



# DOCENTES QUE INSPIRAN

PREMIO A LA INNOVACIÓN DOCENTE



# PREMIO A LA INNOVACIÓN DOCENTE

## Ficha técnica

Rector

Dr. Javier Battilana Urbieto

Miembros del jurado del Premio a la Innovación docente

Dra. María de los Milagros Carregal Cazal

Dra. Claudia Reyes

Coordinación de la publicación:

Carolina Cáceres

Diseño y Maquetación:

Laboratorio de Diseño

Diseñadoras:

Bianca Aguayo

Rafaela Velázquez

Milagro Vera

Guadalupe Servin

# PRÓLOGO



## Dra. Milagros Carregal

La educación superior enfrenta hoy el desafío de formar profesionales capaces de responder a contextos complejos, dinámicos y en constante transformación. En este escenario, la innovación docente se constituye en un eje estratégico para garantizar la calidad académica, la pertinencia de los aprendizajes y el desarrollo de competencias que trasciendan el aula.

La Revista Institucional 2026 de la Universidad Columbia del Paraguay, titulada “Docentes que Inspiran”, representa una expresión concreta del compromiso institucional con la mejora continua y la excelencia educativa. A través de esta publicación, se visibilizan las experiencias más destacadas del Premio a la Innovación Docente 2025, las cuales evidencian prácticas pedagógicas transformadoras centradas en el aprendizaje significativo, la integración teoría-práctica y el protagonismo estudiantil .

Las iniciativas presentadas reflejan un cuerpo docente comprometido con la implementación de metodologías activas, el uso pertinente de las tecnologías, la interdisciplinariedad y la vinculación con el entorno social y productivo. Estas experiencias no solo fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que contribuyen a consolidar una cultura institucional basada en la innovación, la reflexión crítica y la generación de impacto.

Desde el Vicerrectorado de Excelencia Académica, valoramos profundamente el esfuerzo, la creatividad y el compromiso de nuestros docentes, quienes, mediante su labor cotidiana, impulsan la transformación educativa y aportan significativamente al cumplimiento de la misión institucional. Cada proyecto presentado en esta revista constituye un ejemplo de buenas prácticas que enriquecen nuestro modelo educativo y fortalecen los procesos de aseguramiento de la calidad.

Esta publicación no solo reconoce logros, sino que también se proyecta como un espacio de inspiración y referencia para toda la comunidad académica, promoviendo la consolidación de una educación superior innovadora, inclusiva y pertinente.

Reafirmamos, a través de esta iniciativa, nuestro compromiso con el desarrollo académico, la formación integral de nuestros estudiantes y la construcción de una universidad que responde con responsabilidad y excelencia a las demandas de la sociedad.



**Dra. Milagros Carregal**  
Vicerrectora de Excelencia Académica

# PREMIO A LA INNOVACIÓN DOCENTE



## Carolina Cáceres

En esta primera edición del Premio a la Innovación Docente, queremos expresar nuestro profundo reconocimiento a todas las iniciativas presentadas. Cada proyecto refleja el compromiso, la dedicación y la visión de nuestros docentes, quienes día a día transforman la experiencia educativa a través de propuestas creativas, rigurosas y centradas en el aprendizaje de los estudiantes.

Las experiencias compartidas demuestran que la innovación no es únicamente el uso de nuevas herramientas, sino la capacidad de repensar la enseñanza, integrar metodologías activas, articular teoría y práctica y generar entornos donde los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje.

Los proyectos presentados evidencian un esfuerzo notable por parte de sus autores para enriquecer la calidad educativa, explorar nuevas estrategias, incorporar tecnologías de manera significativa y diseñar experiencias auténticas que impactan de forma directa en el desarrollo de competencias relevantes para el mundo actual.

Cada docente que participó en esta convocatoria deja en claro que la innovación en nuestra institución es una realidad viva, sostenida por profesionales comprometidos, creativos y profundamente orientados al crecimiento de sus estudiantes. Su labor marca una diferencia tangible, no solo en sus aulas, sino también en la evolución de nuestro modelo educativo y en la cultura institucional que deseamos fortalecer.

Agradecemos y celebramos todas las iniciativas, que constituyen un valioso aporte para seguir construyendo una educación más pertinente, inclusiva y transformadora. Su trabajo inspira, motiva y traza el camino para futuras ediciones de este premio, consolidando a nuestra comunidad docente como una fuerza fundamental para la mejora continua.



**Carolina Cáceres**

Directora de Docencia y Evaluación



**Mg. Diego Javier Florentín**

## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:

EMP-75-65

Ingeniería en Marketing / Licenciatura en Marketing

Cátedra: Diseño Gráfico 2

Tipo de iniciativa:

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo.

### Objetivos del proyecto

El propósito general de esta experiencia didáctica fue lograr la integración holística de competencias clave en Marketing, Diseño Gráfico y Publicidad. Esto se buscó al capacitar a los estudiantes en la planificación, ejecución y justificación de un proyecto de Branding Territorial de alto nivel.

Utilizando herramientas de Diseño Gráfico como recurso fundamental. El proyecto materializó la aplicación de estos conocimientos en un espacio real multimodal (Intraclase/Extraclase), fomentando la responsabilidad social y la vinculación directa con el sector público y privado (Municipalidades/Universidad).

### Objetivos Específicos

En este proyecto se buscaron desarrollar las siguientes competencias y aprendizajes específicos en los estudiantes, alineados con los indicadores de evaluación del proyecto integrador:

#### Integración Estratégica:

Desarrollar en los estudiantes la capacidad de realizar y utilizar análisis de mercado complejos (FODA, PESTEL) para definir el posicionamiento de una marca territorial, trascendiendo la simple aplicación teórica.

#### Autogestión y Liderazgo:

Fomentar habilidades blandas como la planificación de proyectos a largo plazo, el trabajo colaborativo entre pares y la capacidad de defender y justificar las propuestas de identidad de marca ante actores externos.

#### Habilidad Técnica Profesional:

Reforzar la competencia para identificar y aplicar los principios y funciones del diseño gráfico en la creación de piezas gráficas (afiches, publicaciones digitales, Brand Board) bajo estándares de producción profesional (Tamaños ISO, Sistemas: CMYK, 300 DPI), asegurando calidad, y acabado profesional.

#### Dominio de la Comunicación Integrada de Marketing (CIM):

Entrenar al alumno para que estructure la identidad visual y narrativa de una marca (logotipo, slogan, códigos visuales) de manera coherente con los 4Ps del Marketing adaptados al branding territorial.

#### Responsabilidad Social Universitaria:

Crear conciencia en el estudiante sobre el impacto directo de su profesión en el desarrollo cultural, económico y social de la comunidad, promoviendo la integración efectiva entre la academia y el sector público.

## Problemas educativos abordados

La situación inicial se evidenció en la baja participación el primer día de clases.

(Solo 6 alumnas en total en el curso) y en el feedback directo de los estudiantes de 5to curso, quienes manifestaron que los proyectos previos no eran lo suficientemente desafiantes y que desconocían si poseían las competencias esperadas para su nivel. Esto reflejaba una baja percepción de valor del proyecto de aula tradicional y sus conocimientos.

**Este desafío pedagógico se sustentaba en dos problemas estructurales que el proyecto buscó resolver de manera radical:**

Los proyectos anteriores se limitaban a casos simulados que no requerían el esfuerzo, la gestión de la incertidumbre ni la responsabilidad inherente a un cliente real. La falta de un cliente externo y un impacto social tangible hacía que el aprendizaje fuera pasivo y el estudiante no se sintiera un profe-

sional en acción. Fragmentación de Competencias (Integración Incompleta): Los estudiantes manifestaban dificultades para integrar de forma holística los conocimientos y su aplicación práctica, competencias fundamentales para su egreso.

Este desafío se concentraba en la articulación entre las estrategias y herramientas de Marketing (Las 4Ps, FODA, PESTEL), la investigación de Publicidad (campañas CIM) y la aplicación técnica del Diseño Gráfico. Los proyectos aislados eran insuficientes para simular la complejidad del mercado laboral, el cual exige que todas estas competencias operen como un sistema único e integrado.

En esencia, el problema abordado fue la necesidad urgente de elevar el estándar didáctico de la cátedra a un nivel de práctica profesional de alto riesgo.

## Innovación metodológica

La innovación central de este proyecto reside en la implementación de una estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) de impacto real, articulada directamente con la Extensión Universitaria y potenciada por un entorno tecnológico inmersivo.

Estrategia Innovadora y Uso de Tecnologías: La experiencia se desarrolló en un entorno 100% inmersivo en el Laboratorio de Diseño Gráfico, utilizando herramientas especializadas y estándares de la industria como el software de la empresa Adobe. Esta decisión elevó inmediatamente el estándar del trabajo al nivel de una agencia profesional y maximizó la aplicación de la Clase Invertida (Flipped Classroom) como modelo pedagógico.

## Fases

**Fase de Conceptualización:** Desarrollo de la identidad de la marca (logotipo, slogan, códigos visuales).

**Fase de Producción:** Diseño de un portafolio completo de activos de marca, con dominio del software Adobe para la creación de un Manual de Identidad Visual. Todo en el laboratorio de diseño de Columbia.

**Fase de Campaña:** Elaboración de la estrategia y el diseño de la campaña de publicidad integral (CIM) omnicanal. (La ejecución de esta etapa fue imposibilitada por la falta de un canal de comunicación efectivo con las municipalidades, lo cual impidió la gestión externa y el despliegue real del trabajo).

## Logros Cuantitativos y Compromiso Estudiantil

### Tasa de Finalización:

De seis estudiantes iniciales, cinco culminaron la totalidad del proyecto, demostrando una altísima tasa de finalización (80%) en un proyecto de complejidad profesional.

### Rendimiento Académico:

El logro más importante es la excelencia sostenida: las estudiantes obtuvieron la máxima calificación (5/5) en ambos exámenes (Parcial y Final) por haber cumplido con todos los exigentes requisitos de diseño.

### Asistencia y Disciplina:

Todas las alumnas mantuvieron asistencia perfecta a las sesiones de laboratorio y realizaron todas las entregas del calendario en fecha, confirmando la disciplina y el sentido de responsabilidad generado por el proyecto real.

## Aplicación de Competencias y Desafío Real

El proyecto validó la efectividad de la metodología ABP para generar productos de alto valor profesional:

### Testimonios de Motivación

**Resultados Tangibles:** Se crearon dos (2) identidades visuales y estrategias de comunicación completas (Manuales de Marca, más presentación del proyecto) para dos municipalidades, cumpliendo con los exigentes indicadores de evaluación profesional (CMYK, 300 DPI, Brand Board A2, formato ISO).

**Dominio Tecnológico:** El trabajo continuo en el Laboratorio de Diseño con software Adobe (Illustrator y Photoshop) aseguró que las estudiantes dominaran las herramientas técnicas para generar entregables con estándares profesionales, cumpliendo los objetivos técnicos del curso.

**Gestión de la Incertidumbre (Vínculo Real):** El proyecto expuso a las estudiantes a la complejidad del mundo real, demostrada por la falta de un canal de comunicación efectivo y el interés no sostenido por parte de las municipalidades (a pesar de la entrega formal de notas en mesa de entrada). Este hecho, aunque impidió el despliegue de la campaña diseñada, es un logro pedagógico, ya que forzó a las estudiantes a documentar, concluir y justificar la propuesta ante un escenario de gestión profesional incompleta.

### Viabilidad de Replicación

#### Recursos y Condiciones Necesarias para la Implementación

La réplica del proyecto requiere un enfoque en la gestión de la vinculación, más que en la inversión tecnológica.

**Compromiso Institucional:** La clave es mantener activa la política de Extensión Universitaria para facilitar el contacto formal y las mesas de entrada con actores externos, garantizando la autenticidad del desafío. Además ver de serguir insentivando a los profesores con este tipo de incentivos, como el Premio a la Innovación Docente 2025.

### Impacto Cualitativo

Los informes reflexivos de las estudiantes, recolectados al finalizar el proyecto, confirman la efectividad del modelo ABP en la motivación y la percepción de valor de la cátedra. Las respuestas demuestran un claro impacto en las habilidades blandas y el sentido de pertenencia profesional:

**Sentido de Pertenencia Profesional:** El proyecto fue percibido como “lo que esperaba en nuestro último año como estudiante”, confirmando que la metodología satisfizo la necesidad de un desafío profesional real.

**Trabajo Colaborativo y Creatividad:** Las estudiantes destacaron: “Me gustó mucho porque nos ayudó a poner en práctica nuestra creatividad... y aprendimos a trabajar mejor en grupo.”

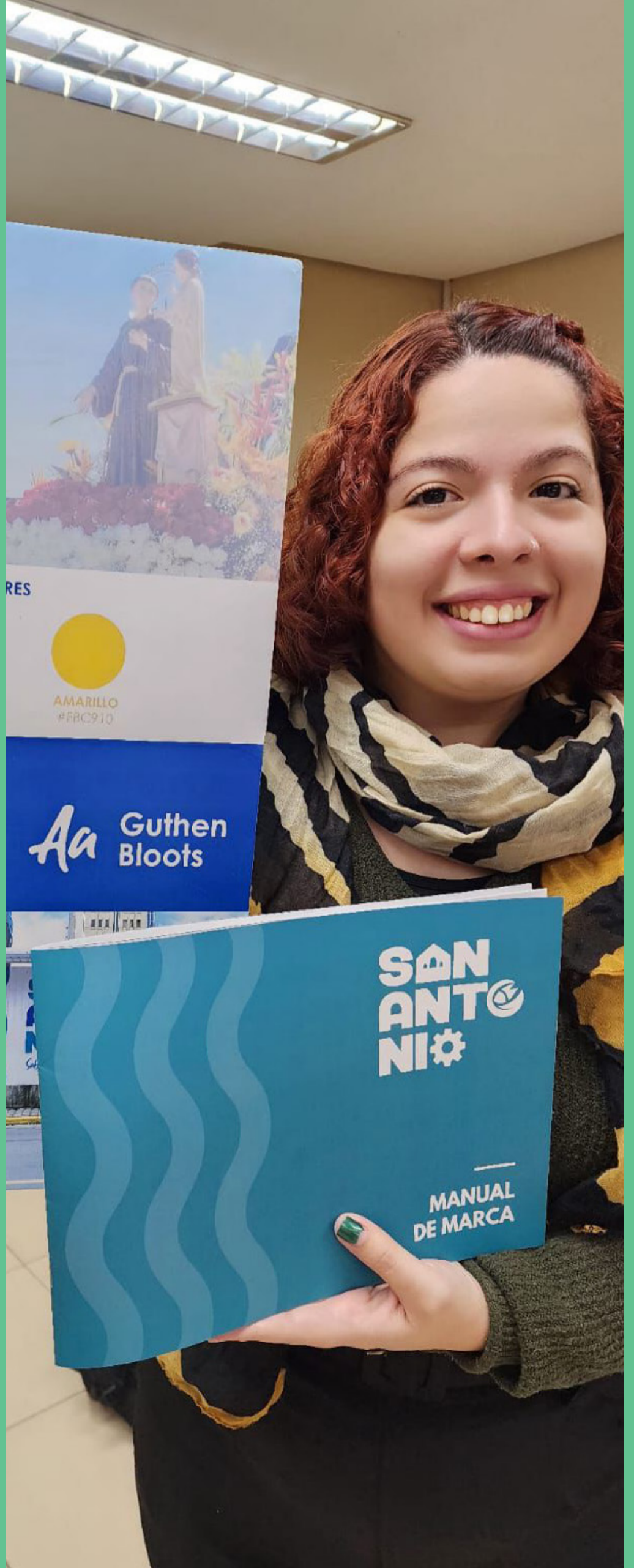
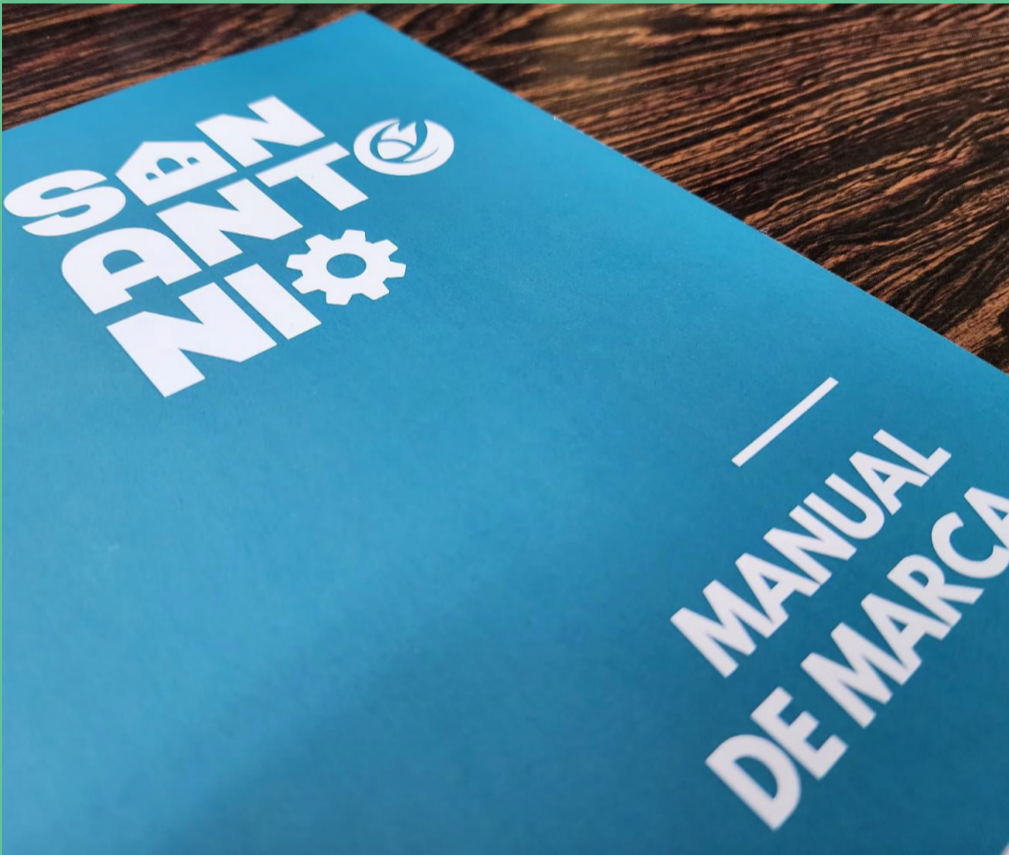
**Significatividad del Aprendizaje:** La experiencia fue calificada como “muy desafiante pero valió la pena al ver los resultados obtenidos” y “nos puso a trabajar en un escenario más real.”

En conclusión, los resultados cuantitativos demuestran que la estrategia didáctica activa revirtió la apatía inicial, transformando la cátedra en una experiencia de formación profesional rigurosa e integral.

**Recursos Tecnológicos:** Acceso a laboratorios de diseño y software (Adobe Illustrator y Photoshop), no solo para la carrera de Diseño Gráfico, que ya son recursos estándar de la universidad. (Actualmente solo contamos con dos aulas equipadas).

**Recurso Humano (Docente):** Se requiere que el docente instructor asuma un rol de tutor/facilitador de proyectos a largo plazo, dejando atrás el rol de expositor.

# DOCENTES QUE INSPIRAN





**Carlos Antonio Portal**

## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:  
Ingeniería en Informática  
Materia: Física

### Tipo de iniciativa:

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo y su complemento con el aprendizaje significativo por Recepción de Paul David Ausubel.

## Objetivos del proyecto

Facilitar en los estudiantes la comprensión de conceptos de la materia física mediante la recepción estructurada de contenidos, activación de conocimientos previos y aplicación contextualizada en problemas reales. Esto les permitirá su transformación como protagonistas de su propio aprendizaje. En lugar de ser receptores pasivos, se convertirán en constructores activos de su conocimiento, lo que les favorecerá con una retención profunda, además de la motivación y preparación para contextos reales.

## Objetivos Específicos

Los propósitos específicos que se buscaron alcanzar en los estudiantes fueron los siguientes:

Que los estudiantes participen activamente en el proceso de aprendizaje (que no solo escuchen o memoricen).

Que los estudiantes resuelvan problemas, experimenten, discutan, simulen y apliquen conceptos.

Que los estudiantes relacionen la teoría desarrollada en la materia de física con situaciones prácticas.

## Problemas educativos abordados Innovación o tecnología utilizada

La situación inicial o desafío pedagógico que motivó la presente propuesta, tiene como principal antecedente las dificultades en la comprensión de contenidos por parte de los estudiantes. Buscando una solución a la misma se evaluó las posibilidades que este haya surgido por factores cognitivos, emocionales, pedagógicos y contextuales que interfieren en el proceso de aprendizaje

La estrategia didáctica activa basada en el aprendizaje significativo por recepción, aplicada a la materia de física en la Carrera de Ingeniería en Informática de la Sede España, se apoya en los principios de Paul David Ausubel, pero incorpora dinámicas activas para fomentar la construcción de significados en los estudiantes.

## Resultados Obtenidos

Dichos indicadores cualitativos se evidencian en una mejora en el rendimiento, asistencia, motivación, etc. Cualitativamente, los logros y evidencias de impacto en el aprendizaje, así como el mejoramiento de la participación y el compromiso estudiantil, se han observado principalmente en el momento de la exposición de sus experimentos en los siguientes puntos:

Los estudiantes muestran una mejor comprensión de los conceptos teóricos de la materia física.

Se observa que los estudiantes al realizar su experimento han participado activamente en su proceso de aprendizaje, y ya no solo se dedican a escuchar o memorizar.

Ahora los estudiantes resuelven problemas o situaciones de análisis en forma experimental, y discuten los resultados aplicando conceptos.

Los estudiantes relacionan la teoría desarrollada en la materia de física con situaciones prácticas.

Cuestionan supuestos y evalúan argumentos.

Analizan información desde diferentes perspectivas.

Toman decisiones fundamentadas, identifican, formulan y abordan problemas reales o simulados.

Aplican estrategias lógicas y matemáticas. Establecen metas, monitorean el progreso y ajustan estrategias.

Buscan recursos y aprenden de manera independiente.

Escuchan activamente, argumentan con claridad y respetan opiniones.

Escuchan activamente, argumentan con claridad y respetan opiniones. Usan lenguaje técnico y cotidiano según el contexto.

Relacionan conceptos teóricos con situaciones prácticas (por ejemplo: aplicando los conceptos teóricos a su experimento de Física).

Aplican modelos matemáticos, físicos o estadísticos a contextos reales.

Proponen soluciones originales o mejoras a procesos existentes.

## Posibilidad de replicabilidad en otros contextos

En primer lugar hay que recordar qué una estrategia didáctica es un plan estructurado que el docente utiliza para guiar el aprendizaje.

La estrategia didáctica propuesta busca complementar las estrategias para el aprendizaje activo por recepción de Paul David Ausubel que aunque parecen enfoques distintos, en realidad se complementan y permiten potenciar la comprensión y la retención de conceptos complejos. En este caso como los que se enseñan en la materia de Física de la Carrera de Ingeniería en Informática – Sede España.

La estrategia propuesta propone un aprendizaje activo, basado en la resolución de problemas y la conexión entre teoría y práctica. De esta manera se busca desarrollar en los estudiantes un conjunto de competencias clave que van mucho más allá de la memorización.

### Primera parte la aplicación del aprendizaje significativo

El docente debe tener sus materiales de clases bien organizados y contextualizados. El docente debe activar los conocimientos previos de los estudiantes; para ello, debe iniciar su tema a desarrollar con un organizador previo. Esta es la idea introductoria que prepara la mente de los estudiantes para nuevos conceptos.

Para ello, debe empezar preguntando sobre lo que los estudiantes piensan que es... (el tema que va a tratar). Las respuestas obtenidas deben ser anotadas en la pizarra, por ejemplo (lluvia de ideas). Complementando las respuestas de los estudiantes, el docente debe presentar una analogía o esquema conceptual relacionado con el tema.

Esto se logra a través de la participación activa de los mismos en la construcción de su conocimiento, conectando los conceptos teóricos con aplicaciones reales.

Se tiene en cuenta el aprendizaje significativo por recepción. Al respecto Paul David Ausubel sostiene que “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe”.

#### **Su teoría se basa en: Organizadores previos:**

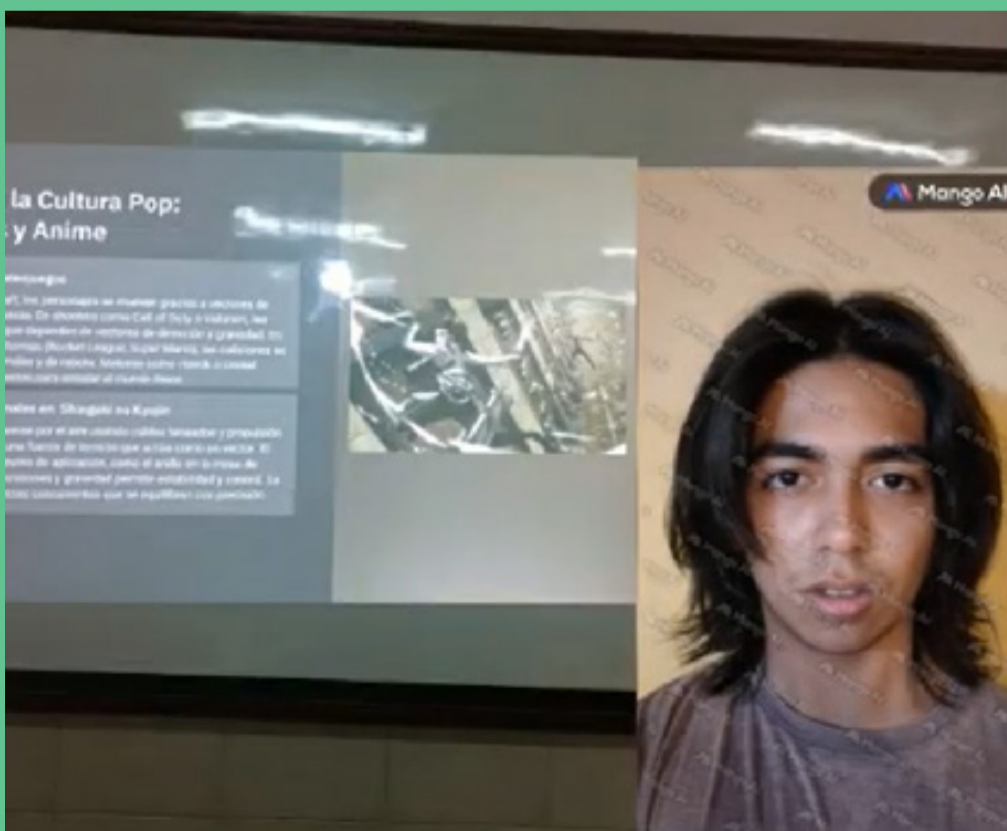
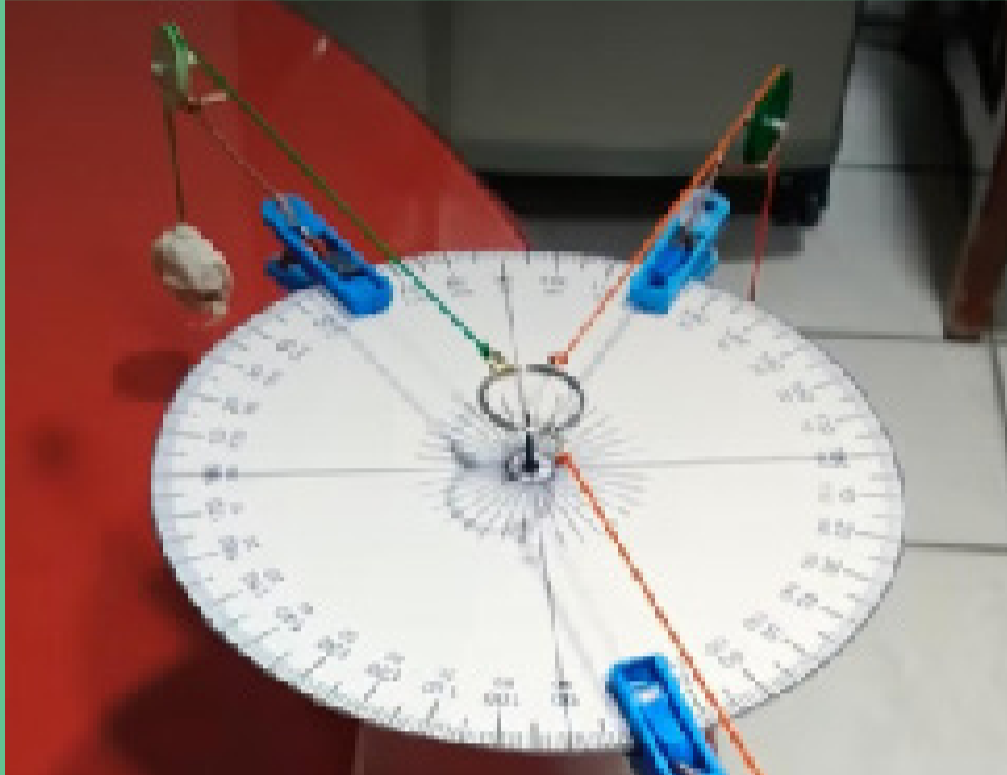
Que son las ideas introductorias que preparan la mente para nuevos conceptos. Relación sustantiva: Que es el hecho de que el nuevo conocimiento deba conectarse con estructuras cognitivas existentes. Recepción significativa: Aquí el estudiante no descubre por sí solo, pero comprende profundamente si el contenido está bien organizado y contextualizado.

### Segunda parte la aplicación del aprendizaje activo

El aprendizaje activo está basado en la resolución de problemas y la conexión entre teoría y práctica. Con este objetivo, los estudiantes deben buscar una aplicación operativa del conocimiento. En el caso de la materia Física, sobre el tema tratado, deben realizar un experimento en donde conecten la teoría con la práctica.

Finalmente, se debe socializar y retroalimentar. Para ello, el grupo presenta su experimento en clase y explica cómo los conceptos teóricos guiaron su razonamiento. El docente refuerza los vínculos entre teoría y aplicación, corrige errores y destaca buenas prácticas.

# DOCENTES QUE INSPIRAN





**Silvio Fernando Cabrera**

## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:

Administración de Empresas / Ing. Comercial – Marketing – Ing. en Marketing  
Materia: Marketing Relacional – Gestión de la Innovación Empresarial – Imagen Corporativa, Gabinete de Gestión Empresarial.

**Tipo de iniciativa:**

Innovación pedagógica

### Objetivos del proyecto

El propósito general de esta experiencia de innovación fue establecer un puente efectivo entre los contenidos teóricos del plan de estudios y las competencias técnicas y metodológicas exigidas por el mercado laboral actual. Buscamos trascender la enseñanza tradicional, introduciendo herramientas de vanguardia y promoviendo una mentalidad de análisis proactivo y presentación profesional.

### Objetivos Específicos

#### Desarrollo de Competencias Tecnológicas Críticas:

Capacitar a los estudiantes en el uso fluido y articulado de un stack de herramientas digitales esenciales —Google Forms, Microsoft Excel y Power BI— para la recolección, manipulación y visualización de datos.

#### Incorporación de Métricas Empresariales Reales:

Introducir el conocimiento práctico y teórico del Net Promoter Score (NPS), comprendiendo su utilidad, metodología de cálculo, aplicación en diversos escenarios de la vida real y la interpretación ejecutiva de sus resultados.

#### Fomento de la Metodología Ágil y el Aprendizaje Continuo:

Estimular un enfoque iterativo y flexible en la resolución de problemas (metodología ágil), donde los estudiantes aprendieran no solo a usar una herramienta, sino a vincular y solucionar problemas de integración entre ellas, promoviendo la autonomía.

#### Generación de Informes Ejecutivos de Alto Impacto:

Desarrollar la habilidad para transformar conjuntos de datos brutos en dashboards dinámicos y visualmente atractivos, elevando la calidad de las presentaciones de proyectos y simulando el formato de reporte profesional.

## Problemas educativos abordados

La iniciativa surgió como respuesta a varios desafíos pedagógicos y a una clara brecha entre el currículo formal y las exigencias del entorno profesional contemporáneo.

En primer lugar, detectamos una desconexión evidente entre la teoría y la práctica profesional en el área de análisis de datos. Si bien los estudiantes podían definir conceptos como la satisfacción del cliente o la lealtad, carecían de la habilidad práctica para medir y reportar estas métricas utilizando las herramientas estándar de la industria.

El plan de estudios tradicional se enfocaba en estadísticas descriptivas en software básico, dejando de lado la visualización de datos de nivel ejecutivo y el conocimiento de métricas modernas como el NPS.

En segundo lugar, existía una baja motivación y participación cuando los contenidos se presentaban de manera puramente teórica o mediante ejercicios descontextualizados.

Los estudiantes, nativos digitales, se sentían poco interpelados por metodologías que no integraban la tecnología de forma significativa en la resolución de problemas empresariales reales.

Finalmente, identificamos una necesidad urgente de actualización tecnológica y metodológica. La enseñanza se centraba en la adquisición de conocimientos, sin incorporar el pensamiento ágil o las estrategias de vinculación de plataformas.

Esto limitaba la capacidad de los futuros profesionales para generar informes que cumplieran con el estándar visual y funcional que las empresas esperan hoy: reportes dinámicos, accesibles y profesionales en formato dashboard.

La propuesta, inicialmente gestada a partir de una actividad de extensión universitaria, se convirtió en la estrategia clave para subsanar estas fallencias, logrando que los estudiantes sintieran que lo aprendido no era solo una nota, sino una habilidad inmediatamente transferible a su vida laboral.

## Innovación o tecnología utilizada

La innovación de este proyecto reside en la estrategia de integración de herramientas y metodologías ágiles en un proyecto de análisis de datos de ciclo completo, lo cual se desliga de la práctica habitual de enseñar software de forma aislada. En lugar de dedicar sesiones separadas a Google Forms, Excel y Power BI, el eje pedagógico fue la interconexión y la resolución continua de problemas que surgen al vincular datos entre estos sistemas.

### **Diseño y Aplicación de la Metodología:**

El proyecto se diseñó como una experiencia de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con fuertes elementos de metodología ágil. La actividad central consistió en medir la lealtad de un “cliente” (simulado o real, dependiendo del alcance del curso) utilizando el NPS.

## Resultados obtenidos

**Aumento del Nivel de Competencia Técnica (Cualitativo):** Al finalizar el proyecto, los alumnos lograron completar exitosamente el ciclo de análisis de datos, desde la creación del formulario hasta la publicación del dashboard en Power BI. El indicador clave fue la calidad profesional de los informes finales.

**Elevada Participación y Compromiso Estudiantil (Cualitativo):** El impacto más notable fue el cambio en la actitud del alumnado. La introducción de metodologías ágiles y herramientas del mundo real generó un fuerte sentido de pertenencia y utilidad. Los estudiantes manifestaron sentir que estaban aprendiendo algo “nuevo y que se usa de verdad”, lo que disparó su proactividad.

## Posibilidad de replicabilidad en otros contextos

La principal fortaleza de esta innovación es su alta escalabilidad y facilidad de replicabilidad en una amplia gama de contextos académicos, independientemente de la carrera o modalidad.

**Viabilidad y Adaptabilidad:** Replicabilidad Transversal en Carreras: El stack tecnológico (Forms, Excel, Power BI) y la metodología de ciclo completo de datos son aplicables a cualquier disciplina que requiera recolección, análisis y presentación de información.

**Ejemplos:** En Ingeniería, se puede utilizar para analizar datos de producción o calidad; en Humanidades o Ciencias Sociales, para encuestas de opinión o estudios de caso; en Finanzas, para informes de rendimientos o gestión de riesgos. El NPS sería reemplazado por la métrica clave de la asignatura correspondiente (e.g., Churn Rate, satisfacción laboral, tasas de éxito de un proceso).

**Bajo Costo de Implementación:** La experiencia se diseñó intencionalmente utilizando herramientas de acceso gratuito o ampliamente disponible (Google Forms, Excel —presente en la mayoría de los paquetes universitarios— y Power BI Desktop —gratuito—). El uso de la estrategia BYOD elimina la necesidad de inversión institucional en laboratorios especializados, lo que hace la propuesta viable para facultades con presupuestos limitados.

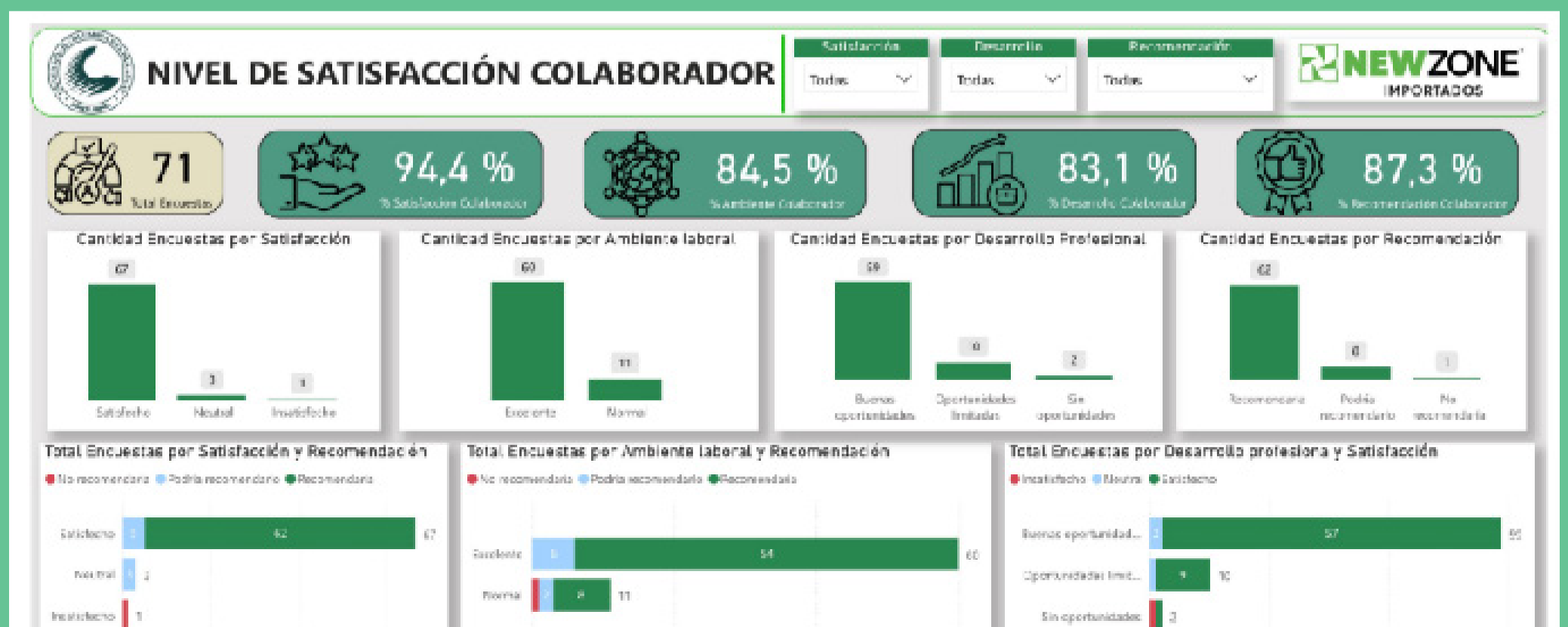
**Recursos y Adaptaciones Necesarias:** Recursos Clave: El único recurso fundamental es la conectividad a internet y que el docente esté familiarizado con la vinculación de las tres herramientas (Forms-Excel-Power BI).

**Condiciones/Adaptaciones:** Formación Docente: Es necesario un breve módulo de capacitación para otros docentes sobre la filosofía de la integración de herramientas y el diseño de la narrativa en el dashboard.

**Contenido Adaptado:** La adaptación principal consiste en sustituir la métrica NPS por una métrica o un conjunto de datos relevante para la nueva asignatura. El flujo de trabajo y la metodología (Recoger, Limpiar, Modelar, Visualizar) permanecen intactos.

**Modalidad:** Es igualmente efectivo en modalidad presencial, híbrida o completamente virtual, siempre y cuando se fomente la colaboración asincrónica a través de las mismas plataformas digitales. La estrategia de fomento a la proactividad y el aprendizaje continuo es el verdadero motor pedagógico transferible.

## Capturas del dashboard



# DOCENTES QUE INSPIRAN



Carreras  
Empresariales  
Columbia

Visita Técnica a Ciudad del Este  
**Trabajo de Campo:  
Encuestas y Propuestas  
Estratégicas para la Dirección  
de New Zone Importados**



**NEWZONE**  
IMPORTADOS





**Lic. Patricia Franco**

## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:

Carrera: Psicología

Materia: Desarrollo Organizacional

Curso: 6º Curso Organizacional

**Tipo de iniciativa:**

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo.

### Objetivos del proyecto

El alumno adquiere competencias conceptuales, técnicas y humanísticas para coordinar y desarrollar actividades grupales orientadas a mejorar la comunicación de los participantes en distintos entornos relacionales (personales, familiares, laborales).

El alumno comprende la importancia de la intervención del psicólogo en la construcción de entornos psicosociales saludables a través del desarrollo de habilidades socioemocionales y técnicas de comunicación asertiva de los participantes.

El alumno incorpora conceptos básicos sobre los distintos componentes que intervienen en los procesos de promoción y prevención de la salud mental a nivel organizacional, a través de distintas herramientas de comunicación.

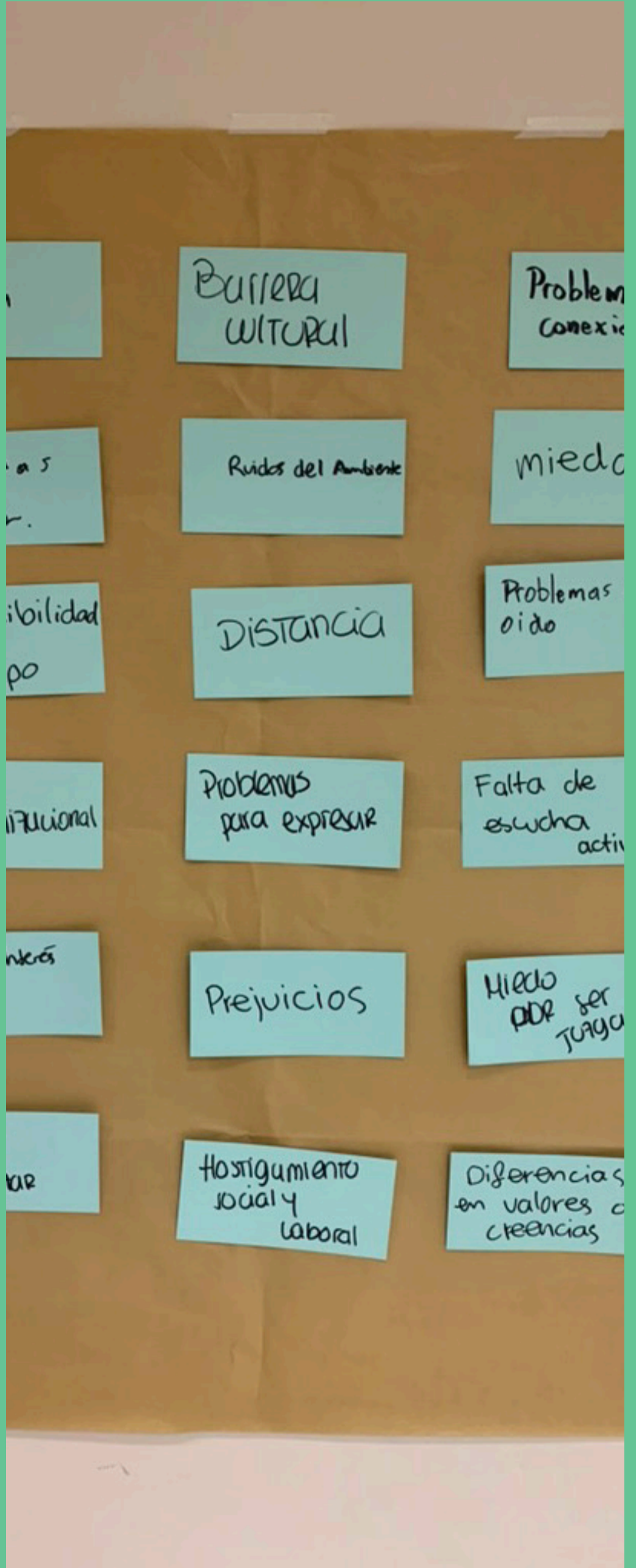
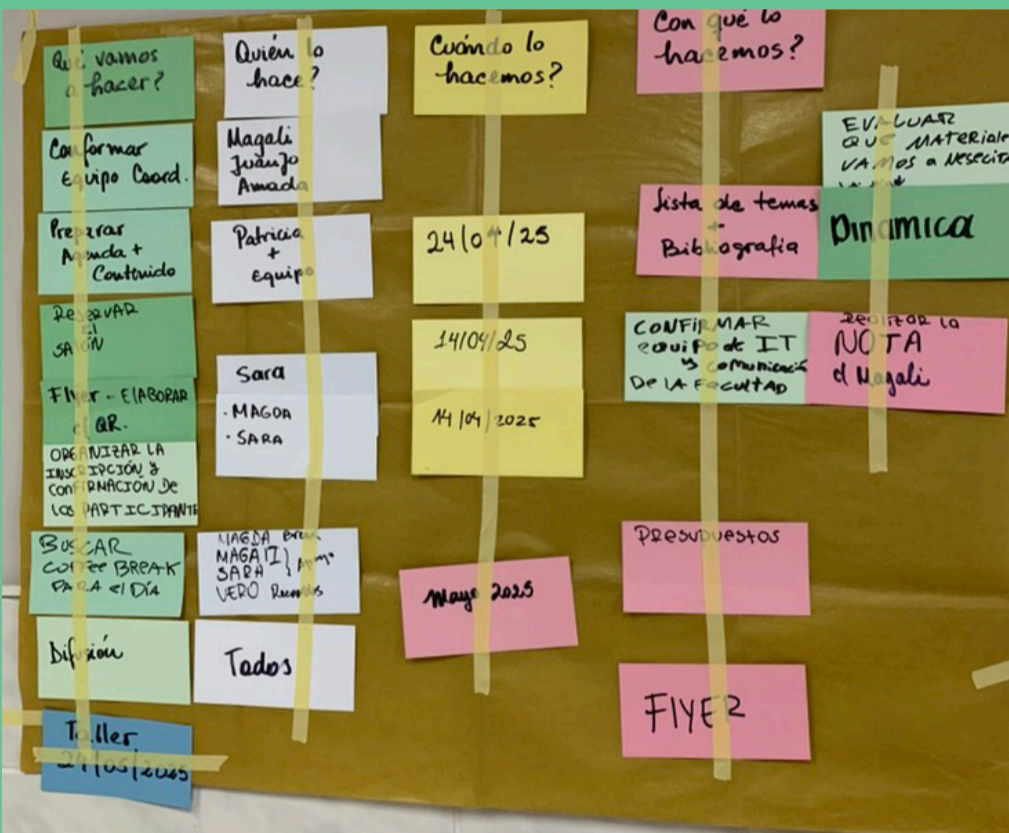
Los participantes (invitados) desarrollan habilidades socioemocionales y técnicas para mejorar su comunicación personal y laboral. Las empresas reciben de manera indirecta el apoyo de la Universidad en la formación de sus colaboradores.

### Innovación metodológica o tecnológica utilizada

El psicólogo como agente de cambio, metodologías de Desarrollo Organizacional, principales áreas temáticas de interés de esta disciplina, haciendo énfasis en la dimensión psicosocial de las organizaciones con temas como la comunicación, las relaciones interpersonales, el estrés, el liderazgo, las situaciones conflictivas, entre otros.

La experiencia implementa un modelo pedagógico innovador que articula tres componentes metodológicos clave: aprendizaje experiencial mediante talleres vivenciales, diagnóstico organizacional participativo basado en encuestas diseñadas por estudiantes, y planificación colaborativa utilizando la metodología visual Metaplan.

# DOCENTES QUE INSPIRAN





**Orlando Valdez**

## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:

Turismo y Hotelería – Prácticas y Simulación Hotelera (1.er y 4.o Año)

**Tipo de iniciativa:**

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo

### Objetivos del proyecto

El proyecto tuvo como propósito central fortalecer las habilidades prácticas y las competencias profesionales de los estudiantes de la carrera de Turismo y Hotelería mediante la implementación de una simulación hotelera acompañada de un programa estructurado de mentoría entre pares. La iniciativa buscó reducir la brecha entre teoría y práctica, brindando a los estudiantes experiencias vivenciales similares a las que enfrentarán en su futura vida laboral.

A nivel general, el proyecto se orientó a desarrollar capacidades técnicas propias del ámbito hotelero, tales como la gestión de reservas, recepción, check-in, check-out y atención al cliente, dentro de un entorno seguro y pedagógicamente diseñado. A la vez, se buscó promover competencias transversales altamente valoradas en la industria, como la comunicación efectiva, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, el liderazgo y la toma de decisiones en tiempo real.

### Objetivos Específicos

Facilitar la adquisición de competencias operativas básicas en estudiantes de primer año mediante actividades de simulación guiada.

Fomentar habilidades de liderazgo, supervisión y mentoría en los estudiantes de cuarto año al otorgarles el rol de guías y acompañantes del proceso formativo de sus pares.

Crear un ambiente de aprendizaje activo, colaborativo y horizontal que fortalezca el sentido de comunidad académica y la transferencia de conocimientos entre distintos niveles de formación.

Integrar estrategias de evaluación formativa que permitan identificar avances, dificultades y oportunidades de mejora en cada grupo participante.

## Simulación hotelera como entorno de aprendizaje experiencial

Se recrearon procesos reales de operación hotelera en el laboratorio “Mara Ball – Aula 202”, donde los estudiantes de primer año asumieron roles operativos como recepcionistas, asistentes de reservas, encargados de atención al huésped y responsables de check-in y check-out. Este entorno replicó procedimientos, protocolos, estándares de calidad y dinámicas de interacción propias de establecimientos hoteleros profesionales.

### La simulación permitió:

- Aprender haciendo (“learning by doing”).
- Enfrentar errores sin consecuencias reales.
- Evaluar el desempeño en tiempo real.
- Experimentar con distintos niveles de complejidad progresiva.



## Posibilidad de replicabilidad en otros contextos

El modelo de mentoría entre pares implementado es altamente replicable en distintas carreras y modalidades académicas, debido a que se basa en principios universales de acompañamiento, aprendizaje colaborativo y construcción guiada del conocimiento. Su fortaleza radica en la dinámica entre estudiantes mentores y estudiantes acompañados, más que en recursos tecnológicos o infraestructurales, lo que facilita su adopción en diversas áreas formativas. La mentoría permite reforzar contenidos complejos, mejorar la comprensión de metodologías profesionales y fortalecer habilidades blandas como liderazgo, comunicación, organización y trabajo en equipo.

Cada carrera puede adaptar el modelo según las necesidades específicas de sus estudiantes, ya sea enfocándose en contenidos teóricos, resolución de casos, trabajos prácticos o preparación para evaluaciones.





**Mirtha Giménez de Rajoy**

## Premio a la Innovación Docente 2025

### Objetivos del proyecto

Promover el rol activo: Que el estudiante sea partícipe de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desarrollar la autorregulación: Incentivar que el alumno gestione su progreso y participe en procesos de evaluación formativa.

### Tipo de iniciativa:

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo

## Qué es un LAPBOOK?

Los lapbooks son herramientas educativas que promueven habilidades visuales, organizativas y de comprensión lectora, ayudando a los estudiantes a relacionar conceptos y fortalecer la memoria mediante la manipulación de materiales. Este enfoque práctico y divertido facilita el aprendizaje y la retención de temas. En cuanto a su formato es un libro desplegable, hecho de cartulina o cartón duro, también puede hacerse en formato digital, que generalmente se despliega en tres partes.

Es una herramienta didáctica e interactiva que permite a los estudiantes organizar información de manera creativa y personalizada. Es un libro interactivo en el cual el alumno muestra de forma dinámica, activa y participativa los conocimientos que van adquiriendo a lo largo de las unidades didácticas, siendo partícipes de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje a través de procesos de autorregulación y evaluación formativa permitiéndoles la adquisición de aprendizajes significativos en este caso, del idioma inglés.

## Problemas educativos abordados

La situación inicial que motivó la propuesta de elaborar un lapbook surgió a partir de un desafío pedagógico concreto: aumentar el interés, la participación activa y el compromiso de los estudiantes durante la presentación del tema Countries and Nationalities en la materia de inglés. Aunque los alumnos demostraban comprensión de los contenidos lingüísticos, las presentaciones tradicionales no generaban suficiente motivación ni permitían mostrar plenamente las habilidades creativas propias de su formación en Diseño Gráfico.

Esto evidenció la necesidad de implementar una estrategia que no solo fortaleciera el uso funcional del idioma, sino que también conectara con sus capacidades, intereses y modos naturales de expresión. Ante este desafío, decidí implementar el diseño de un »lapbook« combinado con la técnica del pop-up book como recurso central del proyecto final de la unidad. Esta elección respondió al objetivo de integrar de manera significativa los aprendizajes de inglés con las competencias gráficas que los estudiantes ya poseen.

## Resultados obtenidos

La implementación del lapbook como proyecto integrador en la unidad Countries and Nationalities produjo resultados altamente positivos en términos de aprendizaje, participación y compromiso estudiantil. Los logros observados permiten evidenciar que la estrategia no solo cumplió con los objetivos lingüísticos de la materia de inglés, sino que también potenció competencias propias del Diseño Gráfico, generando un impacto significativo en la motivación y el desempeño académico.

En primer lugar, se registró una mejora notable en la participación activa. Mientras que en actividades tradicionales de exposición solo entre el 50% y 60% de los estudiantes intervenía de manera voluntaria, en este proyecto la participación alcanzó aproximadamente el 95%, tanto en la elaboración del lapbook como en las presentaciones orales. Los equipos mostraron un grado de autonomía mayor al habitual, organizando tareas, dividiendo responsabilidades y tomando decisiones de diseño sin requerir supervisión constante.

La integración del contenido lingüístico con el diseño permitió a los alumnos trabajar el idioma de manera funcional y contextualizada, lo que facilitó una mejor retención del vocabulario de países, nacionalidades, elementos culturales y descripciones breves.

Uno de los resultados más relevantes fue el aumento de la motivación y el compromiso. A nivel cualitativo, los estudiantes manifestaron sentirse más interesados y cómodos presentando un lapbook que una exposición tradicional.

Muchos expresaron que el formato les permitió “mostrar lo que saben hacer como diseñadores” y, al mismo tiempo, aprender inglés de una manera más dinámica. Esto se reflejó también en la asistencia, que se mantuvo por encima del 90% durante todo el proceso del proyecto.

Asimismo, la calidad visual y conceptual de los lapbooks evidenció un alto nivel de creatividad y de aplicación de competencias profesionales. Se observaron ilustraciones originales y una clara intencionalidad en la organización visual de los contenidos.

Desde el punto de vista pedagógico, esto demuestra que el proyecto logró una integración efectiva entre aprendizaje del idioma y habilidades disciplinares.

Finalmente, durante las presentaciones orales se registró una mejora significativa en la seguridad comunicativa. Aunque el nivel de inglés es básico-pre-intermedio en algunos, los estudiantes lograron expresar ideas con mayor fluidez, apoyándose en los elementos visuales del lapbook para estructurar mejor su discurso. El 80% mejoró su calificación respecto de exposiciones previas, particularmente en pronunciación, claridad y uso del vocabulario temático.

En conjunto, los resultados indican que el proyecto no solo fortaleció el aprendizaje lingüístico, sino que también incrementó la motivación, la participación, la creatividad y el sentido de pertenencia académica, evidenciando un impacto positivo y medible en el desempeño estudiantil.

### Entre los propósitos específicos, se planteó:

Facilitar la adquisición de competencias operativas básicas en estudiantes de primer año mediante actividades de simulación guiada.

Promover la investigación autónoma y la selección crítica de información relevante sobre el país elegido.

Integrar contenidos lingüísticos con principios de composición visual, diseño editorial y comunicación gráfica.

Fortalecer el trabajo en equipo mediante la planificación conjunta, distribución de roles y toma de decisiones.

## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:

Carrera de Arquitectura, Materias: 1. Matemática. 2. Física aplicada.

**Tipo de iniciativa:** Estrategias didácticas para el aprendizaje activo.



**Dahiana Analía Villalba**



**Johanna Centurión**

### Objetivos del proyecto

El objetivo de este proyecto es que los estudiantes apliquen conceptos matemáticos y leyes físicas fundamentales (como geometría, trigonometría y cálculo) para analizar y comprender el diseño y la estructura de una obra arquitectónica. A través de esta actividad, los estudiantes desarrollan habilidades para identificar, interpretar y justificar las decisiones matemáticas involucradas en la creación arquitectónica, mejorando su capacidad de razonamiento lógico, pensamiento crítico, trabajo en equipo y comunicación efectiva.

**Competencias cognitivas:** Resolución de problemas, análisis crítico, toma de decisiones.

**Competencias Sociales:** Trabajo en equipo, liderazgo, comunicación efectiva.

**Competencias Técnicas:** Manejo de herramientas y tecnologías específicas del área de estudio.

### Problemas educativos abordados

En la segunda etapa del año 2024 surgió la propuesta al identificar una problemática común en las dos asignaturas del primer año de la carrera de Arquitectura.

A lo largo de la primera etapa, se observó que los estudiantes no lograban comprender ni aplicar los conceptos fundamentales, manifestando dificultades para relacionar la teoría con la práctica, incluso para entender al docente.

Esto evidenció un desfase entre la enseñanza tradicional y las necesidades reales de formación en arquitectura, que requieren comprender cómo la matemática y la física sustentan las decisiones proyectuales. Frente a este desafío, se propuso un cambio metodológico: implementar proyectos basados en competencias en ambas asignaturas.

## Resultados obtenidos

El cambio metodológico permitió superar la pasividad habitual y favorecer un compromiso genuino con el proceso educativo.

Uno de los principales logros fue el aumento sostenido de la participación activa. Anterior a esto, la mayoría de los estudiantes adoptaba un rol receptivo, limitándose a tomar apuntes o esperar correcciones sin involucrarse en la construcción del conocimiento.

Tras la incorporación del Proyecto Basado en Competencias, los estudiantes participaron activamente en actividades prácticas, experimentales o de modelado. El formato de evaluación por proceso resultó clave en este cambio.

Al valorar no solo el resultado final, sino también la evolución del pensamiento, la participación en equipo y la argumentación de decisiones.

Un indicador significativo fue la mejora en el rendimiento académico general. El promedio de acumulados subió del 72% al 86% y 71% al 92%.

Pero, más allá de los números, el mayor impacto fue la actitud frente al aprendizaje.

A nivel cualitativo, se evidenció una mejor comprensión conceptual. Los estudiantes empezaron a utilizar el lenguaje de la física y la matemática con naturalidad al describir fenómenos arquitectónicos, reconociendo su aplicación en el análisis de cargas, la luz, la temperatura o la eficiencia estructural.



## Posibilidad de replicabilidad en otros contextos

La experiencia desarrollada en Matemática y Física Aplicada demuestra una alta viabilidad de implementación en otras carreras y asignaturas, tanto dentro del ámbito de la arquitectura como en otras áreas del conocimiento técnico, científico y creativo.

El modelo basado en competencias se apoya en tres ejes fundamentales: la resolución de problemas reales, la integración interdisciplinaria y la evaluación del proceso de aprendizaje.

Estos principios son transferibles a múltiples contextos educativos, siempre que se adapten los contenidos y los desafíos a la naturaleza de cada disciplina. Por ejemplo, en carreras como Diseño Industrial, Ingeniería Civil, Urbanismo o Educación Ambiental, podrían desarrollarse proyectos que combinen análisis físico-matemático, simulación digital para abordar problemas concretos del entorno construido o natural.

### Las condiciones necesarias para su implementación incluyen:

- Docentes formados en metodologías activas y con disposición para acompañar procesos.
- Infraestructura mínima para la experimentación o el modelado digital, que puede variar desde materiales de bajo costo hasta software gratuito.
- Tiempo planificado para tutorías y retroalimentación continua, indispensable en la evaluación por competencias.
- Apoyo institucional, especialmente en lo referente a flexibilidad curricular y reconocimiento de la innovación docente.





**Lic. Daniel Alvarenga**

## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:

Psicología, materia Psicología General

Tipo de iniciativa:

Innovación pedagógica

### Objetivos del proyecto

La semana de Psicología, como una estrategia enmarcada dentro del método de aprendizaje basado en proyectos, fue planificada a los efectos de facilitar el sentido de pertenencia de los estudiantes en relación a la profesión que han elegido, permitiendo su colaboración en la organización y desarrollo del evento, donde a su vez se pretendió propiciar espacios de análisis, reflexión y formación con la colectividad sobre los avances de la profesión frente a los desafíos globales sobre la resiliencia y moderar un espacio de intercambio de experiencias entre los alumnos de la sede España y la Filial San Lorenzo con la temática de la resiliencia académica, buscando la colaboración entre pares y prevenir la deserción académica.

### Problemas educativos abordados

Facilitamos la conexión entre la sede España y la Filial San Lorenzo, teniendo en cuenta que la carrera de Psicología depende de la dirección de carrera de la sede España, permitiendo que los alumnos de la Filial San Lorenzo se sientan acompañados y formen parte de la Universidad Columbia del Paraguay, generando un espacio de socialización entre pares de ambas sedes de la universidad.

mediante esta estrategia los alumnos lograron aprender otros temas relevantes sobre la carrera, como organizar un evento y la importancia de la profesión a través de la conmemoración científica y pedagógica.

La actividad de socialización entre pares, los alumnos de semestres superiores a los organizadores y siendo de otra sede de la universidad pudieron compartir sus vivencias y sobre todo sus estrategias para mantener la disciplina y lograr llevar el ritmo académico, motivándolos desde la metodología de pares los cuales se pueden comunicar con el mismo lenguaje generando un impacto positivo en la motivación para los alumnos iniciantes en la carrera.

Se planteó apoyar la incorporación de la carrera de Psicología a la filial, posicionándola desde el inicio como una de las carreras que persigue los objetivos institucionales de innovación y aprendizaje a través de proyectos áulicos donde se garantice la participación de la comunidad educativa y el posicionamiento de la carrera entre las demás de la filial.

## La metodología incluyó el desarrollo de varias actividades pedagógicas como:

Actividad de apertura de la semana donde los estudiantes pudieron conocer a las autoridades de la universidad y compartir con ellos sus experiencias hasta la fecha, se socializó los objetivos del proyecto y los resultados esperados.

Se generó una actividad dinámica donde los estudiantes pudieron exteriorizar sus expectativas en relación a la vida académica, información que permitirá orientar el trabajo académico a cada docente.

Se facilitaron dos ponencias con profesionales expertos. La primera ponencia estuvo a cargo de una egresada de la universidad Columbia que pudo socializar su experiencia una vez egresada de la carrera y su práctica como profesional de la Psicología, demostrando y motivando a los alumnos que iniciaron el proceso de formación universitaria. La segunda ponencia estuvo a cargo de un docente experto de la carrera quien pudo compartir con los alumnos sus conocimientos.

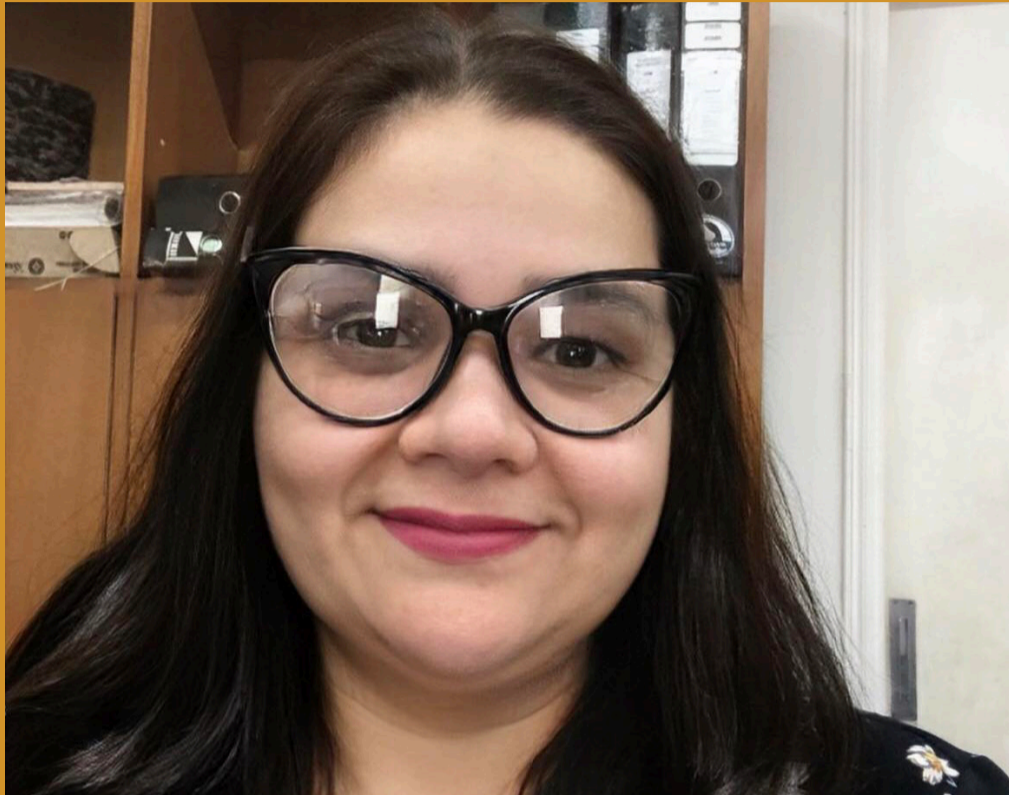
Se construyó el muro de las emociones, mediante la dinámica denominada Construyendo el Muro de las Emociones de la UCPYSL, una actividad que fue desarrollada aula por aula con los alumnos del turno mañana rescatando las “emociones en lo que va del primer semestre”.

Se propició un conversatorio, con la temática de grupos de conversación entre pares. “Intercambio de experiencias hacia la Resiliencia Académica”, espacio desarrollado gracias a la participación de alumnos invitados.

## Resultados obtenidos

**Las actividades desarrolladas en el marco del proyecto de la semana de la psicología han logrado generar impactos positivos en el estudiantado, los cuales se describen a continuación:**

1. Aumentó la colaboración entre pares permitiendo que el desafío propuesto los impulse a integrarse y colaborar entre ellos para el logro de los objetivos.
2. Se ha logrado identificar a los potenciales liderazgos del grupo curso ya que se han empoderado de las actividades generando que ocurran de la manera esperada.
3. Los alumnos han referido que las actividades propuestas los han motivado.
4. Se ha logrado posicionar a la carrera de psicología entre las carreras empresariales y administrativas de la filial San Lorenzo, demostrando el interés y la organización de la carrera para asumir los desafíos.
5. Calificaron de muy positiva la iniciativa de intercambio de conocimientos entre pares como un conversatorio entre alumnos de ambas sedes, les permitió sentirse parte de algo más que ellos mismos y sobre todo lograron empatizar con sus sentimientos, expectativas y emociones sobre la carrera de psicología.
6. Permitted la colaboración entre ambas sedes, ya que la actividad fue propuesta y coordinada por la filial San Lorenzo, pero apoyada y acompañada por la sede España.
7. A partir de dicha experiencia y la conexión que se pudo lograr entre los alumnos y la carrera, se pudo notar el incremento en la asistencia y la participación de los estudiantes.



**Dra. Mirtha Villagra**

## Objetivos del proyecto

El proyecto “Metodología D.I.G.I.: Didáctica Integrada para la Generación de Investigación” tiene como propósito general promover el desarrollo de competencias digitales, investigativas y comunicativas en los estudiantes de la asignatura Fundamentos de Computación, mediante una experiencia didáctica que integra herramientas tecnológicas, bases de datos científicas y recursos de inteligencia artificial al proceso formativo.

La propuesta busca que los estudiantes aprendan a utilizar de forma crítica y creativa las herramientas ofimáticas —Microsoft Word, Excel y PowerPoint— para la elaboración de documentos académicos, el procesamiento de datos y la presentación de resultados de investigación. Asimismo, se pretende fomentar la alfabetización informacional, enseñando a los alumnos a buscar, seleccionar y citar fuentes de información confiables en motores y bases de datos científicas como SciELO, Latindex y Google Académico.

## Problemas educativos abordados

En primer lugar, se observó una baja integración entre los contenidos teóricos de la asignatura y su aplicación en contextos reales de investigación académica. Muchos estudiantes utilizaban las herramientas digitales (Word, Excel y PowerPoint)

## Premio a la Innovación Docente 2025

**Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:**

FUC (Fundamento de la Computación) Primer año Ingeniería en Informática

**Tipo de iniciativa:**

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo y su complemento con el aprendizaje significativo.

Otro de los objetivos específicos es introducir el uso ético y responsable de la inteligencia artificial como apoyo en la redacción y revisión de textos académicos, promoviendo la reflexión sobre su papel en el proceso de aprendizaje. En este contexto, también se incorpora el uso de herramientas antiplagio para fortalecer la integridad académica y el respeto por la autoría intelectual.

A través de esta metodología, se busca desarrollar competencias clave del siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, la comunicación escrita, la gestión de la información y la autonomía en el aprendizaje. Finalmente, el proyecto apunta a que cada estudiante culmine la experiencia con la redacción de un artículo científico original, aplicando de manera integrada los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, y comprendiendo la relevancia de la investigación como parte esencial de su formación universitaria.

de manera mecánica o limitada, sin comprender su potencial para organizar, analizar y comunicar información científica. Esta situación dificultaba la transferencia de los aprendizajes hacia escenarios académicos más complejos, como la redacción.

## Innovación o tecnología utilizada

La Metodología D.I.G.I. (Didáctica Integrada para la Generación de Investigación) constituye una propuesta pedagógica innovadora que combina recursos tecnológicos accesibles con estrategias de enseñanza orientadas al aprendizaje activo, colaborativo y significativo. Su carácter innovador radica en la integración sistemática de herramientas digitales comunes —Microsoft Word, Excel y PowerPoint— con recursos académicos especializados (bases de datos científicas) y tecnologías emergentes (inteligencia artificial y detectores de plagio), dentro de una secuencia didáctica que promueve el pensamiento crítico y la producción de conocimiento.

A diferencia de las prácticas tradicionales, en las cuales las herramientas ofimáticas se enseñan de manera aislada y con fines instrumentales, la metodología D.I.G.I. propone una aplicación contextualizada y reflexiva. Cada herramienta se convierte en un medio para desarrollar etapas del proceso de investigación:

Word se emplea para la redacción formal de informes y artículos científicos, aplicando normas APA y técnicas de edición académica.

Excel se utiliza para la organización y análisis de datos obtenidos de encuestas o investigaciones exploratorias.

PowerPoint se destina a la elaboración de presentaciones orales académicas que permitan socializar los resultados ante sus pares.

La innovación metodológica también se expresa en el uso de motores y bases de datos científicas como SciELO, Latindex y Google Académico, mediante los cuales los estudiantes aprenden a buscar, filtrar y evaluar fuentes confiables de información. Esta experiencia fortalece su alfabetización informacional y los introduce al ecosistema de la comunicación científica latinoamericana.

Otro componente disruptivo de la propuesta es la incorporación pedagógica de la inteligencia artificial como asistente en la redacción y revisión de textos. Los estudiantes son guiados para utilizar herramientas de IA de forma ética y responsable, aprovechando sus funciones para mejorar la coherencia, claridad y precisión del lenguaje académico, sin sustituir el pensamiento crítico ni la autoría intelectual.

Asimismo, la metodología integra el uso de plataformas antiplagio para reforzar la integridad académica y fomentar una cultura de honestidad intelectual. Este proceso incluye la revisión de los trabajos por parte de los propios estudiantes, quienes analizan los reportes de similitud y reflexionan sobre la importancia del respeto a las fuentes.

## El diseño del proyecto se estructuró en tres fases:

### Capacitación inicial:

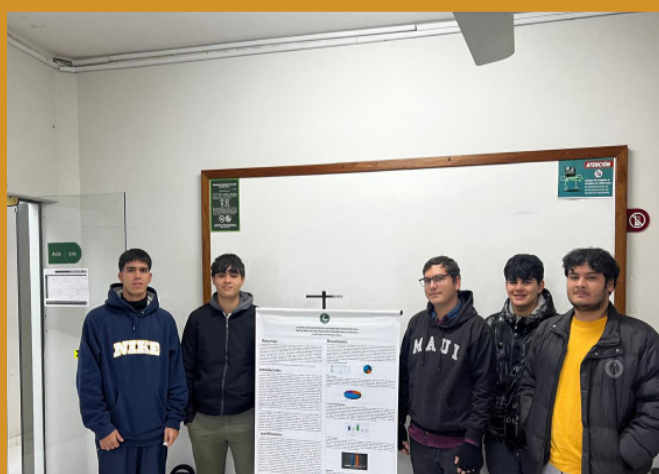
Introducción a las herramientas digitales y fundamentos de la investigación científica.

### Aplicación práctica:

Desarrollo de un trabajo de investigación grupal, aplicando las herramientas de búsqueda, análisis y redacción.

### Socialización y evaluación:

Presentación de los resultados mediante artículos y exposiciones académicas.





**Dra. Felicia Cano Cáceres**

## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:

Diseño y estructuración organizacional (DEO), Dirección Estratégica (DIE) y Administración de Pymes (AD 4), de las Carreras de Ingeniería Comercial, Licenciatura en Marketing, Licenciatura en Administración de Empresas e Ingeniería en Marketing.

Tipo de iniciativa:

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo.

### Objetivos del proyecto

Distinguir los elementos que componen el diseño de las organizaciones, a fin de identificarlos parámetros que permiten la construcción de las estructuras organizacionales.

Conocer la función y los componentes de la dirección estratégica, de manera de identificar el rol que cumplen en la gestión de los negocios.

Introducirse en el proceso de creación de las PYMES, apuntando a su crecimiento en base a los principios básicos de esta especialidad.

### Objetivos Específicos

En este proyecto se buscaron desarrollar las siguientes competencias y aprendizajes específicos en los estudiantes, alineados con los indicadores de evaluación del proyecto integrador:

Brindar a los alumnos las herramientas necesarias para afrontar el mundo empresarial.

Desarrollar temas de interés para generar competencias y capacidades en los alumnos.

Conformar un espacio de interacción entre las distintas disciplinas.

### Problemas educativos abordados

El problema educativo abordado con el proyecto “Competencia Ideas de Negocios, creando aprendemos: Lanzamiento de Ideas de Negocios” es la falta de habilidades y conocimientos prácticos en los estudiantes para desarrollar y lanzar ideas de negocio innovadoras y sostenibles.

### Resultados obtenidos

**Con el Proyecto los alumnos desarrollaron:**

– Habilidades y conocimientos en los estudiantes para identificar oportunidades de negocio y crear ideas innovadoras.

– Preparar a los estudiantes para el lanzamiento de sus propias ideas de negocio.

## Posibilidad de replicabilidad en otros contextos

El problema educativo abordado con el proyecto “Competencia Ideas de Negocios, creando aprendemos: Lanzamiento de Ideas de Negocios” es la falta de habilidades y conocimientos prácticos en los estudiantes para desarrollar y lanzar ideas de negocio innovadoras y sostenibles.

**Adaptaciones Necesarias:** Adaptación del contenido y la metodología a la carrera o asignatura específica.

– Incorporación de ejemplos y casos de estudio relevantes a la carrera o asignatura.

– Ajuste de la duración y el ritmo del proyecto según las necesidades de la carrera o asignatura.

– Incorporación de la evaluación y el seguimiento del proyecto en el currículo.

### Carreras y Asignaturas que Pueden Beneficiarse:

- Carreras de empresariales
- Carreras de ingeniería y tecnología
- Carreras de ciencias sociales y humanidades
- Asignaturas de emprendimiento y innovación
- Asignaturas de gestión de proyectos y liderazgo

### Recursos Necesarios

- Profesores con experiencia en el campo de los negocios
- Acceso a recursos en línea y herramientas
- Espacios de trabajo y recursos para la presentación
- Conexiones con expertos en el campo de los negocios y la innovación.

### Modalidades de Implementación

- Clases presenciales
- Clases en línea
- Cursos híbridos
- Talleres y seminarios

### Ventajas de la Replicabilidad

- Fomenta la innovación y la creatividad en los estudiantes
- Desarrolla habilidades y conocimientos prácticos
- Fomenta la colaboración y el trabajo en equipo
- Puede ser adaptado a diferentes contextos y carreras

### Condiciones Necesarias

- Apoyo institucional para la implementación del proyecto
- Recursos financieros para la implementación
- Flexibilidad en el currículo para incorporar la experiencia
- Evaluación y seguimiento del proyecto

### Desafíos y Limitaciones

- Requiere un alto nivel de compromiso
- Requiere recursos financieros y humanos adicionales
- Puede requerir ajustes en el currículo y la evaluación
- Puede ser un desafío implementar en contextos con recursos limitados.



## INVITACIÓN ESPECIAL



**Fecha**  
Viernes 21 de junio.  
**Horario**  
De 19:30 a 20:30  
**Lugar**  
Salón Auditorio de la UCPY SL

Alumnos del 2° T.T y T.N.  
de Ing. Com. Ing en Mkt.  
Lic. en Adm y Lic. en Mkt.

Docente: Dra. Felicia Cano Cáceres



### CREANDO APRENDEMOS “LANZAMIENTO DE IDEAS DE NEGOCIO”

Deseamos puedas compartir el resultado de nuestros proyectos y seas parte del Jurado que nos dará el impulso a seguir creciendo.

**ACEPTAS?**  
Tú opinión es muy importante para nuestras futuras Empresas!!!





**Vanesa Godoy de Aguilera**

## Premio a la Innovación Docente 2025

**Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:**

APB y Gamificación en estudiantes del cuarto año.

**Tipo de iniciativa:**

Innovación pedagógica.

### Objetivos del proyecto

El presente proyecto tiene como objetivo implementar una experiencia educativa basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la gamificación, con el propósito de que los estudiantes de cuarto año de la carrera de Ingeniería en Informática de la asignatura Gerenciamiento de Proyectos II desarrollen competencias profesionales propias de un gerente de proyectos informáticos. A través de esta experiencia, los alumnos asumen el rol de directores de proyecto, aplicando los conocimientos teóricos adquiridos en la planificación, organización y gestión de un proyecto tecnológico, simulando un entorno real de trabajo.

### Problemas educativos abordados

Desde el inicio del desarrollo de la asignatura Gerenciamiento de Proyectos II, correspondiente al cuarto año de la carrera de Ingeniería en Informática y categorizada como materia optativa, se evidenció un desafío pedagógico significativo: lograr la participación activa, el interés sostenido y la valoración real por parte de los estudiantes hacia una materia que, en principio, no perciben como parte central de su formación técnica.

Esto ayuda a fomentar el aprendizaje activo mediante la elaboración de una idea de proyecto integral, donde los estudiantes diseñaron la Estructura de Desglose del Trabajo (EDT), identificaron los recursos humanos, técnicos y materiales necesarios, y elaboraron un acta de constitución del proyecto que formalizó su alcance, objetivos y responsabilidades. Asimismo, se buscó promover la colaboración, el liderazgo, la comunicación efectiva y la toma de decisiones en equipo, elementos fundamentales para el desempeño profesional en el ámbito de la Ingeniería en Informática.

Tomando en cuenta también una de las funciones de la Universidad que es la de formar al estudiante en el servicio a la sociedad, la realización de un taller abierto a la comunidad contribuye a la práctica profesional del alumno y al desarrollo de competencias de comunicación en los participantes que puedan ser puestas en práctica en el entorno organizacional, adicionando el bienestar que produce un mejor clima laboral en las personas.

## Resultados obtenidos

### Según lo solicitado se expone el trabajo en parte de uno de los grupos:

Tema: El proyecto consiste en el diseño de una página web con el fin de permitir la mejor gestión de las visitas realizadas al museo (Ñamandu).

Se expone el Acta

Fecha: 3 de marzo de 2025

Nombre del proyecto: Ñamandu

### Propósito o Justificación del proyecto:

El proyecto consiste en el diseño de una página web con el fin de permitir la mejor gestión de las visitas realizadas al museo al hacerse cargo de guardar los datos de los visitantes y sus guías dentro de la institución considerando el inventario de bienes utilizados durante sus actividades. El proyecto es enfocado al Museo Mitológico Ramón Elías, ubicado en Ruta PY02. Km 19, en la ciudad de Capiatá.

### Descripción del Acto Nivel del proyecto:

La página web permitirá a los usuarios realizar el registro de los datos personales de cada visitante, acompañados por la fecha y horario de visitas junto al control de grupos guiados incluyendo sus horarios, guías y visitantes durante actividades utilizando bienes de la institución.

### Límites del proyecto:

Este proyecto no contempla un sistema de inventario avanzado, contempla el inventario de bienes utilizados en eventos y presentaciones.

### Criterios de éxito:

Eficiencia de manejo de grupos de visitantes elevada. Satisfacción de visitantes terminando la visita aumentada.

Eliminación de pérdidas de bienes durante organización de los eventos y presentaciones.

Mantenimiento de un listado completo de visitantes y grupos durante y fuera de eventos particulares.

## Requerimientos del proyecto

Gestión de visitantes: Permitir a caja de entrada registrar visitantes durante el día.

Permitir la asignación de visitantes individuales a grupos de visita generales asignados a cada guía de tour.

Seguimiento de inventario de bienes simple: Asignación de inventario de bienes para eventos y actividades específicas. Seguimiento del movimiento de bienes entre actividades y fechas.

Cierre automático de recepción: Generación de reportes incluyendo visitantes, grupos y actividades concurrentes durante el día. Separación de reportes por recepcionistas y fechas.

## Posibilidad de replicabilidad

La experiencia pedagógica basada en la combinación de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y gamificación implementada en la materia Gerenciamiento de Proyectos II de la carrera de Ingeniería en Informática demuestra un alto potencial de replicabilidad en otros contextos educativos, tanto dentro de la misma carrera como en otras disciplinas o modalidades formativas.

Su efectividad radica en la capacidad de integrar teoría y práctica mediante el desarrollo de proyectos concretos y la incorporación de dinámicas motivacionales que fomentan la participación activa, el compromiso y el aprendizaje significativo.

## Innovación metodológica o tecnológica utilizada

La innovación metodológica implementada en la asignatura Gerenciamiento de Proyectos II, materia optativa correspondiente al cuarto año de la carrera de Ingeniería en Informática, se fundamentó en la integración del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con estrategias de gamificación. Esta propuesta surgió como respuesta al desafío pedagógico de captar el interés de los estudiantes, quienes cursan la materia en turno noche luego de cumplir con sus responsabilidades laborales diarias, situación que condiciona su nivel de atención, motivación y participación activa en el aula.

A diferencia de las prácticas habituales, centradas principalmente en la exposición teórica y la evaluación individual, esta metodología innovadora promueve un rol protagónico del estudiante.



**Lic. Maria Leticia Rojas**

## Objetivos del proyecto

Favorecer el aprendizaje activo en la asignatura Gestión Interna Hotelera (GIH) para posibilitar a los estudiantes entrenar situaciones propias del entorno laboral hotelero en coherencia con su proceso formativo y perfil de egreso mediante la implementación de una experiencia didáctica basada en la simulación de roles en condiciones de laboratorio.

## Innovación o tecnológica utilizada

La innovación metodológica implementada en la asignatura Gestión Interna Hotelera se centró en una estrategia de simulación inmersiva, desarrollada íntegramente en el laboratorio de hotelería. Esta metodología se basó en la técnica de juego de roles, diseñada para trasladar a los estudiantes directamente a situaciones y dinámicas propias del entorno laboral.

Se conformaron tres grupos de trabajo, a los cuales se les asignaron roles específicos esenciales para la operación diaria: mucama, gobernanta, huésped y, como figura complementaria para enriquecer la simulación de servicios, se incluyó al personal de alimentos y bebidas, encargado de simular la gestión del room service. La asignación de estos roles se confió a la autogestión de los propios integrantes de cada equipo, fomentando desde el inicio.

## Premio a la Innovación Docente 2025

**Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:**

Licenciatura en Turismo y Hotelería- Gestión Interna Hotelera (GIH).

**Tipo de iniciativa:**

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo.

## Problemas educativos abordados

La implementación de la nueva propuesta metodológica responde a desafíos educativos relevantes que tradicionalmente han afectado el desarrollo de competencias prácticas en la asignatura Gestión Interna Hotelera (GIH). El problema central identificado fue la necesidad de conexión entre los contenidos teóricos y las exigencias prácticas que afrontarán los estudiantes en sus pasantías.

Específicamente, el abordaje de los contenidos relacionados con el área de Gobernancia se limitaba predominantemente a una metodología expositiva y pasiva. Este enfoque unidireccional, centrado en la transmisión de información, en experiencias anteriores, demostró ser insuficiente para proporcionar a los estudiantes una experiencia integradora. La mera exposición teórica no lograba simular la compleja organización operativa, la dinámica real del departamento de Gobernancia ni su vital articulación con otras áreas funcionales críticas de una unidad de alojamiento.

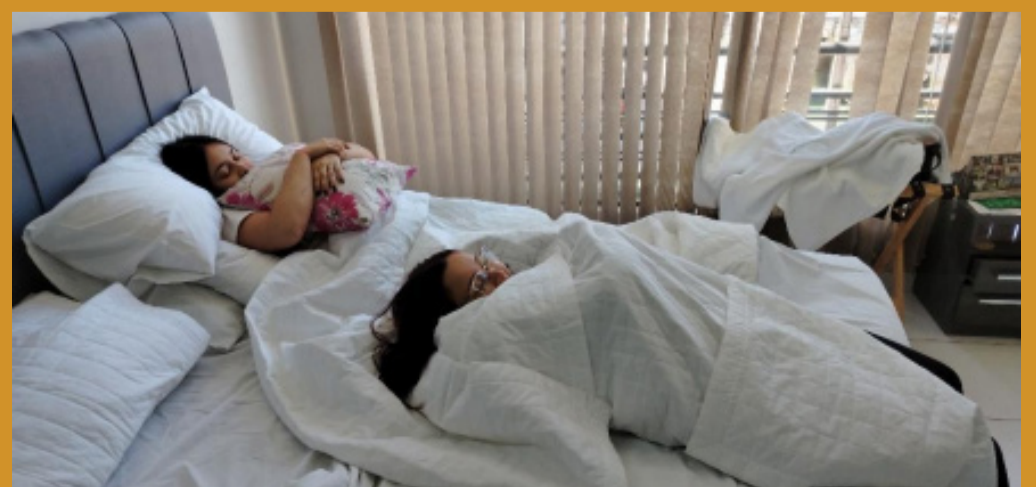
Esta situación generaba una significativa brecha de competencias al enfrentar las pasantías obligatorias. Los estudiantes, careciendo de práctica previa en entornos controlados, se veían obligados a asumir funciones concretas en escenarios reales, donde debían operar bajo la presión de tiempo.

# DOCENTES QUE INSPIRAN

## Resultados obtenidos

La implementación de la experiencia didáctica, meticulosamente estructurada en la simulación de roles dentro del laboratorio de hotelería, ha arrojado resultados significativos y multifacéticos que trascienden la mera transmisión de información, impactando directamente en la calidad del aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

Este enfoque pedagógico no solo cumplió con la meta de integrar de manera práctica los contenidos teóricos, sino que actuó como un catalizador para la transformación del alumnado, redefiniendo su posición de receptor pasivo a agente activo y estratégico de su propio proceso formativo.





**Abg. Cynthia M. Cabañas**

## Objetivos del proyecto

Desarrollar en los estudiantes la habilidad de hablar en público, vencer la timidez, mejorar la dicción, adquirir seguridad en sí mismos y lograr un manejo adecuado del auditorio. Asimismo, se busca la graduación correcta de la voz, el dominio del tema, mantener posturas físicas adecuadas durante la exposición, el uso de vestimenta apropiada y de términos técnicos, capacidad de síntesis y la habilidad de responder correctamente a las preguntas del profesor y de los demás integrantes del salón respecto a todo el contenido del programa (evitando el clásico trabajo práctico con temas muy limitados).

Todo ello con el fin inmediato de ir creando, mediante la práctica de la oralidad en sus evaluaciones, el hábito de su desenvolvimiento profesional en público, con miras a la pre-defensa y defensa de sus respectivos trabajos de conclusión de grado.

## Posibilidad de replicabilidad

El método de Prueba Oral Sumativa de Proceso se perfila aplicable a otras asignaturas y carreras, siempre que el contenido del programa cuente con al menos un porcentaje mínimo de doctrina (teoría).

## Premio a la Innovación Docente 2025

**Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:**

Contaduría Pública ( Derecho Laboral y Derecho Civil y Comercial ) -Ing. Comercial- Administración de Empresas ( Derecho Constitucional y Civil )

**Tipo de iniciativa:**

Estrategias didácticas para el aprendizaje activo.

## Innovación o tecnología utilizada

La herramienta de aprendizaje/evaluación utilizada consistió en una PRUEBA ORAL DE PROCESO (por sistema de bolilleros), en sustitución del trabajo práctico grupal o individual (el cual es muy limitado en cuanto a contenido, así como en la capacidad de respuesta rápida, pues, por lo general, se aprenden de memoria la “partecita” que les corresponde desarrollar durante la proyección y exposición de sus respectivos temas).

Este nuevo método, hasta ahora aplicable exclusivamente en la carrera de Derecho, consistió en la extracción de una bolilla (que contiene una unidad completa del programa de contenidos de la materia) por cada alumno. Esta debía ser desarrollada oralmente por el ponente en forma íntegra, ordenada, clara y precisa. Además, el estudiante debía asistir a la actividad adecuadamente vestido, con decoro, elegancia y delicadeza (traje para ambos sexos).

Se recomienda la participación de un docente interventor durante la realización de la misma, de manera que se formalice aún más el sistema y, al mismo tiempo, se potencie la motivación en los alumnos.

## Resultados obtenidos

Los logros consistieron en la novedad para el estudiante; si bien al principio se mostraron algo temerosos por la falta de experiencia en este tipo de método de evaluación, el resultado fue óptimo. Además de demostrarse a ellos mismos que tenían la capacidad y habilidad suficiente para vencer la timidez de hablar en público, la experiencia fue bastante enriquecedora en el sentido del aprendizaje, ya que no contaban con ayuda memoria ni material alguno al alcance de sus manos para poder leer en el momento de dirigirse al docente y a sus compañeros.

Esta situación los obligó a un estudio o repaso exhaustivo, completo y minucioso, lo que a su vez redundó en un aprendizaje bastante significativo, al punto de comprobar en las clases siguientes que manejaban adecuadamente y recordaban a la perfección todos los temas o títulos objeto de estudio.

### A

Mejora en la habilidad de expresarse con términos técnicos.

### B

Mayor motivación a la Hora de participar en los debates del curso.

### C

Mejora del aprendizaje significativo (aplicación de lo aprendido a situaciones concretas de la vida real).

### D

Disminución considerable de la timidez y miedo a expresarse incorrectamente.



## Premio a la Innovación Docente 2025

Carrera y materia en la que se aplicó la iniciativa:

Contaduría Pública y Administración de Empresas.

**Tipo de iniciativa:** Innovación pedagógica



**Johanna Sánchez**



**Alberto Gaona**

### Objetivos del proyecto

El Programa de Mentoría Académica tuvo como propósito principal brindar acompañamiento personalizado a estudiantes que enfrentaban desafíos académicos, con el fin de mejorar su rendimiento, fortalecer sus habilidades de estudio y promover su permanencia en la carrera.

Los objetivos específicos incluyeron:

Promover la motivación, la confianza y el bienestar emocional mediante un vínculo de acompañamiento cercano entre mentor y estudiante.

Acompañar a los estudiantes en la comprensión de los contenidos de las materias, ayudándolos a desarrollar estrategias eficaces de estudio.

Identificar de manera temprana las dificultades académicas para intervenir con acciones de apoyo oportunas.

Potenciar habilidades transversales como organización del tiempo, planificación, comunicación efectiva y gestión del estrés.

Fortalecer la integración académica del estudiante, promoviendo su sentido de pertenencia a la institución y facilitando su adaptación al entorno universitario.

Fomentar la autonomía progresiva en el aprendizaje mediante el desarrollo de hábitos y técnicas que permitan al estudiante sostener su proceso formativo.

## Problemas educativos abordados

Previo a la implementación del programa, se detectaron diversos desafíos que afectaban el rendimiento y la experiencia académica de los estudiantes. Entre los principales problemas se encontraban:

Dificultades en la comprensión de contenidos y organización del estudio, especialmente en estudiantes que ingresaban a los primeros años.

Baja motivación y falta de confianza académica, que generaban frustración y disminuían la participación en clase.

Necesidad de apoyo académico más personalizado, debido a que algunos estudiantes requerían acompañamiento adicional al brindado en clase.

## Innovación o tecnología utilizada

La innovación del Programa de Mentoría Académica radicó en integrar un modelo de acompañamiento personalizado, sistemático y con enfoque formativo que complementa las clases tradicionales. Este modelo incorporó elementos metodológicos diferenciadores:

### Mentoría académica personalizada

Los estudiantes participaron en sesiones semanales de 1 a 2 horas, en las cuales los mentores:

Guiaron la comprensión de contenidos, ayudaron a organizar actividades y prioridades, identificaron dificultades académicas y propusieron estrategias de mejora.

Este acompañamiento individualizado permitió adaptar los contenidos y métodos a las necesidades específicas de cada estudiante.

### Apoyo emocional y motivacional

Además del refuerzo académico, los mentores trabajaron en el fortalecimiento emocional del estudiante. Este componente incluyó:

Escucha activa, motivación constante, fomento de la confianza y la autonomía.

## Resultados obtenidos

La implementación del Programa de Mentoría Académica generó impactos significativos tanto en el desempeño académico como en el bienestar y participación de los estudiantes acompañados.

### Resultados cuantitativos

Mejora en el rendimiento académico: los estudiantes participantes evidenciaron un progreso sostenido en evaluaciones parciales y finales.

Incremento en la asistencia y participación: las sesiones de mentoría mostraron constancia y compromiso, favoreciendo la continuidad del proceso.

Mayor permanencia académica: se observó una disminución en la deserción temprana en los cursos donde se implementó el programa.

### Posibilidad de replicabilidad

El Programa de Mentoría presenta una alta viabilidad para ser implementado en distintas carreras y modalidades educativas, dado que sus componentes principales —acompañamiento, seguimiento y aprendizaje activo— son aplicables a diversos contextos.



# DOCENTES QUE INSPIRAN



# DOCENTES QUE INSPIRAN

La presente edición de “Docentes que Inspiran” no solo recoge experiencias destacadas, sino que refleja el espíritu transformador de una comunidad académica comprometida con la calidad y la innovación educativa. Cada iniciativa presentada demuestra que es posible trascender los enfoques tradicionales y construir propuestas pedagógicas significativas, pertinentes y con impacto real en el aprendizaje de los estudiantes .

En este sentido, queremos alentar a todos nuestros docentes a continuar explorando, creando y compartiendo nuevas formas de enseñar. La innovación no siempre implica grandes cambios, sino la capacidad de reflexionar sobre la práctica, atreverse a mejorarla y poner al estudiante en el centro del proceso formativo. Cada experiencia, cada ajuste y cada iniciativa cuenta y suma en la construcción de una educación superior más dinámica, inclusiva y de calidad.

Desde la Universidad Columbia del Paraguay, reafirmamos nuestro compromiso de seguir acompañando, reconociendo y fortaleciendo estas prácticas, convencidos de que el verdadero motor del cambio educativo reside en el compromiso, la vocación y la creatividad de nuestros docentes.

Sigamos inspirando, innovando y transformando juntos.



**Dra. Milagros Carregal**  
Vicerrectora de Excelencia Académica