

Innovaciones pedagógicas en la UNIBE en el periodo febrero julio 2025"

1. Nombre de la experiencia

La tecnología como recurso necesario, preparando al profesional con herramientas tecnológicas

2. Carrera, curso, semestre

Lic. Nutrición, 2º, 3º

3. Docente responsable

Q.F. Pedro Javier Martinez

4. Objetivo/s

- Desarrollar competencias digitales en los profesionales mediante la formación en el uso de herramientas tecnológicas actuales, con el fin de brindar alternativas pedagógicas.
- Integrar el uso de tecnologías emergentes en los procesos de aprendizaje enseñanza, fomentando la adaptabilidad al cambio y la innovación constante en entornos laborales dinámicos.
- Incorporar estrategias didácticas apoyadas en tecnologías digitales, con el propósito de diversificar los recursos pedagógicos y atender a distintos estilos de aprendizaje, consolidando así una práctica educativa inclusiva, significativa y contextualizada.

5. Desarrollo de la experiencia

Posterior al desarrollo de los temas en las clases previas; se ha iniciado la clase solicitando la conectividad y disponibilidad del celular; el docente ha creado previamente un cuestionario interactivo en la plataforma Quizziz, donde se ha incluido los temas sobre "Formas farmacéuticas y vías de administración" correspondiente a la explicación dada por el docente en la clase anterior.

Los estudiantes han ingresado a la plataforma, de forma a practicar el acceso a plataformas y/o aplicaciones y se ha indicado el código para conexión conformando 2 grupos de trabajo al azar (logrando incluso la integración de los estudiantes). Cada uno desarrolla las respuestas solicitadas en formato de selección múltiple, que se traduce en puntos acumulables para el grupo de trabajo conformado. Finalmente, el grupo que ha desarrollado o acumulado mayor puntaje gana, generando una competencia sobre los conocimientos fijados previamente.

6. Materiales y recursos empleados

Celular individual, internet, acceso a navegador web, Plataforma Quizziz.

7. Logros

Espacios de trabajo entretenido, en tiempo real, aprendizaje al vuelo, verificación de conceptos, detección de debilidades y fortalezas en la fijación de conocimientos dados en las clases anteriores, preparación para evaluaciones posteriores (examen), enfoque e interés del estudiante en los temas desarrollados, autocorrección, utilización de resultados para inclusión en el proceso.

8. Testimonio del docente

La consulta posterior al término de la actividad sobre el sentimiento de los estudiantes, “les gustó?” y la respuesta generalizada con la aceptación y satisfacción de realizar una actividad diferente, innovadora y que despierte el trabajo individual, grupal y competitivo de forma positiva y asociado a los temas desarrollados, genera una satisfacción generalizada tanto en los estudiantes como en el docente.

9. Aporte de la buena práctica docente

Empleo de tecnologías de la información y la comunicación

Representa una práctica innovadora centrada en la integración efectiva de herramientas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El principal aporte de esta experiencia radica en el fortalecimiento de las competencias digitales en los futuros profesionales de la salud, mediante el uso pedagógico de plataformas interactivas como Quizziz. Esta herramienta permitió transformar una clase tradicional en una dinámica participativa, competitiva y colaborativa, donde el uso del celular, a menudo considerado una distracción, fue resignificado como un recurso educativo fundamental.

La metodología empleada no solo incentivó el aprendizaje activo y el compromiso estudiantil, sino que también promovió la inclusión, la autoevaluación y la identificación de fortalezas y debilidades en el proceso formativo. La creación de equipos aleatorios fomentó la integración entre pares, el trabajo en grupo y el desarrollo de habilidades blandas, esenciales para el entorno profesional.

Desde la perspectiva docente, esta práctica evidenció un cambio positivo en la actitud del alumnado frente a los contenidos curriculares, despertando interés, motivación y una percepción positiva hacia el aprendizaje basado en tecnología. La satisfacción expresada por los estudiantes al concluir la actividad reafirma el valor de incorporar estrategias innovadoras que vinculen contenidos académicos con recursos digitales, generando experiencias educativas más significativas y contextualizadas.

Ejemplos de buenas prácticas: Trabajo interdisciplinario. Implementación del sistema de créditos: actividades que reforzaron conocimientos y evaluaron resultados deseados.
Empleo de tecnologías de la información y la comunicación. Uso de guía de iniciación a la investigación.

PROF. Q.F. PEDRO JAVIER MARTINEZ