



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

DIRECCION DE TALENTO HUMANO

## INFORME DE LA ACCIÓN FORMATIVA

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Nombre del Evento:** Formador de Formadores con enfoque en Educación Superior

**Instructor:** Dr. Fernando Sinchiguano (MA)

**Duración:** 40 horas; 32 horas teóricas y 8 prácticas autónomas

**Fecha de desarrollo:**

### 2. OBJETIVOS DEL CURSO

#### GENERAL:

Fortalecer las capacidades y la experticia para la facilitación y generación de un conocimiento más amplio a nivel conceptual y práctico a los docentes de la Facultad de Administración de Empresas de la ESPOCH a través del uso de un kit de herramientas y/o prácticas pedagógicas y lúdicas, que fomentan la creatividad. Con este proceso se pretende además complementar y ampliar los conceptos expuestos de forma más concreta y sintética en las guías y materiales para el docente.

#### ESPECIFICOS:

1. Profundizar en las reflexiones sobre cómo y por qué educar en ambientes creativos, prácticos que privilegian los estilos de aprendizaje y que promueven creatividad.
2. Profundizar una propuesta pedagógica que vincula conceptos con aprendizaje experiencial.
3. Identificar las oportunidades y las ventajas de utilizar experimentos incluso juegos como herramienta pedagógica, en entornos educativos y multiculturales, para la educación superior.
4. Entender algunos aspectos técnicos de la aplicación plataformas y herramientas multimedia para mejorar la familiarización con aplicaciones pedagógicas.
5. Ofrecer al público meta las herramientas necesarias para llevar a cabo talleres de formación de formadores.
6. Crear una red de formadores y dinamizadores de los valores y principios de la Convención de 2005 a partir del uso de Diversidades, el juego de la creatividad.



### 3. CONTENIDOS GENERALES DEL CURSO

El proceso estará determinado por 3 fases las cuales se describen cono:

#### FASE 1.

Contemplará el tratamiento conceptual de los niveles y estilos de aprendizaje, sus impedimentos y los patrones mentales que impiden el desarrollo creativo de las personas, mucho de ello ocasionado por los estilos de vida, condiciones adversas, historias personales difíciles en el pasado.

En este punto se tratarán acciones como declaración de quiebres, la línea de la vida y otras que provocan cambios de actitudes y de patrones mentales en las personas. Con ello una persona que inicialmente estaba llena de miedo, baja autoestima, pesimista, sabe que es el momento de declarar un quiebre en su vida y es momento de empezar otra historia. Prácticas lúdicas como “de víctima a protagonista” predisponen al formador a dar lo mejor de sí en su idea de transformación.

#### FASE 2

Se establecerá en medio de un conjunto de herramientas lúdicas basadas en el juego y la aplicación del CICLO DE APRENDIZAJE, en todos los ejercicios e incluso la determinación de mecanismos de comunicación, sus condiciones, características, así como la COMUNICA-ACCIÓN, como mecanismos de aprendizaje.

En este espacio se hará la AUTOEVALUACIÓN del formador y sus tendencias, para en próximos ejercicios establecer condiciones de liderazgo que también deben ser innatas en el formador y sus interacciones permanentes.

#### FASE 3

Estará determinada por la profundización de las COMPETENCIAS del facilitador o formador, y de qué manera se retoma mínimamente su descripción encaminada a establecer condiciones de Liderazgo y sus estilos. En él se buscará potenciar cuatro elementos fundamentales clave:

- a) Campo de la formación inicial (dominio de la estructura científico-cultural, pedagógica y contextual);
- b) Ámbito de la formación permanente (dominio del análisis de procesos, resultados y prospectiva);
- c) Proceso permanente de innovación, y
- d) Contexto referencial de los ámbitos ocupacional y profesional cuya sustantividad es preparar para la flexibilidad y la acción innovadora.

Todo el taller será eminentemente práctico y lúdico, propiciando en todo momento la creatividad de los asistentes involucrados en el juego, la recreación y la generación de ideas y la generación de productos con lo que se tiene a la mano y con la participación de todos, se fomentará el trabajo en equipo y así mismo se introducirá al grupo de asistentes en desafíos permanentes a resolver en el entorno creativo.



## 4. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

El taller se realizó en 4 jornadas de 8 horas diarias, en el horario establecido, Puede también efectuarse en horarios extendidos, la planificación estará determinada por la ESPOCH, en definitiva.

| MÓDULOS   | HORAS   | NECESIDADES   | OBSERVACIONES |
|---|---------|---|---------------|
| 1. Términos Conceptuales  | 8 horas | Proyector de Imágenes<br>Pizarra de tiza líquida<br>Parlantes para PC.<br>Conexión. |               |
| 2. Los Estilos de Aprendizaje, Patrones Mentales, Compartir Saberes, Las Barreras del Conocimiento, Conformación de equipos y Mecanismos de Colaboración. | 8 horas | Proyector de Imágenes<br>Pizarra de tiza líquida<br>Parlantes para PC.              |               |
| 3. El Ciclo de Aprendizaje Comunicación Efectiva, El Observador que somos, Autoevaluación, Las competencias del Facilitador                               | 8 horas | Proyector de Imágenes<br>Pizarra de tiza líquida<br>Parlantes para PC.              |               |
| 4. Liderazgo, Facilitación, Decálogo del Facilitador, Los estilos de Liderazgo, Innovación y Creatividad  | 8 horas | Proyector de Imágenes<br>Pizarra de tiza líquida<br>Parlantes para PC.              |               |
| 5. Retroalimentación  | 8 horas |   |               |
| TOTAL HORAS PRESENCIALES  | 32      |   |               |
| TOTAL HORAS AUTÓNOMAS   | 8       |   |               |
| TOTAL HORAS   | 40      |   |               |





# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

DIRECCIÓN DE TALENTO HUMANO

## 5. METODOLOGÍA

El proceso formativo contiene actividades INDOOR y OUTDOOR que fomentan el trabajo cooperativo indispensable para la generación de un espacio creativo que le permita al formador ir adquiriendo destrezas y estrategias de participación y experimentación basadas en el juego que tenga a su vez fundamentación científica que tienda a fortalecer el conocimiento teórico; por otro lado, las actividades al aire libre, están centradas a fortalecer el liderazgo, las capacidades de comunicación y escucha de todos los asistentes, cualidades fundamentales del estudiante y de un formador a fin de que sus procesos de aprendizaje se realicen en contextos sociales, inclusivos, productivos, pedagógicos, entre otros.

Los participantes deberán estar presentes en todos los módulos para la obtención de su certificación.

Adicionalmente, se pueden variar los horarios dependiendo de la capacidad de acción y el compromiso en todas las actividades del evento.

Dado que es un taller práctico en un 80% y tan solo se considera un 20% de teoría que se hará para fundamentar científicamente el porqué de cada una de las acciones y los resultados de los comportamientos respecto de los mecanismos de aprendizaje, la innovación y la creatividad de los asistentes se propone que los mismos acudan al proceso con ropa cómoda que les permita moverse con libertad en cada una de las tareas que se les asigne.

El proceso comprenderá también la elaboración de Prueba de carácter, las competencias y características del formador y sus habilidades para la generación de ideas, los resultados se compartirán entre pares y como producto de ello se pueden establecer compromisos de mejora en la misma aula o espacio creativo.

Se utilizarán además herramientas multimedia como VIDEOS TED basados en la superación personal y en la resolución de problemas de la vida real a escala mundial basados en la Innovación y la generación de resultados creativos.

La ejecución del proceso de capacitación tendrá una duración de 40 horas de las cuales 32 son presenciales y 8 son de acompañamiento para la determinación de estrategias propuestas por los asistentes y con las cuales pueden mejorarse sus características de formador docente de educación superior.



# ESPOCH

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

DIRECCION DE TALENTO HUMANO

## 6. INTERÉS DE LOS PARTICIPANTES

Se definieron al inicio del curso los siguientes Intereses:

- a) Actualizar los conocimientos sobre las metodologías aplicarse en el proceso Formador de Formadores.
- b) Aprender Herramientas y Metodologías para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje con estudiantes universitarios.
- c) Intercambiar experiencias con otros asistentes sobre los niveles, estilos y formas de aprendizaje.
- d) Formular planificaciones acordes a los estilos de aprendizaje de los grupos.

## 7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al final del curso se establecieron las siguientes conclusiones:

- La implementación de mecanismos lúdicos para la enseñanza aprendizaje fortalecen los mecanismos de aprendizaje de estudiantes.
- Mejorar la planificación curricular basada en establecimiento de los estilos de aprendizaje grupales.
- Facilitar el entendimiento común y una mejor comunicación entre los que toman decisiones, los responsables y las demás partes involucradas en los diseños curriculares.
- Permite determinar medios de verificación de las acciones planificadas y su confrontación contra los indicadores de metas propuestas.

Riobamba, 03 de diciembre del 2019

Dr. Fernando M. Sinchiguano C. (MA)

**INSTRUCTOR**

**COORDINADOR/A**