

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

“Salas de Aprendizaje UEB” Experiencia de nivelación académica inicial

Ámbito temático:

Innovación académica

Tiempo de desarrollo de la práctica (años)

8

Nombre del líder de la práctica

Diana Xiomara Garay Porras, Sandra Mora, Nelson Hernández y Juan Carlos López

Correo electrónico del líder de la práctica

garayxiomara@unbosque.edu.co

Área o áreas de la institución que desarrollan la práctica.

Administrativa
Directiva
Financiera/ Contable
I+D+I
Pedagógica/ Académica

Problema o necesidad que originó la práctica

La nivelación académica es uno de los principales retos que asume la educación superior. El éxito estudiantil está determinado en gran medida por las bases disciplinares, así como, por los hábitos de estudio y de vida saludable adquiridos en la educación básica y media.

La caracterización inicial de competencias genéricas y el análisis de pruebas estandarizadas de los nuevos estudiantes, permitió a la universidad identificar la necesidad de implementar una estrategia para la atención prioritaria a los bajos desempeños en competencias básicas para la adaptación temprana, a partir de elementos de innovación de la práctica docente mediados por las TIC, que motive en los estudiantes un aprendizaje activo articulado de manera oportuna con el ecosistema de acompañamiento estudiantil.

Mecanismo usado para identificar el problema

Análisis institucional
Encuestas

Descripción del mecanismo

1. Análisis de resultados de prueba institucional para la caracterización de competencias básicas (2013 a 2015, Convenio 850 de 2012 UEB-MEN para el fortalecimiento a programas de apoyo) y de las Pruebas Saber 11 (2015 derivado de la alineación del Sistema Nacional de Evaluación Estandarizada SNEE-ICFES), con su respectivo registro en el Observatorio de Éxito Estudiantil para la configuración de alertas tempranas para estudiantes con bajos desempeños.
2. Sondeos de percepción y encuestas para evaluar la calidad y versatilidad e impacto de las Salas de Aprendizaje, aplicadas a estudiantes de primer semestre, estudiantes de apoyo y docentes.
3. Reuniones de autoevaluación con docentes para el análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados de percepción entre los estudiantes.

Resultados cuantitativos esperados

Cobertura estudiantil: 100 % de los estudiantes que ingresan a primer semestre de todos los programas en modalidad presencial y virtual, de acuerdo con los ciclos de su calendario académico.

Fortalecimiento didáctico y pedagógico: 100 % de las Salas de Aprendizaje con arquitectura pedagógica mediada por recursos digitales.

Alertas tempranas: 100 % de estudiantes con auto reporte de bajo desempeño, orientados y agendados para atención desde la oferta de acompañamiento integral (talleres, tutorías especializadas y cursos)

Resultados cualitativos esperados

Autodiagnóstico: estudiantes gestores de su aprendizaje, quienes reconocen su nivel de desempeño en las competencias básicas requeridas en la educación superior para alcanzar el éxito estudiantil.

Competencia digital: valoración positiva de los estudiantes y docentes de las herramientas y entornos tecnológicos, comunicativos y académicos para la consecución del logro de aprendizaje.

Satisfacción: percepción favorable de los estudiantes y los docentes frente a las estrategias y recursos digitales y pedagógicos, tiempos, plataformas y logística en el desarrollo de las salas.

Actividades desarrolladas en la implementación

Implementación inicial, 2013: diseño de prueba institucional de competencias básicas y desarrollo de Salas de Aprendizaje solo con estudiantes del quintil más bajo de resultados, a partir de talleres presenciales durante el semestre. (convenio UEB-MEN fortalecimiento de programas de apoyo).

Ajuste de la metodología, 2015: suspensión de la prueba institucional y acogida de los resultados de la Prueba Saber 11, sobre alineación del ICFES. Aumento de la cobertura de los talleres a todos los estudiantes de primer semestre, dados los resultados de nivelación inicial.

Transformación didáctica, 2019: reemplazo de la estrategia de talleres por experiencias de exploración directa y construcción colectiva de conocimiento, a partir de técnicas de origami, grafiti, teatro, poesía y gamificación, como ambientación pedagógica para el desarrollo de las competencias.

Gamificación, 2020: continuidad de la cualificación docente en herramientas digitales. Virtualización del 100 % de los contenidos. Pilotaje de las actividades y ambientación de un aula virtual accesible y de navegación intuitiva en plataformas Blackboard Collaborate y Cisco Webex.

En articulación con

Otras áreas institucionales: Rectoría, Oficina de Tecnología, Vicerrectoría Académica, Departamentos de Humanidades y Matemáticas, Coordinación TIC, Educación Virtual y a Distancia, Vicerrectoría Administrativa, Finanzas Estudiantiles, Servicios Integrales (mercadeo), facultades y programas.

Otras entidades de otros sectores: Colectiva Mujeres Soacha hacia la búsqueda de reflexión y conciencia de género en el municipio; Costurero de la Memoria: kilómetros de vida y de memoria; Ciudad en Movimiento; Redepaz.

Esta articulación consistió en

División de Educación Virtual y el servicio de psicopedagogía se articularon para cualificar y acompañar a todos los docentes en sus procesos de alfabetización digital, elección de herramientas y creación de contenidos gamificados desde principios de aprendizaje ubicuo.

Rectoría y Vicerrectoría Administrativa favorecieron la gestión presupuestal de materiales y honorarios, priorizando la inmersión académica con calidad.

Centro de Diseño y Comunicaciones aportaron la línea grafica juvenil que motivó la participación de los estudiantes e incrementó las expectativas de logro.

Líderes sociales y colectivos civiles aportaron narrativas y contenidos que ubicaron las competencias ciudadanas en el contexto del conflicto armado, favoreciendo el desarrollo argumental y de pensamiento crítico.

Elementos innovadores de la práctica de acuerdo al contexto

Cualificación docente en aprendizaje ubicuo y herramientas de gamificación para el mejoramiento de la práctica pedagógica, en el marco de los principios y nuevas metodologías propuestas para elevar la

calidad de los aprendizajes y apalancar el uso de dispositivos y herramientas digitales en el aula (Seppo, Genially, Geogebra, Geup, Educaplay, Vlab, Constructor 2.0, Winesquema), que permitan ejercitar habilidades, simular experiencias, proporcionar entornos de expresión y evaluar el proceso de consolidación del conocimiento. En tal sentido, el mayor aporte a la innovación recae en la transformación pedagógica para el incremento de la motivación y el compromiso de los estudiantes en su autodiagnóstico de apropiación de competencias básicas, para aprender a aprender en la educación superior.

Diseño de material didáctico con herramientas TIC, con lo que los docentes crearon toda una experiencia alrededor de la consecución del logro de aprendizaje, previamente definida en el marco de las competencias genéricas y apoyada en recursos estructurados pedagógicamente para guiar al estudiante hacia una comprensión precisa del objetivo, preparándole para un ejercicio de metacognición. Este diseño incluyó la planificación, organización e integración pedagógica de técnicas de aprendizaje elaborativas (creaciones propias), exploratorias (comparación y clasificación de información) y regulativas (promueven el análisis y la argumentación) y de recursos multimodales tipo texto, audio, video, *software* educativo, laboratorio virtual, herramientas interactivas y plataformas de realimentación.

Aprendizaje colaborativo entre pares desde la organización por grupos de estudiantes de diferentes carreras, a quienes se les proponen escenarios de problematización de supuestos culturales y sociales que fomenten el reconocimiento de la diversidad y de los determinantes del conflicto. Con ello, se encamina a los estudiantes a un trabajo en equipo que, desde los aportes de sus disciplinas, les permite proponer alternativas de abordaje que mejoren la calidad de vida de las poblaciones. Para ello, las salas incorporan preguntas literales, inferenciales y valorativas que estimulan el pensamiento crítico, la lectura de contextos, así como la apropiación de roles protagónicos por parte de los estudiantes en la estructuración de comunidades de aprendizaje alrededor de sus temas de interés.

Alta valoración de los hábitos de estudio y de vida saludable para la consecución del éxito estudiantil, los cuales son vivenciados permanentemente desde dos referentes: el primero de ellos es el modelamiento de hábitos de los estudiantes líderes del grupo de apoyo institucional que les acompañan, quienes desde sus experiencias de adaptación a la universidad y de excelencia académica, comparten a los nuevos estudiantes la importancia de fortalecer sus hábitos de estudio desde los recursos que les provee la universidad. En segundo lugar, los docentes de deportes y cultura incorporan pausas activas promoviendo los espacios de formación integral para el bien-ser y el bien-estar como elementos que favorecen la gestión del estrés académico y el mejoramiento de la salud física y emocional.

Mecanismo de evaluación del desarrollo y los resultados obtenidos

Encuestas
Focus group
Entrevistas
Análisis de informes finales
Observación participante
Sondeos de percepción

Descripción del mecanismo

La evaluación recoge una perspectiva global de la estrategia, indagando a la totalidad de los actores frente a todo el proceso de diseño e implementación:

Sondeos de percepción (encuesta semiestructurada) a estudiantes grupo de apoyo y docentes.

Grupo focal con estudiantes de grupo de apoyo para el análisis de hallazgos cuantitativos y cualitativos, así como para la verificación de las acciones de mejora implementadas, dado que ellos conocen la evolución de las estrategias.

Análisis de datos cuantitativos de participación, así como de autoreporte de bajos desempeños e interés de vinculación a estrategias de fortalecimiento.

Observación participante del equipo de éxito estudiantil.

Análisis de informes de evaluación previos para establecer acciones de mejora.

Resultados cuantitativos de la práctica

Cobertura estudiantil 2021-1: cobertura del 87,7 % de estudiantes de primer semestre (1 369

de 1 561)

Fortalecimiento pedagógico 2021-1: 100 % de las salas con recursos digitales en aula virtual.

Competencias digitales: 100 % estudiantes caracterizados en competencias digitales para el aprendizaje.

Alertas tempranas: 100 % de estudiantes con auto reporte de bajo desempeño vinculados a tutorías.

Resultados cualitativos de la práctica

Estudiantes apropiados de una cultura de autogestión de su proceso de aprendizaje.

Estudiantes que busquen elevar sus desempeños desde la participación activa en formación preventiva.

Estudiantes expresivos y creadores de contenidos digitales para la gestión del aprendizaje.

Estudiantes con prácticas de interacción en la red, basadas en el respeto y la seguridad.

Conclusiones generadas a partir de la evaluación

La nivelación académica inicial mediada por herramientas TIC incrementa el interés por el conocimiento, la participación y la autonomía de los estudiantes en la gestión de su proceso de aprendizaje.

La implementación de estrategias de inmersión y de acompañamiento especializado para el desarrollo de competencias básicas para aprender a aprender son determinantes de la reducción de la deserción.

La cualificación docente en herramientas digitales y aprendizaje ubicuo garantiza el aprovechamiento de *software* educativo y de dispositivos tecnológicos, elevando la calidad de los aprendizajes.

El trabajo pedagógico mediado por estudiantes pares favorece la construcción del autodiagnóstico en competencias básicas, la apropiación de hábitos de estudio y la búsqueda de apoyos

Principales transformaciones derivadas de la buena práctica

Mejora sustancial en la percepción de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, a partir de la incorporación de herramientas digitales de gamificación y simulación, como parte de las nuevas apuestas institucionales de estructuración de un modelo híbrido que aporta valor y calidad a la oferta educativa. 97 % de los estudiantes evalúan los contenidos de las Salas de Aprendizaje como claros y refieren que los aprendizajes elaborados son de utilidad para su vida académica. Manifiestan que las actividades fueron interesantes y retadoras, que lograron participar activamente y se divirtieron. Refieren que lograron identificar sus habilidades y falencias en competencias digitales y que recibieron una retroalimentación de manera inmediata.

Aumento de la participación de los estudiantes a través de canales y lenguajes virtuales, en respuesta a los verificables que solicita cada una de las estrategias pedagógicas y de las herramientas digitales empleadas en las salas. Se evidencia mayor motivación y disposición de los estudiantes a comunicar sus puntos de vista, expectativas y necesidades, a través de estrategias pedagógicas basadas en retos, sobre todo, si ellas involucran el uso de herramientas para la creación de contenido multimedia de consumo frecuente en las redes sociales, como pueden ser formatos visuales tipo memes o reels.

Formación y apropiación de competencias digitales por parte de los docentes, enmarcada en una valoración altamente positiva del enriquecimiento que supone la modernización de su práctica pedagógica en contextos de posconfinamiento, orientando la creación de recursos pedagógicos al fortalecimiento de la autonomía del proceso de aprendizaje en los estudiantes, como elemento que nos ubica en el epicentro de la discusión frente a las necesidades formativas, de socialización, de resolución de conflictos y de trabajo colaborativo de las nuevas generaciones de profesionales que la educación superior está formando, para responder a los desafíos locales y globales de la actualidad.

Articulación temprana de los estudiantes con la oferta de acompañamiento especializado para el fortalecimiento de las competencias básicas para aprender a aprender, el desarrollo de competencias

digitales para la apropiación y generación de nuevo conocimiento, así como el reconocimiento de los hábitos de estudio y de los hábitos de vida saludable, como herramientas que mitigan los riesgos de deserción académica y contribuyen a la meta institucional de reducción de la deserción en 2 puntos porcentuales anuales, según el Plan de Desarrollo Institucional.

Documentación del proceso de planeación, implementación y evaluación de resultados

Archivo documental (texto y video) que incluye documentos de: caracterización de necesidades de nivelación académica inicial (prueba institucional y resultados Saber 11), planificación pedagógica y presupuestal, informes de implementación, resultados y acciones de mejora.

<https://aulavirtual.unbosque.edu.co/course/view.php?id=4169>

<https://drive.google.com/drive/folders/11XP54Sql1B3uujZ2UDzmz-W8Qvq8vVwC?usp=sharing>

Medios de divulgación de la práctica

Jornadas

Experiencia significativa, presentada en el proceso de autoevaluación institucional con miras a la reacreditación en alta calidad, 2019.

Divulgación en medios internos de la universidad, resaltando los factores de participación, los elementos de innovación y los principales logros obtenidos

<https://www.unbosque.edu.co/centro-informacion/noticias/exito-estudiantil-desarrolla-las-salas-de-aprendizaje-para-aportar-al>

Video testimonial con entrevistas a estudiantes que inician su carrera, a docentes y a estudiantes de semestres superiores voluntarios de la estrategia

<https://www.youtube.com/watch?v=1BBUpOp0RuI>

Implementación salas de apertura:

Mate-mágica: confidencias de un prestidigitador (competencia razonamiento cuantitativo).

Los universitarios del futuro construimos en sociedad y transformamos el mundo (competencias ciudadanas)

<https://youtu.be/wSTUS3VV3rl>

