
- Reconocen que tienen conocimiento e identifican las debilidades al contrastar la información de los compañeros y de la médica del laboratorio farmacéutico invitada.
- Es importante permitir el momento en el que el estudiante ya con la experiencia práctica que ha reforzado su conocimiento teórico, explica y enseña a sus compañeros centrándolos en lo importante y creando conjuntamente lo que en un primer momento el docente le presentó, pero que por la falta de experiencias

reales en un servicio de salud, no dimensionaba e incluso no logró apropiarse por no verlo con la importancia o claridad que tiene el hecho de vivirlo en una realidad clínica; así la estrategia consigue el conocimiento colaborativo en el cuidado materno perinatal.

Mary Luz Monroy Rubiano: Enfermera de la Universidad Nacional de Colombia, magíster en Cuidado Materno Perinatal, especialista en Pedagogía y en Gerencia de Salud, vinculada al programa de Enfermería de la Universidad de Cundinamarca desde hace 24 años, es líder del Semillero Cuidando a la Mujer, coordinadora de la Comisión de Promoción de la Salud de ACOFAEN, delegada por el programa de Enfermería y miembro del Consejo Técnico Nacional de Enfermería delegada por ACOFAEN.

Elda Lucila Vargas Olaya: Enfermera de la Universidad de Cundinamarca, especialista en Docencia Universitaria y vinculada al programa de Enfermería desde hace 6 años.

Correo de contacto: mmonroyrubiano@ucundinamarca.edu.co

Los campos de aprendizaje en inglés hacia el bilingüismo a través de las bellas artes, las humanidades y la psicología

Docentes participantes: Adriana Bendek, Martha Díaz, Ana Milena Morales y Benjamín Losada
Facultad: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas
Programa: Transversal de Inglés
Seccional: Zipaquirá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Lengua Extranjera
Tiempo que lleva la experiencia: 1 año

Descripción de la experiencia: Los campos de aprendizaje desarrollados desde la Universidad de Cundinamarca han ocasionado un impacto positivo para toda la comunidad académica, gracias a la iniciativa de generar nuevos conocimientos desde el área transversal de inglés y humanidades y los programas de Música y Psicología, todos estos pertenecientes a la Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas de la Universidad.

Gracias a este estudio se reafirmó el concepto de campos de aprendizaje, el cual pretende romper con el modelo tradicional de la cátedra magistral en cuanto a la transmisión de la información y de los propios conocimientos. A este respecto, Christensen (2012) afirma que la innovación disruptiva mejora el propio producto en el aspecto interno, de forma que produce un cambio en el producto de tal forma que introduce un mercado de valor. En el campo educativo rompe con las metodologías tradicionales de enseñanza y aprendizaje al ofrecer novedosas formas de aprendizaje.

Mediante esta presentación se pretende dar a conocer los resultados de este estudio que se hizo mediante la investigación acción y el análisis de los resultados encontrados tras la aplicación de entrevistas y las observaciones docentes. Los resultados obtenidos revelaron tres factores decisivos: la importancia de la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, la oportunidad que como docentes tenemos al innovar en nuestras aulas de clase y la importancia de hacer trabajos interdisciplinarios y transversales con colegas, lo cual permite que el aprendizaje de la lengua se haga de manera transversal y permee en distintas áreas del saber.

Estos esfuerzos que hace la Universidad comprenden la necesidad de fortalecer la labor de la docencia y la preparación de los futuros profesionales con responsabilidad hacia los retos que sugiere la actualidad, que también se enmarcan en las propuestas educativas de las Naciones Unidas, denominada la Agenda de Educación 2030.

Contexto de la experiencia: Chía, Soacha, Facatativá, Fusagasugá.

Mediación tecnológica: Los estudiantes hicieron uso de sus dispositivos celulares para el desarrollo de los talleres y se realizaron las encuestas vía Google Survey.

Rol del docente: El papel del profesor es mucho más activo y debe estar abierto a sugerencias de los estudiantes. Es un acompañante en el proceso y reconoce que está en formación, pues el trabajo se desarrolla desde diferentes áreas.

Rol del estudiante: Es un papel activo en el cual el estudiante no recibe conocimiento, sino que es un agente activo en el proceso de aprendizaje y es capaz de proponer objetivos de aprendizaje.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La valoración estuvo a cargo de los estudiantes que voluntariamente decidieron participar al responder las preguntas solicitadas en la encuesta.

Transformaciones que logra la experiencia: Las aulas fueron espacios abiertos y se pudieron hacer muchas actividades extramurales que fueron de gran motivación para los estudiantes.

Resultados de aprendizaje: Fueron diversos los resultados, aquí se enuncian algunos de ellos:

1. Los estudiantes fueron interrogados por las razones que los motivan a la participación de espacios diferentes. El 41,9% de los estudiantes manifestó su interés en explorar nuevas formas de aprendizaje como fue la integración de inglés, música y psicología en los talleres. El 37,2% de los estudiantes afirmó que fueron motivados a participar en este tipo de espacios. En este sentido, el trabajo cooperativo entre áreas permite el diálogo entre saberes (Cañal de León, 2002), con fines de un bien común: el aprendizaje significativo de una lengua extranjera.
2. Se les preguntó a los participantes sobre qué aspectos mejoraron con los talleres musicales de aprendizaje bilingüe. El 39,5% de los estudiantes expresó que incrementaron la pronunciación debido a que durante los talleres practicaron canciones sobresalientes en la lengua inglesa. El 32,6% manifestó que mejoraron la comprensión auditiva, esta habilidad lingüística no es con frecuencia trabajada en las sesiones de clase regulares debido a que solo se tienen dos horas de trabajo presencial a la semana en los diferentes niveles de inglés de la Universidad de Cundinamarca. A este respecto, el 23,3% de las respuestas de los estudiantes confirmaron la mejora en la adquisición de vocabulario. Entre los efectos positivos de la implementación de esta estrategia innovadora se encuentra el aumento de la comprensión auditiva, el rango léxico en inglés y la pronunciación.
3. El interrogante gira en torno a saber en qué área tuvieron los participantes un progreso, el 39,5% de los estudiantes aseguró que mejoraron su nivel de proficiencia en inglés, el 41,9% de los estudiantes expresó que el inglés tiene impacto sobre su proyecto de vida y un 16,3 % de estudiantes manifestó que contribuyó a su interacción en lengua inglesa. En consecuencia, el punto de encuentro pedagógico entre variadas disciplinas le permitió al estudiante reconocer los diferentes medios de comunicación dados en los talleres musicales como fue la comunicación no verbal dada en el ritmo de las canciones, experimentando la música en vivo (Alsina, 2010), coordinación y percusión corporal. Por ende, propició entre los estudiantes la actualización del concepto de la lengua extranjera: inglés como fuente de comunicación e interacción. Es importante resaltar que ningún participante respondió que el inglés no es un conocimiento para mejorar, lo que evidencia que los estudiantes reconocen que aprender inglés como lengua extranjera puede abrirles nuevas oportunidades personales y profesionales.
4. Los participantes fueron interrogados sobre el impacto de la música en el aprendizaje del inglés. El 97,6% de los estudiantes indicó que la música facilita el aprendizaje del inglés. La mayoría de los estudiantes reconoció la huella musical que dejaron su participación en estos talleres musicales. Este positivo resultado se dio por el trabajo en equipo realizado entre el área de inglés, humanidades, música y psicología debido a que permitió la cualificación del equipo de docentes para una gestión eficaz (Alsina, 2010) en los talleres musicales. Por ejemplo, se realizaron encuentros previos entre el docente de inglés y el profesor de música para una comprensión mayor de conceptos como ritmo y percusión corporal desde el enfoque musical y el reconocimiento auditivo y visual de palabras en inglés desde el punto de vista del docente de inglés. También hubo un acompañamiento por parte de un

docente de psicología, quien brindó apoyo en los procesos cognitivos de atención de los participantes durante el taller musical y apoyo desde las humanidades, en el cual se trabajaron aspectos culturales relevantes en el proceso de aprendizaje de cualquier idioma.

5. Los participantes fueron indagados sobre el aporte como elementos innovadores en su proceso de formación. El 52% de estudiantes señaló que fueron muy buenos, el 26% de los estudiantes indicó que fueron excelentes, y el 22% de ellos expresó que fueron buenos sus aportes en su educación para la vida como profesionales y ciudadanos competentes. De hecho, la aplicación de innovaciones pedagógicas parte de la mejora del quehacer docente y de la adaptación a la resolución de problemas (Enrique, 2014). La innovación de estos talleres surge de la inquietud docente de inglés, humanidades, música y psicología por optimizar la práctica docente a partir de las necesidades comunicativas del estudiante.

Reflexión sobre la innovación educativa: La motivación para aprender inglés es un factor decisivo en el proceso de aprendizaje de cualquier alumno. Diferentes estudios dan cuenta de ello, no solo en contextos internacionales, sino también locales, en donde se ha detectado cómo la falta de motivación hacia el aprendizaje del inglés en las zonas rurales de Colombia afecta contundentemente dicho proceso. Pinzón (2014) señala que en algunas zonas rurales del país, los estudiantes no perciben el inglés como una herramienta importante para los proyectos de vida que puedan los estudiantes desempeñar en el futuro y esto hace que la motivación hacia el aprendizaje de este idioma sea reducida.

En el contexto internacional, autores como Dörnyei (2001) y Gardner (2007) señalan que sin motivación es posible que los alumnos no comiencen el acto de aprender en absoluto, y para aquellos que han comenzado a aprender, es posible que no sean capaces de mantener su aprendizaje una vez que han experimentado dificultades en el proceso (Dörnyei, 2001; Gardner, 2007; Palmer, 2009). De la misma manera, un hallazgo significativo para quienes imparten cursos de lenguas es que los estudiantes altamente motivados tienen mayores logros en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, que aquellos con menor motivación. En contextos de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera, en los cuales la motivación para aprender inglés es impulsada principalmente por fuentes externas y la exposición al inglés fuera del aula es algo limitada, es labor del docente mostrar nuevos espacios de aprendizaje que puedan cautivar y motivar a los estudiantes.

Ana Milena Morales Sossa: Magíster en Docencia en Idiomas. Investigadora de la Universidad de Cundinamarca, líder del macroproyecto de investigación y líder del grupo Bilingüismo y Convergencia Digital. Tiempo de docencia en la Universidad: 8 años.

Martha Isabel Díaz Ramírez: Docente del área de inglés e investigadora con 11 años de experiencia docente de la Universidad de Cundinamarca. Tiene estudios de Maestría en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera.

Adriana Paola Bendek Rico: M. A. in *Teaching English as a Foreign Language*. Líder de investigación e integrante de los grupos Bilinguismo y Convergencia Digital y CRESER. Tiempo de docencia en la Universidad: 3 años.

Benjamín Losada Posada: Ph. D. - P. D. Investigador asociado de Colciencias. Líder del Grupo de Investigación Veritas Aid. Tiempo de docencia en la Universidad: 10 años.

Correo de contacto: anamilenamorales@hotmail.com

La producción: un escenario digital y transmoderno en la formación para la vida, la civilidad, la libertad y los valores democráticos

Docente participante: Mauricio Moreno
Facultad: Ciencias Administrativas, Económicas y Contables
Programa: Administración de Empresas
Seccional: Chía
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Investigación de Operaciones, Sistemas de Producción I y II
Tiempo que lleva la experiencia: 6 meses

Descripción de la experiencia: Desde los medios digitales (*app, software free, suites* de trabajo) a las decisiones empresariales, se articula con el MEDIT desde la óptica del campo disciplinar enmarcado en el multicampus, desde dimensiones como la familia, la persona, la universidad y la empresa, entre otras.

Contexto de la experiencia: El contexto es multidimensional y articula a la comunidad académica, convirtiéndose la academia en un mediador de conocimiento. Se trata de soluciones mas no de problemas que un administrador de empresas puede ofrecer en el crecimiento económico. Busca obtener productos como la materialización de los resultados esperados de aprendizaje.

Mediación tecnológica: Apps, Excel, desarrollo de simuladores para ser aplicados en optimización de procesos.

Rol del docente: Corresponde a un orientador de procesos de decisión, el docente se convierte en un mediador y aún más en un mentor.

Rol del estudiante: El estudiante es agente de generar conocimiento, soportarlo, evidenciarlo, multiplicar e impactar a la sociedad en términos de empresas, que busca articularse como emprendedor y generador de soluciones.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se evalúa el resultado esperado y se centra en la toma de decisiones basadas y soportadas en desarrollos sistemáticos y computaciones, acordes con la necesidad de la industria.

Transformaciones que logra la experiencia: Cálculos obsoletos convertidos en experiencias que la empresa emplea. Menos teoría y más resultados, poca memoria y mente estratégica.

Resultados de aprendizaje: Producción de simuladores para toma de decisiones, apertura digital del conocimiento y análisis de estadísticas con las cuales se busca interiorizar y articular conocimientos en pro de resultados de aprendizaje, dinamizando la adquisición de conocimiento, con base en los problemas que brinda el entorno. El estudiante adquiere conocimiento y genera resultados, identificables como productos y enmarcados en los resultados esperados de aprendizaje. Hay interacción con el contexto.

Reflexión sobre la innovación educativa: Se forma para la vida, se aprovechan los recursos digitales y se impacta las empresas con una mentalidad democrática, civil y libre. Generadora de conocimiento de impacto.

Mauricio Moreno: Ingeniero de profesión, que ha formado a profesionales en ingeniería industrial durante 11 años y a administradores de empresas durante 20 años. Ha estado vinculado a la Universidad de Cundinamarca desde hace 4 años compartiendo experiencias y generando desarrollos en pro de la calidad académica. Es representante de profesores, pero, más que esto, representante de la moral y ética del conocimiento y la academia.

Correo de contacto: mauromorenoucc@gmail.com

Territorio, paz y vida como estrategia de ecoaprendizaje

Docentes participantes: Carlos Alberto Calderón Ricardo, Diego Alexander Hernández Contreras, Pedro Renaldo Padilla González y Eric Giovanni Osorio Olea
Facultad: Ciencias Agropecuarias
Programa: Ingeniería Agronómica
Seccional: Facatativá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Agroecología
Tiempo que lleva la experiencia: 2 años

Descripción de la experiencia: La experiencia hace parte de las actividades de proyección social del programa “Territorio, Paz y Vida como estrategia de Ecoaprendizaje”. Consiste en la integración de las fortalezas de los núcleos en tres fases.

Primera fase: Los estudiantes del núcleo de agroecología, de sexto semestre, realizan un transecto a lo largo de sectores reducto de bosque secundario nativo, en la zona de vida bosque seco Montano Alto, al que pertenece la Unidad Agroambiental El Vergel, recogiendo semillas de los árboles y arbustos nativos del suelo o recolectando frutos maduros. Así, toman fotos del árbol o arbusto para realizar en la Universidad la correspondiente revisión de literatura para evitar equívocos, y hacer la corroboración de que las semillas correspondan con las especies que deban ser.

Segunda fase: Las semillas son entregadas en sobres con la información pertinente, a los estudiantes de propagación de viveros y semillas, de quinto semestre, en la Unidad Agroambiental El Vergel, las cuales son colocadas en procesos de rompimiento de latencia o dormancia y puestas a germinar. Las plantas que superen el proceso ingresan a un almácigo en donde los estudiantes originan como resultado un arbolito listo para sembrar.

Tercera fase: Los datos tomados por ambos grupos son utilizados por los estudiantes de Diseño Experimental en el aprendizaje de su núcleo, y todos juntos, es decir los estudiantes de los tres núcleos, se reúnen en una jornada de siembra de árboles con los niños de instituciones educativas veredales de Facatativá, de entre 5 y 13 años, que se han sensibilizado previamente en cuanto a la importancia de la siembra y el cuidado de los árboles y los beneficios en el largo plazo de reforestar, como parte del proceso de mitigación del cambio climático. La siembra de los árboles es comunitaria porque los padres de los niños colaboran con hechura de hoyos y abono.

Contexto de la experiencia: Las veredas son las más cercanas a la Universidad y los niños son hijos de agricultores minifundistas que aunque son propietarios, poco han pensado en fruticultura y no hay cultura de reforestación. Los niños esperan que se modifique esa situación en el futuro y que se renueve generacionalmente la vereda en donde hay una alta tasa de migración urbana. También colaboran en este propósito algunas ONG y se tiene un bagaje de credibilidad y trabajo previo por lo del proyecto de ecoaprendizaje de 2016 y 2017, así como por la acción de la especialización en Educación Ambiental y Desarrollo Comunitario a la que estuvo adscrito el hoy coordinador.

El Colegio Manuela Ayala de Gaitán, sección primaria, en la vereda Mancilla, colinda con la Unidad Agroambiental El Vergel y sus estudiantes son hijos de los agricultores de la vereda. En los cuatro años anteriores, 2015 a 2019, se han desarrollado jornadas de reforestación, algunas en compañía del ejército o la policía, del Batallón Miguel Antonio Caro, del Batallón de Comunicaciones y de la XIII Brigada. Como resultado de este trabajo, hoy se tienen 200 árboles en crecimiento en sitio definitivo, en buen estado. En total, 13 forman el primer bosque comestible y otros, entre 135 y 150 árboles, se les están haciendo labores de renovación, fertilización y plateo para lograr que sobrevivan otro año.

El Colegio Policarpa Salavarrieta, sección primaria, en la vereda San Rafael y El Manzano, es una institución donde se está ampliando la acción del proyecto y se realizó la primera sensibilización en octubre de 2019 y la siembra el 7 de noviembre del mismo año.

Mediación tecnológica: A través de las aulas virtuales se hace difusión de los eventos, en el pasado se han utilizado wikis o videos de YouTube para socializar los hallazgos relativos a plantas o malezas identificadas. Entre otras actividades, se busca información de las especies mediante investigación cibergráfica. Existe un registro fotográfico de dos años, con cortos videos que están en etapa de edición.

Rol del docente: En agroecología se les familiariza con los principales productores, consumidores secundarios y vía detritus del bosque seco Montano Alto con transición a bosque húmedo Montano Alto. El profesor ayuda en la identificación taxonómica y demás características biológicas, así como con los roles ecológicos que se discuten. En propagación, el profesor ayuda a superar los inconvenientes que se presentan en el uso de las hormonas, el proceso de escarificación y demás métodos de ruptura de la dormancia, así como la organización y administración del almácigo.

En diseño de experimentos se apoya con mano de obra y se utiliza la información para mejorar el desempeño de los estudiantes en el acopio y manejo de datos estadísticos y la toma de muestras. Los estudiantes de hidráulica participan en la siembra de los árboles. Todos los profesores participan en las jornadas de sensibilización, en las actividades previas a la siembra y en el acompañamiento a los niños y profesoras de las escuelas durante la siembra.

Rol del estudiante: El estudiante es partícipe de su propio aprendizaje puesto que hace una investigación sobre las nuevas especies de animales y plantas no arbóreas relacionadas con la zona de vida en consideración, hace ensayos informales de reproducción de plantas no arbóreas que encuentra en los transectos, se familiariza con la elaboración de almácigos ordenados, aprende a hacer transferencia de información y se familiariza con el trabajo comunitario. Además, obtiene nota por trabajo comunitario completamente extraclase.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La valoración es de índole objetiva a través de la lista de verificación *check list* utilizada para valorar la recolección de material vegetal o la eficiencia en la propagación de las plantas. Con la lista de verificación se evalúan los informes de recolección y de siembra, así como los parciales en cada núcleo y exposiciones, en donde todo o una parte hace referencia a estas actividades.

La valoración subjetiva es el resultado de las mesas redondas o foros que se realizan en las escuelas con los padres de familia, las profesoras y los estudiantes, en las cuales se hace la evaluación de la actividad, se utiliza el formato de evaluación de actividades de proyección social y de esa forma se retroalimenta sobre las fortalezas y posibles deficiencias que se deberán corregir el siguiente semestre.

Transformaciones que logra la experiencia: Los estudiantes se familiarizan sobre cómo con acciones que están a su alcance pueden obtener semillas nativas, propagarlas y con ayuda de la comunidad sembrarlas, garantizando, con la participación de los niños y de sus padres, modificaciones en el largo plazo de su entorno. También sirve para conocer de primera mano los problemas inherentes al sector rural escuchando esas problemáticas de primera mano porque sus protagonistas interactúan durante la siembra, los agricultores les ayudan a los

niños, futuros ingenieros agrónomos, que tienen uno de sus primeros contactos directos con los labriegos.

Resultados de aprendizaje: Para agroecología, recolección de semillas de bosque secundario en la zona de vida bosque seco Montano Alto. Con las semillas recolectadas se realizó un álbum de los principales productores de tipo arbóreo en el bosque secundario de la Unidad Agroambiental El Vergel, que incluye taxonomía, interacciones edafocológicas y características de propagación.

Para propagación, se realiza un informe de propagación y entrega de mínimo el 60% de los árboles, cuyas semillas fueron entregadas a sus grupos para plantar, están embolsados y listos para sembrar, con grosor de tallo de un lápiz.

Para diseño de experimentos, con la información de los árboles de El Vergel se elabora una tabla de distribución de frecuencias y se entrega un informe con todas las medidas descriptivas y los gráficos. Se realiza una regresión lineal múltiple con las variables longitud de tallos, número de hojas y días desde emergencia.

Reflexión sobre la innovación educativa: El ingeniero agrónomo en formación entra en contacto con la comunidad, con agricultores que rodean a la Universidad de Cundinamarca y se apropia de su entorno inmediato ya que las semillas que propaga las obtiene del bosque de la Unidad Agroambiental El Vergel. Colabora en modificar en el mediano y largo plazo las condiciones del entorno al acompañar a los niños y agricultores de la vereda en las jornadas de sensibilización y siembra de árboles. Además, es retroalimentado por los agricultores que saben más de siembra durante ella, en especial lo del bosque comestible, en el que se involucran arbustos y transitorios como el lulo, la curuba, el tomate de árbol y la uchuva.

Entra en contacto el productor con la Universidad y es posible hacer actividades interinstitucionales como siembra conjunta de árboles entre el ejército y la UCundinamarca; en el pasado, Ingeniería Agronómica capacitó tanto en la construcción del vivero como en las labores fitosanitarias del vivero de propagación de árboles del Batallón de Comunicaciones. También se tienen proyectadas actividades conjuntas entre la Escuela de Carabineros de la Policía y la carrera de Ingeniería Agronómica.

Diego Alexander Hernández Contreras: Biólogo de profesión, egresado de la Universidad de Pamplona con Maestría en Ciencias-Biología de la Universidad del Valle. Sus líneas de investigación son botánica, fisiología vegetal, ficología, genética e hidrobiología. Actualmente se desempeña como docente de la Universidad de Cundinamarca desarrollando los núcleos temáticos asociados a la línea de investigación de Sanidad y Fisiología Vegetal de esta institución.

Carlos Alberto Calderón Ricardo: Ingeniero Agrónomo de la Universidad de Cundinamarca. Con Maestría en Desarrollo Rural de la Pontificia Universidad Javeriana. Colaborador invitado a la Especialización en Educación Ambiental y Desarrollo Comunitario de la Universidad de Cundinamarca. Actualmente es

profesor de economía agropecuaria y coordinador del programa de Ingeniería Agronómica, extensión Facatativá. Tiene una experiencia de dos años como docente.

Pedro Renaldo Padilla González: Licenciado en Biología de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y especialista en Gerencia de Recursos Naturales de la misma universidad. Es docente de ecología y agroecología en la Universidad de Cundinamarca, desde hace cinco años.

Eric Giovanny Osorio Olea: Ingeniero Agrónomo de la Universidad de Cundinamarca. Especialista en Estadística de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Maestro en Ciencias Agrarias, con **énfasis** en Desarrollo Empresarial Agropecuario. Actualmente es profesor de los núcleos de formulación y evaluación de proyectos agropecuarios, en la electiva Gestión Agropecuaria, Profundización Sanidad Vegetal, Bioestadística y Diseño de Experimentos. Tiene una trayectoria de siete años con la Universidad.

Lady Viviana Bayona Penagos: Ingeniera Agrícola de la Universidad Nacional, con Maestría en Ciencias, Agua y Suelo. Se desempeña como docente de la Universidad de Cundinamarca desde el segundo semestre de 2019.

Correo de contacto: egosorioolea@gmail.com

Muestra empresarial, industrial creativa, emprendedora y formadora para la vida, la civilidad y los valores democráticos

Docentes participantes: Jesús Enrique Pabón Quintero, Luis Ignacio López Farfán, Yanelli Ladino y Dilia Inés Molina
Facultad: Ingeniería
Programa: Tecnología en Desarrollo de Software
Seccional: Soacha
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Cibercultura
Tiempo que lleva la experiencia: 1 año

Descripción de la experiencia: Fomentar el espíritu empresarial y la creación de empresas, cobijado por el Modelo Educativo Digital Transmoderno (MEDIT) para contribuir al mejoramiento de la calidad académica y al desarrollo productivo con muestras deportivas, gastronómicas y de ensamble cultural, visibilizando a la Universidad de Cundinamarca ante todos los actores del entorno: sociedad civil, sector empresarial y sector público en la búsqueda de la concertación y la acción de producir un impacto social en pro del crecimiento de la calidad de vida.

Contexto de la experiencia: La Universidad Cundinamarca, extensión Soacha, dando cumplimiento a las metas propuestas por la Facultad de Ingeniería, y con el ánimo de fomentar el espíritu empresarial y la creación de empresa, cobijado por el MEDIT y para

contribuir al mejoramiento de la calidad académica y al desarrollo productivo y cultural, elaboró una muestra empresarial. La convocatoria se hizo extensiva a la comunidad académica (docentes, estudiantes y coordinadores de los programas académicos), a todo el personal administrativo de la extensión y a entidades territoriales y de educación de Soacha, Sibaté y demás comunidad de la región.

Mediación tecnológica: Emprendimiento e Innovación Digital.

Rol del docente: Innovación, un mundo sin fronteras. La adopción de nuevas tecnologías clave para la producción de bienes y servicios creativos.

Rol del estudiante: Inclusión en el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). La tercera revolución industrial, con la era digital.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: La producción de bienes y servicios creativos representada en la riqueza basada en el talento a la propiedad intelectual y la herencia cultural de la región, que mediante el encuentro existirá una conectividad como elemento clave para su difusión y comercialización.

Transformaciones que logra la experiencia: Presentar sus productos de primera mano. Al tener al público delante, una empresa puede mostrar todo su inventario de productos en persona, con lo que los futuros clientes pueden probarlos, evaluarlos y ser asesorados directamente, en muchas ocasiones por los creadores de los productos, lo que le otorga un valor extraordinario a la venta. Además, si el diseño del *stand* lo permite, la marca puede hacer presentaciones del producto o servicio, ya sea en vivo o mediante proyecciones audiovisuales para enterarse de lo que buscan los clientes. Al tener contacto directo con los visitantes en su *stand*, los representantes de las empresas pueden charlar con ellos sobre sus intereses y preferencias. Además, es una buena oportunidad para establecer nuevos lazos con ellos y escuchar de su propia boca aquellos aspectos que mejorarían de su relación con la marca, los productos que esta ofrece y sus acciones comerciales.

Ponerse al día con el mercado. En una feria las empresas están en permanente contacto unas con otras, con lo que conocen los entresijos de mano de sus colegas y competidores, lo que constituye una fuente de información valiosísima.

Reforzar su presencia en el sector. Al formar parte de una de tantas empresas que acuden a una feria, una marca consigue dar la sensación de estar —en últimas— en su sector,

interesándose por las opiniones de sus potenciales clientes, proveedores e inversores y captando la atención de los medios de comunicación especializados.

Crear nuevas relaciones comerciales. Qué duda cabe, además de lograr el objetivo a mediano y largo plazo, es lograr fama en el mercado. Una feria permite a las empresas asistentes volver a casa con nuevos y fructíferos acuerdos comerciales que de otro modo habrían tardado más en llegar, puesto que en un contexto como este los futuros clientes acuden con la predisposición adecuada para ello.

Resultados de aprendizaje: El emprendimiento empresarial académico corresponde a un proceso educativo intencionalmente orientado a la creación, el liderazgo y el fortalecimiento de actividades, procesos o proyectos pedagógicos, económicamente productivos. Se promueve fundamentalmente en la educación media e implica experiencias de aprendizaje conducentes al desarrollo, la promoción y la comercialización de productos o servicios que satisfagan expectativas y necesidades de las personas en todo proyecto educativo, así como a la proyección social que todo establecimiento debe realizar como compromiso con la comunidad educativa y con la comunidad circundante. Es un concepto inherente a la gestión institucional, caracterizado por un conjunto de propuestas que pretenden responder de manera efectiva a necesidades, problemáticas e intereses de un grupo social, sustentadas en el diagnóstico que toda institución establece como punto de partida de su gestión. Desde este punto de vista, se articula directamente con la misión, la visión y los objetivos, entre otros componentes del horizonte institucional, y desde allí genera un despliegue de acciones y responsabilidades centradas en responder a las necesidades y los intereses de la comunidad educativa y su región.

Reflexión sobre la innovación educativa: La participación de los emprendedores en el escenario universitario se centra en invertir en nuevas capacidades, en atraer talento y nutrirlo, mediante un intercambio cultural y de procesos económicos que está en constante evolución transformando contenidos simbólicos de bienes y servicios para la sociedad.

Innovación, un mundo sin fronteras. La adopción de nuevas tecnologías será clave para la producción de bienes y servicios creativos.

Docentes: Jesús Enrique Pabón Quintero, Luis Ignacio López Farfán, Yanelli Ladino y Dilia Inés Molina.

Correo de contacto: jepabon@ucundinamarca.edu.co

La simulación clínica, un aprendizaje significativo

Docentes participantes: Adriana Marcela Perdomo Martínez,
Helena Palma Barreto, Leydy Mejía y Vanesa Lourdy
Facultad: Ciencias de la Salud
Programa: Enfermería
Seccional: Girardot
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Valoración y Semiología
Tiempo que lleva la experiencia: 8 años

Descripción de la experiencia: La simulación clínica le ofrece al estudiante la posibilidad de interactuar en un escenario similar al que va encontrar en la realidad, que le permita tomar decisiones, crear un juicio clínico, aprender del error, incrementar la capacidad de reflexionar e integrar los conocimientos adquiridos en el aula con la práctica, al resolver un caso clínico o situación de enfermería.

El uso de la simulación de alta fidelidad para un mejor entrenamiento de los estudiantes de enfermería en ambientes clínicos de alta complejidad, para enriquecer el pensamiento crítico y desarrollar capacidades de reflexión sobre la acción, la evaluación y promover la autonomía. En relación con el docente, este detecta errores que puede controlar, le permite medir, perfeccionar, evaluar y proporcionar un ambiente controlado que beneficia reproducir situaciones o escenarios a demanda y ayuda a desplegar conciencia social, sin poner en riesgo ni al estudiante ni al paciente.

Actualmente, esta práctica ha permitido un mejor grado de entrenamiento en los futuros profesionales, desechando el azar que muchas veces enfrentaron las antiguas generaciones. Muchos se titularon viendo un solo caso de alguna patología o realizando solamente una vez determinado procedimiento, mientras otros recibieron el mismo título incluso sin haber tenido algún contacto con lo descrito, explicó el presidente de la asociación.

Contexto de la experiencia: La simulación clínica en la educación en salud es introducida como una innovación pedagógica para garantizar la calidad de la atención en salud, que puede materializarse en aspectos como: bienestar del paciente, actualización de técnicas de diagnóstico, adopción de nuevos protocolos de actuación y tratamiento, y humanización del ejercicio profesional. La introducción de la simulación clínica en los procesos educativos y formativos para el desempeño de competencias profesionales en salud, en los que el docente asume el rol de mediador, resulta muy importante a la hora de promover aprendizajes significativos fundamentados en pedagogías invisibles, a partir de los cuales se pueden instaurar cambios paradigmáticos que conduzcan a la construcción e interiorización de conocimientos, no solo para desarrollar habilidades técnicas (*saber hacer*), sino para desarrollar habilidades de pensamiento en lo social, en lo científico y en lo humano (*saber ser*).

Mediación tecnológica: Esta creciente tendencia de adquirir métodos más sofisticados en los laboratorios y centros de simulación responde a la necesidad de ampliar las metodologías de enseñanza como evidencia de la modernización de los programas de enfermería en las universidades, que buscan diferenciarse en las carreras de la salud.

De este modo, servirá de apoyo docente en enseñanza clínica y su utilidad radica en valorar los juicios clínicos y desarrollar habilidades de pensamiento crítico, sin entorpecer la seguridad de los pacientes. A la vez, es una herramienta para que los estudiantes tengan la oportunidad de analizar críticamente lo que han hecho, reflejar sus propias habilidades y razonamiento clínico, y criticar las decisiones de otros. El simular consistirá, por lo tanto, en situar a un estudiante en un contexto que imite algún aspecto de la realidad clínica, guiando y controlando la escena y el escenario. Básicamente, se busca un ambiente ideal para la enseñanza, en el cual las actividades pueden diseñarse para que sean predecibles, consistentes, estandarizadas, seguras y reproducibles.

Rol del docente: Como facilitador del proceso de aprendizaje, el docente en simulación clínica debe gestionar y evaluar adecuadamente el trabajo de grupo e individual en el seno de este. Además, debe estimular la búsqueda activa de información relativa al escenario clínico que han de trabajar; contextualizar los distintos roles que los estudiantes han de tener a la hora de afrontar el escenario clínico; motivar al estudiante a adoptar ese papel activo en detrimento del tradicional rol pasivo de otras materias; estimular la reflexión en la acción y sobre la acción por parte de los estudiantes participantes y observantes; e

incitar a la participación colectiva del gran grupo en la observación de lo realizado por los compañeros.

Para ejercer el rol del docente es fundamental usar de forma eficiente los simuladores: manejar los cinco tipos de tecnologías de simulación (la simulación híbrida, la simulación de un caso nuevo, los pacientes estandarizados, la simulación *in situ* y la simulación virtual), sus objetivos y el alcance de cada uno de ellos.

Para la implementación de esta metodología, los instructores deben estar debidamente capacitados, con uso de un lenguaje común, y con desarrollo estandarizado de las prácticas pedagógicas que evidencien un proceso armónico en todas las simulaciones, para evitar que el estudiante tenga incertidumbre en su aprendizaje y que se sienta satisfecho con lo que recibe. Lo anterior, además, repercutirá en la calidad de la formación profesional.

Rol del estudiante: El estudiante debe tomar un papel activo en concordancia con el paradigma de educación (constructivista). Es decir, ser protagonista en la construcción de sus propios conocimientos en contextos lo más similares a los reales. Para ello, los docentes deben proporcionar instrucciones claras y detalladas del tema, del escenario y otros aspectos de la simulación, o enviar con anticipación las guías de trabajo que se desarrollarán en dicha simulación. Estos elementos le permitirán un desempeño más seguro, de autoconfianza y concentración al estudiante al momento de realizar la simulación. También, por medio de esta metodología, se evalúa el desempeño con detalles analizando los videos generados durante la simulación. Se participa en autoevaluaciones y coevaluaciones, se desarrollan competencias genéricas, especialmente, el pensamiento crítico reflexivo, y se incorpora el error como una instancia de aprendizaje. No se juzga el *no acertado* que puede cometer el estudiante, sino más bien este se convierte en una valiosa fuente de aprendizaje y se complementa en una dinámica de *ensayo-error*.

Cada temática desarrollada por los estudiantes en el aula, donde estos son los protagonistas de la educación al ser orientados, guiados y acompañados por el docente, es ejercitada en los laboratorios, y ellos gozan de la gran oportunidad de repetir una y otra vez los ejercicios hasta lograr la competencia que les permitirá avanzar y sentirse satisfechos de la elección de su profesión. La forma de evaluación consiste en informar a los estudiantes de sus progresos, identificar deficiencias e introducir elementos de mejora; este tipo de evaluación les permite a los estudiantes ampliar oportunidades de retroalimentación detallada, dirigida y estructurada sobre su rendimiento.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se conoce que por medio de los simuladores de alta tecnología o fidelidad, se puede también evaluar a los estudiantes en los aprendizajes procedimentales, y en las habilidades, destrezas y competencias (cuando se evalúan competencias, se les mide por medio del aprendizaje actitudinal). Cuando los participantes interactúan en una experiencia de simulación, el docente puede valorar competencias como la solución de problemas del caso clínico, habilidades analíticas, toma de decisiones *per se*,

criticidad actitudinal, trabajo en equipo, liderazgo según funciones de roles, competencias blandas y seguridad en cuanto al diagnóstico y la comunicación enfermera-paciente.

Transformaciones que logra la experiencia: La innovación de nuevas metodologías educativas, incitadas a cambios drásticos por la tecnología avanzada, forja a que las instituciones de educación superior emprendan sistemas de autorreflexión de sus estructuras pedagógicas y praxis docente, que con urgencia requieren de modelos educativos que generen estímulos motivacionales y estimulen al autoaprendizaje y al trabajo autónomo. Es a partir de la existencia de procesos de autorreflexión que se han identificado algunas relaciones que modifican la correspondencia educativa en los procesos de innovación actuales y que a corto plazo invadirán el ámbito de lo educativo. El avance de las nuevas tecnologías incorporadas a la simulación ha estimulado la creación de centros de simulación en el campo de las ciencias de la salud. Reflexionar cómo se ha incorporado esta estrategia educativa al currículo de enfermería y cómo se involucra al estudiante en el proceso de aprendizaje, al transitar desde escenarios reales (campos clínicos) a escenarios simulados, serán parte de los elementos que aborda esta revisión.

Resultados de aprendizaje:

- Manejar con propiedad el concepto de valoración y semiología, reconociendo su importancia en su proceso de formación.
- Identificar y describir las precauciones, los requisitos y datos que se obtienen al realizar cada una de las técnicas durante la valoración por patrones físicos y emocionales funcionales de salud.
- Determinar las conductas de bioseguridad requeridas al realizar la valoración en el usuario.
- Conceptualizar sobre las técnicas de exploración física utilizadas en la valoración por patrones físicos funcionales de salud.
- Diferenciar los equipos empleados en la exploración física durante la valoración por patrones físicos funcionales de salud.
- Reconocer el procedimiento correcto para la valoración, teniendo en cuenta todas las características semiológicas.
- Emplear métodos y técnicas requeridas, en forma oportuna, para la valoración del individuo, analizando e interpretando los hallazgos.
- Comprender la importancia de la valoración integral del individuo como fase inicial y de retroalimentación en el proceso de atención de enfermería.
- Reconocer y valorar integralmente a la persona en sus aspectos emocionales y sociales, determinando características normales o anormales en el componente psicológico y social del individuo.
- Determinar las condiciones de riesgo, factores contribuyentes y protectores de la salud del individuo en sus diferentes contextos.
- Establecer las condiciones de riesgo, factores contribuyentes y protectores de la salud del individuo en sus diferentes contextos.

Reflexión sobre la innovación educativa: En el diseño de la simulación, las etapas deben estar claramente definidas con sus respectivas actividades (planificación, preparación de los escenarios, *brief*, *feedback* y *debriefing*), de tal modo que los objetivos pedagógicos se cumplan eficientemente. La retroalimentación y reflexión son aspectos relevantes (*debriefing*) ya que permiten evaluar los resultados del aprendizaje en el mismo momento en que se evidencian.

En un balance de lo que significa la simulación clínica en la educación de enfermería, sus ventajas son: desarrollo de autoconfianza, incentivo del trabajo de equipo, aumento de habilidades de pensamiento crítico, ambiente controlado y seguro, retroalimentación inmediata sobre lo realizado, experiencia de aprendizaje interactiva y articulación de la teoría con la práctica clínica.

Por último, el desarrollo de la simulación va a estar asociado a los procesos de evaluación, institucionales y profesionales, en la certificación de las competencias profesionales clínicas y en la acreditación de las instituciones formadoras/prestadoras de servicios sanitarios. El desafío para la enfermería es tener una mayor calidad de investigación de la simulación clínica que permita validarla, no solo como una estrategia de aprendizaje activo, sino que posibilite a los profesionales mejorar el cuidado que otorgan a los pacientes.

Adriana Marcela Perdomo Martínez: Especialista en Desarrollo en el Aprendizaje Autónomo, estudiante de la Maestría en Salud Ocupacional y Seguridad Industrial, con 11 años de labores en la Universidad Cundinamarca, actualmente coordina el laboratorio de simulación.

Helena Palma Barreto: Docente de carrera con 28 años de servicio, especialista en Salud Comunitaria.

Leydy Mejía: Especialista en Pedagogía para la Docencia Universitaria y con 6 años de labores en la Universidad.

Vanessa Lourdy: Especialista en Auditoría con un año de experiencia en la Universidad.

Correo de contacto: aperdomo@ucundinamarca.edu.co

Creación y montaje de la opereta La Llorona

Docentes participantes: Sebastián Pineda Bautista, Luz Nelly Venegas Sabogal, Jinna Paola Pérez Méndez, Óscar Alberto Herrera Camacho

Facultad: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas

Programa: Música

Seccional: Zipaquirá

Campo de Aprendizaje Disciplinar: Taller de Teatro Musical

Tiempo que lleva la experiencia: 1 año y 8 meses

Descripción de la experiencia: La opereta La Llorona ha sido una experiencia de formación transdisciplinar creada a partir de un proyecto de investigación-creación con aval institucional, y cuyo montaje fue realizado en el aula y otros escenarios formativos de la mano de un gran equipo de trabajo conformado por estudiantes, docentes y egresados de la Universidad Cundinamarca, así como de estudiantes asistentes e invitados del Coro Infantil Coral Hacienda Santa Margarita de Fagua y el Octeto Vocal de la Casa de la Cultura de Tenjo. Su estreno se realizó en el XXI Festival Ópera al Parque de Bogotá y recibió grandes ovaciones y magníficas opiniones tanto de la obra de arte creada, como del resultado de calidad profesional obtenido en el montaje y su puesta en escena. Esta experiencia integra las tres funciones misionales de la Universidad e interrelaciona directamente seis de las siete dimensiones del campo de aprendizaje multidimensional.

Articulando el MEDIT, el aula fue usada como escenario de diálogo constante, cocreativo y colaborativo, que nos permitió fortalecer el equipo de trabajo y estar en el mismo rol para proponer, crear y debatir, sin olvidar nuestros papeles preestablecidos para el funcionamiento de la obra. El aprendizaje siempre fue mediado por la motivación, la voluntad y el compromiso, debido a los roles dinámicos temporales de los distintos participantes y la ausencia de sumisión o arbitrariedad en relación con quienes ejercían los diferentes liderazgos.

Como componentes transversales de la acción formativa se privilegió la formación para la vida de los participantes a través de la experiencia transdisciplinar mediada por los valores democráticos, la civilidad y la libertad, transformando el comportamiento propio y las particularidades de lo individual y asumiendo conciencia de su impacto en lo grupal y en las diferentes dimensiones y actores, más allá del aula, y en pro del proyecto.

Contexto de la experiencia: Para entender el desarrollo de la experiencia y los contextos que ha impactado, se debe partir de la premisa de que La Llorona integra las tres funciones misionales de la Universidad:

1. **Ciencia, Tecnología e Innovación:** Los procesos y productos de investigación-creación artística son posibles gracias a la aprobación del proyecto en la convocatoria interna para financiación de 2017. Aquí se adelantan las etapas de fundamentación teórica, definición de antecedentes y referentes, y escritura de la obra (libreto y música).
2. **Formación y Aprendizaje:** Una vez la obra está en papel, se busca un espacio para materializarla a través del núcleo temático Conjunto - Taller de Teatro Musical. Aquí se cuenta con un primer grupo de estudiantes para montaje piloto en 2018 y un segundo grupo para montaje definitivo en 2019, realizando diferentes actividades formativas en Zipaquirá (dentro y fuera de la extensión) y en la extensión Chía, en espacios como el teatro Bicentenario, la capilla y monasterio El Cedro y el parque Villaveces.
3. **Interacción Universitaria:** En 2019 se invita a dos agrupaciones musicales –Coro Infantil Coral Hacienda Santa Margarita de Fagua y Octeto Vocal de la Casa de la Cultura de Tenjo– a vincularse al proceso con el objetivo de participar de la convocatoria Formación en Escena adelantada por la Orquesta Filarmónica de Bogotá para seleccionar obras que pudieran hacer parte del XXII Festival Ópera al Parque. Una vez aprobada la valoración por pares, se comienza el proceso de montaje en espacios de trabajo propios de cada agrupación, y en varios ensayos y actividades conjuntas realizadas en la extensión Zipaquirá en escenarios de clase e incluso los lunes festivos. El proceso se cierra con el estreno mundial de la obra el jueves 17 de octubre de 2019, como parte del Festival ya nombrado que goza de amplio prestigio nacional.

Mediación tecnológica: Este aspecto estuvo dirigido a crear entornos multimedia que complementarían o contrastarían con los momentos dramáticos planteados en la obra:

En el ámbito de lo auditivo, ocasionó procesos sonoros disruptivos respecto de lo cotidiano, en línea con la “transonoridad” entendida como el diálogo entre algunos tipos de conocimientos sonoros premodernos, modernos y posmodernos con la resultante creación a partir de la integración de algunos de ellos.

En lo visual, dinámico y estático, se obtiene la interacción humano-pantalla en diversos momentos como complemento de la acción o como enfoque de atención, se generan diferentes ambientes con cambios de escenografía digitales y se presentan videos de transición entre escenas que impactan al espectador y generan dinamismo en la narración.

Frente al uso de herramientas tecnológicas novedosas para captura y procesamiento de sonidos, es importante aclarar que desde la concepción de la obra se planeó el tratamiento digital de las señales de audio para crear atmósferas sonoras que amplíen el impacto de las intenciones estéticas.

Finalmente, la fijación en video de los ensayos generales y su posterior revisión fueron fuente importante de datos para el análisis y posterior verificación o ajuste del proceso de aprendizaje.

Rol del docente: La experiencia formativa se diseñó pensando en la cocreación y el trabajo colaborativo como fundamento del trabajo de montaje y siguiendo la intención de generar familiaridad entre la obra y el individuo al reconocer en ella los aportes propios de cada uno, y al incorporar sus subjetividades en los espacios diseñados para ello. En este contexto, el docente cumple el rol de guía cuando los participantes se desvían del libreto, de facilitador cuando los participantes requieren herramientas para alcanzar el objetivo (definido de manera conjunta entre docentes y estudiantes), y de mediador cuando en el diálogo grupal cocreador se deben conciliar las ideas y el guion. Además, dada la rigurosidad esencial de las artes, no se puede dejar de lado la figura del director como aquel que coordina los diferentes esfuerzos para llegar a la meta común.

La interrelación con los participantes supera la tradicional aula de clase y se acondiciona a los diversos escenarios formativos utilizados (clase de música, clase de teatro, montaje, ensayos generales con público, día en el teatro, jornadas de grabación de video) para orientar al equipo de trabajo hacia las metas disciplinares y transdisciplinares propuestas.

Se considera adecuado destacar la incorporación de graduados en la experiencia como una muestra del exitoso proceso de formación que vivieron durante su pregrado. La calidad de la labor y el compromiso evidenciada en 2018 pudo motivar su vinculación como docentes de apoyo hora cátedra para 2019.

Rol del estudiante: En concordancia con el MEDIT, la naturaleza de la experiencia requirió estudiantes participativos, colaboradores, autónomos, autorregulados, comprometidos, libres y responsables, que a partir de los peldaños de aprendizajes que fueron alcanzando se convirtieron en descubridores de diferentes niveles de conocimiento y conciencia de

la obra, de su rol y del rol de cada persona. Estos niveles de conciencia contribuyen a la incorporación de elementos auténticos de la individualidad de cada estudiante mediante el diálogo cocreativo.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: En esta experiencia, la evaluación fue orientada como un proceso analítico constante, fundamentado en la lectura de los resultados multidisciplinares obtenidos y la reflexión frente a cómo enriquecerlos a partir de cada una de las técnicas y los métodos de las artes integradas, y las particularidades de cada estudiante en el proceso de aprendizaje. Para ello se llevó a escena en dos momentos: uno a lo largo de cada sesión con base en la observación, y en ocasiones por medio de entrevistas no estructuradas con los participantes, que procuró mejorar la calidad de los desempeños personales por encima de los grupales, y otro que sucedió cada vez que se alcanzaba un desempeño significativo en el proceso y para el cual el equipo docente revisaba grabaciones en video como primer paso para definir metas logradas y metas por alcanzar. Una vez se había propuesto un plan de trabajo, se hacía retroalimentación dialogada con los estudiantes para ajustar el trabajo a sus individualidades, propuestas, capacidades y posibilidades.

Como conclusión se hace evidente el proceso de transformación, mejora y logro de los resultados esperados de aprendizaje.

Transformaciones que logra la experiencia: El proceso tradicional de montaje de óperas suele dar prioridad a la individualidad del director como principal fuente creativa, de tal forma que a lo largo del proceso es constante la unidireccionalidad en la toma de decisiones, tal como el aprendizaje en la escuela tradicional.

En contraste, durante el proceso de La Llorona se generaron ambientes de cocreación fundamentados en el diálogo, la receptividad, la participación, la paridad, el reconocimiento del otro y del grupo, y la búsqueda del bienestar grupal. Este escenario de encuentro entre iguales genera mayor apropiación y compromiso para el alcance de los REA propuestos.

Es de anotar que se mantiene el reconocimiento de los docentes como directores del proceso, sin embargo, esta posición se logra a través del respeto y la confianza en el conocimiento del líder y nunca mediante el autoritarismo.

A modo de anécdota, las frases de reconocimiento del trabajo y sus resultados de alta calidad siempre se entonaban en plural, independientemente del sujeto que las dijera: “qué buen trabajo hicimos, qué gran trabajo logramos”.

Resultados de aprendizaje: Los REA alcanzados se originaron en la experiencia de interacción entre personas, saberes, roles y espacios de acción como herramientas para dar respuesta a los problemas técnicos, estéticos, musicales, escénicos, sociales y tecnológicos que se propusieron como desafío a lo largo del proceso de formación:

- Técnicas de canto y de proyección vocal para escenarios grandes.
- Conciencia del movimiento corporal y grupal en la ejecución en escenarios.
- Conocimiento del mito de La Llorona en diferentes países de Latinoamérica.
- Metodologías de creación grupal.
- Ejemplos de interacción multimedia en las artes.
- Incorporación de herramientas tecnológicas para crear resultados sonoros y visuales.
- La mujer en la sociedad de la Nueva Granada.
- Relaciones y tensiones entre las mujeres, la Iglesia y las autoridades.
- Conocimiento del lenguaje costumbrista.
- Mecanismos y herramientas disciplinares y transdisciplinares de creación y transmisión de emociones al público.
- Asimilación de libretos para creación e interpretación de personajes en escena.
- Realización de videos de corta duración: preproducción, producción y posproducción.
- Herramientas y dinámicas para organizar y gestionar el trabajo en equipo.
- Identificación y creación de atmósferas sonoras.
- Escucha, afinación e interpretación musical en el sistema tonal ampliado.
- Escucha, afinación e interpretación de disonancias.

Reflexión sobre la innovación educativa: La experiencia formativa transdisciplinar que se vivió estuvo fundamentada en la resolución de problemas de distintos órdenes: culturales, tecnológicos, sociales, metodológicos, de autogestión y autodeterminación, y los propios del aprendizaje multidimensional como la búsqueda e integración de saberes y la conexión de conceptos y su comprensión en contextos integradores. Este proceso nos llevó a la modificación conductual de nuestro ser para reconocer al otro y su rol en el equipo de trabajo como determinantes para el éxito grupal y para enfrentar las exigencias del acto creativo y extrapolarlas a los contextos de acción de la obra y de cada ser humano.

Sebastián Pineda Bautista: Licenciado en Música de la Universidad Pedagógica Nacional y magíster en Dirección y Gestión de Centros Educativos de la Universidad Internacional de La Rioja, con estudios de Especialización en Gerencia para el Desarrollo Organizacional de la Universidad de Cundinamarca. Docente de tiempo completo desde el 2015-1 en las áreas de piano, negocios y mercadeo de la música (electiva), docente investigador y miembro del equipo de autoevaluación y acreditación. Rol en la ópera: Cocompositor y director musical.

Luz Nelly Venegas Sabogal: Licenciada en Música de la Universidad Pedagógica Nacional con énfasis en Dirección Coral y Canto, magíster en Administración y Gestión Educativa de la Universidad Internacional de La Rioja. Docente de tiempo completo de la Universidad desde el 2014-1 en las cátedras de canto, coro, dirección coral (electiva), taller de teatro musical, docente investigador y miembro del equipo de autoevaluación y acreditación. Rol en la ópera: Libretista, cocompositora, responsable de la dirección general, musical y escénica, directora del Octeto Vocal de la Casa de la Cultura de Tenjo.

Óscar Alberto Herrera Camacho: Maestro en Música y especialista en Cuerdas Pulsadas, egresado de la Universidad de Cundinamarca, y especialista en Gerencia Educativa de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Egresado asistente al proyecto durante todo el año 2018 y docente de hora cátedra desde el 2019-1. Rol en la ópera: Coproductor en el montaje multimedia, diseño de iluminación y de video, y dirección escénica.

Jinna Paola Pérez Méndez: Maestra en Música de la Universidad de Cundinamarca. Egresada asistente al proyecto durante todo el 2018 y docente de hora cátedra desde el 2019-1. Rol en la ópera: Cantante, directora musical asistente, directora del Coro Infantil Coral Hacienda Santa Margarita de Fagua.

Correo de contacto: himmelklavier@gmail.com

Proyecto de aula

Docentes participantes: Wilson Ricardo Pinillos Castillo
Facultad: Ciencias Administrativas y Contables
Programa: Administración de Empresas
Seccional: Facatativá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Investigación de Mercados
Tiempo que lleva la experiencia: 2 años

Descripción de la experiencia: La apropiación del conocimiento desde las necesidades y realidades del contexto, en el cual los estudiantes aprenden a comenzar desde las experiencias que viven en y con las organizaciones con las que se lleva a cabo el proyecto de investigación, promoviendo el trabajo en equipo para lograr aprendizajes significativos.

Contexto de la experiencia: En la extensión Facatativá, con pymes de la provincia Sabana Occidente elegidas por los estudiantes, con las que se trabajó a lo largo del semestre en la identificación de problemas de decisión administrativa que dieran origen a los procesos de investigación de mercados orientados por los estudiantes.

Mediación tecnológica: El uso de tecnología es permanente (aula virtual Moodle) para compartir información, validar contenidos, desarrollar actividades de aprendizaje y registrar avances del proceso de investigación. Además de estrategias de trabajo en clase como videoseSIONES, presentación de contenidos y diagnóstico de contenidos mediante Kahoot!

Rol del docente: Este aspecto se puede entender en dos momentos:

- **Orientador:** En las primeras semanas de trabajo se analizan los contenidos que hacen parte de la aplicación, como presentarse en las organizaciones y la forma de iniciar la definición del diseño de la investigación aplicable a la empresa por impactar.
 - **Seguimiento:** En cada avance se evalúa la pertinencia del trabajo propuesto, la aplicación de conceptos técnicos y se hacen las intervenciones requeridas para que los estudiantes logren el aprendizaje y cumplan con las expectativas del trabajo propuesto.
-

Rol del estudiante: En un primer momento, receptivo de las instrucciones suministradas para el trabajo por desarrollar. Luego, participativo de las experiencias de formación diseñadas por el docente para lograr el aprendizaje (simulaciones, juegos de rol, estudios de caso, aula invertida). Finalmente, propositivo frente a los problemas que se deben investigar en la organización elegida, el desarrollo del trabajo de campo (y todo lo relacionado con el diseño de la investigación), así como la realización y entrega de informes técnicos.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: El proceso de evaluación es permanente y holístico y como estrategia de evaluación se implementan: rúbricas, listas de chequeo y matrices de seguimiento.

Transformaciones que logra la experiencia:

- En lo referente a los estudiantes: mayor asimilación de los contenidos temáticos, reconocer la importancia de estos en su formación como administradores, mayor participación en las actividades de formación y el desarrollo de hábitos de estudio relacionados con la lectura (consulta de fuentes académicas) y escritura (redacción de informes técnicos).
- En cuanto a las organizaciones: reconocimiento de las habilidades investigativas de los estudiantes, mayor nivel de cooperación con la Universidad y el despertar el interés de participar de las actividades propuestas desde la institución y el

programa de Administración de Empresas como estrategia de evaluación y mejoramiento de sus prácticas empresariales.

Resultados de aprendizaje:

- Analizar el contexto de la investigación de mercados para las organizaciones.
 - Estructurar la investigación de mercados de acuerdo con la necesidad de las organizaciones.
 - Formular la investigación de mercados para dar respuesta a la necesidad de la organización.
-

Reflexión sobre la innovación educativa: Los proyectos de aula pueden ser una buena estrategia para acercar a los estudiantes a los conocimientos propios del aprendizaje que se viene desarrollando (posteriormente CADIS), pero debe buscarse la forma de articularse con otros espacios académicos del nivel (semestre) en el que se encuentra el estudiante para lograr mejores resultados.

Wilson Ricardo Pinillos Castillo: profesional en Publicidad y en Mercadeo, especialista en Pedagogía y magíster en Dirección de *Marketing*, con más de 14 años de experiencia docente y profesional, promotor de la formación basada en proyectos y la búsqueda de impactos sociales de las acciones de formación desarrolladas en la Universidad. Tiene dos años de experiencia con la Universidad de Cundinamarca, en el programa de Administración de Empresas, extensión Facatativá.

Correo de contacto: w8pinillos@yahoo.es

La economía va más allá de las teorías: Es la vida diaria

Docentes participantes: Armando Piraquive Cortés
Facultad: Ciencias Administrativas
Programa: Contaduría Pública
Seccional: Facatativá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Economía, Negocios, Financiera y Administrativa
Tiempo que lleva la experiencia: 3 años

Descripción de la experiencia: Específicamente en la estrategia de la investigación de temas económicos, fundamentalmente macroeconómicos, en la cual se debe documentar los factores relevantes en el cambio de indicadores, tanto externos como internos, la confrontación teórica y las actividades diarias, en comportamientos y dinámica económica, social, tecnológica y política.

Contexto de la experiencia: Se establece en el núcleo específico de macroeconomía en el grado cuarto, en la exploración de factores, comportamientos, indicadores sociales, desde lo regional, departamental y nacional, para establecer el marco económico del país. Es fundamental hacer entender el impacto disciplinar de la macroeconomía.

Mediación tecnológica: Las TIC, en sus diferentes formatos, para garantizar la interrelación del proceso con los estudiantes, y las aulas virtuales con sus herramientas aplicables en lo sincrónico y asincrónico, como base de contacto con el estudiante. De igual forma, la tecnología de investigación, información y de presentación de informes, tanto en físico como en plataforma.

Rol del docente: Fundamentalmente de asesor y guía. En primera instancia en la planeación en el núcleo, las condiciones generales de tiempos y formas de presentación y socialización, lo que significa dejar tiempo suficiente y autonomía de fecha de ejecución de la actividad.

Rol del estudiante: Sin duda, en establecer un proceso de trabajo en equipo, pero con dedicación individual, en la cual se establece un plan de trabajo, investigación, documentación y análisis autónomo de las noticias macroeconómicas, con impacto social, indicadores, políticas nacionales, como su sustentación e informe respectivo.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se tiene en cuenta la documentación o fuentes de información sugeridas y autónomas por equipo, la participación individual y grupal en la charla con el docente únicamente, la seguridad y comprensión del tema, como su criterio, que dejen su aporte analítico al hecho presentado y la calidad de informe en físico en la utilización de normas respectivas.

Transformaciones que logra la experiencia: El cambio radicó en dar autonomía de exploración investigativa y documental a los estudiantes (no imponer) para escoger 10 noticias de documentos especializados de macroeconomía, las cuales son analizadas e informadas en físico, y socializadas en charla con equipo y docente. De igual forma, la experiencia del proceso y su impacto disciplinar.

Resultados de aprendizaje: Se evidencia en trabajo en equipo e investigación, como el aporte analítico propio y disciplinar, generando inquietudes a problemáticas sociales y su posible solución. En propuestas de modelos sociales en las organizaciones a nivel macro, se socializa en una charla con el equipo, en la cual se comparte su opinión.

Reflexión sobre la innovación educativa: Un aspecto para tener en cuenta es que se observa todavía cierta indisciplina de grupo, porque utilizan la división o parcialización de la estructura del tema, lo que significa a veces cierta inseguridad al momento de socializar el

tema, con el objetivo de realizar una revisión y seguir fortaleciendo el modelo, que ha sido bueno en este aspecto.

Armando Piraquive Cortés: Economista y MBA en Administración de Empresas, con investigación y participación en semilleros de investigación, director de trabajos de grado y jurado de opciones de grado, con ponencias nacionales y se ha desempeñado en diferentes cargos académicos. Tiempo un laborado y certificado de diez años en la Universidad de Cundinamarca en los programas de Contaduría y Administración.

Correo de contacto: armandoecodoce@gmail.com

Jardín botánico

Docente participante: Juan Carlos Tapias Duarte
Facultad: Ciencias Agropecuarias
Programa: Ingeniería Agronómica
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Bioquímica
Tiempo que lleva la experiencia: 2 años

Descripción de la experiencia: Desarrollo de un jardín botánico donde se puede realizar el reconocimiento y la identificación de especies animales y plantas, así como el reconocimiento de ecosistema, clima y biodiversidad en el contexto de la educación ambiental y los valores humanos.

Contexto de la experiencia: Campus universitario y 3,86 hectáreas de bosque secundario del Centro Académico Deportivo (CAD).

Mediación tecnológica: Se ha utilizado el GPS y los navegadores digitales para localizar las especies de árboles presentes. Se ha mapeado el área del bosque y CAD a partir del uso de la estación total. Se trabaja en la elaboración de un jardín botánico virtual con la cooperación transdisciplinar de dos ingenieras de sistemas que son profesoras investigadoras.

Rol del docente: Orientador, descubridor e investigador.

Rol del estudiante: Descubridor, investigador y evaluador de su propio conocimiento.

Estrategia de valoración de los aprendizajes:

- Observación.
 - Desempeño de los estudiantes.
 - Análisis de desempeño.
 - Interrogatorio.
-

Transformaciones que logra la experiencia:

- Descubrimiento del potencial real del bosque en estado de recuperación ubicado en el CAD.
 - Identificación del desarrollo de actividades complementarias para Campos de Aprendizaje Disciplinar institucionales y culturales.
 - Desarrollo de actividades de investigación *in situ* para programas de pregrado y posgrado.
-

Resultados de aprendizaje:

- Listado de árboles del campus universitario y CAD.
 - Aceptación de 4 ponencias tipo póster en eventos académicos.
 - Desarrollo de 13 proyectos integradores de tercer semestre para el programa de Ingeniería Agronómica.
-

Reflexión sobre la innovación educativa: Tener un espacio pensado, articulado con el entorno, diseñado con base en las fortalezas y oportunidades del espacio. El reconocimiento del territorio ha permitido que los estudiantes reconozcan y valoren su entorno e inviten a proponer un Jardín Botánico Universitario.

Karol Lizarazo: Profesional en Ingeniería Agronómica y docente investigadora, orienta las cátedras de morfología y taxonomía vegetal. Tiene una experiencia de 7 años con la Universidad y es M. C. en Agrobiología Ambiental. Exalumna de la UCundinamarca.

Yorley Milena Prada: Ingeniera Agrónoma, docente investigadora, orienta el ISPA y Recursos Naturales. Tiene 5 años de experiencia en la Universidad. Exalumna de la UCundinamarca y estudiante de la Maestría en Ciencias Ambientales.

Juan Camilo Álvarez: Biólogo, doctor en Biotecnología y docente investigador. Tiene 6 años de experiencia en la Universidad.

Juan Carlos Tapias Duarte: Ingeniero químico, docente e investigador. Orienta Bioquímica. Tiene 10 años de experiencia en la Universidad. Es postulante a la Maestría en Ciencias Ambientales de la UCundinamarca.

Correo de contacto: escorperos@gmail.com

Aulas espejo con la Universidad Nordeste de Argentina

Docente participante: Zandra Maritza Tarazona Carrascal
Facultad: Educación
Programa: Licenciatura en Ciencias Sociales
Sede: Fusagasugá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Institucional
Tiempo que lleva la experiencia: 2 meses

Descripción de la experiencia: Implementación del Aula Espejo con la Universidad del Nordeste de Argentina por medio de tres sesiones, en la cual se pretende internacionalizar el currículo por medio de las tecnologías de la información y se da a conocer la identidad como udecinos.

Contexto de la experiencia: Por medio de las tecnologías de la información, en esta experiencia se pudieron intercambiar conocimientos simultáneamente con la Universidad Nordeste de Argentina y la Universidad de Cundinamarca.

Mediación tecnológica: Para interactuar con estudiantes y docentes de la Universidad del Nordeste de Argentina se utilizó Internet, la plataforma Zoom y PowerPoint. Se dio a conocer el evento por redes sociales y se publicó la segunda sesión en YouTube. Del mismo modo, se utilizaron computadores y equipos de comunicación.

Rol del docente: Tomando como base que el estudiante líder del Semillero PESAPE es embajador en Argentina, la docente participante fue gestora y organizadora junto con una funcionaria de la oficina de Dialogando con el Mundo para buscar recursos humanos, tecnológicos y físicos en diferentes dependencias de la Universidad de Cundinamarca.

Rol del estudiante: El estudiante líder en Argentina ayudó en la organización en la UNNE de esta experiencia, con el fin de conocer las dinámicas educativas en ese país y mostrar cómo se desarrollan los procesos de construcción del conocimiento e investigación en la Universidad de Cundinamarca.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Se hizo una valoración cualitativa, relatorías y encuestas en cada sesión. Al terminar todas las sesiones se diseñará un producto final entre las dos universidades.

Transformaciones que logra la experiencia: Reflexionar sobre las transformaciones de cómo se construye el conocimiento a través de las nuevas tecnologías propiciando el acercamiento a nuevas realidades.

Resultados de aprendizaje: Internacionalización de procesos académicos en educación superior, contribuyendo a la formación de estudiantes forjando su identidad y autonomía, promoviendo prácticas de innovación tecnológica.

Reflexión sobre la innovación educativa: Al implementar la primera Aula Espejo en la Facultad de Educación se ponen en práctica todas las consideraciones del MEDIT, intercambiando saberes de manera simultánea por medio de las tecnologías de la información.

Zandra Maritza Tarazona Carrascal: docente TCO de la Licenciatura en Ciencias Sociales, con nueve años de vinculación en la Universidad. Líder de proyecto de investigación y semillero, y docente de Práctica Pedagógica.

Correo de contacto: zandramtc@hotmail.com.co

Inmersión lingüística: *The Real Peace Agreement*

Docentes participantes: Sandra Catherine Valbuena Lizcano, Martha Díaz Ramírez y Paola Ballesteros
Facultad: Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas
Programa: Transversal de Inglés
Seccional: Facatativá
Campo de Aprendizaje Disciplinar: Lengua Extranjera
Tiempo que lleva la experiencia: 6 meses

Descripción de la experiencia: El campamento de inmersión lingüístico ecoambiental *The Real Peace Agreement* tiene como objetivo generar un espacio de intercambio cultural entre los estudiantes del programa de inglés, estudiantes del curso *High Achievers* de la extensión Facatativá, con voluntarios internacionales de Argentina, Brasil, México y Estados Unidos quienes desde la oficina de Internacionalización se unen a esta actividad que permite desarrollar actividades de inmersión en una segunda lengua como lo es el inglés, que permite la consolidación social del conocimiento y el aprendizaje, translocal y transmoderno, el cual se enmarca en el MEDIT.

Para lo anterior, la Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Ciencias Políticas desde el área transversal de inglés, el programa de Ingeniería Ambiental, la Dirección Administrativa de la extensión Facatativá e Interacción Universitaria se unen para llevar a cabo el primer

campamento ecoambiental *The Real Peace Agreement* en la extensión Facatativá, el cual se organiza con dos meses de anticipación y para el cual se planea una agenda de trabajo para los días 3 y 4 de noviembre de 2019. El primer día los estudiantes cumplieron la siguiente agenda: registro de asistencia, firma de formato de voluntariado, entrega de escarapela y actividades por desarrollar. Se inicia el primer día, en la modalidad de caminata, un reconocimiento ecoambiental de la zona aledaña a la Unidad Agroambiental El Vergel, la cual pertenece a la Universidad de Cundinamarca desde 2018, según el Plan Rectoral. Este reconocimiento va desde un estudio químico *in situ* realizado por la docente Ivonne y los grupos de estudiantes asistentes al campamento, hasta actividades en inglés lideradas por voluntarios internacionales y los docentes de inglés, en las cuales se vincula a los líderes veredales y a su comunidad.

Contexto de la experiencia: Esta iniciativa se enmarca en la extensión Facatativá y la Unidad Agroambiental El Vergel (UAV), la cual adquirió la Universidad de Cundinamarca en el Plan Rectoral 2016-2019 y sobre la cual se trazan proyectos de impacto científico, académico y cultural. La vereda Mancilla está ubicada en la zona aledaña a la extensión y es la que circunda la UAV. Por esta razón, se hace necesario desarrollar actividades que permitan el reconocimiento de este espacio para campamentos de inmersión para los estudiantes de la Universidad. Esta vereda cuenta con un tanque de agua deteriorado, el cual requiere de una adecuación. La vereda tiene un número significativo de adultos mayores quienes requieren apoyo emocional, demostraciones de afecto de la comunidad del municipio y en esta oportunidad de la Universidad, que entra a ser parte articuladora en ejercicios con ella. Además, tiene niños que requieren espacios con voluntarios internacionales pertenecientes al programa de High Achievers de inglés, para desarrollar interés y un acercamiento a las culturas del mundo.

Los estudiantes asistentes a este campamento son estudiantes del área transversal de inglés de los programas de Administración de Empresas y Contaduría Pública, quienes deseaban interactuar con extranjeros y practicar otros idiomas.

Los voluntarios internacionales tienen diferentes nacionalidades: estadounidenses, argentinos, brasileños y mexicanos, quienes brindan a los estudiantes esa riqueza de un nativo en su acento, en sus costumbres y en la oportunidad de ser translocales y hacerse parte interactiva de la universalidad.

Este reconocimiento va desde un estudio químico realizado por la docente Ivonne y los grupos de estudiantes asistentes al campamento, continuando con un recorrido hacia la fuente hídrica natural más cercana de la Unidad Agroambiental El Vergel, en donde se encuentra una cueva. Un segundo momento es el recibimiento a los voluntarios internacionales y la consolidación de grupos de trabajo para cada actividad en la inmersión, los cuales tomaron el nombre de los países de origen de los voluntarios y otros de habla inglesa. Posteriormente, el desarrollo de actividades en inglés con un asistente estudiante de la extensión Facatativá. En este mismo espacio se levantan las carpas para que los estudiantes se cambien y organicen su alimentación. Un tercer momento es la celebración cultural en la cual a través

del uso de un proyector y un sistema de sonido, se da inicio al karaoke en inglés, en el que conjuntamente se celebra una integración. Luego se inicia el campamento.

Para el segundo día hay dos momentos: el primero, con actividades de habla en inglés lideradas por los voluntarios internacionales en las cuales los estudiantes pertenecientes a las clases de inglés ponen en práctica sus conocimientos para participar; el segundo momento es considerado el de impacto social a la comunidad. En este sentido, desde el equipo organizador en el que se contaba con la participación de dos estudiantes, se decidió que con un aporte económico voluntario se realizarían tres proyectos, los cuales se explican a continuación: proyecto a la comunidad en el que se otorgaron los materiales como cemento, mezcla y palas, entre otros, a los líderes verdales para hacer el mantenimiento y la reparación que requiere con urgencia el tanque que surte de agua potable a las casas focalizadas en esta zona aledaña a la vereda.

Mediación tecnológica: En esta actividad se hace necesario el uso de las TIC desde el momento de su organización, dada la naturaleza de la institución con el objetivo de crear proyectos que promuevan la Universidad como país y región; se hace uso de aplicaciones como Skype para las reuniones. La inscripción se hace por medio de un enlace creado por medio de Google, en el cual cada estudiante hace un prerregistro para evitar desplazamientos y congestión en la sede. Para la divulgación se utiliza la plataforma de la Universidad y las redes sociales personales e institucionales. Se hace un diseño de *banner* publicitario por parte de la respectiva oficina. En el momento de las actividades, se utiliza un sonido especial, micrófonos, proyector y un experto en el tema, el cual es un asistente al campamento y estudiante del programa de Administración de Empresas. Además, se usan dispositivos móviles para capturar y registrar los momentos en la actividad.

Rol del docente: El docente innovador que se enmarca en el MEDIT asume diferentes papeles como parte de una planeación estratégica, las dinámicas del contexto que rodea a la Universidad de Cundinamarca, en Facatativá, y las necesidades de espacios de inmersión en otros idiomas para los estudiantes de Contaduría y Administración.

Es posible asumir un rol de liderazgo total de cara a una organización precisa que va desde llevar una agenda de reunión programática, hasta el seguimiento en el proceso de inscripción y acompañamiento a estudiantes de *High Achievers* en la recepción de las donaciones, elaboración de la agenda de actividades y revisión con el equipo organizador. Se elaboran las actas y se hace promoción y difusión de la actividad en diferentes medios de la Universidad y redes sociales. Además, organización de la logística de recepción, ejecución y cierre de la actividad, seguimiento al proceso de evaluación y elaboración del informe. En suma, la elaboración de un producto entregable como resultado de la experiencia significativa para toda la comunidad universitaria.

Rol del estudiante: Comprometido con la razón social de ser parte de la Universidad de Cundinamarca, quien reconoce que a través de estos espacios se pueden transformar realidades en un contexto. Estudiante respetuoso del reglamento estudiantil y consciente que desde la academia se logran cambios que impactan positivamente el escenario vital de ubicación de su lugar de formación profesional. Estudiante reflexivo y comprometido con este tipo de actividades, que permiten generar cambios y aportes valiosos a la comunidad en el ejercicio del reconocimiento por el otro, que por primera vez participó en un campamento internacional organizado por la Universidad de Cundinamarca. Asimismo, un estudiante que reconoce en sus maestros una luz para seguir en el ejercicio de transformación social.

Estrategia de valoración de los aprendizajes: Como estrategia se destaca el diálogo permanente de la profesora Catherine Valbuena con los estudiantes antes, durante y después de la actividad, con miras a escuchar sus sentires y experiencias para que la actividad tuviera un éxito total y ellos se sintieran siempre cómodos y atendidos con cariño y agrado. Cada actividad tiene como meta que los estudiantes apliquen el conocimiento en inglés y otros idiomas, lo cual resulta más ameno con el pasar de las actividades.

Al cierre de cada jornada se da un espacio de diálogo y al finalizar la actividad se presentan los estudiantes para manifestar sus avances y experiencias en este campamento de inmersión. Se emplea el respectivo formato de evaluación con las normas de calidad y se elabora un informe en el cual se incluyen las voces de los participantes del evento. Por último, se crean espacios de socialización de la experiencia en las clases de inglés de los estudiantes participantes.

Transformaciones que logra la experiencia: El primero de ellos es actividades de habla en inglés lideradas por los voluntarios internacionales, en las cuales los estudiantes pertenecientes a las clases de inglés ponen en práctica sus conocimientos para participar.

El segundo momento es considerado el de impacto social a la comunidad. En este sentido, desde el equipo organizador en el cual se contaba con la participación de dos estudiantes, se decidió que con un aporte económico voluntario se realizarían tres proyectos, los cuales se explican a continuación: proyecto a la comunidad en el que se otorgaron los materiales como cemento, mezcla y palas, entre otros, a los líderes veredales para hacer el mantenimiento y la reparación que requiere con urgencia el tanque que surte de agua potable las casas focalizadas en esta zona aledaña a la vereda. Un segundo proyecto está focalizado en un reconocimiento a la primera infancia y a la niñez de la vereda. Para esto, se realiza una fiesta en la que se entregan alimentos saludables, y los estudiantes que pertenecen al curso *High Achievers*, de la extensión Facatativá, son los encargados de hacer las actividades recreativas en inglés y español. Aquí, la voluntaria de Estados Unidos desarrolla dos actividades en inglés.

El tercer proyecto es el del adulto mayor, en el cual se realizan mercados y se da un aporte económico a los abuelitos de la zona; esto lo lideran estudiantes del campamento, voluntarios internacionales y el director de internacionalización.

Esta agenda permite establecer un ideal educativo universitario acorde al momento actual, es decir, en un contexto sociohistórico y cultural determinado que sirve como eje articular entre la formación de un profesional y el contexto en donde se forma. De igual manera, cumple con uno de los objetivos de desarrollo sostenible en cuanto a disminuir las brechas de pobreza y un acercamiento a la cultura local.

Resultados de aprendizaje: Esta actividad cuenta con un segundo momento considerado el de impacto social a la comunidad. Al igual que los estudiantes de inglés interaccionan con nativos y extranjeros, contribuyen a identificar la importancia de conocer otros idiomas y compartir con otros de diferentes perfiles. Reconocen la felicidad en el niño o en el adulto mayor. Asimismo, permear las fibras del sentido social con la comunidad que nos rodea para realizar acciones que den felicidad a otros. Es sumamente importante generar cambios en cuanto a ayudar al otro, desde la forma en la que podamos dar a otro lo que yo quisiera tener y no tengo.

Reflexión sobre la innovación educativa: La inmersión lingüística presenta bastantes beneficios a los estudiantes. Esto, toda vez que se encuentran en contacto con extranjeros que hablan inglés y portugués, lo cual los atrae al ser estudiantes del programa de Administración de Empresas y Contaduría Pública, y en el que la necesidad de otro idioma se hace parte fundamental de su perfil profesional y laboral. Los estudiantes manifiestan estar impactados positivamente y se sienten reflexivos sobre la vida y lo que hacen para ayudar a mejorar las condiciones de quienes más lo necesitan o quienes rodean el campus universitario. Se sienten felices de ser tenidos en cuenta desde el grupo *High Achiever* de inglés, para llevar actividades sociales de voluntariado que brinden felicidad a las personas de la ruralidad.

Los estudiantes manifiestan felicidad de sentirse en compañía de extranjeros, quienes lideran actividades en las cuales ellos se encuentran inmersos para conocer más de esas culturas propias.

Sandra Catherine Valbuena Lizcano: Docente del área transversal inglés. Estudiante del Doctorado en Ciencias de la Educación de la Universidad de Cuauhtémoc, México. Par académico del Ministerio de Educación. Magister en Docencia de la Universidad de La Salle. Licenciada en Educación Básica con énfasis en Humanidades, Lengua Castellana e Inglés de la Universidad de Cundinamarca, Girardot. Líder de proyección social en el área de inglés en Facatativá. Docente con experiencia de cinco años en la Universidad, en la extensión Facatativá.

Martha Díaz Ramírez: Docente del área transversal de inglés y líder del equipo de docentes de inglés en la extensión Facatativá.

Paola Ballesteros: Docente del programa de Ingeniería Ambiental y líder de proyección social del mismo programa en la extensión Facatativá.

Gustavo León: Docente del programa de Ingeniería Ambiental.

Ivón Maritza Campos: Docente del programa de Ingeniería Ambiental.

Carlos Fernando Gómez: Director Administrativo de la extensión Facatativá.

Diana Alba: Coordinadora general del área transversal de inglés de la UCundinamarca.

Fabián Leal Orjuela: Director de la Oficina de Internacionalización.

William Fabián Guzmán: Oficina de Comunicaciones.

William Andrés Castañeda: Coordinador del programa de Ingeniería Ambiental, extensión Facatativá.

Correo de contacto: catherinevallbuena@gmail.com

Referencias

- Consejo Privado de Competitividad. (2017). *Informe Nacional de Competitividad 2017-2018*. <https://bit.ly/3iRQhbl>
- Elacqua, G., Hincapié, D., Vegas, E., Alfonso, M., Montalva, V. y Paredes, D. (2017). *Profesión: Profesor en América Latina ¿Por qué se perdió el prestigio docente y cómo recuperarlo?* <http://dx.doi.org/10.18235/0001172>
- Fernández Muñoz, R. (2001). *El profesor en la sociedad de la información y la comunicación: nuevas necesidades en la formación del profesorado*. <https://bit.ly/320cM7B>
- Ministerio de Educación Nacional. (1996). *Decreto 0709 de 1996. Por el cual se establece el reglamento general para el desarrollo de programas de formación de educadores y se crean condiciones para su mejoramiento profesional*. https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-105080.html?_noredirect=1
- Ministerio de Educación Nacional. (2002). *Decreto Ley 1278 de 2002. Por el cual se expide el Estatuto de Profesionalización Docente*. https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-86102.html?_noredirect=1
- Ministerio de Educación Nacional. (2011). *La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos. Orientaciones generales*. https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-307150_archivo_pdf_guia39.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Colombia aprende. La red del conocimiento*. <https://bit.ly/2Eg5y7a>


- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Sistema Colombiano de Formación de Educadores y Lineamientos de Política*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-345485_anexo1.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Decreto 1075 de 2015. Por medio del cual se expide el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-351080.html?_noredirect=1
- Ministerio de Educación Nacional. (2018). *Referentes de calidad: una propuesta para la evolución del Sistema de Aseguramiento de la Calidad*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-369045_recurso.pdf
- Muñoz Barrera, A. (2019). MEDIT. *Pensamiento Udecino*, 3(1), 11-18.
- Pujol, R. (2005). Construir una escuela que eduque para el desarrollo sostenible. En Graó (Eds.), *La sostenibilidad, un compromiso de la escuela* (pp. 21-26).
- Stiglitz, J. E. y Greenwald, B. C. (2015). *La creación de una sociedad del aprendizaje*. <https://bit.ly/3g2Tzaj>
- Torroella González Mora, G. (2001). Educación para la vida: el gran reto. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 33(1), 73-84. Fundación Universitaria Konrad Lorenz, Bogotá. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80533108>
- Unesco. (2004). *¿Cómo estamos formando a los maestros en América Latina? Programa de Educación Básica de la Cooperación Alemana al Desarrollo - PROEDUCA-GTZ*.
- Unesco. (2014). *Estrategia a plazo medio, 2014-2021. Unesco General Conference 37 C/4*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002278/227860s.pdf>
- Universidad de Cundinamarca. (2015). *Generación Siglo 21. Plan Rectoral 2015-2019*. <https://www.ucundinamarca.edu.co/index.php/plan-rectoral-2015-2019>


Ex Umbra In Solem




UDEC
UNIVERSIDAD DE
CUNDINAMARCA

www.ucundinamarca.edu.co

 Universidad
de cundinamarca

 ucundinamarcaoficial

 @ucundinamarca

 UCUNDINAMARCATV



Vigilada MinEducación