

OLIMPIADAS E9 UTEPSA: FORMACIÓN INTEGRAL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS EXTRACURRICULARES

Mónica Graciela Arauco Urzagaste

Universidad Tecnológica Privada de Santa Cruz/vicerektor@utepa.edu/ Bolivia

RESUMEN

En el documento se presenta la actividad lúdica Olimpiadas e9, como parte de la estrategia de implementación del Modelo Pedagógico e9 de Utepsa que, además de las asignaturas de cada programa de estudios, propone otras actividades complementarias para alcanzar el perfil genérico y común de egreso de Utepsa, que en síntesis consiste en la formación integral e integradora de profesionales

Palabras clave:

Ludificación, Modelo Pedagógico, Innovación Educativa

ABSTRACT

This document presents the ludic activity e9 Olmpycs, as part of the implementation strategy of Utepsa's E9 Pedagogical Model, which in addition to the curricula of each study program, proposes complementary activities to achieve the generic and common Utepsa graduate profile which in short, consists in the comprehensive and integrating training of professionals.

Keywords:

Gamification, Pedagogical Model, Educative innovation

1. ANTECEDENTES DE LA EXPERIENCIA

La Universidad Tecnológica Privada de Santa Cruz, es una universidad privada que fue fundada en 1994. La visión de la Universidad se expresa como: “Ser una, universidad referente y

reconocida a nivel nacional e internacional por su excelencia académica, investigación, emprendimiento, innovación tecnológica e impacto en el bienestar de la sociedad” y su misión se sintetiza en el lema “Educar para emprender y servir”. Actualmente se ofertan 18 programas de pregrado organizados en las Facultades de Ciencia y Tecnología; Empresariales, y Sociales Jurídicas y Humanísticas.

El Modelo Pedagógico Utepsa e9, fue desarrollado por un equipo de académicos durante aproximadamente dos años, considerando las recomendaciones de diferentes miembros de la comunidad, como estudiantes, graduados, docentes, familias, empleados, emprendedores, expertos en pedagogía, expertos en gestión universitaria y otras autoridades. Estos dos hitos (prepandemia) se constituyeron en elementos claves para afrontar el futuro de las acciones académicas de la UPDS que ya había previsto la fusión y vigencia del EVA con la implementación de una estructura de maletas didácticas en el marco del modelo educativo.

Figura 1: Representación gráfica del Modelo Pedagógico Utepsa e9.



Fuente: Elaboración propia

Como se evidencia en la figura 1, en este modelo se establecen los lineamientos psicopedagógicos para formar integralmente seres humanos competentes que se integran a la sociedad, con un alto sentido de emprendimiento, creatividad, innovación y servicio, para contribuir de manera efectiva al desarrollo económico, productivo, social, sostenible, científico,

tecnológico y humanístico; a través, de la combinación de nueve dimensiones de igual importancia, que interrelacionadas entre sí, dan equilibrio y armonía al proceso de enseñanza y aprendizaje.

El resultado final de la implementación del modelo aporta a la obtención de un perfil genérico de egreso integral, integrador único y diferente que genera valor para el mismo y para su sociedad. Se dice que es integral, porque integra nueve dimensiones de formación y es integrador porque tiene presente el contexto de los profesionales bolivianos. (Lino, Martínez, Flores, & Arauco, 2020). En ese sentido, se concretizan nueve dimensiones de gestión pedagógica de igual importancia, que interrelacionadas entre sí, se articulan y complementan de manera sistémica, dan equilibrio y armonía al proceso de enseñanza y aprendizaje, para lograr el perfil profesional genérico de egreso. A continuación, se describen las nueve dimensiones del perfil de egreso genérico del modelo e9.

1.1. DIMENSIONES DEL PERFIL DE EGRESO GENÉRICO DEL MODELO UTEPSA e9

Planificador y organizado: Durante toda su carrera, los estudiantes planifican sus actividades siendo conscientes de la importancia del orden y la estructura en los procesos, reconociendo sus logros como elementos de autovaloración y desarrollo, destacando los valores de responsabilidad, disciplina y superación.

Vinculado a su sociedad con actitud de servicio: El profesional de Utepsa, está orientado al servicio a su comunidad con valores como la solidaridad y la consciencia social. A lo largo de su proceso de formación, participa en actividades de vinculación con diferentes sectores de la sociedad, trabajando en aulas y laboratorios para a través de procesos de investigación y desarrollo, resolver necesidades de la comunidad.

Emprendedor e Innovador: El profesional Utepsa, tiene un espíritu emprendedor con orientación de servicio, por ello la experiencia académica de los estudiantes, además de una secuencia de asignaturas orientas al desarrollo de competencias para el emprendimiento, incluye la participación en roles protagónicos de los estudiantes en diferentes eventos de carácter nacional e internacional, que convocan al ecosistema emprendedor en diferentes actividades generando un marco de oportunidades.

Respeto de la cultura y está orientado a una vida sana: En la mirada integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, Utepsa comprende la importancia de la formación más allá de los

contenidos académicos, por eso promueve en sus estudiantes el respeto, valoración y sensibilización por la cultura y se promueven hábitos de vida saludable a través de diferentes actividades y también como parte transversal de los programas de estudio.

Investigador con pensamiento crítico: El profesional de Utepsa es un investigador que con pensamiento crítico, hace análisis profundos de las situaciones para dar soluciones eficientes a necesidades y problemas de la sociedad. Para lograr esto, cursa asignaturas en las que obtiene los conocimientos metodológicos y las destrezas para afrontar procesos de investigación y desarrollo y también participa en proyectos y programas desarrollados en alianza con Instituciones y Universidades para promover la investigación. Las líneas de investigación en Utepsa, están enmarcadas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Busca la mejora continua: Comprendiendo que su proceso formativo, no llega a considerarse nunca como completamente culminado por la necesidad de actualización permanente, el profesional de Utepsa, busca siempre posibilidades de mejora tanto en sus conocimientos, sus habilidades, actitudes y valores y desarrolla la capacidad de autoevaluación y la conciencia del aprendizaje durante toda la vida.

Usa soluciones tecnológicas: Es una persona digitalmente competente y utiliza las tecnologías para optimizar su desempeño profesional, así como para colaborar en entornos digitales de manera responsable. Para esto, además de los contenidos relacionados con tecnología aplicada a las competencias de cada profesión, se desarrollan programas de educación y transformación digital.

Líder comunicador centrado en valores: En Utepsa, se fortalecen y desarrollan las habilidades de liderazgo e inteligencia emocional tanto en el ámbito profesional como personal. De esta manera, los estudiantes lideran su propio proceso de aprendizaje, con una actitud positiva, responsabilidad y justicia y luego aplican estas competencias a su ejercicio profesional.

Integrado al contexto internacional: El profesional de Utepsa, conoce lo que sucede en relación con su carrera en entornos internacionales y tiene una visión amplia que le permite integrarse a contextos globales de diferentes maneras. En su proceso formativo participa de actividades de como intercambios, misiones académicas, clases espejo y participación en grupos de investigación internacionales.

Figura 2: Perfil de Egreso General Utepsa e9.



Fuente: Elaboración propia

Para la implementación del modelo, se han determinado acciones que, a efectos de descripción se agrupan como actividades curriculares y actividades extra curriculares, sin embargo el enfoque de Utepsa, implica una noción amplia del proceso de enseñanza aprendizaje y abarca un conjunto de experiencias fuera de la dinámica docente - estudiante dentro del aula favoreciendo la formación integral como se describirá más adelante en este mismo documento.

1.2. ACTIVIDADES CURRICULARES

Se entiende como actividades curriculares, directamente relacionadas con la currícula, es decir a las asignaturas y contenidos de estudio, desarrollados en función de un plan de estudios aprobado por diferentes instancias. Lo curricular, suele asociarse con lo formal, lo establecido y normado. (Torrez, 2003). Este sentido, para Utepsa, la implementación del nuevo modelo

pedagógico implicó: diseño de nuevos programas académicos, rediseño de los programas académicos actuales, adecuación de los programas actuales mientras se aprueban los rediseños en instancias estatales.

1.3. ACTIVIDADES CURRICULARES

Las actividades extracurriculares que aportan a la implementación del Modelo e9 son:

1.3.1 Centros operativos

En los que los estudiantes desarrollan competencias asociadas a sus carreras y al perfil genérico a través de actividades prácticas. Por ejemplo, el Centro de Emprendimiento e Innovación, a través del cual los estudiantes con la guía de sus docentes brindan asistencia a la comunidad emprendedora, asimismo, en el Observatorio de Mercados, donde los estudiantes desarrollan estudios de alto rigor científico para aportar con información fiable a diferentes rubros. De esta manera, además desarrollan competencias asociadas a lo procedimental y lo actitudinal y se genera vinculación en un marco de servicio.

1.3.2 Actividades didácticas de desarrollo integral

Son actividades didácticas que están relacionadas a una asignatura, pero que se desarrollan periódicamente en función de programas aprobados y de agendas establecidas durante la gestión en las que todos los estudiantes tienen oportunidad de participar. Estas actividades tienen un componente lúdico y desafiante, entre las más destacadas están el Desafío Extremo, la Feria de Proyectos, el Emprendemacht y como el más importante y el que se describirá a detalle en el resto del documento, las Olimpiadas e9.

2. JUSTIFICACIÓN Y PERTINENCIA

Las Olimpiadas e9, son parte de la implementación del nuevo modelo pedagógico descrito líneas arriba y consiste en una propuesta de secuencias didácticas que desarrollan la inteligencia emocional de los estudiantes. Las corrientes contemporáneas demuestran que en los contextos

emergentes, son más importante las habilidades humanas y los aprendizajes vitales, dejando incluso de lado la discriminación clásica entre habilidades duras y blandas y haciendo énfasis en las habilidades integrales que buscan la formación de una persona que tenga conocimientos pero sobre todo humanidad en el sentido de saber conocerse, relacionarse, ser creativo y crítico (Aragay, 2021).

Esta actividad tiene un importante componente lúdico, y la participación de los estudiantes en actividades en un entorno distinto al del aula, genera una sintonía emocional adecuada y fomentando el trabajo el trabajo en equipo, la tolerancia, el juego justo, etc. Diferentes publicaciones académicas presentan evidencia de que la ludificación implica mayor motivación y que por lo tanto podría tener un efecto positivo en el logro de objetivos y en la satisfacción de los estudiantes mejorado incluso los niveles de retención. (Sailer, Hense, Mayr, & Heinz, 2017).

Además de estos objetivos de orden pedagógico, las Olimpiadas e9, son una manera de difundir el nuevo modelo entre la comunidad.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Aportar a la implementación del modelo pedagógico e9 en los programas de pregrado.

3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Desarrollar en los estudiantes competencias relacionadas con las nueve dimensiones del modelo e9, promoviendo de manera especial competencias de emocional y actitudinal.

Posicionar el nombre del nuevo modelo pedagógico entre la comunidad universitaria.

4. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La primera versión de las Olimpiadas e9, tuvo lugar en el mes de junio del 2022. El diseño de la actividad inició en enero de este mismo año y se tomó como referente conceptual principal para el mismo, la propuesta recogida por Pedormo y Rojas (2017) respecto a los pasos para el diseño e implementación de una actividad de este tipo, que en síntesis debe contemplar la reflexión

sobre las características de los estudiantes participantes, el respeto a sus habilidades, el nivel académico, sus experiencias previas, etc. A continuación, deben definirse claramente los objetivos de aprendizaje detrás de la actividad, en este caso el objetivo definido fue potenciar las competencias asociadas a las nueve dimensiones del perfil de egreso genérico propuesto por el modelo pedagógico e9. Finalmente, se trabaja en la determinación de las actividades que los estudiantes debían realizar. (Pedormo & Rojas, 2018).

Figura 3: Logotipo Olimpiadas e9.



Fuente: Elaboración propia

A continuación, se describe el detalle de la actividad:

La convocatoria llamó a presentarse en grupos de dos personas, a estudiantes de todas las carreras y de todos los niveles a una actividad con una duración de tres semanas, indicando que las pruebas se desarrollarían en cuatro etapas que se describen a continuación:

Etapas 1: El inicio; en esta etapa, se involucran las dimensiones 1 y 8 del modelo e9; Planificación y Organización y Liderazgo y Comunicación.

Los participantes participan de un torneo de paintball en el que son organizados en grandes equipos compuestos por las parejas participantes y reciben en un sobre el desafío de “rescatar la bandera” antes que el otro equipo. Para esto deben identificar a un líder y tienen un tiempo de 60 minutos para, después de hacer un recorrido por el campo planificar y organizar su estrategia haciendo también un uso eficiente de los recursos que tienen en cuanto a tiempo y materiales (balas de pintura). Durante el juego, la bandera es una analogía de un objetivo relacionado con metas profesionales, que va variando, puede ser un financiamiento, un asenso, una oportunidad del entorno, etc. Como criterio de evaluación, todos los equipos que capturaron la bandera pasan la

etapa 2.

Etapa 2: Laboratorio de Emprendimiento y Servicio; en esta etapa, se involucran las dimensiones 2, 3, 5 y 7; Vinculación y Servicio, Emprendimiento, Investigación, y Desarrollo tecnológico.

Nuevamente, las parejas, son organizadas en equipos de 10 personas (cinco parejas). Cada equipo, recibe un sobre con información sobre el entorno y el potencial del mercado para la comercialización de un producto. A partir de esto, los estudiantes tienen tres días para investigar sobre la elaboración de dicho producto y proponer un prototipo que se desarrollará en los laboratorios de la Universidad en una fecha asignada, con la supervisión de los docentes y encargados de laboratorio. Cada equipo debe explicar, de qué manera su propuesta es un aporte a la comunidad, y después de realizar el prototipo tendrá que hacer un testeo del mismo con la población de la comunidad universitaria. Para la evaluación, asisten representantes de colegios de profesionales que emiten una calificación con base en los siguientes criterios: Sostenibilidad, Aporte a la Comunidad, Factibilidad, Percepción del mercado prueba, en función de estos resultados el equipo con más puntaje pasa a la siguiente etapa.

Etapa 3: Aliados internacionales; en esta etapa se involucran las dimensiones 4, 6 y 9; Internacionalización, Cultura, Deporte y Vida sana y Mejora continua.

Nuevamente, se juntan aleatoriamente las parejas para conformar equipos más grandes, cada equipo representará a un país. Con base a una investigación breve tendrán que indicar cuáles son las oportunidades de vinculación profesional o laboral con este país desde una perspectiva económica y cultural. Para la evaluación, se invitan a miembros de la comunidad académica extranjeros que radican en la ciudad. Ellos en base a criterios de: innovación, precisión en los datos y representación cultural emiten una evaluación y de esta manera se selecciona a los participantes de la ronda final.

Etapa 4: Ronda final: Desafío físico; en esta etapa se involucran la dimensión 4; Cultura, Deporte y Vida Sana y todas las otras indirectamente.

Los participantes, en parejas, tendrán que vencer un circuito a manera de gimkana con diferentes pruebas asociadas a cada dimensión en la que el ganador se define por el mejor tiempo y por la resolución de las pruebas. Gana la pareja que desarrolle las pruebas en el menor tiempo y con el mejor porcentaje de acierto o resolución.

5. RESULTADOS OBTENIDOS

La actividad se desarrolló por primera vez el mes de junio del 2022. En este mes la población activa de estudiantes en Utepsa fue de 4000 estudiantes, de los cuales 500 se inscribieron al certamen, siendo el 12,5% de la población total de estudiantes. La participación masiva ya es un indicador positivo, por lo que además de lograr el objetivo de aportar al desarrollo de las nueve competencias del perfil genérico de egreso, se logró también el incremento del sentido de pertenencia del estudiante con la universidad (engagement) y el posicionamiento del modelo e9. Por otro lado, en un contexto emocional complejo derivado de la pandemia, esta actividad fue animadora para toda la comunidad universitaria y los estudiantes ganadores, recibieron el premio de un viaje a México a participar de un evento de emprendimiento organizado por una universidad aliada (Tecnológico de Monterrey), lo que representará una experiencia de crecimiento académico y personal para ellos. La actividad también favorece a la vinculación con la sociedad ya que durante las pruebas los estudiantes fueron evaluados por jurados externos representantes de otras universidades, empresas e instituciones.

6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CRÍTICA

Todavía no hay versiones de la actividad suficientes como para hacer una medición, sin embargo, por la cantidad de estudiantes y la encuesta sobre satisfacción general de la actividad, se puede evidenciar un resultado positivo que confirma la relación entre la ludificación, las motivaciones y las emociones lo que con certeza es un aporte a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje relacionado con el perfil de egreso general buscado por el modelo Utepsa e9. Por otro lado, es una práctica de innovación pedagógica que desafía los modelos tradicionales buscando siempre la innovación pedagógica correctamente fundamentada. Hacia adelante se valorará la opción de vincular esta actividad a una asignatura para garantizar la participación de todos los estudiantes.

7. AGRADECIMIENTOS

A Erika Cruz, Deyby Hurtado y Aidee Flores quienes fueron parte del equipo de diseño e implementación de la actividad

1. REFERENCIAS

Torrez, R. (2003). *¿qué y cómo es necesario aprender?* Quito: Fronesis.

Lino, R., Martinez, M., Flores, A., & Arauco, M. (2020). *Modelo Pedagógico Utepsa E*. Santa Cruz: Utepsa.

Aragay, X. (2021). Repensar la educación y dar un salto al cambio. (L. Miranda, Entrevistador)

Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Heinz, M. (2017). How gamification motivates. *Comput Human Behav*.

Pedormo, I., & Rojas, J. (2018). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación UCSC*.