

III CONVOCATORIA DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS – AÑO 2017

Elaboró: Subdirección Nacional E-learning
Revisó y Aprobó: Dirección Nacional de Innovación y Tecnologías Educativas
Escuela para la Excelencia Educativa.

PRESENTACIÓN:

A continuación, se presenta el proyecto actualizado para la III convocatoria de experiencias significativas, el cual muestra las 8 fases de la convocatoria y es el suministro principal para la actualización del micrositio, la creación de la estrategia comunicativa y la divulgación permanente hasta la premiación.

Duración del proyecto: 8 meses. Con la preparación de todo el evento (comunicaciones, tecnología, refinación de propuesta), se publica en el mes del maestro y termina en noviembre con la premiación.

¿QUÉ ES UNA CONVOCATORIA DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS?

Es un evento académico que pretende identificar la transformación de las prácticas de enseñanza realizadas por los profesores de la Universidad Cooperativa de Colombia, como producto de la cualificación constante que han venido realizando desde el año 2011, y que tiene su mayor impacto a partir del 2014 cuando inician los programas por competencias y la ruta de competencias digitales.

Es, además un lugar de encuentro de todos los profesores que, de manera espontánea y voluntaria, cuentan como desarrollan sus estrategias didácticas, como solucionan problemas de aprendizaje de una forma significativa, y hacen participe a toda la comunidad académica de una docencia con excelencia, documentan la experiencia significativa y en la sustentación conceptual hace uso correcto de los derechos de autor.

¿CUÁL ES LA FUNDAMENTACIÓN DE ESTE PROYECTO INSTITUCIONAL?

Responder a la meta “5.10 Fortalecer las estrategias didácticas de los profesores en el uso apropiado de las TIC para el desarrollo de las competencias del estudiante” del eje de Docencia, planteado en el plan de desarrollo institucional 2013 – 2022.

OBJETIVO DE LA CONVOCATORIA

Brindar un reconocimiento a los profesores que, individual o colectivamente, están transformando la educación en la Universidad Cooperativa de Colombia, para identificar la transformación de la educación que se origina en los diferentes ambientes de aprendizaje, y a los profesores que apuestan por el aprendizaje significativo.

Objetivos específicos

- Divulgar experiencias para que los profesores tengan información para redireccionar sus acciones docentes según las prácticas de colegas.



- Hacer visible las prácticas docentes como comunidad multicampus
- Darles participación a los estudiantes a través del voto, en la práctica formativa de sus profesores y de experiencias de otros docentes de la universidad.

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Profesores de tiempo completo, cátedra, medio tiempo, de pregrado, posgrado e investigadores, que estén vinculados contractualmente con la universidad como profesores o investigadores durante toda la convocatoria y hasta la entrega de los premios y reconocimientos.

¿CÓMO SE PARTICIPA?

Realizando 3 pasos:

1. Realizando la [inscripción](#) con los datos completos
2. Documentando la experiencia significativa (realiza la sustentación conceptual en el formato para tal fin) y realizando el video de presentación de la experiencia significativa.
3. Entrega de la sustentación conceptual y la dirección del video en las fechas que corresponde.

¿CUÁL ES EL CRONOGRAMA DE PARTICIPACIÓN?

Actividad	Fecha
Lanzamiento	26 de mayo
Inscripciones	Del 1 de junio al 30 de junio
Entrega de los proyectos	Del 1 de julio al 31 de agosto
Votación pública	Del 16 de septiembre al 30 de septiembre
Preselección jurado interno	Del 1 al 15 de octubre
Evaluación de jurado externo	Del 16 al 30 de octubre
Divulgación de las experiencias significativas ganadoras	9 de noviembre
Premiación	Por definir



¿CUÁLES SON LOS CRITERIOS DE SELECCIÓN QUE UTILIZAN LOS JURADOS?



Los criterios de selección están basados en los siguientes estándares:

1. La experiencia significativa, está correctamente inscrita en una de las siguientes categorías:
 1. Economía, administración, contaduría y afines
 2. Ambientes prácticos de aprendizaje APA
 3. Ciencias sociales (Comunicación – Educación – Psicología - Derecho)
 4. Competencias Genéricas: Humanidades / Ingles / Institucionales (**nueva**)
 5. Ingenierías
 6. Salud y MVZ
 7. Trabajos en red (**nueva**)
2. La conceptualización de la experiencia significativa responde a los criterios de evaluación

<p>Criterios de evaluación para todas las categorías excepto APA, competencias genéricas y trabajo en red</p>	<p>Criterios de evaluación para experiencias significativas que se desarrollen en los Ambientes prácticos de aprendizaje APA</p>	<p>Criterios de evaluación para Experiencias significativas de competencias genéricas</p>	<p>Criterios de evaluación para Experiencias significativas de trabajos en red</p>
---	--	---	--

3. El video responde a los criterios de evaluación planteados

1	2	3	4	5
<p>No se ve ni se escucha adecuadamente el video</p>	<p>Hay grandes problemas con el audio, pero la iluminación permite una correcta visualización</p>	<p>Hay grandes problemas con la iluminación, pero el audio se escucha perfectamente</p>	<p>Tiene algunos problemas de iluminación y de audio, pero no afectan la visualización y escucha</p>	<p>Graba el video con una correcta iluminación y se escucha sin problemas la voz</p>
<p>El video no presenta el problema formativo a resolver, como tampoco indica la estrategia didáctica ni presenta testimonios de estudiantes.</p>	<p>En el video no se identifica claramente la estrategia didáctica utilizada ni cuál es el problema a resolver. Además, no presenta testimonios de estudiantes.</p>	<p>El video es una síntesis de la experiencia significativa, en cuanto que presenta la estrategia didáctica con la cual se resolvió un problema de aprendizaje. Si presenta estudiantes,</p>	<p>El video es una síntesis de la experiencia significativa, en cuanto que presenta la estrategia didáctica con la cual resolvió un problema de aprendizaje y más de un estudiante aporta</p>	<p>El video es una síntesis de la experiencia significativa, en cuanto que presenta la estrategia didáctica con la cual se resolvió un problema de aprendizaje. Más de un estudiante aporta claramente a la</p>

		estos no aportan a explicar la pertinencia de la experiencia.	claramente a la pertinencia de la estrategia didáctica.	pertinencia de la estrategia didáctica y se permite visualizar algunos momentos de la implementación.
El video dura más de 25 minutos.	El video dura alrededor de 20 minutos.	El video dura alrededor de 15 minutos.	El video dura alrededor de 10 minutos.	El video tiene una duración de 5 minutos o menos.
El video cuenta con infracciones a los derechos de autor denunciados en la plataforma de videos.	El video usa recursos con derechos de autor sin citar ninguna fuente ni autores.	El video usa recursos con derechos de autor restringidos sin citar todas las fuentes o autores.	El video usa recursos con derechos de autor restringidos citando todas las fuentes o autores.	El video usa recursos de licencia libre (música o imágenes) en su mayoría y si usa recursos con derechos de autor restringidos, cita correctamente las fuentes y autores.

¿CÓMO SE REALIZA LA VOTACIÓN?

La votación tiene 3 momentos

Momento 1: todas las experiencias significativas son publicadas a través de un sitio web que divulga Comunicaciones Nacionales, para que los estudiantes voten y otros integrantes de la comunidad académica, como decanos y administrativos.

Momento 2: un jurado de preselección, basado en los criterios de evaluación con los cuales el profesor que participa documenta su experiencia, realiza un análisis de las experiencias significativas y hace una selección de los mejores trabajos para el jurado externo.

Momento 3: un jurado externo, compuesto por personas de amplia trayectoria académica nacional e internacional, definen los ganadores del primer puesto, segundo y tercero para cada categoría. Y definen además entre los ganadores del primer puesto, la experiencia significativa de mayor reconocimiento académico.

¿QUÉ RECONOCIMIENTO TENDRÁN LOS GANADORES?

El **primer reconocimiento** y más importante, es indudablemente el que realiza la comunidad académica, a todos los profesores participantes a través de la votación.





El segundo reconocimiento sería la socialización de las experiencias significativas de los ganadores del primer, segundo y tercer puesto a través de la Sala de Conocimiento de nuestro portal institucional.

El tercer reconocimiento es en dinero de libre inversión o actividades académicas de gran impacto, como se define en el siguiente cuadro.

Ganador absoluto	Cupo en el grupo del plan de inmersión en el programa de multilingüismo a Canadá para el año 2018
Primer puesto	3 millones
Segundo puesto	2.5 millones
Tercer puesto	2 millones
Reconocimiento a cada participante	Certificado
Reconocimientos especiales a sedes y a profesores	6 reconocimientos

UN EJEMPLO DE EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

<p>Video Experiencia</p> 	<p>Sustentación conceptual</p> 
---	--



¿TIENE CONDICIONES LA CONVOCATORIA DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS?

Muy pocas y muy sencillas.

- Solo se puede presentar el profesor con una sola experiencia
- Sólo se puede presentar una experiencia significativa para una única categoría.
- No se podrán presentar con la misma experiencia, los ganadores de la convocatoria anterior.
- Se podrán presentar las mismas experiencias significativas de la convocatoria anterior que sean sustancialmente mejoradas y renovadas.
- No se podrán presentar experiencia significativa de la convocatoria pasada con el mismo video, este debe ser renovado.
- La sustentación conceptual de la experiencia debe respetar los derechos de autor de textos tomados de otro creador o parafraseados, utilizando las normas APA.
- Si una experiencia significativa es denunciada como plagio y esto es demostrado, la experiencia será dada de baja del sitio web. Es importante anotar que las ideas no tienen derechos de autor, el plagio solo haría referencia a la sustentación conceptual o la utilización de un video de otro autor.
- Los participantes deben tener contrato vigente como profesor o investigador durante los dos periodos que dura la convocatoria (1610 y 1620)
- El ganador absoluto debe estar vinculado laboralmente por la universidad para recibir el premio en el año 2018.

- Se considera desierta una categoría cuando son menos de 6 participaciones y no se puede aplicar una adecuada evaluación, el valor del premio de una categoría desierta estaría enfocado a crear un fondo para crear una red, con los profesores ganadores de convocatorias anteriores para difundir sus experiencias significativas.

¿CÓMO FUE LA SEGUNDA CONVOCATORIA DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS?

Se desarrolló desde el 23 de mayo hasta el 24 de noviembre del 2016

CATEGORÍAS 2016	No. de Experiencias
Administración (Mercadeo , Economía, Administración de Empresas y Comercio Internacional)	4
Ambientes prácticos de aprendizaje APA	7
Ciencias sociales (Comunicación – Educación - Psicología)	5
Ciencias sociales (Derecho)	6
Contaduría	5
Humanidades	6
Ingenierías	11
Salud y MVZ	15
Total 8	Total 59

Resultados finales

EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA DESTACADA

Área	GANADOR ABSOLUTO	Autor
Ingenierías	Academia, proyección y TIC en la ingeniería civil: experiencia consentido humano	Jorge Enrique Taboada Álvarez

1. Administración y afines

Puesto	Nombre	Autor
1	Uso de Labsag para permear formación por competencias en el programa por objetivos apoyado en grupos usando TIC.	Héctor Florentino Hernandez Cárdenas
2	Mercado de capitales.	Adriana Marcela Carvajal Quintero
3	Herramientas para el desarrollo del pensamiento creativo aplicadas en la exploración de oportunidades de negocios	Verónica Chajin Ortiz

2. Ambientes Prácticos de Aprendizaje(APA)

Puesto	Nombre	Autor
1	La situación de Enfermería como estrategia de enseñanza en el cuidado de la persona, que ha perdido su salud mental.	Rosa Nelly Montañez Sánchez
2	Manual de laboratorio de física una estrategia didáctica en la formación por competencias.	Maritza Vivas Narvaez
3	Construyendo conocimiento entre pruebas, ensayos y observación	Yojana Patricia Mangones Jiménez

3. Ciencias sociales (Comunicación , Educación - Psicología)

Puesto	Nombre	Autor
1	Intercambio virtual entre estudiantes de psicología en Latinoamérica	Francy Elena Galván Acosta
2	Utilización de herramientas virtuales en la formación de psicólogos en técnicas de intervención grupal	Diego Alonso Mora Mesa
3	Neurociencias clínicas, básicas y aplicadas. una visión integradora de las metodologías de las ciencias del comportamiento.	Carlos Alberto Hurtado González

4. Ciencias sociales (Derecho)

Puesto	Nombre	Autor
1	Docencia, investigación, TIC y realidad	Angélica Maria Rivera Benavides
2	Diálogos urbanos	Sacha Javier Tafur Mangada
3	Clase espejo internacional	Jorge Alexander Barrios Medina

5. Contaduría

Puesto	Nombre	Autor
1	Brigadas contables, legales y tributarias a los negocios al por menor de los barrios del sur de Montería.	Bleydis del Carmen Araujo Contreras
2	La prueba saber vive	Jorge Alejandro Obando Bastidas Aldemar Franco Montenegro
3	Empoderamiento de la responsabilidad como principio de la ética profesional a través de vivencias grupales con la ayuda de las TIC.	Micaela Piedad Ramírez de Guerrero

6. Humanidades

Puesto	Nombre	Autor
1	Expresiones literarias del conflicto y la paz en Colombia, nuevas formas de emprender ideas sociales.	José David Buevas Bruno
2	Narrando desde las bellas artes	Flor Alba Morales Rivera
3	Experiencias investigativas en las áreas de humanidades	Maria Victoria Padilla Martinez



7. Ingenierías

Puesto	Nombre	Autor
1	Academia, proyección y TIC en la Ingeniería Civil. Una experiencia con sentido humano.	Jorge Enrique Taborda Álvarez
2	Responsabilidad social universitaria: clínica de juguetes	Jannet Ortiz Aguilar
3	El aprendizaje situado como estrategia de la formación por competencias e investigación en la UCC.	Josué Guillermo Cucaita Murcia

8. Salud y MVZ

Puesto	Nombre	Autor
1	Elaboración de videos-tutoriales con modelos anatómicos didácticos creados por estudiantes como herramienta de enseñanza y aprendizaje	Diana Patricia Barajas Pardo
2	Inclusión y evaluación de tres objetos virtuales de aprendizaje, en el programa de curso de semiología a través de la plataforma Blackboard, como herramienta de apoyo en las horas de trabajo independiente	Avigdor Roberto Guerrero García
3	Vacas y algo más... un sitio web para todos, que acerca la teoría con la experiencia de campo en las empresas ganaderas.	Gabriel Enrique Serrano Díaz

QUIEN CONVOCA

Vicerrectoría Académica
 Dirección Nacional de Innovación y Tecnologías Educativas
 Subdirección Nacional E-learning
 Escuela para la Excelencia Educativa

Gestión del proyecto: Subdirección Nacional de E-Learning

Apoya: Comunicaciones Nacionales y Gestión de TI