

Enseñanza del concepto "Innovación" desde una plataforma virtual



MEGCT Norma Alejandra González Vega, Facultad del Hábitat, alejandra.vega@uaslp.mx
MHD Margarita Ávila Ochoa, Facultad del Hábitat, aavilaochoa@fh.uaslp.mx

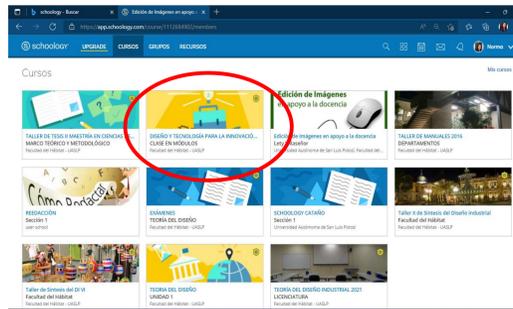


Eje 2. Experiencias docentes con plataformas de apoyo al aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

La materia de Diseño y Tecnología para la Innovación Empresarial, se imparte a los alumnos de la carrera de Diseño Industrial, que cursan su décimo semestre y se encuentran desarrollando a la par su proyecto de titulación. Se imparte tres días a la semana en sesiones de 2 horas continuas. El grupo de alumnos suele estar compuesto por todos los alumnos de la generación que están por titularse, un promedio de 30 a 40 alumnos. Esta materia es una de las asignaturas que impulsan al alumno en su proceso final de formación hacia el emprendedurismo, la innovación y la gestión del diseño. En un primer momento, previa pandemia, la asignatura se impartía en modalidad de laboratorio, lo que permitía una exploración de propuestas físicas novedosas a nivel de repentinias (propuestas rápidas de solución a un problema planteado), esto generaba una dinámica participativa de parte de los alumnos. Este antecedente es el que nos ha llevado a organizar el curso de forma dinámica y autogestora por parte del alumno.

Este cartel busca compartir la forma en que se organizó y llevó el curso de Innovación. En un primer apartado se muestra la Organización del curso y su dinámica. En el siguiente apartado se comparten los resultados y prestaciones que la plataforma contiene para facilitar el seguimiento y evaluación de las actividades. Finalmente se recuperan algunas observaciones sobre el curso y la plataforma.



RESULTADOS

Primer sesión de cada módulo (sincrónica)

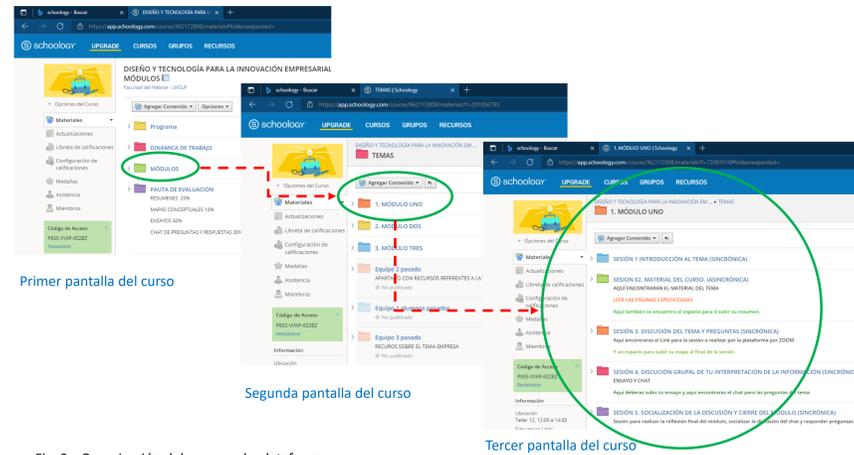


Fig. 2. Organización del curso en la plataforma

La figura 2, muestra la organización del material del curso en carpetas anidadas, las cuales el alumno va abriendo y va accediendo al contenido de las mismas. La imagen muestra carpetas en un tono nítido y otras en un tono opaco, estas últimas, son carpetas desactivadas. Como docente u organizador del curso, se puede ir programando las carpetas para que se activen o desactiven de acuerdo a las fechas, dinámica y evaluaciones del curso.

Segunda sesión de cada módulo (asincrónica)



Fig. 3. Espacio para envío y revisión de los trabajos del alumno

La figura 3, muestra un ejemplo de los resúmenes recibidos de los alumnos, permite visualizar cada uno de los trabajos, permite en tiempo real, enviar la calificación del resumen y los comentarios al alumno sobre el trabajo enviado..

Tercer sesión (sincrónica)

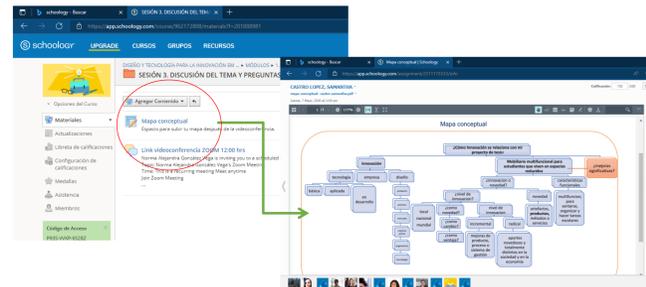


Fig. 4. Espacio para envío y revisión de los trabajos del alumno

La figura 4, muestra un ejemplo de los mapas mentales derivados de las preguntas detonantes de la discusión. Permite visualizar cada uno de los trabajos, permite en tiempo real, enviar la calificación del resumen y los comentarios al alumno sobre el trabajo enviado..

RESULTADOS

Cuarta sesión de cada módulo (sincrónica)

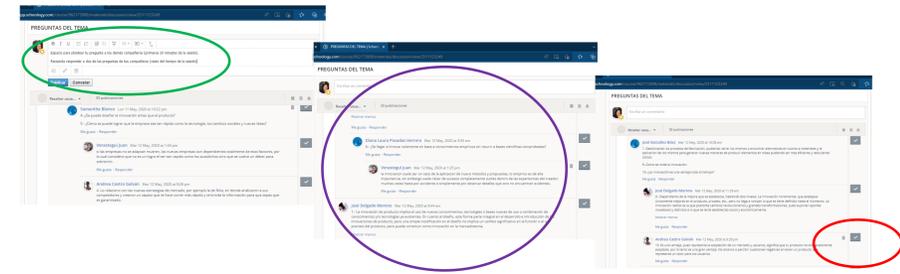


Fig. 5. Actividad de CHAT, de los estudiantes.

El recurso del CHAT, permite la discusión y seguimiento por parte de los alumnos, de sus participaciones y retroalimentaciones que de ellas se genera. La plataforma permite al profesor ir marcando, las preguntas leídas y permite ir calificando o mentando según se haya acordado.

La quinta sesión (sincrónica y final de cada módulo): Se realiza por la plataforma ZOOM, ya que desafortunadamente la plataforma de SCHOLOGY, no permitía la realización de una videoconferencia.

DISCUSIÓN

- La plataforma SCHOLOGY, permite una organización coherente, lógica e intuitiva de la información. Previa sensibilización a los alumnos del manejo de esta.
 - Para el curso de Innovación Empresarial, permitió realizar una dinámica específica para cada sesión, y permitió al alumno conocer y revisar la información con tiempo. Esto le genera certidumbre al momento de llevar el curso.
 - La posibilidad de subtítular con instrucciones cada Carpeta, Actividad o Espacio de tareas, nos permitió organizar con tiempo y de forma sencilla para el alumno, todo el material de la asignatura.
 - También tuvimos la posibilidad de ir evaluando el contenido, las instrucciones y las actividades de cada módulo, e ir las mejorando para el siguiente.
 - Lo anterior se realizó con la herramienta de copiar o guardar recursos, lo que nos permitió, volver a utilizar instrucciones y organización de contenidos para los siguientes módulos.
 - El recurso del CHAT, es una de las herramientas que mejor permiten la socialización del conocimiento, se deja a los alumnos utilizarlo libremente con indicaciones detonadoras, ha sido el que mayores resultados ha dado al momento de apropiarse de la información. Es la dinámica mejor evaluada por los alumnos, como la más retadora.
 - La carpeta de calificaciones nos permitió ir calificando cada actividad bajo la siguiente rúbrica:
 - PAUTA DE EVALUACIÓN
 - RESUMENES 20%
 - MAPAS CONCEPTUALES 10%
 - ENSAYOS 40%
 - CHAT DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS 30%
- y al finalizar cada módulo poder contar con la evaluación global de cada alumno.

FUENTES

- Hernández, F. (2000). Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad. Educar 26.
- Guardiola, E. (2010). El póster científico. Barcelona: Fundación Dr. Antoni Esteve.
- Toledano, T.F. (2012). Investigación científica en ciencias de la salud, humanas y sociales. San Luis Potosí, Facultad de Psicología

