

Aplicando la innovación y creatividad con Canvas Studio en las clases de componente introductorio e intermedio de la Universidad Virtual UNITEC

Raúl Armando Martínez, Irma Cristina Pineda

Universidad Virtual, Universidad Tecnológica Centroamericana, UNITEC, Tegucigalpa, Honduras

Antecedentes

Las actividades de evaluación en los cursos virtuales seguían un patrón constante en cada período, lo que ya no era atractivo para las nuevas generaciones y propiciaba la repetición de plagios en tareas y foros. Ante esta problemática, surge el objetivo de proponer un enfoque pragmático utilizando herramientas con un proceso de cambio dinámico y periódico.

A través del diseño de actividades afines a las metodologías activas para promover un aprendizaje retador, la investigación, la creatividad y mayor protagonismo de los estudiantes en su experiencia de aprendizaje, surge el proyecto de innovación y creatividad con Canvas Studio por medio del cual se propone innovar las formas de evaluación en los cursos.

Desarrollo

El proyecto consistió en la adecuación de las actividades de aprendizaje, integrando elementos de aprendizaje retador y herramientas digitales que son parte de Canvas y que están a disposición del estudiante.

Para ello se identificaron los primeros cursos y sus docentes, se organizaron reuniones generales y específicas por cada curso, se orientó y dio seguimiento a los docentes en la aplicación de las metodologías activas, posteriormente se implementó en los *blueprints* de pregrado realizando los ajustes necesarios por curso en las distintas actividades (Fig. 1) y finalmente se llevó a cabo un piloto con los docentes y estudiantes para verificar la efectividad del proyecto.

Como resultado de este proceso se obtuvieron los siguientes logros:

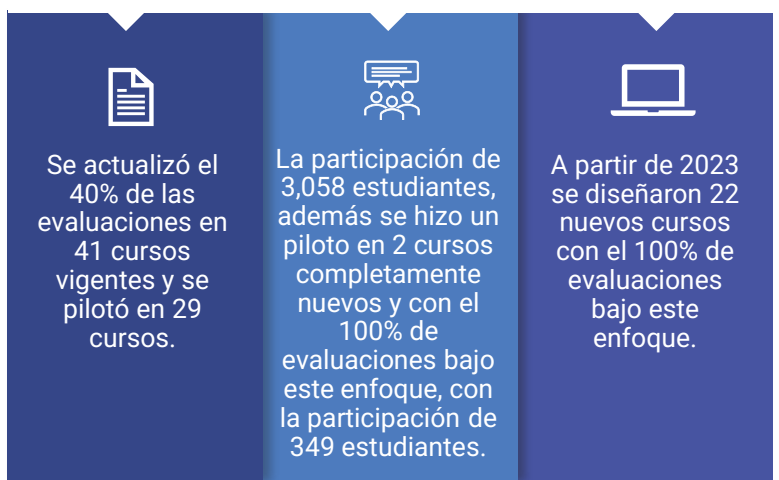


Figura 2. Resultados obtenidos en Universidad Virtual



Figura 1. Actividades desarrolladas en *blueprints*

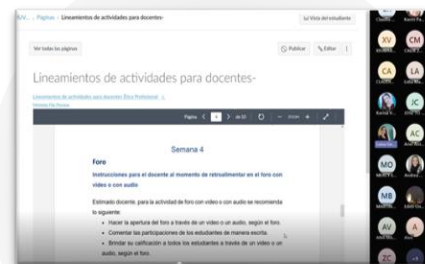


Figura 3. Reuniones sincrónicas con el equipo docente

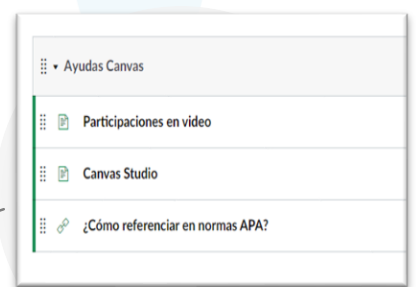


Figura 4. Recursos de apoyo

Se crearon recursos de apoyo y video tutoriales para el estudiante y el docente con el fin de facilitar la implementación.

Conclusiones

- La aplicación de esta innovación educativa a través de Canvas Studio permitió al docente fomentar la participación, la interacción y la comunicación activa en el curso.
- También permitió identificar y dirigir a los estudiantes en puntos claves a través de elementos multimedia.
- Propició la identificación del nivel de comprensión de procedimientos y desarrollo de ejercicios.
- Al estudiante le permitió desarrollar habilidades técnicas y blandas a través de la plataforma y dispositivos móviles

Contacto: raul.sauceda@unitec.edu.hn, irma.pineda@unitec.edu.hn

Conflicto de interés: ninguno