

APRENDIZAJE

METODOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO EN CLASE

EDUCACIÓN SUPERIOR

Los **Programas de Educación Superior**, están dirigidos para personas profesionales en ejercicio. En el nivel **Bachelor**, se incorporan estudiantes que inician su formación de Grado, o están por completarlo y tienen un avance significativo en cuanto a créditos académicos. En el nivel **Maestría**, ingresan profesionales titulados que quieren ampliar su formación académica especializada con un mayor nivel de conocimiento.

Todas nuestras propuestas se fundamentan en aprendizaje andragógico constructivista, enfocado al mundo laboral y cualificación profesional.



Perfil y expectativas de estudiantes de **Bachelor**

- Jóvenes profesionales que buscan complementar su formación con conocimientos técnicos y habilidades prácticas aplicables en el ámbito empresarial corporativo.
- Estudiantes que inician su estudio de Grado.
- Estudiantes que completan su estudio de Grado (realizando un programa particular de 12 o 24 meses).
- Estudiantes interesados en adquirir una base sólida en administración de empresas, finanzas, marketing, recursos humanos, gestión corporativa, logística, etc.
- Tienen interés en la innovación, el emprendimiento y la mejora de procesos en las organizaciones.
- Están dispuestos para trabajar en equipo, comunicarse de manera efectiva y aplicar habilidades interpersonales en un entorno corporativo.
- Capaces de comprender las necesidades y objetivos de una organización empresarial.
- Han tenido limitaciones para seguir cualificándose; el título les permite acceder a cursos de posgrado, educación continua, o certificaciones con que pueden seguir creciendo profesionalmente.
- Enfatizan adquirir habilidades generales, competencias comunicativas, pensamiento crítico, trabajo en equipo, actualización tecnológica.
- Proactivos a participar en proyectos, prácticas profesionales o pasantías en empresas como parte de su formación.
- Motivados para lograr una rápida inserción laboral al egresar y crecer profesionalmente dentro de una compañía.

El énfasis debe estar en impulsar tanto el desarrollo de conocimientos técnicos como de habilidades blandas requeridas en el desempeño profesional en empresas.

Perfil y expectativas de estudiantes de **Maestría**

- Tienen experiencia laboral relevante en sus áreas de especialización. Esto les da una perspectiva práctica para complementar los conceptos teóricos.
- Buscan expandir sus habilidades blandas de liderazgo, comunicación, manejo de equipos, etc.
- Desean aprender nuevas tendencias y prácticas actualizadas en administración de negocios, liderazgo, proyectos ágiles, marketing, dirección estratégica, para estar vigentes y competitivos.
- Tienen interés en ascender a posiciones gerenciales o directivas. La maestría les da credenciales y conocimientos necesarios.
- Desean cambiar de industria o función gerencial y necesitan capacitación formal en nuevas áreas.
- Buscan acelerar su desarrollo profesional y aumentar sus oportunidades de networking.
- Tienen gran motivación por aprender debido a sus metas profesionales, pero su tiempo es limitado.
- Necesitan que los contenidos sean relevantes y tengan aplicación práctica inmediata en sus trabajos.
- Valoran metodologías flexibles y aprendizaje colaborativo con pares de diferentes industrias.
- Tienen facilidad para trabajar de manera independiente y autogestionar su aprendizaje.





PERFIL DEL DOCENTE BURÓ

Dado que las clases se realizarán de forma virtual sincrónica e híbrida (presencial según casos), a continuación, algunas recomendaciones adicionales para implementar metodologías de aprendizaje activo:

- Promueve la participación y el engagement de los estudiantes a pesar de la virtualidad.
- Cumple con el programa aprobado por la Dirección Académica con la secuencia de procesos adecuados a la metodología Buró.
- Prepara adecuadamente cada sesión. Prioriza el logro de una habilidad mediante el objetivo de la clase, el contenido a cubrir y la secuencia de actividades. Elabora una presentación, materiales y recursos de apoyo siempre publicados en la U Corporativa Buró.
- Establece reglas básicas con los estudiantes desde el inicio sobre el comportamiento esperado durante las sesiones virtuales, como estar puntual, encender la cámara, silenciar el micrófono cuando no se habla, levantar la mano para intervenir, entre otros.
- Alterna la exposición magistral con actividades prácticas, trabajos en grupos pequeños, discusiones guiadas, productos de aprendizaje durante la clase, para una mayor interacción y participación de los estudiantes.
- Evalúa el aprendizaje de los estudiantes de forma continua, con actividades aprobadas en programa, y como forma de evidencia de adquisición del conocimiento.
- Desarrolla habilidades para comunicar y liderar proyectos en entornos virtuales.
- Interactúa durante la clase con discusiones en breakout rooms sobre conocimientos aplicados según el programa, y constante análisis de casos aplicados.
- Utiliza simulaciones y juegos de roles durante la clase virtual sincrónica o cualquier otra modalidad según el programa.
- Aplica Aprendizaje basado en proyectos, retos, problemas y proyectos colaborativos, que respondan a la especialidad del programa.
- Graba las sesiones para que los estudiantes puedan revisar el curso, contenido y conocimientos posteriormente.



METODOLOGÍAS TAXONOMÍAS

Como aplicación de **“Aprendizaje para un mundo real”**, Buró Business School fundamenta el **Ciclo de Kolb**, como una metodología clave para el desarrollo de experiencias de aprendizaje.

El Ciclo de Kolb, puede relacionarse con dos metodologías taxonómicas:

- ➊ Taxonomía de Bloom digital (2001)
- ➋ Taxonomía de Marzano
- ➌ Aprendizaje invertido

Círculo metodológico de Kolb:

- Experiencia concreta (aplicar con un ejercicio el conocimiento por desarrollar).
- Observación reflexiva (recurso de análisis u observación, con interacción guiada).
- Conceptuación abstracta (exposición del conocimiento con recursos y debate, de parte del docente y del estudiante).
- Experiencia activa (ejercicio de aplicación para validar la aprehensión del conocimiento). Cuantitativas (con nota en portal académico), o cualitativas con retroalimentación inmediata del docente.



Taxonomía digital de Bloom:

- | | | |
|--------------|------------|-----------|
| ➤ Recordar | ➤ Analizar | ➤ Evaluar |
| ➤ Comprender | ➤ Aplicar | ➤ Crear |

Puedes relacionar el **Ciclo de Kolb** y la **Taxonomía Digital de Bloom**, para complementarlos en el proceso de aprendizaje y el uso de tecnologías digitales. Aquí hay una propuesta concisa de cómo se pueden relacionar:

Experiencia concreta (Kolb) - Recordar (Bloom):

- Uso de recursos digitales para presentar nueva información.
- Actividades de búsqueda y recopilación de datos en línea.

Observación reflexiva (Kolb) - Comprender (Bloom):

- Foros de discusión en línea para reflexionar sobre la experiencia.
- Creación de mapas mentales digitales para organizar ideas.

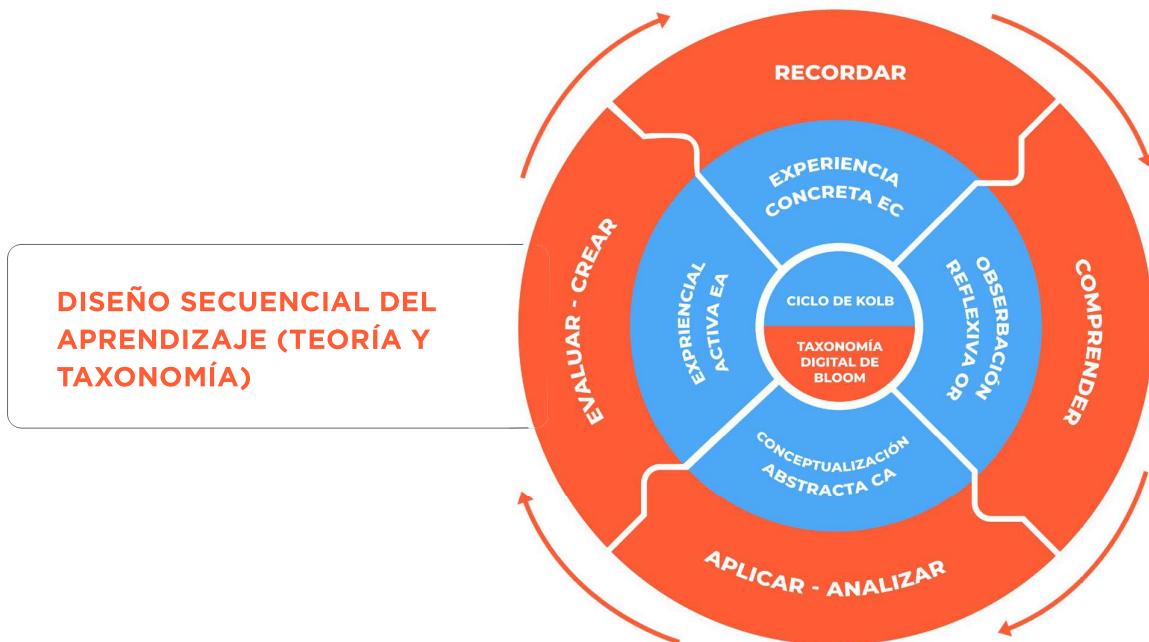
Conceptualización abstracta (Kolb) - Aplicar, Analizar (Bloom):

- Desarrollo de proyectos digitales aplicando los conceptos aprendidos.
- Uso de herramientas de evaluación en línea para autoevaluación.

Experimentación activa (Kolb) - Evaluar, Crear (Bloom):

- Creación de contenido digital (videos, podcasts, blogs) para demostrar el aprendizaje.
- Desarrollo de soluciones innovadoras utilizando herramientas tecnológicas.

Esta relación permite integrar el aprendizaje experiencial de Kolb con las habilidades cognitivas de orden superior de Bloom, aprovechando las herramientas digitales en cada etapa.

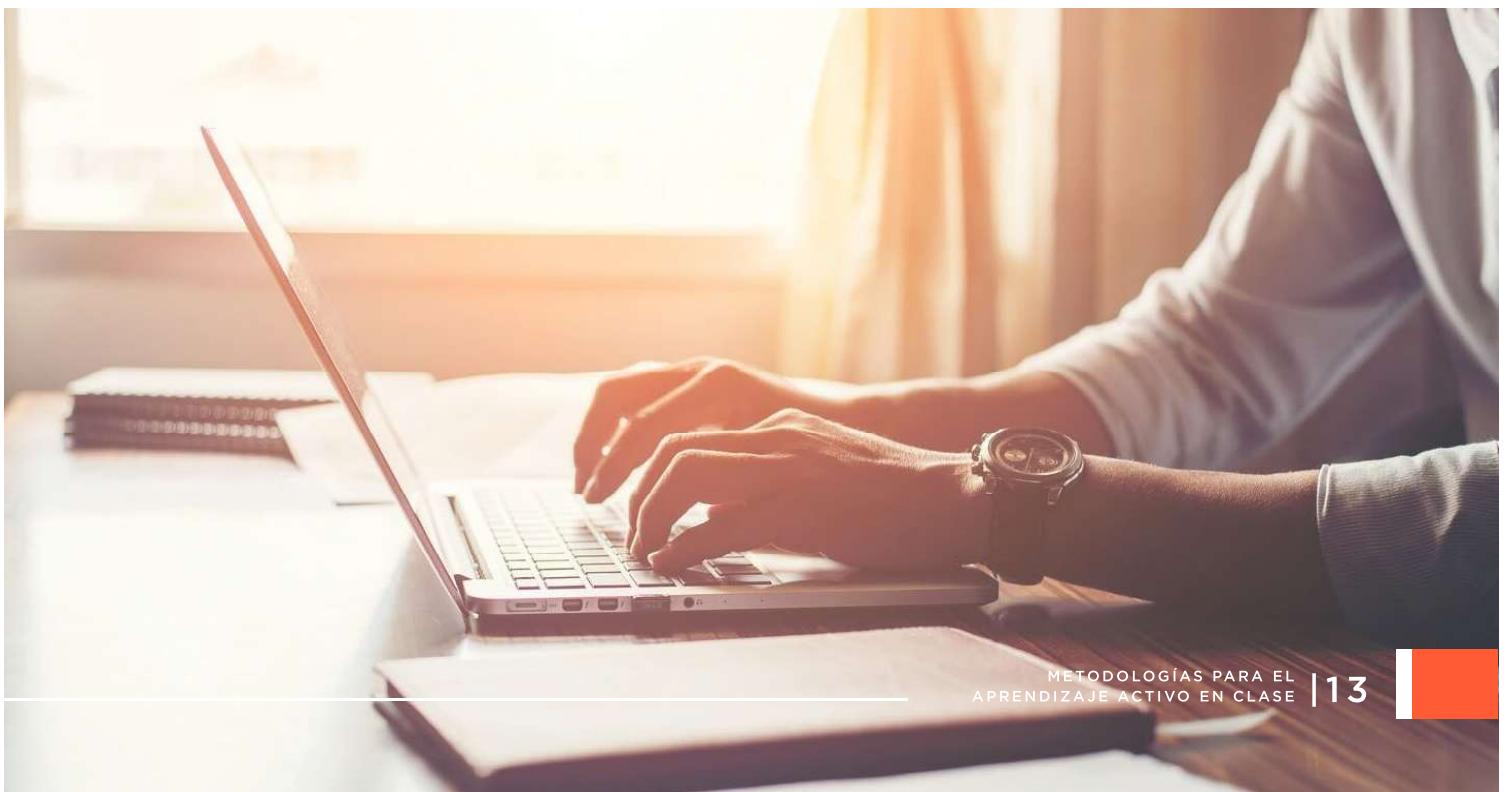


Aprendizaje invertido:

Conocimiento pre-clase, actividad de aprendizaje en clase, retroalimentación y refuerzo post-clase.

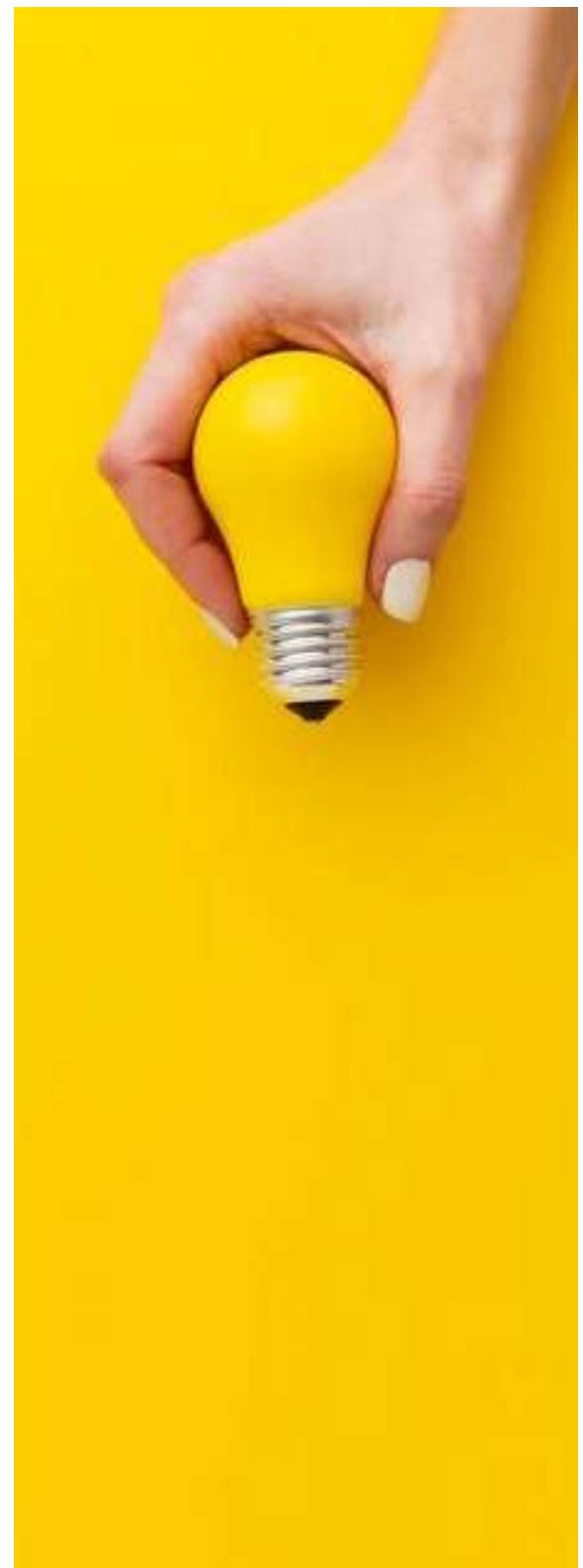
MEDIACIÓN TECNOLÓGICA VIRTUAL SINCRÓNICA

- Plataforma de comunicación (clase): Microsoft Teams.
- Comunicación en tiempo real: a través de la cuenta @somosburo.com y el chat respectivo de Teams (dentro y fuera de clase). Evitar otras formas de mensajería.
- Aulas virtuales: U Corporativa Buró (basada en Moodle). Todos los recursos de conocimiento, actividades de aprendizaje y calificaciones de evaluación deben implementarse en nuestra U Corporativa, exclusivamente.
- Integre herramientas colaborativas como Miro, Mural, Padlet.
- Pizarras digitales interactivas que permite la suite Office y las App de Teams.
- Promueve el uso de software de diseño para infografías, presentaciones, simulaciones, recursos audiovisuales, y otros que puedan utilizar los estudiantes.
- Diseñe talleres de co-creación con pizarras digitales interactivas.
- Clases invertidas: material asincrónico pre-clase para estudio con actividades, diálogo y puesta en común sincrónicas.



ALGUNAS IDEAS MÁS PARA DINAMIZAR EL APRENDIZAJE

- **Lluvia de ideas colaborativa:** Plantea una pregunta o tema relacionado con el contenido de la clase y pide a los estudiantes que aporten sus ideas, comentarios y perspectivas en tableros digitales colaborativos.
- **Debates en grupos pequeños:** Divide a los estudiantes en grupos de 3 ó 4 personas y asignales un tema o problema relacionado con el contenido de la clase. Los demás grupos deben debatir o rebatir la propuesta. Esta actividad promueve el pensamiento crítico, la argumentación y la escucha activa. Para esto puede ser muy práctico el uso de Foros en Moodle, en que puedan dejar sus aportaciones para ser vistas por los demás compañeros de la clase.
- **Resolución de casos prácticos:** Presenta un caso o situación real relacionada con el contenido de la clase y pide a los estudiantes que, de forma individual o en grupos, propongan soluciones o estrategias para abordarlo. Si hay interés en usar casos Harvard Publishing, puede consultar en la web, y en Buró BS, se hace a compra del caso para el grupo respectivo.
- **Presentaciones breves por parte de los estudiantes:** Asigna temas específicos a los estudiantes para que准备n una breve presentación de 5 a 10 minutos. Después de cada presentación, abre un espacio para preguntas y comentarios de los compañeros. Promuevan uso de presentadores online.
- **Juegos de roles o simulaciones:** Diseña situaciones o escenarios relacionados con el contenido de la clase y pide a los estudiantes que asuman roles específicos y actúen de acuerdo con ellos. Esta actividad fomenta el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la empatía.





INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN APRENDIZAJE

La implementación de sistemas de inteligencia artificial en el ámbito de la educación superior facilita la optimización de procesos pedagógicos mediante algoritmos de aprendizaje automático y redes neuronales profundas. Estos paradigmas computacionales permiten la personalización adaptativa del currículo, el análisis predictivo del rendimiento estudiantil y la automatización de tareas administrativas, incrementando así la eficiencia operativa y la efectividad educativa en entornos universitarios.

Crear textos:	 <i>ChatGPT</i>
Crear imágenes:	 <i>Leonardo AI</i>
Crear presentaciones:	 <i>Gamma</i>
Crear música:	 <i>Suno</i>
Crear mapas mentales:	 <i>Chatmind</i>
Crear logos:	 <i>Recraft AI</i>
Editar videos:	 <i>CapCut</i>
Planificar viajes:	 <i>Gemini</i>
Clonar voz:	 <i>ElevenLabs</i>
Transcribir audio:	 <i>Notta</i>
Para matemática:	 <i>Socratic</i>
Crear gráficos:	 <i>Microsoft Designer</i>



+(502) 2310-7700



Centro Gerencial Las Margaritas, Zona 10 | Torre I | Nivel 5.
Oficina 502 "A"



hzuniga@somosburo.com