



Entorno TIC en el aprendizaje de Gestión de Proyectos

TIC Environment in learning Project Management

 [Ivonne Paola Hincapie Zárate](http://orcid.org/0000-0001-8481-1078)  [Lina Magnolia Rangel Carreño](http://orcid.org/0000-0002-4243-4494)  [Hugo Ernesto Martínez Ardila](http://orcid.org/0000-0001-6893-0819)
<http://orcid.org/0000-0001-8481-1078>; <http://orcid.org/0000-0002-4243-4494>; <http://orcid.org/0000-0001-6893-0819>

ivonnehincapiezarate@gmail.com; limarangelc@gmail.com; hemarti@uis.edu.co
 Universidad Industrial de Santander



Palabras clave: enseñanza; aprendizaje; TIC; proyectos; gestión.

Keywords: teaching; learning; TIC; projects; management.

Introducción: las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) son usadas de manera transversal en distintos sectores como el educativo; en el cual, se han incorporado innumerables aplicaciones web que posibilitan el fortalecimiento de las estrategias didácticas y la elaboración de material de enseñanza. En ese marco, la Universidad Industrial de Santander (UIS), mediante el Acuerdo 277 de 2011, aprobó el programa de implementación de la política de apoyo a la formación por medio de TIC. En este, en función de la innovación, un grupo de docentes de la cátedra de Gestión de Proyectos, formularon un plan para rediseñar la forma de enseñar en esta área. Para ello, se tomó como principal soporte a las herramientas de Moodle y se incorporó un enfoque inclusivo para estudiantes de las ingenierías industrial y química.

Metodología: la herramienta TIC que se utilizó fue Moodle, la cual ofrece distintas opciones y conduce al estudiante, a través de la participación en distintas actividades, como foros, juegos, análisis de casos y la lectura del material allí depositado; en la enseñanza-aprendizaje de la Gestión de Proyectos. Cada uno de los seis grupos intervenidos tenía un espacio propio a partir de la asignatura matriz y por cada uno de los temas los estudiantes debían evidenciar la interacción con la plataforma, por medio de su participación en foros, la presentación de exámenes y cargue de trabajos y talleres. Además, las actividades mencionadas anteriormente se complementaron con un juego de roles, en el cual se simulaba, a través de la lúdica *Gestionando mi país*, un banco de proyectos.

Resultados: mediante la realización de este proyecto, se compartieron experiencias y conocimientos. Además, como colectivo docente, permitió reuniones para unificar criterios de la asignatura, compartir material, innovar en la práctica docente y mejorar en los procesos de planeación. Por otro lado, al incluir actividades lúdicas dentro de la asignatura, se propició la interacción extra clase con los estudiantes y se fomentó el uso de TIC dentro del aula, lo cual contribuyó a que las evaluaciones se realizaran a través de internet y se cuidara, con ello, el medio ambiente. Por último, el proyecto aportó al desarrollo de competencias, como el liderazgo, la comunicación, el trabajo en equipo, la formulación de proyectos y la capacidad de contextualizar, entre otras.



Conclusiones y recomendaciones: con el uso de herramientas TIC, en el proceso de enseñanza aprendizaje, se logró trasladar la academia al mundo virtual, en el que los estudiantes interactúan las veinticuatro horas del día en los trescientos sesenta y cinco días del año. En las clases se evidenció que el teléfono móvil era usado como herramienta, dado que allí repasaban los contenidos de cada día, y que esto permitía mantener la interacción entre el docente y los estudiantes fuera del aula física. De igual manera, a través de la implementación de las distintas estrategias, los estudiantes desarrollaron competencias para contextualizar, identificar y aplicar metodologías apropiadas para la formulación de proyectos. Además, aprendieron a establecer la viabilidad técnica y financiera de un proyecto, y trabajaron en actividades que les permitían reconocer sus responsabilidades sociales e identificar, a través de una situación descrita, las problemáticas de distintas poblaciones.

Resumen gráfico:

