

Ciudad de Panamá, Panamá  
29 al 31 de mayo de 2019

**CIE**  
2019

**ACTAS**  
*Proceedings*

I Congreso de  
Creatividad e Innovación  
en Educación

**MODALIDAD PÓSTER**

**EXPERIENCIA EN EL AULA DE CLASES DE MAESTRÍA CON LA  
APLICACIÓN DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO (*DESIGN THINKING*)**

**Betzabel García**

**Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología (UNICYT)**

[www.cie-unicyt.org](http://www.cie-unicyt.org)

ISBN 978-9962-5599-4-8



9 789962 559948



ISBN: 978-9962-5599-4-8

Edita Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología (UNICYT)

**Coordinación editorial:** Aura L. López de Ramos, Mónica Gamboa y Amir Filós

**Año de edición:** 2019

**Presidente del Comité Estratégico Asesor**

Rector William Núñez Alarcón – Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

**Coordinadora del Comité Organizador**

Aura L. López de Ramos - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

**Ilustración:**

Mónica Gamboa – Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

El I Congreso de Creatividad e Innovación en Educación (CIE-2019) se organizó juntamente con la Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología, Universidad del Caribe, Universidad Euroamericana, Universidad Nuestra Señora del Carmen, Universidad Cristiana de Panamá, Quality Leadership University, Universidad Americana, Universidad Latina de Panamá, Universidad del Istmo e ISAE Universidad. Este Congreso se celebró del 29 al 31 de mayo de 2019 en el Wyndham Panama Albrook Mall, en la Ciudad de Panamá, Panamá, y fue cofinanciado por la SENACYT.

Los trabajos se presentaron en formato de resumen en extenso y fueron arbitrados simple ciego por dos miembros de la Comisión Técnico- Científica resultando seleccionados el 82% de ellos.

[www.cie-unicyt.org](http://www.cie-unicyt.org)

### **Miembros del Comité Estratégico Asesor**

Rector William Núñez Alarcón – Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Rectora Xiomara de Arrocha - ISAE Universidad

Rectora Liliana Piñero - Universidad Euroamericana

Rector Oscar León - Quality Leadership University

Rectora Verónica Arce de Barrios - Universidad Americana

Rectora Mirna de Crespo - Universidad Latina de Panamá

Rectora Adriana Angarita - Universidad del Istmo

Rectora Prudencia R. de Delgado - Universidad Cristiana de Panamá

Rector William Rodríguez García - Universidad del Caribe

Rector Vicente Amable Moreno - Universidad Nuestra Señora del Carmen

### **Miembros del Comité Organizador**

Aura L. López de Ramos - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Ulina Mapp - ISAE Universidad

Liliana Piñero - Universidad Euroamericana

Ricardo Acosta - Quality Leadership University

Alba Mata - Universidad Americana

Gianna Frassati - Universidad Latina de Panamá

Dania Batista - Universidad del Istmo

Leydis Lezama - Universidad Cristiana de Panamá

Jaime Estrella - Universidad del Caribe

Ernesto Angulo - Universidad Nuestra Señora del Carmen

Mónica Gamboa - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Amir Filós - Profesional independiente

### **Miembros de la Comisión Técnico-Científica**

Cecilia Osuna - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Concepción Velez - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Erick Ramos - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Carlos Yabichella - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Mariana León - Quality Leadership University

Andrea Miranda - Quality Leadership University

Sorayda Rincón - Universidad del Arte GANEXA

Norbis Mujica - Universidad Euroamericana

Elizabeth De Freitas - ISAE Universidad

Sebastián Reyes - ISAE Universidad

Zoleida Liendo - Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología

Ivonne C. Harvey López - Sistema de las Naciones Unidas-UNOPS|Perú

Luis Luis - Universidad Americana

Yelitza Campos - Universidad Americana

Elsa de Tirado - Universidad Latina de Panamá

Maricarmen Soto - Universidad Latina de Panamá/Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

**CIE-2019-R038**  
**EXPERIENCIA EN EL AULA DE CLASES DE MAESTRÍA CON LA**  
**APLICACIÓN DEL PENSAMIENTO DE DISEÑO (*DESIGN THINKING*)**

**Betzabel García**

**Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología (UNICyT)**

En la práctica docente se desarrollan dinámicas de nivelación en sus actividades de enseñanza, buscando dinamizar y estimular la interacción entre los participantes y facilitador. Por ello en su planificación, el docente debe usar la interpretación reflexiva y accionar un pensamiento didáctico que le lleve a los resultados que quiere obtener. Abordar diferentes técnicas educativas que aporten a la formación, con ánimo en el desarrollo integral, logrando así perfeccionar sus competencias por medio del estímulo y sus emociones, alcanzando el máximo de su desempeño, y la superación de las expectativas del proceso de aprendizaje como profesional, concibiendo la educación como un proceso holístico y de actitud profesional, con el objetivo de indagar sobre la aplicación de metodología en el proceso de enseñanza y aprendizaje a nivel de maestría, a través del método de pensamiento de diseño.

Las Universidades, como instituciones generadoras de conocimiento, deben liderar el proceso educativo con un rol mucho más proactivo, con el fin de aplicar estrategias innovadoras para que el joven o adulto que asiste con un cúmulo de actividades y desgaste diario pueda realmente aprender en ese espacio. Algunos alumnos, por diversas causas y obligaciones, llegan al aula y no muestran ningún interés en lo que en ella ocurre; aunque se cuente con una planificación, los estudiantes se mantienen en una dimensión de letargo y aburrimiento, tienen poca relación con el tema que se aborda en las clases y no logran un aprendizaje significativo. En los años 1986 y 1987, Lee Shulman, estadounidense y psicólogo educativo, desarrolló el modelo de docencia haciendo referencia a los conocimientos del profesional de la enseñanza, y aseguró que los docentes deben dominar dos tipos de conocimientos: 1) el conocimiento del contenido de la asignatura y 2) el conocimiento pedagógico general, indicando que este dominio es crucial para la aplicación del contenido pedagógico con relación a la preparación de una materia en particular. En búsqueda de potenciar a los futuros profesionales se desarrolla una forma práctica que estimula y se adecúa al nivel de conocimiento inicial del estudiante y a su forma de aprender. El pensamiento del diseño que es una metodología que conduce a la resolución creativa de problemas, se puede aplicar en el salón de clases, sosteniendo los ejes transversales y apoyando con: 1) la empatía que sostiene el proceso definiendo, 2) la idea para trabajar 3) el propósito o prototipo para que sea, 4) probado obteniendo 5) resultados positivos.

Buscando el acercamiento a la empatía con el enfoque de los valores, comunicando la visión individual, pero logrando estímulos colectivos a través de la observación de cada uno de los alumnos y la escucha activa, transformar el conocimiento no solo en el hacer, sino partiendo del Ser. En la teoría educativa basada en constructivismo, se construye el plan académico con las actividades de manera práctica efectuando un proceso de experiencia que les da la certeza de que es real más que teórico. Cualquier materia puede implementar esta práctica, donde un alumno aplica y comprende el significado del conocimiento que recibe en las aulas, reconociendo las semejanzas, parecidos o diferencias, puede clarificar los conceptos y “crea” su propio aprendizaje a través de la inducción, combinando esta enseñanza con otros ya conocidos, apuntando a un aprendizaje significativo en el alumno. Busca poder ampliar las competencias profesionales constituidas por el conocimiento, habilidades, actitudes y destrezas que permiten maximizar el desempeño en situaciones diarias práctica, aportando a las competencias específicas o particulares que ayudan a tomar decisiones en su ejercicio o labor profesional.

Esta práctica educativa en el aula se basa en poder implementar un enfoque que tenga como propósito estimular el pensamiento creativo y proactivo a través de las competencias blandas y separar al alumno de las situaciones diarias para potenciarlos en la vida profesional y personal. Se buscan resultados con la aplicación del pensamiento de diseño, que se enfoca en tener la permanencia y pertenencia de ideas estimulando la productividad académica, la cual puede ser desarrollada como una técnica de aprendizaje. Potenciar a los estudiantes mediante la aplicación del método de pensamiento de diseño y pensamiento emocional para mejorar la capacidad profesional a través de la experiencia de aprendizaje, siendo correlacional a los factores de experiencias anteriores y manejo de emociones con la empatía que sostiene el proceso definiendo la idea con un propósito o prototipo para que sea probado buscando obtener resultados positivos. Todo esto incorporando herramientas tecnológicas para el desarrollo de un modelo pedagógico con el cual el alumno se haga responsable, construya y forme su propio aprendizaje, comprendiendo que el docente es un facilitador, que el principal dentro del proceso es él mismo.

En la metodología del aprendizaje que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias, que se aplican sistemáticamente como parte de una disciplina que busca maximizar la consecución de un nuevo conocimiento y desarrollar las habilidades existentes. Vemos como oportunidad para modificar, estudiar y proponer una investigación que incorpore tecnología, innovación y empoderamiento en el proceso para que cada quien se haga cargo de su responsabilidad, tanto el docente como el alumno, a través del trabajo reflexivo, acerca de sus acciones para aprender o enseñar en la educación superior. En este estudio participó un total de 23 estudiantes de la Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología (UNICYT) de dos públicos diferentes en el mismo curso con diferentes tiempos, dirigidos por el mismo profesor, concentrada en la misma línea de conocimiento. Este enfoque se da a través de la práctica en el salón de clase como parte de prueba,

tomando la evaluación comparativa a través de caso control, este modelo es prospectivo ya que idealiza en éxito de los profesionales.

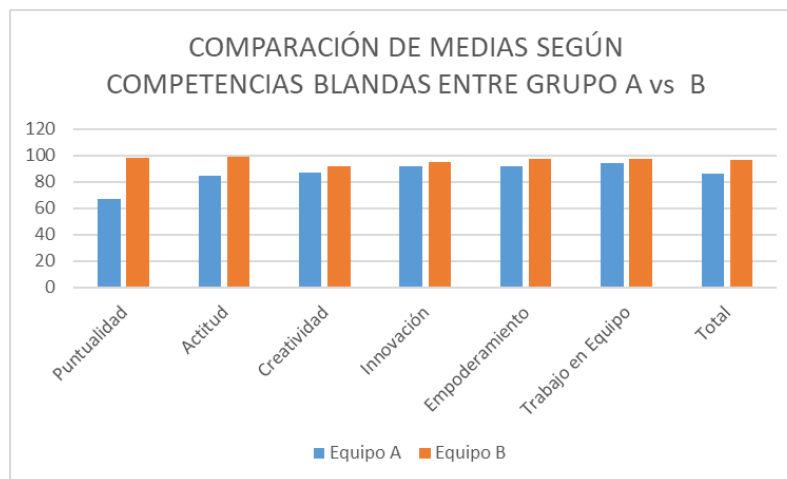
#### COMPARACION DE MEDIAS SEGÚN COMPETENCIAS BLANDAS ENTRE GRUPO A vs B

Competencias	Característica a evaluar	Equipo A	Equipo B	Diferencia
<b>Puntualidad</b>	Entrega a Tiempo las tareas	67.00	98.00	-31
<b>Actitud</b>	Disponibilidad, implicación y aportaciones	85.00	99.00	-14
<b>Creatividad</b>	Formulación coherente e ingenio	87.00	92.00	-5
<b>Innovación</b>	Aplicación de herramientas y medios	92.20	95.10	-3
<b>Empoderamiento</b>	Toma de sus ideas para la aplicación	92.20	97.10	-5
<b>Trabajo en Equipo</b>	Liderazgo, aceptación y colaboración	94.30	97.20	-3
<b>Total</b>		<b>86.28</b>	<b>96.40</b>	<b>-10</b>

Las diferencias en donde se benefician los estudiantes fortaleciendo por arriba de 5 puntos las puntualidad, actitud, creatividad y empoderamiento, queda pendiente reevaluar innovación y trabajo en equipo por estar debajo de los resultados esperados.

Se tomaron dos cursos de maestría Direcciones Estrategia de Mercadeo y Gestión de Marca Internacional llamándolos **Equipo A** donde no se aplicó el diseño de pensamiento y **Equipo B** se aplicó el diseño de pensamiento, se hace una comparación de resultados en tiempo y equipos diferentes, pero del mismo nivel de curso de maestría, el fin de poder tener referencia del resultado.

Estos resultados están compuestos por seis factores cualitativos y tres cuantitativos. Los factores Cualitativos se explican cómo competencias blandas que tienen una diferencia entre el quipo A y el equipo B de -10 puntos en el área actitudinal.



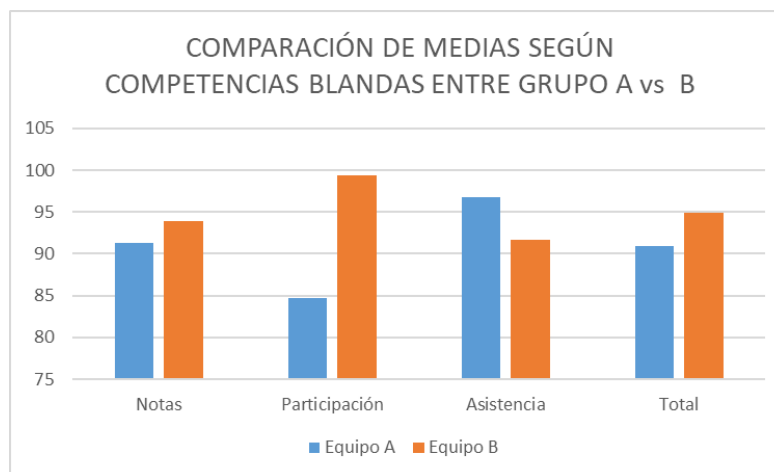
Podemos observar que la diferencia entre un equipo y el otro puede llegar a hacer la diferencia según la teoría de la acción razonada de Martin Fishbein e Icek Ajzen (1975, 1980) que muestra la probabilidad de tendencia en la conducta, que es predecible, lo que hace que sea un parámetro importante para la psicología social que prepara para la vida y toma de decisiones.

De los Datos Cuantitativos se midieron con base en las rubricas previstas consideradas por la Universidad que son la ponderación de notas sobre el conocimiento, participación y asistencia a clases, que al final arroja un promedio del equipo A por -4 puntos que no es mucho la diferencia, se puede considerar como una nota buena. En este mismo caso vemos una disponibilidad de -15 sobre la participación en clases que también marca una diferencia entre ambos grupos.

**COMPARACIÓN DE MEDIAS SEGÚN COMPETENCIAS BLANDAS ENTRE GRUPO A vs B**

Cuantitativo	Equipo A	Equipo B	Diferencia
Notas	91	94	-3
Participación	85	99	-15
Asistencia	97	92	5
<b>Total</b>	<b>91</b>	<b>95</b>	<b>-4</b>

La comparación con la parte cualitativa donde los resultados demuestran mejor desempeño en el área de actitud que se consideran competencias blandas o socioemocionales tal como Puntualidad de entrega, Actitud, Creatividad, Innovación, Empoderamiento y Trabajo en Equipo, estas son oportunidades de desarrollo para la vida y que mejora el desempeño tanto profesional como personal.





Para concluir se pudo motivar la resolución práctica y creativa de situaciones tanto en el aula como en todas las áreas, buscando experiencias que cumplan con el objetivo de alcanzar mejores resultados de manera integral y con esto incrementar el desempeño de las competencias blandas. Donde no solo el conocimiento es importante, sino el área de actitud que apoya el mejoramiento continuo de los individuos, ya que pone al profesional como parte de un todo con criterio y análisis en búsqueda de resolver situaciones con importancia, presentes en cualquier evento en la vida personal y profesional. Con el afán de mejoramiento en la práctica docente este método puede apoyar el desarrollo del conocimiento y contribuir a las competencias blandas manejando el entorno en el que se desempeñan los alumnos. Esta experiencia puede ser replicada y desarrollada en las Universidades como una iniciativa en el aula. El aprendizaje en la aplicación del método pensamiento de diseño apoya a desarrollar los procesos cognitivos, estratégicos y prácticos de los alumnos buscando salir de lo normal y natural para crear a partir de la realidad suya y de otras personas en el entorno, tomándolo como factores al momento de tomar decisiones. Esta propuesta puede ser una buena línea de investigación, para plantear un enfoque a la práctica docente en el aula de clases con mejores experiencias y fortalecimiento de la sociedad.

**Palabras clave:** Enfoque, empatía, empoderamiento, gestión de habilidades, pensamiento del diseño, práctica educativa.