

	ACTA DE REUNIÓN		Acta N° 158		
			Fecha		
	UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA FACULTAD DE ODONTOLOGIA		Día	Mes	Año
			18	03	2024

Proceso/Dependencia	Facultad de Odontología				
Tipo de reunión	Comité de Currículo presencial				
Hora	7: 30a.m-9:00 a.m.	Próxima reunión	Día	Mes	Año
Lugar	Aula (laboratorio aula virtual)		8	04	2024

Asistentes:			Asistió	No asistió
1	Gloria M. Escobar Paucar	Vicedecana	X	
2	Olga Bibiana Salcedo Ospina	Jefe de Departamento EB	X	
3	Gustavo Hernández Giraldo	Jefe de Departamento DAOI	X	
4	Eliana Lucena Pineda Vélez	Jefe de Departamento de Investigación y Extensión	X	
5	Ángela María Gómez Restrepo	Coordinadora pregrado	X	
6	Luis Alejandro Sánchez Uribe	Coordinador Posgrados	X	
7	Fanny Lucía Yepes Delgado	Coordinadora Comité de Acreditación	X	
8	Elizabeth Llano Sánchez	Representante Comunidad Clínica Integral del Niño-Adolescente	X	
9	Gladys Adriana Posada López	Representante Comunidad Biología Humana y Salud	X	
10	Leidy Valderrama Cano	Vocera de la Comunidad de Sociedad, salud y sujeto.	X	
11	Mónica Tatiana Parada Sánchez	Representante de la Comunidad de Investigación.	X	
12	Cecilia María Martínez Delgado	Representante de los egresados		x
13	Mónica María Cortés Márquez	Asistente para el desarrollo curricular y docente	X	

14	Carlos Bernardo Caparoso	Vocero Comunidad del Adulto	X	

Agenda de la reunión

- | | |
|----|--|
| 1. | Punto único: Presentación del proyecto: “Ease of use of a pedagogical tool with virtual reality through a simulator based on “Serious Games” and digital twins for pre-clinical training in different emphases of dentistry”. Grupo Biotecnología Básica y Aplicada. |
|----|--|

Nº	Desarrollo de la reunión
1.	<p>Presentación del proyecto por parte del profesor: Luis Miguel Ramírez A.</p> <p>El profesor expone que el prototipo de aula virtual inmersiva es una respuesta a la necesidad de espacios de aprendizaje para el desarrollo de habilidades y destrezas manuales que le permitan al estudiante adquirir mayor precisión y motricidad fina.</p> <p>Como antecedente el profesor presenta algunos estudios que señalan la utilidad de los video juegos como dispositivo para alcanzar la motricidad fina en profesionales de la salud (médicos y odontólogos). Posteriormente, explica la diferencia entre la realidad virtual semi-inmersiva y el aula inmersiva virtual. Advierte este tipo de ayudas didácticas permite adquirir y desarrollar habilidades del siglo XXI como el trabajo colaborativo, el pensamiento-sentido, uso de tecnología y vida y profesión. Adicionalmente señala la potencialidad de AVI en el desarrollo de motricidad fina que puede ser aplicada en aprendizajes para la rehabilitación, cirugía, periodoncia, endodoncia, implantes, ortodoncia entre otras.</p> <p>Presenta el juego, explica las dimensiones y los ambientes, dos de los miembros del grupo prueban el equipo: El vocero de la comunidad del adulto y la Vicedecana.</p> <p>El Comité de currículo estima que este es un desarrollo innovador, una línea de trabajo que posibilita la innovación educativa. El profesor Luis Miguel, señala que aún hay un camino importante por recorrer (Anexo 1. Presentación).</p>
2.	La sesión se da por terminada a las 9:00 a.m.

GLORIA MATILDE ESCOBAR
Vicedecana
Presidenta

MÓNICA MARÍA CORTÉS MÁRQUEZ
Asistente para el Desarrollo Curricular y Docente
secretaria