

CONVOCATORIA PARA IDENTIFICAR

# BUENAS PRÁCTICAS EN INNOVACIÓN EDUCATIVA Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

EN LAS INSTITUCIONES  
DE EDUCACIÓN SUPERIOR

**2021**



La educación  
es de todos

Mineducación

Co-Lab  
Laboratorio de Innovación  
Educación Superior

**Nombre de la institución de educación superior**

Universidad El Bosque

**Ciudad o municipio de la IES**

Bogotá D.C.

**Nombre de la práctica**

Proceso de inducción a estudiantes nuevos. Expedición UEB

**Ámbito temático:**

Transformación digital

**Tiempo de desarrollo de la práctica (años)**

1

**Nombre del líder de la práctica**

Oscar Alejandro Martínez Martínez y Ximena Marín Moreno

**Correo electrónico del líder de la práctica**

omartinezm@unbosque.edu.co

## **Área o áreas de la institución que desarrollan la práctica.**

Administrativa  
Directiva  
Pedagógica / Académica

## **Problema o necesidad que originó la práctica**

La pandemia le implicó a la universidad, más que adaptar su proceso de inducción a lo virtual, definir: ¿cómo transformar el modelo completamente hacia lo digital, integrando y gestionando coherente y eficientemente los recursos tecnológicos, audiovisuales y documentales, con acciones comunicativas e informativas idóneas y con articulación de las instancias académicas y administrativas, sin dejar de lograr su objetivo?

Acoger al nuevo estudiante con una bienvenida cálida y enriquecedora, brindando información institucional, académica y de acceso a servicios pertinente y necesaria; y generando espacios que fomenten la creación de redes y el sentido de pertenencia, de forma que cuenten con las herramientas para que su experiencia de vida universitaria, desde lo académico y humano, sea exitosa.

## **Mecanismo usado para identificar el problema**

Análisis institucional  
Evaluación inicial

## **Descripción del mecanismo**

Para migrar el proceso de inducción a lo digital sin perder el objetivo, Bienestar Universitario (BU en adelante) como ente coordinador, junto con el Comité de Inducción (representantes de BU, facultades, Éxito Estudiantil y Educación Virtual y a Distancia), lideró el proceso de análisis institucional y evaluación de lo que componía la inducción presencial para, posteriormente, transformar el proceso en su contenido, recursos y actividades, y determinar los medios tecnológicos, sincrónicos y asincrónicos, idóneos para cada una de ellas.

Así mismo, teniendo en cuenta la importancia que tiene la calidez en el modelo y los límites y beneficios de la digitalidad, se analizaron las acciones de transformación del concepto creativo, gráfico y comunicativo, para asegurar su pertinencia e impacto.

## **Resultados cuantitativos esperados**

El 50 % de los estudiantes da cumplimiento de manera autónoma a todos los desafíos de la estrategia La Liga Los Fundadores, basada en gamificación. El 70 % cumple por lo menos la mitad o más.

El 90 % de los estudiantes nuevos accede y participa autónomamente en las actividades del

proceso de inducción; además, el 70% de los padres participa en la jornada preparada para ellos.

El 80 % de estudiantes y padres de familia están de acuerdo con que el modelo fue cálido y acogedor, y brindó la información institucional y de facultad necesaria para iniciar la vida universitaria.

### **Resultados cualitativos esperados**

Estudiantes y padres de familia reconocen que el proceso de inducción tiene un fuerte componente humano desde el enfoque biopsicosocial y cultural, que permite la creación de redes y de integración.

La universidad facilita la adaptación de los estudiantes, articulando el quehacer y saber de las unidades académicas y administrativas en un modelo sólido con acciones académicas y psicosociales.

Los estudiantes reconocen que, gracias al uso de recursos digitales idóneos articulados en un escenario virtual interactivo basado en gamificación, se cumple el objetivo de la inducción.

### **Actividades desarrolladas en la implementación**

**Momento 0 (30 días antes).** Componente comunicativo 100 % digital, en el cual, vía correo electrónico, se proporciona información de la facultad, se invita a actividades de BU y se brinda acompañamiento de pares (grupo de apoyo) por WhatsApp, para fomentar integración y asegurar su ingreso a plataformas.

**Momentos 1 y 2.** Estrategia en Moodle, basada en gamificación, llamada Liga Los Fundadores, en la que, por medio de desafíos, el estudiante participa en actividades sincrónicas (cisco) y asincrónicas (interactivas y audiovisuales) de la universidad, facultad, y de integración con otros estudiantes.

**Salas de aprendizaje:** mediante estrategias de gamificación, alojadas en aula virtual en Moodle, Éxito Estudiantil desarrolla actividades orientadas a la nivelación de competencias y al enganche con los servicios de acompañamiento tutorial para la reducción de la deserción y la graduación oportuna.

**Momento 3.** Es la jornada de padres, desarrollada de manera 100 % digital e incluye acciones sincrónicas (cisco) y asincrónicas (recursos interactivos y audiovisuales) en tres ejes: presentación de la facultad/programa, de las unidades de servicio y conversatorio de bienvenida con las directivas.

### **En articulación con**

Otras áreas institucionales:

Rectoría: Tecnología, Relaciones Internacionales, Comunicaciones, HUB-iEX.

## **Esta articulación consistió en**

BU lidera la articulación con:

Directivas, en un conversatorio de bienvenida con estudiantes y padres de familia.

Unidades participantes en la Feria de Servicios, para presentar su función, servicios, proyectos y un espacio de dudas y preguntas con estudiantes y padres.

Programas académicos, para el envío de información en momento cero, desarrollo de recursos interactivos de consulta y espacios sincrónicos de presentación e integración con representantes, directivas y docentes.

Centro de Diseño y Comunicaciones, para el diseño de la línea creativa y gráfica.

Educación Virtual y a Distancia, para la integración de recursos.

Tecnología y Servicios Integrales, para la creación de usuarios institucionales para Moodle.

Éxito Estudiantil, para el diseño y coordinación de las salas de aprendizaje.

## **Elementos innovadores de la práctica de acuerdo al contexto**

La transformación profunda del modelo institucional de inducción con la incorporación de recursos tecnológicos integrados en una experiencia basada en la gamificación denominada La Liga Los fundadores. En ella se articulan todos los recursos y actividades que el estudiante vivirá durante su inducción. Por medio del cumplimiento de 8 desafíos, se fomenta su motivación y compromiso, logrando que se vincule activamente en el cumplimiento de los objetivos planteados y, por tanto, consulte autónomamente todos los recursos que se han preparado.

Incorporación del Momento Cero como un mecanismo previo al inicio de la inducción, que busca cuatro propósitos:

Brindar un espacio digital de acompañamiento, liderado por el grupo de apoyo (estudiantes pares) para la integración de los nuevos estudiantes, la creación de redes y romper el hielo.

Asegurar su acceso al correo y la plataforma Moodle.

Promover que el estudiante, desde el momento de su matrícula, se sienta parte de la comunidad El Bosque, invitándolo a participar en actividades de BU y talleres de integración.

Garantizar que el estudiante reciba previamente la información necesaria (socialización del modelo de inducción, carta de bienvenida, plan de estudios, equipo de docentes tutores, etc.) para el inicio de su proceso de inducción de manera pertinente e idónea.

Desarrollo de acciones virtuales articuladas en el modelo y orientadas a la construcción de una comunidad digital, por medio de talleres virtuales sincrónicos (taller Todos Somos Ciudadanos El Bosque y dos talleres de bienvenida: uno desarrollado en Momento Cero y otro en la actividad inicial con su facultad), actividades de integración (en plataformas de juegos *online*) y recursos audiovisuales. Todas estas acciones han sido diseñadas para que el estudiante se integre en la cultura institucional de la ciudadanía El Bosque, construyendo desde el Momento Cero redes de apoyo con otros estudiantes y orientando reflexiones que fomenten la comprensión de su corresponsabilidad como integrante de la universidad, en el relacionamiento consigo mismo, con el otro y con su entorno.

Creación de recursos validados por estudiantes en su pertinencia e idoneidad, que presentan información relacionada con los aspectos institucionales y de la facultad, entre ellos:

Videoserie Los Guarapazos: explicación al estudiante del reglamento estudiantil con 16 videos de comedia tipo *sketch*

Feria de Servicios: presentación de función, servicios y proyectos de unidades administrativas como:

Rectoría: HUB iEX, Relaciones Internacionales y Tecnología.  
Vicerrectoría Académica: Bienestar Universitario, Éxito Estudiantil, TIC, Centro de Lenguas, Educación Continua y Biblioteca.  
Vicerrectoría Administrativa: finanzas estudiantiles.  
Vicerrectoría de Investigaciones.

Banco de recursos de facultades: recurso interactivo que incluye los documentos de interés para el estudiante.

## **Mecanismo de evaluación del desarrollo y los resultados obtenidos**

Encuestas  
*Focus group*  
Análisis de informes finales  
Observación participante  
Análisis de datos cuantitativos, comentarios y testimonios

## **Descripción del mecanismo**

El proceso tiene una evaluación de 360° e incluye a todos los actores. Se utilizan los siguientes instrumentos de evaluación:

Encuestas para estudiantes y padres de familia (con ítems cerrados y abiertos) para conocer su percepción frente al cumplimiento del objetivo, la pertinencia del acompañamiento y estrategias y recursos usados.  
Grupos focales con unidades académicas, unidades administrativas y con el grupo de apoyo (acompañantes pares) para evaluar e identificar oportunidades de consolidación y mejora.  
Análisis de datos cuantitativos de participación y cumplimiento de desafíos.  
Informes de evaluación de inducciones previas para identificar tendencias.  
Observación participante del equipo coordinador de BU.  
Comentarios y testimonios en grupos de WhatsApp y otros espacios.

## **Resultados cuantitativos de la práctica**

En promedio, el 50,2 % de los estudiantes cumple todos los desafíos y el 71 % la mitad o más.

Participación del 86,7 % de estudiantes en todos los momentos y del 94 % de padres en su jornada.

El 94,8 % de estudiantes accedió oportunamente al aula virtual con su usuario institucional.

El 98 % está de acuerdo con que el modelo fue cálido y el 99,8 % recibió la información necesaria.

### **Resultados cualitativos de la práctica**

Los estudiantes resaltan escenarios de integración y redes de apoyo como factor de éxito del modelo.

Estudiantes y padres reconocen la calidez y el fuerte componente humano del proceso de inducción.

Consolidación de acciones académicas y psicosociales en inducción, gracias a la articulación de las unidades.

Los estudiantes reconocen la diversidad, interactividad y pertinencia de recursos digitales usados.

### **Conclusiones generadas a partir de la evaluación**

La comunidad universitaria reconoce la estrategia basada en gamificación como un elemento idóneo que fomenta la participación autónoma de los estudiantes en las actividades y recursos preparados.

El trabajo articulado con unidades académicas y administrativas, y la cooperación con sus equipos de trabajo, hizo posible la transformación del modelo y el cumplimiento de los objetivos planteados.

Los estudiantes resaltan el componente virtual de integración y de construcción de redes como una de las fortalezas del proceso, pues supera sus expectativas y fomenta su adaptación social.

La diversidad y pertinencia de recursos digitales usados en el modelo hizo posible que la experiencia fuera acogedora y entretenida. Este aspecto fue reconocido por todos los actores en la evaluación.

### **Principales transformaciones derivadas de la buena práctica**

Promover el concepto de comunidad digital El Bosque como tejido social y en coherencia; diseñar acciones afirmativas para la consolidación de la ciudadanía El Bosque con escenarios formativos y de relacionamiento que le permiten al estudiante reconocer su compromiso consigo mismo, con el otro y con el entorno desde la promoción de competencias ciudadanas en talleres; y la integración con el enfoque biopsicosocial y cultural: todo esto lleva a la universidad a proyectar la consolidación de su comunidad, desde el ámbito digital, a partir del ingreso de sus estudiantes, vinculándoles como agentes activos de la cultura organizacional y con capacidad de asumir críticamente sus responsabilidades como profesionales en desarrollo.

Diseño e implementación de un modelo que ha fortalecido la participación activa, así como la conciencia, compromiso y disposición de las áreas académicas y administrativas de la universidad frente a la inducción, fortaleciendo así la capacidad institucional de articular la fuerza laboral y de vincularla activamente en pro de la transformación de la cultura digital de la universidad en todos sus niveles,

empezando por la bienvenida de los estudiantes, gracias al aprovechamiento estratégico de los saberes disciplinares de cada unidad. La universidad proyecta la replicación de las estrategias y acciones diseñadas en la bienvenida de otros grupos poblacionales de la universidad como estudiantes de posgrado, académicos y administrativos, entre otros.

En coherencia con las actuales tendencias de la educación superior, se fortaleció la reflexión y el análisis institucional sobre el valor y aporte de la digitalidad en el cumplimiento de los objetivos institucionales, generando nuevas formas de relacionamiento, interacción y construcción de comunidad. Lo anterior ha llevado a que los espacios físicos y las acciones en la presencialidad en la universidad cobren nuevos sentidos y formas de relacionamiento, lo que ha permitido proyectar modelos con alternancia que aprovechen los beneficios que cada modalidad ofrece y que potencien la capacidad institucional de gestionar el contacto, ingreso y bienvenida de los nuevos estudiantes con el uso de la tecnología.

Con el desarrollo y aplicación de este nuevo modelo, y a pesar del temor natural del logro del objetivo en la virtualidad, no solamente se logró cumplirlo a cabalidad; además, se generaron cambios profundos coordinados institucionalmente (descritos anteriormente), con un direccionamiento estratégico que permite la integración de recursos y actividades virtuales que facilitan la adaptación de los nuevos estudiantes desde lo académico, pero también desde lo psicosocial, promoviendo en la comunidad universitaria la construcción de redes y el fortalecimiento del sentido de pertenencia con la universidad.

### **Documentación del proceso de planeación, implementación y evaluación de resultados**

Archivo sistematización del proceso de inducción y soportes documentales en Drive: planeación (propuesta, agenda, recursos y actas: Comité Inducción, Consejo Administrativo, reuniones de unidades); implementación (Moodle, registro fotográfico, grabaciones); evaluación (datos, instrumentos e informes).

Moodle, ingresar como invitado, contraseña: InvitadoMEN

<https://aulavirtual.unbosque.edu.co/course/view.php?id=3743>

Archivo sistematización y soportes documentales

<https://drive.google.com/drive/folders/17jiPMR8SOphG22YugMI7d85eg60ym8DZ?usp=sharing>

Feria de Servicios

<https://alejandria.unbosque.edu.co/tic/FeriadeServicios/story.html>

### **Medios de divulgación de la práctica**

Sitios web

[Divulgación en medios internos de la universidad acerca del modelo de inducción, su metodología basada en la gamificación y la participación articulada de las unidades.](#)

<https://www.unbosque.edu.co/centro-informacion/noticias/asi-vivimos-la-semana-de-induccion>

Instrucciones de la estrategia de gamificación Liga Los Fundadores

<https://youtu.be/o8V7qFWfOmg>

Divulgación en medios internos de la universidad en la que se presentan las acciones institucionales que



fomentan la adaptación, y se destaca la inducción, así como sus resultados más relevantes.

<https://www.unbosque.edu.co/centro-informacion/noticias/bienestar-universitario-acciones-afirmativas-para-la-inclusion-e>

Ciudadanos El Bosque

<https://youtu.be/UN3-iqsNnZs>

