



SEMINARIO INTERNACIONAL
INNOVACIÓN DIGITAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS

“EXPERIENCIAS DE **INNOVACIÓN DIGITAL** EN ESPACIOS EDUCATIVOS”



castillo

A Macmillan Education Company



macmillan
education

Universidad de
Playa Ancha




Organiza:

Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL

Patrocina:

 genially

“EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN DIGITAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS”

“EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN DIGITAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS”

Universidad de Playa Ancha
Vicerrectoría Académica
Dirección General de Pregrado
Unidad de Innovación Digital

EDITORES

Editor General: Antonio González Grez

Equipo Editor: Carolina Alburquenque Campos
Victor Huerta Herrera

Diseño: Cristian Rojas Figueroa

ISBN: 123-456-7899-12-0
Julio 2021

Autores

Docentes

Irma Fuentes-Morales
Carolina Brown Vega
Eugenio Cabezas Órdenes
Juan Pablo Araya
Yanina Gutiérrez Valdés
Marcela Sepúlveda Riveros
Diana Tello Guerra
Natalia Montes Silva
Mirian Zambra Fernández
Viviana Aylwin Salgado
Marcela Vera Ochoa
Mara Gallardo Hinostroza
Lizka Muñoz Ibaceta
Alda Reyno Freundt
Alejandro Gallardo Jaque
Karen Cuevas Solís
Rocío Alata Pérez

Yoselin Becerra Huerta
Valentina Mánquez Hidalgo
Pablo Álvarez Domínguez
María José Rebollo Espinosa
Solange Durán Elicer
Marcelo Islas Mazzola
Jenny Pino Madariaga
Ximena Espinoza Ortiz
Verónica Meza Ramirez
Javier Castillo Allaria

Estudiantes

Nicky Gonzalez Morales
Paulina Vega Brito
Catalina Quinteros Godoy
Maida Iturrieta Moya
Amanda Vicencio Vicencio

“EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN DIGITAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS”

ÍNDICE



PRÓLOGO	5	91	CREANDO CÁPSULAS DE APRENDIZAJE
VOCES DE LA VICERRECTORÍA	7	100	INNOVAR EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD CON APLICACIÓN NEARPOD. UNA EXPERIENCIA UNIVERSITARIA EN CONTEXTO COVID-19
Palabras del Rector	8		
Palabras Vicerrectora Académica	10		
PALABRAS INICIALES	12		
INTRODUCCIÓN	17	110	EL EMPLEO DE JAMBOARD PARA PROPICIAR LA INTERACCIÓN EN LAS CLASES SINCRÓNICAS
INNOVACIÓN EVALUATIVA EN ASTRONOMÍA	24	119	PENSAMIENTO DE DISEÑO (DESIGN THINKING EN CLASES ON LINE)
PRÁCTICA COMUNITARIA DE ESTUDIANTES DE TERAPIA OCUPACIONAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA: PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL CON USUARIOS/AS DE CENTROS DE SALUD MENTAL EN LA COMUNA DE VALPARAÍSO	33	128	HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA FAVORECER EL AUTOCONOCIMIENTO EN LA FORMACIÓN PEDAGÓGICA
METODOLOGÍA DISEÑO PARA EL CAMBIO A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS VIRTUALES, PARA OPTIMIZAR LA FORMACIÓN PEDAGÓGICA	46	141	PANDEMIA Y CREATIVIDAD: UNA OPORTUNIDAD DE EVIDENCIAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE
TELEASISTENCIA DE TERAPIA OCUPACIONAL EN PERSONAS MAYORES	56	152	TALLER PROPEDÉUTICO DE TEATRO
HISTORIA DE LA EDUCACIÓN Y REALIDAD VIRTUAL: APRENDER MEDIANTE LA MUSEALIZACIÓN DIGITAL DEL PATRIMONIO ESCOLAR	67	161	RED COMUNITARIA INTERGENERACIONAL PARA LA PRODUCCIÓN DE HORTALIZAS EN ESPACIOS CONFINADOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA
TECNOLOGÍA Y HABILIDADES COMUNICATIVAS EN CONFINAMIENTO	81	178	JORNADA DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE ESTUDIANTIL EN PRESENCIA DIGITAL
		190	PALABRAS FINALES

PRÓLOGO



La humanidad ha vivido, y sigue viviendo, uno de los momentos más dramáticos de nuestra historia cercana, la pandemia ha empujado al mundo a una de las mayores recesiones que se recuerdan, con fuertes costos en el sistema económico, sanitario y educativo. Pero ahora nos toca reponernos, y aprender y tomar medidas para transformar el futuro con mayores índices de equidad, justicia social y democracia.

En el caso educativo, que es el al que nos referimos en el libro que prologamos, lo ocurrido fue como un tsunami, que en corto tiempo llevó a cerrar las instituciones educativas, a transformar las metodologías que usualmente utilizaban los docentes y a depositar la confianza de la enseñanza en diferentes recursos tecnológico. Ello trajo recelos y preocupaciones para muchos docentes, por las creencias tenían respecto a las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) como simples objetos para ofrecer información a los estudiantes en un soporte diferente a los escritos, o porque se

sentían inseguros y con bajas competencias digitales para incorporarlas a la práctica educativa.

Pero los esfuerzos realizados por los docentes y el personal educativo en su conjunto, ha puesto de manifiesto que ellos han sido actores fundamentales para responder a la situación producida por la pandemia, y que han llevado a cabo acciones de innovación educativa no previstas, y posiblemente que no se hubieran puesto en acción si la dramática situación no se hubiera producido. Se han realizado acciones, que han llevado a una transformación y paso de las tecnologías desde TIC, a TAC (tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento) y TEP (tecnologías para el empoderamiento y la participación). Lo que nos demuestra que el cambio es posible y que podemos mejorar nuestro sistema educativo, utilizando las tecnologías, no para reproducir con ella lo que hacemos de forma presencia, sino para crear nuevos escenarios enriquecidos por ellas que permitan, por una parte, la interacción, colaboración y la movilización de códigos diferentes a los verbales y escritos, y por otra, la configuración de escenarios formativos sincrónicos y asincrónicos.





Las tecnologías son claves en la configuración de los escenarios formativos de la sociedad del conocimiento, pero lo verdaderamente importante es lo que el docente sea capaz de hacer con ella, transformando la realidad, creando nuevos escenarios formativos e imaginando nuevas formas en las cuales pueden aprender los estudiantes. Y ello es lo que nos encontramos en este libro denominado "Seminario internacional innovación digital en espacios educativos", editado por la Universidad de Playa Ancha. Universidad que está siendo un referente en las universidades chilenas en la incorporación de las TIC para prácticas innovadoras de enseñanza.

El lector se encontrará en el libro, diferentes capítulos, que poseen diferentes características: a) son experiencias innovadoras de aplicación de las tecnologías a contextos universitarios, b) pertenecen a diferentes disciplinas científicas, c) se incorporan diferentes tecnologías emergentes, y d) pueden ser consideradas como experiencias de "buenas prácticas" que el docente interesado tras contextualizarlas las aplique en su enseñanza.

Finalmente señalar, que experiencias como las aquí nos encontramos son las que facilitarán que se alcance el objetivo 4 de los "Objetivos de Desarrollo Sostenible" establecidos por la ONU para alcanzar en el 2030.



DR. JULIO CABERO ALMENARA
Director del Secretariado de Innovación Educativa
Universidad de Sevilla (España)



UNIVERSIDAD
DE SEVILLA
1505

Secretariado de Innovación Educativa





VOCES DE LA UNIVERSIDAD

PALABRAS *del Rector*

UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA



PATRICIO SANHUEZA VIVANCO

La Universidad de Playa Ancha quiere estar a la vanguardia de los procesos de cambio y transformación que vive el país y el mundo en el ámbito de los procesos académicos y de aprendizajes en las distintas carreras y áreas del saber que cultiva.

La pandemia que ha azotado a Chile como a prácticamente todos los países, ha dejado una estela de consecuencias, dificultades y nuevos desafíos. Este problema de salud pública nos ha desafiado y nos ha obligado a plantearnos sobre la forma de mudar desde la formación presencial tradicional a procesos diferentes utilizando las tecnologías de la información y las comunicaciones, la creatividad, el trabajo guiado, el autoaprendizaje, la facilitación, la centralidad en los/as estudiantes, nuevos diseños metodológicos y formas de evaluación, entre muchos otros cambios que se develan en esta publicación.

Nuestra Universidad en marzo de 2020 asume los problemas y desafíos que nos puso la pandemia suspendiendo las actividades presenciales para pasar lo más rápido posible a la virtualidad de todas sus actividades, clases a distancia, teletrabajo, nuevos procedimientos académicos y administrativos. Los y las académicos/as, funcionarios/as y estudiantes debieron adaptarse a estas nuevas realidades. Hubo que catastrar a quienes no disponían de computadores y/o conectividad, implementar cursos de perfeccionamiento y capacitación para el uso de nuevas herramientas, apoyos metodológicos, licencias, plataformas. También hubo que asumir progresivamente las dificultades socio-sanitarias, los problemas psicosociales que derivan del confinamiento y la incertidumbre que es parte de los nuevos escenarios que vivimos.

Agradecemos desde aquí la voluntad y disposición de toda una comunidad para acompañarnos y cuidarnos entre todos y todas en los complejos contextos en que nos encontramos.

PALABRAS *del Rector*

El compromiso, la buena disposición y voluntad para salir adelante en comunidad es una excelente señal. Todo este sacrificio no será en vano porque estamos ciertos que después de la pandemia pasaremos a otra etapa de desarrollo. Las crisis no son en sí mismas malas, las crisis hay que aprovecharlas para crecer y avanzar.

En este contexto, la Universidad ha dado prioridad a su transformación digital, logrando la adjudicación de proyectos que devienen en cambios profundos en este ámbito, tanto desde el punto de vista del desarrollo tecnológico, pedagógico, académico, como en el mejoramiento de los procesos de aprendizaje, con mirada de largo plazo. El graduado, profesional y técnico que la Universidad forma lo que tiene que reforzar siempre será su perfil humano, solidario, transformador, creativo, respetuoso/a de la dignidad de los/as demás, de los derechos humanos, de la equidad de género y de las diversidades, tolerante, comprometido con la inclusión y la transformación de la sociedad. Por su parte, tendrá muchas oportunidades para lograr aprendizajes significativos en su especialidad, para crear y resolver problemas, para aplicar su conocimiento a realidades concretas. Finalmente los formadores están llamados a dotar de capacidades de vuelo a quienes estudian que les permita lograr su autonomía y la posibilidad de resolver por sí mismos los desafíos que se le presenten.

Las páginas que podrán recorrer en esta publicación son del más alto interés, encontrarán aquí experiencias académicas, indagaciones, aplicaciones metodológicas, descripciones, relatos, visiones y orientaciones de distinguidos/as académicos/as, que nos hablan desde distintas áreas del saber para dar un salto cualitativo en la formación de los/as profesionales y técnicos/as transformadores/as que necesita el país.

PALABRAS

Vicerrectora Académica

UNIVERSIDAD
DE PLAYA
ANCHA



VIOLETA ACUÑA COLLADO

Las ideas que se concretan son resultado de la perseverancia, de la convicción y que los cambios son posibles, la Vicerrectoría Académica en este período, ha intentado coordinar y conducir las necesidades de académicos/as con el propósito de mejorar la calidad de los aprendizajes de los estudiantes y generar condiciones de bienestar en el tránsito por la Universidad.

Hace mucho tiempo se levantaban iniciativas relacionadas con el uso de la tecnología, presentes en los compromisos de esta casa de estudios, como era la transformación digital, pero en estos dos últimos años, nos enfrentamos a una aceleración inesperada en breve tiempo, esta situación nos enfrentó a las brechas digitales que existen sino también a las económicas relacionadas con el acceso a conectividad y la disposición de equipamiento tecnológico.

La Universidad es una de las pocas en el país que desde hace algunos años tiene incorporado en su currículum formativo como sello distintivo las Tecnologías de la Información y Comunicación, por otra parte también, venía desarrollando perfeccionamiento para los académicos/as, actividad que se intensifica exponencialmente a partir del confinamiento. El año 2020 esta vicerrectoría crea la unidad de innovación digital que tiene como finalidad actualizar a nuestra comunidad en competencias y manejo de las tecnologías, estrategias de enseñanza aprendizaje, además de naturalizar su uso y modernizar la universidad. Es sabido que las generaciones actuales se inician tempranamente en las comunicaciones digitales además del sorprendente y vertiginoso avance de la tecnología.

Este libro que presentamos a continuación es una iniciativa que surge en el marco del desarrollo del Primer Seminario Internacional de Innovación Digital en espacios educativos que organizó la Unidad de Innovación Digital, participaron en este extraordinario

PALABRAS

Vicerrectora Académica

evento diferentes invitados internacionales y académicos/as, estudiantes de nuestra universidad que compartieron experiencias exitosas de prácticas innovadoras en el contexto de pandemia.

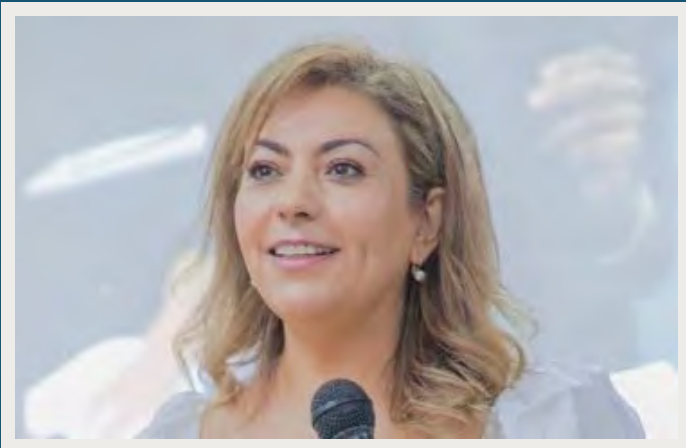
Finalmente, aprovechó la oportunidad para agradecer a todos y todas los integrantes de la comunidad universitaria y a los/as invitados, sin duda que las tecnologías han llegado para quedarse y es nuestra responsabilidad como formadores poder acompañar y guiar a nuestros/as estudiantes en el descubrimiento y adquisiciones de nuevas competencias que serán útiles para el desarrollo de su vida profesional y porque no decir también personal.



PALABRAS INICIALES

PALABRAS *Iniciales*

EL AÑO EN QUE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA SE APROPIO DEL PLANETA



RUBICELIA VALENCIA

Doctorate Educational Innovation
Manager of Innovation at Macmillan Education

La pandemia del COVID-19 ha tenido efectos inesperados desde que se empezaron a percibir sus efectos a nivel mundial, en especial durante el año 2020. Debido a que en ese año aún no se desarrollaban vacunas ni tratamientos para reducir y evitar los contagios, se optó por el aislamiento generalizado de la población en sus domicilios y la consecuente reducción, al mínimo, de las actividades socioeconómicas en cada localidad, país y el mundo entero, como fue el caso de la educación, a fin de evitar todas aquellas actividades que implicaran reuniones de personas, que pusieran en peligro la “sana distancia” necesaria para impedir la transmisión del virus Sarscov 2.

Por esas razones, en el rubro educativo, las escuelas de todo el mundo fueron cerradas para impedir la transmisión del virus entre las personas que conviven en los planteles educativos, así como entre estas y sus familiares. El cierre de las escuelas provocó la discontinuidad de la forma tradicional en que se ha llevado a cabo el acto educativo, primordialmente de manera presencial, para cambiar a la modalidad de educación a distancia. Entre marzo y abril de 2020, en el marco de la pandemia de COVID-29, “La UNESCO reporta que en abril de 2020, cerca de mil millones de estudiantes fueron afectados por los cierres de escuelas a nivel global.” (Healey, 2020). Esta situación implicó para los profesores el paso acelerado de la enseñanza presencial a la enseñanza en línea o híbrida, que combina lo presencial con lo virtual.

De forma inesperada y repentina, tanto las alumnas y alumnos como el personal docente cambiaron la forma de enseñar y aprender. Al cerrarse las aulas y aislarse los individuos, se echó mano de diversos medios para que las clases y evaluaciones pudieran proseguir. En especial, el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación aplicadas al terreno educativo, fue promovido por los gobiernos a través de las autoridades en la materia.

PALABRAS

Iniciales

Esta circunstancia puso de manifiesto las disparidades sociales existentes dentro de las poblaciones de los países, así como entre estos en el contexto mundial, sobre todo en lo tocante al acceso a Internet y a la tecnología para su uso.

Si bien se ha dado una marcada prevalencia al uso de las nuevas tecnologías en el sector educativo, también se han empleado tecnologías anteriores a estas, como la televisión y la radio educativas, al igual que a la reproducción de materiales impresos y su distribución física entre el alumnado. Esto depende del desarrollo económico, social y tecnológico de las comunidades y de los países.

En el caso de las nuevas tecnologías, su aplicación a la educación se ha facilitado por la cada vez mayor disponibilidad de equipos de cómputo y teléfonos inteligentes entre la población. Pero esta situación no es generalizada y amplios sectores de la sociedad siguen sin tener acceso a las tecnologías y a la conectividad a Internet, por lo que ha sido necesario encontrar otro tipo de soluciones para poder proseguir las clases a distancia.

Ante la situación de contingencia sanitaria, en México se instruyó a los docentes de los distintos niveles escolares a dar clases a distancia a sus alumnos, en el contexto de la suspensión de clases en todas las escuelas de educación preescolar, primaria, secundaria, medio superior y superior dependientes de la Secretaría de Educación Pública, de acuerdo con Navarrete, Manzanilla y Ocaña (2020). Esto implicó la necesidad de proseguir el proceso educativo de los alumnos desde casa, además de la definición de estrategias para instruir y evaluar a los estudiantes.

Uno de los retos para implementar la educación a distancia en México estriba en la insuficiente y desigual conectividad a Internet que se tiene en el país, así como en el acceso diferenciado a nuevas tecnologías de la

información. Por sus condiciones geográficas y sociales, amplias zonas del país permanecen aisladas de las redes, por lo que para darle continuidad al proceso educativo en la ineludible modalidad a distancia, debían aplicarse recursos como la televisión educativa, pues la señal televisiva tiene una amplia cobertura en el territorio nacional, lo cual es favorable para la impartición de clases a distancia “por televisión abierta los programas Aprende en Casa son vistos, en promedio diario, de acuerdo a los ratings, por 8.5 millones de personas; por televisión de cable 7.5 millones, por televisoras estatales 5.9 millones, por internet Aprende en Casa es diariamente utilizado por un promedio de 7.3 millones de usuarios y en total el alcance es de un poco más de 30 millones de alumnas y alumnos” (Sánchez, 2020).

Al mismo tiempo, de acuerdo con las condiciones y posibilidades de cada plantel educativo tanto del sector público como del privado, así como de las familias de sus alumnos, el espacio virtual educativo creció sus posibilidades haciendo uso de redes sociales como whatsapp como medio para comunicar las tareas y difundir materiales y dinámicas de clase, además de recursos como Zoom o Hangouts y Classroom de Google o Teams de Microsoft, que permiten realizar reuniones y clases virtuales. Combinados con el uso de nuevas tecnologías, persisten modos tradicionales de enseñanza, como la descarga de archivos electrónicos o videos que hacen los alumnos, a partir de los contenidos enviados por los docentes.

Entre los efectos de la educación a distancia motivada por la pandemia, está la disminución en la venta de libros de texto físicos en las escuelas, que ha seguido una tendencia similar a la de la venta de libros en general, la cual disminuyó hasta en un 29% y se dejaron de facturar cerca de 3,162 millones de pesos. (Noguez, 2021).

Debe tomarse en cuenta que, si bien las librerías permanecieron cerradas durante meses, ha continuado

PALABRAS

Iniciales

la venta electrónica de libros tanto en papel como en versión digital. La producción y venta de libros electrónicos de texto, ha tenido un auge con la pandemia. Las empresas que se dedican a rubros vinculados con la educación, como es el caso de la creación y publicación de textos didácticos, han contribuido a la creación de materiales y plataformas compatibles con la educación a distancia.

Empresas editoriales orientadas a la educación, como Macmillan Education y Ediciones Castillo, han desarrollado tanto textos didácticos en versión electrónica, como plataformas y aplicaciones para equipos de cómputo y de telefonía, que permiten la comunicación entre docentes y estudiantes, para compartir recursos y actividades, impartir clases y aplicar evaluaciones. (Healey, 2020).

Por su parte, las funciones de los actores del proceso educativo: docentes, alumnos y familias, han tenido una transformación, al igual que las relaciones entre ellos, en relación con el uso de las nuevas tecnologías según las generaciones. Puede considerarse a los alumnos, en especial a los más jóvenes, como "nativos digitales", cuya habilidad para el uso de herramientas tecnológicas los hace consejeros y orientadores de sus docentes, considerados "migrantes digitales" en aspectos prácticos del uso de dispositivos, programas y aplicaciones, debido a la inexperiencia de los docentes en estos campos. Pero es necesario que los estudiantes desarrollen altas competencias para poder aprovechar de manera inteligente las facilidades tecnológicas. Para las maestras y maestros, esto significa también un cambio en sus funciones, al pasar de ser transmisores de conocimiento a facilitadores, consultores, orientadores y evaluadores, quienes deben desarrollar un conocimiento de las tecnologías que les permita pasar de un modelo transmisivo de contenidos, a un modelo proactivo en el que desarrollen sus capacidades en el uso de las tecnologías, para seleccionarlas y utilizarlas de manera

eficiente en la enseñanza y el desarrollo del conocimiento y altas competencias de los alumnos. Esto implica rebasar el uso instrumental de las herramientas tecnológicas, y desarrollar un uso inteligente de las mismas, por lo que la escuela es necesaria para fomentar y orientar la alfabetización digital de los alumnos y la formación digital de los profesores y profesoras.

Con respecto a las familias, para Misirli y Ergulec (2021) los padres de familia y estudiantes que están acostumbrados a la educación presencial, que no poseen equipo tecnológico, conocimiento y habilidades en tecnología, tienen dificultades para seguir lecciones conducidas en la educación a distancia. En ambientes de aprendizaje virtual, el apoyo de los padres contribuye significativamente al aprendizaje de los estudiantes. Los desafíos que impactan al compromiso de los padres en ambientes de aprendizaje virtual, incluyen la falta de acceso a la tecnología, el bajo nivel de eficacia hacia la tecnología, la falta de interés en su uso, la escasez de tiempo para darle acompañamiento educativo a sus hijos, la insuficiencia de equipos electrónicos en el hogar.

CONCLUSIONES

La pandemia de la COVID-19 que tomó por asalto el planeta en el 2020, permitió de repente lo que en más de 30 años no se había logrado, que el planeta encontrara en la tecnología educativa una solución a la formación en todos los niveles escolares.

Forzados por el distanciamiento social aún representan un reto y una oportunidad para visualizar y entender que existen modalidades de formación distintas a la presencial que, al requerir el uso de nuevas tecnologías de la información, favorezcan la formación de docentes



PALABRAS

Iniciales

y alumnos en competencias digitales, en un entorno equitativo de acceso a tecnologías que permita una formación de calidad, ya sea en su modalidad presencial o a distancia, que abarque las esferas cognitiva, social y docente.

Este cambio en las formas de educación ha sido repentino, en especial al haber cambiado en breve tiempo la modalidad presencial por la modalidad a distancia, que se basa en tecnologías más antiguas como la televisión o el fotocopiado, en combinación con herramientas contemporáneas como Internet y el uso de dispositivos electrónicos para manejar redes sociales y recursos educativos electrónicos.

Sin embargo, debido a que la estratificación social se refleja en el acceso diferenciado a la tecnología por parte de distintos sectores de la sociedad, la educación a distancia basada en nuevas tecnologías solo puede ser funcional en entornos, localidades y planteles que gozan de una buena conexión a Internet y cuyas poblaciones cuentan con dispositivos electrónicos que les permiten aprovechar Internet. De lo contrario, la educación a distancia mediada por la tecnología, se vuelve inoperante y es motivo de deserción escolar por parte del alumnado, e incluso cierre de escuelas, en lugares desprovistos de conexión.

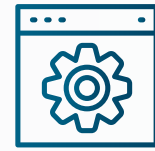


Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL



INTRODUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

Innovación Digital en los Espacios Educativos



¿Por qué innovar nuestra relación con la tecnología en espacios educativos? "Dos capacidades no humanas importantes en la inteligencia artificial, son la conectividad y la capacidad de actualización, entonces ¿Quién nos puede preparar para los desafíos que nos plantea la infotecnología y un ambiente mediatizado por tecnología digital?"

Yuval Noah Harari (Noah Harari, 2018)

La Universidad de Playa Ancha viene avanzando en temas de actualización curricular hace algunos años, los últimos avances documentados se ven reflejado en el Plan de Desarrollo Estratégico Curricular (2016-2025) buscando la consolidación de una práctica permanente de actualización del conocimiento, respetando el normal avance de las disciplinas y articulando el mundo de las profesiones con el sentido ético de la formación (Universidad de Playa Ancha, 2017) De este proceso nace la preocupación por instalar en los perfiles de egreso de sus estudiantes competencias sello, para enfrentar los desafíos del contexto que enfrentarán los futuros profesionales. Bajo este marco, nace las asignaturas Sello TIC, cuya trascendencia radica en la capacitación de los estudiantes en herramientas digitales para su formación profesional, académica y laboral. Esto conlleva a posicionar a la

Universidad como pionera a nivel nacional en la intervención curricular de incorporar asignaturas orientadas al desarrollo de competencias digitales, sobrepasando la curva nacional de asignaturas más centradas en cuestiones instrumentales de uso, de hecho hacia el año 2018, la incorporación de al menos dos asignaturas vinculadas a las TIC, en las universidades nacionales alcanzaban solo al 31,14% (Tapia Silva, Campaña Vilo, & Castillo Robledo, 2020)

Bajo el escenario de la emergencia sanitaria que nos sorprendió en 2020 y que cambió el curso de las temáticas formativas con mediación de tecnología digital, la Vicerrectoría Académica genera un cambio importante en su orgánica para afrontar el desafío de la transformación digital de la universidad, creando la Unidad de Innovación Digital, que tiene como misión sentar las bases formativas que faciliten el cambio organizacional



que requiere la universidad y su comunidad. El cambio requerirá una validación de las nuevas cualidades biotecnológicas de aprendizaje interconectado (Clark, 2003), el desafío de la autorregulación del aprendizaje (Dabbagh & Kitsantasb, 2012) y nuevas formas de aprendizaje autodeterminado que mejor se apoyen, prospectivamente, en la mediación de tecnologías digitales. Sin dejar de visualizar los cambios de paradigma educativo, con énfasis en la educación superior pública.

La Unidad de Innovación Digital se crea como un ente articulador de un Ecosistema Digital de Apoyo a los procesos y condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en un ambiente sin barreras estructurales, nutricio y favorable al crecimiento personal y profesional de los docentes, estudiantes y funcionarios no académicos, que tienen como fundamento la unidad persona-ambiente. El estudio previo a esta propuesta se viene desarrollando desde 2018, y publicado en 2019. En él se evidencia como conclusión basal, que la digitalización docente no sucede independientemente de la persona,

de sus intereses, motivaciones y proyección a futuro. Para que un sistema de apoyo docente sea efectivo, se requiere adaptabilidad persona-ambiente formativo. Las habilidades docentes aforan cuando existe coherencia entre el medio que ofrece el sistema de apoyo y el docente, esto se traduce en un sistema capaz de modificarse para adecuarse a las necesidades del docente inclusive con anticipación. La Universidad de Playa Ancha de Ciencias de la Educación, más allá de los desafíos que le presenta la digitalización y transformación digital de la educación superior, pone énfasis en sus lineamientos estratégicos en aspectos de calidad, tecnologías, sostenibilidad e innovación, con un rol social inclusivo, solidario y humano, de modo que la puesta en ejecución del Ecosistema Digital de Apoyo a la comunidad educativa, hoy plan estratégico de la Unidad de Innovación Digital, representa una oportunidad de mejora de las competencias de sus equipos docentes, y de impulsar sus estrategias digitales en vistas a potenciar aún más su capacidad de innovación (Gonzalez Grez, 2019).

EL PROGRAMA DE LA UNIDAD INVOLUCRA ENTRE OTRAS ACCIONES:

Seminario Internacional de Innovación Digital en Espacios Educativos, convocatoria a docentes, estudiantes y funcionarios no académicos.

Estrategias de Fortalecimiento de Competencias Digitales Triestamental (Estudiantes, Académicos y Funcionarios).

Actividades académicas de vinculación con el medio (local, nacional e internacional).

EmpaTIC@, programa de aprendizaje entre pares mediado por tecnología digital.

Laboratorio de Innovación y tecnologías emergentes para docentes en contexto de presencia física y digital.

Laboratorio de Innovación y estrategias de aprendizaje para estudiantes en modalidad presencia física y digital.

Vinculación y creación de redes de cooperación con instituciones públicas y privadas vinculadas al ámbito de la educación.

Asesoría y Acompañamiento de implementación de proyectos de innovación digital para el aprendizaje.

Hub Transferencia Tecnológica, que promueva la innovación pedagógica en contextos digitales de aprendizaje

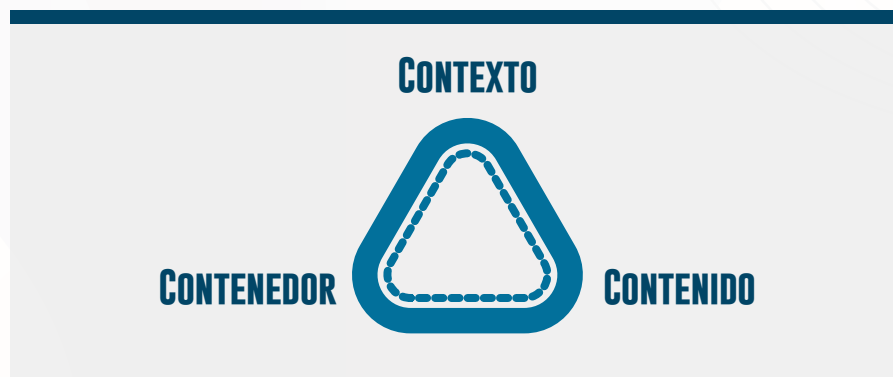
**Observatorio de
Innovación Digital en
Espacios Educativos.**

**Semillero de Ayudantía
Profesionalizante en
ambientes digitales
(estudiantes).**

**Articulación de Comunidades
de Aprendizaje Regional,
Nacional e Internacional.**

Esta publicación se ha generado bajo el escenario, de uno de éstas acciones, el Seminario Internacional de Innovación Digital en Espacios Educativos (SIIDEE), que tuvo su primera versión en enero 2021, donde se destaca el concurso de buenas prácticas e innovación docente en confinamiento durante el 2020, en la que participaron académicos de distintas facultades y carreras, visibilizando el valioso trabajo desarrollado. Del mismo modo destaca el trabajo realizado por los alumnos, que se evidenció a través del concurso sobre “Experiencias de Aprendizaje Estudiantil en Presencia Digital”, en donde los estudiantes demostraron nuevos usos de la tecnología digital, junto a nuevas destrezas, habilidades y competencias desarrolladas. El aspecto más relevan-

te es como a través de estas situaciones de aprendizaje, en muchos casos de emergencia, destacaron el trabajo de reinención realizado por sus profesores. Este diálogo a veces invisible, promueve la triangulación de vectores contenido-contenedor-contexto. Donde Contenido lo entendemos como la materia prima del programa curricular, Contenedor se entiende como el soporte que almacena, transporta, intercambia, modifica y hace posible la distribución y acceso a los diferentes contenidos, y Contexto que hace referencia al conjunto de circunstancias tanto físicas como simbólicas que favorecen una determinada forma de enseñar y aprender (Cobo, 2016).



“Subvalorar alguno de estos tres vectores puede llevarnos a generar transformaciones incompletas o de limitado alcance” (Cobo, 2016).

Este seminario tiene como propósito incorporar a la comunidad académica universitaria a una pertinente discusión sobre el rol de las instituciones educativas en este contexto. En especial en la educación superior. Un contexto donde se avcina la personalización del proceso formativo, cuyo objeto es convertir las experiencias de aprendizaje



(y de enseñanza) en un trayecto lo suficientemente flexible para que responda a las necesidades individuales y únicas de cada persona (Castaneda, Bartolome, & Adell, 2019) y es que las tecnologías digitales se transforman en educativas, cuando el estratega del contexto de aprendizaje (una de las funciones del docente en este escenario) intenciona rutas para que suceda.

Si nos remontamos a la aparición del “hipertexto” un actor secundario, pero de relevancia superlativa en los inicios de internet, vino a cambiar la linealidad acostumbrada en el quehacer humano, ya no necesitaríamos profundizar “obligatoriamente” en un contenido, sino que podíamos ir generando nuestras propias rutas de un “aprendizaje informal”, saltando de uno en otro, claro había que enseñar a como hacerlo de forma adecuada, segura, confiable y pertinente. Sin embargo, el sistema educativo no “escuchó” que estaba pasando en el ambiente. No incorporó dentro de sus currículos el saber contextualizado que se infería sucedería con el cambio de paradigma. Los hipertextos e hipermedias,

son conceptos no productos. Esto es una forma de pensar, no es un instrumento que te compras y luego usas mientras sigues pensando de la misma forma que antes (Berners-Lee, 2000)

No es tarde para el sistema educativo, pero si exigirá cambios importantes, necesitamos aprender a aprender, gestionar la autonomía pues la única constante será el cambio. Bauman hablaba de los tiempos líquidos en 2007, diez años después actualizaba el concepto en tiempos gaseosos por la volatilidad de los compromisos, “el pensar de manera colectiva, propia de la modernidad, ha fallecido, dando paso al nacimiento de un mundo en donde prima el individualismo” (Bauman, 2017). Este periodo de emergencia sanitaria ha hecho germinar una promisoriosa generosidad, una preocupación por el otro, la colaboración y el aprendizaje colectivo. Las instituciones educativas están dispuestas a derribar fronteras y compartir experiencias para así afrontar los desafíos de un nuevo paradigma que se asoma como permanente.

SEMINARIO INTERNACIONAL
INNOVACIÓN DIGITAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS





JOSE MIGUEL CORREA GOROSPE
Universidad del País Vasco
TECNOLOGÍA E INFANCIA





DANIELA GELI
Experta en Tecnología Inclusiva
TECNOLOGÍA E INCLUSIÓN






LUIS DÁVILA BANDA
Asesor PUCP
GAMIFICACIÓN / EscapeROOM





JAVIER PRADA
Instituto Cámara Comercio Sevilla
LEARNING ANALYTICS





RUTH TODRO
Directora Investigación
Universidad Autónoma Perú
APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN





CLAUDIO SAAVEDRA
Country Manager Genially
PRESENTACIONES INTERACTIVAS

Agradecemos al Grupo de Investigación Didáctica (GID) de la Universidad de Sevilla, España, en especial a su director Julio Cabero Almenara, por todo el apoyo y las experiencias compartidas. La activa participación, incluso de sus académicos en el concurso. Así también un reconocimiento especial a quienes participaron como expositores del primer seminario, Daniela Gely, Ruth Toro, José Miguel Correa Gorospe, Javier Prada, Luis Dávila y Claudio Saavedra, ya que generosamente permitieron proveer de distintas visiones a la comunidad universitaria y latinoamericana, dado que las exposiciones fueron abiertas, permitió que más de 400 personas vinculadas a la educación, provenientes de países como Colombia, Perú, México, Argentina, Ecuador, Guatemala, El Salvador y Panamá, compartieran junto a la comunidad universitaria de distintas temáticas vinculadas a la mediación tecnológica en las situaciones de aprendizaje de un proceso formativo. Este efecto es de suma relevancia para el proceso esperado

en torno al sentido de comunidad y colaboración, puesto que la visión de los grandes cambios no se produce sino hasta que empiezan a cambiar los individuos, en sus localidades y contextos personales, para luego tocar a sus personas cercanas. Las transformaciones se mueven como un virus, que va contagiando de uno en uno, hasta formar un movimiento” (Davila & Maturana, 2021).

Del mismo modo damos gracias, que este revisando este documento y le invitamos a participar, a ser parte activa de un proceso de reflexión e innovación, que comenzamos con este seminario, pero que, en acciones, iremos creando y generando redes de colaboración intra e interinstitucional, en perspectiva de fortalecer las rutas para la transformación institucional con base en la comunidad educativa, sin fronteras, estimulando el aprendizaje a lo largo y ancho de la vida.



ANTONIO GONZÁLEZ GREZ
Coordinador Unidad de Innovación Digital
Universidad de Playa Ancha





BIBLIOGRAFÍA

Universidad de Playa Ancha. (2017). Itinerario Base de Innovación Curricular (Vol. 1). Valparaíso, Chile / Quinta Región: UPLA.

Tapia Silva, H. G., Campaña Vilo, K. A., & Castillo Robledo, R. F. (2020). Análisis Comparativo de las Asignaturas TIC en la formación Inicial de Profesores en Chile entre 2012 y 2018. *Perspectiva Educativa*, 4-29.

Noah Harari, Y. (2018). 21 Lecciones para el siglo XXI. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial.

Clark, A. (2003). *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press.

Dabbagh, N., & Kitsantasb, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *the internet and higher education*.

Gonzalez Grez, A. A. (2019). Fundamentos y diseño de un ecosistema digital de apoyo a la docencia. *Memorias CIIE, Año 2019, Número 4,, 1522-1527*.

Castaneda, L., Bartolome, A., & Adell, J. (2019). Personalización desde la Tecnología Educativa: la ausencia de pedagogías subyacentes. En L. Castaneda, & N. Selwyn, *Reiniciando la universidad* (págs. 55-78). Barcelona: Editorial UOC.

Berners-Lee, T. (2000). *Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web*. New York: HarperCollins .

Bauman, Z. (2017). *Retrotopia*. Cambridge: Polity Press.

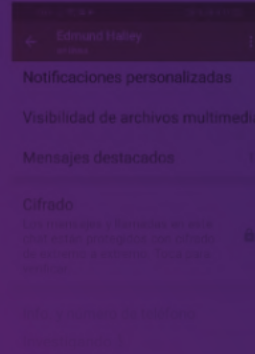
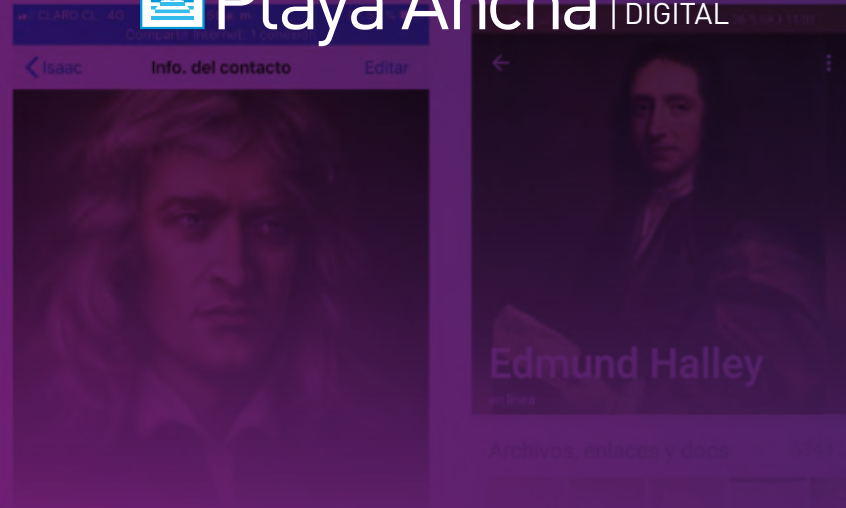
Cobo, C. (2016). *La Innovación Pendiente*. (P. R. Editorial, Ed.) Montevideo, Uruguay: Editorial Sudamericana Uruguaya.

Davila, X., & Maturana, H. (2021). *La Revolución Reflexiva*. Santiago de Chile: Editorial Planeta Chilena S.A.



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL



Perfil
de la
red



INNOVACIÓN EVALUATIVA EN ASTRONOMÍA

Docente: Irma Fuentes-Morales ^{1,2}

¹Departamento de Matemáticas y Física, Universidad de Playa Ancha, Avda Leopoldo Carvallo 270, Valparaíso, Chile

²Instituto de Física y Astronomía, Universidad de Valparaíso, Avda Gran Bretaña 1111, Valparaíso, Chile

RESUMEN



La pandemia que marcó el año 2020 obligó a la migración de clases presenciales a un formato virtual. Esta virtualidad creó un contexto ideal para abordar la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de TICs. En este trabajo, se muestran dos ejemplos de innovación evaluativa para el curso de astronomía de pedagogía en física, con el objetivo de crear actividades que permitan vincular efectivamente los conceptos y teorías astronómicas en la enseñanza de la física de los futuros docentes.

RESUMEN



INTRODUCCIÓN

a la Experiencia

A nivel mundial, nuestro país es considerado como la capital de la astronomía ya que actualmente concentra el 40% de toda la capacidad de observación astronómica, y se espera que con la construcción en proceso de grandes telescopios (como, por ejemplo, el Extreme Large Telescope, ELT, y el Giant Magellan Telescope, GMT) lleguemos a concentrar el 70% de toda la capacidad planetaria (Explora, 2020). Esta ventaja posiciona a nuestro país como uno de los mejores lugares para estudiar ciencias relacionadas con el Universo. El enorme potencial de desarrollo de esta disciplina ha desencadenado un auge en la divulgación de esta ciencia.

La enseñanza formal de esta disciplina está adecuadamente abordada en el currículum docente de ciencias naturales eje física, durante el primer y segundo año de enseñanza media (Unidad de currículum y evaluación 1° y 2° medio, versión 2021). Sin embargo, esta temática no es abordada en profundidad en las salas de clases, siendo que tiene el potencial de convertirse en una especie de “anzuelo” para crear interés y motivación hacia las carreras denominadas STEM (acrónimo de Science, Technology, Engineering y Mathematics en inglés) en estudiantes secundarios, debido a que otras ramas de la ciencia tales como química, física, matemáticas entre otras, son aplicadas directamente en la ejecución de su estudio.

En relación a cómo se puede lograr este enganche, adquiere especial relevancia el uso de estrategias de aprendizaje significativo, en donde los teóricos de cognición situada afirman que el conocimiento es parte y resultado de la actividad de enseñanza y depende inherentemente al contexto en donde se desarrolla el proceso instruccional (Díaz-Barriga 2003), implicando que el aprendizaje adquiere importancia en las etapas en que el estudiante construye su conocimiento.

En lo que concierne a las herramientas a utilizar, éstas deben ser acordes a los tiempos modernos

en que se desarrolla la pedagogía, con un enfoque ineludible hacia la alfabetización digital, utilizando las herramientas digitales a favor del desarrollo del pensamiento crítico y del aprendizaje basado en proyectos, promoviendo fuertemente la interdisciplinariedad para el logro del aprendizaje con significado (Reyes-Cabrera & Cisneros-Cohernour 2015). En este contexto, las metodologías activas aplicadas en la evaluación, tal como expresa Álvarez (2005), “hace más interesante, significativo y trascendente el proceso de enseñar y de aprender. Convierte esta circunstancia educativa tradicionalmente impregnada de ansiedad y temor en un auténtico reto hacia el crecimiento personal”.

Es por ello que en el contexto de pandemia marcado por las clases virtuales, se busca crear estrategias de innovación evaluativas mediante el uso de herramientas digitales en la asignatura de astronomía, en donde los estudiantes puedan demostrar hábitos de trabajo necesarios para el desarrollo de la profesión tales como el trabajo en equipo, el rigor científico, el autoaprendizaje, la persistencia y la comunicación efectiva tanto oral como escrita en el contexto de enseñanza y divulgación científica, asimismo como la generación de ambientes adecuados para despertar el interés en sus futuros alumnos hacia carreras STEM.



PROBLEMÁTICA *a Resolver*



Un gran desafío pedagógico al que los docentes nos vimos enfrentados durante la pandemia, fue la obligatoriedad de la alfabetización virtual en el uso de herramientas digitales para la enseñanza en formato virtual (García-Peñalvo & Correll, 2020). Así y todo, este período de transición desde la presencialidad hacia la virtualidad permitió que el uso de herramientas interactivas aumente la significación del proceso enseñanza-aprendizaje en épocas de confinamiento (p. ej. Elige educar, 2020).

Sin embargo, la priorización de los estudiantes a dedicar más tiempo a las asignaturas que tienen mayor

peso en créditos, relega a asignaturas que no son pre requisito de cursos superiores a ser consideradas como de menor relevancia. Un indicador de esta premisa particularmente en este curso fue la baja concurrencia a clases virtuales en comparación a la modalidad presencial. Debido a que, a diferencia de los años anteriores, la asistencia no fue una variable a considerar en la evaluación debido a la pandemia, implicó que la asistencia no fuera mayor que el 30% durante gran parte del semestre.

En ese sentido, y puesto que la astronomía fue un tema destacado durante el año 2020, se optó como trabajo piloto, innovar en la evaluación con el propósito de probar si esta estrategia motiva a los estudiantes a una mayor participación y a vincular efectivamente la astronomía en la enseñanza de la física durante su futuro desempeño docente, además de fortalecer estrategias de comunicación científica en situaciones de enseñanza y de divulgación. A continuación, se detalla la experiencia.





EXPERIENCIA

La innovación fue llevada a cabo en la asignatura de formación disciplinar, Astronomía, dictada durante el cuarto semestre de la carrera de pedagogía en Física de la Universidad de Playa Ancha, en clases de formato virtual a través de la plataforma Zoom para un total de seis estudiantes.

ACTIVIDAD 1:

DIÁLOGOS ENTRE GRANDES PERSONAJES DE LA ASTRONOMÍA

La primera unidad del curso aborda la historia de la astronomía, en la que es detallado el avance de esta ciencia a lo largo de la historia, destacando tanto a los personajes como sus aportes en la evolución de esta disciplina. Con el objetivo de profundizar en el contexto histórico de algunos de los personajes, la evaluación de esta unidad fue a través de la estrategia de enseñanza de elaboración, usando la didáctica de juego de roles modificada a la modalidad virtual. Mediante el uso de redes sociales, como whatsapp, facebook o twitter, los estudiantes tuvieron que recrear una conversación ficticia de un hito histórico entre dos personajes científicos coetáneos. Para llevar a cabo la didáctica, el aprendizaje de los estudiantes estuvo basado en un trabajo colaborativo basado en investigación y creatividad ya que cada uno tuvo que investigar sobre la historia que une a los personajes involucrados en el diálogo, expresando así el saber conceptual mediante el proceso de investigación, el procedimental en la planificación y el actitudinal en la personificación de roles. Una muestra del diálogo ficticio entre Isaac Newton y Edmund Halley es mostrada en la figura 1 (diálogo creado por Karen Díaz González).



Diálogo ficticio en la red social WhatsApp entre Edmund Halley e Isaac Newton. Creación de Karen Díaz González.

ACTIVIDAD 2:

CÁPSULAS EDUCATIVAS SOBRE EL ECLIPSE TOTAL DE SOL 2020

La segunda unidad tratada en el curso son los cuerpos del Sistema Solar, que comprende el estudio del Sol, la Luna, los eclipses, los planetas, cuerpos pequeños y el movimiento planetario. A propósito de que nuestro país estuvo marcado por importantes eventos astronómicos durante el año 2020, en especial por el eclipse total de Sol del 14 de diciembre en la región de los Ríos y de la Araucanía (el segundo de la denominada “temporada de eclipses” de sol; Eclipses Chile, 2020), y que en la región de Valparaíso fue impulsada la campaña colaborativa de difusión científica llamada “Eclipse de Sol” (Difusión del Instituto de Física y Astronomía, IFA, 2020), se utilizó esta temática para innovar en su evaluación mediante la estrategia didáctica de creación de videos educativos. Este tipo de actividad evaluativa como situación de aprendizaje ha probado que el proceso de crear contenido audiovisual es más significativo que los métodos tradicionales de evaluación (p ej. Quesada Chaves 2015). Para los dos grupos de tres personas del curso el procedimiento fue el siguiente:

Etapa de pre-producción:

- Asignación de roles en cada equipo.
- Investigación de producciones audiovisuales del tema en la internet a fin de evitar plagios.
- Preparación de los fundamentos científicos del contenido.
- Creación del guión con una fuerte componente en la originalidad tanto del formato como del contenido.
- Preparación escénica y de los personajes.
- Edición del video.

Etapa de post-producción:

- Revisión científica del guión.
- Revisión de la calidad del audio y video.
- Edición final por parte de la mesa general de trabajo eclipse 2020 de la región de Valparaíso.

El avance del trabajo fue supervisado en clases mediante las “salas de reuniones de grupos pequeños” de la plataforma Zoom durante el final de las clases del mes de noviembre. El formato final fue definido por la mesa de trabajo eclipse. La extensión del video fue acotada a un minuto y medio en el contenido creado por los estudiantes, y la portada, el final y el lenguaje de señas fue estandarizado por la mesa de trabajo de la campaña.



Portada de las cápsulas educativas de la campaña regional "Eclipse de Sol" creada por la Mesa de trabajo Eclipse 2020.



Captura de pantalla de la cápsula titulada "umbra y penumbra" creada por los estudiantes de la asignatura de Astronomía de pedagogía en Física (<https://www.youtube.com/watch?v=tcbjUipsge0>)

RESULTADOS



ACTIVIDAD 1

Para la actividad 1 el trabajo realizado corresponde a una fase piloto, que tiene como objetivo a largo plazo crear un repositorio de diálogos científicos con fines divulgativos, por lo tanto, en esta publicación es considerado como un resultado preliminar.



ACTIVIDAD 2

Para la actividad 2, los videos fueron exitosamente publicados en las redes de difusión de la campaña regional de difusión del eclipse, demostrando que la participación colaborativa mediante esta metodología activa entre los estudiantes es una fuente de aprendizaje significativo tanto para ellos como realizadores del contenido audiovisual como para la audiencia que lo visualiza. Por otro lado, el trabajo de articulación entre distintas entidades regionales en busca de una meta en común, en este caso, la difusión de un evento astronómico, puede ser el camino para lograr resultados de mayor alcance en el proceso de enseñanza informal.

PROYECCIONES *y Recomendaciones*



El trabajo detallado corresponde a una fase piloto. Una proyección necesaria para mejorar estas metodologías es articular con la asignatura de primer año llamada “Habilidades comunicativas para el desarrollo del aprendizaje y la enseñanza I y II” con el propósito de verificar la aplicación correcta de lo aprendido en esa asignatura, además de establecer pautas de evaluación acorde a lo enseñado en ella.

De igual forma, es necesario construir encuestas de evaluación y de percepción de las actividades en los estudiantes con el fin de incorporar esa retroalimentación en el mejoramiento de éstas, además de servir como herramienta para crear estudios estadísticos de efectividad de la innovación.

Finalmente, las metodologías didácticas detalladas en esta publicación requieren de una estandarización para ser aplicadas en el aula de enseñanza media.



BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, I. (2005). Evaluación auténtica como situación de aprendizaje o evaluación auténtica. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*. (45),45-68. <https://bit.ly/3rM3kjW>

Díaz-Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. 5 (2). <http://bit.ly/3tjcB3w>

Difusión Instituto de Física y Astronomía, Universidad de Valparaíso (Ed.) (2020). Comienza campaña regional de difusión científica de cara al próximo eclipse de Sol. <http://bit.ly/3rN6kfV>

Eclipses de Chile (2019). Temporada de Eclipses. <https://bit.ly/2PX924t>

Explora (Ed.) (2020). El rol protagónico de Chile en la astronomía internacional. <http://bit.ly/3bFUqPn>

García-Peñalvo, f. J.; Corell, A. (2020). La CoVid-19: ¿enzima de la transformación digital de la docencia o reflejo de una crisis metodológica y competencial en la educación superior? *Campus Virtuales*, 9(2), 83-98. <http://bit.ly/2PSBvs8>

Gómez, K. I., Elige educar (Ed.) (2020). Acerca del aprendizaje. El desafío de la educación en tiempos de pandemia: ¿impartir o crear conocimientos? <http://bit.ly/3rKShY9>

Quesada-Chaves, M. J. (2015). Creación de Videos Educativos como Estrategia Didáctica para la Formación de Futuros Docentes de Inglés. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, San José. 15(1), 127-146. <https://doi.org/10.15517/aie.v15i1.17588>

Reyes-Cabrera, W.R. & Cisneros-Cohernour E-J. (2015). Experiencias de los docentes con la tecnología en las aulas de una universidad pública. In P. Sánchez-Escobedo & E.J. Cisneros-Cohernour (Eds.). *Innovación y evaluación en la educación superior* (pp 15-30). Pearson Educación de México. ISBN: 978-607-32-3587-7. <https://bit.ly/3liZuf0>

Unidad de currículum y evaluación, actualizado (Ed.) (2021). Currículum nacional, Ciencias Naturales 1° Medio Eje Física. <http://bit.ly/2Q0fvMa>

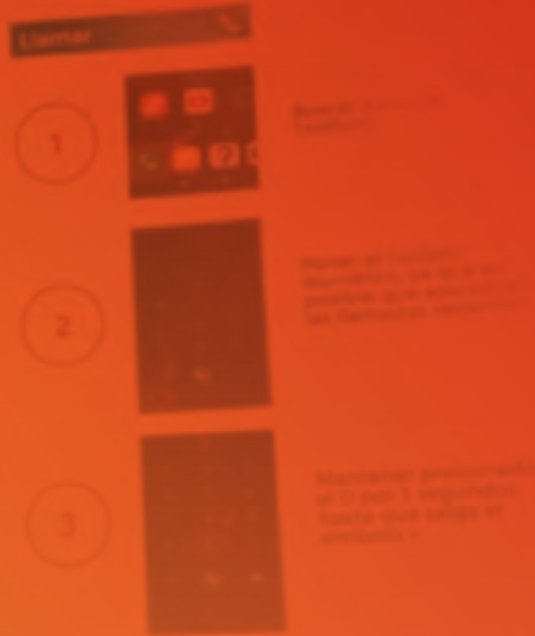
Unidad de currículum y evaluación, actualizado (Ed.) (2021). Currículum nacional, Ciencias Naturales 2° Medio Eje Física. <http://bit.ly/3eAtGBD>

Cápsula educativa "umbra y penumbra" <https://www.youtube.com/watch?v=tcbjUipsge0>
<https://youtu.be/tcbjUipsge0>



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL

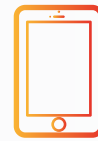


PRÁCTICA COMUNITARIA DE ESTUDIANTES DE TERAPIA OCUPACIONAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA: PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL CON USUARIOS/AS DE CENTROS DE SALUD MENTAL EN LA COMUNA DE VALPARAÍSO

Docente: Carolina Brown, Eugenio Cabezas, Juan Pablo Araya y Yanina Gutiérrez

Facultad de Ciencias Sociales y Ciencias de la Salud de la
Universidad de Playa Ancha. Valparaíso-Chile.

RESUMEN



En este artículo, se revisa una experiencia de alfabetización digital dirigida a personas usuarias de centros de Salud Mental de la ciudad de Valparaíso, realizada por estudiantes de la carrera de Terapia Ocupacional de la Universidad de Playa Ancha, como parte de una actividad académica de pre práctica en el penúltimo año de formación (4to año). Este proceso de alfabetización formó parte de un proyecto de inclusión digital, dirigido a acortar las brechas de conectividad de los usuarios (as), y fue diseñado y ejecutado por profesionales de los centros e instituciones colaboradoras, en conjunto con docentes de tres facultades de la misma Universidad. En el artículo se describe de manera general el proyecto y, en particular, el desarrollo y resultados del proceso de alfabetización que los (as) estudiantes llevaron a cabo con los (las) usuario (as). El proceso se realizó de manera remota, primero a través de llamados telefónicos, y progresivamente con video llamadas, con el apoyo de un manual de alfabetización digital, que los propios estudiantes elaboraron para esta labor, considerando la condición de discapacidad psíquica de la mayor parte de los y las participantes.

RESUMEN

ANTECEDENTES



La iniciativa que se presenta en este artículo surge como respuesta ante una necesidad surgida desde algunos centros de atención de Salud Mental de la ciudad de Valparaíso en Chile, que constatan, a inicios del confinamiento, importantes brechas de acceso a la tecnología¹ en una parte importante de sus usuarios (as), que estaban quedando al margen de atenciones e iniciativas de participación que se estaban llevando a cabo de manera remota, a través de videollamadas o videoconferencias. Dichos centros formaron, en el mes de junio de 2020, una alianza de trabajo con docentes de distintas carreras de la Universidad de Playa Ancha (UPLA) de la misma ciudad, y en conjunto fueron buscando alternativas para intentar acortar las brechas de conectividad y uso de redes sociales y plataformas digitales de los y las usuarios (as) de los centros. Fue así como se diseñó un proyecto de “inclusión digital”, que se postuló al Fondo Concursable 2020 de la Dirección General de Vinculación con el Medio de la UPLA para académicos de la misma universidad, orientado a financiar iniciativas que representaran una respuesta desde la academia para necesidades surgidas en los territorios. El proyecto fue adjudicado y se desarrolló entre los meses de agosto 2020 y enero 2021. Las carreras de la UPLA que se hicieron parte del proyecto fueron **Terapia Ocupacional, Psicología e Ingeniería en Informática.**

Por su parte, los centros de Salud Mental que se asociaron a la iniciativa fueron los siguientes: **El Centro de Salud Mental Comunitaria (CSMC) Domingo Asún Salazar**, que es un dispositivo de nivel secundario de complejidad de la red de salud pública, con equipo de psiquiatría ambulatoria, a cargo del tratamiento especializado en Salud Mental, que recibe casos derivados desde el nivel

primario de atención. También se asociaron la Organización Comunitaria de Rehabilitación “**Casa Club**”, la **Corporación “Dr. Carlos Bresky**”, y el **Centro “Nuevo Renacer**”, que corresponden a tres centros ubicados en la ciudad de Valparaíso, especializados en la rehabilitación comunitaria en salud mental para personas adultas con diagnóstico de trastorno psiquiátrico severo crónico, que reciben casos derivados del nivel secundario de atención de la red pública de salud.

Por último, el Programa de Apoyo Familiar “**Rostros Nuevos**” del Hogar de Cristo, dirigido a familias o cuidadores (as) que tienen uno o más integrantes con discapacidad mental, entregando orientación y apoyo para fortalecer la capacidad de cuidados, promover y estimular la vinculación a los vecinos y la comunidad,



¹ En 2001, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), definió la brecha digital como “el desfase o división entre individuos, hogares, áreas económicas y geográficas con diferentes niveles socioeconómicos con relación tanto a sus oportunidades de acceso a las tecnologías de la información y la comunicación, como al uso de Internet para una amplia variedad de actividades” (en Abad, 2016).

y coordina el acceso a las redes de protección social de acuerdo a sus necesidades y requerimientos. Como instituciones de apoyo permanente, que integraron y participaron activamente en el equipo ejecutor del proyecto fueron: GERÓPOLIS de la Universidad de Valparaíso, centro especializado en el trabajo con personas mayores, y el Consejo de Desarrollo Local (CDL), organización de usuarios (as) y familiares del CSMC Domingo Asún Salazar.

El proyecto consideró distintas acciones tendientes a disminuir la brecha digital de las y los usuarios. Primero, una campaña de donación y reacondicionamiento de aparatos electrónicos; luego una capacitación en alfabetización digital para estudiantes y el equipo ejecutor del

proyecto; y, por último, un proceso de alfabetización digital para usuarios (as) de los centros. La alfabetización digital, vale decir, el proceso de mediación de conocimientos, que permitiera a las personas el aprendizaje, uso y familiarización del uso de la tecnología (Abad, 2016; Casamayou y Morales, 2018), ocupaba en el proyecto un lugar central, dada las implicancias que tiene para la inclusión, y fue realizada principalmente por los y las estudiantes de 4to año de la carrera de Terapia Ocupacional UPLA, como actividad de terreno (pre práctica, práctica temprana o curricular), que exigía la asignatura Práctica Comunitaria, y es la experiencia que se describe en este artículo.



PROBLEMÁTICA *a Resolver*



La situación de pandemia por COVID-19 ha implicado una serie de consecuencias para la salud de las personas. La Mesa Social COVID, impulsada por el Gobierno de Chile en el 2020, ya en el mes de abril se referían a los efectos sobre la salud mental derivados del confinamiento y el aislamiento físico, argumentando que: son variados, en creciente magnitud, y que se darían en múltiples niveles, afectando distintas dimensiones de la vida de las personas (Mesa Social COVID, 2020). De esta manera, se ha evidenciado la necesidad de mantener la vinculación social mediante plataformas tecnológicas, que no eran de uso común para todas las personas, y que en este contexto se han convertido, en la práctica, en la única vía para relacionarse con otros, ya sea, para trabajar, educarse o juntarse con seres queridos. Para algunos grupos de personas que están cotidianamente alejadas de esas plataformas (ya sea por brechas de edad, condiciones socioeconómicas, por presentar capacidades diferentes, u otras) las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) podrían convertirse en oportunidades de integración social (Casamayou y Morales, 2018).

Desde el punto de vista de los y las profesionales de la salud, la pandemia obligó a ampliar y adaptar las posibilidades de atención a personas, más allá de la presencialidad, mediante la utilización de diversos recursos y distintas plataformas que hoy sustentan la “tele atención”. Los centros de salud mental, de todos los niveles de complejidad, tuvieron que integrar la atención y el seguimiento de sus usuarios (as) a través de llamadas telefónicas, video-llamada de WhatsApp, y en varios casos, se adaptaron las instancias de trabajo y encuentro grupal a actividades realizadas por videoconferencia en plataformas como Zoom o Meet-Google. Para López y Alvarado (2018), la aproximación sanitaria electrónica introduce y ofrece algunas ventajas, tales como: mayor eficiencia, mejor calidad, un mayor empoderamiento de los y las usuarias, y que, favorece una relación terapéutica nueva, donde tanto profesionales, como usuarios (as) aprenden, aumentando la comu-

nicación y el intercambio entre ellos y ellas. La tele atención extiende el foco del cuidado de la salud, tanto geográfica como conceptualmente, implica nuevos retos y amenazas éticas, y promete mayor equidad de atención.

Esta misma situación, sin embargo, ha dejado de manifiesto importantes brechas de acceso a las tecnologías, conectividad, conocimiento y uso de las redes sociales y plataformas digitales, siendo las personas mayores y aquellas con algún grado de discapacidad, una de las poblaciones más afectadas, en términos de aislamiento tecnológico y social. Y es que:

la aparición de internet supone una revolución tecnológica en la forma de comunicarnos y de acceder y usar la información que puede ofrecer nuevas oportunidades, pero también nuevas formas de exclusión social en colectivos vulnerables o desfavorecidos que están desconectados del mundo digital por motivos económicos, sociales o educativos (Manchado, 2017, p. 112).

Para el caso de los y las Terapeutas Ocupacionales en formación de la UPLA, que cursaban la asignatura “Práctica Comunitaria”, en cuarto año, la invitación a participar del proyecto de inclusión digital, representó una instancia valiosa en la que se podrían aplicar herramientas integradas en un proyecto local, dirigido a resolver una problemática comunitaria emergente, real y urgente. El contexto de pandemia obligaba a abordar el curso de manera virtual y a adaptar el trabajo de los y las estudiantes en ese formato.

EXPERIENCIA *de Enseñanza*



PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL CON USUARIOS/AS DE CENTROS DE SALUD MENTAL EN LA COMUNA DE VALPARAÍSO

La invitación a participar en un proyecto de inclusión digital, fue sin duda una gran posibilidad para encauzar una asignatura que se desarrolla fundamentalmente en terreno y que es eminentemente práctica, y que debe responder a problemáticas de personas y comunidades reales. Para el caso del proyecto, la población a intervenir correspondía a personas usuarios (as) de los centros de atención y/o rehabilitación de Salud Mental asociados, en quienes se evidenciaban dificultades para conectarse de manera remota a instancias de participación social y apoyo terapéutico implementados en contexto de pandemia.

Cada centro levantó al inicio una lista de usuarios (as) que voluntariamente querían acceder a la alfabetización, quienes firmaron un consentimiento informado para participar del proyecto. Los y las estudiantes fueron distribuidos (as) por grupos en cada centro y le fueron asignados entre uno a tres usuarios por dupla (dependiendo de cada caso). El trabajo de los y las estudiantes con las personas, fue acompañado por profesionales de cada equipo, quienes facilitaron la vinculación y supervisaron, junto con los académicos, todo el proceso de intervención. Paralelamente, el equipo ejecutor llevó a cabo una campaña de donación y recolección de aparatos electrónicos, para su reacondicionamiento y distribución entre las personas que no contaban con computador, Smartphone o Tablet, que le permitiera participar del proceso.

Como parte de las actividades de la cátedra Práctica Comunitaria de la carrera de Terapia Ocupacional, se les pidió a los y las estudiantes, que elaboraran un instrumento diagnóstico, para aplicarlo de manera telefónica e individual, que permitiera visualizar las motivaciones, necesidades y capacidades personales de los y las participantes. Este instrumento permitió que los y las propios (as) estudiantes elaboraran colectivamente un manual de alfabetización digital que apoyara el proceso de mediación del conocimiento, de modo de abarcar un espectro de necesidades amplio con los y las usuarios (as) que irían desde el uso básico de un Smartphone, hasta el uso de correo electrónico, WhatsApp y Zoom. El manual elaborado por los y las estudiantes fue supervisado por el equipo ejecutor y revisado por un diseñador experto. Posteriormente se mandó a imprimir y se distribuyó a cada participante del proyecto.



PROCESO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL CON USUARIOS/AS DE CENTROS DE SALUD MENTAL EN LA COMUNA DE VALPARAÍSO

El trabajo mismo de alfabetización, se llevó a cabo en encuentros remotos entre estudiantes y usuarios (as), aunque principalmente al inicio se realizó casi exclusivamente por teléfono y progresivamente a través de video-llamadas, conforme los/as usuario/as iban avanzando en su aprendizaje de uso de sus Smartphone y las aplicaciones de éstos. En este procesos, los y las estudiantes pudieron enfocar su labor centrada en la persona, estableciendo un vínculo y un plan de aprendizaje ajustado a las características, necesidades y motivaciones de cada usuario/a. Dado que la Terapia Ocupacional utiliza un enfoque centrado en el paciente para capacitar el desempeño ocupacional y promover el bienestar dentro de un entorno determinado (Jiménez-Echenique, 2018), en muchos casos los/as estudiantes tuvieron que elaborar distintos apoyos didácticos complementarios a las instrucciones verbales y el manual, utilizando para ello diversas estrategias creativas (como audios explicativos y cápsulas de video breve) apoyos didácticos, que se ajustaran a los recursos cognitivos y condiciones propias de los y las usuarios (as), que pudiera facilitar el aprendizaje y uso de la tecnología. Por otro lado, la condición de confinamiento impuesto por la pandemia, y la imposibilidad de que los/as estudiantes salieran de sus casas, llevó a realizar toda la intervención prescindiendo de cualquier encuentro presencial con los y las usuarios (as), lo que impuso una dificultad mayor que los y las estudiantes sortearon con creatividad, compromiso y mucha paciencia, aspecto que a la larga fue muy valorada, tanto por los centros, como por los y las participantes.



RESULTADOS



Dentro de los principales logros y resultados del proceso de alfabetización se tiene, en primer lugar, el impacto directo de este proceso en la población beneficiaria. Participó un total de 61 usuarios/as de cinco centros de Salud Mental de Valparaíso, la mayor parte de ellos/as con diagnóstico de algún Problema de Salud Mental o Trastorno Psiquiátrico Severo, que se encuentran en tratamiento ambulatorio en servicios de psiquiatría o viven en residencias protegidas para personas con discapacidad psíquica, con diferente grado de autonomía.

Las edades de los y las participantes fluctuaron entre los 16 y los 79 años de edad, y participaron activamente del proceso de alfabetización digital. De esa población, 29 corresponden a mujeres y 32 a varones, quienes se acercaron a un proceso de aprendizaje de herramientas digitales, con distintos grados de complejidad, según la realidad de cada uno (a). Del total de usuarios/as participantes, un 82% de éstos lograron ser alfabetizados, culminando efectivamente un proceso de aprendizaje en el uso de sus Smartphone u otro aparato. Por alfabetizada se consideró a una persona que logró familiarizarse con su Smartphone y usar redes sociales y aplicaciones que le permitiera comunicarse con otros (as) o buscar información en internet. Conforme a Abad (2016), sobre todo para personas no nativas en las TIC, la alfabetización permite una “e-inclusión”, entendida como “la capacidad para acceder de forma habitual y

sencilla a las distintos servicios y programas existentes tanto online como offline y realizar un aprovechamiento de sus utilidades vinculado a las necesidades específicas de cada usuario” (p. 163).

Del total de personas alfabetizadas, un 39,2% aprendió uso de Apps consideradas como básicas en el proyecto: WhatsApp, Zoom, YouTube, Facebook. Mientras que otro 32,4% reportó mejoras en el uso del Smartphone, computador o Tablet. Un 19,6%, aprendió, además, otras Apps no consideradas como prioritarias en el proyecto, y finalmente, un 8,8% mejoró el uso de las Apps que ya conocía. Los aspectos trabajados constituían una dimensión nuclear del proyecto, dado que favorecían tanto la accesibilidad como el uso de la tecnología, la cual es definida por Stolkiner (2000), como el vínculo que se construye entre los sujetos y los servicios.

Un aspecto relevante de considerar en el proceso, dice relación con los distintos intereses que motivaron a las personas a participar del proyecto. Un grupo mayoritario de participantes, representadas por un 41,6%, señalaron que su motivación más importante era “contactarse con sus familiares y amigos”. Un 10,4% dijo que le gustaría ser “más independiente con su aparato”. Otro 10,4%, refirió que lo que más le motivaba era “buscar trabajo e información”. Un 8,3% manifestó que su mayor motivación era “poder realizar trámites y



compras por internet”. Otro 8,3% señaló que quería “aprender algo nuevo”.

Para un 6,3% su motivación principal era “acceder a sus terapias y grupos de autoayuda”. Y otro 6,3% dijo que lo que le motivaba era “buscar música y entretenimiento”. Un 4,2% señaló que le gustaría principalmente “mantenerse en contacto con su grupo religioso”. Y finalmente otro 4,2% refiere que lo motiva solo el poder “darle un mejor uso al teléfono”. Respecto a estos resultados, podemos establecer la importancia de reconocer como primera instancia de interés, nuevamente “los vínculos”. Y en segundo lugar, como motivaciones principales, aquellas asociadas a la “participación”. En conformidad con esto, Bang (2010) sostiene que son indicadores de la salud mental en una comunidad, la participación activa de sus miembros, la transformación de los lazos comunitarios hacia vínculos solidarios, y que la comunidad esté constituida de sujetos activos que transforman sus realidades. En este caso, tanto el proceso de alfabetización y el proyecto de inclusión desarrollado, estarían contribuyendo como espacios promotores de la salud mental comunitaria.

Una vez concluida la ejecución del proyecto, se realizaron instancias de evaluación grupal entre el equipo ejecutor, como entre éste y los (as) usuarios (as). En esa última oportunidad, las personas manifestaron al equipo ejecutor la necesidad de dar continuidad a esta experiencia. Los y las participantes se mostraron agradecidos hacia las y los estudiantes, por su paciencia y dedicación, dado que los (as) estudiantes no sólo debieron hacer una alfabetización a distancia con un manual análogo, sino que además debieron sortear distintas dificultades asociadas a las propias realidades y problemáticas de los/as participantes. Estas iniciativas pueden ser descritas en términos de la inteligencia interpersonal, como la habilidad de entender a otros individuos, en relación a cuáles son las motivaciones de éstos, cómo trabajan, cómo generan los consensos y la cooperación entre ellos y ellas. A su vez, este término implica sensibilidad a las emociones de los pares, la habilidad de motivar y ayudar a otros (Gil'Adí, 2000).

Por otro lado, desde la vereda pedagógica, un grupo de 45 estudiantes de cuarto año de la carrera de Terapia Ocupacional tuvo la oportunidad de vivir esta experiencia, aproximándose a la tele-atención, y facilitando procesos de alfabetización e inclusión digital, como una manera de generar instancias de vinculación, autonomía y participación en los y las usuarios(as).

En este sentido, es importante mencionar, que los (as) terapeutas ocupacionales logran este resultado mediante la habilitación de los individuos para realizar aquellas tareas que optimizarán su capacidad para participar, o mediante la modificación del entorno para que éste refuerce la participación (Jiménez-Echenique, J. 2018). Por su parte, para Agustín y Clavero (2010) la inclusión digital es concebida como una forma de inserción social imprescindible para el crecimiento comunitario.

Algunos datos arrojados en la sistematización de la experiencia, agrupan cuatro categorías que marcan una clara tendencia entre las opiniones vertidas por los y las estudiantes que fueron parte de este proceso. Un 54,3% de los (as) estudiantes consideró la experiencia enriquecedora desde lo vincular, es decir desde la relación que lograron establecer con el (la) usuaria. Por otro lado, un 21,7%, consideró la experiencia compleja, pero gratificante. Mientras que otro 17,4%, consideró la experiencia enriquecedora por el aprendizaje mutuo que se sostuvo. Por último, un 6,5% consideró que fue una experiencia que permitió ampliar su propio conocimiento. De estos resultados, llama la atención nuevamente el factor “vincular”, el cual, desde el punto de vista del aprendizaje de los y las estudiantes, resultó ser el más señalado en el relato de sus experiencias. Para Bang (2014), el reconocimiento de los padecimientos subjetivos en su complejidad, en tanto procesos de salud-enfermedad hace posible impulsar prácticas en salud y salud mental basadas en lo relacional. Para Stolkiner, citada en Bang (2014) una de las problemáticas colectivas de salud mental a la que nos vemos enfrentados, es la labilización de lazos sociales y fragilización de las redes de contención comunitaria. Esta situación se evidencia aún más en contexto Covid-19, por lo que el soporte socio-comunitario y los vínculos, merecen hoy, un lugar importante, desde el punto de vista sanitario.

En este sentido, la experiencia en sí representa una oportunidad para hacer de la academia un espacio que aporta a la calidad del aprendizaje, en cuanto lleva a la práctica el saber hacer. Martel (2018), afirma que, en la sociedad del conocimiento, la prioridad de las organizaciones educativas de calidad es el Know how o saber hacer de las personas y sus demás competencias y habilidades, es decir, el capital humano. Por ello, este se ha constituido en el capital más valioso que posee una comunidad u organización. Esto adquiere mayor relevancia en la universidad, donde uno de sus fines es

la producción y generación de nuevo conocimiento en beneficio de la sociedad.

Por otro lado, dentro de los resultados también está el trabajo colaborativo y en equipo que es parte de la formación profesional, y dos insumos concretos. Por un lado, una pauta diagnóstica específica y, por otro, un manual de alfabetización digital, ambos elaborados por estudiantes, en colaboración con profesionales de la salud mental y docentes de las carreras de Psicología, Terapia Ocupacional, e Ingeniería Informática de nuestra universidad, propiciando un trabajo interdisciplinario y colaborativo. Estos conocimientos en constante intercambio son los que para Thompson (2003) permiten a cada visión expresarse y ofrecer sus propuestas, permitiendo así, en este proceso de comunicación que se genera, la intersubjetividad. Este proceso es el que permite a los participantes aprender a escuchar y a comprender a los demás. El surgimiento progresivo de productos compartidos hace que las visiones individuales se modifiquen y enriquezcan para convertirse en perspectivas distintas. Por otro lado, para Carrizo (en De la Oliva y Benhayón, 2013) desde la perspectiva de lo que se ha llamado el pensamiento complejo, sugiere que lo que la transdisciplinariedad potencia, es la aptitud para pensar en red, definiendo justamente como estrategia, la reformulación de las clases de pensamiento para enfrentar, desde una mirada compleja, el conocimiento de la realidad. Por otro lado, la cooperación interdisciplinaria constituye un eslabón en la integración que se requiere para abordar problemáticas

sociales desde la perspectiva de la investigación (Jahn et al., 2012). Precisamente, desde las experiencias colaborativas pueden surgir intereses investigativos que potencien aprendizajes basados en la búsqueda de soluciones a diversos problemas sociales.

Por último, con esta experiencia, la universidad, en estrecha vinculación con el medio, logra contribuir en conjunto con la comunidad y los equipos, a la solución de problemáticas que afectan directamente, en este caso a usuarios y usuarias de la red de salud mental compuesto en un porcentaje importante por personas mayores. La vinculación con el medio, destaca Gallastegui et al. (2017), es aquella función determinada por la forma en que una institución se relaciona con la realidad cercana, en especial, con el mundo de lo social, mediante acciones y actividades que emanan desde los procesos y funciones fundamentales, como son la docencia, la investigación y la extensión universitaria. Ahora bien, entender la extensión, no como la acción descrita por Freire (en Gallastegui et al., 2017), de cosificar a la persona, sino por el contrario, como la acción que posibilita el que las personas sean sujetos de una transformación en el mundo. Lo que podría acercarse más al concepto de comunicación, en donde no hay personas pasivas, sino sujetos activos, vale decir, personas co-intencionadas hacia el objeto de pensar y conocer. Lo que caracteriza a la comunicación es el diálogo, donde participa la inteligencia común de las personas recíprocamente comunicantes.



PROYECCIONES *y Recomendaciones*



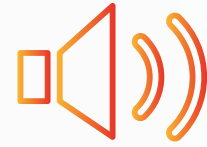
Dentro de las proyecciones a corto plazo, está el poder sistematizar los aspectos sensibles y metodológicos de los procesos de alfabetización, que de alguna manera presentan tonalidades diversas, acorde a las características de las personas con las cuales se trabajó. Desde ahí se generan aprendizajes y conocimientos colectivos.

A mediano plazo, se considera intentar un modelo de alfabetización digital, que pueda ajustarse y adaptarse a distintas poblaciones, sobre todo aquellas más aisladas psicosocialmente. Y a mediano y largo plazo, se espera trasladar esta experiencia a la red de Atención Primaria de Salud en coordinación con los equipos profesionales, la autoridad y la comunidad porteña, para lo cual se estableció un compromiso formal con las autoridades correspondientes a cargo de la administración de la salud primaria de la comuna.

La experiencia permite recomendar la construcción en conjunto de políticas públicas y programas que posibiliten el acceso y la participación remota, dado el costo monetario que hoy implica la conectividad y el acceso a la tecnología. En este marco, se valora la oportunidad que este proyecto brindó al poder financiar ciertos insumos tecnológicos que hicieron posible para algunas personas el poder vivenciar procesos de alfabetización digital, que de otra forma no les habría sido posible.

Por último, se considera dentro de las recomendaciones, el instalar dentro de cada centro, la necesidad de continuar promoviendo entre las y los usuarios, el uso de las distintas herramientas digitales, considerando instancias de colaboración entre comunidad y universidad, permitiendo a su vez, la generación de nuevos conocimientos ligados a este tipo de experiencias, las que, tanto para para el ámbito comunitario de la salud mental, como para la formación profesional del campo psicosocial, resultan tan valiosas.

BIBLIOGRAFÍA



Abad, L. (2016). La alfabetización digital como instrumento de e-inclusión social de las personas mayores. Prisma social-Nº 16 [jun-nov 2016] revista de ciencias sociales|ISSN: 1989-3469. Disponible en: <https://revistaprismasocial.es/article/view/1256/1319>

Agustín, M. C., y Clavero, M. (2010). Indicadores Sociales de inclusión digital: brecha y participación ciudadana. Derecho, gobernanza y tecnologías de la información en la sociedad del conocimiento. Prensas Universitarias de Zaragoza, 30, pp. 143-166.

Bang, C. (2010). "Arte y salud mental comunitaria. Las prácticas artísticas, orientadas al desarrollo comunitario y su relación con la estrategia de Promoción en Salud Mental Comunitaria" en Barilá, Molina y La Palma (comp): XII Congreso Metropolitano de Psicología. Apba. Buenos Aires.

Bang, C. (2014) Estrategias comunitarias en promoción de salud mental: construyendo una trama conceptual para el abordaje de problemáticas psicosociales complejas. Psicoperspectivas, 13(2), 109-120. <http://www.psicoperspectivas.cl> doi:10.5027/PSICOPERSPECTIVAS-VOL13-ISSUE2-FULLTEXT-399.

Carmona Rodríguez, M. (2004). Transdisciplinariedad: Una propuesta para la Educación Superior en Venezuela. Rev. Ped [online]. 2004, vol.25, n.73, pp. 59-70. ISSN 0798-9792.

Casamayou, A. y Morales, M.J. (2018). Personas mayores y tecnologías digitales: desafíos de un binomio. Psicología, Conocimiento y Sociedad 7(2), 199-226 (noviembre 2017-abril 2018). <http://www.scielo.edu.uy/pdf/pcs/v7n2/1688-7026-pcs-7-02-00152.pdf>

Cuentas Martel, Susan Carol. (2018). La gestión del capital humano en una unidad académica de educación superior: analysis of a university. Educación, 27(53), 57-72. <https://dx.doi.org/10.18800/educacion.201802.004>.

De la Oliva Fernández, M. y Benhayón, M. (2013). Una visión posible para el aprendizaje y la integración de entornos universitarios: La Transdisciplinariedad. Revista Electrónica de Socioeconomía, Estadística e Informática (RESEI) Vol. 1, 16-29. http://www.cm.colpos.mx/revistaisei/numeros/RESEI_N2V1_016.pdf

Fernández Medina, F. (2005). Brecha e inclusión digital en Chile: los desafíos de una nueva alfabetización. Comunicar, (24),77-84. ISSN: 1134-3478. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802412.pdf>.

Gallastegui, J., Rojas I., Pérez, R., y Galea, J. (2017). Universidad y barrio, diálogos entre dos saberes. Editado por la Universidad de Playa Ancha. Valparaíso-Chile.

Gil'Adí, D. (2000): Inteligencia emocional en práctica, Manual para el éxito personal y organizacional. McGraw-Hill Interamericana. Caracas.

Jahn, T., Bergmann, M. & Keil, F. (2012): Transdisciplinarity: Between mainstreaming and marginalization, Ecological Economics, Vol. 79, July 2012, 1-10.

Jiménez-Echenique, J. (2018). La terapia ocupacional, fundamentos de la disciplina. Cuadernos Hospital de Clínicas, 59(Especial), 82-87. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762018000300012&lng=es&tlng=es.

López-Santín, José Manuel, & Álvaro Serón, Patricia. (2018). La salud mental digital. Una aproximación crítica desde la ética. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría, 38(134), 359-379. <https://dx.doi.org/10.4321/s0211-57352018000200002>

Manchado, M. A. (2017). Hacia la inclusión digital: Una mirada a la rehabilitación psicosocial de personas con trastornos mentales. Revista TSH 82, ISSN 1134-0991/ISSN-e 2340. <https://www.trabajosocialhoy.com/revista/24//revista-tsh-82>

Mesa Social COVID, Gobierno de Chile (2020): Salud Mental en Situación de Pandemia. Santiago de Chile. https://cdn.digital.gob.cl/public_files/Campa%C3%B1as/Corona-Virus/documentos/Salud_Mental_V2.pdf

Moreno, I. (2012.). La web 2.0 como herramienta para la alfabetización digital en contextos multiculturales. Contextos, No27, 2012, 79-93. <http://www.umce.cl/joomlatools-files/docman-files/universidad/revistas/contextos/N27-05.pdf>

Stolkiner y otros (2000). Reforma del Sector Salud y utilización de servicios de salud en familias NBI: estudio de caso. La Salud en Crisis - Un análisis desde la perspectiva de las Ciencias Sociales. Buenos Aires: Dunker.

Thompson, J. (2003): Transdisciplinarietà: Discurso, Integración y Evaluación. Capítulo II del documento de debate MOST: Transdisciplinarietà y complejidad en el análisis social. UNESCO.



Distribución, establecimientos donde se implementa, demanda de lenguaje indígena, acuerdos, etc.



https://www.funfondecimayfundecol.org/images/stories/Informacion/Quemados_agropecuarios_madrigales_culturales_330paginas_Indigenas/Desarrollo_educativo_y_linguistico_de_los_pueblos_Indigenas_de_Chile.pdf

<http://peib.mineduc.cl/asignatura-lengua-indigena/>

La mayoría de las universidades que se encuentran en la región de Valparaíso, no tienen dentro de su plan formativo de la carrera de educación, una asignatura que prepare a los futuros docentes sobre los lenguajes de pueblos originarios, ya sea en su idioma o con su cultura.

*Universidad de Chile, se quiere implementar un nuevo curso de interculturales bilingües

<https://www.uchile.cl/noticias/119343/primeros-pasos-hacia-formacion-de-profesores-interculturales-bilingues>

El gobierno implementa talleres gratuitos para la región metropolitana, para todo público, buscando que se mantenga la cultura y el idioma de los pueblos originarios. Sin el lenguaje la cultura misma podría tambalearse o incluso desaparecer

<https://eldefruto.cl/actualidad/pais/8824/Talleres-gratuitos-de-lenguas-indigenas-para-todo-publico/>

Porcentajes https://www.cned.cl/sites/default/files/resumen_ejecutivo_educacion_intercultural_bilingue

<https://www.voicesofyouth.org/es/blog/hacia-la-enseñanza-de-las-lenguas-indigenas-en-los-colegios> Existe un plan para 2030, desarrollo incluyente para los pueblos originarios, implementando como mínimo la enseñanza de un idioma en cada escuela.



¿Cómo interpreto las demandas del usuario?

Falta de conocimiento de la cultura, implementación dentro de las aulas.



Cómo interpretar las necesidades:

Comunicarse de manera fluida con personas que hablan un idioma diferente, para que la brecha cultural se reduzca

Conceptos
claves

Cultura

Inclusión

Idiomas

Formación de
profesores

Educación

Interculturalidad

Gamificación



METODOLOGÍA DISEÑO PARA EL CAMBIO A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS VIRTUALES, PARA OPTIMIZAR LA FORMACIÓN PEDAGÓGICA

Docente: Marcela Sepúlveda

RESUMEN



El módulo Enfoques Pedagógicos correspondiente al octavo semestre de la carrera de Pedagogía en Educación Básica, manifiesta en una de sus subcompetencias la generación de programas de acciones inmediatas para optimizar la formación pedagógica a través de un trabajo en equipo que les permita reflexionar sobre las fortalezas y debilidades que han evidenciado a lo largo de su formación docente, más aun a lo largo de sus prácticas iniciales o tempranas. Por tal motivo, y en una situación de un proceso de enseñanza-aprendizaje virtual, se adopta la metodología Design for Change (Diseño para el cambio), para que puedan elaborar un proyecto que recoja de una manera creativa y reflexiva aquello que según su mirada como estudiante, puede mejorar o perfeccionar su formación docente. Dicho trabajo se llevo a cabo a través de la utilización de zoom en grupos, jamboard, google drive y plataforma eaula de la Universidad de Playa Ancha.

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

a la Experiencia



Hoy en situación de pandemia, los docentes nos vemos obligados a buscar diferentes metodologías para poder llevar el proceso educativo en aulas, mas aun en estudiantes que manifestaron momentos estresores por la sobre carga de tareas y la problemática de la implementación de cursos en linea, entre otras cosas.(Rosario-Rodríguez, A., González-Rivera, J., Rodríguez-Ríos, L., 2020). Por tal motivo se hace necesario buscar estrategias que no sólo vayan en beneficio de los estudiantes, sino también al desarrollo de la clase de cada profesor o profesora. Los docentes, en el escenario de la teleformación, deben mostrar conocimientos no solo sobre el contenido de la materia, sino también conocimiento tecnológico y pedagógico-digital.

Esto significa que ser capaz de innovar, reflexionar y transformar sus propuestas didácticas para responder a las demandas sociales que vive el mundo en medio de una crisis sanitaria, a la vez que se alcancen los objetivos curriculares propuestos al inicio del curso. (Tejedor, Cervi, Tusa y Parola, 2020).





PROBLEMÁTICA

a Resolver

DESAFIO PEDAGÓGICO DE LA PANDEMIA

Al planificar la subcompetencia de este curso o módulo, fue necesario buscar la forma de abordarlo para que la participación fuera mayoritaria y de esa manera los resultados fueran acordes a lo que se plantea la asignatura. En una realidad sanitaria en donde las cámaras aparecen apagadas en gran parte de lo que dura la clase, la participación se remite a pocos estudiantes, ha llevado a que la pandemia se presente como una oportunidad de reflexionar junto a los estudiantes, acerca del rol en tiempos de crisis y lo que debemos hacer como personas, estudiantes y profesionales (Millán, Heresi, Díaz, Weisstaub y Vargas, 2020). No en vano los estudiantes españoles declaran la falta de adaptación de la docencia al nuevo escenario (83,2%) y el escaso dominio de los aspectos técnicos por parte de los profesores (10,1%) (Tejedor, Cervi, Tusa y Parola, 2020). En consecuencia, se hace necesario el desarrollo profesional del docente en un entorno tecnológico que facilite la creación de nuevos ambientes formativos. (Sierra, Bueno y Monroy, 2016).

DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA QUE TUVO QUE ENFRENTAR

Para llevar a cabo el cumplimiento de la subcompetencia del módulo de Enfoques Pedagógicos se procedió a trabajar en la metodología de diseño para el cambio (Design for the change). Esto significa crear grupos de trabajo que discutan ideas y que a la luz de ellas puedan ir resolviendo cada una de las etapas del diseño. Para elaborar este proyecto, deben dialogar en grupo sobre sus propias ideas, motivaciones para mejorar la realidad que les rodea. El proceso está estructurado en cinco etapas que ayudan a navegar por su desarrollo, desde la identificación de un desafío hasta la generación de ideas, el paso a la acción y la comunicación de los proyectos. En el camino, los participantes ganan empatía hacia su entorno, buscan y seleccionan soluciones creativas en grupo, las llevan a la realidad y, finalmente, reflexionan sobre el proceso vivido y el proyecto que han llevado a cabo.





EXPERIENCIA *de Enseñanza*

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Este Programa Formativo, teórico práctico, tiene como propósito integrar las experiencias, conocimientos, saberes y competencias que nuestro estudiante ha ido haciendo suyos; elevándoles a un nivel de reflexión, cuestionamiento e indagación que le permita asumir consciente, selectiva y pertinentemente, un enfoque pedagógico que responda, al mismo tiempo y jerárquicamente, a la finalidad educativa que deben alcanzar los diversos saberes disciplinares, a la enseñanza y aprendizaje de los mismos, a la dinámica de los tiempos y a las situaciones actuales y posibles de la trama humana y de sus mundos en constante cambio y proyección.

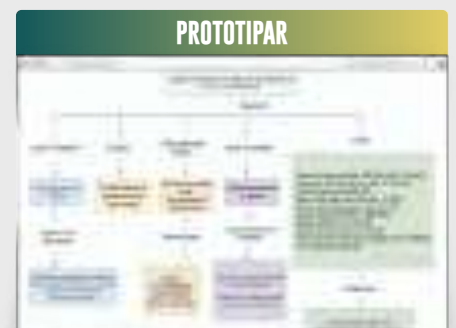
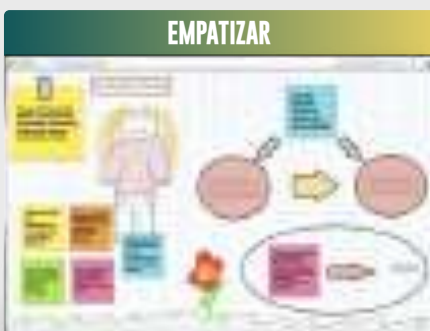
Esta actividad está relacionada con la generación de acciones inmediatas para optimizar la formación pedagógica. Esto es, revisar su formación profesional y a través de un proyecto o diseño fortalecer dicha formación en aspectos que para cada grupo son relevantes de considerar.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA

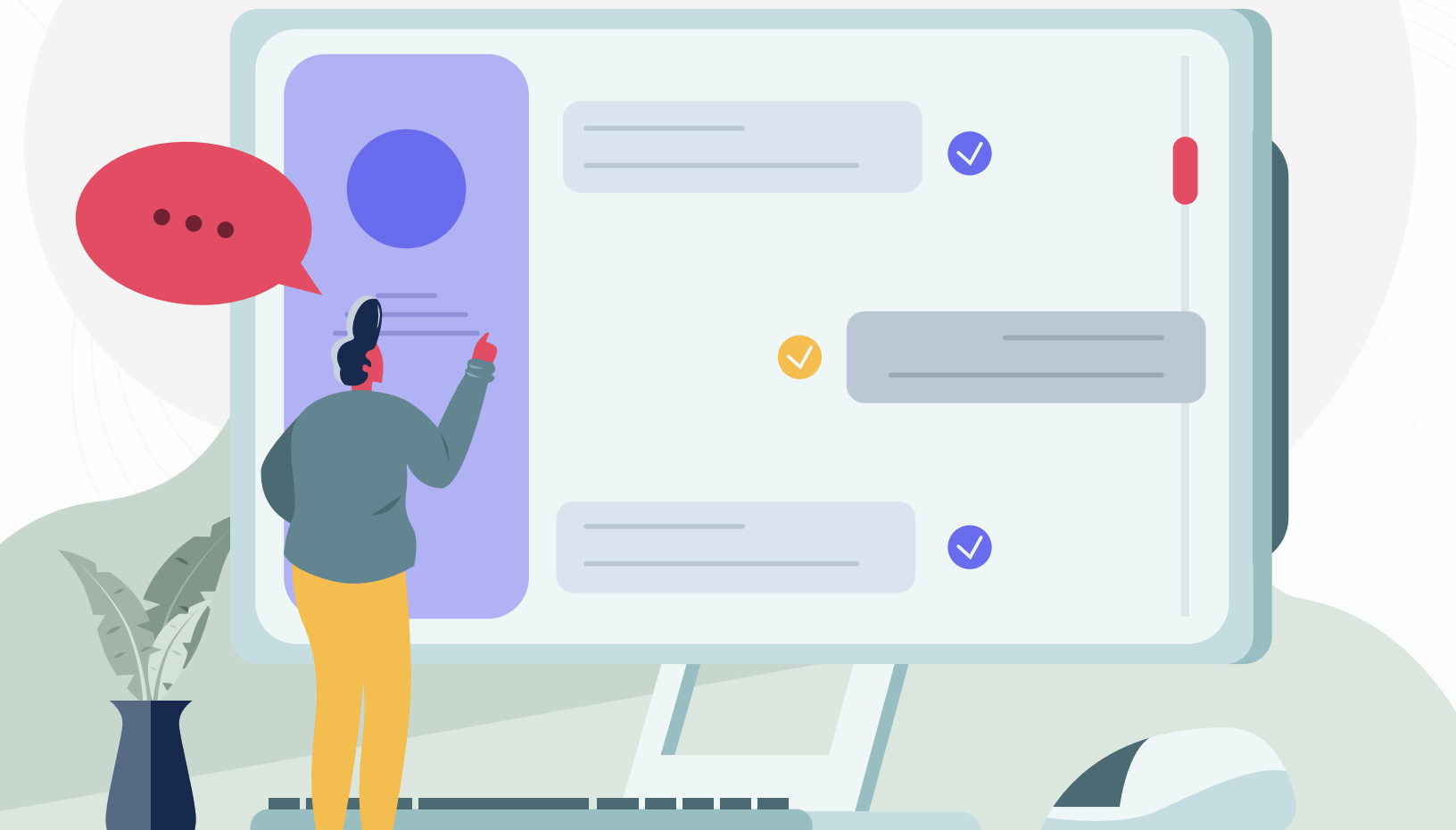
Trabajar en el proyecto diseño para el cambio significa crear grupos de trabajo para mejorar la realidad que los rodea a través de la discusión de ideas y que a la luz de ellas puedan ir resolviendo cada una de las etapas.



En esta oportunidad, las clases se desarrollaron a través de zoom en grupos , se separaron y cada uno trabajó en una pizarra de jamboard en cada una de las primeras tres etapas. (empatizar, definir e idear). Cada una de ellas se desarrollo en una clase . Las dos últimas es tomar lo anterior para redactar las etapas 4 y 5. (prototipar y evaluar) Finalizan subiendo su informe a la plataforma Eaula
Por parte del docente facilita retroalimentar a cada grupo zoom, y por cada pizarra jamboard, evaluando la actividad y sus etapas. También cada clase al estar en grupos y trabajar en su diseño, permite descargar el jamboard , evaluar formativamente el trabajo fuera de clase y ellos poder revisar en su horario de trabajo autónomo (sistema de crédito transferible). Los trabajos por cada etapa fueron:



Fue una excelente experiencia, debido a que fue dinámica y participativa. Generó instancias de discusión y diálogo en cada una de las clases en sus respectivos grupos y pizarras. Lo más importante es que surge el diseño a partir de sus propias visiones y empatía con lo que le rodea, generando proyectos que son necesarios implementar en la carrera. El uso no fue difícil para la mayoría de ellos. Cuando hubo algún estudiante que no manejaba el jamboard, dentro del mismo grupo lo invitaban a participar. El trabajar en grupos y aportar puesto que finalizaba con una coevaluación, también era motivante, era partícipe del diseño.



RESULTADOS



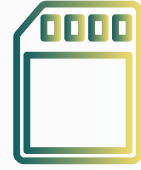
Es una excelente práctica formativa, debido a que el estudiante participa activamente. Al estar en grupos pequeños de zoom cada uno de ellos puede interactuar simultáneamente en la pizarra de jamboard, agregar y quitar, discutir y consensuar. Cada etapa del trabajo que fueron 5, dejaron evidencias al final de la clase puesto que se descarga lo realizado. Al finalizar las 5 etapas o fases, generaron un informe con lo trabajado en clases, descargando para ello la evidencia del curso taller a través de un informe en Eaula.

Las temáticas de cada diseño estuvieron relacionadas con perfeccionamiento, seminario o talleres de Lenguaje de Señas y braille, educación emocional, uso de tecnologías virtuales en pandemia, inclusión en el aula, enseñanza de lenguas indígenas, atención de diferentes estilos de aprendizaje en contexto virtual, educación ambiental, etc.

Como experiencia formativa fue muy enriquecedora desde el punto de vista del docente como de los estudiantes. Fue motivadora y de mucha creación. Permite en momentos en que la carrera está trabajando en su acreditación, ser una actividad pedagógica que además se convierte en una evaluación por parte de estudiantes de cuarto año sobre su formación, generando diseños alcanzables en corto como largo plazo



PROYECCIONES *y Recomendaciones*



La proyección de esta metodología a través de herramientas virtuales permitirá concretar de manera efectiva, colaborativa y motivadora la participación y compromiso de los estudiantes en su proceso formativo para así ser una voz que reflexiona sobre la mejora continua que debe enfrentar la carrera tanto como retroalimentación como en instancias de autoevaluación

Se recomienda implementar esta estrategia en otras asignaturas del plan formativo, así como incentivarnos como docentes a arriesgarnos en actividades apoyadas en herramientas virtuales para la diversificación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA



Millán, T., Heresi, C., Díaz, F., Weisstaub, G. y Catalán, N. A. V. (2020). La pandemia COVID-19 como oportunidad de reflexión en Educación en Ciencias de la Salud. *Revista Chilena de Pediatría*, 91(4). <http://dx.doi.org/10.32641/rchped.v91i4.2784>

Rosario-Rodríguez, A., González-Rivera, J., Cruz-Santos, A., Rodríguez-Ríos, L. (2020). Demandas tecnológicas, académicas y psicológicas en estudiantes universitarios durante la pandemia por COVID-19. *Revista Caribeña de Psicología*, 4(2), 176-185

Sierra, J. Bueno, I; Monroy, S. (2016). Análisis del uso de las tecnologías por parte de los docentes de las instituciones educativas de la ciudad de Riohacha. *Universidad del Zulia*. Vol 22 num. 2

Tejedor, S., Cervi, L., Tusa, F. y Parola, A. (2020). Educación en tiempos de pandemia: reflexiones de alumnos y profesores sobre la enseñanza virtual universitaria en España, Italia y Ecuador. *Revista Latina de Comunicación Social*, 78, 1-21. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1466>



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL

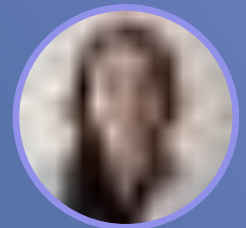
ORGANIZADOR

11:00 hrs				
12:00 hrs	ASPIRINA	CALCID		
13:00 hrs				
14:00 hrs				
15:00 hrs				
16:00 hrs	IMPONIBLE			
17:00 hrs				
18:00 hrs				
19:00 hrs				
20:00 hrs				
21:00 hrs				
22:00 hrs	IMPONIBLE	CALCID	ACICLOVIR	IMPONIBLE

*!Programando mi
alarma!* 

Primer paso

- ENCENDER EL CELULAR.
- INGRESAR AL MENÚ PRINCIPAL.
- TOCAR DONDE APARECE EL RELOJ.



TELEASISTENCIA DE TERAPIA OCUPACIONAL EN PERSONAS MAYORES

Docentes: T.O Diana Tello Guerra, T.O Natalia Montes Silva
Facultad de Ciencias de la Salud

RESUMEN



El siguiente documento relata la experiencia relacionada al cambio en la modalidad de los pasos prácticos correspondientes a la asignatura de Modelos de Intervención en Senescente, con estudiantes de 8vo semestre de Terapia Ocupacional, de la Universidad de Playa Ancha (Valparaíso, Chile), producto de la pandemia por Covid-19. Lo cual significó un desafío pedagógico para el equipo académico, que debió asegurar el cumplimiento de los objetivos de la asignatura y los resultados de aprendizaje proponiendo como solución las teleprácticas. Para aquello se utilizaron los distintos recursos tecnológicos que los docentes, estudiantes y la comunidad tenían acceso en el momento.

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

a la Experiencia



Desde el segundo semestre del 2015, los estudiantes de 4to año de la carrera de Terapia Ocupacional (TO) de la Universidad de Playa Ancha realizan pasos prácticos que consisten en sesiones de TO a domicilio a personas mayores en situación de dismovilidad en los sectores de Montedónico, Puertas Negras y La Matriz, en Valparaíso. Este trabajo se lleva a cabo en el contexto de las asignaturas de Modelos de Intervención en Salud Física II y Modelos de Intervención en Senescentes; primero con enfoque en las patologías físicas de la persona y luego continúan con el enfoque gerontológico y geriátrico.

La experiencia a relatar en este documento es en relación a la asignatura de Modelos de Intervención en Senescentes, donde los pasos prácticos corresponden a la 3era unidad de la asignatura y los estudiantes asisten en grupos de 3 personas, una vez a la semana durante 3 meses. Además, en paralelo tiene clases teóricas que abordan temas de geriatría y también tutorías de seguimiento. Esta experiencia se evalúa con una rúbrica a través de un informe escrito y/o presentación de caso clínico.

LOS APRENDIZAJES ESPERADOS PARA LA ASIGNATURA SON LOS SIGUIENTES:

- Reconoce síndromes geriátricos y su impacto en el desempeño de la persona.
- Evalúa personas mayores con abordaje geriátrico integral.v
- Aplica análisis y estrategias de intervención en situaciones de salud y sociales, a través de razonamiento clínico.





SURGEN

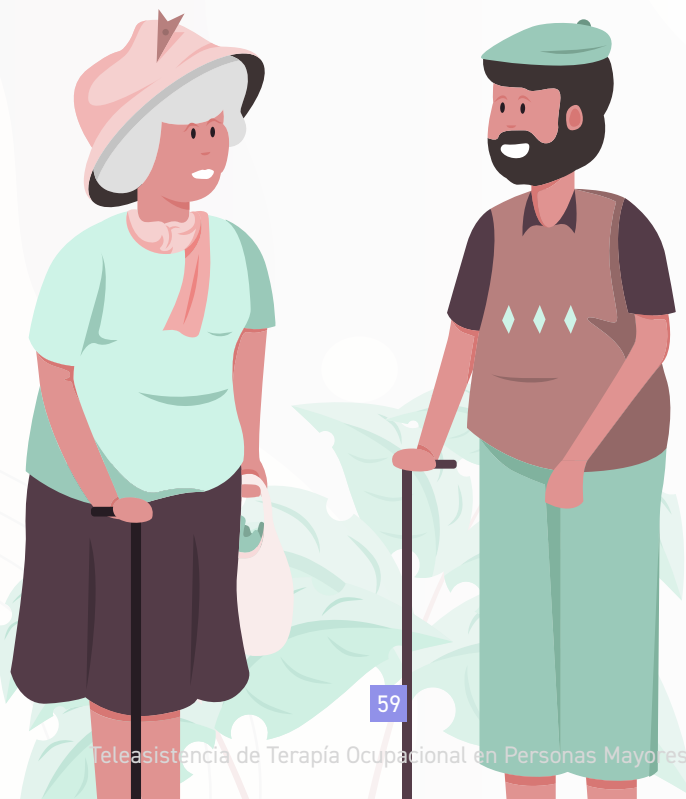
los Problemas

Producto del estallido social vivido en nuestro país en octubre del 2019, dichos pasos prácticos fueron suspendidos para resguardar la seguridad de los estudiantes y luego, con la pandemia por COVID-19 en marzo 2020, la posibilidad de realizar intervenciones presenciales se canceló totalmente. Con esta situación presente aparecen las siguientes preguntas ¿de qué manera integramos los contenidos de la asignatura de forma práctica? ¿Cómo entregamos una instancia de atención de calidad para los estudiantes y las personas mayores?

Surgieron entonces 3 grandes desafíos. Por un lado, un desafío pedagógico, que fue dar respuesta a la tercera unidad de la asignatura, correspondiente a los pasos prácticos, para poder integrar y aplicar los conocimientos adquiridos durante el semestre a través de la atención de usuarios con necesidades reales, comprendiendo la importancia de dicha instancia formadora.

En segundo lugar, la población históricamente atendida en dichos pasos prácticos, es de riesgo social y de un estrato socioeconómico bajo, por lo que no se pudo asegurar el acceso a la tecnología, ya sea internet, computador, smartphone, que permitieran realizar las sesiones en modalidad virtual. Por ende, una nueva arista a considerar, fue buscar nuevos usuarios potencialmente atendibles, para estos pasos prácticos. En tercer lugar, fue necesario considerar el acceso a la tecnología por parte de los estudiantes, quienes presentaban problemas de conectividad o no tenían elementos adecuados para comunicarse.

Es por estas tres razones, que las docentes deciden modificar la modalidad de pasos prácticos presenciales a pasos prácticos virtuales a través de la teleasistencia. Para ello, indicaron a los estudiantes buscar dentro su círculo social y familiar más cercano a personas mayores que cumplieran con los requisitos específicos indicados por ellas, para poder realizar la teleasistencia.



LA EXPERIENCIA EN SÍ MISMA, *Aterrizando las Ideas*

Llevar las ideas a la práctica fue un gran desafío, pues por un lado era necesario resguardar los aspectos pedagógicos de la asignatura, asegurando el cumplimiento de objetivos y resultados de aprendizaje y por otro lado los aspectos didácticos, para llevar a cabo los pasos prácticos y el seguimiento de los casos. Esto implicó rehacer rúbricas, modificar criterios de evaluación, generar mayor cantidad de instancias para supervisión y además elaborar un sistema básico de seguimiento de los grupos. Paralelamente significó elaborar cápsulas educativas con un enfoque clínico y aplicado.

En primer lugar, se organizó el curso en grupos de 3 estudiantes y cada grupo buscó a una persona mayor que tuviera al menos 3 síndromes geriátricos¹ y las condiciones mínimas de conectividad. Para esa selección se hizo una cápsula educativa, indicando en detalle los criterios para seleccionar a su futuro usuario/a.

Luego de esto, se asignaron horarios de tutorías para ir haciendo seguimiento de cada caso. Además, se creó una planilla Excel para anotar fechas estimadas en las que debían realizar prestaciones específicas (evaluación inicial, sesiones de intervención, sesión de cierre y entrega de producto), de esta forma se buscaba sistematizar el proceso y hacerlo lo más similar posible en cada grupo y finalmente, poder evaluarlos a través una rúbrica.

Los pasos prácticos consistían en que cada grupo realizó 6 sesiones de terapia ocupacional de una hora, 1 vez a la semana. Además cada grupo tenía 2 tutorías con las docentes en las que presentaban sus avances. En la primera sesión se realizó la evaluación inicial del usuario y su entorno, las siguientes 4 sesiones se aplicó la intervención de acuerdo a las necesidades detectadas en la valoración inicial, mientras que la 6ta sesión se realizó el cierre del proceso y la entrega del producto confeccionado por los alumnos, para la mejora del desempeño cotidiano del usuario.

La evaluación de los pasos prácticos se realizó en 2 instancias, un informe de terapia ocupacional y una defensa de caso clínico. En el primer avance del informe, se evaluaron los resultados de la Valoración Geriátrica Integral (evaluación inicial del usuario) y el plan de tratamiento, mientras que la 2da entrega correspondió al informe final de TO, incluyendo las sesiones realizadas y conclusiones del proceso.

Por otro lado, en la defensa del caso clínico, se evaluaron contenidos teóricos relacionados a los antecedentes del usuario y la capacidad de análisis y aplicación de estrategias de intervención en situaciones de salud y social del usuario a través del razonamiento clínico.

¹Síndromes geriátricos son situaciones de salud altamente prevalentes en las personas mayores cuya presencia se asocia a mayor riesgo de deterioro funcional, comorbilidad, mortalidad e ingreso a residencias. (Budnich, 2019).

PASOS PÁCTICOS MODELOS DE INTERVENCIÓN EN SENESCENTE

Fecha	Actividad	Calificación
07/09 - 02/10	Búsqueda de usuario con características indicadas	
05/10	Envío conformación de grupos	
05/10 - 16/10	Aplicación VGI	
19/10	Entrega 1er avance: resultados VGI, problemática, plan de tratamiento (OG, OE, actividades primeras 3 sesiones)	1ra nota de avance
Semana 19/10	1ra sesión de intervención Tutorías	
Semana 26/10	2da sesión de intervención Tutorías	
Semana 02/11	3ra sesión de intervención	
Semana 09/11	4ta sesión de intervención	2da nota de avance (estrategias de intervención últimas 3 sesiones + producto concreto de intervención acorde a la necesidad del usuario, ej: cartilla educativa.
Semana 16/11	5ta sesión de intervención	
Semana 23/11	6ta sesión de intervención	
Semana 30/11	7ta sesión de intervención	
Semana 07/12	Defensa casos clínicos	Presentación del caso, defensa teórico práctica de los elementos del caso.
Semana 14/12	Defensa casos clínicos	Presentación del caso, defensa teórico práctica de los elementos del caso.

Los recursos tecnológicos utilizados para el desarrollo de los pasos prácticos fueron en primer lugar, planillas Excel de google drive compartidas con los estudiantes, para identificar los integrantes de cada grupo, el usuario que estaban atendiendo y las tutorías realizadas. Por otro lado las sesiones de terapia ocupacional como tal, las tutorías y defensas de caso clínico, se desarrollaron a través de Google Meet, Zoom y video llamadas de WhatsApp.

En algunos casos, donde el usuario vivía con alguno de los estudiantes, la sesión era realizada por él de forma presencial, pero apoyada por el resto del grupo de forma virtual.

Durante la experiencia de pasos prácticos, se presentaron distintas dificultades tanto al inicio del proceso como durante el mismo. Estas dificultades estaban relacionadas a: coordinación entre las docentes y los estudiantes, duración de las tutorías, autogestión de los usuarios por parte de los estudiantes, retroalimentaciones de informes, situaciones específicas de los usuarios/as, problemas de conectividad en las tutorías y sesiones, registro de asistencia, participación y compromiso de lo estudiantes en los pasos prácticos.

Respecto a la coordinación de las docentes con los grupos, duración de tutorías y autogestión de usuarios, se presentaron complicaciones pues fue difícil coordinar los tiempos ya que además de estar dictando las clases, se dispusieron otros horarios fuera de ellas para hacer las tutorías. Además hubo grupos que presentaron dificultades para encontrar a un usuario idóneo y por lo mismo no asistían a las tutorías o se atrasaron con respecto a los plazos solicitados y este atraso perjudicó las intervenciones.

En relación a la entrega de las retroalimentaciones de los informes, el objetivo de estas instancias era poder guiar y mejorar las intervenciones que los estudiantes estaban realizando con sus usuarios.

Esto no siempre se logró, pues en algunos casos, los tiempos para corregir los informes no alcanzaban y finalmente las retroalimentaciones se hacían después de las sesiones o también ocurría que los grupos se atrasaron con la entrega de su informe y se hicieron sesiones sin retroalimentación.

Se presentaron también situaciones específicas en algunos casos, como por ejemplo, complicaciones de salud del usuario que no permitieron continuar con las sesiones, contacto estrecho de Covid-19 en un usuario y que su nieto era quien realizaba las sesiones presenciales, teniendo que suspender el proceso por 2 semanas.

Finalmente, hubo estudiantes que vivían en lugares rurales con escasa conectividad y en algunas ocasiones no pudieron conectarse o participar de las sesiones y tutorías. Esto fue un gran desafío para las docentes pues por un lado no se podía calificar con una nota deficiente a las personas que no se conectaban en las sesiones o que participaban escasamente de la construcción de un informe. Para estos casos, se conversaron las situaciones puntuales con los grupos para que los mismos estudiantes evaluaran la situación de su compañero/a y además, en los casos de no presentarse a las sesiones virtuales y/o defensa de caso, se solicitó certificado médico que justificara las inasistencias.



EL RESULTADO *Final*



Como resultado final del proceso de pasos prácticos, se atendieron a 20 personas mayores de distintas regiones del país, por ende, se generaron 20 informes de terapia ocupacional y a cada usuario/a se le confeccionó un producto, que le permitiera mejorar algún aspecto de su desempeño cotidiano, tales como pastilleros, tutorial para el manejo de celular, set de estimulación cognitiva, entrenamiento en uso de ayudas técnicas como calzadores para facilitar la independencia en el vestuario, entre otros. Cabe destacar algunas iniciativas novedosas que surgieron entre los grupos, como crear un pendrive con sesiones de relajación para que la usuaria las escuchara en las noches, facilitar la posibilidad para que una usuaria hiciera clases de la lengua Aymara.



ANTES



DESPUÉS





Si bien no se aplicó un instrumento de evaluación del proceso de pasos prácticos, los estudiantes refirieron que la experiencia fue satisfactoria, considerándola un aporte significativo a su proceso de formación profesional.

Una de las estudiantes refiere: “Si bien en un principio causaba un poco de temor el hecho de enfrentarnos a teleprácticas siendo que nunca habíamos tenido práctica antes, creo que fue una experiencia significativa y enriquecedora, en donde pudimos desafiar nosotras ya que debíamos encontrar la forma de que la rehabilitación fuera fructífera pese a que fuera online. El enfoque no sólo se vio en la rehabilitación, sino también en poder establecer el vínculo terapéutico en una modalidad que de por sí a los adultos se les hace más complejo, considerando además que muchos usuarios se veían afectados emocionalmente por la pandemia. Creo que esta vez nos tocó adaptarnos a nosotros como futuros terapeutas, lo que a mi parecer es la base de la profesión. Nos tocó practicar aquello que predicamos” (Orozco, F., 2020).

Se puede concluir que se logró el desarrollo de las teleprácticas y teleasistencia, que los alumnos pudieron aplicar los conocimientos entregados virtualmente durante el semestre y atender a usuarios con necesidades reales, permitiendo aplicar el razonamiento clínico esperado en estudiantes de 8vo semestre.

Es importante considerar, que dicha generación de estudiantes, logró vivir la experiencia de realizar atenciones reales de terapia ocupacional, previas a sus prácticas profesionales, considerando, que sus pasos

prácticos de asignaturas anteriores, debieron ser suspendidos.

Desde el punto de vista pedagógico, a través de esta experiencia se logró aplicar un proceso de aprendizaje activo, a través de la metodología de aprendizaje más servicio y de discusión guiada.

“El aprendizaje por servicio, como metodología pedagógica, se sustenta en el aprendizaje experiencial (Dewey, 1950) y el servicio a la comunidad (James, 1910). Se diferencia de otras prácticas educativas experienciales (voluntariado, trabajo de campo, acciones comunitarias esporádicas, etc.) por vincular los objetivos de aprendizaje y los del servicio a la comunidad en un solo proyecto intencionalmente planificado en el que los participantes, concebidos como protagonistas de su proceso formativo, ponen en acción los saberes que conforman las competencias (conocimientos, habilidades, actitudes y valores) con el propósito de dar respuestas a necesidades sentidas por las comunidad. Ello requiere pensar en el alumnado no como proyecto de futuro, sino como un ser que se constituye siendo en relación con otros seres humanos en distintos contextos educativos”. (Mayo, 2018, pp4)

En relación a las tutorías, se utilizaron aspectos de la metodología de discusión guiada para abordar cada caso y orientar a los estudiantes en su proceso de razonamiento clínico.

REFLEXIONES y Desafíos



Una de las reflexiones que surgieron en las docentes fue que la instancia de prácticas a distancia si permite cumplir los objetivos de la asignatura y sus resultados de aprendizaje. Además no sólo se trabajaron esos aspectos sino también otras cualidades actitudinales de los estudiantes como la tolerancia a la frustración, el compromiso y responsabilidad y también la autogestión. Habilidades claves para los tiempos actuales.

Sin embargo, aún queda mucho trabajo por hacer y en esta misma línea, las docentes creen que se podrían hacer los siguientes cambios:

- Aumentar el número de sesiones de teleasistencia para favorecer un proceso de intervención más completo
- Incorporar la modalidad de prácticas virtuales, independiente de la contingencia, como un complemento a las prácticas presenciales.
- Elaborar y aplicar una pauta de evaluación del proceso para los estudiantes
- Elaborar y aplicar una evaluación de satisfacción para los usuarios/as.
- Dar continuidad al proceso de intervención desde la asignatura de Modelos de Intervención en Salud Física II que se dicta en el primer semestre.

Todo esto abre nuevas posibilidades pedagógicas y con ello también nuevos desafíos para la docencia pues algo que antes se pensaba imposible, ahora gracias a herramientas tecnológicas se puede realizar con éxito y satisfactoriamente.

BIBLIOGRAFÍA



Budinich M, Aravena JM, Gajardo J, Fuentes P. (2019). Demencias: una mirada biopsicosocial. Santiago.

Jerez, O., (2015). "Aprendizaje Activo, Diversidad e Inclusión". Ediciones Universidad de Chile.

Mayor, D., (2018). Aprendizaje-Servicio: una práctica educativa innovadora que promueve el desarrollo de competencias del estudiantado universitario. Revista Actualidades Investigativas en Educación, Universidad de Costa Rica.



HISTORIA DE LA EDUCACIÓN Y REALIDAD VIRTUAL: APRENDER MEDIANTE LA MUSEALIZACIÓN DIGITAL DEL PATRIMONIO ESCOLAR

Académicos Universidad de Sevilla: Pablo Álvarez Domínguez
María José Rebollo Espinosa

RESUMEN



Los museos pedagógicos y el patrimonio educativo son importantes recursos didácticos que contribuyen a engrandecer las posibilidades innovadoras de la docencia universitaria en el área de la Historia de la Educación. El diseño y uso de aplicaciones de Realidad Virtual enriquece la práctica pedagógica, en tanto en cuanto facilitan al alumnado entornos inmersivos, que estimulan y hacen más amenos sus procesos de aprendizaje. Este trabajo muestra el resultado de un proyecto de innovación docente de Realidad Virtual puesto en marcha desde el Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. El producto final ha permitido al estudiantado poder acercarse en primera persona al conocimiento de una parte importante de la Historia de la Educación Contemporánea española, a través de la recreación de escenarios museístico-pedagógicos virtuales.

RESUMEN



INTRODUCCIÓN

a la Experiencia

La Realidad Virtual es una de las herramientas tecnológicas que con más fuerza se ha hecho visible en los últimos cinco años, y su tendencia emergente va en aumento en relación con su aplicación en todos los ámbitos de enseñanza-aprendizaje, incluido el universitario. Todo ello se ha debido, principalmente, a la universalización del *Smartphone* y al abaratamiento de los visores de Realidad Virtual (RV) (Aznar, Romero y Rodríguez, 2018; Navarro, Martínez y Martínez, 2018). Aunque el interés por esta temática no deja de ser creciente y la universalización de los dispositivos digitales móviles ha facilitado el acceso de la Realidad Virtual a todo el público, no es menos cierto que aún queda un largo camino por recorrer en lo que respecta a la explotación del uso didáctico de la RV en contextos educativos de enseñanza formal.

La RV, de acuerdo con Moreno y otros (2017, 3), podemos definirla como “aquella tecnología que posibilita al usuario, mediante el uso de un visor RV, sumergirse en escenarios tridimensionales en primera persona y en 360 grados”. En este sentido, y en el intento de señalar las principales aportaciones de la tecnología de RV a la educación, de acuerdo con Otero y Flores (2011, 194), podemos destacar las siguientes:

- a) Facilita el aprendizaje constructivista.
- b) Provee formas alternativas de aprendizaje.
- c) Posibilita la colaboración entre estudiantes más allá del espacio físico.

Junto a ello, es preciso poner de manifiesto también que el uso de la RV, al igual que el de la Realidad Aumentada (Cabero y Moreno, 2016; Cabero, De La Horra y Sánchez, 2018; Cabero y otros, 2020; Moreno, y Leiva, 2017), favorece el desarrollo de la competencia digital, a la vez que posibilita el aumento de la motivación y el interés por parte del alumnado hacia el aprendizaje. Concretamente en contextos universitarios, la RV ayuda al profesorado a desarrollar una docencia más dinámica, activa y

adaptada a nuevos tiempos educativos y un nuevo público de “nativos digitales”.

La experiencia docente que se presenta, adscrita a la Historia de la Educación como área de conocimiento, se enmarca principalmente en dos asignaturas: Historia de la Educación Contemporánea, del Grado en Pedagogía, y Corrientes Contemporáneas de la Educación. Implicaciones en la etapa infantil, del Grado en Educación Infantil, ambas de la Universidad de Sevilla. Y el planteamiento de la misma se ha diseñado tomando como eje al Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, de cuyo equipo directivo forman parte los dos profesores implicados en la puesta en marcha del proyecto que nos ocupa.



El museo pedagógico está concebido como un instrumento didáctico de carácter cultural que permite al alumnado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la universidad señalada, aprender Historia de la Educación viajando presencial y físicamente por sus dependencias, escenarios y su patrimonio educativo material e inmaterial. Durante este curso pasado, limitado por las circunstancias ligadas a la COVID-19, debido a la imposibilidad de hacer uso presencial de este espacio de enseñanza-aprendizaje museístico, nos planteamos explotar las potencialidades de un espacio de aprendizaje basado en el uso de la Realidad Virtual y ligado a interiorizar el desarrollo de un conjunto de conocimientos y competencias histórico educativas que le corresponde adquirir a un futuro/a enseñante al hilo de las asignaturas que se han señalado.

Mediante el uso de la Realidad Virtual como recurso para musealizar online las piezas del Museo Pedagógico, destacamos como objetivo específico de esta experiencia didáctica el de proporcionar al alumnado un entorno de aprendizaje histórico-educativo inmersivo y multisensorial (vista, tacto, oído), a través del cual pueda interactuar con un ambiente artificial que estimule sus diferentes procesos de aprendizaje en el ámbito de la Historia de la Educación como disciplina académico-científica. De esta forma, al plantear el uso de la RV (Nadal, 2016) como nuevo yacimiento de investigación en el mencionado ámbito, hemos propiciado que el alumnado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla haya podido participar de procesos didácticos más significativos, útiles y asequibles.

Nuestra propuesta se ha concretado en plantear una simulación tridimensional de carácter dinámico -una visita virtual ampliable gracias a la profundización puntual en diferentes hitos marcados en ella- en la que los estudiantes se sientan introducidos en un ambiente museográfico digital que les permita hacer un recorrido por la escuela de la posguerra española, a través de estímulos materiales (objetos escolares: pupitres, cuadernos, plumieres, juguetes, fotografías, etc.) e inmateriales (testimonios, voces, canciones, etc.) reales, que posibiliten un aprendizaje autónomo relacionado con el conocimiento de la historia de la educación.

El alumnado ha tenido así la oportunidad de vivenciar diferentes simulaciones de escenarios histórico-educativos, de notable parecido a la realidad. En ellos han interactuado personas con objetos y objetos con personas, de tal forma que sobre la base de escenarios escolares virtuales ha podido percibir cómo era la escuela de antaño y cómo transcurrían las clases en las aulas del franquismo. Este proyecto, además de integrarse en las clases prácticas de las asignaturas apuntadas, se ha abierto y extrapolado a toda la comunidad universitaria y a todos los visitantes (mayores y pequeños) del Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.





PROBLEMÁTICA *a Resolver*

En esta experiencia, universidad y museo se unen en tiempos pandémicos en aras de facilitar oportunidades para que los estudiantes sigan beneficiándose de experiencias docentes en las que el museo pedagógico como tal se convierta en protagonista y facilitador a la hora de interiorizar contenidos histórico-educativos. La pandemia de la COVID-19 ha acelerado los procesos de digitalización de los museos en general. Así, la vida del museo ha continuado de forma online, tratando de adecuarse a las respuestas que ha exigido esta nueva realidad. En el caso de los museos universitarios, que son los que nos incumben en este trabajo, podemos decir que en la medida en que se han aliado a lo digital, se han visto beneficiados y enriquecidos al haber sido capaces de generar nuevos contenidos informativos y diferentes formas de comunicación interactiva con su público, aunque personalmente sigamos pensando que estos recursos son un complemento o sustituto insuficiente de la visita real.

En circunstancias normales, las visitas al Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla suponen para el estudiante trabajar en un laboratorio-taller de aprendizaje ciudadano de carácter práctico, orientado a interpretar la historia y el pasado de la educación como objeto de estudio. Por los motivos expresados, nos encontramos con una dificultad en nuestro ejercicio docente, que nos impedía trabajar en el museo de manera presencial mediante talleres y actividades prácticas. Así, nos propusimos crear un recurso/museo pedagógico virtual aprovechando las potencialidades que nos brindaba la Realidad Virtual. El producto diseñado nos permitió conocer virtualmente un poco mejor la escuela del ayer, uno de esos territorios privilegiados de la memoria, que deja sus huellas impresas en todos nuestros sentidos y que troquela las emociones de nuestra infancia. Los estudiantes han podido utilizarlo autónomamente por un mero afán de curiosidad, que no deja

de ser la chispa que prende el conocimiento, o movidos por la nostalgia y afán de recuperación de momentos perdidos; o bien lo han usado con una intención más académica y científica, ligada a aprender o investigar en la Historia de la Educación Contemporánea española con ayuda de las orientaciones del profesorado. De esta forma, a través de técnicas inmersivas virtuales, el estudiante con gafas 3D ha podido deambular por el museo pedagógico y dialogar con una serie de imágenes y objetos escolares de todo tipo, que han contribuido a activar el poder de los recuerdos. Además, en esta experiencia han encontrado un conjunto de sugerencias que les han orientado en la utilización didáctica del patrimonio histórico educativo. En definitiva, gracias a esta tecnología, el alumnado ha podido interactuar con el patrimonio de la escuela, tomando conciencia de que el presente de la educación y su futuro no pueden concebirse sin una mirada al pasado.



EXPERIENCIA

La experiencia que nos ocupa, enmarcada principalmente en las dos asignaturas que se han mencionado con anterioridad, ha repercutido directamente en unos 500 estudiantes, y ha sido concebida para responder principalmente a las necesidades del alumnado en tiempos de pandemia. En este sentido, la misma se circunscribe a una serie de descriptores que dan sentido al trabajo realizado: Didáctica de la Historia; Aprendizaje emocionalmente significativo; Nuevas tecnologías aplicadas a la educación; Digitalización del patrimonio histórico-educativo; Flipped Classroom; Gamificación.

Una vez que tomamos conciencia de la imposibilidad de hacer uso físico del Museo Pedagógico como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia de la Educación Contemporánea durante el periodo de la COVID-19, nos vimos retados a musealizar virtualmente sus fondos, diseñando una experiencia inmersiva que facilitara pensar y sentir la escuela del ayer y su patrimonio de una manera novedosa, lúdica y mucho más significativa y adaptada a nuevas maneras de enseñar y de aprender. Conscientes de que no podríamos acudir presencialmente al museo con los estudiantes, optamos por valernos de la opción de la Realidad Virtual como tecnología emergente en el contexto educativo. Así, en colaboración con el Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías (SAV) de la Universidad de Sevilla y gracias a una convocatoria de ayudas patrocinada por el mencionado organismo, pudimos en su momento diseñar, crear y probar el uso de este recurso.

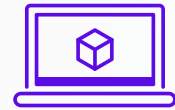
Todos los estudiantes han podido tener acceso a esta experiencia virtual gracias a que el recurso se ha puesto a disposición de todos ellos a través de la página web del Museo Pedagógico de la Facultad de CC. de la Educación de la Universidad de Sevilla. El alumnado lo ha utilizado bajo las orientaciones del profesorado, que en todo momento ha propuesto diversos itinerarios formativos de carácter virtual para posibilitar la interiorización de los conocimientos histórico educativos

objeto de estudio de las materias en cuestión. El uso de gafas 3D por parte del estudiantado le ha permitido pasear por el Museo Pedagógico acercándose de manera interactiva a su patrimonio escolar.

El profesorado -mediante polimedias-, trató de ofrecer al alumnado un conjunto de locuciones atractivas que sirvieran para acercarle el conocimiento de manera on line. Así, a través de palabras, voces e imágenes de la escuela del ayer, los estudiantes tuvieron oportunidad de dialogar directamente con el patrimonio de la escuela. De forma sencilla e intuitiva, mientras se les ofrecía información sobre los elementos más destacados del museo (detalles, piezas de mayor interés, testimonios, ilustraciones, así como elementos que permitan apreciar la riqueza expositiva), ellos debían hacer un esfuerzo por integrarlos en los contenidos y competencias programadas para las materias en cuestión. A través de seis secciones (Ciencias; Lectoescritura; Adoctrinamiento político y religioso; Educación de las niñas (Rebollo y Álvarez, 2020); Educación infantil; Juegos y juguetes), el público se enfrenta a un conjunto de unidades de aprendizaje autónomo, que vienen a suplir puntualmente a las experiencias presenciales, imposibles de llevar a cabo durante la pandemia.



RESULTADOS



Reconocido el enorme potencial de esta tecnología para la enseñanza de la Historia de la Educación en el marco universitario, así como el interés y la motivación que despierta la Realidad Virtual en el alumnado para sumergirse virtualmente en el conocimiento del pasado de la escuela, la presentación de esta experiencia educativa de carácter tecnológico viene justificada por el hecho de que el estudiante pueda aprender experimentando e interactuando con un entorno museístico virtual, en lugar de recibir meramente y de forma pasiva los contenidos histórico educativos a asimilar. De esta forma, podemos aceptar que la curva de aprendizaje con ayudas virtuales puede ser más rápida, pudiéndose conseguir una mayor y mejor asimilación de conocimientos que con las herramientas de enseñanza tradicionales. Todo ello, debido principalmente a que los estudiantes se encuentran con una herramienta diferente y atractiva, que rompe la monotonía académica, que habla en su propio lenguaje y que les impulsa a utilizar casi todos sus sentidos en el proceso de aprendizaje de una materia habitualmente calificada de aburrida y memorística.

El producto, el espacio web de aprendizaje y de Realidad Virtual creado es el siguiente:



[LINK DE ACCESO](#) 🔗

A través este otro enlace se da cuenta de la primera vez que se puso en marcha en la Universidad de Sevilla una prueba piloto ligada al uso de este recurso:



[LINK DE ACCESO](#) 🔗

Podemos decir -en función de las respuestas obtenidas a través de un cuestionario de satisfacción elaborado ad hoc- que los estudiantes han aprendido y disfrutado mucho con esta experiencia de aprendizaje de RV en consonancia con otras (Almeida y Cabero, 2020), y que les ha ayudado a interiorizar conocimientos histórico-educativos y patrimoniales mucho más significativamente. Es así justamente como hemos hecho realidad el deseo de innovar en tiempos pandémicos en la docencia universitaria, dinamizando didácticamente los procesos ligados a la enseñanza de la Historia de la Educación. En estos términos, quizás el punto fuerte de esta experiencia esté en el diseño y creación de un recurso pedagógico digital propio, adaptado a las necesidades de nuestros grupos de clase y de las asignaturas que impartimos. Además, hemos conseguido fomentar la motivación hacia el aprendizaje autónomo, el interés y la curiosidad del alumnado. Junto a ello, resultan especial-

mente destacables otros beneficios que han puesto de manifiesto las potencialidades didácticas de la RV en esta experiencia pedagógica:

- Ha facilitado la experimentación inmersiva en primera persona por parte del alumnado, no necesariamente presente ni siquiera en las aulas, puesto que la herramienta puede utilizarse desde casa.
- Ha aprovechado las ventajas de los mecanismos de educación informal, conectándolos con las vías más académicas.
- Ha favorecido el desarrollo de una experiencia original, agradable y particularmente memorable.
- Ha puesto en evidencia que la Historia de la educación y los “cachivaches” expuestos en un museo pedagógico no son solo cosas del pasado, cubiertas de polvo en las estanterías, quietas, mudas y nada llamativas desde el presente, sino que pueden estudiarse con ojos y medios del futuro.

- Ha permitido vivenciar procedimientos de aprendizaje in situ, que de otra forma no hubieran sido posibles.
- Ha contribuido a enriquecer al alumnado como creador propio de experiencias de aprendizaje autónomo y autogestionado.
- Ha propiciado que el estudiante se mueva por espacios históricos para conocer así el ajuar etnográfico de la escuela.
- Ha ayudado a enlazar críticamente la teoría y las prácticas educativas estudiadas.
- Ha garantizado universalidad, inclusión y accesibilidad a todos los estudiantes matriculados en las asignaturas a las que se han circunscrito esta experiencia.
- Ha contribuido a poner en valor y a transformar la figura del docente en esta nueva era del aprendizaje: ha pasado de ser un instructor, a convertirse en un facilitador de contenidos, experiencias, actitudes y oportunidades para aprender de manera diferente.

Con ello, podemos señalar que la docencia en el ámbito de la Historia de la Educación ha abierto caminos didácticos innovadores aliándose al potencial pedagógico que nos brindan las nuevas tecnologías en general, y la RV en particular.





PROYECCIONES *y Recomendaciones*



La RV ha abierto prometedoras puertas a nuevas posibilidades educativas y a un aprendizaje experiencial y significativo poco imaginable hasta hace poco, puesto que el propio estudiante se encuentra con la oportunidad de situarse en medio de la acción que está sucediendo, mientras toma conciencia de lo que ocurre a su alrededor en el mundo virtual. Esta circunstancia nos lleva a pensar que en los próximos años va a aumentar la tendencia y producción de este tipo de tecnología aplicada a la educación a partir de la utilización de los smartphones u otro tipo de dispositivos de comunicación. En estos momentos, nos encontramos subidos en el tren imparable de la tecnología, y las universidades, como instituciones al servicio del saber, están haciendo esfuerzos ímprobos para promover el desarrollo de nuevas vías y posibilidades didácticas amparadas en lo digital (Aznar, Romero y Rodríguez, 2018, 269).

En este caso, es preciso destacar principalmente que hemos desarrollado una experiencia educativa de carácter tecnológico novedosa en el ámbito de la historia de la educación, y que ha tenido un alcance especialmente positivo y significativo, no solo entre el alumnado, sino entre sus familiares y amigos, que se han beneficiado indirectamente de las visitas virtuales que han podido realizar al Museo Pedagógico de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla. La prueba de tal impacto viene avalada por el hecho de que el Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías (SAV) de la Universidad de Sevilla llevara a bien apoyar la creación de este recurso pedagógico, que contribuiría significativamente a un mayor y mejor desarrollo de las asignaturas histórico-educativas impartidas en las titulaciones de Ciencias de la Educación a las que nos hemos referido. Además, el formato de este instrumento está abierto a la mejora e incorporación paulatina de datos y actividades didácticas nuevas (actualmente, por ejemplo, continuamos trabajando en las tareas de gamificación que apoyarán desde una perspectiva lúdica los contenidos ofrecidos en las diferentes secciones o hitos establecidos).

La RV nos ha aportado interesantes claves para garantizar en el marco universitario una novedosa experiencia digital ligada al desarrollo de una enseñanza universitaria que tiene como reto el adaptarse a nuevas formas de aprender y enseñar en la era actual. Esta experiencia se ha desarrollado cooperativamente entre la Profª. M. José Rebollo y el Prof. Pablo Álvarez, ambos profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, y adscritos al Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social, y a ella se han unido posteriormente otros profesores/as de Historia de la Educación que se han sentido seducidos por las potencialidades de la RV. Nos consta incluso que profesorado de otras Universidades españolas han recomendado a sus estudiantes la inmersión en esta experiencia didáctica en tiempos de pandemia.

El éxito de esta propuesta pedagógica nos ha permitido presentar algunos trabajos a congresos internacionales de carácter didáctico y tecnológico ligados al ámbito de las Ciencias Sociales, lo que pone de manifiesto que se trata de una línea de trabajo que podemos seguir explorando.

Por aquello de que el conocimiento que no se comparte, muere, el recurso diseñado se ha puesto a disposición de otros estudiantes, personas, grupos y de la sociedad en general a través de redes sociales, boletines digitales, páginas web, blogs, listas de distribución, etc. El uso de esta herramienta ha resultado absolutamente recomendable en tiempos pandémicos, pues las visitas itinerantes al museo pedagógico y los encuentros con el patrimonio escolar no hubieran podido desarrollarse de ninguna otra manera. Así, reconocido el interés de esta experiencia, en estos momentos tenemos proyectado el diseño de nuevos itinerarios virtuales de aprendizaje en el museo pedagógico. Proyecto en el cual podrán participar también los estudiantes –futuros profesionales de la educación-, como generadores de conocimientos, experiencias y nuevas oportunidades para aprender.

Gracias también a la creación de este recurso tecnológico, hemos puesto en evidencia la posibilidad de colaborar desde el Museo Pedagógico en el desarrollo de todo aquello que tiene que ver con la transferencia y divulgación del conocimiento que se genera en la Universidad (Álvarez, 2020). En cierto sentido, hemos puesto a disposición de la ciudadanía un espacio virtual que le brinda oportunidades para estudiar y conocer la historia de la educación española y hemos propiciado en muchos hogares encuentros intergeneracionales con la educación del ayer desde una perspectiva histórica.

Finalmente, es preciso señalar que esta experiencia abre nuevos horizontes didácticos en la docencia universitaria y futuras líneas de investigación para estudiantes que deseen hacer sus trabajos de fin de grado y/o fin de máster en el ámbito de la Historia de la Educación y sus relaciones con la tecnología.





BIBLIOGRAFÍA

Almeida, G. N. y Cabero, J. (2020). Realidad Aumentada en la enseñanza de hormigón reforzado: percepción de los alumnos. *Alteridad*, 15(1), 12-24.

Álvarez, Pablo (2020). Museos pedagógicos universitarios en ciudades educadoras del tiempo presente: divulgación del patrimonio histórico educativo. *Tempo & Argumento*, 12(31), 1-41.

Aznar, Inmaculada; Romero, José M. y Rodríguez, Antonio M. (2018). La tecnología móvil de Realidad Virtual en educación: una revisión del estado de la literatura científica en España. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 7(1), 256-274.

Cabero, Julio y Moreno, Noelia M. (2016). Realidad Aumentada y educación. Innovación en contextos formativos. Barcelona: Octaedro.

Cabero, Julio; De La Horra, Ibán y Sánchez, Javier (2018). La realidad Aumentada como herramienta educativa. Madrid: Paraninfo.

Cabero, Julio y otros (2020). Posibilidades formativas de la tecnología aumentada. Un estudio diacrónico en escenarios universitarios. *Revista Complutense de Educación*, 31(2), 143-154.

Moreno, N.M., y Leiva, J.J. (2017). Experiencias formativas de uso didáctico de la realidad aumentada con alumnado del grado de educación primaria en la Universidad de Málaga. *Edmetic, Revista de Educación Mediática y TIC*, 6 (1), 81-104.

Moreno, N.M., Leiva, J.J., Galván, M.C., López, E., y García, F.J. (2017). Realidad aumentada y realidad virtual para la enseñanza-aprendizaje del inglés desde un enfoque comunicativo e intercultural. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Coords.).

Innovación docente y uso de las TIC en educación (pp. 1-11). Málaga: UMA Editorial.

Nadal, F. (2016). Realidad Virtual para el aprendizaje de la historia. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 295-296, 66-70.

Navarro, Fernando; Martínez, Antonio y Martínez, José M. (2018). Realidad Virtual y Realidad Aumentada. Desarrollo de Aplicaciones. Madrid: Ra-ma Editorial.

Otero, A., y Flores, J. (2011). Realidad virtual: Un medio de comunicación de contenidos. Aplicación como herramienta educativa y factores de diseño e implantación en museos y espacios públicos. *Icono 14. Revista de Comunicación Audiovisual y Nuevas Tecnologías*, 9(2), 185-211.

Rebollo, M^a. José y Álvarez, Pablo (2020). Woman and educational heritage in the spanish university museums: good practices and pending challenges for the incorporation of the gender perspective. *Paedagogica Historica. International Journal of the History of Education*, 57, 1-21.

**HABILIDADES
COMUNICATIVAS
ACADÉMICAS**



TECNOLOGÍA Y HABILIDADES COMUNICATIVAS EN CONFINAMIENTO

Docentes: Mirian Zambra / Viviana Aylwin

RESUMEN



Por años la educación presencial ha ocupado casi en su totalidad el único medio dispuesto para acceder a una formación profesional. No obstante, a través del tiempo esto ha cambiado con la aparición de la educación virtual y el acceso continuo a la web. En el caso de nuestra universidad, la pandemia Covid 19 fue la circunstancia que nos hizo asumir esta modalidad de forma repentina, logrando resultados satisfactorios para los estudiantes de la institución a través de la propuesta diseñada para el Taller de Habilidades comunicativas académicas, que consistió en instalar cápsulas de aprendizaje que combinaron actividades sincrónicas y asincrónicas para el estudiante, asistidos por el docente. Asegurando una educación de calidad y vanguardista para los y las estudiantes que ingresaron a los primeros años de carreras universitarias durante el año 2020.

RESUMEN



INTRODUCCIÓN

a la Experiencia

En las últimas décadas, el centro de la enseñanza-aprendizaje ha cambiado desde el profesor al estudiante, en que este último es el protagonista (Cukierman, 2018). Este cambio de paradigma ha puesto al docente en la búsqueda de distintas formas (estrategias, acciones) para que el alumno vaya construyendo el conocimiento. En este proceso deja de tener vigencia la clase magistral del docente. También entra en juego el uso de las tecnologías (TIC) como componente importante en la acción pedagógica. En este sentido, desde los últimos dos años de docencia, el equipo del curso sello Taller de Habilidades Comunicativas Académicas ha ido incorporando recursos didácticos y evaluativos con uso de TICs. Ello con el objetivo de complementar la clase presencial y de continuar con los procesos de aprendizajes de los y las estudiantes fuera del aula.

La Universidad de Playa Ancha asumió la educación en modalidad virtual durante el año académico 2020 para enfrentar la pandemia del Covid-19. Esto constituyó un enorme desafío tanto para la institución como para los docentes que tuvieron que transformar la dictación de sus cursos desde la presencialidad de la educación tradicional a la modalidad a distancia. Por otro lado, los estudiantes de la institución tuvieron que aprender de una nueva forma de enseñanza-aprendizaje.

Además, durante dicho año académico la Universidad tuvo que sortear un paro prolongado de estudiantes que manifestaron sus dificultades sociales, económicas, psicoafectivas y tecnológicas para enfrentar tanto la pandemia como la modalidad a distancia.

En este escenario, el equipo docente se dedica al cambio de una educación tradicional a una virtual, tomando la situación como una oportunidad para incorporar un nuevo camino de enseñanza-aprendizaje. Se debe agregar que los últimos años, ha surgido un incremento en el acceso a la educación superior en muchos países latinoamericanos, incluyendo Chile: individuos que provienen de diversos sectores socioculturales, de diferentes sectores del país, no homogeneizados y que deben compatibilizar su tiempo con el trabajo (Pimentel, 2006).





PROBLEMÁTICA *a Resolver*

La pregunta es ¿cómo transformar el curso Taller de habilidades comunicativas académicas desde una modalidad tradicional a una modalidad online y lograr los aprendizajes propuestos? Es decir, ¿cómo enfrentar la docencia con los alumnos de primer año, quienes no tienen experiencia como estudiantes universitarios? ¿Cómo motivar la asistencia y participación de dichos estudiantes en formatos remotos? Finalmente, la evaluación y retroalimentación de los aprendizajes en modalidad virtual, se convierte también en una interrogante que debíamos zanjar.

La problemática comienza ya desde el segundo semestre de 2019 con el estallido social y con la imposibilidad de continuar con las clases en modalidad presencial. Así surge la necesidad de llegar a todos y todas los y las estudiantes y cumplir con los objetivos trazados en la asignatura. De este modo, es que Habilidades Comunicativas se presenta como pionera en el trabajo de aprendizaje asincrónico, apoyado de clases sincrónicas.





EXPERIENCIA *de Enseñanza*

Taller de Habilidades Comunicativas Académicas 1. Curso sello UPLA.

COMPLEJIDAD ACTUAL Y FUTURA DE LA DISCIPLINA

Quienes ingresan al espacio académico universitario tienen como meta desarrollar un conocimiento especializado, lo que implica unas formas de comunicación y unas prácticas discursivas propias de este nivel educativo. En efecto, participar de este espacio educativo requiere desarrollar habilidades de lectura y escritura con la finalidad de enfrentarse a nuevos temas, establecer perspectivas frente al conocimiento existente, adaptar teorías y experiencias a nuevas situaciones y elaborar conocimiento. Es preciso que el estudiante maneje estos procedimientos de indagación para enfrentar con éxito las exigencias sociales surgidas a propósito de la creciente valorización y multiplicación de los saberes en el mundo globalizado.

En este contexto las habilidades comunicativas en los estudiantes universitarios están enmarcadas en la **producción de discursos orales y escritos propios de la comunicación académica** los que revisten un alto nivel de especialización y persuasión.



DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA EN CÁPSULAS DE APRENDIZAJE

La organización del curso en cápsulas de aprendizaje se propone permitir que los alumnos/as puedan realizar actividades autónomas (talleres asincrónicos) guiados por los docentes a través de clases sincrónicas, las que fueron grabadas y compartidas con los estudiantes a través de la plataforma institucional (E-AULA) o Classroom, y siempre a través del correo electrónico institucional (UPLA). La experiencia se detalla de la siguiente manera:

CÁPSULA 1: ORALIDAD

Sesión 1: Oralidad Formal. Presentación individual de los estudiantes.

Recurso tecnológico utilizado: foro de E-Aula, Nearpod, además de videos de bienvenida y explicativos, mini talleres y audio complementario.

Sesión 2: Oralidad formal. Retroalimentación actividades Asincrónicas.

Recursos tecnológicos utilizados: Foro de eaula, documento Word, nearpod

Sesión 3: Presentación Oral formal.

Recursos tecnológicos utilizados: Documento de Word en línea y/o compartidos como tarea en E-Aula, Nearpod y Youtube.

Link evidencias de la experiencia:

VIDEO BIENVENIDA:



LINK DE ACCESO 

NEARPOD INTERACTIVOS CON DETALLE ALUMNOS PARTICIPACIÓN ALUMNOS:



LINK DE ACCESO 

LINK DRIVE EVIDENCIAS:



LINK DE ACCESO 



RESULTADOS



La tecnología nos permitió resolver la problemática a la que nos enfrentamos con la noción de cápsulas de aprendizaje a través de la plataforma NEARPOD que permitió visualizar los contenidos del curso de forma sintética, con el que se obtuvo un aprendizaje desde la asincronía y una mayor autonomía de los y las estudiantes. La incorporación de esta herramienta TIC logró que el curso dictado cumpliera con las indicaciones del Espacio Europeo de la Educación Superior (EEES) que plantea que las universidades deben propiciar:

Que el estudiante es el centro de todo el proceso formativo. Que una metodología docente activa favorece la formación de personas y profesionales más versátiles y empleables.

Que se aprende de manera permanente y es necesario hacer un seguimiento de este proceso, también de manera permanente. Por lo que la evaluación será clave para poder evidenciar que se han cumplido los objetivos formativos propuestos.

Esto permite que el estudiante sea activo en la construcción de conocimiento y el profesor el facilitador. (Mon y Cervera, 2011, 57)

Además, favoreció una mayor flexibilidad por parte del usuario o educando, según Moreno & Santiago (2003) el estudiante puede establecer su propio ritmo y estrategia de aprendizaje. El entorno virtual a través de la cápsula construida con Nearpod no se centró en la memorización de los conceptos, sino que estimuló el desarrollo de la capacidad de interrelación entre el estudiantado.

Por último, nos permitió como docentes, visualizar y acompañar el desempeño de los/las estudiantes, tanto del curso en su totalidad como de los estudiantes en manera individual.





PROYECCIONES *y Recomendaciones*



Finalmente podemos señalar que la experiencia de insertarse en este tipo de formación online ha sido un reto para este equipo docente. Un desafío para incentivar y mantener al estudiante activo y participativo en su proceso de formación, respondiendo a través del asesoramiento continuo, las dudas e inquietudes.

Además, la forma de trabajo remoto ha servido y servirá como base para las futuras experiencias formativas en contextos virtuales, en que el profesor finalmente se convierte en mediador del aprendizaje, propiciando una mayor autonomía de los y las estudiantes.

Queda mucho por aprender y mucho por manejar de tal manera que la tecnología se convierta en una herramienta amigable, práctica y un medio para desarrollar aprendizajes efectivos.

En este contexto, la docencia online muestra ventajas relevantes comparadas con la docencia tradicional, sin embargo, existen desafíos que se deben superar para obtener aprendizajes significativos y de alta calidad. Por ello, los principales retos para las siguientes versiones del curso son los siguientes:

- Generar interés constante por parte del estudiante para con su proceso de aprendizaje.
- Mejorar en el estudiantado el nivel de manejo de herramientas tecnológicas como uso de los dispositivos virtuales (foro, zoom, Meet, correo electrónico, mensajería, entre otros).
- Intencionar mejores técnicas de estudio autónomo y distribución del tiempo en el estudiante ante la falta de organización y/o tiempo para la realización de las actividades del curso.

Finalmente, como equipo docente nos parece relevante seguir diseñando nuevos espacios interactivos de enseñanza para el logro de los aprendizajes de los y las estudiantes.



BIBLIOGRAFÍA

Cukierman, U. (2018). Aprendizaje centrado en el estudiante: un enfoque imprescindible para la educación en ingeniería. Buenos Aires: Centro de Investigación e Innovación Educativa.

Mon, F. M. E., & Cervera, M. G. (2011). El nuevo paradigma de aprendizaje y las nuevas tecnologías. REDU. Revista de Docencia Universitaria, 9(3), 55-73.

Moreno, F., & Santiago, R. (2003). Formación online: guía para profesores universitarios. Logroño: Universidad de la Rioja.

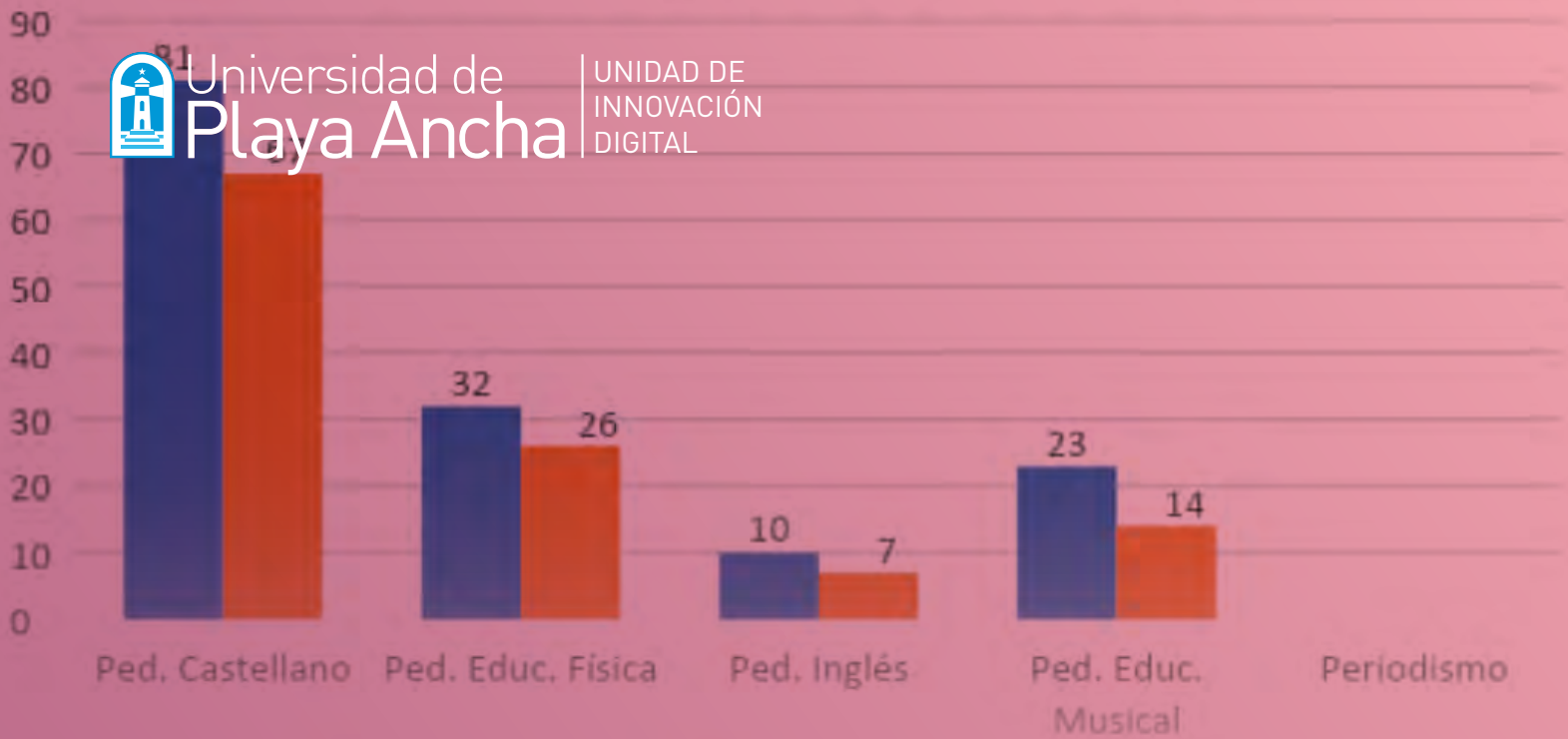
PIMENTEL, M. E. G. (2006). Educación a Distancia. Disponible en:
<http://www.invedem.gob.mx/wp-content/uploads/sites/26/2018/03/Educaci%C3%B3n-a-Distancia.pdf>

Creación cápsula de aprendizaje



Universidad de
Playa Ancha

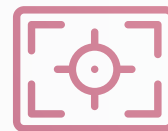
UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL



CREANDO CÁPSULAS DE APRENDIZAJE

Docente: Marcela Vera
Facultad de Ciencias Naturales Y Exactas

RESUMEN



El siguiente artículo dará a conocer la experiencia de aprendizaje denominada Creando cápsulas de aprendizaje en la asignatura de TIC para la Vida Profesional; la asignatura que forma parte de los ramos sello de la Universidad de Playa Ancha (Valparaíso, Chile). Las asignaturas Sello TIC forman parte obligatoria de los planes de estudio de pedagogías de la Universidad.

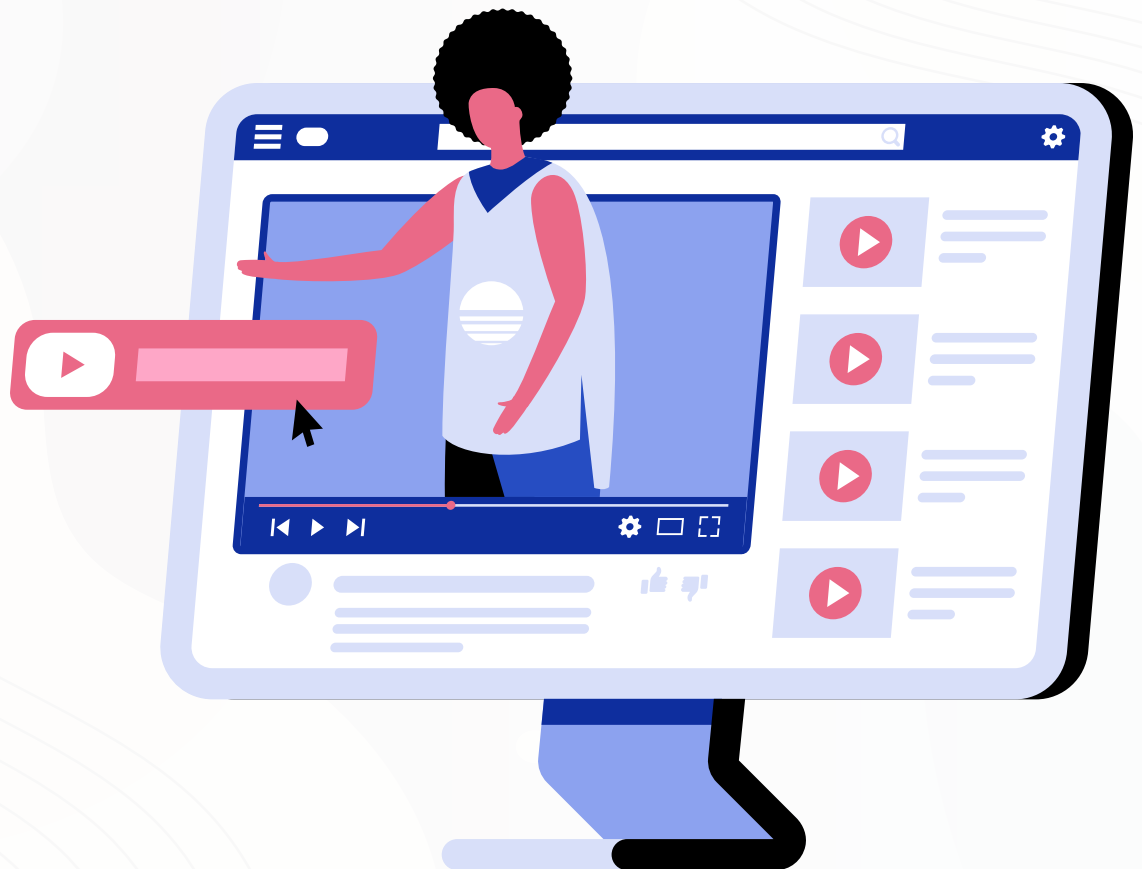
RESUMEN

INTRODUCCIÓN

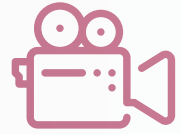
a la Experiencia



La experiencia de aprendizaje que a continuación se detalla, fue aplicada a 146 estudiantes durante el segundo Semestre de 2020. Estos estudiantes cursaban tercer semestre en las carreras de: Pedagogía en Castellano, Pedagogía en Educación Física, Pedagogía en Educación Musical, Pedagogía en Inglés.



PROBLEMÁTICA *a Resolver*



El principal desafío está en desarrollar una asignatura de tecnología sin una tecnología asegurada, ya que no todos los estudiantes cuentan con computador y/o con una conexión a Internet robusta, algunos de ellos utilizan sólo teléfonos móviles para sus actividades académicas.

Por otro lado, por la pandemia no había opción de trasladarse a las dependencias de la Universidad para reunirse con los estudiantes, el desafío era desarrollar la asignatura con las herramientas disponibles.





EXPERIENCIA *de Enseñanza*

La competencia asociada para esta experiencia de aprendizaje es: Interviene en contextos profesionales utilizando herramientas tecnológicas digitales. Para desarrollar la competencia, la experiencia consistió en que el estudiante creara cápsulas de aprendizaje para explicar una temática disciplinar a elección.

Para el diseño de la experiencia, se consideró lo planteado por Fariña (2020):

Si el aprendizaje se centra en el estudiante, entonces estará enfatizando las actividades y deberá considerar las características de los participantes, los conocimientos previos, entre otros. En las actividades se encuentran las indicaciones del trabajo a realizar por el estudiante, en forma personal o colaborativa para lograr los resultados del aprendizaje propuesto, ya sea conceptuales, actitudinales o procedimentales.

La asignatura en su diseño inicial planteaba que los estudiantes utilicen herramientas de creación y edición de video para computador; como muchos de ellos sólo disponen de teléfonos móviles para sus actividades académicas, se optó por incorporar aplicaciones para estos equipos que graben pantalla y cámara.

La experiencia de aprendizaje se trabajó en 4 sesiones, las que se detallan a continuación:



SESIÓN 1:

Clase inductiva sobre cómo se abordará la experiencia de aprendizaje, qué elementos debe tener una cápsula de aprendizaje. Se entregan orientaciones respecto a estructura, duración y opciones generales (LABCUM CADA, 2020).

SESIÓN 2:

Se realiza clase demostrativa de una herramienta para crear cápsulas de desde computadores, y para ello se trabaja con el complemento LOOM.

SESIÓN 3:

Se realiza clase demostrativa de una aplicación para crear cápsulas de video desde teléfonos móviles, mostrando a través de un tutorial la aplicación Xrecorder (YANDROIX, 2020).

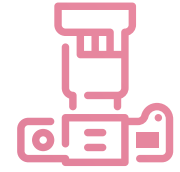
Indicaciones para que los estudiantes desarrollen las cápsulas de aprendizaje para explicar una temática disciplinar a elección. Para entregar sus cápsulas educativas, activarán un canal de YouTube.

La experiencia implica que el estudiante:

- Reflexione para seleccionar el tema de su cápsula educativa,
- Plantee el objetivo acorde a los planes de estudio vigente,
- Elabore la estructura de su mensaje,
- Elabore los materiales a compartir y mostrar,
- Seleccione un software según las herramientas y equipos de los que dispone (LOOM, Xrecorder u otro)
- Grabe
- Entregue la cápsula de aprendizaje, subiéndola y compartiendo el enlace.

SESIÓN 4:

Todas estas actividades hacen que el estudiante se involucre en su aprendizaje, movilizándolo a la acción (Porrás, 2020). La labor docente se centró en un apoyo tutorial dirigido según las inquietudes formuladas.



RESULTADOS

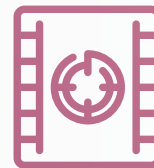
Como resultado de esta experiencia de aprendizaje se puede indicar que se hubo un alto grado de elaboración y entrega de la cápsula de aprendizaje (79%), logrando el objetivo de la actividad y superando obstáculos tales como:

- Las dificultades de acceso a Internet,
- No contar con computador,
- Dificultades de desplazamiento propias de la pandemia

Esta actividad resulta muy útil como preparación para estudiantes de pedagogías, que en los siguientes semestres de sus carreras deberán realizar prácticas en contextos reales. Con la realidad actual propia de la pandemia, contar con competencias tecnológicas desarrolladas les permitirán desenvolverse como profesores en modalidad on line.

A continuación, se muestra un desglose por carrera:





PROYECCIONES

y Recomendaciones

...

Como docente de la asignatura, me resultó muy satisfactorio observar cómo a pesar de las dificultades, la gran mayoría de los estudiantes desarrolló la actividad.

La experiencia descrita puede enriquecerse aún más, si se trabaja colaborativamente con docentes del nivel en el que los estudiantes se encuentran, de tal forma un mismo tema se puede abordar desde el punto de vista disciplinar y tecnológico, disminuyendo la carga académica de los estudiantes y favoreciendo el aprendizaje.

Para los docentes, un trabajo multidisciplinario brinda más oportunidades de innovar en nuestras prácticas.

BIBLIOGRAFÍA



Fariña., C. (2020). Aplicabilidad de las teorías actuales al aprendizaje significativo. Apunte clase unidad 3, Fundamentos del aprendizaje, Universidad UNIACC.

Porras, D. (26 abril de 2020). Crea una auténtica experiencia de aprendizaje ¿Qué esperas?. <https://ojulearning.es/2016/04/crea-una-autentica-experiencia-aprendizaje/>

LABCUM CADA (13 de mayo de 2020). Cómo hacer tu propia cápsula [Archivo de vídeo]. YouTube. https://youtu.be/pPPnEVp_3y8

YANDROIX. (29 de agosto de 2020). ¿Cómo Usar? ¿Cómo GRABAR LA PANTALLA de tu móvil Android? [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/-GFzKZzTxWs>

During the last school year, students joined over 120M lessons.



INNOVAR EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD CON APLICACIÓN NEARPOD. UNA EXPERIENCIA UNIVERSITARIA EN CONTEXTO COVID-19

Docente: Mara Gallardo Hinostroza

RESUMEN



Se presenta una experiencia universitaria de innovación con aplicación Nearpod en situación de clases sincrónicas a través de la plataforma Zoom en confinamiento por pandemia Covid-19, para la formación del futuro profesorado universitario en la carrera de Educación Física de la Universidad de Playa Ancha, en la asignatura Manifestaciones del Fitness. En la primera parte del trabajo, se desarrollan a grandes rasgos algunas pinceladas de las sesiones y se enuncia la necesidad de llevar a cabo esta propuesta y fundamentar la importancia de una didáctica adecuada en el contexto Covid-19. A continuación, se detalla la experiencia metodológica con los y las estudiantes que se ha llevado a cabo en el curso académico 2020. Finalmente se muestran algunos comentarios, aprendizajes y proyecciones realizadas y relativas a dicha experiencia.

PALABRAS CLAVE: Innovación, Educación Física, Didáctica, Aplicación Educativa, Formación del profesorado

RESUMEN

INTRODUCCIÓN



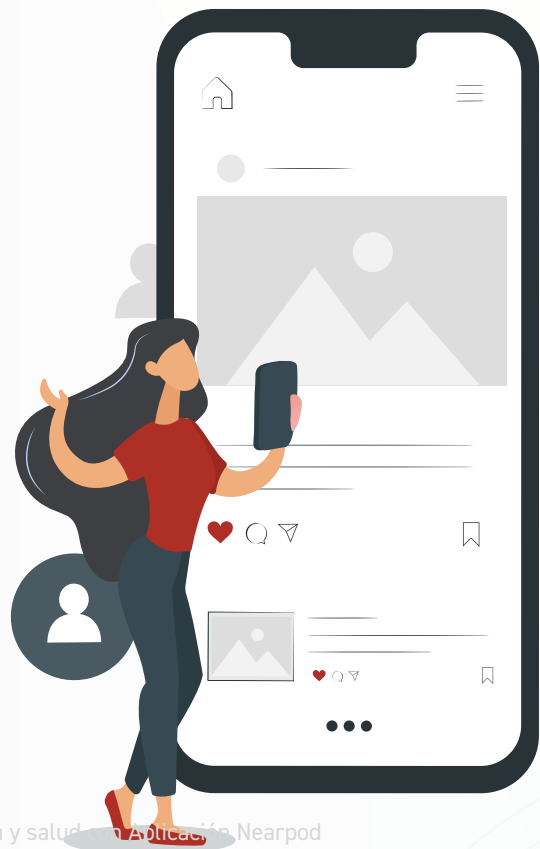
En el contexto educativo actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) experimentaron un enorme crecimiento como herramientas de comunicación del aula dentro de la educación primaria, secundaria y por supuesto universitaria por consecuencia del confinamiento a causa del virus Covid-19. Podríamos llegar a plantearnos, tal como lo han hecho algunos autores, que estamos en una evolución del aprendizaje en la educación; hemos pasado del aprendizaje 1.0 al aprendizaje 4.0 (Demartini & Benussi, 2017).

Esta necesidad imperiosa de modificación en la forma de realizar clases, que fue de lo presencial a lo virtual, se refiere no solo a los contenidos curriculares que deben actualizarse de forma constante y periódica, sino también y principalmente a los modos de enseñar y aprender la didáctica de las Ciencias de la Actividad Física y Salud. Relatar las experiencias en aula sincrónica que se ha puesto de manera obvia y forzada en práctica y que se ilustra en este artículo, refleja acabadamente que las TIC son idóneas para generar innovación educativa (Chiappe & Lee, 2017; Kim, Lee, Leite, & Huggins-Manley, 2020; Rodríguez, Doderó, & Alonso, 2011; Zhang & Li, 2017).

La experiencia a describir como desafío pedagógico y su caracterización en la práctica, se realizó en el curso educativo 2020 en la asignatura Manifestaciones del Fitness de la carrera de Educación Física. Esta materia busca integrar las expresiones emergentes del ámbito físico motriz, además de incluir los elementos lúdicos en sus contenidos compartiendo valores personales y sociales en diferentes contextos educativos y comunitarios como agente para mejorar hábitos de vida activa y saludable. Los estudiantes son de segundo año de la carrera y como complemento se puede decir que ya han cursado dos semestres de uso de TIC para la vida académica y profesional. Son alumnos con los cuales se busca, que su orientación apunte a que sea un profesional del campo de la educación que conozca cómo apren-

den sus estudiantes y que sea capaz de derivar coherentemente estrategias de trabajo de acuerdo a la caracterización realizada de sus futuros alumnos, también que respete las diferencias individuales y promueva la inclusión en los estudiantes que participan en educación física y salud.

En este artículo concluyo que es necesario replantear los abordajes metodológicos de las ciencias de la actividad física en especial aquellos referidos a la didáctica a fin de acercar a los estudiantes al nuevo perfil que requiere la sociedad de la información y comunicación en la que vivimos.



DESAFÍO

Pedagógica



Por la rápida propagación del virus Covid-19, a partir de marzo del 2020 múltiples países han decretado el cierre de instituciones educativas, ya sea de manera total o localizada; lo que ha limitado y afectado los procesos en todos sus niveles y etapas educativas (UNESCO, 2020). Es a raíz de lo anterior que el 16 de marzo del 2020, el Ministerio de Educación de Chile, comunicó la suspensión de clases sistemáticas, talleres deportivos y actividades extraprogramáticas en todos los establecimientos educacionales del país conforme a resolución exenta n° 180, de 2020 del Ministerio de Salud y en requerimiento del decreto N°104, D 2020 del Ministerio del Interior y Seguridad Pública, que declara alerta sanitaria y otorga facultades extraordinarias por emergencia de salud pública de importancia internacional (ESPII) por brote del Covid-19. La situación afecta no solo a los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino a la investigación y la transferencia de conocimiento, entre otros. De esta forma todas las instituciones educativas se han visto obligadas a implementar mecanismos que puedan dar respuesta a las necesidades actuales según el avance del virus.

Hay que destacar que las universidades, como todas las distintas comunidades educativas, no fueron ajenas a esta situación sin precedentes y debieron resolver una serie de desafíos inesperados con el surgimiento de nuevos imprevistos a diario a causa del Covid-19. Es en este contexto donde actualmente nos encontramos y donde la educación se ve afectada con las medidas aplicadas para resguardar a la población: el distanciamiento social y cuarentena total.

Y es así, que los profesores y profesoras nos vimos interpelados e impulsados a cubrir nuevos sistemas y metodologías que buscan subsanar la falta de clases presenciales, incluso sobrellevar sentimientos de inseguridad propios y de los estudiantes afectados por la gravedad de lo que está ocurriendo. Se suman además a la falta de presencialidad, consecuencias psicológicas

por aislamiento que se debían cautelar junto con todos los contenidos curriculares a cubrir. Pero con todo ello, lo que no cabe duda es que la tendencia de la educación a distancia, que se venía sosteniendo desde hace una década (Morozov, 2015) hoy se vuelve prioritario y necesario, sobre todo en un contexto de pandemia y de crisis generalizada. Los profesores deben adquirir competencia digital, es decir, un conjunto de habilidades vinculadas con la organización, uso, gestión o creación de la información y el conocimiento y el diseño de estrategias para comunicar utilizando herramientas TIC (Lion, Perosi, Flood, 2017).



LA PRÁCTICA *Pedagógica*



La experiencia virtual universitaria transcurre durante el segundo semestre del curso académico 2020 con estudiantes que cursan la asignatura Manifestaciones del Fitness de segundo año de la carrera de Educación Física impartida por la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Playa Ancha, con sede en la ciudad de Valparaíso, Chile. La carrera opta por un sistema modular de clases, lo que significa que el período para conectar a través de plataforma zoom con los y las estudiantes, transcurre entre los meses de noviembre y diciembre.

Los objetivos del curso de clases sincrónicas ajustado a situación de pandemia son:

- Reconoce los conceptos y contenidos que componen las actividades físicas para una buena aptitud y para la promoción de estilos de una vida activa
- Integra elementos lúdicos en los contenidos del fitness compartiendo valores personales y sociales.
- Implementa estrategias de enseñanza aprendizaje para la mejora de la condición física y la formación de hábitos de vida activa y saludable.

Para complementar las clases sincrónicas de una hora treinta minutos dos veces por semana, se utiliza además de la relatoría de los temas de clase, la plataforma Nearpod para la creación de contenido con los power point dispuestos para la asignatura y para la corroboración de objetivos de aprendizajes a través de sus actividades de desarrollo de cuestionarios y gamificación.

Nearpod es una plataforma digital destinada a potenciar el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Es una herramienta tanto para el alumno como para el docente. Es una aplicación de colaboración que permite que los profesores creen presentaciones interactivas (Bedon, 2015).

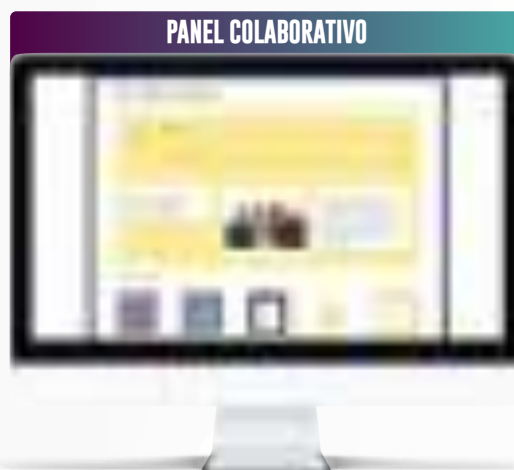
Se opta por esta aplicación luego de una actualización propuesta por la Unidad de Desarrollo Docente de la Universidad de Playa Ancha en el curso “Dinamizando videoconferencias con Nearpod” ya que se presenta y define como una herramienta digital que permite la interacción permanente entre el docente y los alumnos mediante los dispositivos móviles (tablets, computadores personales y teléfonos móviles), lo cual resultó muy apropiado dado que el contexto gráfico también, que son muchos los estudiantes que no tienen computador o no tienen acceso a internet, pero si cuentan con planes de datos para su teléfono celular, (Cepal, 2017). La figura 1 muestra cómo los estudiantes a través de la interfaz de acceso, podían ingresar a la clase. Para ello, se les entregaba una clave alfabética que Nearpod crea automáticamente para su incorporación.



Nota: ingreso de clave alfabética para la lección en la plataforma.
Fuente: Elaboración Propia.



La aplicación también permite que aquellos estudiantes que no pudieron participar de la clase de manera sincrónica (por problemas de conexión o por situación propia de la pandemia) pudiesen hacerlo de manera diferida, ya que tiene una opción de estudiante "pasivo". Así mismo, la plataforma propone diferentes actividades de intervención de los estudiantes como paneles colaborativos, presentación de videos y gamificación, entre otros.



Nota: Actividad Nearpod de panel colaborativo, donde se pueden evidenciar ideas principales de lo aprendido en la clase anterior o al finalizar la clase del día. Fuente: Elaboración Propia.

Las evaluaciones fueron de carácter formativo y calificación sumativa, siendo una de ellas un cuestionario que se realizó a través de la plataforma, ya que ella cuenta también con la posibilidad de crear cuestionarios de selección múltiple, verdadero y falso y preguntas abiertas. Con esto último, Nearpod crea un reporte con los resultados de participación de los estudiantes en las evaluaciones, tanto los que participaron de manera sincrónica como aquellos que lo hicieron de manera diferida. Con las respuestas de los estudiantes, la aplicación crea gráficos, con los que se puede analizar el desempeño general del curso y también por cada pregunta de los cuestionarios realizados, la cual además se puede compartir por diferentes redes sociales con los mismos estudiantes para su análisis.

Finalmente con los contenidos desarrollados a través de la plataforma Nearpod, los y las estudiantes por grupos, debían realizar un video tipo cápsula, donde integraran objetivos de aprendizaje de la asignatura y aplican estrategias de enseñanza reconociendo conceptos y contenidos que condujeran a la mejora de la condición física y la formación de hábitos de vida activa y saludable.



REGISTRO AUDIOVISUAL



Fuente: Elaboración Propia.

RESULTADOS DE LA *Intervención Pedagógica*

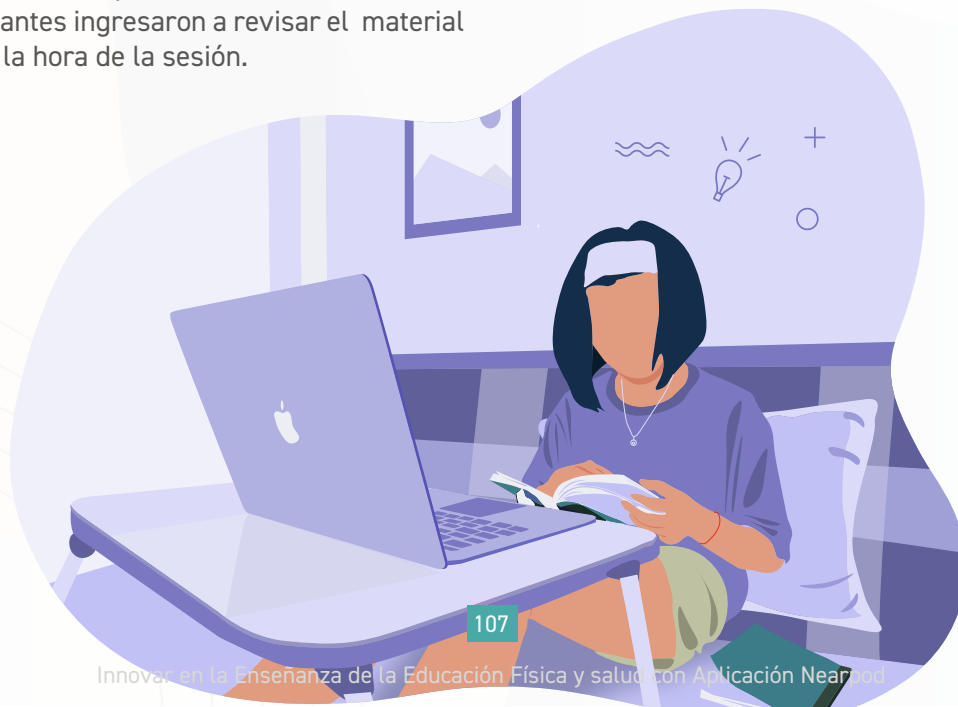
En primer lugar se puede resaltar que la gran mayoría de los estudiantes de la asignatura Manifestaciones del Fitness al ser consultados de manera espontánea durante las clases, opinan que la introducción de la plataforma Nearpod les pareció entretenida, motivante y fue un recurso diferente. Con estas tecnologías siempre surge la cuestión de la atención del alumno a la sesión. Lo cierto es que uno de los puntos fuertes de Nearpod es precisamente que notifica cuando un alumno ha salido de la aplicación y por tanto, no está siguiendo la clase.

Al contar la plataforma con actividades de verificación de aprendizajes, se intencionó que en la mayoría de las clases se realizaran evaluaciones formativas con preguntas de selección múltiple, preguntas abiertas o preguntas gamificadas, que los y las estudiantes respondían de forma individual, lo que le permite al docente seguir los aprendizajes y si es necesario hacer ajustes de los contenidos tratados.

Se tuvo la posibilidad de seguir el aprendizaje de un gran número de alumnos y alumnas, ya que Nearpod tiene la opción de alumno "pasivo", haciendo referencia de cuántos estudiantes ingresaron a revisar el material de clase fuera de la hora de la sesión.

Las posibilidades de corroborar y como proyección de la intervención en la implementación de Nearpod para la concreción de competencias profesionales, sugiere que los estudiantes apliquen lo aprendido en una realidad escolar y no solo la exposición de una cápsula como recurso evaluativo, que fue el caso del curso el período pasado. Se pretende esa posibilidad, este año lectivo 2021 ya que la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y la carrera han optado por la modalidad semestral en vez de modular, lo que genera un período más amplio para poder implementar la propuesta a estudiantes en colegios de Chile.

Es tan importante lo que se aprende, como el por qué, cómo y para qué se incorpora el recurso, en este caso Nearpod en el contenido curricular. Además de guiar el conocimiento disciplinar, de estar capacitado y capacitada como docente, se debe saber articular situaciones que generen aprendizajes valiosos. Esto se logra solo si el estudiante es considerado el centro de todos los esfuerzos pedagógicos, así se podrán alcanzar cambios duraderos, aprendizajes profundos y una innovación genuina.





BIBLIOGRAFÍA

Bedón, D (2015) Manejo de la plataforma virtual Nearpod como un recurso tecnológico en los niños del cuarto año de educación general básica en la Escuela Pedro Vicente Maldonado en la ciudad de Pujilí, Latacunga, Ecuador.

Cepal (2017). State of broadband in Latin America and the Caribbean

Chiappe, A., & Lee, L. L. (2017). Open teaching: A new way on e-learning? *Electronic Journal of E-Learning*, 15(5), 369–383.

Decreto Supremo n° 104/2020, de 18 de marzo, por el que se declara el estado de excepción constitucional de catástrofe por calamidad pública, en el territorio de Chile, para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19. Recuperado de: <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1143580>

Demartini, C., y Benussi, L. (2017). Do Web 4.0 and Industry 4.0 Imply Education X.0? *IT Pro* May/June 2017, IEEE Computer Society.

Kim, D., Lee, Y., Leite, W. L., & Huggins-Manley, A. C. (2020). Exploring student and teacher usage patterns associated with student attrition in an open educational resource-supported online learning platform. *Computers and Education*, 156. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103961>

Lion, Carina, Verónica Perosi y Cecilia Flood (2017). «Módulo 1: Los años por venir». En *Expandir la cognición a través de las tecnologías: propuestas CitepMIC*. 2.ª edición. Buenos Aires: Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía de la Subsecretaría de Innovación y Calidad Académica de la Secretaría de Asuntos Académicos de la UBA

Morozov (2015). *La locura del solucionismo tecnológico*. Katz Ediciones
Organización de las Naciones Unidas. (2020). Nueve maneras en que la ONU apoya la lucha contra el coronavirus COVID-19. Recuperado de: <https://news.un.org/es/story/2020/04/1472832>

UNESCO (2020). El coronavirus y la educación superior: impacto y recomendaciones. Recuperado de: <https://www.iesalc.unesco.org/2020/04/02/el-coronavirus-covid-19-y-la-educacion-superior-im-pacto-y-recomendaciones/>

Zhang, M., & Li, Y. (2017). Teaching experience on faculty members' perceptions about the attributes of open educational resources (OER). *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(4), 191–199. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i04.6638>

Anexos

Cápsula creada por un grupo de alumnas según los contenidos y actividades vistos en clase a través de la Aplicación Nearpod, de la asignatura Manifestaciones del Fitness, año lectivo 2020
<https://www.youtube.com/watch?v=qfTXzjh5Zc4&t=54s>



Pregunta
problematizadora

La falta de educación de los
derechos humanos éticos y
civiles

¿Cómo se aplican los Derechos
Humanos en Chile, con respecto
al conflicto territorial indígena?

¿ El Estado chileno respeta los
derechos humanos del pueblo
mapuche?

Derechos humanos y pueblos
indígenas. ¿Cuáles se respetan
y cuáles son vulnerados?



EL EMPLEO DE JAMBOARD PARA PROPICIAR LA INTERACCIÓN EN LAS CLASES SINCRÓNICAS

RESUMEN



Un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje es la interacción entre el docente y sus estudiantes, sobre todo aquellas instancias en la sala de clases en las que el profesor invita a los alumnos a contestar preguntas, a plantear opiniones, a cuestionar, etc. Producto de la pandemia, en Chile, en el año 2020, las clases pasaron de ser presenciales a ser totalmente virtuales, lo que generó varios problemas, uno de ellos fue la baja interacción de los estudiantes en lo sincrónico. Para buscar una solución a esta problemática se implementó la pizarra interactiva Jamboard en dos sesiones virtuales, con estudiantes de primer año de Psicología, de la Universidad de Playa Ancha (Valparaíso, Chile), con el propósito de aumentar la participación de los alumnos. Los resultados se valoran de manera positiva pues el empleo de la pizarra virtual en ambas sesiones fortaleció la interacción entre el alumnado y el profesor.

RESUMEN



INTRODUCCIÓN

a la Experiencia

Para que el alumno sea capaz de crear su propio conocimiento tiene que interactuar con el medio, con sus compañeros y con sus docentes (Ortega et al., 2020). Por tanto, esta interacción es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje actual, por un lado, se plantea que en este proceso el estudiante debe ser el artífice de su propio aprendizaje, construir significados y darle sentido a los contenidos y actividades; por otra parte, los contenidos curriculares deben representar saberes organizados para el aprendizaje en cada establecimiento educativo; y por otro, el profesor debe actuar como un guía para que los educandos se apropien de esos contenidos. (Goldrine y Rojas, 2007). Todo esto se facilita si hay una adecuada interacción entre las partes.

Esa interacción tiene como pilar básico la comunicación entre docente y alumno, pues solo así el proceso de enseñanza-aprendizaje cumplirá su función adecuadamente. Según Granja (2013) el objetivo que tiene la interacción alumno-docente es “la apropiación por parte de este del saber o del conocimiento que posee el docente en relación a una disciplina natural” (p. 68); para que esto pueda ser posible no solo debe existir comunicación entre el estudiante y el profesor, sino que esta debe ser continua en el tiempo. Además, hay que destacar que la comunicación es algo primordial, porque es un elemento que favorece el desarrollo de las habilidades necesarias para vivir en sociedad, por ejemplo, el expresar de forma clara lo que se piensa y se siente; el aprender a escuchar y comprender a los demás; el poder mantener una conversación pacífica y tolerante con una o más personas, entre otras. En el caso específico de este trabajo, la comunicación cumple un papel destacado en la apropiación del conocimiento.

En las nuevas prácticas docentes, el profesor debería ser un intermediario que contribuye en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en que lo esencial es que cada actividad propuesta en la sala de clases cuente con la contribución de todos los involucrados, sobre todo los alumnos que deben adquirir un rol más protagónico en este proceso y para ello es fundamental la interacción entre las distintas partes. La interacción entre profesor y estudiante se establece, entonces, como un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje activo, esta se daba en mayor o menor medida en las clases presenciales antes de que el virus Covid-19 azotara al mundo y generará una serie de cambios en el ámbito educativo. Pero, en el año 2020 la situación es distinta, las clases son virtuales y se emplean plataformas como Zoom o Meet. En la realidad de las clases virtuales del ramo Habilidades Comunicativas II, la interacción entre educando y docente comenzó a disminuir notoriamente, para poder revertir esta situación se decidió innovar en el quehacer pedagógico y emplear las herramientas tecnológicas disponibles. Es por esto que este trabajo tiene como objetivo evaluar la eficacia del empleo de la pizarra interactiva Jamboard en el aumento de la interacción en las clases virtuales sincrónicas.



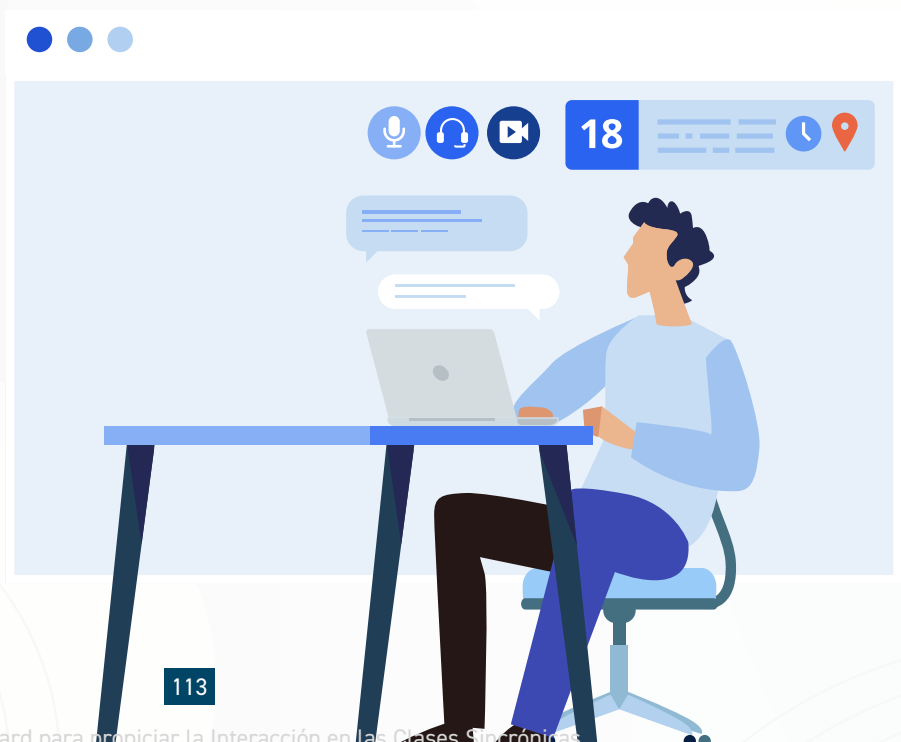
PROBLEMÁTICA *a Resolver*

La pandemia del año 2020 conllevó nuevos desafíos para la implementación de la docencia. Los profesores tuvieron que adaptarse a una metodología de enseñanza-aprendizaje virtual que evidenció de forma notoria las dificultades en la interacción entre docentes y alumnos en la virtualidad. Un problema que se hizo presente desde la primera clase virtual sincrónica, en el ramo de Habilidades Comunicativas para la Enseñanza y Aprendizaje II, fue la escasa participación de los estudiantes, la gran parte del tiempo mantenían sus cámaras apagadas y sus micrófonos silenciados y cuando se les hacía alguna pregunta contestaban uno o dos alumnos y habitualmente eran los mismos, esta situación era repetitiva. Probablemente la baja interacción en las clases sincrónicas se daba por cuestiones asociadas a hábitos comunicativos, prender la cámara o intervenir oralmente eran prácticas que los alumnos se negaban a realizar.

Para resolver este problema en la carrera de Psicología, de primer año, en el ramo de Habilidades Comunicativas II, Unidad I, específicamente en las sesiones sincrónicas tres y cuatro, se decidió implementar la pizarra interactiva de Google: Jamboard. A partir de la utilización de esta herramienta al inicio de cada clase se desarrollaron dos actividades: una de reconocimiento de aspectos teóricos de escritura y otra de reconocimiento de errores de escritura. El objetivo de esta intervención fue comparar las dos formas de utilizar Jamboard para evidenciar su impacto y ver cuál era la más efectiva para aumentar la interacción del alumnado en las actividades sincrónicas.

Por un lado, en la sesión tres se empleó Jamboard para que los alumnos interactuaran de forma escrita en esta pizarra. Primero, se leía y explicaba la actividad y las instrucciones para participar a aquellos que lo quisieran, luego, se les compartía un enlace a través del chat de Meet, después ingresaban a la pizarra e interactuaban en la sesión respondiendo de forma escrita la actividad.

Por otra parte, en la sesión cuatro se utilizó Jamboard para que los estudiantes leyeran los ejercicios e interactuaran de forma oral. Por tanto, la profesora leía las actividades en Jamboard y se instaba a los estudiantes a participar oralmente a partir de lo que se estaba mostrando en la pizarra, la profesora con las herramientas de Jamboard iba marcando y subrayando elementos importantes de los textos para inducir el reconocimiento de algunos errores de escritura y facilitar la interacción.





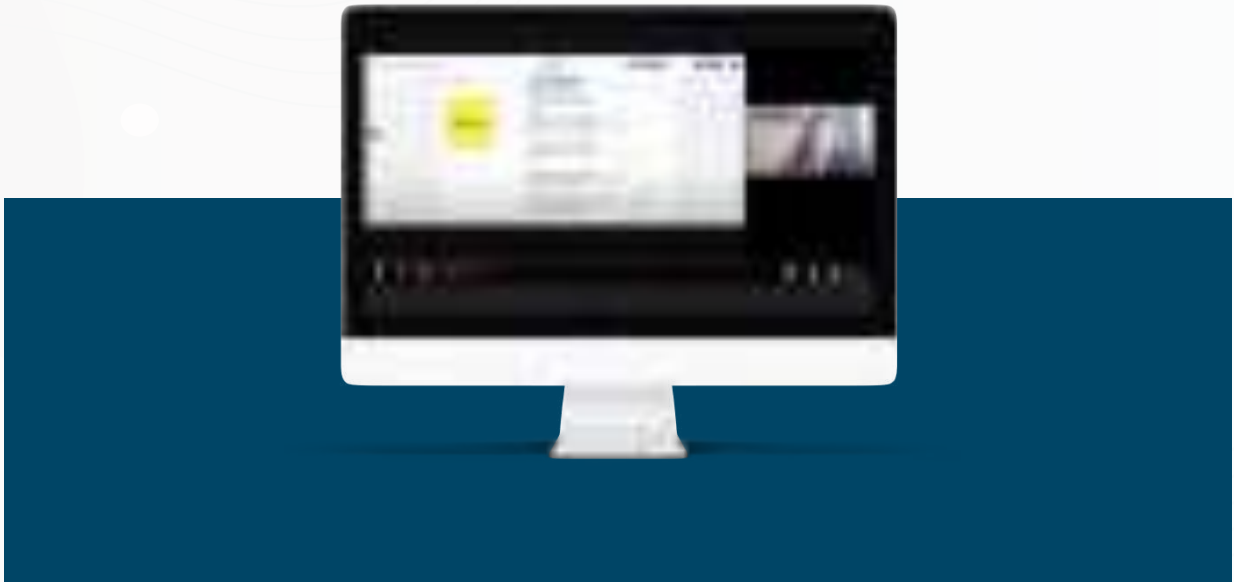
EXPERIENCIA *de Enseñanza*

En la Unidad I, sesión tres, se implementó la herramienta tecnológica de Google: Jamboard, una pizarra interactiva, específicamente para una actividad de reconocimiento de prácticas de escritura, con el modelado de extractos de textos reales. Se compartió el enlace con los estudiantes para promover la interacción de forma escrita en el ejercicio. Al inicio hubo algunos problemas técnicos para compartir la pizarra y la respuesta de los alumnos fue más lenta de lo esperado, pero varios participaron, más de 16 estudiantes interactuaron de forma escrita en la pizarra y la asistencia fue de 24 alumnos ese día.

Luego, en la sesión cuatro, también se empleó Jamboard en una actividad de reconocimiento de aspectos teóricos desarrollados para su estudio de forma asincrónica y comprensión de textos breves, sin embargo, en este ejercicio solo se solicitó la intervención oral, siete estudiantes respondieron las preguntas, algunos de ellos participaron entre dos a cuatro veces, ese día también la asistencia fue de 24 alumnos. La dificultad se reflejó en que las respuestas orales a veces se superponían ya que era difícil regular los turnos de habla.

La estrategia metodológica empleada en la sesión tres implicó mayor interacción del alumnado, por lo tanto, fue más efectiva. Pero, de todas formas, ambas estrategias empleadas en las clases sincrónicas tres y cuatro se evalúan de forma positiva, pues la experiencia educativa de utilizar la pizarra virtual llamada Jamboard para motivar y aumentar la participación de los estudiantes generó mayor interacción entre el profesor y los alumnos en comparación a las clases en que no se empleó este recurso tecnológico. Esta herramienta aumenta la interacción porque los alumnos tienen la opción de interactuar en la pizarra de forma anónima, entonces no se sienten juzgados por el docente o por sus compañeros y pierden el temor a equivocarse, por tanto, muchos de los que no se atreven a intervenir oralmente se animan a escribir, a marcar opciones en la pizarra, etc.





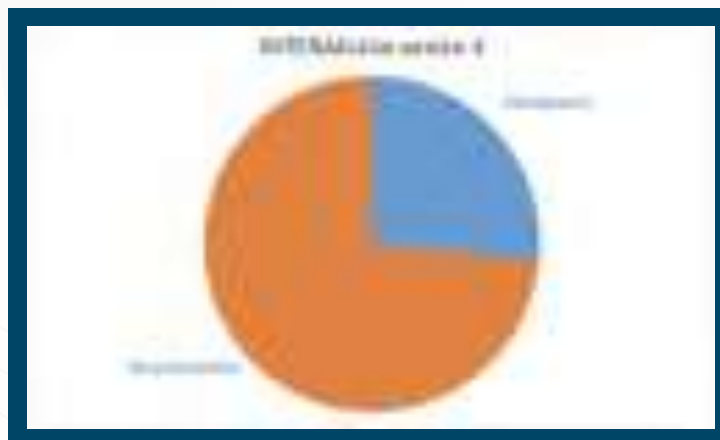


RESULTADOS

Esta innovación de implementar Jamboard para que el alumnado respondiera de forma escrita la actividad propuesta permitió que notoriamente en la sesión tres aumentara la interacción. Como resultado se obtuvo que el 66% de los alumnos participaron.



En segundo lugar, al implementar Jamboard para fomentar la interacción oral permitió que en la sesión cuatro un 24% de los alumnos participaran. Si bien la participación fue baja en comparación a la sesión tres, de todas formas, fue mayor que en otras sesiones del semestre.





PROYECCIONES *y Recomendaciones*



Finalmente, el uso de la pizarra interactiva Jamboard permite aumentar la interacción de los alumnos en las clases sincrónicas en esta asignatura y esto se entiende como especialmente relevante por un lado, para favorecer un aprendizaje activo más efectivo recuperando al estudiante como centro del proceso de enseñanza; por otro lado, es valioso para el desarrollo de la escritura académica, puesto que para que el alumnado se apropie del conocimiento y genere habilidades escriturales debe hacerlo, idealmente, desde la interacción con el modelo de escritura para identificar estrategias empleadas, reconocer errores e incorporar estrategias de escritura más eficientes.

Si esta experiencia formativa se llevara a cabo en un mayor número de sesiones se podría evidenciar su impacto de forma más amplia. Como sugerencia se podría acompañar de otras herramientas tecnológicas o innovaciones pedagógicas para tener mayor variedad y novedad y no caer en la monotonía.

Se sugiere implementar más el uso de Jamboard para propiciar la interacción del estudiante con la pizarra, de forma escrita, para que participen sobre todo aquellos que no suelen hacerlo de forma oral. También, se recomienda aplicar esta herramienta en actividades breves que impliquen respuestas escritas cortas, pues demanda bastante tiempo el que los alumnos se conecten en la pizarra, luego explicar las instrucciones de la actividad y, por último, que los estudiantes participen efectivamente.



BIBLIOGRAFÍA

Goldrine Godoy, Tatiana, & Rojas Ramírez, Silvia. (2007). Descripción de la práctica docente a través de la interactividad profesor-alumnos. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 33(2), 177-197. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052007000200010>

Granja Palacios, C. (2013). Caracterización de la comunicación pedagógica en la interacción docente-alumno. *Investigación, Enfermería: Imagen y Desarrollo (Bogotá)*, 15(1), 65-93. <https://www.redalyc.org/pdf/1452/145229803005.pdf>

Ortega, D., Vásquez, P., Pacheco, D. y Benalcázar, J. (2020). Un estudio sobre innovación educativa en la enseñanza del inglés: Innovando y fomentando la interacción oral de estudiantes universitarios. *Polo del Conocimiento, [S.l.]*, 5(1), 838-867. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1266>



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL

PENSAMIENTO DE DISEÑO (DESIGN THINKING EN CLASES ONLINE)



Docente: Dra. Alda Reyno
Universidad de Playa Ancha
Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación



RESUMEN

El trabajo de los profesores de todos los ámbitos se ha visto alterado debido al contexto de la pandemia. Surge, como gran apoyo para algunos y gran dificultad para otros, el uso de las TIC en todo su esplendor. El profesor de enseñanza superior no escapa a esta realidad, por lo que junto, con el dominio del contenido del área en la cual es especialista, su visión integral de la didáctica y la educación lo motivan a la búsqueda de la efectiva acción pedagógica que le permita, a pesar de las circunstancias, alcanzar una mayor interacción, integración e influencia en sus estudiantes (Danel, 2016).

Las teorías del aprendizaje nos recuerdan que es el estudiante el encargado de su aprendizaje y el profesor es, esencialmente, un facilitador; por otra parte, que se deben respetar las diferencias individuales considerando las estrategias de aprendizaje del estudiantado y, al mismo tiempo, debe convertirse en aprendizaje significativo. Para ello se requiere que el(la) estudiante relacione el conocimiento teórico con sus propias experiencias y vivencias, permitiéndole buscar la solución a problemas de interés.

La modalidad on line, en especial para aquellas carreras que mayoritariamente se desarrollaban de manera presencial, ha presentado nuevos retos a la educación y los profesores tanto como los estudiantes, se han visto enfrentados a una realidad a la que no estaban acostumbrados. Surge así el cuestionamiento de cómo poder avanzar con las actividades curriculares, respetando la autonomía del estudiantado, la búsqueda de resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo, todo ello sin perder la calidad de las mismas.



DESCRIPCIÓN

de los Participantes

Así, en el presente caso, se trata de estudiantes de la carrera de Pedagogía en Educación Física de la Universidad de Playa Ancha, específicamente de cuarto año de la carrera. A ellos, entre otras actividades curriculares, les corresponde participar en una asignatura denominada "Gestión de la clase de Educación Física para Enseñanza Media" (secundaria). Su eje temático se sustenta en la aplicación de los programas de estudio de la clase de Educación Física y Salud en el contexto chileno. Esto implica que que el estudiantado sea capaz de planificar clases para las diferentes modalidades, para ello es necesario que manejen una serie de información referente a factores de planificación y utilización

de estrategias didácticas, siendo el objetivo logren resolver diferentes problemas, ya sea de manera individual así también como en equipos de trabajo. Esta actividad curricular, además, responde a la competencia sello institucional que declara que los(as) estudiantes sean "creativos", es decir, que implementen soluciones nuevas a problemas derivados del contexto de su formación profesional; generen ideas innovadoras y asuman los riesgos que comprende la implementación de éstas; demuestren originalidad, propongan y conecten ideas, se organicen y se coordinen para el trabajo individual y/o en equipos.





DESCRIPCIÓN

de la Metodología Didáctica

Lo expresado anteriormente son las razones de base que motivaron a que se aplicara la herramienta metodológica denominada: Design Thinking o Pensamiento de Diseño. Si bien es cierto, ésta surge para solucionar problemas de tipo empresarial, es también utilizado como metodología educativa. Se pretende romper con la educación tradicional y rutinaria, dirigida al estudiante poco creativo, sin dinamismo y sobretodo, sin espíritu emprendedor (Cantos y Monserrate, 2018), sustentándose en la innovación, fomentando el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

El Design Thinking es una herramienta idónea para facilitar el proceso creativo en los trabajos que se propongan (Casakin y Shulamith, 2007), en tanto que provoca que los(as) estudiantes piensen y no sean sólo receptores de información. Además, promueve el trabajo colaborativo, favoreciendo la interacción de los participantes, permitiendo que sus habilidades blandas mejoren dentro y fuera del espacio académico (Lau, 2018).

Sus orígenes se encuentran en 1970 en la Universidad de Standford – California, cuando Tim Brown, diseñador (director ejecutivo de la empresa IDEO) crea este procedimiento con el propósito de solucionar problemas de diseño industrial (Lau, 2018).

Lo interesante de esta herramienta, es que con el tiempo se ha ido incorporando en el ámbito académico, en especial porque propone una secuencia de pasos en las que se alterna el pensamiento divergente, en la búsqueda de posibles soluciones alternativas para resolver un desafío, luego el pensamiento crítico, en el momento de la toma de decisiones. para así converger a la solución del problema. Como el propósito es crear un producto centrado en la necesidad del usuario - cliente – mismos estudiantes- el proceso se hace más enriquecedor debido a que son ellos(as), quienes tienen que elaborar, en base al aporte de todos (trabajo colaborativo), la

respuesta mas adecuada. Esto conlleva a presentar diferentes ideas, puntos de vista, permitiendo que todos(as) participen de este proceso, junto con obtener inmediatamente la retroalimentación de los pares, como también del profesor, hasta lograr encontrar la solución óptima.

El Design Thinking obedece a un proceso secuencial de cinco pasos: empatizar, definir, idealizar, prototipar y testar. En el ámbito educacional estas etapas tienen una denominación diferente, es así como Álvarez (2017, como se citó en Cantos y Monserrate, 2018) las identifica en: apreciar, imaginar, hacer, dar a conocer y valorar; Hernando (2015), por su parte, las denomina: sentir, imaginar, actuar, compartir y evaluar. Lo importante de estos pasos, es que permiten ajustarse a un procedimiento ordenado con metas específicas en búsqueda de la creación de ideas novedosas que surgen del trabajo en equipo. El proceso permite comprender que uniendo esfuerzos y conocimientos se puede alcanzar mejores resultados, aspectos que implican cambios, los que se ajustan a las exigencias de la educación actual.



EXPERIENCIA *Formativa*

A continuación, se presentarán los pasos que abarca el proceso, los que fueron a su vez considerados en las actividades desarrolladas con los estudiantes de Educación Física de la Universidad de Playa Ancha.

Tal como se plantea por los autores, el primer paso correspondió a “empatizar” - “sentir”, dado que se presentó la problemática a resolver. En la primera sesión, cuando se presenta el programa, se les informó a los(as) estudiantes que una de las unidades de la actividad curricular comprende el conocimiento y aplicación del plan de estudios diferenciado de Educación Física y Salud para III y IV Medio (secundaria), elaborado por el Ministerio de Educación chileno (MINE-DUC), para ser implementado en el ámbito escolar a partir del 2020.

Estos programas fueron informados a los profesores del país a través de cursos de capacitación que impartió este Ministerio en los cuales los docentes se podían inscribir voluntariamente. La asistencia no fue la esperada, por lo que sólo algunos profesores del medio están en conocimiento y son ellos los que deberán explicárselas a sus pares para poder responder a las exigencias establecidas por el Ministerio de Educación, por lo que muchos de los profesores activos recién están tomando conocimiento de ello, ya sea por sus pares o de manera autodidacta.

Los(as) estudiantes de esta asignatura realizan paralelamente una práctica pedagógica intermedia, como preparación para la práctica final, en la que deberán trabajar con los nuevos programas.

Para introducirlos en la temática, en las primeras sesiones se les explicaron los aspectos generales de cada contenido de los programas de Educación Física y Salud, luego se les entregó un listado en las que aparecían las temáticas:

- a) unidad de salud y calidad de vida,
- b) de expresión y comunicación corporal,
- c) de deportes y otros.

Una vez aclaradas las temáticas que debían desarrollar, se les explicó que debían enfrentar el desafío de estudiar la unidad que ellos(as) seleccionaran y buscar una manera “diferente” de entregar esa información a sus pares. Lo que Manchego (2018) define como: “ponerse en el lugar del usuario”.





DESIGN *Thinking*

Posteriormente se les presentó la metodología de trabajo – Design Thinking. En este momento se sensibilizó al estudiantado explicando las características y fases de esta nueva modalidad de trabajo. A su vez se les indicó que la idea era presentar posteriormente a sus pares de una manera diferente e innovadora los contenidos declarados. Se conversó acerca del trabajo en equipo, el desarrollo del pensamiento creativo y cómo trabajar, desde la modalidad on line, esta propuesta innovadora. La consigna de trabajo era: “cómo les explico a mis compañeros(as) utilizando la mejor manera para que entiendan mis compañeros(as)”.

Prácticamente se realizó una sesión de motivación, para luego ir aclarando las dudas, ya sean de la modalidad de trabajo o del contenido en particular. La lista de los grupos y sus integrantes la debían subir a una carpeta en Drive, herramienta utilizada para respaldar toda la información necesaria que se generaba.

Una vez presentada la modalidad y logística de cómo se trabajaría, se les indica a los(as) estudiantes que tienen, desde ese momento, tres semanas para su preparación; y que, además, tendrían clases sincrónicas y asincrónicas, en las que el docente trabajaría con cada grupo de manera diferenciada y según requerimiento de los estudiantes.

Una vez constituidos los grupos de trabajo, se procedió a utilizar el aula sincrónica en modalidad de “grupos de zoom” y se comenzó a interactuar con cada uno de ellos; es en esta instancia donde comienza el “definir” – “imaginar” el proceso que propondrán bajo la consigna entregada. En esta sesión y en los siguientes encuentros de cada grupo se analizan la problemática planteada y las posibles soluciones al desafío. En esta etapa se debe procurar extraer todo lo relevante y descartar lo irrelevante para poder dar la profundidad necesaria al trabajo (González, 2016).

Cada integrante del grupo se imagina las primeras soluciones, pensando en ideas no comunes, sin descartar

ninguna, porque más adelante las pasarán por un filtro. Justamente, es en esta fase donde se trabaja con el pensamiento divergente, permitiendo que se expresen todas las ideas sin cuestionamientos mayores para, posteriormente, dar el paso al pensamiento convergente y así seleccionar aquellas propuestas que sean razonables y novedosas. Teniendo el consenso, se pasa a la siguiente etapa, la cual es diferente en cada grupo de trabajo.

En el entendido que ya está resuelto lo anterior, se pasa a “Idear – prototipar”. En esta etapa ya se proponen alternativas a la problemática planteada, en un ambiente relajado, de confianza y altamente creativo. Todo lo ideado, pensado, se concreta, es decir se crea una propuesta tangible y entendible. Hernaldo (2015) subdivide esta etapa agregando la posibilidad de “ejecutar”, es decir: realizar representaciones o actividades que permiten evaluar si lo planificado es idóneo, permitiendo modificar aquellos aspectos que no estén funcionando.

Una vez que los grupos han avanzado con todos los pasos anteriores corresponde el “testear – compartir”, es decir corresponde probar, evaluar. El propósito de esta etapa es corroborar si la solución propuesta por el equipo de trabajo funciona. La idea es que el usuario, en este caso los pares, comprendan lo presentado. Puede realizarse de diversas formas: ya sea por medio de ferias, exposiciones, publicaciones en internet u otras. En este caso, fue en las sesiones sincrónicas estipuladas para la presentación de cada grupo, teniendo para ello 20 – 30 minutos.

Hernando (2015) agrega el estadio de “evaluación”, proponiendo que el estudiantado realice una reflexión, junto a los compañeros y docente, sobre las experiencias que dejó el Design Thinking. En esta experiencia se les solicitó que hicieran una metacognición, en la que el estudiantado revisa el proceso, los aspectos positivos y/o negativos que hubo, además de lo que se aprendió.



EVALUACIÓN

de la Experiencia

Aspectos positivos de esta experiencia que mencionaron los(as) estudiantes, coinciden con Danel (2016), que señala que el docente debe aplicar estrategias didácticas vinculadas a metodologías activas para enseñar a aprender, de tal manera que sea un guía- acompañante en el aprendizaje de sus estudiantes. Esto fue reconocido por el estudiantado valorándolo positivamente. Además, se rescató que el proceso de enseñanza aprendizaje se dio en un clima de respeto, aceptación y equidad tanto entre los(as) estudiantes como docente - estudiante y que prácticamente se estableció una relación personal cercana con del profesor.

Es importante recalcar, que, para el logro de esta metodología, paralelamente se les habilitó una carpeta en Drive con material complementario, en el que se encontraba un listado de sitios web de referencias. Estos consideraban diferentes modalidades de presentación y trabajos tales como: Kahoot, Mentimeter, Prezi, Genialy, Quiz slides y otros.

El estudiantado estaba, desde el inicio al tanto de como sería su proceso evaluativo, lo que comprendía diferentes rúbricas, una de ellas en relación a la creatividad y a los contenidos (60%) otra a la autoevaluación (20%) y a la coevaluación (20%) las que debían entregar una vez terminado el proceso.

Como toda propuesta de trabajo innovadora tiene sus pro y contras, uno de los aspectos que ocasionó mucha dificultad fue para algunos, en ocasiones, la conectividad, aspecto que escapa a la metodología en sí. Para otros las horas de encuentro, debido a los diferentes compromisos adquiridos por los(as) estudiantes paralelos al estudio, en especial aquellos que trabajaban. Sin embargo, señalaron que al tener claridad de las fechas, tanto de trabajo, como para presentar la propuesta, lo pudieron resolver sin mayores inconvenientes.

La experiencia fue exitosa, debido a que también manifestaron que les gustó mucho la modalidad de trabajo, sintiéndose capaces de resolver problemas y de trabajar en equipo. Se resalta el clima de trabajo, en el que cada propuesta debió ser escuchada y luego en equipo seleccionar la que se consideraba más acertada. Sintieron que aprendieron mucho, por un lado porque tuvieron que seleccionar la mejor manera de explicarles a sus pares y, a su vez, participar de actividades que también los enriquecían a ellos. La sensación de que el docente “desaparece” y se transforma en un “guía”, lo consideraron ideal, debido a que se torna más amena y provechosa la sesión.



A MODO DE *Conclusión*



...

Considero que es importante difundir esta herramienta Design Thinking como una metodología innovadora que promueve la creatividad, el trabajo en equipo. El desarrollo de la creatividad además de aportar en el nivel cognitivo, en el nivel social, aporta en la seguridad personal de los jóvenes; así como el pensamiento divergente contribuye a poder resolver problemas, aspecto que va más allá de los contenidos. Esta herramienta de trabajo permite extraer de cada estudiante lo mejor se sí, aprovechando sus habilidades en búsqueda de soluciones novedosas en un clima de respeto. El hecho de que cada integrante pueda aportar desde su expertise, para el logro del objetivo en común, contribuye tanto al logro personal como al profesional.



BIBLIOGRAFÍA

Casakin, H. y Shulamith, K. (2007). Motivación para la Creatividad en Estudiantes de Diseño. Revista de la Universidad de Palermo. 11, 55 – 61. DOI: <https://doi.org/10.18682/add.vi11.2683>

Cantos Intriago, C. y Monserrate Yagual, S. (2018). Design Thinking en el proceso de enseñanza aprendizaje. Tesis de Maestría, Universidad de Guayaquil). <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35348>

González Bañales, D. (2016). Aplicación de técnicas de Design Thinking y metodologías ágiles en procesos de investigación cualitativa. – Casos con tesis doctorales. Instituto Universitario Anglo Español (Ed.) https://www.researchgate.net/publication/322315570_Aplicacion_de_tecnicas_de_Design_Thinking_y_metodologias_agiles_en_procesos_de_investigacion_cualitativa_-Casos_con_tesis_doctorales

Danel, O. (10 de Abril de 2016). Gestion del proceso de enseñanza enseñanza- aprendizaje en la educacion superior. Universidad de Ciencias Médicas de la Habana (Ed.). <file:///Users/macbookair/Downloads/Gestindelprocesodeenseanzaenseanza-aprendizajeenlaeducacionsuperior.pdf>

Hernando, A. (2015). Viaje a la escuela del silgo XXI. Madrid: Fundación Telefónica (Ed). <file:///Users/macbookair/Downloads/viaje-interactivo-18-01-16.pdf>

Lau Carrillo, L. A. (2018). El Design Thinkig y la Creatividad en los estudiantes del curso taller de diseño III de la carrera de diseño de interiores en la Escuela Superior Técnica de Lima. (Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica del Perú). http://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/UTP/2812/1/Luis%20Lau_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf

Manchego, X. (2018). Calles para vivir. El design thinking aplicado en las calles para recuperar su valor como espacios públicos. (Tesis de Mestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/12095>



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL

I GENTE "A RAYAS" |



HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA FAVORECER EL AUTOCONOCIMIENTO EN LA FORMACIÓN PEDAGÓGICA

Docente: Alejandro Gallardo



RESUMEN

En el contexto de una formación profesional exclusivamente virtual a causa de la emergencia sanitaria, surge la problemática de favorecer la motivación y participación en un módulo centrado en competencias genéricas, que enfatizan el autoconocimiento y la educación emocional como parte de la vocación pedagógica. Para resolver esta situación, se plantea la utilización de herramientas virtuales, principalmente basadas en una bitácora digital, que se complementa con otros recursos como elaboración de videos, utilización de Jamboard, plataformas como menti.com y otras, obteniéndose logros muy destacados en cuanto a motivación, participación, compromiso y perseverancia en las actividades, alcanzando un clima de expresión y confianza, con una muy buena evaluación de la iniciativa.

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

a la Experiencia



Desde hace varias décadas se trabaja en la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas puestas al servicio de la educación, lo que lleva a una revisión de los procesos de enseñanza y aprendizaje tradicionales, y un desafío para el rol docente (Almirón y Porro, 2014).

Esto ha representado un desafío sin precedentes, ya que la mayoría de los profesores tuvimos que generar nuestros propios aprendizajes para trabajar en entornos virtuales y, a la vez, fuimos los responsables de enseñar a nuestros estudiantes a manejarse en ese espacio (Bonilla-Guachamín, 2020), transitando de un modelo presencial, muy arraigado y de larga data en nuestro quehacer, a un escenario de enseñanza basado en videoconferencias y comunicación digital. Esta situación se reviste de mayor complejidad en el caso de módulos de formación profesional basados en competencias genéricas, más ligados a un trabajo presencial cara a cara, que dada la situación contextual, debieron incluir formas virtuales claras para monitorear y evaluar los aprendizajes que los estudiantes aplican en la resolución de problemas ligados a su desarrollo personal y profesional (Santos-Trigo, 2020)



PROBLEMÁTICA *a Resolver*



En el caso del módulo “La persona y la escuela”(TIFP1), en el que se desarrolló esta experiencia, está enfocado esencialmente en la temática de educación emocional, intentando promover y fortalecer las competencias socio-emocionales necesarias para el desempeño docente, lo cual había sido un gran desafío en versiones anteriores con sesiones presenciales y aparecía con proyecciones poco auspiciosas en un contexto de virtualidad, considerando dos grandes problemas: la escasa participación en cuanto a opiniones de los(as) participantes y la resistencia a compartir impresiones, dado lo personal y “privado” de algunos aspectos a señalar.

Apuntado a intentar resolver estas problemáticas, se decidió implementar la utilización de una bitácora personal virtual en Google Drive, para que cada estudiante pudiera escribir sus impresiones libremente, resguardando su privacidad, entendiendo la Bitácora como cuaderno de notas o trabajo donde el estudiante reportaba sus experiencias de aprendizaje en escenarios presenciales; ahora se transforma en una bitácora digital que puede compartir por medio de una plataforma digital (Santos-Trigo, 2020). Además se complementó con la utilización de otros recursos como e-aula, menti.com, Jamboard y elaboración de videos.





EXPERIENCIA

El módulo EPB 1431 La persona y la Escuela, es el primer nivel formativo en los Talleres Integrados de Formación en la Práctica (TIFP) en la carrera de Pedagogía en Educación Básica y declara como Unidad de Competencia General que el futuro docente Analiza sus propias condiciones personales que le permitan desarrollar su autovaloración y habilidades sociales vinculándolas con la vocación profesional para la construcción progresiva de su ser profesional, alcanzándose este propósito a través de las siguientes subcompetencias:

Desarrolla una adecuada conciencia y valoración de sí mismo(a), evidenciando una imagen positiva de sus capacidades y habilidades como profesional en formación.

Desarrolla habilidades sociales que le permitan relacionarse, expresar los propios sentimientos e ideas, cooperar y trabajar en equipo en forma asertiva y respetuosa.

Analiza los elementos de la vocación profesional docente en relación con los desafíos del entorno educativo para la construcción progresiva de su ser profesional.



En los años anteriores, para el desarrollo de estas competencias se trabajaba con una metodología experiencial, normalmente en espacios abiertos para experimentar las vivencias y promover reflexiones que los estudiantes volcaban en su bitácora.

Con el fin de abordar la problemática surgida, en esta nueva situación virtual, inicialmente se creó una carpeta para cada estudiante en Google Drive, en cuyo interior se presentó un modelo de bitácora, que cada uno(a) reestructuraba según sus gustos. Se proporcionó el link para compartir a cada participante y se solicitó que anotaran sus impresiones ante cada una de las actividades realizadas, además de elaborar algunos materiales (presentaciones, infografías y videos creados por el profesor).

Con el fin de abordar la problemática surgida, en esta nueva situación virtual, inicialmente se creó una carpeta para cada estudiante en Google Drive, en cuyo interior se presentó un modelo de bitácora, que cada uno(a) reestructuraba según sus gustos. Se proporcionó el link para compartir a cada participante y se solicitó que anotaran sus impresiones ante cada una de las actividades realizadas, además de elaborar algunos materiales (presentaciones, infografías y videos creados por el profesor).

La primera dificultad fue motivar la confianza para que los(as) estudiantes efectivamente anotaran sus impresiones y fueran profundizando en su análisis. Esto se logró al demostrar que nadie podía acceder a una bitácora que no fuera la propia, y que solamente el profesor revisaba, retroalimentaba y estimulaba sus reflexiones.



En estas imágenes se visualizan dos ejemplos de portadas de bitácoras estructuradas por los participantes en la experiencia

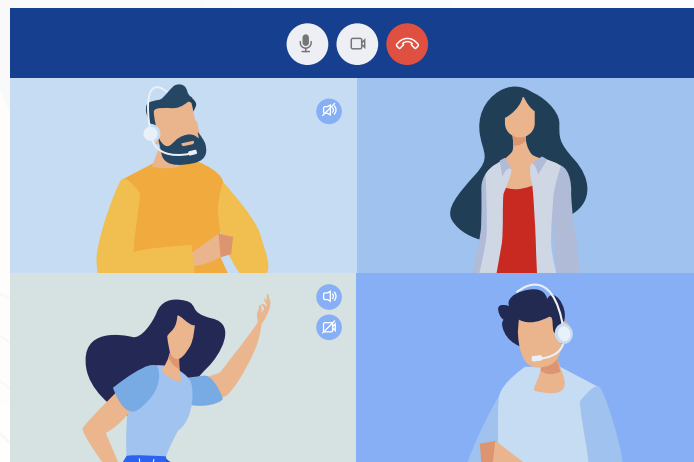
El segundo desafío estuvo referido a motivar la participación, asociado a aspectos como autonomía, trabajo sistemático y compromiso, para lo cual fue necesario elaborar materiales que estuvieran alojados en la página del curso en e-aula, algunos de ellos utilizados sincrónicamente en las sesiones de clases (por ejemplo Jamboard y menti.com) y otros correspondientes a aspectos complementarios que pudieran ser revisados asincrónicamente.



REGISTRO AUDIOVISUAL 

Para el desarrollo de las primeras actividades del módulo, se grabaron pequeños videos utilizando la plataforma Zoom, cuyos links quedaban posteriormente alojados en la plataforma del curso, lo que permitía volver a poner en práctica las sugerencias.

En el amplio marco del autoconocimiento, esta actividad invita a una experiencia de conciencia corporal para promover el bienestar. Se va guiando a los(as) estudiantes con algunas indicaciones y luego se reflexiona sobre las implicancias de la experiencia.



Posteriormente, avanzando en el desarrollo del módulo, se comenzó a utilizar Adobe Spark para la elaboración de estos videos, con los cuales se mantuvo la metodología de trabajarlos en las sesiones presenciales y dejarlos alojados en e-aula para su revisión.

Se trabajó este recurso para reforzar aspectos referidos a las características personales y la identidad, asociados a su vez con la conciencia y valoración personal que se intenta promover como parte de las subcompetencias del módulo.



REGISTRO AUDIOVISUAL 

Como una forma de hacer más interactivas las actividades sincrónicas, también se trabajó con la herramienta de la nube de palabras en www.menti.com



Se invitó a los(as) estudiantes a anotar los conceptos asociados al bienestar, para posteriormente reflexionar en relación a los conceptos que aparecen, cuáles más destacados, cuáles habría que potenciar más, implicancias en lo personal y profesional.

También se utilizó la herramienta Jamboard, de manera sincrónica para recoger las primeras impresiones y de manera asincrónica, para permitir un trabajo con mayor dedicación de tiempo para una reflexión más profunda.



En este caso los(as) estudiantes, utilizando etiquetas, completaban la línea de tiempo con la información que estimaran pertinente, para luego anotar sus reflexiones en la bitácora personal digital.



RESULTADOS



Desde el punto de vista cuantitativo, se obtuvieron muy buenos resultados, considerando que todos los participantes en la experiencia aprobaron el módulo con promedios finales entre 6,0 y 7,0. Se comprobó un creciente grado de participación e incluso con un nivel de profundización en el autoanálisis mayor que el obtenido en versiones anteriores de tipo completamente presencial

Desde el punto de vista cualitativo, aunque ya se utilizaba una Bitácora en formato papel en las versiones

anteriores presenciales, los resultados obtenidos en esta situación virtual fueron notoriamente mejores, con un mayor nivel de expresión y de profundización, también con una mayor creatividad en la estructuración y desarrollo del proceso, lo que se visualiza en los ejemplos de reflexiones elaboradas en las bitácoras digitales, evidenciando cómo los(as) estudiantes iban anotando sus impresiones, proyectando sus reflexiones y proponiendo alternativas de acción desde lo personal y profesional.



Este es un ejemplo de reflexión elaborada en relación a temáticas referidas al autoconocimiento, conciencia y valoración de sus características personales.



En este caso se nota un muy buen aprovechamiento del recurso, evidenciando la disposición a compartir aspectos muy personales, con un nivel de expresión y una confianza que hace destacar como un logro el clima de trabajo obtenido.

El material elaborado, principalmente videos de corta duración fueron muy bien acogidos, en especial porque les permitía su revisión de acuerdo a los tiempos e intereses personales, así como la implementación de acciones y sugerencias en los tiempos más adecuados según la propia programación de los(as) estudiantes.





PROYECCIONES *y Recomendaciones*



Esta experiencia abre hacia una posibilidad exitosa de trabajar competencias genéricas, con la utilización de herramientas virtuales, considerando aspectos socioemocionales, actitudinales y valóricos, que son complejos de incorporar en un proceso sistemático. Se evidencia la transición de una situación en la que la participación y expresión eran muy bajos o inexistentes, a una de clara motivación y compromiso con las actividades. La utilización de herramientas virtuales, complementando la utilización de e-aula con la implementación de otros recursos como la Bitácora digital en Google Drive, la utilización de Jamboard o la elaboración de videos cortos con ejercicios de reflexión y toma de conciencia corporal, ayudaron en gran medida al logro de los objetivos del módulo, por lo que es ampliamente recomendable su incorporación en las dinámicas de trabajo habituales con nuestros estudiantes, quienes a la luz de las evidencias reaccionan muy favorablemente, aumentando su motivación y participación en las actividades.

En relación con aspectos pedagógicos, esta iniciativa ha permitido abordar la brecha existente entre trabajar cara a cara con los estudiantes y el tener que diseñar e implementar tareas en línea no solamente enfocados en guiar a los estudiantes en la construcción de conocimiento, sino también en el monitoreo, evaluación y acompañamiento de los futuros profesores, donde lo virtual ya no es el complemento de la presencialidad.

Como aprendizaje, desde el punto de vista de la docencia en Educación Superior, demuestra que en la utilización de herramientas virtuales es necesario asumir una postura flexible para la contención, orientación, guía y empatía, estando atento al avance del estudiante, escuchar sus dificultades y problemas que pudiera tener para motivar a la expresión de sus sentimientos en búsqueda de una ruta para la resiliencia, recordando que en situaciones complejas como las que hemos vivido, el papel del docente es de guardián de la esperanza de la evolución de la educación (Villafuerte et al., 2020)



BIBLIOGRAFÍA

Almirón, M. E., y Porro, S. (2014). Los docentes en la Sociedad de la Información: reconfiguración de roles y nuevas problemáticas. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, (19), 17-31. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4794547>

Bonilla-Guachamín, J. A. (2020). Las dos caras de la educación en el COVID-19. *CienciAmérica*, 9(2), 89-98. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i2.294>

Santos-Trigo, M. (2020). Bitácora digital y oportunidades de aprendizaje. *Revista C2 Revista Ciencia y Cultura*. <https://www.revistac2.com/bitacora-digital-y-oportunidades-de-aprendizaje/>
Villafuerte, J., Bello, J., Cevallos, Y., y Bermello, J. (2020). Rol de los docentes ante la crisis del COVID-19, una mirada desde el enfoque humano. *REFCaE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 8(1), 134-150.

<http://www.refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3214>



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
**INNOVACIÓN
DIGITAL**

PROCESFOLIO:

ESTRATEGIAS CREATIVAS

Valentina Mánquez Hidalgo
Camila Vera Salinas

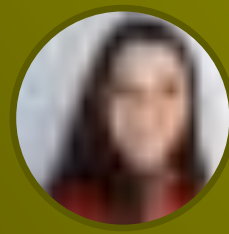


Holaa! Soy Valentina Mánquez
Hidalgo y tengo 26 años



¡Bienvenido @s!
Yo soy Camila Vera Salinas y tengo 23
años

En este sitio conocerás nuestros Diseños de innovación
Pedagógica



PANDEMIA Y CREATIVIDAD: UNA OPORTUNIDAD DE EVIDENCIAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Docentes: Karen Cuevas Solís, Rocío Alata Pérez,
Yoselin Becerra Huerta & Valentina Mánquez Hidalgo

RESUMEN



Enfrentar la pandemia y el cambio de los quehaceres de la vida, no fue fácil para la humanidad. En la educación, comenzaron a afectarse los procesos de enseñanza aprendizaje, los cuales abruptamente tuvieron que migrar a modalidades virtuales en contexto de confinamiento y con un sinnúmero de complejidades. Este contexto no dejó de ser una oportunidad para generar espacios creativos que inviten a la innovación de la enseñanza en los futuros docentes de Pedagogía de biología y ciencias, implementando la evaluación del proceso mediante una estrategia denominada Procesfolio (evaluación de proceso por competencias) la cual se pudo materializar en la plataforma Google Site.

RESUMEN



INTRODUCCIÓN

a la Experiencia

Desde el inicio del año 2020 el mundo se ha tenido que enfrentar y responder de modo urgente a una nueva situación, la pandemia, el confinamiento y la imposibilidad de vivir los procesos de enseñanza y aprendizaje en centros educativos en todos los niveles. Estos aspectos han duramente mostrado las profundas carencias e inequidades del sistema educativo chileno, evidenciando de modo urgente la necesidad de un cambio en los procesos de formación de las y los futuros docentes del país, se necesita una revolución que permita adecuar modelos de enseñanza coherentes con lo que científicamente se sabe sobre el aprendizaje, y desde ahí cobra sentido el uso adecuado de determinadas, y muy útiles, herramientas tecnológicas (Porlán, 2020).

Hoy nuestros niños, niñas, adolescentes y futuros profesionales no requieren una enseñanza basada en la transmisión y recepción de conocimientos, ya sea en un espacio presencial o virtual. Esto conlleva necesariamente a ser capaz de reconocer problemáticas que son amplias, sociales y culturales, tanto para distinguir cuestiones de naturaleza científica, cómo demostrar habilidades o actitudes científicas, y que desde la perspectiva de la alfabetización científica crítica es fundamental que las y los ciudadanos cuenten con información válida para la toma de decisiones o bien para la generación de acciones dentro de una comunidad (Sjöström, 2019). Elementos medulares y coherentes con las actuales exigencias de la sociedad del conocimiento y las habilidades para el siglo XXI, en donde el eje se enfatiza en la formación de ciudadanos críticos. Lo anterior conlleva el desarrollo de los procesos creativos participativos, sosteniendo la creatividad como un proceso socialmente distribuido y participativo y no como una capacidad individual (Clapp, 2018).

En el ámbito educativo, se ha intentado numerosas veces poner de manifiesto el aprendizaje asociado con el proceso de desarrollo de la idea creativa, donde la relevancia se encuentra en el proceso de construcción

más que en el producto creativo o innovador en relación al contexto en el cual se presenta. Tradicionalmente se han utilizado portafolios en donde las y los estudiantes muestran resultados finales de sus trabajos. Tomando las ideas de Gardner (1996) y otras investigaciones los procesfolios enfatizan la naturaleza interactiva del desarrollo de la idea al incluir la multitud de borradores que los estudiantes generan al desarrollar y refinar una idea a lo largo del tiempo, la cual muchas veces logra ser creativa y permite construir la "Biografía de la Idea". Este aspecto se torna relevante ya que la Creatividad Participativa, permite combinar la acción individual con los modelos socioculturales de la creatividad, subrayando las transformaciones de los roles que las personas desempeñan. Al sugerir que la creatividad es un proceso en el que se puede participar de diferentes modos, el nuevo marco participativo de la creatividad abre la puerta a la participación en la invención y en la innovación a la práctica de cada día, contrariamente a las características extraordinarias del proceso de generación de la idea que favorecen los modelos de la creatividad más centrados en la eminencia y genialidad. Es por esto que esta visión de la creatividad participativa sugiere que las ideas son al mismo tiempo el qué y el dónde de la creatividad, lo que permiten la evolución de una idea con el paso del tiempo. El cuándo de la creatividad es el arco de tiempo más largo en que tiene lugar la evolución de una idea creativa que cambia constantemente (Clapp, 2018). Para enfrentar la inesperada virtualidad la estrategia del procesfolio se torna una herramienta valiosa ya que permite la interacción y la visibilización de la evolución de las ideas creativas, generando la interacción entre las y los estudiantes y los docentes, aspecto que es considerado relevante en las y los docentes efectivos (Walker, 2008). Otro aspecto relevante son los procesos de retroalimentación que las y los estudiantes pueden recibir de los docentes y la colaboración entre ellos en donde se ha considerado la herramienta de Google Site, la cual surge como aplicación online gratuita creada en el año 2008 por la empresa estadounidense Google (Dávila &

& Gutiérrez 2019), en donde se facilita el trabajo colaborativo, además de ofrecer un repositorio online del proceso de innovación, de este modo se presenta la posibilidad de editar conjuntamente cada una de sus páginas del Site, edición que es fácilmente evaluable al contar con un historial que permite visualizar la evolución de las ideas creativas desarrolladas por las y los estudiantes, materializando la "Biografía de la Idea". Dávila & Gutiérrez (2019) reconocen tres

características destacadas de Google Site: 1) permite uso colectivo; 2) interface intuitiva; 3) posibilita la escritura y la integración de materiales multimedia de forma fácil e intuitiva, a la vez que posibilita el carácter abierto y gratuito de la herramienta. Por lo que fue considerado especialmente adecuado para la creación colectiva de procesofolio que sustentan la innovación educativa y la creatividad participativa en contexto de virtualidad.





PROBLEMÁTICA *a Resolver*

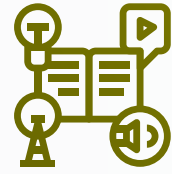
La Organización Mundial de la Salud (OMS) declara el 11 de marzo de 2020 que el brote de coronavirus COVID-19 se había convertido en una pandemia global (Cucinotta & Vanelli, 2020). Desde ese momento el mundo y la vida cotidiana de las sociedades sufrieron un obligatorio cambio, las condiciones de confinamiento forzoso, distanciamiento social y paralización de actividades, afectaron severamente la vida de la humanidad. Por supuesto que la educación superior, no fue la excepción por lo que surgieron interrogantes: ¿Fomentamos la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto de pandemia?, ¿Es posible visualizar

una enseñanza virtual sincrónica y asincrónica en un ambiente desafiante y atractivo para las y los estudiantes universitarios?, ¿los estudiantes de pedagogías cuentan con herramientas para la innovación en la enseñanza en el contexto de confinamiento?. Las interrogantes, obligaron a repensar la enseñanza en tiempos de confinamiento, aspirando a la generación de ambientes educativos activo y modificantes (Sandoval, 2017), capaces de reconocer y valorar la creatividad participativa, como un ámbito del aprendizaje valioso y relevante, que pueda ser sistematizado los procesos de creatividad participativa.



REGISTRO AUDIOVISUAL 



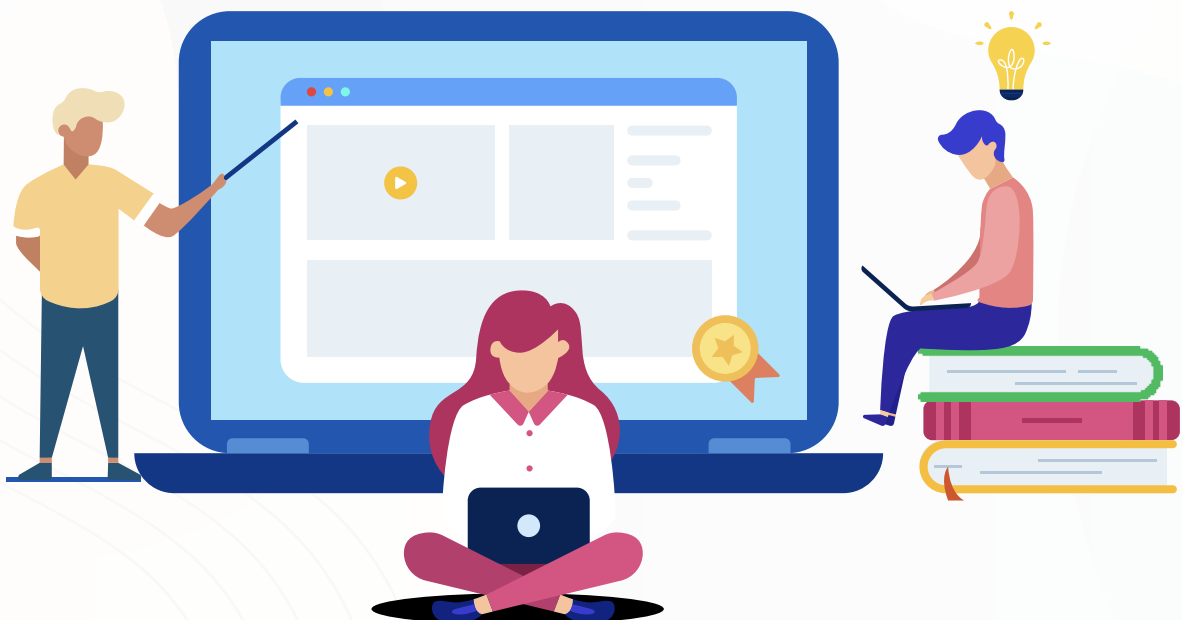


EXPERIENCIA

La Universidad de Playa Ancha, en su formación de profesores de biología y ciencias y en el módulo de “Estrategias Creativas de Enseñanza y Aprendizaje”, el cual tiene busca desarrollan aspectos que permitan a las y los futuros docentes innovar y en el mejor de los casos llegar a la elaboración de un plan o actividades de innovación pedagógica asociadas que permita mejorar la enseñanza de las ciencias. Dentro de este contexto surgen la problemática de ¿cómo acompañar desde la virtualidad el proceso de enseñanza y aprendizaje creativo participativo?. Esto condujo a desafiar y acompañar a los estudiantes de Pedagogía en Biología en Ciencias a innovar en la enseñanza de las ciencias en contexto de confinamiento, experimentando el concepto de creatividad participativa. Para esta implementación se utilizó como herramienta la plataforma Google Site, la cual resultó bastante accesible y generó una vinculación natural entre las interacciones de las y los estudiantes y la docente, sobre todo porque les permitió descubrir una nueva forma de aprender y generar procesos creativos en forma colectiva, coherentes con la visión de la creatividad participativa.

Con la plataforma Google Site, se creó una web que contiene el procesfolio digital de su plan o actividades innovadora para la enseñanza de las ciencias. De esta forma las y los estudiantes fueron capaces de crear un Site, realizar actividades en ellas, establecer preguntas generadoras sobre un tema interés y diseñar actividades innovadoras para el contexto de confinamiento.

El proceso evaluativo tenía como eje central la retroalimentación, aspecto esencial en el aprendizaje, el cual era plasmado en cada Google Site. La evaluación se centró en el monitoreo del desarrollo de las competencias del cursos concebidas desde su tridimensionalidad planteada en el desarrollo de competencias asociadas al conocimientos, las habilidades y las actitudes, las cuales eran evaluadas en distintos momentos del proceso según, en donde el foco era evidenciar y retroalimentar la movilidad del desarrollo de las competencias. De este modo las y los estudiantes se nutrían y tomaban decisiones frente a la construcción de su innovación creativa.



RESULTADOS



Durante el segundo semestre 2021 las y los estudiantes del curso de “Estrategias Creativas de Enseñanza Aprendizaje” realizaron sus procesfolios en plataforma Google Site, en donde se pudo plasmar los diversos procesos vivenciado por las y los estudiantes, cómo se muestra en los siguientes ejemplos:



LINK DE ACCESO [🔗](#)

Se aplicó una pauta que evidencia el desarrollo de la tridimensionalidad de la competencia, logrando retroalimentar el proceso, evaluar y calificar la innovación pedagógica en relación a la movilidad evidenciada por cada durante el desarrollo del módulo. Finalmente una vez transcurrido dos meses del cierre del módulo se aplicó una encuesta de percepción a las y los estudiantes para que evaluaran el proceso vivenciado en el módulo. Dicha encuesta se analizó levantando categorías emergente, generando tres grandes dimensiones, con sus respectivas categorías, las cuales se diagraman en tres mapas de palabras, que representan a tres grandes dimensiones, en donde las categorías que presentan mayor tamaño, equivalen a una mayor frecuencia en las respuestas de las y los estudiantes.

DIFICULTADES PARA LA INNOVACIÓN EN EL CONTEXTO DE PANDEMIA

Esta dimensión se componen de varias categorías siendo la más relevante los aspectos asociados al estrés que genera el confinamiento, como se muestra en la figura 1 y se evidencia desde la siguiente cita.

"Estar desde un espacio cerrado físicamente, me costó ponerme en otras situaciones físicas como una sala de clase, para lograr identificar un problema real"

(estudiante de Pedagogía en Biología, 2020)



Figura 1: Mapa de palabras dificultades para innovar en contexto de Pandemia.

VISIÓN SOBRE LA ESTRATEGIA DE PROCESFOLIO

desde el punto de vista de las y los estudiantes, destacan categorías con asociadas a la "libertad", aspecto que reconocen en el poder plasmar su proceso sin mayores estructuras y limitantes, como se ejemplifica en la siguiente cita.

"Lo que más destaco es la libertad que la profesora nos otorgó para la construcción del procesfolio, no hubo límites sino, todo lo contrario, podíamos agregar todo lo que nos pareciera interesante y tuviera que ver con el plan de innovación"

(estudiante de Pedagogía en Biología, 2020).

En menor medida se reconoce al procesfolio como una herramienta metodológica que permite superar las dificultades, muchas veces conectados con los procesos de retroalimentación, como se muestra a continuación.

"Destaco la alianza que tuvimos que enfrentar con el contexto online, dejando de lado el pensamiento como "dificultad" si no, como herramienta. Y bajo esa idea, acoplarnos al uso de tecnologías, app, etc".

(estudiante de Pedagogía en Biología, 2020).

En la figura 2 se diagrama el mapa de palabras que muestra las categorías emergentes asociadas a la dimensión de la estrategia del Procesfolio.



Figura 2: Mapa de palabras visión sobre la estrategia de Procesfolio.

las y los estudiantes destacan aspectos asociados al fácil acceso que permite esta plataforma para trabajar en la elaboración de sus procesfolio, reconociendo su flexibilidad y relevando los procesos de retroalimentación, las categorías emergentes se muestran en la figura 3.

"Google Site tiene un gran potencial en términos formales. Por ejemplo, me permitió incorporar aspectos estéticos y de diseño haciéndolo más atractivo para captar el interés de las/os visitantes del sitio web"
(estudiante de Pedagogía en Biología, 2020).

"Me pareció una forma muy innovadora, ya que la profesora tenía un acceso directo y podía retroalimentar el proceso e invitarnos a innovar"
(estudiante de Pedagogía en Biología, 2020).

VISIÓN SOBRE HERRAMIENTA GOOGLE SITE



Figura 3: Mapa de palabras visión sobre herramienta Google Site.

Finalmente el proceso de las y los estudiantes fue sistematizado y calificado en relación a la movilidad del desarrollo de las competencias y sub competencias del módulo, como se muestra en el siguiente link.

LINK DE ACCESO [🔗](#)



PROYECCIONES



Esta experiencia formativa permite registrar mediante la estrategia del Procesfolio el diseño de una actividad de innovación o de un plan de innovación pedagógica. Además de elementos desarrollados por las y los estudiantes en relación a las competencias del módulo que abraza su tridimensionalidad, asociadas al conocimiento, habilidad y actitud, este último punto también se registra en el processfolio, permitiendo desarrollar y evidenciar la actitud de los estudiantes en contexto de confinamiento por pandemia, sus dificultades frente a la innovación y la relevancia de la creatividad en los procesos de enseñanza aprendizaje de las ciencias. Gracias al uso de esta herramienta se logran evidenciar el proceso del desarrollo de la competencia en sus diversos grados, los cuales fueron plasmado de modo muy libre en la plataforma Google Site, lo que se proyecta como como elementos que potencia el aprendizaje y que responde a diferentes razones, inquietudes, motivaciones y posiciones que pueden abordar problemáticas reales y atractivas para las y los estudiantes. La forma en la que construye el procesfolio interroga, activa y cuestiona las ideas y estereotipos previos que presentan las y los estudiantes, mostrando la construcción de un conocimiento participativo y flexible, que insta a involucrarse e innovar, pudiendo extenderse a otros módulos en donde el proceso de enseñanza aprendizaje implique el visibilizar y dejar aparecer a las y los estudiantes en toda su posible integridad.



BIBLIOGRAFÍA

Clapp, (2018). La creatividad como proceso participativo y distribuido. Implicación en las aulas. Narcea SA de Ediciones, Madrid 2018. ISBN ePdf: 978-84-277-2432-7

Cucinotta, D., & Vanelli, M. (2020). WHO declares COVID-19 a pandemic. *Acta Bio Medica: Atenei Parmensis*, 91(1), 157. [10.23750/abm.v91i1.9397](https://doi.org/10.23750/abm.v91i1.9397)

Dávila, O. & Gutiérrez, C. (2019). Google Sites como herramienta didáctica online en el aprendizaje significativo del área de Ciencia, Tecnología y Ambiente en estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria (Google Sites as an online teaching tool for meaningful learning in the area of science, technology and environment in fourth grade students of secondary education). *Hamut'ay*, 6(1), 33-53. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1573>

Porlán, R. (2020). El cambio de la enseñanza y el aprendizaje en tiempos de pandemia. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad* 2(1), 1502. <https://orcid.org/0000-0003-2068-7092>

Sjöström, J. (2019). Didactic modelling for socio-ecojjustice. *Journal for Activist Science and Technology Education*, 10(1). <https://doi.org/10.33137/jaste.v10i1.32916>

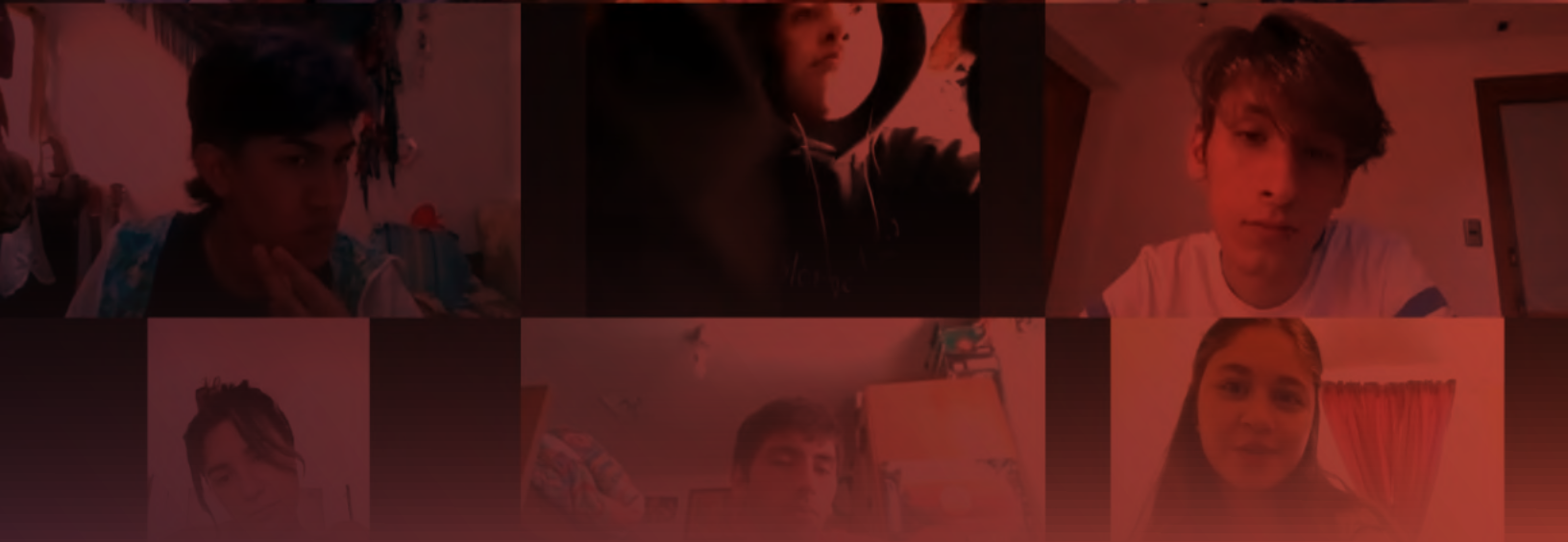
Sandoval, E. (2017). El docente como mediador emocional y cognitivo de jóvenes en contextos vulnerados: Tensiones y desafíos para la transformación de la práctica pedagógica. Facultad de Filosofía Y Humanidades (Doctoral Dissertation, Universidad Austral De Chile). <http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2017/egs218d/doc/egs218d.pdf>

Walker, R. (2008). Twelve Characteristics of an Effective Teacher: A Longitudinal, Qualitative, Quasi-Research Study of In-service and Pre-service Teachers' Opinions. *Educational Horizons*, 87(1), 61-68. Retrieved April 1, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/42923744>



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL



TALLER PROPEDÉUTICO DE TEATRO

Docentes: Solange Durán Elicer
Marcelo Islas Mazzola
Jenny Pino Madariaga

RESUMEN



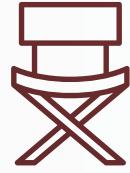
Este artículo explora la naturaleza y la implementación del Taller Propedéutico de Teatro de la Universidad de Playa Ancha, así como sus posibilidades educativas para acceder a cursos de artes escénicas de manera interdisciplinaria ayudando de esta forma al mejoramiento de los procesos cognitivos, el desarrollo de las habilidades y talentos del ingresante.

"Hay que tener en cuenta que no hay manera más eficaz y poderosa para aprender algo, que enseñarlo"
Mauricio Kartun

"El sentido de preguntar consiste precisamente en dejar al descubierto la posibilidad de discutir sobre el sentido de lo que se pregunta"
Han Georg Gadamer

RESUMEN

CONCEPTO

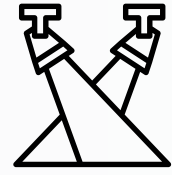


Una propedéutica es la introducción a un conjunto de saberes y disciplinas que hace falta conocer para prepararse para el estudio de una materia.



LUGAR HISTÓRICO

Cultural del Teatro



El teatro, reflejo de su propia comunidad, de su problemática, de sus anhelos, fue, es y ser la respuesta estética por la cual los seres humanos se muestran e interpelan, modificando así, pautas de conducta y hábitos culturales anquilosados.

El teatro orienta el proceso pedagógico partiendo de la realidad concreta en que ese individuo vive y trabaja. Considera el contexto histórico, ya que el hombre se supera actuando sobre la realidad que lo rodea: al transformarla se transforma a sí mismo. Sabemos que la realización individual no puede darse al margen de una estructura social y económica que la posibilite, para no caer en idealismos educativos. Por eso creemos que el teatro debe responder a las necesidades de identificación y crecimiento de los destinatarios, colaborando en los descubrimientos con propuestas que, en sus contenidos y adecuada resolución estética, los identifique con sus conflictos y realidades culturales.

Sabemos que los métodos de aprendizaje teatral despiertan renovadas actitudes en las personas. Se puede comprobar el notable efecto sobre la calidad de vida de muchos de los que participan en un aprendizaje de este tipo. Valores muy estimados socialmente, como un amplio conocimiento de sí mismo y de la realidad, el desarrollo de la sensibilidad, de la confianza, de la libertad, de la comprensión, son valores fundamentales que se cultivan a través del aprendizaje teatral. El gran valor del aprendizaje teatral que se imparte en la Carrera de Teatro tiene presente al individuo completo, trabaja con la integridad del individuo, busca ese funcionamiento armónico de cuerpo, mente y emociones. El teatro se ofrece como una vía óptima para la recuperación de la integridad de la persona desde lo dramático y comunicacional.



PROBLEMÁTICA *a Resolver*



DESAFÍO PEDAGÓGICO DE LA PANDEMIA

Sin dudas, el aislamiento social, preventivo y obligatorio y, por ende, la imposibilidad del inicio del ciclo lectivo en forma presencial obligó a repensar las prácticas áulicas. Como docentes formados en las Artes Escénicas somos conscientes de la necesidad de estar y convivir cara a cara con la gente. Esto es precisamente, lo que no pudimos realizar. Pero también creemos en la necesidad de mantener abiertos los canales de comunicación existentes y generar nuevos que nos vinculen.

En tiempos de aislamiento físico por el COVID19, nuestro campo educativo-cultural ha logrado reinventarse gracias a su capacidad creativa para elaborar estrategias destinadas a pensar, informar, sentir y entretener a la población que debe quedarse en casa para frenar el avance del contagio.



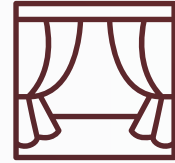
DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA QUE TUVO QUE ENFRENTAR

Generamos un programa de índole artístico y educativo que apuntaba a acortar la distancia física, generando así la propuesta del Taller Propedéutico de Teatro virtual, no presencial, pero considerado por nosotros conceptual y vivencial.

Nos propusimos que las personas participantes del Taller logran enriquecerse en forma personal, adquiriendo herramientas para mejorar su calidad de vida cotidiana tanto en sus vínculos particulares como en el ámbito profesional del teatro.

Cada clase que dimos comprendía una parte teórica más bibliografía con textos de nuestros referentes del área de la actuación, del área corporal y del área de la voz; más consignas y ejercicios para realizar. También acompañamos con soporte audiovisual.

Semanalmente resultaron encuentros de producción creativa en los cuales pudimos transmitir nuestra experiencia y conocimiento de esta herramienta que apreciamos y en la que creemos con amor y pasión.



EXPERIENCIA

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Es necesario decir que no existe una única metodología para la formación teatral que se realiza con grupos. Sin embargo, hay metas y objetivos básicos que el aprendizaje teatral debe cubrir. Lo que expondremos a continuación son los referentes teóricos de nuestro trabajo:

La formación por competencias, cuya metodología tiene se define por implicar la demostración del Saber (conocimientos) el saber Hacer (habilidades) y las Actitudes (ser y convivir).

La interdisciplinariedad: Se define como la cooperación entre disciplinas alrededor de un objeto de estudio. Nuestra propuesta es que el método a utilizarse sea interdisciplinario, dada la diversidad de elementos técnicos, temáticos y conceptuales que coadyuvan en un mismo tiempo y espacio para hacer posible la formación teatral.



RESULTADOS



La educación teatral se refiere al proceso de enseñanza-aprendizaje que acerca al estudiante a los conocimientos que subyacen en una representación dramática para comprender las razones que hacen posible ese sistema, así como la introducción al juego simbólico, actividad nuclear que permite el surgimiento de la ficción a través del uso extra-cotidiano que le da a su cuerpo y a su voz.

Siguiendo las líneas descritas ut supra, nuestra experiencia fue sumamente enriquecedora, ya que se generó una sinergia entre las tres disciplinas: Actuación-Voz-Movimiento, con el objetivo de lograr virtualmente una experiencia formativa en los estudiantes inscritos en el Taller Propedéutico de Teatro. Nos propusimos utilizar la tecnología zoom para impartir las respectivas clases, generando contenidos pedagógicos adaptados para realizar en pantalla y fuera de ella. El objetivo: integrar el espacio individual y el grupal al mismo tiempo, mediante la estructura de ejercicios prácticos de voz, de movimiento y de actuación.





PROYECCIONES *y Recomendaciones*

...

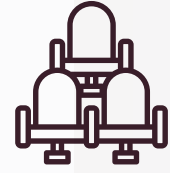
Desde nuestro punto de vista la experiencia formativa realizada demostró la posibilidad cierta de trabajar de manera remota con una experiencia física que habitualmente se imparte de manera presencial. Por lo tanto, nuestra segunda experiencia, en el año 2021, la realizaremos de la misma manera. Y si fuera posible combinaremos ambas formas, remota y presencial, como modo de otorgar a los alumnos la experiencia de la presencialidad, un elemento fundamental de la formación teatral.

Lo complejo que logramos solucionar, fue la integración grupal desde la virtualidad, generando actividades de acercamiento a través del ejercicio de la oralidad en el vínculo con los otros, como así también desde la corporalidad de cada estudiante como elemento propioceptivo a indagar, reflexionar y compartir con el grupo.

Los elementos que sobresalen como resultado de nuestra propuesta pedagógica desarrollada son los siguientes:

- 1- Tolerancia a la frustración**
- 2 - Curiosidad**
- 3 - Creatividad**
- 4 - Pensamiento crítico**
- 5 - Autoconfianza**
- 6 - Empatía**

El objetivo del Taller no es solamente enseñar a los estudiantes la disciplina artística, sino también a que se conozcan, se respeten ellos y a los demás, y de esa forma fomentar la tolerancia, la amistad y la cooperación en el trabajo como valores fundamentales que hacen a nuestra profesión como teatristas.



BIBLIOGRAFÍA

Dubatti, J., Introducción a los estudios teatrales, Libros de Godot, México, 2011.

Freire Paulo, Hacia una pedagogía de la pregunta, Ed. la aurora, Buenos Aires, 1986.

Gadamer, Hans G., Verdad y método, Ed. Sígueme, Salamanca, España, 2003.

Goleman, Daniel, La inteligencia emocional. Por qué es más importante que el cociente intelectual, Ed. Vergara, México, 2000

Johnstone, Keith, IMPRO: Improvisación y el teatro, Cuatro vientos editorial, Santiago, 1990.

Pavis, Patrice, Diccionario del teatro, Paidós, España, 1998.

Piaget, J., Siete estudios de psicología, Planeta, México, 1985.

Pichón-Rivière, Enrique, El proceso grupal, Nueva Visión, Buenos Aires, 1984.

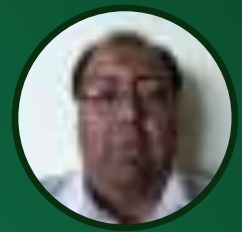
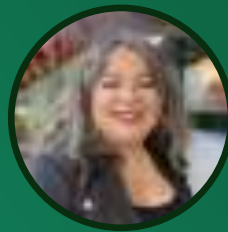
Serrano, Raúl, Tesis sobre Stanislavski, Escenología A.C., México, 1996.



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL

Tranque



RED COMUNITARIA INTERGENERACIONAL PARA LA PRODUCCIÓN DE HORTALIZAS EN ESPACIOS CONFINADOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA

Docente: Ximena Espinoza Ortiz,
Verónica Meza Ramirez, Javier Castillo Allaria

RESUMEN



Se aplicó un programa educativo on line orientado a la formación de competencias para el cultivo confinado de hortalizas en comunidades de Puchuncaví, Quintero y Casablanca, para discutir estrategias de acción que permitan enfrentar las consecuencias económicas y sociales generadas por el covid 19, se definió metodologías activas cuantitativas, a través de desarrollo de talleres educativos on line mediante el uso de plataformas digitales como Google Meet, Classroom, Video Cápsulas, Google Drive, Hojas de Cálculo de Google, Google Docs, y además la incorporación de sistemas de medición digital como Arduinos y Sensores para la medición de variables ambientales. Como resultado a partir del logro de las competencias iniciales 16 alumnas permanecen en el curso desarrollando periódicamente las actividades, lo que demuestra fidelización de al menos el 56% del grupo del Rungue y 86% del grupo de Lo Orozco.

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

a la Experiencia

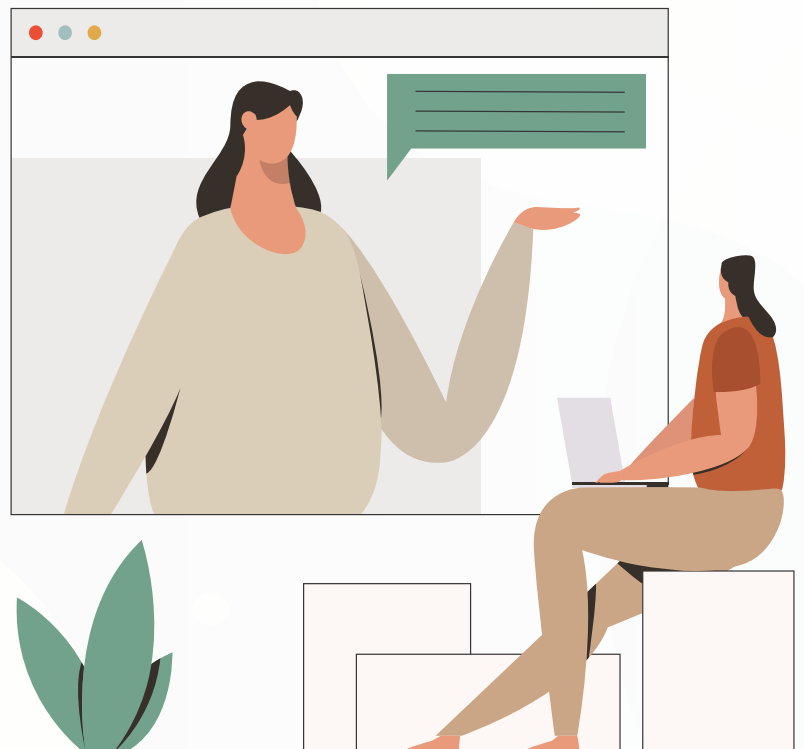


En Puchuncaví, Quintero-Ventanas, donde se ubica uno de los parques industriales más importantes de Chile, se presentan niveles significativos de contaminación por metales pesados. La intoxicación por metales pesados ha causado tragedias humanas graves y generalizadas a través de la cadena alimentaria (Wang et al 2021), (Darricau et al 2021), (Alengebawy et al 2021), (Chibuike y Obiora, 2014). Por otro lado en la localidad de Lo Orozco, las problemáticas están centradas en la sequía y las heladas, donde se observa una baja capacidad de coordinación y de trabajo de largo plazo entre los organismos del estado, las asociaciones de agricultores, centros de investigación y extensión, y otros usuarios de las aguas, pese a la existencia de conocimiento a nivel internacional que permitiría enfrentar esta problemática (Villena et al 2017). Por otro lado en los últimos años junto con la sequía en Lo Orozco, localidad de Casablanca, ha habido un incremento en la frecuencia y severidad de las heladas, con grandes pérdidas económicas para la industria vinícola, afectando igualmente a los trabajadores agrícolas, que ven mermadas sus oportunidades laborales (Pulgar, 2020).

En relación al contexto más específico en el cual se desarrolló la problemática de investigación se enmarca en varias situaciones que caracterizan el lugar y la vida de las mujeres. Lo primero se refiere a las cualidades propias de las mujeres, que tanto en El Rungue como en Casablanca, son personas adultas. En el Rungue, ellas cuentan con una escasa preparación en el uso de tecnologías, además parte de ellas no finalizaron la educación formal, sin embargo poseen experiencia en proyectos comunitarios. En el caso de Lo Orozco, todas cuentan con escolaridad completa y la mayoría son profesionales. Por lo anterior, el uso y disponibilidad de tecnologías, no fue un problema durante la ejecución de las actividades en dicho grupo.

A diferencia del Rungue, las mujeres de Lo Orozco no poseían experiencia en proyectos comunitarios.

En cuanto al empoderamiento y posicionamiento de las mujeres como lideresas en sus territorios, y el impacto de las acciones que ellas realizan, Díaz Pérez 2019 indican que, estos atributos permiten ir transformando la visión que la comunidad rural y la recuperación de saberes tradicionales a través del trabajo en las huertas de producción orgánica y la generación de alternativas para la soberanía alimentaria. Considerando lo anterior el problema a abordar en este proyecto fue: ¿Cómo elaborar un programa educativo on line orientado a la formación de competencias para el cultivo



En experiencias anteriores se desarrollaron tres proyectos: 1) Evaluación de S. neei en forma convencional y liofilizada sobre suelos contaminados (2017-2019), 2) Ingeniería de Invernaderos para el cuidado de recursos naturales (2019) y 3) Red intergeneracional de formación de competencias para el cultivo de hortalizas en espacios confinados (2020). Los proyectos del 2019 y 2020 contaron con la participación activa de las mujeres de la zona de sacrificio y en la localidad de Lo Orozco se desarrolló una primera intervención con metodologías activas en el año 2020 a partir del proyecto Red intergeneracional de formación de competencias para el cultivo de hortalizas en espacios confinados.

Se considera que tanto la contaminación compuesta por emisiones actuales y pasivos ambientales de 50 años, como la sequía y las heladas, más la brecha tecnológica y la falta de herramientas de organización, afectan el desarrollo y calidad de vida de las mujeres que viven en zonas de rurales, por esta razón fue relevante aplicar esta propuesta en tiempos de pandemia, ya que generó una participación activa de las mujeres, además del estudio de estrategias para el cultivo seguro de hortalizas en El Rungue, del estudio de métodos de cultivo que permiten el uso eficiente de los recursos en Lo Orozco y la cooperación intergeneracional.

DATOS DE LA CLASE/DATOS DEL PROYECTO	
ASIGNATURA/PROYECTO	Red comunitaria intergeneracional para la producción de hortalizas en espacios confinados en tiempos de pandemia.
OBJETIVO GENERAL	Aplicar un programa educativo on line orientado a la formación de competencias para el cultivo confinado de hortalizas en comunidades de Puchuncaví, Quintero y Casablanca, para discutir estrategias de acción que permitan enfrentar las consecuencias económicas y sociales generadas por el covid 19.
OBJETIVO ESPECÍFICO	1) Diagnosticar el nivel de competencias y necesidades de los y las residentes de las comunas afectadas para la producción de hortalizas, antes, durante y al final del desarrollo del proyecto. 2) Crear una red comunitaria de formación de competencias para la producción de hortalizas en espacios confinados en tiempos de pandemia.
Nº DE ESTUDIANTES	25 en total (18 en El Rungue y 7 en Lo Orozco)

PROBLEMÁTICA

a Resolver



El Rungue es una localidad cercana al centro industrial de Quintero-Ventanas, presente en la zona durante 50 años. Producto de esto el deterioro ambiental por la contaminación estaría presente en las matrices ambientales agua, aire y suelo, generando bioacumulación en la estrata herbácea y arbustiva de la zona, así como en los cultivos tradicionales, sumado a la afectación de salud de las personas especialmente de niños y ancianos ampliamente documentado. Por lo anterior se cree necesario generar aislamiento de la zona, surgiendo esta propuesta orientada a la producción de hortalizas en espacios confinados de forma segura en cuanto a la contaminación.

La junta de vecinos del Rungue, se encuentra a 11 km de la zona de concentración de Industrias denominada "Zona de Sacrificio" en la comuna de Puchuncaví y a 6 km del mar. De la totalidad de sus integrantes, 18 se inscribieron en la propuesta de intervención. Este grupo se caracteriza por ser muy activo en la presentación de proyectos adjudicables concretos. En su mayoría son mujeres que se ubican en un rango etario entre 30 a 70 años. Algunas participantes poseen escolaridad

completa en enseñanza básica y media, y sólo 4 de ellas tiene estudios superiores, sin conexión a internet salvo su celular. Pese a lo anterior la educación continua no es parte de los fondos externos, y por eso es interesante conocer esta iniciativa que permite de manera progresiva y con metodologías activas, adquirir conocimientos significativos que pueden ser usados en distintas problemáticas de su vida cotidiana.

La localidad de Lo Orozco, perteneciente a la comuna de Casablanca, se encuentra aproximadamente a 68 km de Santiago, se caracteriza actualmente por abastecimiento de agua a través de APR, una sequía prolongada evidenciada en el agotamiento del agua en los dos tranques cercanos como se aprecia en la figura 1, un cambio de uso del suelo de zona de bosque esclerófilo a venta de parcelas de agrado en sectores definidos pequeños. Otra característica es la presencia de heladas que afectan hasta el mes de octubre los cultivos. Las participantes como fue descrito en la introducción, son en su mayoría profesionales sin experiencia en organizaciones comunitarias, con distintos grados de desarrollo en cultivos u hortalizas.



Figura 1. Imagen de Tranques secos, en la localidad de Lo Orozco.

La Pandemia situación que afecta a ambas localidades obligó a la entrega y uso por parte de los participantes de chip de conectividad, el aprendizaje y uso de la suite de google, la medición y control de variables en forma remota a través de arduinos, la construcción en forma sistemática de los registros en bitácoras relacionadas con los cultivos de hortalizas, a partir de lo anterior los beneficios se relacionan con la observación y el análisis del propio proceso de cultivo de distintas hortalizas.

EXPERIENCIA *Formativa*



Se planteó estudiar la producción de hortalizas en espacios confinados en tiempos de pandemia, y sus efectos positivos en el medio ambiente y analizar especialmente la situación que ocurre en la zona de Puchuncaví-Ventanas y en la zona de Lo Orozco.

Para la realización de esto se definió el desarrollo de talleres educativos on line mediante el uso de plataformas digitales como Google Meet, Classroom, Video Cápsulas, Google Drive, Hojas de Cálculo de Google, Google Docs, y además la incorporación de sistemas de medición digital como Arduinos y Sensores para la medición de variables ambientales.

Las actividades realizadas se diseñaron utilizando metodologías activas, para lograr el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias en asociados a la Junta de Vecinos del Rungue y en mujeres de la localidad de lo Orozco.

Las competencias a desarrollar para el cumplimiento de los objetivos fueron:

COMPETENCIA 1

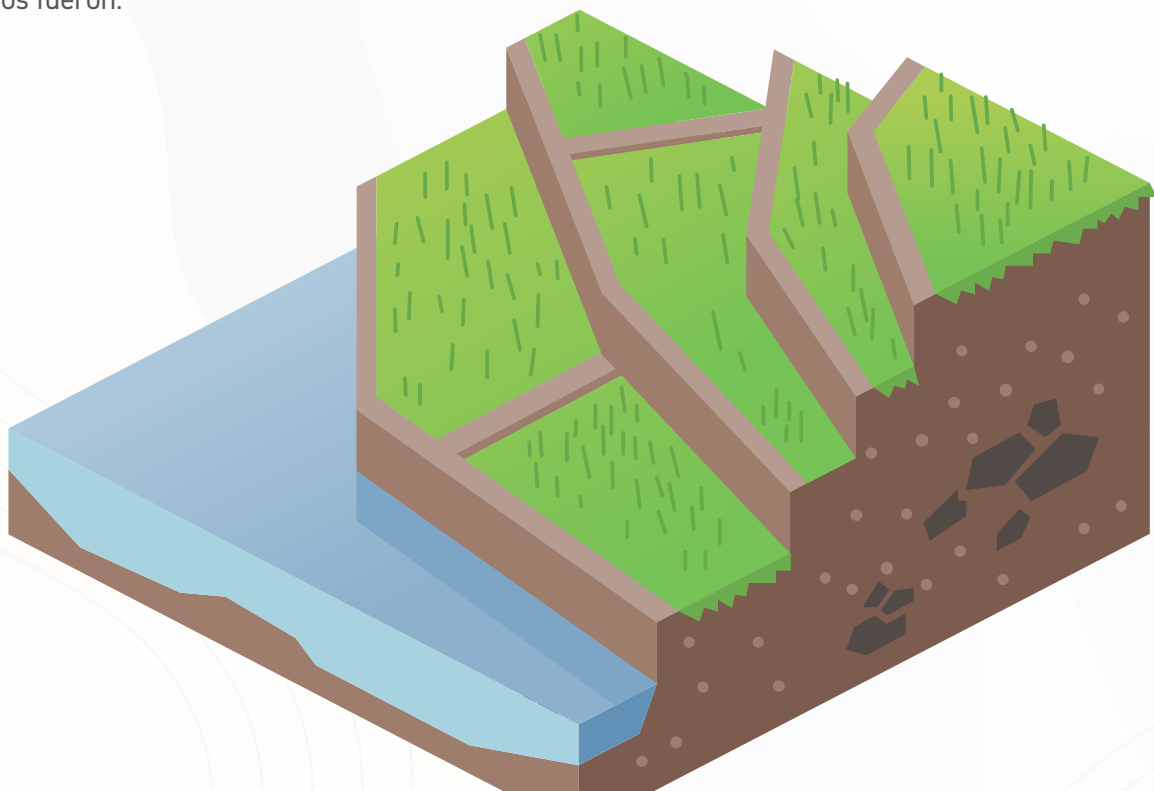
Logra la puesta en marcha del sistema digital de medición ambiental, para determinar Temperatura, Humedad de Suelo y Humedad del Aire, a partir de sensores.

COMPETENCIA 2

Diferencia escalas absoluta y relativa de temperatura, y es capaz de transformar valores desde una escala a otra.

COMPETENCIA 3

Identifica tipos de suelo del sector para georreferenciarlos utilizando el dispositivo GPS.



Las dificultades que nos encontramos en un inicio fueron una escasa o nula alfabetización digital de los/as participantes del Rungue, que pertenecen a un grupo que se encuentra en un rango etario entre 30 y 70 años, constituyendo una brecha digital dada la amplitud de este rango. En el caso de Lo Orozco, pese a la preparación de las participantes, también nos encontramos con algunos problemas relacionados con la falta de alfabetización digital, fundamentalmente en aquellas participantes de mayor edad.

El medio digital de comunicación de las/os participantes del Rungue, era fundamentalmente el celular, ya que la mayoría no poseía computador ni internet, por lo que se debió proveer chips de conectividad con los dineros del proyecto. En el caso de Lo Orozco el medio de comunicación era tanto el computador como el celular, y la mayoría de ellas contaba con internet.

Otro problema en ambos sectores, fue la no presencialidad producto del Covid 19, que puso una barrera adicional debido a que es muy complejo lograr a distancia, competencias básicas en el uso de las tecnologías.

Por estos motivos, se destinaron en ambos grupos talleres preliminares y actividades remediales (reuniones personalizadas para que lograran cumplir con las tareas, y así evitar la desmotivación y frustración de los participantes), con el fin de lograr un nivel básico de competencias digitales.

Los objetivos de estos talleres preliminares fueron:

Usar a nivel básico los siguientes componentes de la Suite de Google: correo electrónico, google drive, google docs, google sheets, classroom, google meet, con el fin de establecer comunicación y registros con los participantes, en las actividades que se desarrollarían a través del proyecto.

En la primera sesión para lograr competencias básicas, junto con mostrar la planificación general de los talleres semana a semana, se desarrolló la Sesión 1, cuyo objetivo fue:

Mostrar cómo crear correo electrónico, que sería destinado a las actividades del proyecto: Se les solicitó hacer una búsqueda en google para crear cuenta gmail. Luego ingresar a crear cuenta con Nombre, Apellido. Elegir un nombre de usuario que se encuentre libre, asignar contraseña, y finalmente crear el correo electrónico.

Mostrar cómo acceder a Drive de Google mediante las aplicaciones que se encuentran en correo electrónico, para generar carpeta personal que permitiera subir y compartir archivos de las actividades del proyecto. Mostrar cómo acceder a Classroom a partir de la suite de Google que se encontraba disponible en su cuenta de google.

Terminada la sesión 1, se les asignó la Actividad 1 que indicaba lo siguiente:

Crea tu gmail para el curso, Inscríbete en Classroom del Curso "Huertos Urbanos en espacios confinados Rungue" ó "Huertos Urbanos en espacios confinados Lo Orozco"

Una vez terminada la Actividad 1 se cumplieron los objetivos, ya que en las evidencias presentadas se puede ver que la mayoría de los participantes tanto del Rungue como de Lo Orozco, se encuentran inscritos en el Classroom del curso.

Una vez logradas inicialmente las competencias básicas y establecida la comunicación con ambos grupos, se comenzó a trabajar en las competencias propias del proyecto (Competencia 1, 2, 3).

Las herramientas tecnológicas propuestas originalmente para el logro de los objetivos, fueron de un nivel muy elevado con respecto a los conocimientos del grupo, lo que implicó migrar a otras plataformas de uso más habitual, como fueron los videos tutoriales, reuniones en plataforma Meet de Google y uso de Whatsapp, el uso de la plataforma Classroom se mantuvo, pero pasó a un segundo plano ya que se privilegió lo que era más conocido por ellas/os.

Para lograr las Competencias 1, 2 y 3, se entregaron videos explicativos, se hicieron reuniones semanalmente para explicar las temáticas, en la plataforma Google Meet y se les solicitó el desarrollo de actividades que debían ser realizadas asincrónicamente, pero de las cuales debían existir registros.

Dichos registros fueron fundamentalmente fotografías subidas al whatsapp del curso, donde constaba el nombre de la/el alumna/o.

Una vez terminadas las Actividades relacionadas con las Competencias 1, 2 y 3, podemos indicar que las/os participantes lograron las competencias, lo que se puede apreciar en las evidencias presentadas.



RESULTADOS



**ESTE PROYECTO
CONTÓ CON EL
SIGUIENTE
CALENDARIO DE
ACTIVIDADES:**

17-SEP	Capacitación correo Gmail, uso de drive, uso de Classroom.
24-SEP	Capacitación uso de Word y Excel de la Suite de Google.
1-OCT	Estudio Socio-Cultural Comunidad del Rungue//Inicio Taller Huertos Urbanos-Introducción. Alimentación responsable. Huertos Urbanos en espacios reducidos.Materias primas para el cultivo de hortalizas libres de contaminantes.
8-OCT	Requerimientos alimentarios por familia. Beneficios del consumo de hortalizas en la dieta.
15-OCT	Requerimientos agua, energía e insumos para el cultivo de hortalizas. Tasas de crecimiento
22-OCT	Características físicas y químicas de las hortalizas.
29-OCT	Tipos de cultivo en espacios reducidos.
4-NOV	Métodos de cultivo en espacios reducidos.
11-OCT	Métodos de control de variables (Temperatura/Humedad) para la mejora de la producción.
18-NOV	Métodos de control de variables (agua/energía) para la mejora de la producción.
25-NOV	Producción para consumo familiar.
3-DIC	Planificación de la producción.
10-DIC	Fin-Cierre

NIVELACIÓN BÁSICA DE COMPETENCIAS DIGITALES

Evidencia de solución de actividad 1 creación de correo y acceso a classroom:

EVIDENCIA 1 ACTIVIDAD 1

TIPO DE EVIDENCIA	TIPO DE EVIDENCIA
Classroom de Rungue	LINK DE ACCESO 
Classroom de Lo Orozco	LINK DE ACCESO  LINK DE ACCESO 

EVIDENCIA 1 ACTIVIDAD 1



LINK DE ACCESO 

EVIDENCIA 3 ACCESO A CLASSROOM CÓDIGO DE LA CLASE



LINK DE ACCESO 

COMPETENCIAS PROPIAS DEL PROYECTO

Evidencia Actividades referentes al proyecto Sensores y GPS

EVIDENCIA 1 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO [🔗](#)

EVIDENCIA 1.1 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO [🔗](#)

EVIDENCIA 1.2 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO [🔗](#)

COMPETENCIAS PROPIAS DEL PROYECTO

Evidencia Actividades referentes al proyecto Sensores y GPS

EVIDENCIA 1.3 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO [🔗](#)

EVIDENCIA 1.4 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO [🔗](#)

EVIDENCIA 1.5 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO [🔗](#)



COMPETENCIAS PROPIAS DEL PROYECTO

EVIDENCIA 1.6 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO 

EVIDENCIA 2 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO 

EVIDENCIA 2.1 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO 



COMPETENCIAS PROPIAS DEL PROYECTO

EVIDENCIA 2.2 ACTIVIDAD 2



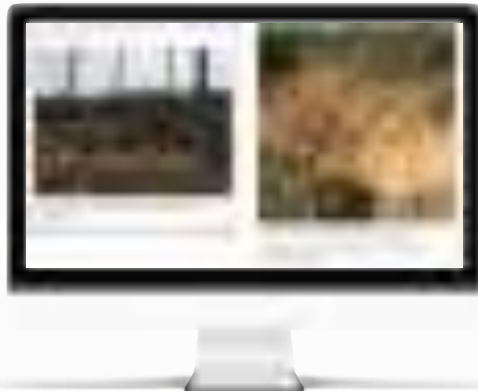
LINK DE ACCESO 

EVIDENCIA 2.3 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO 

EVIDENCIA 2.4 ACTIVIDAD 2



LINK DE ACCESO 

RESULTADOS



El número de participantes que accedieron a la capacitación y nivelación de competencias básicas fue de 25 en total (18 en el Rungue y 7 en lo Orozco). El número de participantes que lograron las competencias básicas fue de 18 (13 en el Rungue y 5 en Lo Orozco), esto significa que el 72% de los participantes logró cumplir la actividad 1, sin embargo en la medida en que avanzaron las sesiones del taller, las integrantes de ambos grupos fueron reemplazando la comunicación, por otros medios virtuales como whatsapp.

En la competencia 1 “Logra la puesta en marcha del sistema digital de medición ambiental, para determinar Temperatura, Humedad de Suelo y Humedad del Aire, a partir de sensores” las participantes de El Rungue, en su mayoría presenta evidencias de mediciones de Temperatura, Humedad del Suelo y Humedad del Aire, en 1 o 2 días distintos y en diferentes horarios. En sus registros faltan unidades en algunas propiedades, lo que muestra la dificultad de internalizar conceptos científicos como Humedad Relativa y Temperatura Relativa, donde un entendimiento de la propiedad implica su correcta denotación. En el grupo de Lo Orozco, se carece de evidencias suficientes que puedan indicar el logro de la competencia, pese a que la participación en las actividades fue alta.

En la competencia 2 “Diferencia escalas absoluta y relativa de temperatura, y es capaz de transformar valores desde una escala a otra”, la mitad de las participantes de El Rungue no logran presentar evidencias que den cuenta del logro de la competencia. La otra mitad muestra evidencias que indican cambios entre la escala relativa y absoluta de temperatura, pero existen errores conceptuales y procedimentales que se deben mejorar para el entendimiento correcto de la propiedad. En las integrantes de Lo Orozco no hay evidencias suficientes que puedan indicar el logro de la competencia, pese a que la participación en las actividades fue alta.

En la competencia 3: “Identifica tipos de suelo del sector para georreferenciarlos utilizando el dispositivo GPS”, es posible concluir que la mayoría de las participantes de la Localidad de El Rungue lograron la competencia, al identificar suelos distintos junto con establecer su georreferencia, lo anterior no fue posible en las participantes de la Localidad de Lo Orozco, por la falta de registros que dieran cuenta de la competencia.

A partir del logro de las competencias iniciales 16 alumnas (10 del Rungue y 6 de Lo Orozco), permanecieron en el curso desarrollando periódicamente las actividades, lo que demuestra fidelización de al menos el 56% del grupo del Rungue y 86% del grupo de Lo Orozco.

Al ser la primera experiencia en este tipo de proyectos comunitarios en el grupo de Lo Orozco, se aprecia falta de rigurosidad y organización en la entrega de resultados de las actividades. No obstante lo anterior, en una próxima experiencia creemos que esta situación debería mostrar una considerable mejora, tal como hemos apreciado en el grupo de El Rungue a través del tiempo.



PROYECCIONES *y Recomendaciones*



...

PROYECCIONES

Se logró postular a dos fondos concursables (FPA Fondo de Protección Ambiental 2021, Fondos Codelco Ventanas 2021) con el grupo original de Rungue. El proyecto postulado a Codelco ya se encuentra adjudicado y en espera de su desarrollo el 2021. Esto muestra el interés por la formación continua de la comunidad, el compromiso de la Universidad de Playa Ancha de seguir apoyando a las comunidades y sus problemáticas y de la empresa por apoyar a las comunidades afectadas por sus procesos. En el caso de Lo Orozco, se espera a corto plazo postular a un fondo que permita la continuidad del proyecto desarrollado el 2020.

...

RECOMENDACIONES

Ante las condiciones vividas a nivel mundial y nacional es necesario adecuarse a aquellos medios en que los participantes tienen mayores habilidades, de tal manera que la tecnología o medios tecnológicos no deben ser un obstáculo para el aprendizaje o el desarrollo.

Sugerencias en Formación continua: Con el propósito de tender a incorporar más tecnologías en etapas futuras en un trabajo de formación continua, los participantes deben disponer de equipos de computación y saber usarlos en las aplicaciones futuras de aprendizajes con mayor nivel de complejidad.



BIBLIOGRAFÍA

Alengebawy, A.; Abdelkhalek, S.T.; Qureshi, S.R.; Wang, M.-Q. Heavy Metals and Pesticides Toxicity in Agricultural Soil and Plants: Ecological Risks and Human Health Implications. *Toxics* 2021, 9, 42. <https://doi.org/10.3390/toxics9030042>

G. U. Chibuike, S. C. Obiora, "Heavy Metal Polluted Soils: Effect on Plants and Bioremediation Methods", *Applied and Environmental Soil Science*, vol. 2014, Article ID 752708, 12 pages, 2014. <https://doi.org/10.1155/2014/752708>

Darricau, L. ; Elghali, A. ; Martel, P. ; Benzaazoua, M. Evaluación de la contaminación por metales antropogénicos en el lago Osisko: caracterización de sedimentos con fines de recuperación. *Apl. Sci.* 2021 , 11 , 2298. <https://doi.org/10.3390/app11052298>

Diaz Perez, A. M., & Silva Niño, A. C. (2019). Modelo de Empoderamiento Socioeconómico con enfoque de Género: La experiencia de Corambiente con mujeres rurales en Santander. *Reflexión Política*, 21(42), 163-175. <https://doi.org/10.29375/01240781.3567>

Pulgar, S. L. (2020). Resultados y lecciones en Introducción del cultivo de azafrán: Proyecto de innovación en Región de Valparaíso: Plantas medicinales, aromáticas y especias. <http://bibliotecadigital.fia.cl/bitstream/handle/20.500.11944/146958/137Azafran.pdf?sequence=3>

Wang, Z.; Bao, J.; Wang, T.; Moryani, H.T.; Kang, W.; Zheng, J.; Zhan, C.; Xiao, W. Hazardous Heavy Metals Accumulation and Health Risk Assessment of Different Vegetable Species in Contaminated Soils from a Typical Mining City, Central China. *Int. J. Environ. Res. Public Health* 2021, 18, 2617. <https://doi.org/10.3390/ijerph18052617>

Villena, Marcelo - Melo, Oscar - Ansoleaga, Antonio - Campos, Benjamín - Concha, Jadille - Delgado, Rodrigo - López, Horacio - Villena, Juan Carlos (2017). Estudio de adaptación a la restricción de recursos hídricos en Chile. Informe final. Consultoría ODEPA. Informe Final. ODEPA. Ministerio de Agricultura. Gobierno de Chile. <https://sgs.odepa.gob.cl/handle/20.500.12650/3682#>



Universidad de
Playa Ancha

UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL

OLIMPIADA
Olimpiada Chilena
de Química

JORNADA DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE ESTUDIANTIL EN PRESENCIA DIGITAL



NICKY GONZALEZ

PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

NOMBRE DE LA INFOGRAFÍA

"Desafío-aprendizaje-ejecución-retribución: Uso y enseñanza de Open Broadcaster Software (OBS)"

PROBLEMÁTICA DE APRENDIZAJE DETECTADA EN SU EXPERIENCIA 2020

Al iniciar nuestro semestre bajo una nueva modalidad completamente virtual, una de las grandes problemáticas fue la readecuación desde nuestros contextos como estudiantes de pedagogía, ya que nuestras pasantías en escuelas y material pedagógico se tornó completamente online y digital, es por ello que para algunas de nuestras asignaturas se nos solicitó la realización de cápsulas audiovisuales educativas, lo cual nos trajo, por lo general, algunas dificultades por el poco hábito de este tipo de herramientas en nuestra práctica cotidiana, pese a la enseñanza de otros recursos digitales que si habíamos aprendido en nuestras aulas de TIC's.

EXPERIENCIA FORMATIVA

La experiencia fue el desarrollo de cápsulas educativas con una herramienta digital en ese momento poco explorada que fue el codificador Open Broadcaster Software, el cuál es utilizado tanto para transmisiones en línea como para la creación de videos. Este aprendizaje se desarrollo al inicio de la pandemia de manera autodidacta, debido a

◀ DESAFÍO-APRENDIZAJE- EJECUCIÓN-RETRIBUCIÓN ▶

USO Y ENSEÑANZA DE OPEN BROADCASTER SOFTWARE (OBS)



LA BÚSQUEDA

Desde Paint hastaOBS!

Para desarrollar esta misión educativa estaba entre dos opciones: O luchar contra mi pereza y paciencia con POWTOON o buscar una herramienta alternativa con la que pudiera utilizar herramientas ya conocidas como el propio PAINT o el útil CANVA que conocí en mis clases de TIC I y II. Y fue así como nació nuestra relación con...OBS

... OBS como le decia yo...!!!



LA CARTITA BAJO LA MANGA

Gracias San OBS por favor concedido

Y era de esperarse... con esta maravillosa herramienta y su uso dedicado, paciente y dinámico, pudimos entregar nuestro trabajo audiovisual con un radiante 7.0 de respuesta.

Un aprendizaje específico de OBS+ aporte de colores llamativos usando apoyos alternativos... Pueden lograr la diferencia.



"LA TAREA PARA LA CLASE"

Nuevos desafíos...

Durante el primer semestre supimos que este sería distinto, 2020: Un TELE-ANO. Para dos asignaturas de mi carrera de Pedagogía Básica, tuvimos que desarrollar evidencias audiovisuales, como nunca antes.

Era el momento de **LEARN or DIE!**



DINO & VIOLETA PARRA

Aprendizaje de las letras y la suma

¿Puede un dinosaurio dudoso convivir con la grandísima gran Violeta Parra? Sí! con OBS... y es que esta herramienta es la fantástica herramienta con la que pude elaborar un video-canción sobre un Dinosaurio para trabajar la letra D o contar la vida de la infancia de Violeta Parra a través de un video que sumaba la cantidad de botones que le cosía su mamá costurera



HOY POR MÍ, MAÑANA....

Aprender y compartir aprendizajes

Luego del llamante estreno de OBS, varias compañeras y profesora me consultaron por el programa o aplicación que utilizaba... ante lo cual decidí realizar un micro taller, para compartir mis conocimientos sobre el uso de esta herramienta y....

Perpetuar la santa palabra de OBS !!!

¡TEN MENOS CURIOSIDAD POR LA GENTE Y MÁS CURIOSIDAD POR LAS IDEAS!

MARIE CURIE (1867-1934) FÍSICA FRANCESA.

DESAFÍO-APRENDIZAJE- EJECUCIÓN-RETRIBUCIÓN

USO Y ENSEÑANZA DE OPEN BROADCASTER SOFTWARE (OBS)



"LA TAREA PARA LA CLASE"

Nuevos desafíos...

Durante el primer semestre supimos que este sería distinto, 2020: Un TELE-AÑO. Para dos asignaturas de mi carrera de Pedagogía Básica, tuvimos que desarrollar evidencias audiovisuales, como nunca antes.

Era el momento de **LEARN or DIE!**

LA BÚSQUEDA

Desde Paint hastaOBS!

Para desarrollar esta misión educativa estaba entre dos opciones: O luchar contra mi pereza y paciencia con POWTOON o buscar una herramienta alternativa con la que pudiera utilizar herramientas ya conocidas como el propio PAINT o el útil CANVA que conocí en mis clases de TIC Upla. Y fue así como nació nuestra relación con...OBS

... OBS como le decís yo...!!!



DINO & VIOLETA PARRA

Aprendizaje de las letras y la suma

¿Puede un dinosaurio dudoso convivir con la grandísima gran Violeta Parra? Sí! con OBS...y es que esta herramienta es la fantástica herramienta con la que pude elaborar un video-canción sobre un Dinosaurio para trabajar la letra D o contar la vida de la infancia de Violeta Parra a través de un video que sumaba la cantidad de botones que le cosía su mamá costurera



LA CARTITA BAJO LA MANGA

Gracias San OBS por favor concedido

Y era de esperarse... con esta maravillosa herramienta y su uso dedicado, paciente y dinámico, pudimos entregar nuestro trabajo audiovisual con un radiante 7.0 de respuesta.

Un aprendizaje específico de OBS® aporte de colores llamativos usando apoyos alternativos... Pueden lograr la diferencia.



HOY POR MÍ, MAÑANA....

Aprender y compartir aprendizajes

Luego del lanzamiento estreno de OBS, varias compañeras y profesora me consultaron por el programa o aplicación que utilizaba... ante lo cual decidí realizar un micro taller, para compartir mis conocimientos sobre el uso de esta herramienta y...

Perpetuar la santa palabra de OBS!!!

"TEN MENOS CURIOSIDAD POR LA GENTE Y MÁS CURIOSIDAD POR LAS IDEAS"
 MARIE CURIE (1867-1934) FÍSICA FRANCESA.

que también soy gestora de actividades musicales y realicé una búsqueda de herramientas útiles para el contexto virtual que estaba aconteciendo.

PROYECCIONES DE ESTA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Además de los buenos resultados de esta herramienta con el desarrollo de videos y de sus múltiples elementos multimedia que pueden ser utilizados, decidí que lo mejor frente a este gran desafío que nos competía como futuros docentes en este contexto digital, era la posibilidad de compartir estos conocimientos con mis compañero/as de otras carreras que también podría servirles, ante lo cual generé posteriormente una capacitación de la herramienta.

CONTEXTO FORMATIVO

Realicé trabajos de cápsulas educativas para dos asignaturas de la carrera de Pedagogía en Educación Básica con las profesoras Ana María Mendez Cowell (práctica avanzada de especialidad) y con la profesora Pamela Ruiz Cárdenas (la escuela, el lenguaje y la matemática), ambas me asesoraron en cuanto al contenido con su respectiva retroalimentación en materia de recursos didácticos y secuencia narrativa de la cápsula.

ALGUNA OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE PARA TÚ PUBLICACIÓN

La infografía la realicé con canva y estoy muy contenta porque dentro de los premios de este concurso organizado por la Unidad de Innovación Digital UPLA se encuentran licencias para Nearpod y para Genially lo cual utilizaré para desarrollar material de mi práctica profesional de carrera.



MÁS ALLÁ DE LA PRESENTACIÓN

Presenta: Paulina Vega Pérez

ASIGNATURA: ENFOQUES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA PERSONAS CON DIFICULTADES ESPECIFICAS DEL APRENDIZAJE

Profesora: Johanna Cuadra Cerda

En tiempos de pandemia el uso de TIC's se a vuelto una necesidad, pero ¿Qué ocurre cuando no todos tienen internet de "calidad" para utilizar?
Es ahí donde plataformas tan comunes como PowerPoint se vuelven un gran aliado para el profesor si se saben ocupar bien.

¿QUÉ APRENDÍ?

No subestimar las plataformas

El impedimento para el uso de una pizarra en las clases tuvo un impacto real en muchos de los profesores, sumado a esto la poca motivación al estar frente a una pantalla. En esta ocasión pude notar un vuelco que quizás pocos toman en cuenta, crear diapositivas con el estudiante para su propio estudio junto a ellos y con ellos.

¿CÓMO APRENDÍ?

Crear y no solo mostrar

Los estudiantes estamos acostumbrados a ver diapositivas, a leerlas y escuchar al profesor dictarlas, pero en esta ocasión realizamos el resumen del primer semestre en cuanto a contenido entre todos los compañeros juntos a la profesora. Creando así nuestro propio mapa mental y realizando conexiones neuronales con el contenido nuevo y el anterior.

¿POR QUÉ CREO QUE APRENDÍ?

Lo que uno realiza es más fácil de recordar.

El verme enfrentada a mi conocimiento, el de mis compañeros, junto a tomar atención me ayudó a que al momento de estudiar era de mí de quien me acordaba y recordar lo que la profesora nos iba diciendo fue mucho más fácil, logrando así hacer mayores conexiones con el contenido. La atención, motivación y entusiasmo por la clase se notaron, esto siempre debe ir de la mano con un profesor que logre un ambiente de confianza y apoyo.

PAULINA VEGA PÉREZ
PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN DIFERENCIAL



PAULINA VEGA

PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN DIFERENCIAL

NOMBRE DE LA INFOGRAFÍA

"Más allá de la presentación"

PROBLEMÁTICA DE APRENDIZAJE DETECTADA EN SU EXPERIENCIA 2020

Poca motivación, inseguridad en contenidos y baja participación en las clases virtuales.

EXPERIENCIA FORMATIVA

La experiencia formativa planteada es la realización de una clase con base en los estudiantes, es decir, fuimos los estudiantes los que dimos el inicio a la clase con base a lo aprendido anteriormente. En tiempos de pandemia es difícil lograr la participación de los estudiantes ya que por lo general el profesor se preocupa de entregar el conocimiento en la hora que alcanza, pero ¿que pasa si al comienzo de una clase se muestra una proyección en blanco y se pide a los estudiantes que la realicen ellos junto al profesor?, pues bien esto fue lo que nos planteo la profesora Johanna, ser parte de la clase pero a raíz de nuestro conocimiento para luego ella seguir la clase desde ahí, lo cual nos ayudo a una mejor comprensión del contenido y a una retención y motivación prolongada, junto con ayudar a la confianza del conocimiento previo que teníamos. Como estudiantes universitarios en aprendizaje online es necesario sentir que estamos aprendiendo, que logramos realizar las actividades planteadas porque si se nos ha enseñado



MÁS ALLÁ DE LA PRESENTACIÓN

Presenta: Paulina Vega Pérez

ASIGNATURA: ENFOQUES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA PERSONAS CON DIFICULTADES ESPECIFICAS DEL APRENDIZAJE

Profesora: Johanna Cuadra Cerda



En tiempos de pandemia el uso de TIC's se a vuelto una necesidad, pero ¿Qué ocurre cuando no todos tienen internet de "calidad" para utilizar?

Es ahí donde plataformas tan comunes como PowerPoint se vuelven un gran aliado para el profesor si se saben ocupar bien.

¿QUÉ APRENDÍ?

No subestimar las plataformas



El impedimento para el uso de una pizarra en las clases tuvo un impacto real en muchos de los profesores, sumado a esto la poca motivación al estar frente a una pantalla. En esta ocasión pude notar un vuelco que quizás pocos toman en cuenta, crear diapositivas con el estudiante para su propio estudio junto a ellos y con ellos.

¿CÓMO APRENDÍ?

Crear y no solo mostrar



Los estudiantes estamos acostumbrados a ver diapositivas, a leerlas y escuchar al profesor dictarlas, pero en esta ocasión realizamos el resumen del primer semestre en cuanto a contenido entre todos los compañeros juntos a la profesora. Creando así nuestro propio mapa mental y realizando conexiones neuronales con el contenido nuevo y el anterior.

¿POR QUÉ CREO QUE APRENDÍ?

Lo que uno realiza es más fácil de recordar.



El verme enfrentada a mi conocimiento, el de mis compañeros, junto a tomar atención me ayudó a que al momento de estudiar era de mí de quien me acordaba y recordar lo que la profesora nos iba diciendo fue mucho más fácil, logrando así hacer mayores conexiones con el contenido. La atención, motivación y entusiasmo por la clase se notaron, esto siempre debe ir de la mano con un profesor que logre un ambiente de confianza y apoyo.

PAULINA VEGA PÉREZ
PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN DIFERENCIAL

bien, es decir, que estamos comprendiendo bien lo aprendido ya que en la modalidad online es algo que nos pasa constantemente el sentir que no sabemos, que no hemos aprendido, etc.

EXPERIENCIA FORMATIVA

Lo cual se puede deber a diversas variables desde el mismo encierro a un sin fin más de las cuales yo no hablare ya que no soy quien para explicarlas pero si puedo nombrarlas porque si he sido una de las personas que las ha vivido en este tiempo de cuarentena. Con esta experiencia no solo ella diagnostico cuanto sabíamos para empezar la clase, sino que nos dio confianza para avanzar en su asignatura y además ella logro la participación de más alumnos durante su asignatura semestral.

PROYECCIONES DE ESTA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Como proyección de esta experiencia para mi es que las clases se pueden realizar desde el estudiantado, muchos dicen que "dependerá de cuanto estudió el estudiante" pero ¿y si sin hacer notar se motiva al estudiante a estudiar? como proyección de esta experiencia es que si un profesor llevara realmente una clases 50-50 con preguntas que motiven y que realmente exista un lazo estudiante-alumno el nivel de aprendizaje aumenta, sin ir más lejos debemos recordar como futuros profesores y profesores en ejercicio que la motivación es uno de los principales pilares para que el aprendizaje se realice con éxito. Confiar en el alumno, hacerlo participar sin presión y con refuerzos positivos ayuda a que en circunstancias como las que tenemos actualmente en pandemia en donde el computador se puede volver o un aliado o un enemigo, se vuelvan más amenas las clases y el estudiante sienta que aún puede aprender y que no todo es agobio o estrés porque el profesor solo habla y no es de su interés si participa o no.



MÁS ALLÁ DE LA PRESENTACIÓN

Presenta: Paulina Vega Pérez

ASIGNATURA: ENFOQUES Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA PERSONAS CON DIFICULTADES ESPECÍFICAS DEL APRENDIZAJE

Profesora: Johanna Cuadra Cerda



En tiempos de pandemia el uso de TIC's se a vuelto una necesidad, pero ¿Qué ocurre cuando no todos tienen internet de "calidad" para utilizar?

Es ahí donde plataformas tan comunes como PowerPoint se vuelven un gran aliado para el profesor si se saben ocupar bien.

¿QUÉ APRENDÍ?

No subestimar las plataformas



El impedimento para el uso de una pizarra en las clases tuvo un impacto real en muchos de los profesores, sumado a esto la poca motivación al estar frente a una pantalla. En esta ocasión pude notar un vuelco que quizás pocos toman en cuenta, crear diapositivas con el estudiante para su propio estudio junto a ellos y con ellos.

¿CÓMO APRENDÍ?

Crear y no solo mostrar



Los estudiantes estamos acostumbrados a ver diapositivas, a leerlas y escuchar al profesor dictarlas, pero en esta ocasión realizamos el resumen del primer semestre en cuanto a contenido entre todos los compañeros juntos a la profesora. Creando así nuestro propio mapa mental y realizando conexiones neuronales con el contenido nuevo y el anterior.

¿POR QUÉ CREO QUE APRENDÍ?

Lo que uno realiza es más fácil de recordar.



El verme enfrentada a mi conocimiento, el de mis compañeros, junto a tomar atención me ayudó a que al momento de estudiar era de mí de quien me acordaba y recordar lo que la profesora nos iba diciendo fue mucho más fácil, logrando así hacer mayores conexiones con el contenido. La atención, motivación y entusiasmo por la clase se notaron, esto siempre debe ir de la mano con un profesor que logre un ambiente de confianza y apoyo.

PAULINA VEGA PÉREZ
PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN DIFERENCIAL

CONTEXTO FORMATIVO

Me inspire en esta experiencia formativa, porque mi profesora tutor Johanna Cuadra, llevó las clases más allá del rol de mostrar una presentación y explicarla, situación que lleva a todos los estudiantes a mantenerse en silencio y con una participación casi nula. El rol que ella cumplió fue el de ir más allá de lo tradicional, desarrollando una presentación en base al conocimiento previo, para formar la primera parte de la presentación en power point junto a ella, en donde hizo participar a toda una clase que durante todo un año tuvo una participación del menos del 50%. Se basaba en darnos la confianza sobre el conocimiento que teníamos y junto a ello darnos la oportunidad de equivocarnos pero con un apoyo, no destacar el error sino la participación.


ALGUNA OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE PARA TÚ PUBLICACIÓN

Esta experiencia se realizó dentro de un contexto en donde los estudiantes aún no se conocen en persona y ha sido en la única asignatura en donde todos los estudiantes participaron presencialmente en alguna oportunidad a lo largo del semestre.


INFOGRAFÍA

GESTIÓN DEL CURRÍCULUM EN TIEMPOS DE HORÓSCOPO


POR: CATALINA QUINTEROS GODOY




Cápsula de aprendizaje para la asignatura de historia, geografía y ciencias sociales, en un 3er año básico.



Se utilizó el O.A. 05. del Currículum Nacional, en particular lo respectivo a las/os dioses de Grecia y como podemos vincularlas/os con la actualidad.




Para generar una experiencia de vinculación más completa se utilizaron distintas herramientas TICS.




Mediante un formulario de Google se le consultó a los estudiantes por su mes de nacimiento, para conocer su signo zodiacal.

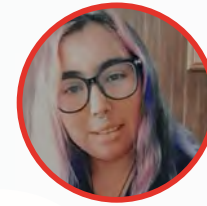
Con los datos se realizó una presentación en PPT con los signos de la clase, el planeta al cual se vincula cada signo y el dios o diosa al cual se asocia dicho planeta - ej: LEO = SOL = HELIOS -.



Finalmente con un convertidor de audio se grabó la presentación para enviar el PPT y los audios a los estudiantes que no estuvieron presentes en la clase.



"Los docentes deben ser capaces de adaptar continuamente las metodologías a las necesidades de los estudiantes."



CATALINA QUINTEROS

PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

NOMBRE DE LA INFOGRAFÍA

Gestión del currículum en tiempos de horóscopo

PROBLEMÁTICA DE APRENDIZAJE DETECTADA EN SU EXPERIENCIA 2020


La falta de vinculación, entre el currículum de 3er año básico en la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias sociales con los intereses concretos de las y los estudiantes.

EXPERIENCIA FORMATIVA


Fue el proceso de construcción generado en el módulo de práctica y la escuela, donde no sólo se nos generó la necesidad de incentivar el interés por la asignatura, sino que además debía ser de una forma novedosa para que las y los estudiantes prestarán atención pese a los sobrestímulos presentes en su entorno -contexto clases online-, por lo que el uso de las TICS se volvió fundamental y la gamificación una necesidad permanente.

GESTIÓN DEL CURRÍCULUM EN TIEMPOS DE HORÓSCOPO


POR: CATALINA QUINTEROS GODOY




Cápsula de aprendizaje para la asignatura de historia, geografía y ciencias sociales, en un 3er año básico.



Se utilizó el O.A. 05. del Currículum Nacional, en particular lo respectivo a las/os dioses de Grecia y como podemos vincularlas/os con la actualidad.




Para generar una experiencia de vinculación más completa se utilizaron distintas herramientas TICS.




Mediante un formulario de Google se le consultó a los estudiantes por su mes de nacimiento, para conocer su signo zodiacal.

Con los datos se realizó una presentación en PPT con los signos de la clase, el planeta al cual se vincula cada signo y el dios o diosa al cual se asocia dicho planeta - ej: LEO = SOL = HELIOS -.



Finalmente con un convertidor de audio se grabó la presentación para enviar el PPT y los audios a los estudiantes que no estuvieron presentes en la clase.



"Los docentes deben ser capaces de adaptar continuamente las metodologías a las necesidades de los estudiantes."

PROYECCIONES DE ESTA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Esta experiencia me permitió re pensar la metodología que se aplican en las salas de clases del sistema escolar y como puedo transformar mi quehacer docente en virtud de los intereses y necesidades de las y los estudiantes, además reafirmarme que las y los docentes siempre debemos estar actualizadas/os no sólo en los contenidos académicos sino que en la cultura joven.

CONTEXTO FORMATIVO

La profesora Catalina Gallardo fue una inspiración en todo este proceso, ya que sin su ejemplo constante de que las clases se pueden concebir de forma distinta yo no me habría empoderado de los contenidos de la forma en que lo hice, además la UTP de la escuela - Miss. Janet- siempre tuvo un diálogo cercano y sincero donde su retroalimentación fue fundamental para construir.

ALGUNA OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE PARA TÚ PUBLICACIÓN

Agradecida de la experiencia y de poder compartir mis sentipensares, ya que muchas veces nos frustramos al considerar que sólo hay una forma de hacer clases y me llena el corazón darme cuenta que día a día grandes docentes y futuras/os docentes construyen un futuro mucho más amigable para sus estudiantes. Tal y como dijo Gabriela Mistral, el futuro de los niños es siempre hoy, mañana será tarde.

INFOGRAFÍA 



MAIDA ITURRIETA

FONOAUDIOLOGÍA

NOMBRE DE LA INFOGRAFÍA

Procesos de Aprendizaje en Contextos Remotos

PROBLEMÁTICA DE APRENDIZAJE DETECTADA EN SU EXPERIENCIA 2020

Las mayores problemáticas para el aprendizaje detectadas corresponden a la falta de material y herramientas interactivas y de fácil manejo, lo cual se haya en directa relación con la mejoría de las dinámicas de aprendizaje. Lo anterior, debido a que se torna sumamente complejo generar espacios formativos interactivos, didácticos y estimulantes a causa de la urgencia del contexto actual. Muchas estrategias que pueden resultar exitosas en la presencialidad, no necesariamente lo son en la virtualidad.

EXPERIENCIA FORMATIVA

Por experiencia formativa se entiende todo aquel conocimiento que se adquiere a través de actividades y que forme parte de un proceso de adquisición, consolidación e integración de la información, dando lugar a espacios de aprendizaje significativo. En esta línea, mi experiencia formativa personal estuvo marcada por actividades teórico-prácticas con un enfoque organizativo con base en la experiencia





social y recíproca del aprendizaje, por lo que generalmente el conocimiento se adquiere en un contexto de grupo, estimulando el aprendizaje colaborativo.

PROYECCIONES DE ESTA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

En cuanto a las proyecciones de aprendizaje, se espera un desarrollo paulatino de la disposición de los y las estudiantes frente a su propio proceso de aprendizaje. De esta forma, se conseguirá progresivamente una organización responsable y autónoma de su conocimiento, optimizando los avances y logros que vayan obteniendo.

CONTEXTO FORMATIVO

La experiencia con el docente referido estuvo marcado por una relación y vínculo afable y comprensivo para y con los alumnos, posibilitando experiencias fundamentalmente sociales, aún cuando esta se pudo ver influenciada en muchas ocasiones por situaciones adversas del entorno social e institucional donde se produce dicho vínculo.

ALGUNA OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE PARA TÚ PUBLICACIÓN

En el aprendizaje remoto lo más fundamental es la construcción de la concepción del aprendizaje no como respuesta a obligaciones impuestas externamente, sino que en función de la relevancia que pueden tener dichos conocimientos en un futuro donde todos aquellos alumnos y alumnas sean profesionales insertos en el mundo laboral.

INFOGRAFÍA

MI EXPERENCIA EN EL AULA A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA DE MICROINTERVENCIÓN

Aprendiendo en tiempos de pandemia

¿QUÉ APRENDÍ?

Gestión de clases en línea

El contexto nos ha exigido adecuarnos a un nuevo método de enseñanza, gracias a esta experiencia conocí el funcionamiento de las clases online, cuales son sus beneficios y cuales son sus posibles adversidades.



RECURSOS UTILIZADOS

Conociendo nuevas plataformas online



Para presentar el contenido de forma más didáctica en clases tuvimos que acercarnos a las diferentes plataformas online. Tales como: Modle, Poptimize, Canva. En las cuales diseñamos presentaciones, infografías, actividades e incluso cápsulas.

¿POR QUÉ CREO QUE APRENDÍ?

Evidencias

El curso tuvo una participación muy activa, las actividades se desarrollaron sin mayores problemas. El ambiente fue cómodo y grato, tanto como para los estudiantes como para nosotros, los practicantes.



¿PODRÍA MEJORAR MI EXPERENCIA?



¡Claro que sí!

La fragilidad y frialdad del sistema online no nos permite tener una relación más estrecha con los estudiantes. Muchas veces esto se debe a una mala gestión del tiempo, se debe trabajar en actividades breves que sean beneficiosas para el ambiente escolar.

PEDAGOGÍA EN CASTELLANO



AMANDA VICENCIO

PEDAGOGÍA EN CASTELLANO

NOMBRE DE LA INFOGRAFÍA

Mi experiencia en el aula a través de la práctica de microintervención.

PROBLEMÁTICA DE APRENDIZAJE DETECTADA EN SU EXPERIENCIA 2020

Una de las problemáticas es la fragilidad y frialdad del sistema online, el cual no nos permite afianzar nuestra relación con los y las estudiantes. El estar frente a un computador nunca será igual que estar frente a frente con una persona, es por eso que debemos trabajar en actividades que mejoren el ambiente escolar y así tener una relación más estrecha con los estudiantes a pesar de la distancia.

EXPERIENCIA FORMATIVA

Mi experiencia ha sido bastante gratificante, las actividades lograron desarrollarse en clases sin problemas y la mayoría de los chicos participó, el ambiente siempre fue cómodo y grato. Además, incorporé nuevas plataformas online, para presentar el contenido de una forma más didáctica.

MI EXPERENCIA EN EL AULA A TRAVÉS DE LA PRÁCTICA DE MICROINTERVENCIÓN

Aprendiendo en tiempos de pandemia

¿QUÉ APRENDÍ?

Gestión de clases en línea

El contexto nos ha exigido adecuarnos a un nuevo método de enseñanza, gracias a esta experiencia conocí el funcionamiento de las clases online, cuales son sus beneficios y cuales son sus posibles adversidades.



RECURSOS UTILIZADOS

Conociendo nuevas plataformas online



Para presentar el contenido de forma más didáctica en clases tuvimos que acercarnos a las diferentes plataformas online. Tales como: Moodle, Poptimize, Canva. En las cuales diseñamos presentaciones, infografías, actividades e incluso cápsulas.

¿POR QUÉ CREO QUE APRENDÍ?

Evidencias

El curso tuvo una participación muy activa, las actividades se desarrollaron sin mayores problemas. El ambiente fue cómodo y grato, tanto como para los estudiantes como para nosotros, los practicantes.



¿PODRÍA MEJORAR MI EXPERENCIA?



¡Claro que sí!

La fragilidad y frialdad del sistema online no nos permite tener una relación más estrecha con los estudiantes. Muchas veces esto se debe a una mala gestión del tiempo, se debe trabajar en actividades breves que sean beneficiosas para el ambiente escolar.

PEDAGOGÍA EN CASTELLANO

PROYECCIONES DE ESTA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Lo aprendido sin duda me servirá el día de mañana, cuando ejerza mi profesión. Ya sabré cómo enfrentar el sistema online, qué métodos utilizar, qué problemas podría enfrentar, etcétera. Estoy muy contenta con mi experiencia y ansiosa por poner en práctica todo lo que aprendí.

CONTEXTO FORMATIVO

Mi profesora guía Sonia Zuñiga ha sido ejemplar, desde que comencé esta experiencia he aprendido mucho de ella, con su ayuda pude desenvolverme mejor en el aula escolar, para lograr llegar a los estudiantes.

ALGUNA OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE PARA TÚ PUBLICACIÓN

Las clases en línea han llegado para quedarse, es por ello que debemos adecuarnos a este nuevo método de enseñanza, como profesores es nuestra misión actualizar nuestros conocimientos e innovar siempre.

INFOGRAFÍA



PALABRAS FINALES

**Ponentes y jurado del
Seminario Internacional Innovación Digital en Espacios Educativos:**

Ruth Toro / Luis Dávila / Claudio Saavedra / Javier Prada
Daniela Geli / José Miguel Correa

PALABRAS

Finales

UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA



DRA. RUTH ADRIANA TORO ÁLVAREZ

Jefa de Aprendizaje Virtual de la
Universidad Autónoma del Perú



El objetivo de esta conferencia es socializar experiencias en Aprendizaje Basado en Investigación (ABI), compartiendo algunas prácticas significativas. En este sentido, planteo unas consideraciones globales iniciales para que sea ampliamente efectiva la aplicación del aprendizaje basado en investigación a nivel institucional.

Siempre he planteado la necesidad de vincular las funciones universitarias de docencia, investigación y extensión desde los espacios de las aulas incluso, en el primer semestre. Para ello se hace necesario considerar en la plana docente a profesores investigadores con amplia experiencia como responsables o corresponsables de proyectos adscritos a centros de investigaciones y es sumamente vinculante además, cuando estos profesores gozan de los beneficios que ofrecen las instituciones públicas o privadas, los ministerios de ciencia y tecnología de los países latinoamericanos incorporando como estrategia, políticas de estímulo a la investigación e innovación para los referidos docentes. A esto obedece lo siguiente: Los presupuestos de los proyectos deben ser reales, no ficticios para cumplir con un indicador pro-licenciamiento o acreditación institucional.

Así mismo, la Universidad debe plantear políticas institucionales que promociónen y estimulen la investigación. Por ejemplo: Cada docente debe publicar 2 artículos científicos al año y por ello perciben un bono económico extra. Esta es una estrategia que algunas universidades peruanas están utilizando y de esa manera, suben en los rankings. Es absolutamente necesario tomar una postura al respecto para satisfacer y cumplir con esta política. Por ello es indudable lo siguiente: Se debe invertir en Investigación y en Innovación.

Otra de las estrategias que recomiendo es que la Visión Institucional de la Universidad debe contener entre sus Ejes Estratégicos la INVESTIGACIÓN. Cuando esto es

así, todos los que hacen vida en esa institución reportan a ese eje estratégico y se hace mucho más fácil integrar esta metodología activa de aprendizaje basado en investigación en el ADN de los estudiantes y docentes.

Así mismo, suelo recomendar a las instituciones de educación superior, generar en los Centros, Departamentos o Unidades de Investigación, proyectos que atiendan las necesidades del entorno local, regional, nacional e internacional y que estos a su vez estén alineados a los objetivos del Plan de la Nación, OCDE, entre otros. De esta forma, la universidad desde el primer semestre a través de la metodología ABI va formando al estudiante con un rol de investigador dentro del perfil de egreso que lo hará exitoso en el plano profesional.

Por otro lado, sugiero que los docentes que dan investigación deben estar adscritos al Centro de Investigación, estar certificados, tener publicaciones y proyectos en curso y que sus estudiantes ejecuten acciones dentro de este para que vayan consolidando ese rol.

De cara a lo anterior, a los propios profesores suelo recomendar deslindarse de algunos mitos como por ejemplo el de referencias bibliográficas de máximo 5 años porque en ocasiones estudios como el Método Polya y la Didáctica de Nérici no tienen referentes actuales y aquellos no han perdido vigencia. Este posicionamiento de muchos docentes frente a este mito, en ocasiones da un rechazo a proyectos interesantes por esta razón.

Otra de las fortalezas que las instituciones de educación superior deben trazar como acciones para instrumentar la metodología ABI es tener a los docentes mapeados por líneas de investigación y por proyectos activos en su página web para que estén vinculados con redes de investigación e innovación en el mundo y los productos que generen a nivel de patentes o de servicios y productos que proponen como resultados de investigaciones, sean de dominio general. Una universidad endogámica jamás se posicionará en los rankings de ARWU o Shanghai. Sin olvidar que la biblioteca debe tener acceso abierto a todas las publicaciones en línea que se realizan en esa casa de estudios.

Por otro lado, es de absoluto tributo la formación permanente para los docentes investigadores e incluso para sus estudiantes, en temas de publicación de artículos científicos, estadística, Atlas Ti, Teoría fundamentada, investigación cualitativa, entre otros.

Ahora adentrándonos en el tema sobre la metodología activa de Aprendizaje Basado en Investigación, de acuerdo con el Tecnológico de Monterrey (2016) consiste en el uso de una variedad de estrategias de enseñanza - aprendizaje que tienen como propósito vincular la investigación con la enseñanza.

Los estudiantes según lo expuesto por Beltrán (2013) desarrollan actividades debido a un protocolo de investigación, mismo que es diseñado o adoptado por el docente.

Al finalizar, el proyecto el estudiante presenta un informe por escrito y comparte con el grupo una presentación sobre la metodología, los hallazgos y recomendaciones para los interesados en complementar o estudiar más a detalle el fenómeno investigado.

Entre las ventajas de trabajar con ABI, se cuentan: Se reduce que estudiantes adopten una postura pasiva. Todos se involucran en la investigación. Uso de infraestructura y servicios bibliotecarios al máximo para que los alumnos de la asignatura aprendan a utilizar y manejar la biblioteca. Publicaciones y participación en congresos como ponentes de parte de los estudiantes.

Es importante mencionar las desventajas, entre las cuales se mencionan: Trabajo excesivo del docente y para el estudiante. La validez de los datos de investigación en ocasiones se pone en tela de juicio porque los estudiantes suelen incorporar datos en los estudios de origen simulado o malversado.

PALABRAS

Finales

UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA



LUIS DÁVILA BANDA

Especialista TIC.

Co-Founder de competenciadigitalcero.com

Profesor en INFOPUC - PUCP.

Investigador en Competencia Digital. Docente IB e IGCSE.

Director y consultor de plestationtic.wixsite.com/plestation



PRESENTACIÓN
SEMINARIO INTERNACIONAL
INNOVACIÓN DIGITAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS



El desarrollo profesional docente actual ha cambiado mucho en comparación con el pasado porque ahora tenemos acceso a diferentes recursos educativos digitales, gracias al mundo del internet, de las redes sociales, y de las comunidades de aprendizaje y práctica que existen en el espacio virtual. El poder de aprender cada vez que nos conectamos con otros educadores de todo el mundo y compartimos nuestras historias y nuestras experiencias, realmente sirve para amplificar el potencial de aprendizaje, enriquecer nuestra práctica pedagógica y construir nuestra red personal de aprendizaje (PLN).

Como dice un antiguo proverbio chino: “Lo que oigo, lo olvido; lo que veo, lo recuerdo; lo que hago, lo aprendo”; Antonio Gonzales Grezan, responsable de la Unidad de Innovación Digital de la Universidad de Playa Ancha de Chile, al lado de un equipo de profesionales, vienen desarrollando diversos proyectos innovadores, usando las TIC. Una muestra de ello, es el Seminario Internacional: Innovación Digital en Espacios Educativos, en dónde tuve la oportunidad de compartir con varios expertos de diferentes Países y poder apreciar y aprender de los diferentes proyectos innovadores de éxito, de los estudiantes de dicha Aula Máster en el Taller de Buenas Prácticas e Innovación en Confinamiento.

¿Qué me llevo de toda esta experiencia? A repensar en nuestro papel como educador. Hoy en día, las TIC y ahora las TAC han llegado para quedarse y su uso en el aula se ha vuelto esencial, pero recordemos que sólo un medio en todo el proceso enseñanza – aprendizaje. Nuestra principal función como docentes de cualquier disciplina o área académica y de cualquier nivel educativo en la que impartamos nuestras clases; desde la etapa de pre-escolar, pasando por la primaria y secundaria, debemos desarrollar la curiosidad, la creatividad, el pensamiento creativo - crítico, la capacidad de resolución de problemas y la toma de

decisiones, y hacer que en la universidad los estudiantes, puedan realizar trabajos de investigación – acción y proyectos de alto impacto social.

Quizás suene una utopía, sin embargo, nuestro punto de partida para lograrlo; es conocer a los estudiantes, sus gustos e intereses, sus emociones y sus pasiones. Cada estudiante es singular. Una buena relación docente - estudiante, siempre tiene un impacto positivo en los resultados de aprendizaje, su motivación y su desarrollo armónico de la identidad personal.

PALABRAS

Finales

UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA



CLAUDIO SAAVEDRA HERRERA
Country Manager Latinoamérica en Genially



PRESENTACIÓN
SEMINARIO INTERNACIONAL
INNOVACIÓN DIGITAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS



Ha pasado más de un año desde el inicio de la pandemia del COVID-19 y, según los expertos, estamos cerca del final. Pero ¿a qué final hacen referencia? Seguramente están hablando de que podremos volver a salir a las calles con más “normalidad”, reunirnos sin restricciones con nuestros familiares y amigos, etc. No obstante, estamos muy lejos de volver a una estabilidad tal cual conocíamos hace 1 año atrás.

Nuestros hábitos han cambiado y, seguramente llevará mucho tiempo volver a retomarlos. Justamente muchos de los cambios importantes los hemos visto en la educación: todo un sistema que había funcionado por décadas con un enfoque presencial, se vino abajo en semanas y tuvo que reinventarse o comenzar de cero, en la mayoría de los casos.

Desde mi posición, como Country Manager para Latinoamérica en Genially, estoy en contacto diario con colegios, universidades y ministerios de educación y las historias se repiten en toda la región, independientemente del país. Parece que muy pocos estaban preparados para un cambio tan repentino y es usual escuchar que el docente de computación pasó a ser el responsable o director del departamento de transformación digital. Pero ¿está ese profesional realmente preparado? Más allá del nombre de sus funciones ¿dispone de los recursos necesarios para asumir un rol con esas características? Según mi experiencia, en la mayoría de los casos, no está preparado. Y no es por falta de capacidades sino que en gran parte por el mindset de la comunidad educativa; es la comunidad quienes no están preparadas para el cambio.

La transformación digital, el cambio de lo presencial a lo virtual o como lo queremos llamar no supone apenas disponer de una herramienta para realizar una videoconferencia ni contar con una plataforma LMS para volcar contenidos. La verdadera transformación digital implica un cambio en el origen o en el ADN del modelo educativo.

Seguramente pasarán años hasta que veamos un cambio real en las metodologías y estrategias educativas. Actualmente, la educación tiene que ser estudiante céntrica, es decir, enfocada en las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Y para esto tenemos que ser capaces de mirar a la educación con perspectiva, sin miedo de reconstruirla y/o modelar desde cero.

Para que lo dicho anteriormente se concrete, creo/pienso que deben cumplirse dos condiciones. La primera, es que los países/estados asuman que la brecha digital es una realidad y se debe invertir en ella. La conectividad es un derecho y se debe garantizar como tal, y con esto no solo hago referencia a la opción de contar con una conexión a internet sino que también a los dispositivos necesarios para acceder a ella. En un hogar promedio, con dos niños, de nada sirve tener una conexión a internet si tan solo tengo un computador. Y la segunda, es con respecto a generar instancias de encuentro en la comunidad educativa que gatillen esa inquietud con: debates, intercambios de experiencias, incentivos y oportunidades de formación continuada de docentes.

Un buen ejemplo ha sido el Seminario Internacional de Innovación Digital en Espacios Educativos de la Universidad de Playa Ancha de Valparaíso, el pasado mes de enero. Estas son excelentes instancias para generar conciencia y sinergias entre la comunidad y que no solo afecten a la universidad sino que a toda la región. Tuve la suerte de participar como ponente del evento y jurado del concurso de buenas prácticas e innovación en confinamiento y pude evidenciar el valor de las discusiones que se generan en estos encuentros. Eventos de esa naturaleza contribuyen para el aumento de la creatividad y la innovación, generan sinergias, crean un ambiente de motivación entre los profesores y alumnos pero, sobre todo, ponen de manifiesto que hay vocación y ganas de muchos profesores de dar el paso a la digitalización.

Las tendencias son claras, hay que cambiar la metodología. Hay que apostar por enfoques “diferentes” como, por ejemplo: la gamificación, los paisajes de aprendizaje, flipped classroom (aula invertida), aprendizaje basado en proyectos, etc. Y también, obviamente, apoyarse en la tecnología, que nos

proporciona herramientas que facilitan el proceso.

En nuestro caso, en Genially, hemos apostado por ser parte del cambio. Creemos y sabemos que las metodologías y tecnología deben caminar juntas, es una combinación natural. No tenemos que adaptar el aula a las demandas de la tecnología, sino que esta puede y debe estar al servicio de la metodología, o sea, moldearse según las necesidades del aula.

Genially es una herramienta muy versátil, interactiva y sencilla de usar; esto es lo que nos hace diferentes. También, hemos apelado a nuestra naturaleza humana, a la neurociencia, quien nos indica que la gente aprende haciendo. La neurociencia indica que la gente recuerda el 10% de lo que escucha, el 20% de lo que lee y el 80% de lo que ve y hace. Recuerda que Genially es una herramienta con una versión gratuita muy potente, ¡únete a nosotros! ya son más de 13 millones de personas geniales.

PALABRAS

Finales

UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA



JAVIER PRADA

Experto en Competencias Digitales



Las competencias digitales se han vuelto claves para el desarrollo profesional de cualquiera de nosotros(as).

Muchos de los procesos internos y externos de nuestras organizaciones (de hecho la mayoría de ellos) los realizamos de forma digital.

Y si esto no fuera suficiente, nos encontramos justo en el momento de eclosión de la generación de datos masivos que van (están) marcando una de las características fundamentales de este nuevo paradigma post covid que recién estrenamos.

Una tormenta perfecta para todo(a) aquel(la) que sepa leer las oportunidades que este cambio ofrece.

Sea cualquiera nuestra motivación, es fundamental que aprendamos a obtener, mover, transformar, cruzar, exportar, exponer, depurar y en definitiva trabajar con datos.

Además, una vez controlemos el trabajo con datos, debemos seguir formándonos y compartiendo experiencias y conocimientos con otros(as). Y de este modo favorecer el ciclo virtuoso del aprendizaje.

Este espacio facilitado por la UID de la Universidad de Playa Ancha de Valparaíso (Chile) ha servido como punto de reflexión y espacio colaborativo para el aprendizaje comunitario y de calidad.

En la sesión de "Datos para todos/as" tuvimos la oportunidad de analizar la situación actual, oportunidades futuras, algunos ejemplos de nuestro día a día donde usamos nuestras competencias analíticas y acabamos aprendiendo un poco de hojas de cálculo a través de la historia de un joven estudiante.

PALABRAS

Finales

UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA



DANIELA GELI

Experta en Tecnología Inclusiva



La presentación del tema Tecnología Inclusiva ha sido pensada y desarrollada para ilustrar el papel que cumple la tecnología en el abordaje de algunas de las prácticas básicas, fundamentales y necesarias que, nos permiten mejorar la enseñanza y el aprendizaje acercándonos a un nuevo sistema educativo de calidad. Hablamos de la educación inclusiva, en la que todos los niños y jóvenes puedan participar respondiendo a la diversidad de las necesidades de cada uno de ellos.

La lectura y análisis de las prácticas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) desarrollado por el Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST) me permitió reflexionar acerca de diferentes maneras en las que podemos hacer uso de la tecnología para aplicar dichas prácticas. Éstas son los pilares de la educación inclusiva y nos brindan lineamientos para los procesos de aprendizaje, la comunicación, la creación de material educativo accesible, entre otros.

Existe actualmente una gran variedad de herramientas tecnológicas que nos permiten implementar estas prácticas y aquí aparece el concepto de Accesibilidad como característica de la tecnología inclusiva. Este concepto es quien permite que dicha tecnología pueda ayudar a todos los niños y jóvenes en el acceso a la información y a comprender, integrarse y comunicarse con su entorno. Algunas de estas prácticas me mostraron su similitud con las pautas de Accesibilidad definidas por W3C (Web Accessibility Initiative - WAI) que provee estrategias, estándares y materiales para el acceso a la información en la Web accesible para personas con discapacidades. Estas pautas por lo tanto pueden también ser consideradas en la creación de material educativo.



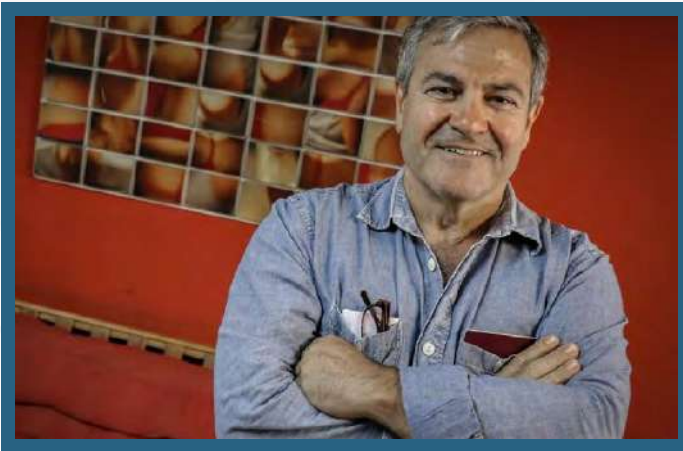
La tecnología, como podemos ver, juega un papel primordial durante todo el proceso de aprendizaje, sin embargo, es importante mencionar que su mero uso no garantiza la inclusión en su totalidad. La tecnología es una herramienta de apoyo, pero también debemos desarrollar estrategias pedagógicas de enseñanza y aprendizaje acordes a las necesidades de cada alumno y brindarles un entorno accesible en el cual pueda desenvolverse.

Somos nosotros quienes podemos hacer posible la educación inclusiva, y esto nos lleva a recorrer un camino desafiante en el cual debemos tomar conciencia, sensibilizarnos y capacitarnos para aportar desde nuestro lugar a esta nueva forma de educación.

PALABRAS

Finales

UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA



JOSÉ MIGUEL CORREA

Catedrático de la U. del País Vasco



PRESENTACIÓN
SEMINARIO INTERNACIONAL
INNOVACIÓN DIGITAL EN ESPACIOS EDUCATIVOS



Se ha escrito mucho sobre el efecto que la pandemia va a ejercer en nuestras formas de vivir, de pensar o trabajar. Una de las cosas que más nos ha marcado ha sido la virtualidad de nuestras relaciones, incluidas la virtualidad de las relaciones con el conocimiento. Entendiendo el conocimiento no como algo que reside en nuestras cabezas, sino como algo que se encuentra distribuido, fluyendo, multisituado, depende de carácter relacional. En coherencia con todo esto y como uno de los giros más importantes a los que hemos asistido en este periodo breve de tiempo desde que se declaró el estado de alarma mundial debido al COVID-19, hemos asistido al acelerado giro virtual en nuestras relaciones profesionales. La virtualidad ha dejado de ser un patrón de identidad voluntaria, regulable, progresivamente e irremediabilmente asumible, a constituir una emergencia de primera necesidad para mantenernos activos y productivos.

Lo que ha abierto es un nuevo panorama de circulación del conocimiento, nuevos retos a los que enfrentarse. Como investigadores que sabemos la importancia de las relaciones sociales y los capitales relacionales, la participación en comunidades de práctica nos brinda la oportunidad de mantenernos activos y en relación con la comunidad investigadora.

Participar en comunidades emergentes de profesionales a las que te enganchas motivado por el interés profesional, por continuar conectado con grupos de profesores o investigadores que desean potenciar el debate o la reflexión sobre ciertos temas de actualidad. La participación virtual nos ha permitido darle continuidad a una manera de relacionarnos, representar el conocimiento y añadir una dimensión social inevitable que nos ha servido para tender nuevos puentes tanto como mantener las relaciones y sentirnos emocionalmente vivos, acompañados en esta soledad que tuvimos que afrontar ante el futuro incierto que nos envolvía y que aún nos afecta.

Las comunidades de práctica on line, han tenido una influencia decisiva en la construcción de unas relaciones pedagógicas, donde gracias a la solidaridad y la generosidad de las audiencias y de los mediadores y organizadores nos hicieron sentir acogidos.

Las comunidades de práctica se constituyen a partir de las posibilidades de compartir puntos de vista, vocabulario, metas y objetivos. Favoreciendo conocernos como antes no había posibilidades de haberlo hecho.

Las relaciones sustentadas por los nuevos canales de comunicación virtual han pasado de ser frecuentado por innovadores, tecnófilos o motivados especialmente por dispositivos y posibilidades mediáticas de los nuevos medios a formar parte de una legión de profesionales de la educación de todos los niveles que han asumido un uso contextual y normalizado de las tecnologías de la comunicación. Esta normalización abre nuevas expectativas y sirve como ensayo de proyectos mas ambiciosos de colaboración, porque se han multiplicado los escenarios donde estamos colaborando, aprendiendo juntos, enseñando.

En este sentido la oportunidad que escenarios como el creado con el Seminario Internacional de innovación digital en espacios educativos organizado por la Universidad de Playa Ancha, es un buen ejemplo de lo que supone esta colaboración transnacional. Un proyecto más global de colaboraciones y de transformaciones que nos permite imaginar escenarios no solo más confortables sino también mas productivos y por qué no transformadores. Por todo ello, además de los logros alcanzados con el Seminario Internacional de Enero, deberíamos de celebrar la ambición de iniciativas como estas y esperar a medio plazo, disfrutar de la continuidad del trabajo cosechado.

 Universidad de
Playa Ancha | UNIDAD DE
INNOVACIÓN
DIGITAL


UNIVERSIDAD DE SEVILLA

ISBN: 978-84-16313-09-9