

# Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares

Número 2 • Año 2020  
ISSN 2711-2640

BIBLIOTECA "EDUARDO FERNANDEZ BOTERO"



Universidad<sup>®</sup>  
de Medellín  
Ciencia y Libertad

Setenta  
años de  
Ciencia y Libertad

Vicerrectoría Académica • Instituto de Educación y Pedagogía  
II Jornadas de Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares  
10 y 11 de junio de 2020

*Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares*

Número 2 • Año 2020

ISSN: 2711-2640

**Rector entrante**

Federico Restrepo Posada

**Rector saliente**

César Alberto Guerra Arroyave

**Vicerrectores**

Alejandro Arbeláez Arango | *Vicerrecto Académico*

Luz Doris Bolívar | *Vicerrectora de Investigaciones*

Claudia Álvarez Barrera | *Vicerrectora Administrativa y Financiera*

Felipe Jaramillo Vélez | *Vicerrector de Extensión*

**Dirección general**

Luz Doris Bolívar Yepes

**Comité Editorial**

Norely Margarita Soto Builes

Sandra Milena Castaño Rico

**Sello Editorial Universidad de Medellín**

Carrera 87 N.º 30-65

Bloque 20, segundo piso

**Jefe del Sello Editorial**

Paula Andrea Rivera Montoya

**Coordinación editorial**

Solangy Carrillo Pineda

**Corrección de estilo**

Nayibe Lara

**Fotografía de cubierta**

Diego Augusto Arango

**Diagramación e Impresión**

Xpress Estudio Gráfico Digital

Tiraje: 100 ejemplares

**Correspondencia**

Instituto de Educación y Pedagogía

Universidad de Medellín

Carrera 87 N.º 30-65. Bloque 11, oficina 206

Teléfono: +57+4 340 5653

Medellín, Colombia, Suramérica

nmsoto@udem.edu.co

lbolivar@udem.edu.co

www.udem.edu.co

© Universidad de Medellín

Todos los derechos reservados.

Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, por ningún medio inventado o por inventarse, sin permiso previo y por escrito de la Universidad de Medellín.



**Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas** 7

**Facultad de Ciencias Sociales y Humanas** 23

**Facultad de Comunicación** 31

**Facultad de Derecho** 61

**Facultad de Diseño** 75

**Facultad de Ingenierías** 83

**Institucional** 99

# Editorial

**D**ecir que iniciamos este escrito con el *viento en contra* no es exagerar, es hacer una ubicación en la realidad de la época en que nos ha tocado realizar la *II Jornada de Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares* de la Universidad de Medellín. Todo lo teníamos planeado como siempre: evento presencial, invitados, profesores compartiendo sus experiencias de aula de clase o de la institución: la normalidad. Pero, de repente y sin que nadie estuviera preparado, se nos atraviesa una pandemia mundial generada por la COVID-19, que trastoca todo lo que hacemos en el diario vivir y que nos sumerge en una especie de oscuridad. Luego del paréntesis en el que tuvimos que poner todas las acciones formativas, la Universidad de Medellín crea una propuesta de formación que denominó *Universidad en Casa*, y desde allí y a la velocidad de la luz, ideamos otros marcos de acción y otros escenarios de aprendizaje donde la posibilidad de la “Comunicación” con los estudiantes, entre maestros y directivos pudiera ser posible: las vías virtuales y la presencialidad remota lo hicieron viable para volver a encontrarnos, a reencontrarnos y a compartir también lo que estamos sintiendo, pensando y haciendo, en y para el cambio.

Pedagógicamente lo podríamos describir como un empujón a cambios que ya se habían avizorado y que Delors (1992) los había insinuado en *La Educación encierra un tesoro*, el guion de las transformaciones ya pensadas hacía referencia a poner en la orilla la clase magistral para adentrarse a acompañarla con propuestas de educación prácticas y flexibles que no se preocupen

solamente por los contenidos, sino por los conocimientos y por la forma de aplicarlos. Buscando entonces esas transformaciones, la Vicerrectoría Académica y el Instituto de Educación y Pedagogía habían avizorado un espacio anual para realizar la *II Jornada de Buenas Prácticas Pedagógicas y Curriculares*; espacio de reflexión pedagógica y didáctica, donde los profesores siguieran compartiendo lo que hacen en las aulas. Abocados entonces al cambio radical que provocó la COVID-19 y bajo la propuesta de presencialidad remota o asistida por TIC, dentro de la propuesta de *Universidad en Casa* se llevó a cabo esta versión.

Pocas cosas hay más productivas que aprender de lo que otros están haciendo, adentrarse en la experiencia del otro, en las formas que él ha encontrado para lograr el aprendizaje de sus estudiantes en el mismo espacio, tiempo y lugar, es muy potente. Este espacio académico fue enriquecido ya que por el confinamiento social riguroso en el que estaba sometido el mundo, la soledad ahondaba las almas y los espíritus de nuestros profesores, los cuales encontraron en el espacio presencial remoto una forma de escuchar y caminar en las experiencias del otro; pero también un espacio de comunión y compañía con sus compañeros profesores, amigos que se extrañan y con los que se ha ido constituyendo día a día la cotidianidad del aprendizaje y de la enseñanza en la Universidad.

Encontrarnos en un espacio virtual desconocido para la mayoría, donde hizo que los profesores que tenían lista la presentación de sus *Buenas Prácticas*, replantearan la forma y la esencia misma de lo que iban a comunicar; la profundidad y las estrategias con que lo iban a presentar, y las directrices que le iban a tocar a sus compañeros. Sin duda, un “toque” que en este espacio es símbolo de significar y comprender. Los profesores,

oyentes también, se transformaron para poder entender en una pantalla lo que su -colega hacía tan bien en el aula de clase tradicional (presencial), y que hoy, ellos de una manera nueva, en una propuesta de presencialidad remota y en una modalidad de *Universidad en Casa*, donde el ámbito de comprensión era diferente, lo estaban vivenciando. No hay nada mejor para aprender que evidenciar que aquel maestro que socializa su experiencia y se sabe reinventar, replantea su discurso, sus estrategias y puede hacerse comprender; lo que significa que es un gran maestro, abierto al cambio y que utiliza las estrategias disponibles para llegar a sus estudiantes, sin importar el momento, el lugar y el canal por medio del cual lo hace.

Las buenas prácticas socializadas se hicieron entonces más potentes ya que estuvieron fecundadas por dos ingredientes: en primer lugar, por el cambio, por hacerse y llegar en un contexto de “quédate en casa” que ha permitido reconocer a los profesores de la Universidad de Medellín donde no importa el lugar para formar, pues la Universidad se extiende fuera de sus muros y que lo que realmente la constituyen son las múltiples experiencias de conocimiento que se han venido tejiendo con su historia de más de 70 años. El segundo ingrediente fue el profundo sentimiento de cariño y de solidaridad que habitó el *chat*, las pantallas donde cada uno con su saludo y palabras pudo manifestar lo importantes que son sus compañeros, su bella casa de estudios y lo humano que se vive en ella.

**Norely Margarita Soto Builes**  
*Coordinadora del Instituto de Educación y Pedagogía*

## Referencias

Delors, J. (2012). *La Educación encierra un tesoro*. Ediciones Unesco. La Educación encierra un tesoro, informe a la unesco de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI (compendio); 1996 (sevalladolid.mx).

Facultad de  
**Ciencias Económicas  
y Administrativas**







## Práctica

# El proceso de enseñanza–aprendizaje del patrimonio cultural a través de la representación gráfica y tridimensional

Profesor: Henry de Jesús Toro Ríos

[htoro@udem.edu.co](mailto:htoro@udem.edu.co)

## Programa académico

Administración de Empresas Turísticas

## Objetivo

Representar, a través de prototipos, escenarios patrimoniales de Medellín.

## Resumen

La buena práctica se aplicó en el curso Gestión del patrimonio y la cultura (2019-2).

1. A través de unos fundamentos teóricos, basados en los preceptos de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) *Recomendaciones sobre el Paisaje Urbano Histórico*, (2011) los estudiantes aplican elementos sobre la gestión del patrimonio y la cultura en diferentes escenarios, tanto urbanos como rurales e integrando manifestaciones de carácter tangibles como intangibles.

La gestión, tomando los preceptos de la Unesco, versa sobre 4 ejes temáticos:

- Herramientas de participación cívica.
  - Herramientas de conocimiento y planificación.
  - Sistemas regulatorios.
  - Herramientas financieras.
2. La materialización de la idea se da a través de la elaboración de maquetas, *posters* y otros prototipos bidimensionales y tridimensionales que refuerzan el aprendizaje a través de un estudio literario y cartográfico, además de la creación de imaginarios de los lugares seleccionados.

## Concepción de la idea

Previo a la materialización de la idea, los estudiantes realizan un estado del arte del territorio objeto de estudio, unos diagnósticos de la situación y un inventario de bienes patrimoniales en el territorio. Además, plantean imaginarios para la mejora del entorno estudiado.

## Materialización de la idea

- Durante cuatro sesiones de clase se debaten los conceptos teóricos a tratar.
- En una sesión de clase se determinan los casos de estudio.

- En dos sesiones de clase se explican algunos conceptos para abordar estudios territoriales tales como curvas de nivel, escala, el norte en un plano, topografía, planos isométricos, alturas sobre el nivel del mar, entre otros.
- En una sesión de clase se explica la herramienta *Google earth*: cómo medir distancias, elaborar capas, identificar las coordenadas de un punto, creación de polígonos, etiquetas, etc.
- En cuatro sesiones de clase, más el trabajo independiente, los estudiantes construyen la maqueta, utilizando materiales como icopor, cartón, balsa, acrílico, pegantes, bisturís, tijeras, entre otros.

### **Resultados de la idea**

- En *posters* se presentan fotografías, mapas y conceptos teóricos que dan cuenta de las herramientas de gestión estipuladas por la Unesco aplicadas al caso de estudio.
- En maquetas y otros prototipos se materializan los escenarios con sus respectivos inventarios e imaginarios.





**Práctica**

# Laboratorios en Economía

Isabel Cristina Betancur Hinestroza

[icbetancur@udem.edu.co](mailto:icbetancur@udem.edu.co)

**Programa académico**

Economía

**Objetivo**

Contrastar las teorías neoclásicas microeconómicas con nuevas teorías del comportamiento.



## Resumen

Microeconomía intermedia y economía internacional: visita al laboratorio de neurociencia donde se explican los diferentes programas que identifican las reacciones de los individuos ante ciertas circunstancias en la toma de decisiones de consumo.

Competencia entre grupos donde se llevan marcas de algunos productos y se analizan algunos elementos que intervienen en la toma de decisiones.

Laboratorio de economía experimental: para el tema de estructura de mercados donde los estudiantes asumen el papel de empresarios y compradores y entienden de otra manera la formación de precios del mercado.

Laboratorio de economía experimental: para el tema de ventaja comparativa, donde los estudiantes toman decisiones de intercambio, de tal manera que conlleve a ganancias mutuas por la especialización.

Representación en dibujo de los elementos principales de una unidad.

Tutorías los lunes.



**Práctica**

# Universalismo lingüístico, arte y cultura en la comprensión de un nuevo orden mundial

Juan Carlos Herrera Ruiz

[jcherrera@udem.edu](mailto:jcherrera@udem.edu)

**Programa académico**

Todos los programas de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas

## Objetivo

Propiciar una crítica social en torno al nuevo orden mundial, por medio de la diversidad lingüística expresada en el arte, la cultura y la comunicación.

## Resumen

El objetivo central de la asignatura Geopolítica que se imparte a todos los programas de pregrado de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas es presentar un marco situacional y algunas claves para la comprensión del orden político internacional contemporáneo, en su complejidad cambiante, y en las implicaciones que tiene para las ciencias económicas y para la vida en sí misma. En la búsqueda de este objetivo se ensaya una estrategia pedagógica novedosa —aunque paralela a otras tradicionales— consistente en introducir en el transcurso de las conferencias magistrales, de modo intempestivo pero proporcional —entre un 20 y 30 %— fuentes de información bibliográfica o audiovisual en distintas lenguas extranjeras (inglés, francés, alemán, italiano), como parte de los contenidos destinados al abordaje y desarrollo del foco del curso que sigue siendo el orden político internacional, no las lenguas extranjeras. Lo anterior de modo tal que el aprendizaje o la invitación implícita al aprendizaje de las lenguas extranjeras sea visto como un medio para, no como un fin. Se debe evitar en lo posible recurrir al método de traducción gramatical, para ello se facilitan otras fuentes análogas sobre los mismos temas en lengua española, para que los estudiantes puedan intuir o deducir espontáneamente el significado de aquellas en lengua extranjera. Las referidas fuentes cubren un interdisciplinario: ciencia política, historia, filosofía, literatura, entre otros campos, y se exponen en diversidad de expresiones (o tecnologías comunicacionales) que van desde obras académicas, libros, artículos de revista, ensayos, hasta otro tipo de géneros como la novela, el cuento, la poesía, el teatro, y muy especialmente el cine y las redes sociales. Juega un papel importante en este diálogo entre geopolítica y el universalismo lingüístico la reflexión por el papel de las tecnologías (dispositivos técnicos) y el modo en que inciden en el pensamiento colectivo y por ende en los sistemas de educación. Finalmente, se postula a la distopía como figura ética y estética que determina el universalismo de la experiencia histórica del orden mundial contemporáneo.



**Práctica**

# Seminario de Economía Aplicada

Nini Johana Marín Rodríguez

[njmarin@udem.edu.co](mailto:njmarin@udem.edu.co)

**Programa académico**

Economía

**Objetivo**

Contar con un espacio en el que los estudiantes tengan una primera experiencia de cómo llevar a cabo y debatir un proyecto de investigación cuantitativo en el área de las Ciencias Económicas. Aunque la Universidad, cuenta con tres ciclos de Semilleros de Investigación, (Básico, específico y aplicado), la mayoría de las veces estos semilleros son realizados por los estudiantes

antes de aprender el manejo de las herramientas cuantitativas. Es por ello que los Seminarios de Economía Aplicada complementan la formación en investigación recibida en los semilleros.

## Resumen

Los Seminarios de Economía Aplicada fueron creados y organizados por el programa de Economía en el primer semestre de 2017, y constituyen un espacio para difundir y debatir académicamente los trabajos de investigación realizados por los estudiantes del programa que cursan Econometría I y Econometría II.

- Para el curso de Econometría I, se realiza un proyecto de investigación donde el objetivo es una primera aproximación a los métodos cuantitativos en las ciencias sociales. Tiene un valor del 20 % y está dividido en los dos seguimientos (10 % cada uno).
- La evaluación del proyecto en Econometría II tiene un valor del 25 % sobre la nota final de la asignatura, donde 20 % corresponde al trabajo escrito y 5 % a la sustentación oral. La sustentación de los trabajos se hace en forma individual y bajo el esquema de ponencia, la cual es comentada y evaluada por un docente del programa con experiencia en el tema y distinto al profesor de Econometría I y II. Es importante resaltar que las ponencias obtienen una certificación la cual es avalada por el programa de Economía y la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas.

Las áreas temáticas en que se centran los trabajos tradicionalmente han sido seis: Macroeconomía del Mercado de Trabajo, Crecimiento Económico, Economía y Política Monetaria, Economía Laboral y Demografía, Economía Pública y Economía Ambiental. No obstante, recientemente se incorporó el área financiera debido a las fortalezas investigativas de la docente de ambos cursos. Los seminarios se realizan dos veces por año, cada uno al finalizar cada semestre académico.

En el 2019 se llevaron a cabo de forma exitosa los seminarios quinto y sexto. En los últimos dos años cada seminario contó con una conferencia inaugural dada por un investigador interno o externo a la universidad con alta experiencia investigativa. Adicionalmente, desde 2018, los estudiantes de ambas asignaturas han tenido la oportunidad de desarrollar y avanzar en sus proyectos haciendo uso del espacio del semillero específico del programa.



**Práctica**

# Pacto Universitario por la Educación para el Desarrollo Sostenible: “una oportunidad para intervenir sosteniblemente nuestro territorio”

**Robert Ng Henao**

robertng@udem.edu.co

**Programa académico**

Maestría en Gestión y Transformación de Ciudades Inteligentes y Sostenibles y Sistema para la gestión de la sostenibilidad Universitaria.

## Objetivo

Impulsar entre las distintas Instituciones Universitarias y de Educación Superior del Área Metropolitana del Valle de Aburrá, un acuerdo tácito de voluntades institucionales que permita a través de un acuerdo de formalización entre sus directivas, identificar los principales desafíos que nuestro territorio enfrenta en el tránsito hacia la sostenibilidad, para que a través de la definición conjunta de estrategias, acciones y focos de acción, se puedan intensificar iniciativas interinstitucionales en todos los ámbitos de la educación y el aprendizaje.

## Resumen

Educar para el desarrollo sostenible es incorporar en los sistemas educativos y sus currículos los temas fundamentales del desarrollo sostenible como el cambio climático, la reducción del riesgo de desastres, la biodiversidad, la reducción de la pobreza y el consumo sostenible, permitiendo a la vez, que el ser humano adquiera los conocimientos, las competencias, las actitudes y los valores necesarios para forjar un futuro mucho mejor y verdaderamente sostenible.

La Educación para el Desarrollo Sostenible va más allá de la simple difusión de conocimientos, definiendo no solo el contenido del aprendizaje, sino también la pedagogía y el entorno del aprendizaje; exigiendo métodos participativos que motiven a los estudiantes y les doten de autonomía, a fin de cambiar su conducta; promoviendo la adquisición de competencias tales como el pensamiento crítico, la elaboración de hipótesis de cara al futuro y la adopción colectiva de decisiones. La Educación para el Desarrollo Sostenible ha de habilitar a estudiantes y docentes para transformarse a sí mismos y a la sociedad en la que viven mediante la adopción de estilos de vida sostenibles y convirtiéndolos en ciudadanos del mundo activos y participativos que contribuyan a crear un mundo más justo, pacífico, tolerante, inclusivo, seguro y sostenible.

Es desde esta perspectiva que desde la Universidad de Medellín y el papel de la Maestría en Gestión y Transformación de Ciudades Inteligentes y Sostenibles, se ha visibilizado a través de la generación de sinergias interinstitucionales entre las diferentes instituciones de educación superior



del Área Metropolitana del Valle de Aburrá una oportunidad para la generación de una verdadera transformación social; aunando esfuerzos alrededor de un gran proyecto que permitirá a través del esfuerzo conjunto y el empoderamiento interinstitucional, identificar los principales desafíos que el territorio enfrenta en el tránsito hacia la sostenibilidad, para que a través de la definición conjunta de estrategias, acciones y focos de acción, se pueda establecer un gran *pacto universitario por la educación para el desarrollo sostenible* que permita generar e intensificar iniciativas en todos los ámbitos de la educación y el aprendizaje a fin de acelerar los avances hacia el logro del desarrollo sostenible.

Los objetivos específicos del pacto se resumen de la siguiente manera:

- Identificar y categorizar el inventario de desafíos y estrategias de acción que las diversas instituciones de educación superior en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá, plantean y reconocen alrededor de la educación para el desarrollo sostenible.
- Desarrollar mecanismos de socialización/sensibilización de actores (estudiantes, profesores, empleados) que permitan un cambio de enfoque frente a la visión tradicional del desarrollo, en donde la educación se convierta en el instrumento idóneo para forjar el nuevo sistema de valores, competencias y conocimientos que consolidarán el impulso a mejores acciones alrededor de la gestión de la sostenibilidad en nuestra Universidad y en las demás instituciones de educación superior del Área Metropolitana del Valle de Aburrá.
- Desarrollar la propuesta de una cátedra interinstitucional sobre gestión de la Sostenibilidad, que abarque a las instituciones que hacen parte del Pacto Universitario por la Educación para el Desarrollo Sostenible.



Facultad de  
**Ciencias Sociales  
y Humanas**







**Práctica**

# Interacciones comunicativas a través de los entornos virtuales

Dubys Mary Ramírez Jiménez

[dmramirez@udem.edu.co](mailto:dmramirez@udem.edu.co)

**Programa académico**

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas (Electiva)

**Objetivo**

Fortalecer las interacciones comunicativas de los estudiantes de la asignatura Electiva TIC al realizar una investigación formativa empleando las herramientas colaborativas.



## Resumen

La asignatura Electiva TIC es una asignatura que se ofrece bajo modalidad virtual; como parte del seguimiento y del trabajo final, los estudiantes realizan una investigación formativa. Para ello, se emplea el aula virtual y algunas de las herramientas colaborativas que ofrece la *web*. El objetivo principal es que los estudiantes trabajen de manera colaborativa y generen interacciones comunicativas a través de la plataforma y de las herramientas colaborativas. Para realizar el trabajo, se crea un documento compartido, donde queda registrado el historial de ingreso y los aportes realizados por cada estudiante. A la vez que realizan el trabajo en línea, generan una bitácora en el curso, donde van contando los avances de la investigación. Por su parte, la docente hace la revisión y retroalimentación a través de las herramientas de comunicación que ofrece la plataforma, como son el foro, la video-conferencia y los mensajes de texto. De igual manera, envía comentarios de texto y grabaciones que se pueden realizar a través de las herramientas colaborativas.



**Práctica**

# Memorias de la Basura – Didácticas para la investigación

Oliver Augusto Tabares Osorio

[oatabares@udem.edu.co](mailto:oatabares@udem.edu.co)

**Programa académico**

Ciencias Sociales y Humanas, Pregrado (Electivas)

**Objetivo**

Promover prácticas investigativas en los diferentes campos del saber a partir de archivos documentales y objetos logrados en los desechos (centros de reciclaje, “carretilleros”, anticuarios, mercados populares, tianguis) de las ciudades.

## Resumen

*Memorias de la basura* es una práctica investigativa —estratégica y alternativa— derivada del campo de la Arqueología Urbana, que posibilita nuevos horizontes metodológicos y de comprensión, para la producción de nuevo conocimiento científico social y que, para fines de esta propuesta, se suscribe a la educación como una didáctica para investigar.

Consiste en la generación de investigaciones en escala micro-histórica a partir de las intuiciones, indicios y sospechas que se activan en la imaginación del investigador tras los hallazgos archivísticos y documentales producidos en las basuras o desechos de las ciudades, para luego así, ampliar el horizonte comprensivo de los procesos sociales, educacionales y culturales que se presentan en las urbes. Son historias rescatadas del desecho que sirven como estratigrafías para estructurar dialógicamente investigaciones en ciencias sociales que ayudan al entendimiento de las diferentes espacialidades y temporalidades en las maneras de estar juntos como sociedad, a través de los hábitos y las prácticas de la gente “común” para así luego, comprendernos como colectividad. Reiterando, desde pequeñas historias fragmentadas, que terminan estando conectadas en nuestra memoria común.

En su mayoría son construcciones de relatos de personajes cotidianos y anónimos -que no tienen historia, que no tienen memoria, que no tienen rastros ni rostros pero que dejan en el desecho a manera de “*Cisne Negro*”<sup>1</sup> un indicio, una huella o una traza, después de fenecer o —quizás desaparecer— y que en suma sus vestigios, estructuran los espacios y devenires de la historia misma de las ciudades. De nosotros mismos como historias conectadas.

---

1 *Cisne Negro* es un suceso con los tres atributos que siguen. Primero, es una rareza, pues habita fuera del reino de las expectativas normales, porque nada del pasado puede apuntar de forma convincente a su posibilidad. Segundo, produce un impacto tremendo. Tercero, pese a su condición de rareza, la naturaleza Humana hace que inventemos explicaciones de su existencia después del hecho, con lo que se hace explicable y predecible.



La práctica consiste en hacer recorridos por lugares de la ciudad donde se almacene, comercialice o coleccionen artículos de desecho. También implica adquirir el hábito de hacer tamizajes periódicos a mercados populares, basureros o centros de acopio de material de reciclaje —especialmente papel—, para la consecución de materiales documentales que sirvan como elementos estructurantes de la historia. De la misma manera, se precisa de la construcción de redes de apoyo e información con agentes recicladores y recolectores, instituciones oficiales y privadas, vendedores ambulantes (mercado de pulgas, tianguis), carretilleros, habitantes de calle, anticuarios y coleccionistas.

Luego de lograr algún material documental, se hace un proceso de manejo y tratamiento biológico seguro, lo mismo que un proceso de identificación y clasificación. Es decir, convertir el material en archivo, teniendo en cuenta siempre que es la imaginación quien determina el rumbo del proceso. Pues el archivo en sí no existe, entretanto no haya de por medio un interés —científico social— por descubrir nuevos mundos. Es en este punto donde comienza la generación de otros conocimientos alternativos que pondrán en función a la ciencia.





Facultad de  
**Comunicación**







**Práctica**

# Laboratorio de Marca Agenciauto

Ana Catalina Quirós Ramírez

[acquiros@udem.edu.co](mailto:acquiros@udem.edu.co)

**Programa académico**

Comunicación Gráfica Publicitaria

**Objetivo**

Articular esfuerzos entre la academia y el sector productivo, para la implementación de un programa de promoción y reconocimiento de la comunicación estratégica en las organizaciones, permitiendo que los estudiantes del Programa de Comunicación Gráfica Publicitaria resuelvan problemas de comunicación en un contexto real, denominado *Laboratorio de Marca Agenciauto*.

## Resumen

El *Laboratorio de Marca Agenciauto* parte de un ejercicio real, con una necesidad real de Agenciauto en el área de la comunicación de marca, donde cada semestre Agenciauto se compromete a entregar un *brief* al que los estudiantes le dan respuesta, desde los conceptos de la asignatura. En esta metodología, la marca acompaña a los estudiantes en el proceso de investigación y el docente hace la dirección del desarrollo de creación de los estudiantes.

En este sentido, el *Laboratorio de Marca Agenciauto* es el proyecto de aula de la asignatura Línea de Énfasis I, Marca I y ha contado con la participación de la asignatura Taller Gráfico V.

Los proyectos que se han desarrollado para la marca son:

- *Rebranding* de “Pacho Carros”.
- Análisis del posicionamiento de la familia de autos Sandero y Sandero *Stepway*.
- Caracterización del consumidor de la sede Industriales.
- Relanzamiento de la sede Industriales de Agenciauto.

Beneficios del Laboratorio de Marca:

- Acerca el Programa a sus egresados (Analistas de Mercadeo de la Marca Agenciauto)
- Acerca a los estudiantes a las realidades del medio, cumpliendo la misión de la Universidad.
- Trabajo interdisciplinar entre:
  - Asignaturas del programa.
  - Los programas de la Facultad.
  - La Facultad de Comunicación y otras Facultades.

- 
- Sistematización de la metodología a través de:
    - La firma de un convenio de colaboración académica entre la Universidad y Agenciauto.
    - Certificación de participación de los estudiantes y profesores, por parte de Agenciauto.
  - Retribución al estudiante.
  - Es un piloto para la posterior implementación de la metodología, en otros sectores y/o empresas del mercado.

Este tipo de metodologías materializan la proyección social del programa, donde el estudiante, a través de la metodología del Proyecto de Aula, desarrolla actividades académicas que propenden por la formación humana, la conciencia social, la disciplina investigativa y la aplicación real de su saber en contexto, con la propuesta de campañas e investigaciones que acercan a los estudiantes a realidades del entorno y promueven el vínculo con los distintos sectores de la sociedad, fortaleciendo la relación Universidad-Empresa-Estado-Sociedad, como los pilares de desarrollo de comunidad.





**Práctica**

## Laboratorio en Comunicación

Ana Catalina Quirós Ramírez, Beatriz Eugenia Quiceno  
Castañeda y Verónica Heredia Ruiz

[acquiros@udem.edu.co](mailto:acquiros@udem.edu.co); [bquiceno@udem.edu.co](mailto:bquiceno@udem.edu.co); [vhruiz@udem.edu.co](mailto:vhruiz@udem.edu.co)

### **Programa académico**

Comunicación y Relaciones Corporativas

Comunicación Gráfica Publicitaria

Comunicación y Lenguajes Audiovisuales

## Objetivo

Vincular a los estudiantes de últimos grados de secundaria, a la Universidad y a la Facultad, a través de la enseñanza teórico-práctica de la planificación, diseño y ejecución de productos comunicativos que se puedan implementar en los medios escolares.

## Resumen

El Laboratorio en Comunicación es un programa de 4 sesiones, cada una de 4 horas, donde los estudiantes se desplazan a la Universidad de Medellín, para realizar actividades académicas dentro de los laboratorios que acompañan carreras del área de la comunicación. Estos espacios son orientados por profesores expertos en diferentes temáticas que los acompañan y orientarán de manera experiencial, sobre el quehacer de este tipo de carreras.

Las 4 sesiones del laboratorio de distribuyen de la siguiente manera:

## Fotografía

Temática: La fotografía como medio de expresión en comunicación.

Docente: Diego Augusto Arango Bustamante, profesional en Comunicación y Relaciones Corporativas, magíster en Educación. Docente de tiempo completo de la Facultad de Comunicación.

## Relaciones Públicas

Temática: Planificación de una campaña de relaciones públicas.

Docente: Ana María Suárez Monsalve, doctora en Estudios Latinoamericanos. Docente tiempo completo de la Facultad de Comunicación.

## **Comunicación Gráfica**

Temática: Definición del concepto de marca, su aplicación en piezas gráficas y contenidos para redes sociales.

Docente: Luis Rodrigo Viana Ruiz, publicista, magíster en Lingüística. Docente de tiempo completo de la Facultad de Comunicación.

## **Producción Audiovisual**

Temática: Creación del mensaje audiovisual y extensión a otras plataformas de comunicación.

Docente: César Cardona, profesional en Comunicación y Relaciones Corporativas, magíster en Comunicación Educativa. Docente de tiempo completo de la Facultad de Comunicación.

Esta práctica a su vez es un potente plan de orientación vocacional que, a través de una experiencia vivencial, le permite al estudiante conocer y apasionarse por la comunicación desde las miradas que ofrece la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín.

El laboratorio se cierra con una ceremonia simbólica, en la cual se les entrega a los estudiantes un certificado por su asistencia.





**Práctica**

# El concepto cinematográfico, la brújula del relato

Ángela Tobón Ospina

[altobon@udem.edu.co](mailto:altobon@udem.edu.co)

**Programa académico**

Comunicación y Lenguajes Audiovisuales

**Objetivo**

Comprender, analizar y aplicar los conocimientos adquiridos por cada uno de los integrantes del equipo, para desarrollar en conjunto un producto audiovisual argumental con altos



estándares técnicos y narrativos, desde la concepción de la idea del guion, hasta la proyección pública del trabajo terminado, pasando por cada una de las fases: desarrollo, preproducción, producción, postproducción y distribución del producto audiovisual. El cual no solo debe cumplir narrativa y técnicamente, sino que debe ser innovador y entretenido.

## **Resumen**

El cine está concebido como una herramienta narrativa de alto potencial, no solo porque genera desde el pacto ficcional, un espacio de entretenimiento para el espectador, sino que debe responder a una virtud de verosimilitud, en la cual el espectador reconoce su propia vida o se proyecta en situaciones que rodean a los personajes. Para lograr llegar a este punto de conexión, es necesario entender que el cine comprende un discurso argumentativo, es allí, donde la asignatura de cine argumental, se vuelve un acto responsable de sustentación del discurso estético, narrativo y conceptual. Para dicha asignatura se ha buscado desde la construcción del concepto, una brújula infalible que le permita al estudiante, construir discursos contundentes y de gran soporte argumentativo. Buscando responder con cada plano, cada diálogo, cada personaje, cada escenario no un para qué, sino siempre un porqué. Cada decisión artística debe ser argumentada y repensada para representar la vida misma y sentirse como espectadores representados.



**Práctica**

## La construcción de las partes para un todo

Ángela Tobón Ospina, Jaime Guerrero Naudín  
y Maryluz Cardona

[altobon@udem.edu.co](mailto:altobon@udem.edu.co); [jgguerrero@udem.edu.co](mailto:jgguerrero@udem.edu.co); [mcardona@udem.edu.co](mailto:mcardona@udem.edu.co)

**Programa académico**

Comunicación y Lenguajes Audiovisuales

## Objetivo

- Fortalecer los saberes específicos en la labor audiovisual.
- Comprender y asumir la disciplina de cada una de las etapas de la producción audiovisual desde las especialidades del gremio.
- Mejorar los procesos en la producción de una pieza audiovisual desde las especialidades, para obtener un producto de ficción de alta calidad y competitividad.
- Estimular el trabajo en equipo.

## Resumen

Desempeñarse en el campo laboral cinematográfico, no solo requiere de conocimientos técnicos y artísticos. El principio de formación de la asignatura Plan Variable se basa en la construcción de seres humanos, que, desde la buena coordinación de sus saberes específicos, confluyen en un trabajo grupal, solo allí se comprende la gran virtud que compone el éxito de un producto, solo si se trabaja desde el colectivo y no solo desde la individualidad.

Para llegar a dicho progreso en el campo laboral, es necesario comprender primero el funcionamiento de cada departamento, para así obtener un saber particular que permita potencializar las especialidades. Solo así se comprende las dinámicas del medio, construir desde las partes, la conformación de un todo; un equipo que respeta los saberes específicos los valora y como consecuencia comprende desde las buenas prácticas humanas, la importancia del trabajo colectivo. Esta asignatura modular, fortalece los saberes específicos, pero se compromete a formar ante todo seres humanos en convivencia constructiva, creativa y productiva.



**Práctica**

## Marca Personal–Portafolio

Benjamín Alexander Penagos Hincapié

bpenagos@udem.edu.co

### **Programa académico**

Comunicación Gráfica Publicitaria

### **Objetivo**

- Desarrollar a través de plataformas digitales el portafolio profesional de los alumnos del Programa de Comunicación Gráfica Publicitaria, con base en un proceso de curaduría y selección de los mejores trabajos ejecutados durante la carrera.

- Preparar y capacitar a los estudiantes para la vida laboral a través de simulaciones individuales y grupales de entrevistas de trabajo, de reflexiones objetivas sobre la realidad y el contexto laboral local, regional, nacional e internacional.
- Ayudar a definir y encontrar el perfil profesional de cada uno de los alumnos basados en sus competencias particulares, intereses, aptitudes y gustos, para que tengan mayor posibilidad de éxito en la vida laboral.
- Mantener, desde el Programa, el compromiso firme de la formación integral de profesionales y seres humanos que van más allá de lo que se solicita, encarando procesos creativos retadores donde el perfil humano y profesional son bastiones de desarrollo para un programa pertinente y alineado con las expectativas del medio, de la sociedad y de la institución.
- Visibilizar las buenas prácticas que se llevan a cabo dentro del Programa de Comunicación Gráfica Publicitaria.

## Resumen

La *Marca Personal* es un concepto de desarrollo personal que consiste en considerarse uno mismo como una marca, que al igual que las marcas comerciales, debe ser elaborada, transmitida y protegida, con ánimo de diferenciarse y conseguir mayor éxito en las relaciones sociales y profesionales. El proyecto de aula se centra en la definición de los perfiles profesionales, la creación de una hoja de vida creativa, el desarrollo de un portafolio digital que evidencie las competencias estratégicas, argumentativas, creativas, comunicativas, socio-afectivas, investigativas y tecnológicas de los alumnos. Se materializa la proyección y la responsabilidad social del Programa, donde los estudiantes desarrollan actividades académicas que propenden por la formación humana, la conciencia social, la disciplina investigativa y la aplicación real de su saber en contexto, con el desarrollo de su portafolio digital con fines prepararlos acertada y eficientemente a la vida laboral. Se acerca a los estudiantes a realidades del entorno laboral y competitivo y se promueve el vínculo con los distintos sectores de la sociedad y la industria, fortaleciendo la relación Universidad-Empresa-Estado-Sociedad, como los pilares de desarrollo de una comunidad. En este aspecto la demanda de prácticas de los alumnos ha estado en empresas como: Grupo Éxito, Grupo Nutresa, Comfama, DDB Colombia, Maccan Erickson, Ogilvy Colombia, Lobo, Pérez y Villa, Comfenalco, entre otras.



**Práctica**

## Todos para uno

**Carlos Alberto Corredor Lopera**

[cacorredor@udem.edu.co](mailto:cacorredor@udem.edu.co)

### **Programa académico**

Comunicación Gráfica Publicitaria

### **Objetivo**

Lograr la interacción entre los saberes de los 4 programas que ofrece la Facultad de Comunicación, para lograr un objetivo en común y conocer más claramente los objetivos de estudio, capacidades, habilidades y áreas de desempeño en común.

## Resumen

En el marco de la sexta versión del Concurso Interuniversitario de Derechos Humanos, propuesto por La Personería de Medellín, se invita a las distintas instituciones educativas a crear un ejercicio de comunicación, con el fin de generar consciencia en los habitantes de Medellín, hacia algún tema en particular, el cual para esta sexta versión fue la Participación Ciudadana.

Para dicho evento, se delega a los estudiantes de la asignatura de Plan Variable de Comunicación, asignatura que se caracteriza por ser del tronco común del plan de formación de la Facultad.

El producto que solicita el concurso es un video de tres minutos el cual sirva como herramienta para generar consciencia que todos los individuos tienen derecho a participar en las actividades y tomas de decisiones que afectan la ciudad, sin importar sus razas, credos, género, grupos sociales o limitaciones. La estrategia que se aborda está dividida en varias partes:

- Para tener una visión más amplia del problema a tratar y las posibles soluciones, se divide el salón de clase, en cuatro grupos, en el cual debe haber al menos dos estudiantes de cada uno de los programas, para que puedan analizar en conjunto, dicho problema y planteen distintas propuestas para el resultado del video.
- Una vez se tienen los 4 guiones, se hace la presentación de cada uno de ellos a todo el grupo, se analizan entre todos los estudiantes del salón las distintas salidas, y de igual manera se elige uno solo de los guiones para participar en el concurso en representación del grupo.
- Una vez se tiene el guion seleccionado, se lleva a cabo la producción del video, pero con la participación de todos los integrantes del salón. Cada uno asumiendo responsabilidades, de acuerdo con su conocimiento específico. Los integrantes del guion seleccionado serán las distintas cabezas de los departamentos de producción.



En pocas palabras, se parte de un trabajo en pequeños grupos, para finalizar con un gran resultado, en el cual se involucran todos los integrantes del salón, independiente si su guion fue seleccionado o no. Es así como se evita que se realicen 4 videos en corto tiempo y con pocas herramientas, ya que solamente hay 5 o 6 estudiantes a cargo, y se logre realizar una sola producción de muy alta calidad, pues que se trata de un *staff* de 25 estudiantes alrededor de un mismo objetivo.

Gracias a la implementación de esta metodología, se logró controlar muy bien los procesos y resultados del ejercicio, alcanzando la gran meta de ser la Universidad ganadora del concurso de Derechos Humanos de la Personería de Medellín por tercer año consecutivo.





Práctica

## Retos InCORPorate

Nicolás Armando Herrera Díaz, Nora Elena Botero Escobar, Ana María Suárez Monsalve, Diego Alejandro Morales Ospina y Beatriz Eugenia Quiceno Castaneda

[nherrera@udem.edu.co](mailto:nherrera@udem.edu.co); [nebotero@udem.edu.co](mailto:nebotero@udem.edu.co); [asuarez@udem.edu.co](mailto:asuarez@udem.edu.co);  
[damorales@udem.edu.co](mailto:damorales@udem.edu.co); [bquiceno@udem.edu.co](mailto:bquiceno@udem.edu.co)

## **Programa académico**

Comunicación y Relaciones Corporativas

### **Objetivo**

Desarrollar un ejercicio práctico que enfrente a los estudiantes del pregrado de Comunicación y Relaciones Corporativas, con problemáticas reales de comunicación en organizaciones de diferentes sectores, para que ellos brinden alternativas de solución en 24 horas.

### **Resumen**

Este ejercicio académico, se realiza desde el 2018-2.

Cada semestre, el comité organizador, conformado por la jefa del Programa y un equipo de profesores, eligen el reto que los estudiantes deben trabajar y solucionar en un poco más de 24 horas. Estos clientes pueden ser internos o externos a la Universidad, pero todos son empresas con problemáticas reales de comunicación.

Los estudiantes conforman agencias que se organizan de manera aleatoria. Eso hace que los mismos salgan de su zona de confort y trabajen con compañeros diferentes a amigos, lo que genera otros relacionamientos y se entrenan para una realidad laboral donde trabajarán con personas que no conocen.

Cada agencia atiende diferentes necesidades de comunicación estratégica que presentan los clientes. Ellos están en capacidad de dar solución a los retos planteados por cada organización a través de programas, proyectos, campañas y auditorías de comunicación.

Las organizaciones que acepten hacer parte de los retos deben disponer de tiempo y personas calificadas para atender las necesidades de información de los estudiantes para el desarrollo de la propuesta.



Los estudiantes que trabajan en los retos aplican los conocimientos obtenidos en diferentes asignaturas que han visto a lo largo de su carrera. Además, cuentan con el acompañamiento de los profesores de la Facultad, quienes les prestan asesoría para cada una de las etapas que deben surtir, hasta finalizar con la propuesta de solución.

El ejercicio finaliza al día siguiente con la sustentación de la propuesta de solución, ante los profesores de la Facultad y ante los clientes reales.

Las 4 versiones de Retos que se han llevado a cabo han contado con clientes como:

- Universidad de Medellín
- Taller de San José, Parroquia Santa María de los Dolores
- Mattis Inmobiliaria
- Asamblea Departamental de Antioquia
- Contraloría Departamental de Antioquia
- Ecotravesías
- Corporación *Mujeres que Crean*

Este ejercicio, además de ser una práctica pedagógica que incrementa los conocimientos de los estudiantes, contribuye de forma importante a la proyección social y el relacionamiento del programa con su entorno.





**Práctica**

# Acompañamiento en procesos enseñanza-aprendizaje

**Ricardo Andrés Becerra Agudelo**

[rbecerra@udem.edu.co](mailto:rbecerra@udem.edu.co)

## **Programa académico**

Comunicación y Entretenimiento Digital

## **Objetivo**

Presentar las estrategias utilizadas para acompañar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, a través de las TIC.

## Resumen

En esta presentación se muestran los diferentes medios tecnológicos que se utilizan en las clases presenciales, con el fin de acompañar a los estudiantes en los procesos de aprendizaje. Uno de ellos son las asesorías virtuales con encuentros sincrónicos, para que los estudiantes, sin tener que desplazarse hasta la Universidad, se conecten a una video-conferencia, y puedan aclarar dudas tanto de los contenidos temáticos de la asignatura, como de las actividades propuestas. Estas asesorías, generan un video, el cual es compartido con los estudiantes, para que lo descarguen y puedan tener siempre presente la retroalimentación y recomendaciones que se brindaron en la asesoría.

Otra gran estrategia es el uso de la plataforma “Uvirtual” para el acompañamiento de las clases, debido a que en ella se pueden publicar documentos de estudio como: PDF. y video-tutoriales propios, los cuales permiten al estudiante reforzar los temas vistos en clase. Incluso, aquellos estudiantes que por alguna u otra forma no pudieron asistir a clase, puedan ponerse al día de los temas vistos en ella.

Además, gracias al uso de la plataforma, se recogen todas las actividades y test de seguimientos, parcial y final, permitiendo a los estudiantes recibir retroalimentación de cada uno de ellos, y verificar sus notas gracias a la configuración que se tiene del libro de calificaciones que ofrece plataforma “UVirtual”, el cual va generando los promedios de acuerdo a las calificaciones que se realicen de las actividades propuestas, esto permite que se vayan verificando sus promedios antes de ser subidos al sistema de gestión de estudiantes.



**Práctica**

## Fondo de Apoyo a Cortometrajes Universidad de Medellín

Verónica Heredia Ruiz, César Alonso Cardona Cano  
y Alejandro Alzate Giraldo

[vhruiz@udem.edu.co](mailto:vhruiz@udem.edu.co); [ccardona@udem.edu.co](mailto:ccardona@udem.edu.co); [aalzate@udem.edu.co](mailto:aalzate@udem.edu.co)

**Programa académico**

Comunicación y Lenguajes Audiovisuales

## Objetivo

Fortalecer las producciones audiovisuales del Programa de Comunicación y Lenguajes Audiovisuales a través de la implementación de una bolsa concursable que impacte en la calidad e impacto de la obra audiovisual

## Resumen

Desde su creación, en agosto de 2002, el Programa de Comunicación y Lenguajes Audiovisuales de la Facultad de Comunicación ha tenido un importante crecimiento en su producción audiovisual, en cortometrajes de ficción, documentales y videoclips. Lo anterior, es el resultado de un esfuerzo institucional entre directivas, docentes y estudiantes, que ha permitido el fortalecimiento de los procesos de investigación-creación a través de proyectos de aula, la creación de experiencias metodológicas como la Maratón Documental, y el escenario de exhibición permanente como la Temporada de Cortos.

De hecho, estudiantes, docentes y egresados participan activamente con sus proyectos y producciones en festivales y concursos internacionales, nacionales y locales, lo que ha generado un impacto positivo en el Programa, sus procesos académicos y en la calidad de la producción audiovisual. Efectivamente, la obtención de premios y reconocimientos en los 18 años de historia de Comunicación y Lenguajes Audiovisuales da cuenta de la madurez y las fortalezas del pregrado, así como el impacto de los productos audiovisuales en escenarios de gran prestigio que avalan el quehacer y calidad de los procesos académicos de la carrera.

Los procesos de investigación-creación implementados en las diferentes asignaturas han permitido reconocer que uno de los mayores retos a los que se enfrentan los estudiantes a la hora de realizar sus producciones es la financiación. Por lo anterior, la Jefatura de Programa, con el aval de la Facultad de Comunicación, propone en 2017, a la rectoría de la Universidad de Medellín, un Fondo de Apoyo a Cortometrajes que le permita asignar estos recursos económicos a través de



concursos de mérito a las mejores producciones y equipos de trabajo, y que estimule la creatividad, la calidad de las producciones y la continuidad en la participación en festivales y concursos nacionales e internacionales del ámbito audiovisual y cinematográfico.

Esta iniciativa del Fondo de Apoyo a Cortometrajes se ha convertido en una buena práctica pedagógica y administrativa que ha impactado el proyecto de aulas de asignaturas como: Lenguajes Audiovisuales II: Plan Variable, Lenguajes Audiovisuales III: Realización documental y Realización Argumental y Línea de énfasis de Montaje. A la fecha, entre 2017 y 2019 se otorgaron recursos por 44 millones de pesos, que beneficiaron 42 cortometrajes realizados por estudiantes del programa de Comunicación y Lenguajes Audiovisuales de la Universidad de Medellín.



# Facultad de **Derecho**







**Práctica**

# Más valores mejor sociedad

**Claudia Helena Serje Jiménez**

clauserji@gmail.com

## **Programa académico**

Maestría en Derecho Procesal Contemporáneo

## **Objetivo**

Generar una cultura jurídica, desde la praxis pedagógica constructivista, humanizando la ciencia jurídica a través del aprendizaje activo y proactivo de los estudiantes, por medio de la herramienta didáctica, lúdica y reflexiva, soportada en valores, bajo la consigna: más educación mejor cultura jurídica.



## Resumen

Luego de 20 años de experiencia docente y directiva en programas de pregrado y postgrado en facultades y programas de derecho, desde la reflexión pedagógica, se pudo notar la necesidad de intervenir positivamente en el ejercicio profesional, formando no solo abogados, sino a mejores seres humanos a través del estudio de la ciencia del Derecho. Es indispensable retomar la axiología general y la axiología jurídica para, transversalmente, educar no solo al interior de las aulas de clases, sino fuera de ellas, utilizando la plataforma de las redes sociales para que también las personas que no son abogadas, incluso profesionales, pudieran comprender mejor los procesos, instituciones y sistemas jurídicos y judiciales, construyéndose una mejor cultura jurídica tanto interna (para los abogados), como externa (para los no abogados). A finales del 2016 nace “Más valores mejor sociedad (MVMS)”, como un proyecto académico basado en la experiencia pedagógica de hacer academia a través de las redes sociales complementando, interactuando y ampliando las actividades lúdicas, axiológicas y pedagógicas presenciales en programas de postgrados (especialización, maestría y doctorado). MVMS surge como una posibilidad, una necesidad y una oportunidad de poder integrar aspectos misionales curriculares como la docencia, la internacionalización, la transversalidad, la inclusión, la interdisciplinariedad, el adecuado manejo de las TIC, la investigación, la proyección social, desarrolladas desde la interlocución y retroalimentación inmediata y masiva, entre quienes deseen enseñar y quienes deseen aprender; desde la labor compleja de la innovación pedagógica. Esta experiencia está basada en los siguientes aspectos:

- Aplicación de un modelo pedagógico constructivista donde los conocimientos sean contruidos a partir de los preconceptos, replanteados por la participación activa y proactiva de los estudiantes, en el proceso de retroalimentación con el docente, frente al contenido desarrollado, dando un significado a lo aprendido.
- El desarrollo de competencias básicas teniendo en cuenta la reflexión y el replanteamiento de los valores, como presupuesto necesario para el desarrollo de competencias específicas como son las argumentativas, propositivas e interpretativas.
- Hacer de la evaluación educativa un instrumento integrador que evalúe procesos formativos, que se verán reflejados dentro de una calificación cuantitativa, pero que lleva inmersos componentes cualitativos.
- Fomento de las habilidades analíticas sobre realidades socio jurídicas.
- Permite propiciar el uso adecuado y útil de las redes sociales dando el destino positivo de comunicar con respeto y responsabilidad.
- Generación de una sinergia e interacción positiva entre los contactos y seguidores de las redes sociales como estudiantes por extensión de los módulos a cargo.
- Compartir conocimientos, lecciones de vida, análisis, conclusiones marcan diferencias positivas entre los estudiantes en las aulas de clase y los contactos en las redes sociales, evidenciando el rol de la educación como acto social, y el aprendizaje colaborativo.
- MVMS es una experiencia pedagógica, axiológica y social capaz de mover personas por sus ideas, de mover una sociedad a través de los cambios y transformaciones personales, capaz de llegar a mover al mundo por medio de la educación; pero sobre todo capaz de mover la educación mediante los valores.





## Práctica

# Viernes de aventura

Felipe Calderón-Valencia

[fcalderon@udem.edu.co](mailto:fcalderon@udem.edu.co)

## Programa académico

Derecho

## Objetivo

Facilitar la apropiación del conocimiento teórico del derecho a través de actividades prácticas y lúdicas combinando las metodologías del Seminario Alemán y el *Workshop*, enfocado en el uso de mecanismos jurídicos de derecho público y el ingenio de los jóvenes de la Facultad de Derecho.

## Resumen

El *Viernes de Aventura* es una metodología de evaluación continua. Combina el Seminario Alemán y el *Workshop* o taller. Esto se explica a continuación:

Primero, el *Viernes de Aventura* toma del Seminario Alemán el trabajo en clase con lecturas previamente entregadas por el profesor y preparadas por los estudiantes asistentes; dicha preparación consiste en, previo a la sesión, leer, analizar, anotar y resumir, si se quiere, las lecturas entregadas para ser comentadas en clase por los asistentes a través de preguntas que hace el profesor.

Segundo, el *Viernes de Aventura* toma del *Workshop* el trabajo que debe hacerse durante la sesión. Este trabajo está relacionado con las lecturas preestablecidas y la actividad está encaminada a formar una competencia del profesional del derecho. Al final se deja una misión (i.e. tarea) que debe cumplirse y hacerse un entregable; y el modo de, v.gr., entregar el entregable es con el uso de la plataforma Box (<https://www.box.com/home>).

El *Viernes de Aventura* permite extraer notas que se computan para dar una nota final. Las notas se toman con la calificación de cinco entregas; las cuales se cargan en la plataforma llamada *Box*.

Las sesiones tienen reglas: 1) asistir con el material leído y preparado; 2) participar en la discusión propuesta por el docente; 3) realizar la actividad para ser calificado. Reunir estas tres condiciones permite que el entregable del estudiante pueda ser calificado en un rango de nota entre dos (2.0) y cinco (5.0); siendo la primera la más baja y la más alta la segunda. El plazo de entrega se fija al final de cada sesión de *Viernes de Aventura*, es obligatorio. En caso de no asistir a la sesión, el estudiante puede presentar el trabajo, pero la nota no será nunca superior a uno (1.0) y puede ser cero (0.0).

Los valores de esta actividad metodológica de evaluación denominada *Viernes de Aventura* son la autonomía, el aprendizaje, el esfuerzo personal y el conocimiento.

Ética: en caso de plagio la nota será cero (0.0). Adicionalmente, se reportará de su conducta a las autoridades académicas competentes.



Práctica

# Mejoramiento curricular mediante la interdisciplina y las alianzas interinstitucionales

Jorge Iván Avendaño Mesa  
y Gladis Cecilia Villegas Arias

[javendano@udem.edu.co](mailto:javendano@udem.edu.co)

## Programa académico

Programa de Investigación Criminal (pregrado) en interdisciplina con el Ph. D. en Administración (postgrado)



## Objetivo

Autoevaluar la calidad del diseño curricular del programa de Investigación Criminal, a la luz de los aprendizajes propios de una estrategia de alianzas interdisciplinarias e interinstitucionales, el caso de la alianza con la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, tema Administración de Empresas, programa Doctorado en Administración.

## Resumen

Alianzas interdisciplinarias e interinstitucionales en curso se han orientado a perfeccionar el desempeño del programa de Investigación Criminal, bajo la modalidad de pares colaborativos, enfocadas al mejoramiento en las funciones sustantivas de Docencia, Investigación, Extensión, e Internacionalización.

En esta presentación se socializa el proceso, sus resultados parciales, y el impacto obtenido y en curso para el caso de la relación interdisciplinar con el doctorado en Administración de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas en la temática de Administración de Empresas aplicada a entender al crimen como negocio.



**Práctica**

# Experiencia de aprendizaje colaborativo para la construcción de litigios estratégicos para la protección al medio ambiente

**Mayda Soraya Marín Galeano**

maydasoraya@gmail.com

**Programa académico**

Doctorado en Derecho Procesal Contemporáneo

## Objetivo

Implementar una experiencia de aprendizaje colaborativo entre estudiantes y organizaciones sociales para la construcción de un litigio estratégico donde se identifique un conflicto ambiental generando acciones jurídicas para la protección al medio ambiente, a fin de identificar su capacidad transformadora de la realidad.

## Resumen

La asignatura sobre la cual se generó el espacio para la implementación de la buena práctica pedagógica fue el Seminario Avanzado I: Litigación Estratégica y protección al medio ambiente del Doctorado en Derecho Procesal Contemporáneo. Es así como, observando que dicho curso parte de dos conceptos: 1. el medio ambiente como un sistema conformado por la naturaleza y la acción del hombre y 2. la construcción de los litigios estratégicos, los cuales se reconocen dentro de la historia de las organizaciones sociales que han trabajado y aun lo siguen haciendo por la exigibilidad y las reivindicaciones de sus derechos (concesión de derechos laborales, a la seguridad social, derechos de las mujeres, entre otros). En este entorno, se propuso como objetivo general del curso: profundizar en el conocimiento del litigio estratégico para la protección al medio ambiente a fin de identificar su capacidad transformadora de la realidad. Para ello, se propuso una estrategia de la construcción del asesoramiento jurídico a una organización comunitaria de la región frente a un conflicto ambiental actual para que desde el intercambio de saberes entre: estudiantes del Doctorado y miembros de la organización social compartan lo aprendido desde las acciones que han realizado dentro del territorio y a su vez se retroalimenten acciones jurídicas estratégicas dentro de la organización.

En este sentido, el curso se dividió en tres partes para que dieran cuenta de: primero, una apropiación de los conceptos básicos como Justiciabilidad de los DESCAs- Derechos Económicos, sociales, culturales y medio ambientales; el acceso a la justicia en materia ambiental en América Latina y el Caribe; acceso a la información, la participación y la justicia en asuntos ambientales en



América Latina y en Colombia, la identificación de Conflictos los ambientales partir de los diferentes enfoques teóricos, elementos y diseños que pueden tenerse en cuenta para la implementación de un litigio estratégico, a partir del análisis de estudios de caso de Colombia: Santa Cruz del Islote, exigibilidad de políticas públicas de género en Medellín y Relleno de Doña Juana. Segundo, construcción del instrumento de recolección de la información que se va a aplicar en el trabajo de campo. Se seleccionó el Municipio de Cocorná-Antioquia, donde las organizaciones Cocorná consciente y Move-te, previamente habían señalado diferentes conflictos medio-ambientales: impactos por la minería, expansión urbana y micro centrales eléctricas. Teniendo en cuenta el contexto y los diferentes conflictos ambientales en clase se construyó entre los estudiantes y la docente una ficha antes de ir a campo, donde se da cuenta de: objetivo del trabajo de caso: ¿proponer unas acciones administrativas y judiciales que pueden presentar la comunidad de Cocorná–Antioquia frente a las necesidades expresadas por el colectivo. Tercero, la salida de campo y la sistematización conjunta de la experiencia con los aportes de los estudiantes y la docente. Se identificó que las problemáticas ambientales más actuales son la consecuencia del impacto ambiental de Hidroeléctrica El Popal, y las preocupaciones de la comunidad por las solicitudes a Cornare para diferentes proyectos de Pequeñas Centrales Hidroeléctricas (PCH). La docente realiza las devoluciones a la comunidad presentado dentro de otra asesoría jurídica, las posibles acciones administrativas y judiciales para la exigibilidad de los derechos medio ambientales vulnerados.





Facultad de  
**Diseño**

⋮





## Práctica

# Sinergia y co-creación en la enseñanza de Diseño de espacios

Jhon Eddison Arroyave Moncada

[jarroyave@udem.edu.co](mailto:jarroyave@udem.edu.co)

## Programa académico

Diseño y Gestión de Espacios

## Objetivo

Diseñar un espacio efímero dentro de la Universidad, como integración de dos asignaturas en el pregrado de Diseño y Gestión de Espacios, empleando la sinergia y la co-creación como estrategias de enseñanza.

## Resumen

El proyecto de diseño espacial efímero surge como una estrategia de integración entre las asignaturas Análisis de Materiales y Estructuras y Técnicas Constructivas que se ofrecen en cuarto semestre dentro del pregrado de Diseño y Gestión de Espacios de la UdeMedellín.

Entendiendo el sello particular de la formación de la Institución, que se fundamenta en la solución de problemas, y a su vez le aporta un diferencial en **gestión** como distintivo en la formación de la Facultad de Diseño, se desarrolla un proyecto durante el semestre y que hace parte de la Muestra Académica; este consiste en que los estudiantes de Análisis de Materiales y Estructuras diseñan un espacio de carácter efímero, el cual realizan a partir del diseño paramétrico aplicando conceptos como planos seriados, estructuras tensadas, paraboloides hiperbólicos y membranas, para lo cual realizan una maqueta a escala con infográfico, el docente acompaña todo el proceso y el producto final es presentado en una actividad de clase con el objetivo de que entre ellos mismos seleccionen el mejor proyecto basados en el diseño formal, el concepto y la viabilidad.

En este momento del proyecto se inicia el proceso de co-creación, pues el diseño seleccionado será el que se realizará, a tamaño real, por todo el grupo, allí se hace una organización entre los estudiantes como una empresa en donde deben definir roles, responsabilidades, costos, cronograma y actividades que demandan y estimulan la sinergia, pues a partir de esta etapa deben funcionar como una unidad que gestiona el Proyecto en su totalidad, con esto se busca hacer honor al diferencial de la formación del pregrado UdeM, el cual no solo se enfoca en el diseño sino también en la gestión, allí juegan un papel importante el trabajo en equipo, la colaboración, la resiliencia y el consenso, pues con la participación de los estudiantes de la asignatura Técnicas Constructivas se definen los materiales y los ensamblajes estructurales necesarios para su correcta ejecución.

Dos semanas antes de la Muestra Académica, los dos grupos de estudiantes ponen en práctica todo lo aprendido en ambas asignaturas y ejecutan directamente la compra de materiales, la producción, el montaje y desmontaje del espacio. Lo bondadoso de este proyecto académico radica en que los estudiantes se han enfrentado a la realidad que se vive en el sector del diseño, a partir de la simulación de una empresa real, en la cual han tenido que sobrellevar las dificultades al momento de instalar, han tenido que adaptarse al cambio y a la adversidad, a la dinámica del trabajo en equipo y a la presión de culminar el proyecto para la Muestra académica.

Con este ejercicio no solo se busca profundizar y poner en práctica los conocimientos teóricos de las dos asignaturas, sino que se pretende enfrentar a los estudiantes a la ejecución de un proyecto real, en donde el trabajo colaborativo, la creación colectiva y la sinergia son los protagonistas para el desarrollo de las competencias requeridas para el diseño y la gestión de proyectos en esta área.



**Práctica**

# Prácticas de una Facultad integrada

Juan Sebastián Arias Flórez

jsarias@udem.edu.co

## **Programa académico**

Diseño y Gestión de la Moda y el Textil

Diseño y Gestión del Producto

Diseño y Gestión de Espacios

## **Objetivo**

Transmitir las propuestas unánimes en una Facultad para tener coherencia en cada una de sus áreas de conocimientos. Replicar en la institución la experiencia del trabajo dinámico.

## Resumen

Trabajo de campo como ejercicio Real de los diseñadores

- Semana de la Virtualidad
- Uso de Uvirtual como herramienta hacia la 4ta Revolución Industrial; (evaluación final).
- Clase de inglés por asignatura.
- Muestra académica integrada
- Alianzas entre Facultades
- Unificación en el formato de evaluación para materias prácticas.
- Diseño de experiencias para UPA como activación de carreras.



**Práctica**

# Innovación Textil

Tatiana Jaqueline Unibio Rincón

tunibio@udem.edu.co

**Programa académico**

Diseño y Gestión de la Moda y el Textil

**Objetivo**

Desarrollar propuestas de innovación radical o incremental en bases textiles, dando respuestas a necesidades actuales del sector Moda.

## Resumen

Partiendo del enfoque general de la asignatura, de realizar un acercamiento entre los estudiantes y las innovaciones textiles que están teniendo lugar en la actualidad, se ha determinado que una manera muy eficaz de hacerlo es que ellos mismos realicen un desarrollo de creación en el ámbito de los textiles y/o fibras.

Si bien se define que el proyecto tendrá como resultado un producto y/o servicio en etapa temprana, para garantizar un proceso efectivo, éste se apalanca en la metodología del *Design Thinking*, estructurando la propuesta de la siguiente forma:

- Fase de Entendimiento:
  - Acercamiento inicial.
  - Descripción del producto / servicio / proceso actual.
  - Observaciones y entrevistas.
  - Análisis interno y externo de la propuesta.
  - Definición del proyecto.
- Fase de Exploración:
  - Ideación.
  - Experimentación.
  - Prototipado.
  - Co-creación continua.
- Fase de Materialización:
  - Testeo interno o Testeo usuario o Prototipo final.

Esta práctica ha permitido que los estudiantes exploren otras áreas, desarrollen alianzas, investiguen, experimenten y sobre todo, se salgan de la zona de confort en lo que a textiles se refiere, dando lugar así a bases textiles experimentales como cuero de corcho reciclado, textil de papel, cuero de aserrín, un textil que controla y disminuye la transpiración, mediante un proceso de impermeabilización piedra alumbre, y un proceso de plisado aplicado a las prendas infantiles que permite que la prenda “crezca” junto con el usuario, entre otros.



# Facultad de Ingenierías







Práctica

# Una mirada al *Monopoly* desde la tesorería

Diego Alejandro Monsalve Acosta

damonsalve@udem.edu.co

## Programa académico

Ingeniería Financiera

## Objetivo

Desarrollar habilidades de gestión de tesorería e impuestos desde la didáctica del *Monopoly*.

## Resumen

*Monopoly* es un juego de mesa didáctico con múltiples versiones comerciales, que se ha ido adaptando con el pasar de los años y los avances tecnológicos, pero conservando sus reglas, las cuales tienen como objetivo general la enseñanza de la administración de recurso, dinero y

propiedades. Este juego se convierte en uno de los primeros acercamientos a las negociaciones en sectores económicos, gastos fijos, inversiones, pagos de impuestos, endeudamiento y hasta ir a la cárcel por no cumplir con nuestras obligaciones tributarias. Todos los conceptos anteriores corresponden con el micro-currículo de gestión de tesorería y son fundamentales para el desarrollo de este; durante todo el semestre y se aplican a sectores reales y profesional que todos dentro de nuestra academia esperamos abordar. El reto del proyecto de aula consiste en complementar o ajustar las reglas de juego incluyendo conceptos propios de la gestión de tesorería como:

- Clasificación de empresas (régimen simplificado, común, autorretenedores, grandes contribuyentes, entre otros).
- Negociación entre las empresas.
- Facturación.
- Tributación.
- Tipos de impuestos.
- Flujo de efectivo.
- Negociación bancaria.
- Productos financieros.
- Servicios financieros.
- Banca rota.
- Insolvencia.
- Desembolsos.
- Registros tributarios.

El estudiante tendrá la libertad de adaptar los temas dentro del juego, diseñar estrategias y adaptar el banco como una entidad financiera de apoyo, que brinde a los jugadores, facilidades de acceder a productos y servicios financieros que le facilite llegar al objetivo final del juego. Se debe recordar que todas las modificaciones y productos deben ser del mercado y economía incluidos en las leyes nacionales.

La forma de calificar este proyecto es dependiendo de las cantidades de temas incluidos dentro de juego y su coherencia con el mercado y leyes colombianas.



**Práctica**

## Del campus a la vida

**Dora Luz Delgado G.**

[ddelgado@udem.edu.co](mailto:ddelgado@udem.edu.co)

**Programa académico**

Ingeniería Ambiental

**Objetivo**

Lograr que el curso de dinámicas socioambientales sea un laboratorio vivo, para incidir con alternativas de relacionamiento socioambiental y contribuya con una comunidad sostenible que aporte a la construcción del territorio.

## Resumen

El curso de dinámicas socioambientales, en su objeto de estudio, incide en las interacciones que se presentan en la relación sociedad, naturaleza cultura. En este sentido considera los conflictos ambientales como la oportunidad para comprender, analizar y valorar los procesos de participación social, que son fundamentales para contribuir en las soluciones ambientales. También comprende que es desde el ejercicio de indagación e investigación y análisis que se logra una mayor motivación de los estudiantes para lograr identificar diferentes estudios o necesidades de caso, que ayudan a desarrollar enfoques metodológicos para considerar alternativas de sostenibilidad. Es así como los proyectos de aula son el soporte que cruza el desarrollo del curso durante el período del semestre, que les permite a los estudiantes identificar diferentes dimensiones en las interacciones que son complejas en los sistemas ambientales. Uno de los resultados de este proceso es el sistema de gestión de la sostenibilidad “Campus vivo”, que nace de esta dinámica académica. También los semilleros de investigación se han nutrido de los logros en los proyectos de aula; además, son los estudiantes quienes también incorporan otros contenidos que le son propios a su formación profesional, los cuales están hoy en las agendas, locales, regionales y nacionales que permiten dar respuestas a los desafíos que se han requerido por las instituciones educativas como son los Objetivos de Desarrollo Sostenible y estos contribuyen a procesos académicos que se articulan los posgrados y con la proyección social universitaria.



**Práctica:**

# Diseño de Experimentos termodinámicos

Edison Alexander Agudelo

eaagudelo@udem.edu.co

**Programa académico**

Ingeniería Industrial

**Objetivo**

Comprender los fenómenos básicos termodinámicos a partir del diseño de experimentos simples de la cotidianidad.

## Resumen

Por equipos de estudiantes se asigna un fenómeno termodinámico sobre el cual cada equipo debe realizar y presentar a sus compañeros una práctica en la cual quede evidente el fenómeno. Adicionalmente, cada equipo debe entregar un escrito en el que se describa el fenómeno y el experimento de tal forma que dicho escrito sirva como fundamento para la elaboración de una base de guía de laboratorio.

Los fenómenos analizados deben evidenciar los principios de:

- Volumen, presión, temperatura.
- Cambios de estado.
- Ley cero de la termodinámica.
- Primera Ley de la termodinámica.
- Segunda Ley de la termodinámica.
- Entalpía, entropía.
- Energía interna.
- Balances de masa.
- Fenómenos adiabáticos, isotérmicos, isocóricos, entre otros.
- Ciclos térmicos.

Finalmente, el propósito es compilar diferentes experimentos que permitan el diseño posterior de un Laboratorio de Termodinámica para Ingeniería Industrial.



**Práctica**

# Metodología ABP aplicada al curso de Resistencia de Materiales

John Mario García Giraldo y Liliana González Palacio

[jmgarcia@udem.edu.co](mailto:jmgarcia@udem.edu.co); [lignonalez@udem.edu.co](mailto:lignonalez@udem.edu.co)

## **Programa académico**

Ingeniería Civil e Ingeniería de Sistemas

## **Objetivo**

Implementación de la metodología de Aprendizaje Basada en Problemas (ABP) focalizada en estudiantes del curso de Resistencia de Materiales del Programa de Ingeniería Civil.



## Resumen

La educación de la Universidad de Medellín se fundamenta en un modelo pedagógico cuyo objetivo fundamental es ofrecer una enseñanza libre y fomentar la cultura investigativa orientada a buscar la solución de problemas que ayuden a mejorar la calidad de vida de la sociedad. Buscando materializar el modelo pedagógico, se emplean técnicas y metodologías de aprendizaje activo donde se potencia el trabajo cooperativo, colaborativo, y la co-creación. Las nuevas estrategias orientan a los estudiantes hacia la búsqueda y la producción de nuevos conocimientos y su aplicación a entornos reales de trabajo frente a su futura implementación para la solución de problemas en su práctica profesional. Además de esto, las herramientas virtuales reportan beneficios en los procesos de enseñanza-aprendizaje y desarrollo personal, con sentimientos de satisfacción y orgullo frente a los resultados alcanzados, acercamiento a las realidades del entorno social en el que viven, y el fortalecimiento de los vínculos universidad-empresa. Como parte de la integración entre las funciones sustantivas de investigación y docencia, desde los programas de Ingeniería Civil e Ingeniería de Sistemas se desarrolla una iniciativa donde los resultados de un proyecto sobre educación virtual se emplean para impactar el curso de Resistencia de Materiales en el programa de Ingeniería Civil, curso que es fundamental para la formación del Ingeniero Civil y cuya aplicación es transversal a todas las áreas de conocimiento que desarrolla un Ingeniero Civil en su vida profesional.



**Práctica**

## Grupos piloto UOC Estructuras

John Mario García Giraldo

[jmgarcia@udem.edu.co](mailto:jmgarcia@udem.edu.co)

**Programa académico**

Ingeniería Civil

**Objetivo**

Implementación de una metodología de enseñanza-aprendizaje focalizada en estudiantes repitentes dentro de los cursos de la Unidad de Organización Curricular (UOC) de Estructuras en el programa de Ingeniería Civil.



## Resumen

En vista de los altos niveles de pérdida en los cursos de la Unidad de Organización Curricular de Estructuras en el programa de Ingeniería Civil, para el semestre 2020-1 se ha implementado una estrategia de apoyo integral a los estudiantes que han reprobado en períodos anteriores las asignaturas de iniciación en esta UOC como son Estática, Resistencia de Materiales y Geometría Analítica y Vectorial, con miras a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y focalizarse en mejorar las estrategias pedagógicas que se adapten a mitigar las dificultades de aprendizaje que presentan algunos de estos estudiantes y que no les permiten desarrollar las competencias mínimas de estos cursos. Esta estrategia es acompañada en conjunto por los profesionales de psicología del programa Aprender es una Nota de la Facultad de Ciencias Básicas de la Universidad de Medellín, quienes realizan un acompañamiento grupal e individual a los estudiantes del grupo piloto, y a su vez están direccionadas a fortalecer las técnicas de estudio con miras a disminuir las tasas de pérdida en estos cursos cuyos niveles de deserción oscilan entre el 55 % y 85 %.



**Práctica**

# Digitalización de pruebas evaluativas

Luis Bernardo Monroy Jaramillo

lmonroy@udem.edu.co

**Programa académico**

Ingenierías Industrial, Financiera, Energía y de Sistemas

**Objetivo**

Digitalizar la evaluación de los contenidos de la materia por medio de cuestionarios en la plataforma Moodle.

## Resumen

El entorno virtual de la materia contiene la información de la materia que se orienta en las clases, Tanto las clases de tablero tradicional como las que se orientan en la herramienta informática, tienen un video que explica, resume o profundiza el tema visto en clase. Esto permite que el estudiante preste atención en clase y pueda corregir, resumir o acceder a los apuntes de clase en caso de faltar a una sesión.

El entorno virtual tiene ejercicios de práctica y documentos teóricos de los temas, con lo cual el estudiante puede ahorrar papel y utilizar menos las descartables fotocopias.

El entorno tiene cuestionarios autoevaluativos que le permiten al estudiante medir la capacidad de resolver los problemas que se pretenden afrontar con los temas de clase y así prepararse para las evaluaciones.

Finalmente, el 100 % de las evaluaciones de la materia se hacen mediante cuestionarios, lo que conlleva a:

1. Menor tiempo en la calificación por parte del profesor.
2. Entrega y revisión inmediata de los resultados. El estudiante sabe después de completar las pruebas el resultado de sus calificaciones parciales de seguimiento **antes** de ser reportadas en el sistema, evitando la socialización de las notas por correo masivo y protegiendo los datos personales de los estudiantes, ya que sólo ellos tienen acceso a sus calificaciones en el entorno Moodle.
3. Mayor celeridad a la hora de corregir preguntas que pudieron tener errores en su diseño.
4. Menor consumo de papel e impresiones.
5. Mayor confidencialidad de la prueba, ya que las preguntas no salen del salón donde se tomó la evaluación.
6. Automatización en el proceso de grabación de calificaciones en el sistema, ahorrándole este tiempo al profesor y evitando los errores de digitalización.

- 
7. Mayor control contra el fraude:
    - a) Una misma pregunta puede diseñarse con diferentes parámetros o preguntar diferentes aspectos del mismo ejercicio que se evalúa.
    - b) Estas preguntas de igual enunciado y diferentes parámetros se sortean aleatoriamente entre los estudiantes que presentan la prueba.
    - c) Las preguntas aparecen en diferente orden en el cuestionario.
    - d) Las preguntas de opción múltiple muestran las opciones en diferente orden.
  8. El control contra el fraude permite que las evaluaciones se puedan presentar **sin vigilancia estricta** del profesor en horarios **fuera de clase**, de esta forma el valioso tiempo con el profesor en el salón se ve completamente aprovechado en el desarrollo de los temas.
  9. La ausencia de **vigilancia estricta** del profesor y la presentación de la prueba en amplios horarios puede permitir que algunos estudiantes que sufren de ansiedad con las pruebas, puedan presentarlas en sitios y situaciones más cómodos para ellos, esto puede reducir la tensión ante las pruebas y eventualmente mejorar la seguridad del estudiante para presentar unas posteriores.



**Institucional**







**Práctica**

# Promoción de estilos de vida saludable (actividad deportiva) a través de plataformas digitales y uso de las TIC

**Elkin Ramiro Serna Duque**

[eserna@udem.edu.co](mailto:eserna@udem.edu.co)

**Programa académico**

Pregrado–Bienestar

**Objetivo**

Promover el uso de las plataformas digitales y de las TIC en la formación integral de los estudiantes de pregrado y la comunidad universitaria a través de la actividad deportiva.

## Resumen

Dentro de la formación de los estudiantes de pregrado de la Universidad de Medellín, estos deben cumplir con el requisito de un curso en el área de cultura o deporte. Los cuales tiene como objetivo la formación integral y contribuir con la calidad de vida. Motivado por la líder de educación virtual y TIC y su grupo de trabajo, se realiza una propuesta de un curso que cumpliera con los objetivos del programa y apoyado con la plataforma digital y herramientas tecnológicas, se desarrolla el curso actividad deportiva bajo metodología virtual, la cual generó en muchas personas cierto rechazo e incluso fue objeto de burlas. Todos estos actos fueron un aliciente para continuar con el proyecto y demostrar que a través del uso de las plataformas digitales y herramientas tecnológicas es posible llegar a los estudiantes y cumplir con el objetivo de formación integral y promoción de estilos de vida saludable.

Se inició con un grupo de 15

estudiantes y esa primera experiencia fue un éxito y en el momento generó tanta demanda que se abrieron 3 grupos los cuales tienen vigencia hoy en día.

Los estudiantes que han participado de la actividad han manifestado que el curso ha sido de gran aporte y experiencia y algunos han replicado lo aprendido en su entorno social y laboral.

Para el docente ha sido un gran reto y sobre todo ha implicado convencer a muchas personas que, a través de las TIC, sí es posible brindar conocimiento y aprendizaje a partir del área de actividad física y deporte. Desde el 2007 aproximadamente se incursiona en el proyecto de metodología virtual. El aprendizaje y evolución como profesor es constante ya que las TIC día a día evolucionan, generando cada día un reto diferente. Con esta experiencia se puede manifestar que las competencias de aprendizaje se fortalecen gracias al uso de la plataforma digital, ya que los estudiantes disciplinadamente siguen los temas y actividades de aprendizaje, para posteriormente compartir en algunos casos su experiencia y pensamientos con los compañeros a través de las herramientas como foros y oficina virtual. Además, las actividades de evaluación permiten que el estudiante deba de aplicar su conocimiento y evidenciarlo, lo que garantiza de una u otra forma el aprendizaje.

# Índice

Editorial .....	3	El concepto cinematográfico, la brújula del relato .....	41
<b>Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas</b> .....	<b>7</b>	La construcción de las partes para un todo .....	43
El proceso de enseñanza–aprendizaje del patrimonio cultural a través de la representación gráfica y tridimensional .....	9	Marca Personal–Portafolio .....	45
Laboratorios en Economía .....	13	Todos para uno .....	47
Universalismo lingüístico, arte y cultura en la comprensión de un nuevo orden mundial .....	15	Retos InCORPorate .....	51
Seminario de Economía Aplicada .....	17	Acompañamiento en procesos enseñanza-aprendizaje .....	55
Pacto Universitario por la Educación para el Desarrollo Sostenible: “una oportunidad para intervenir sosteniblemente nuestro territorio” .....	19	Fondo de Apoyo a Cortometrajes Universidad de Medellín .....	57
<b>Facultad de Ciencias Sociales y Humanas</b> .....	<b>23</b>	<b>Facultad de Derecho</b> .....	<b>61</b>
Interacciones comunicativas a través de los entornos virtuales .....	25	Más valores mejor sociedad .....	63
Memorias de la Basura – Didácticas para la investigación .....	27	Viernes de aventura .....	67
<b>Facultad de Comunicación</b> .....	<b>31</b>	Mejoramiento curricular mediante la interdisciplina y las alianzas interinstitucionales .....	69
Laboratorio de Marca Agenciaut .....	33	Experiencia de aprendizaje colaborativo para la construcción de litigios estratégicos para la protección al medio ambiente .....	71
Laboratorio en Comunicación .....	37		

<b>Facultad de Diseño</b> .....	75	Diseño de Experimentos termo dinámicos .....	89
Sinergia y co-creación en la enseñanza de Diseño de espacios .....	77	Metodología ABP aplicada al curso de Resistencia de Materiales .....	91
Prácticas de una Facultad integrada .....	79	Grupos piloto UOC Estructuras .....	93
Innovación Textil .....	81	Digitalización de pruebas evaluativas .....	95
<b>Facultad de Ingenierías</b> .....	83	<b>Institucional</b> .....	99
Una mirada al <i>Monopoly</i> desde la tesorería .....	85	Promoción de estilos de vida saludable (actividad deportiva) a través de plataformas digitales y uso de las TIC .....	101
Del campus a la vida .....	87		



**Universidad<sup>®</sup>  
de Medellín**  
Ciencia y Libertad

*Setenta*  
Años de Ciencia y Libertad

