



Con el objetivo de reconocer el esfuerzo que los profesores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes realizaron durante el periodo de contingencia por la COVID-19 para transformar, adaptar y proponer nuevos esquemas de forma creativa e innovadora para atender el proceso de enseñanza-aprendizaje que cada materia o disciplina demandaba; la Dirección General de Docencia de Pregrado impulsó el Premio a la Innovación Educativa 2022. A través del Departamento de Innovación Educativa se logró reunir la participación de 25 profesores de los diez centros académicos de la Universidad; así como a 14 expertos de instituciones de educación superior de México, de la Universidad Nacional de La Plata, en Argentina, y de la Universidad Nacional de Asunción, en Paraguay, quienes evaluaron los proyectos de acuerdo a las categorías de Innovación en la práctica docente y Tecnología Educativa. A continuación te presentamos a los tres mejores proyectos de cada categoría.

INNOVACIÓN EN LA PRÁCTICA DOCENTE *Proyecto: “De la virtualidad en casa a la realidad social a través del Diseño Industrial”* **Luis Arturo Dávalos Lomelí** **Departamento de Diseño Industrial Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción** A través de las plataformas virtuales, este proyecto logró vincular a los estudiantes, su aprendizaje y el trabajo del Taller de Diseño Social con el Colectivo de Mujeres de la comunidad de Los Parga, con el propósito de diseñar e implementar estufas ecológicas que permitieran mejorar las condiciones de salud y seguridad así como hacer más eficiente el consumo de leña, ya que en esta comunidad aún se utilizan estufas de fogón abierto que se alimentan de leña y que a largo plazo generan problemas respiratorios. El proyecto deriva del Taller de Diseño Social que tiene como propósito centrarse en las personas para abordar problemáticas complejas y proponer soluciones enfocadas al grupo de personas, en su mayoría en alguna situación de vulnerabilidad. Los ejes de la práctica innovadora integran la sistematización de actividades de aprendizaje estrechamente relacionadas entre sí, y la apropiación de conocimientos y desarrollo de habilidades de manera gradual y consistente; la vinculación en diferentes etapas del desarrollo del proyecto con diversos actores sociales y multidisciplinarios; y el trabajo colaborativo a partir de roles definidos para la construcción de aprendizajes sobre las fortalezas individuales y la exploración de áreas de interés. [gallery link="none" columns="1" size="large" ids="47890"]

Proyecto: Video consulta de enfermería para pacientes post COVID-19 **Mariely Acosta Álvarez** **Departamento de Enfermería Centro de Ciencias de la Salud** Este proyecto se adapta ante la necesidad de proporcionar un aprendizaje real a los estudiantes de enfermería sobre casos clínicos que ya no fue posible realizar directamente en las clínicas o las comunidades; por lo que el proyecto buscó innovar otros esquemas de simulación existentes para realizar un abordaje de necesidades reales de la vida cotidiana surgidas por la COVID-19 para pacientes con secuelas crónicas, tales como problemas respiratorios, salud mental alterada, entre muchos otros. Esta metodología de videoconsulta aplicada a pacientes reales fue posible para los estudiantes de la carrera de Enfermería de la UAA donde lograron aplicar sus conocimientos para valorar y dar seguimiento a pacientes; obtención de

diagnósticos y elaboración de planes de cuidados; dinámicas de retroalimentación con la profesora; investigación sobre la COVID-19 y secuelas; desarrollaron habilidades para usar la tecnología en el ámbito de la enfermería; y mantuvieron el acercamiento comunitario y compromiso social. Para la docencia, este proyecto permitió propiciar la búsqueda y construcción del conocimiento, continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje, motivar la formación profesional, intelectual, valoral y actitudinal de los estudiantes, usar tecnologías y metodologías activas, e incentivar la responsabilidad social del estudiante. **Proyecto: La investigación como herramienta formativa e integrativa en el estudiante de pregrado** **María Carolina de Luna López Departamento Ciencias Veterinarias Centro de Ciencias Agropecuarias** Ante la necesidad de la materia de Investigación Pecuaria que se imparte en el séptimo semestre de la Licenciatura de Médico Veterinario Zootecnista para acompañar y asesorar los proyectos de tesina de los estudiantes, se utilizaron las plataformas de Aula Virtual, Teams y correo institucional, así como la impartición de cursos DHI y sobre ciencia de datos para que los estudiantes desarrollaran habilidades para la búsqueda de información que enriqueciera sus proyectos de investigación. Este proyecto también integró la creación de un concurso de investigación para motivar a los estudiantes que seleccionó a las doce mejores tesinas. La innovación en la práctica docente para esta materia logró diversos beneficios para los estudiantes, entre ellos la realización de proyectos bajo un esquema de método científico, vinculación con fenómenos y problemas reales, entrenamiento intensivo para enfrentar retos, retroalimentación; la formación integral, argumentación y exposición de sus proyectos, adquisición de conocimientos y valores. **CATEGORÍA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA** [gallery link="none" columns="1" size="large" ids="47889"] **Proyecto: Tele laboratorio de redes usando clúster de virtualización** **Guillermo Domínguez Aguilar Departamento de Sistemas Computacionales Centro de Ciencias Básicas** El origen de este proyecto radica en que los alumnos de Ingeniería en Sistemas Computacionales y otras carreras afines cursan materias que demandan el trabajo directo con servidores para la instalación, configuración y activación de sistemas operativos de red y servicios que demandan las organizaciones para realizar sus funciones de una mejor manera y de forma rápida. Por lo que el proyecto implementado utiliza el concepto de *clúster de virtualización* a través de un tele laboratorio para ofrecerles a los alumnos la posibilidad de construir virtualmente los servidores que requieren, y así poder experimentar y trabajar en ellos sin importar el horario ni su presencia en las instalaciones dentro de la UAA. A través de este proyecto, se lograron diversos resultados en el aprendizaje de los estudiantes que se engloban en el aspecto motivacional, al identificar el involucramiento de la UAA con recursos y tecnología acorde a su formación profesional; desarrollo cognitivo y mejoramiento de habilidades para la solución de problemas reales; así como la investigación, aplicación y evaluación de instrucciones que en teoría deberían de obtener como resultados operaciones específicas, lo cual no siempre se logra si no se entiende y se siguen correctamente las indicaciones disponibles. **Proyecto: Tableta electrónica como pizarrón digital en la docencia virtual** **Fernando Ramos Gourcy Departamento de**

Ciencias Agronómicas Centro de Ciencias Agropecuarias Durante el periodo de la crisis sanitaria los docentes se enfrentaron al reto adaptar los espacios domésticos y los recursos al alcance para impartir sus clases, por ejemplo, el uso de pintarrones para la explicación de conceptos y procesos matemáticos; sin embargo, con el uso de la tableta como pizarrón digital se lograba obtener imágenes más nítidas y generar recursos que posteriormente se podían consultar por los estudiantes. Este proyecto surge como parte de la materia de Genética y mejoramiento vegetal en el semestre agosto-diciembre 2021; si bien emplea un dispositivo móvil que ya existía en el mercado, no fue sino hasta el periodo de pandemia cuando se comenzaron a buscar otros usos y explotar al máximo los recursos de la tableta. Uno de los principales beneficios con la implementación de este proyecto fue el incremento de los índices de aprobación además de mejorar la participación de los alumnos durante las clases virtuales. **Proyecto: Active schooling: learning together! Martha Elvira Rojas Díaz Departamento de Idiomas Centro de Educación Media** Para este proyecto se utilizaron diversas herramientas digitales para lograr captar la atención e interés de los alumnos de bachillerato que tomaban sus clases de manera virtual y de otros de manera presencial; a la par del uso de un dispositivo móvil propio para interactuar con los recursos y entre los propios compañeros. Entre las herramientas destacan Canva, Genially; avances o sinopsis de documentales; videos ilustrativos con contenidos relevantes acordes al programa de la materia; sitios web para la digitalización de actividades de gramática, vocabulario, escritura y comprensión auditiva que evitaron la impresión y uso de papel; videoteca auditiva, herramientas digitales interactivas para crear juegos, como Wordwall. El uso de las herramientas digitales en el marco de este proyecto generó múltiples beneficios para estudiantes y para el docente. Se adquirieron nuevos conocimientos y con la metodología propuesta se mantiene una invitación constante para usar las TIC's como alternativa para mejorar el aprovechamiento de los alumnos y los índices de reprobación. Los alumnos lograron un aprendizaje significativo del idioma inglés, no reprobaron y mostraron un mayor interés por los juegos y el contenido de la metodología propuesta, pero sobre todo, se sintieron motivados para continuar estudiando el idioma. Puedes ver a la presentación virtual a través de <https://vimeo.com/764286797> [gallery link="none" columns="1" size="large" ids="47888"]