**Título del Proyecto de Investigación:**

"Explorando el Potencial Pedagógico del Cine en la Ampliación de Conocimientos en Ingeniería de Software"

JUAN DAVID SERRANO VACCA

KEINNER LEANDRO FERIA ROJAS

TALLER DE FUNDAMENTOS DE INVESTIGACION

DOCENTE: VERONICA TATIANA CHAVEZ ORTIZ

UNIVERSIDAD MANUELA BELTRAN

NOVIEBRE, 2023

LINK DEL VIDEO: https://youtu.be/59mlfpvRqTw

**Guion del Video: "Explorando el Potencial Pedagógico del Cine en Ingeniería de Software"**

Juan: ¡Saludos a todos! Soy Juan David Serrano Vacca y estoy emocionado de presentarles nuestro proyecto de investigación sobre el potencial pedagógico del cine en la ingeniería de software. Me acompaña Keinner Leandro Feria Rojas y juntos exploraremos esta fascinante intersección entre la cinematografía y la educación en ingeniería de software.

Juan: En la ingeniería de software, la teoría y la práctica son fundamentales. Pero ¿y si pudiéramos agregar una dimensión adicional utilizando el cine como herramienta pedagógica?

Keinner: Exacto, Juan. Nuestro proyecto se centra en visualizar conceptos abstractos del desarrollo de software a través del cine, haciendo que estos temas complejos sean más accesibles y comprensibles para los estudiantes.

Juan: La ingeniería de software es desafiante, pero ¿cómo podemos mejorar la enseñanza en esta disciplina? Aquí es donde entra el cine.

Keinner: A través de la comparación entre métodos tradicionales y la integración de elementos cinematográficos, buscamos demostrar cómo el cine puede hacer que los conceptos técnicos sean más accesibles y atractivos.

Juan: Para garantizar la calidad y la integridad de nuestro proyecto, nos comprometemos a seguir las políticas de investigación establecidas por la UMB.

Keinner: Hemos incorporado principios éticos y de transparencia en todas las fases de nuestra investigación. Esto incluye la revisión ética, la divulgación de resultados y el respeto por la propiedad intelectual.

Juan: Creemos que nuestro proyecto se alinea perfectamente con los Grupos de Investigación de desarrollo social y cultural y tecnología aplicada.

Keinner: La colaboración con estos grupos fortalecerá nuestro enfoque pedagógico y nos proporcionará recursos adicionales para llevar a cabo nuestra investigación en el ámbito de aprendizaje y en el campo tecnológico.

Juan: Relacionado con MINCIENCIAS, nuestro proyecto busca contribuir a la política nacional de apropiación social del conocimiento, promoviendo la difusión de los resultados en beneficio de la comunidad académica y profesional.

Keinner: En resumen, nuestro proyecto es una emocionante exploración del potencial pedagógico del cine en la ingeniería de software. Esperamos que esta investigación no solo beneficie a los estudiantes, sino que también contribuya al avance de la enseñanza en esta disciplina.

Juan: Pero ¿cómo exactamente el cine puede ayudarnos a aprender sobre ingeniería de software? Bueno, Keinner, ¿quieres comenzar?

Keinner: ¡Por supuesto! Imaginen que estamos estudiando patrones de diseño. En lugar de simplemente leer sobre ellos, podríamos usar una escena de una película que ilustre un problema de diseño y cómo se resuelve, haciendo que la teoría sea más vívida y fácil de recordar.

Juan: Exactamente, Keinner. El cine puede proporcionar casos de estudio prácticos que no solo son educativos, sino también entretenidos. Esto facilita la aplicación de teorías a situaciones del mundo real.

Keinner: Además, el cine puede inspirar la creatividad. Podemos explorar soluciones innovadoras y enfoques no convencionales para problemas de desarrollo de software, fomentando la creatividad en nuestros estudiantes.

Juan: Pero ¿cómo implementamos esto en la enseñanza real? Podríamos incorporar fragmentos de películas en nuestras clases, seguidos de discusiones sobre los conceptos presentados y cómo se relacionan con la ingeniería de software.

Keinner: También podríamos asignar proyectos basados en películas, donde los estudiantes aplican los conceptos aprendidos a situaciones específicas, promoviendo así el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conocimientos.

Juan: Volviendo a las políticas de la UMB, nuestra metodología incorporará estos elementos cinematográficos de manera ética y transparente. Nos aseguraremos de que cada componente cumpla con los estándares de calidad y respete los principios éticos.

Keinner: Además, la colaboración interdisciplinaria, promovida por las políticas de la UMB, nos permitirá enriquecer nuestra investigación al incorporar diversas perspectivas, mejorando así la calidad de nuestro proyecto.

Juan: En conclusión, explorar el potencial pedagógico del cine en la ingeniería de software no solo mejora la comprensión conceptual, sino que también hace que el aprendizaje sea más cautivador y memorable.

Keinner: Agradecemos su atención y esperamos que se unan a nosotros en este emocionante viaje educativo y cinematográfico. ¡Hasta la próxima!

**COMENTARIOS DE AUTOR:**

Este guion tiene como objetivo presentar de manera concisa cómo el cine puede ser una herramienta valiosa en la enseñanza de la ingeniería de software, centrándose en la aplicación práctica y la integración de elementos cinematográficos de manera ética y transparente.

EVIDENCIA DE TRABAJO:

Yo Juan David Serrano Vacca realicé la investigación con un compañero ajeno a la clase de taller de fundamentos de investigación grupo vir2 , con el cual compartimos el gusto del cine y así mismo el gusto por nuevos métodos de estudio , así que entre los dos realizamos tanto el guion como las debidas investigaciones.

**BIBLIOGRAFIA**

[**https://web-s-ebscohost-com.proxy.umb.edu.co/ehost/search/selectdb?vid=0&sid=532e7067-9ffc-4d20-9327-4409a0f18854%40redis**](https://web-s-ebscohost-com.proxy.umb.edu.co/ehost/search/selectdb?vid=0&sid=532e7067-9ffc-4d20-9327-4409a0f18854%40redis)

<https://search-ebscohost-com.proxy.umb.edu.co/Community.aspx?authtype=ip&stsug=AmsAH3aER7TtPAUxXw2tcAVKjeDV7pYDKwgEILJqYkoU_SpBvrSfj6T5t8-x77ClK2g-zpLYgmv217evUHmHJFb5DwkkKEkQ8Rso9WA6Ee8jU-8a_2xypk2bA0CiQYQRHAbWyWx70bao5-HxwNobdclxx4rXAnyc8psktpfk5l3UXKU&IsAdminMobile=N&encid=22D731163C0635673736356632553C873523382373C374C373C379C373C376C370C331#AN=151031670&db=asn>

<https://umb.edu.co/politicas-de-investigacion-en-la-umb/>

<https://umb.edu.co/grupos-de-investigacion/>

https://login.proxy.umb.edu.co/menu