



PROYECTOS FOCOS

Fondos Concursables Para Docentes





¿Qué son los Proyectos FOCOS?

Los proyectos FOCOS se encuentran orientado a las y los docentes, y tiene como objetivo potenciar la innovación y actualizar las prácticas pedagógicas en el aula. Se enmarca dentro del Modelo de Desarrollo Docente, como uno de los componentes que permite capitalizar el conocimiento al interior de la institución, establecer mecanismos de mejora continua de la docencia y retroalimentar con información que permita tomar decisiones de contexto y nuevos procesos de formación.

► Comité Editorial

El registro de los proyectos FOCOS es una recopilación de experiencias editada por el Centro de Innovación Metodológica Para el Aprendizaje (CIMA) de IPCHILE.

Directora editorial: **Paola Bravo Álvarez**

Diseño: **Esteban Medina González**

Santiago, Febrero de 2021



Proyectos Focos adjudicados el Primer Semestre 2020 a nivel nacional (Indice)

Sede La Serena

- Apoyo Videos en Psico. 05
- Terapia por y para la comunidad. 08
- Titiriteando con mis párvulos. 11
- Plataforma Informativa Audiovisual para Maniobras de Masaje. 15
- El Puzzle del Lenguaje: Juegos para estimular la concordancia gramatical. 18

Sede República

- Listas de cotejo y puntuación en Excel como apoyo al proceso evaluativo de clase virtual 22
- Aprender haciendo a la distancia si podemos cocinar 26
- Aplicación Móvil Para Kinesiólogos 29
- Cuidados preventivos del Covid-19, a través del uso de Lengua de Señas Chilena (LSCh) 32
- Clase invertida, una forma de conectarse con los estudiantes 36
- La confianza en la intuición creadora 40
- Investigando aprendí Bioestadística 43
- Aplicación de ABP utilizando tecnologías IT e IoT para diagnosticar un enlace de red industrial a distancia 46
- Tutoriales de cocina como herramienta para la evaluación de competencias comunicativas 49
- El guía "Influencer " 52
- Eco-Revista 56
- Laboratorio Virtual de Control como Herramienta para el Desarrollo de Competencias Técnico – Profesionales en automatización de procesos 59
- Derribando Bloqueos 75

Sede Rancagua

- Derribando Bloqueos 64
- Inicio de Clases Entretenido 67
- Los ojos de mi mente 70
- Órtesis sin Límites 74
- Stylus en Blackboard 77

Sede Temuco

- Estimulación Sensorial en tiempos de Cuarentena 82
- Demuestra lo que sabes 86
- Portafolio Digital, desde casa también aprendo 90
- Cortomudo MirAprendo 94



IPCHILE

ADMISSION
2021

IPCHILE
INSTITUTO PROFESIONAL DE CALLE

Sede La Serena

Proyectos FOCOS - Primer Semestre 2020

Apoyo Videos en Psico

Jefe Proyecto: Jubitza Tello Portilla

Escuela de Humanidades, Carrera de Psicopedagogía, Sede La Serena.
Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje.

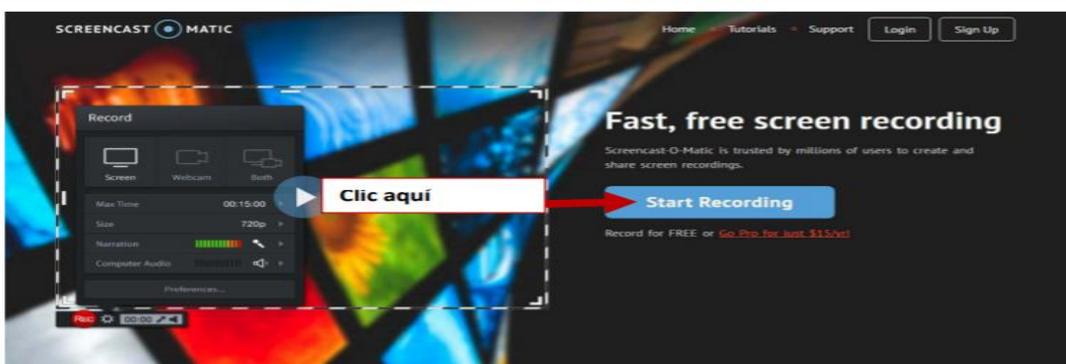
➤ Presentación Proyecto

Este proyecto, se basó principalmente en el uso de una práctica herramienta online llamada Screencast, la que permitió al docente elaborar sus propias grabaciones de material de apoyo y donde mostró de manera visual los pasos exactos de un determinado procedimiento, haciendo más fácil el aprendizaje del mismo. Por lo tanto, ayudó a reducir la curva de aprendizaje de una manera digital por medio del uso de una determinada funcionalidad o proceso de trabajo.

Desde lo pedagógico, el desarrollo constante de las nuevas tecnologías de la información y comunicación brindan un conjunto de herramientas en línea que pueden ser muy útiles para la elaboración de videos educativos como por ejemplo el Screencast-O-Matic, especialmente elaborado como apoyo pedagógico, pues nos permite realizar verdaderos videos tutoriales, con los que podemos presentar, describir o profundizar un conjunto de contenidos y contribuir al aprendizaje, de una forma personalizada y de acuerdo a las características propias de grupo curso.

➤ Objetivos Generales

Elaborar e implementar recursos para el aprendizaje con uso de TIC, que promuevan instancias innovadoras de retroalimentación que sean coherentes con los resultados de aprendizajes y las metodologías utilizadas.



Objetivos Específicos

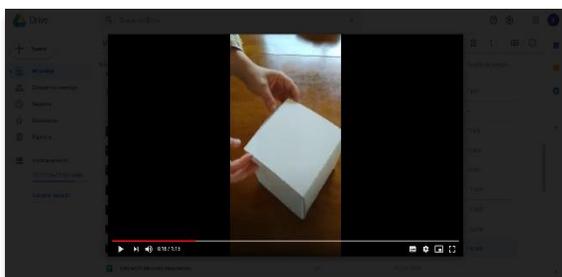
- Elaborar videos tutoriales personalizados según características propias de cada grupo curso.
- Compartir videos educativos por medio de Screencast-O-Matic con los estudiantes, como parte de su proceso de autoaprendizaje, de forma rápida y efectiva.
- Comprobar el progreso del aprendizaje y la efectividad de la tecnología aplicada.



Descripción de la Situación

Se detectó que al finalizar cada clase y al no encontrarnos en aula de manera presencial, se dificultaba bastante el diagnóstico de cómo realmente los estudiantes internalizan los contenidos, que por tiempo o por deficiencia en las conexiones de internet de los estudiantes no son asimilados. Esto se agudiza cuando estamos frente a una asignatura de carácter práctico y donde se elabora material didáctico concreto, que requiere de la claridad en las instrucciones o el paso a paso de un determinado proyecto. Es así, como los estudiantes comienzan a manifestar una serie de dudas con los procedimientos, generándole al docente un desajuste en la programación normal de su clase y debe permitir el espacio para reiterar instrucciones ya pasadas.

Una vez realizada la primera intervención con video tutorial realizado a través de Screencast-O-Matic, se observó que los estudiantes ya no tenían dudas, pues contaban en sus sistemas virtuales con un apoyo que podían revisar las veces que fueran necesarias y con los contenidos profundizados.



Implementación del Proyecto

Según los resultados de aprendizaje de la asignatura, especialmente en de demostrar compromiso en la participación y realización de actividades y trabajos académicos, es que se propuso la utilización de una herramienta online gratuita llamada Screencast-O-Matic. La estrategia metodológica de este proyecto se basó en la participación activa y el desarrollo de ejercicios prácticos, con la creación y publicación de videos educativos en línea.

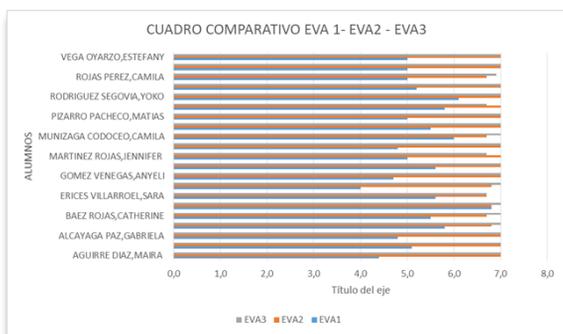
El paso a paso fue el siguiente:

1. Iniciar instalación: Ingresar a <https://screencast-o-matic.com/> y descargar la aplicación.
2. Elegir la primera opción: "Launch Recorder".
3. Hacer clic en la opción "Ejecutar" para dar inicio a la instalación del programa.
4. La grabación: Una vez terminada la descarga, el programa puede ejecutarse. Para dar inicio a la grabación, se hace clic en el Botón Rojo. Para terminar el proceso, primero se hace clic en "pausa" y luego en "hecho".
5. Finalmente, se elije una de las tres opciones que aparecen para guardar el video.

Evaluación del Proyecto

El proceso de evaluación y validación de recurso tecnológico Screencast-O-Matic aplicado a través de videos tutoriales como apoyo a los contenidos impartidos a los estudiantes de cuarto año de la carrera de Psicopedagogía, en la asignatura de Material Didáctico I, se realizó al final de ésta por medio de una evaluación estadística mediante cuadros comparativos de una unidad a otra del semestre en curso.

Finalmente se realizó una mesa redonda de feedback con el docente.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

El proyecto es viable y de un valioso aporte para las prácticas docentes, además provee un sentido de vínculo con los estudiantes, sin comprometer la capacidad de acceder a materiales de aprendizaje en línea, que son más estándares y genéricos.

Otra ventaja de esta herramienta es que es recurso digital para el aprendizaje, permitiendo mostrar a los estudiantes lo que es de su interés y permitirles, a la vez, escuchar la narración directa de su profesor y compartirlos en forma virtual como aporte complementario.

Terapia por y para la comunidad

Jefe Proyecto: Tamara Miranda Gómez

Escuela de Salud, Terapia Ocupacional, La Serena
Ámbito de postulación: Vinculación con el medio.

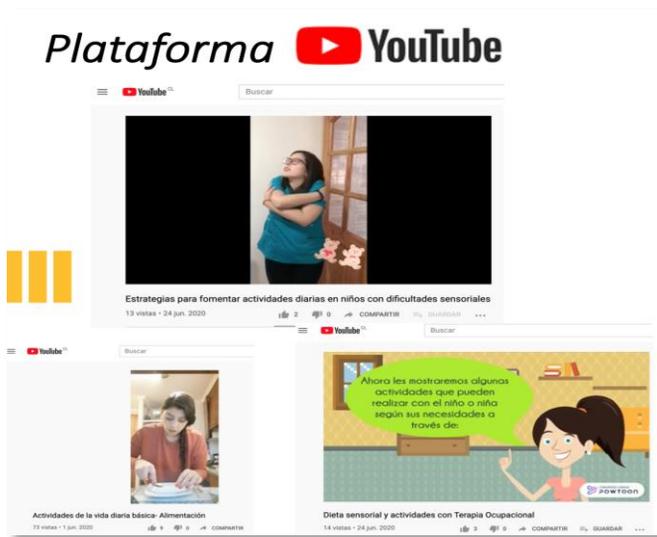
➤ Presentación Proyecto

El presente proyecto buscó apoyar a familias con niños con necesidades educativas especiales, que debido al contexto en el que nos encontramos han debido estar en casa. Nace de la necesidad y la escasa información de material audiovisual para niños con alteraciones sensoriales.

Los estudiantes en grupos realizaron videos con diferentes temáticas relacionadas a la asignatura y unidad impartida, continuamente eligieron un tema y crearon sugerencias y estrategias para ser entregadas a padres, apoderados y docentes, pertenecientes a programas de integración escolar de la ciudad de La Serena.

➤ Objetivos Generales

Potenciar y desarrollar las cuatro dimensiones del sello IPCHILE en estudiantes de 4to año de Terapia Ocupacional, mediante la creación de material audiovisual para padres y apoderados de niños con necesidades educativas especiales con el propósito de psicoeducar a la comunidad del Colegio Javiera Carrera y Japón de la ciudad de La Serena.



Objetivos Específicos

- Identificar problemáticas de niños con trastorno de procesamiento sensorial.
- Orientar a los estudiantes en la creación de material audiovisual para las comunidades educativas.
- Gestionar recursos necesarios para entrega de material audiovisual a comunidades educativas.
- Fomentar el rol del Terapeuta Ocupacional en el área Infantil y en el sector educacional.

Descripción de la Situación

Mediante un análisis de las problemáticas de la población infantil, se determinó un plan de intervención para este grupo etario. Los estudiantes pudieron observar en plataformas digitales, la escasa información que existe para niños con trastornos de procesamiento sensorial (diagnóstico asociado a su discapacidad actual como síndrome de Down, trastorno espectro autista, discapacidad intelectual, entre otros.)

De esta forma, se creó material audiovisual en redes sociales, para que los padres y apoderados, puedan acceder a información y sugerencias de un profesional que en muchos casos no pueden costear.

Para esto, los padres, apoderados y docentes de los colegios, recibieron un video semanal con actividades, juegos y/o recomendaciones, mostrándose agradecidos con la información entregada.



➤ Implementación del Proyecto

La primera etapa del proyecto se enfocó en la identificación de problemáticas de niños con necesidades educativas especiales, específicamente con diagnósticos que puedan asociarse a una alteración sensorial, entre ellos: Trastorno espectro autista, síndrome de Down, parálisis cerebral, entre otros. Los estudiantes, identificaron y analizaron problemáticas de la población infantil, mediante clases expositivas y casos clínicos reales.

Posteriormente, se orientó a los estudiantes en la creación de material audiovisual, trabajando en equipos y creando videos, desde una participación autónoma, responsable y activa.

El docente, realizó gestiones para la entrega de material audiovisual a los proyectos de integración escolar, correspondientes a los colegios Javiera Carrera y Colegio Japón. Finalmente, se realizó difusión mediante redes sociales como el Instagram de la carrera para los estudiantes, además de la creación de un canal de YouTube para los apoderados.



➤ Evaluación del Proyecto

La evaluación del proyecto se realizó por medio de diversas estrategias:

- Evaluación mediante rúbrica para material audiovisual y visual y evaluación casos clínicos, mediante videos y alternativas.
- Revisión de material audiovisual con Terapeutas Ocupacionales del área Infantil: Camila Recabal, Terapeuta Ocupacional, Diego de Almagro/ Nicole Ángel, Terapeuta Ocupacional, Fundación Autismo Reyes del mundo.
- Encuestas a estudiantes/ encuesta Jefe de proyecto.

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

En relación a los resultados de aprendizaje, se logró entrelazar directamente con los objetivos específicos, en donde se busca que el estudiante logre analizar problemáticas de la población y que le permitan determinar un plan de intervención acorde a la necesidad de ellos, todo esto, mediante actividades realizadas en clases, observación de casos clínicos, videos y realización de pautas de evaluación.

Se destacó el sello IPOCHILE, trasladando al estudiante a trabajar su compromiso y conciencia social con las comunidades educativas.

Titiriteando con mis párvulos

Jefe Proyecto: Jeannette Araya Guevara

Escuela de Humanidades, TNS en Educación Parvularia, Sede La Serena

Ámbito de postulación: Implementación de Metodologías Activas de Enseñanza Aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

Las estudiantes de la asignatura Literatura infantil I (primer año), fueron invitadas a crear un cuento según los contenidos entregados en clases. Posteriormente fabricaron sus propios títeres (personajes del cuento) y escenografía, para ello y considerando las condiciones sanitarias del momento, utilizaron solo elementos de deshechos que encontraron en el hogar, lo importante no era la belleza del títere sino su representación como personaje del cuento. Tanto para la elaboración como para la representación participaron algunos integrantes de la familia: papá como relator, mamá tejiendo algunos trajes e incluso una mascota como parte del cuento. También algunos fueron ambientados con música o sonidos del ambiente, según el hábitat.

Cada estudiante grabó su escena en su hogar, posteriormente una editora unió todo y dando forma a la historia. Para la entrega, los estudiantes lo cargaron a Facebook y entregando el link para su evaluación.

➤ Objetivos Generales

Conocer y ejecutar estrategias de expresión artísticas culturales que permita su expresión y creatividad.



Objetivos Específicos

- Promover actividades grupales en torno al manejo de ciertas competencias a lograr en las estudiantes.
- Crear obra literaria en relación directa con los intereses de niños y niñas en edad preescolar.
- Ejecutar obra literaria utilizando el recurso teatro de títeres, que le permita disfrute y gozo de lo realizado.

Descripción de la Situación

Los estudiantes de la asignatura recién ingresan a la carrera, por lo tanto, no han realizados trabajos de tipo práctico, por lo tanto, estaban ávidas por hacer actividades manuales y que además conciernan a su carrera, mostrándose además llenas de ideas. Una vez implementado el proyecto, se sintieron satisfecha de lo logrado y como no estaban físicamente en el instituto, se proyectaban al momento de estar junto a compañeras de otros niveles y poder compartir lo que fueron logrando, además de realizar otros proyectos que han ideado junto a la docente de la asignatura.



Link de Ingreso al video: <https://youtu.be/SPK9WsbJnVo>

► Implementación del Proyecto

El recurso títeres está incluido en el programa de asignatura, pero aun así las estudiantes de comienzos de semestre se mostraron interesadas en confeccionar y ejecutar una obra de títeres. De acuerdo al resultado de aprendizaje: "Produce material pedagógico y tecnológico adecuado a las características, necesidades y nivel de desarrollo de las personas a lo largo del ciclo vital." Y en consenso con las estudiantes acordamos trabajar primero el cuento y después fabricar los títeres de diferentes estilos, una vez realizado esto, grabaron el parlamento, utilizando sus títeres y escenografías. Cabe destacar que cada una lo realizó en sus hogares, con ayuda de alguno de sus padres o integrantes de su familia. Una de las estudiantes editó las grabaciones quedando en las obras disponibles en los links.



► Evaluación del Proyecto

La presentación de las obras, se realizó mediante los links que cada grupo envió, de tal modo que todas pudimos gozar de cada una de las obras, celebrando al término de cada una de ellas. Como evaluación, debo señalar que en términos cuantitativos hubo un 100% de logro, que se tradujo en buenas calificaciones (todas de 6.5 hacia arriba), siendo evaluadas mediante rúbricas.

Por otra parte, en términos cualitativos puedo mencionar que las calidades de los títeres creados son de altísima creatividad, tomando en cuenta además que utilizaron solo materiales que tuvieran en su hogar dada la contingencia. Utilizaron diversos elementos que en sus hogares ya no se usaban: calcetines impares, chalecos los cuales su tejido sirvió muchas veces para pelos de los títeres, diversos tipos de telas, etc. e incluso una estudiante tejió a crochet el traje de su títere y la mascarilla, puesto que era una enfermera. Aplicada la encuesta se puede vivenciar el grado de entusiasmo y el nivel de aceptación hacia la asignatura, lo cual como docente me sorprendió y contentó de haber podido encantarlas con la amplia gama que nos ofrece la Literatura Infantil. En relación a este punto, quisiera mencionar que considerando que son estudiantes nuevas en la carrera y sin antecedentes previos, es que me atreví a esperarlas a comienzo de cada clase con una canción infantil, una poesía infantil, un cuento o una pequeña muestra de títeres. Pienso que este detalle las fue incentivando a lo que íbamos a hacer; situación que no fue planificada al inicio, sino que simplemente se dio en una clase y acordamos hacerlo por decisión de las mismas estudiantes quienes constantemente traían alguna propuesta.

Pero lo que no estaba pensado ni planificado fue el aporte de los padres, siendo una gran sorpresa el escuchar un narrador masculino. La realizar las consultas comentaron que hubo un padre que se entusiasmó con la actividad viendo la elaboración del títere que quiso participar con el rol de narrador.

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Como conclusión queda la enorme satisfacción de los logros alcanzados, teniendo en cuenta aquellos factores que en un principio siempre pensé sería una limitante, pero cuando el proyecto ya estaba en marcha, estos elementos no fueron obstáculos en ningún sentido; el no conocerse, el tener que trabajar solo vía virtual y ver los resultados, se siente una gran alegría y satisfacción.

Las proyecciones solo se enmarcan hacia lo presencial, pienso que lo trabajado y sus logros no deben quedar solo para una minoría de personas, al contrario, por lo menos sus compañeras de carrera deben maravillarse por lo realizado por sus pares, avivando quizás esa pequeña llama llamada vocación.



Plataforma Informativa Audiovisual para Maniobras de Masaje

Jefe Proyecto: Carlos Alfonso

Escuela de Salud, TNS Masoterapia, La Serena.

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

Frente a la necesidad de incorporar un recurso de aprendizaje que permitiera lograr resultados de aprendizajes en asignaturas principalmente "prácticas", en un contexto de estrategia activa, se desarrolló una plataforma informativa audiovisual para maniobras y protocolos de masaje en YouTube, para estudiantes de la asignatura Masoterapia Deportiva de la carrera TNS en Masoterapia, con la finalidad de movilizar aprendizajes relacionados con identificar maniobras de masaje, conocer los efectos fisiológicos de las mismas, aplicar y ejecutar técnicas de masaje y demostrar la capacidad de adaptación y proactividad. Es así que el recurso de aprendizaje, diseñado en la plataforma de YOUTUBE, permitió resolver problemas de aprendizaje conceptuales vistos en clase virtual mediante demostraciones prácticas de ejecución en un ambiente digital (TIC).

➤ Objetivos Generales

Desarrollar e innovar un recurso que promueva estrategias activas de aprendizaje en los cuales los estudiantes vivan un proceso activo y autónomo, logrando que el estudiante entienda la importancia de los contenidos en el contexto de modalidad virtual, dándole sentido a los resultados de aprendizaje que el docente plantea en su curso.

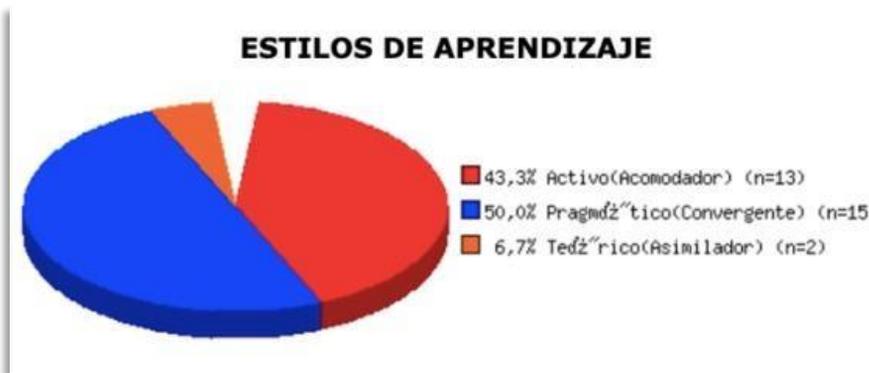


Objetivos Específicos

- Movilizar aprendizajes para integrar lo aprendido en clases.
- Motivar y apoyar al estudiante con actividades coherentes y que se ajustan a los resultados de aprendizaje.

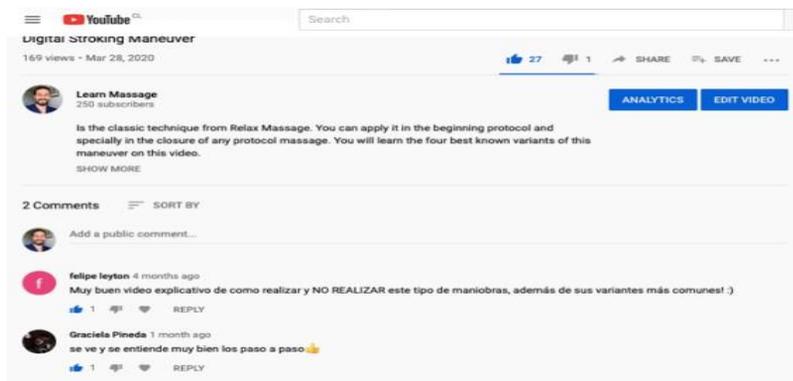
Descripción de la Situación

El estilo de aprendizaje de mayor distribución en los estudiantes del curso seleccionado para este proyecto, correspondía a estudiantes activos, según encuesta de caracterización estudiantil de IPCHILE. En relación a lo anterior, se establecieron como nodos críticos la dificultad para aplicar recursos que apoyen la estrategia activa para el aprendizaje que consideraban las características de los/as estudiantes, vale decir, que consideraban la diversidad del aula en modalidad virtual, coherente con el valor del pluralismo e inclusión que estable el modelo educativo de IPCHILE.



Implementación del Proyecto

1. Facilitar y describir el acceso al recurso confeccionado en la plataforma audiovisual YouTube.
2. Retroalimentar las consultas y comentarios realizados en la plataforma informativa y en clases.
3. Utilizar el recurso de la plataforma audiovisual para apoyar los contenidos de las clases virtuales, visualizando las maniobras registradas en los diferentes videos del canal.



➤ Evaluación del Proyecto

Los estudiantes contestaron la encuesta de participación del proyecto y entre los resultados obtenidos, destaca que los estudiantes pudieron relacionar nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores; opinaron, comentaron y se motivaron en sus procesos de aprendizaje. Algunos estudiantes incluso comentaron que otros docentes también utilizaron el canal de YouTube para apoyar sus clases en aprendizajes procedimentales, siendo un recurso muy valorado como estrategia activa de aprendizaje.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Las ventajas y beneficios para el proceso de aprendizaje de los estudiantes ya descritos, no solo tiene relevancia en un contexto virtual, pudiéndose aplicar también en modalidad presencial, llegando a pensar incluso lo beneficioso que sería en diseñar bases de datos registradas en video almacenados en YouTube disponibles para todos los estudiantes de todas las sedes por carrera, asegurando la homogeneidad de la enseñanza entre las sedes.

El Puzzle del Lenguaje: Juegos para estimular la concordancia gramatical

Jefe Proyecto: Verónica Vilches Rojas

Escuela, carrera, sede: Escuela de Salud, Fonoaudiología, La Serena.
Ámbito de postulación: Elaboración de Recursos para el aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

El manejo de la concordancia gramatical es una regla implícita de la lengua que en la fonoaudiología se hace explícita para su estimulación y rehabilitación. Un gran porcentaje de los usuarios, tanto niños como adultos, presentan déficit en el manejo morfológico como signo nuclear del trastorno de lenguaje. En los estudiantes, por el hecho de ser una competencia implícita en el manejo de la lengua, se manifiestan dificultades al momento de explicar los mecanismos bajo los que opera el español para luego transferirlos a la estimulación y rehabilitación del usuario de fonoaudiología con trastornos del lenguaje oral.

En este proyecto los estudiantes elaboraron material audiovisual y/o manipulativo destinado a la estimulación de la concordancia gramatical a nivel nominal y verbal en niños entre 4 y 6 años. El material debía ser atractivo visualmente, acorde al rango de edad definido y contar con instrucciones pertinentes.

➤ Objetivos Generales

Comprender la relación entre la morfología y la fonoaudiología.



Objetivos Específicos

- Relacionar los fundamentos y características de la disciplina morfosintáctica con el quehacer fonoaudiológico.
- Aplicación de la morfosintaxis en el quehacer fonoaudiológico mediante la elaboración de un material didáctico destinado a la estimulación de la morfología flexiva.
- Elaborar un manual de instrucciones pertinente para el material didáctico diseñado.
- Hacer uso de TIC para elaborar el material solicitado, las instrucciones y la aplicación de éstos.

Descripción de la Situación

Para los estudiantes, la concordancia gramatical, por el hecho de ser una competencia implícita en el manejo de la lengua, presenta dificultades al momento de explicar los mecanismos bajo los que opera el español para luego transferirlos a la estimulación y rehabilitación del usuario de fonoaudiología con trastornos del lenguaje oral.

Dentro de los resultados de aprendizaje propuestos para la asignatura, se encuentran, en el aspecto, la distinción entre Morfología Flexiva y Morfología Derivativa y el funcionamiento de sus elementos constitutivos en el desarrollo de la gramática de la lengua española, además de la relación entre Morfología Flexiva y Derivativa con la estructura morfosintáctica del Lenguaje; desde el punto de vista procedimental, se espera que el estudiante sea capaz de aplicar análisis morfológico a corpus lingüísticos escritos.



Implementación del Proyecto

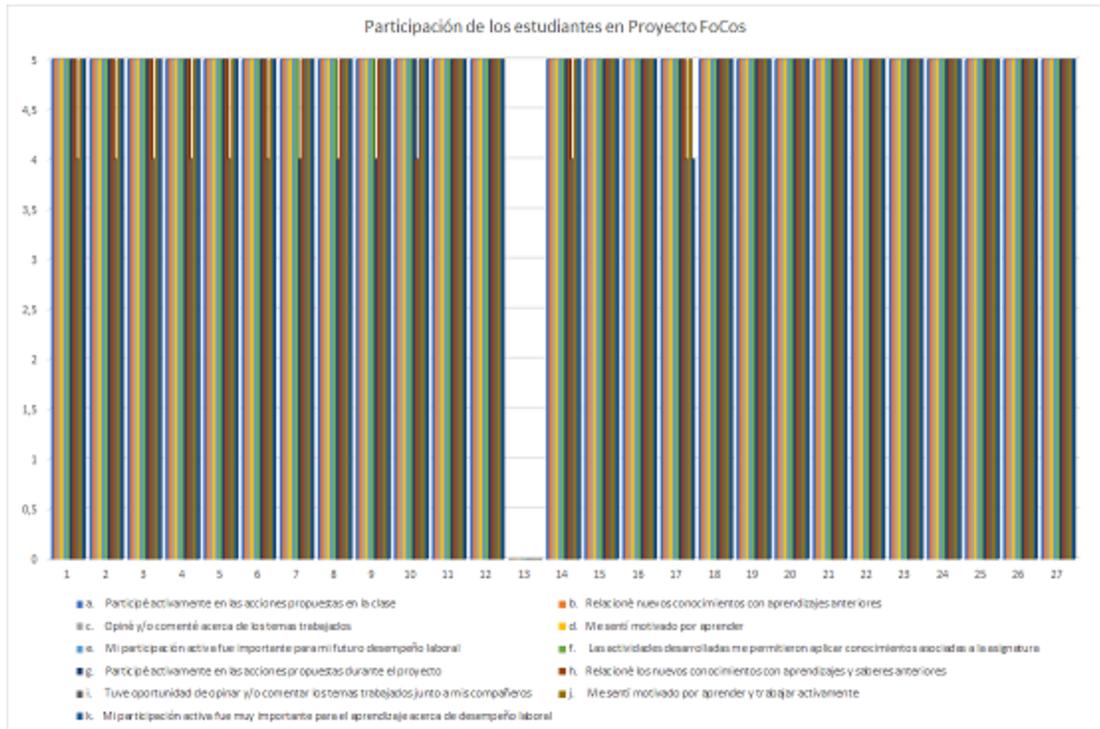
Para innovar en la práctica pedagógica, se utilizó la metodología activa de clase invertida, que favorece la autonomía del estudiante en la adquisición del contenido previamente entregado por el docente. En este caso, se revisaron actividades digitales destinadas a la habilitación y rehabilitación del nivel morfosintáctico para obtener modelos de material a diseñar por los estudiantes.

También se utilizó el aprendizaje colaborativo para favorecer escucha activa y la construcción de consensos dentro del grupo, además de desarrollar el razonamiento, la comprensión y el pensamiento crítico. Trabajamos en el aula virtual subdividida en pequeños grupos para acompañar y retroalimentar el desempeño de los estudiantes.

Como el soporte del material se dejó a elección de los estudiantes, ellos fueron creando actividades en Power Point, juegos en Kahoot y elaborando material que luego probaron en niños de 4 a 6 años para verificar su validez, confiabilidad y comprensión de las instrucciones, por lo que grabaron videos de una sesión de juego con sus productos. Este trabajo constituyó la calificación de las evaluaciones EPE 3 y EVA 3.

Evaluación del Proyecto

De acuerdo con las evaluaciones aplicadas a los estudiantes, se ven aportes a la asignatura en cuanto al manejo conceptual de concordancia gramatical y los mecanismos internos de la lengua, no obstante, donde se visualiza un mayor impacto es en cuanto a las competencias del sello institucional, en específico la proactividad y la responsabilidad.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Los principales resultados positivos se obtuvieron en los aspectos conceptuales y actitudinales, las competencias procedimentales tuvieron un desarrollo más discreto, no obstante, positivo. Se sugiere subdividir la sala de clases virtual de Blackboard, para poder modelar y monitorear las actividades de un modo más personalizado, además de capacitar a líderes de grupo.

IPCHILE
INSTITUTO PROFESIONAL DE CHILE

Sede República

Proyectos Focos - Primer Semestre 2020

Listas de cotejo y puntuación en Excel como apoyo al proceso evaluativo de clase virtual

Jefe Proyecto: Enrique Matías Reimer Millán

Escuela de Ingeniería, carrera de TNS en Sonido, sede República.
 Ámbito de postulación: Evaluación de resultados de aprendizajes.

Presentación Proyecto

Este proyecto buscó innovar en la forma de registrar información, evaluar y retroalimentar sobre el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Lectura Musical de la Carrera de Técnico en Sonido.

Al incorporar un nuevo instrumento para registrar y evaluar resultados, se logró mejorar los canales de insumo de información para el docente (quien pudo tomar decisiones pedagógicas más informadas), apoyar el proceso de autoevaluación de los estudiantes (desarrollando la metacognición) y optimizar los tiempos de retroalimentación, repaso y reforzamiento; sobre todo considerando el cambio en la implementación de clase desde lo presencial a lo virtual.

Objetivos Generales

Implementar un nuevo instrumento de medición, registro y evaluación, que posibilite la obtención de información y el autoanálisis, optimizando el tiempo de clase y las decisiones pedagógicas en la asignatura de "Lectura Musical" de la Carrera de Técnico en Sonido.

	RÍTMICA SIMPLE										Puntaje máx. = 24 pts.			L = 2	M/L = 1	N/L = 0
	Compases / Lección 16 ó 17 ó 18										Vel. Const.	Pulso Voz Alta	Puntaje Obt.	Nota		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
Alarcón, R													0			
Cayupi	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Chiguay	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Flores	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Gutiérrez	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	22	6,4		
Guzman	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Hernández	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	23	6,7		
Kramm	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Morales	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Ortubia	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Paredes	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	23	6,7		
Retamal													0			
Rioseco	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Rodríguez	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	7,0		
Rojas	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	23	6,7		

Objetivos Específicos

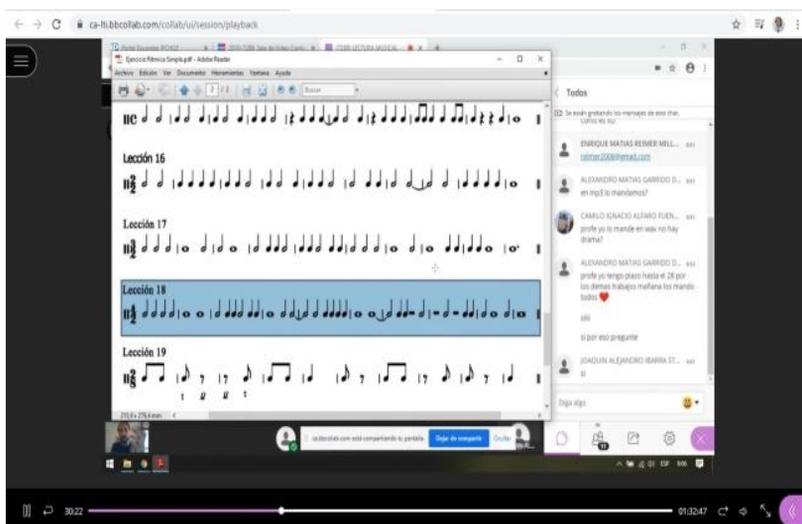
- Diseñar un nuevo instrumento de registro, puntuación y evaluación (en tabla de Excel).
- Evaluar el nivel de logro de objetivos de aprendizaje alcanzados mediante la implementación del nuevo instrumento.
- Elaborar un análisis de resultados, dejando testimonio del proceso para que la experiencia pueda ser replicada por otros docentes.

Descripción de la Situación

En primer lugar, se identificó que los instrumentos evaluativos utilizados en la clase de Lectura Musical (pruebas estructuradas presenciales y en formato escrito o de interrogación oral) no lograban optimizar el tiempo e implicaban un bajo involucramiento por parte de los estudiantes, no siendo además idóneos de implementar en modalidad virtual.

Junto a ello, también fue relevante incorporar la necesidad (Levantada por el Consorcio 2018 de la Escuela de Ingeniería) de disponer de mecanismos de recogida de información que permitiese hacer seguimiento a los logros de objetivos de aprendizaje de los estudiantes y a tener una imagen sobre la operatividad del “sello” institucional dentro de la sala de clases.

Además, si consideramos que los estudiantes de primer año de Técnico en Sonido se clasifican mayoritariamente como activos (34,6%) y pragmáticos (56,9%), lo que significa que aprenden mejor a través de proyectos prácticos y mediante la dinámica de ensayo/error (Encuesta de Caracterización 2020), es que se tornó en una prioridad el optimizar los tiempos de desarrollo de clase, para dedicar más horas lectivas al aprendizaje experiencial (es decir, basado en el desarrollo de ejercicios prácticos) y no tanto a la toma de evaluaciones.



Todo lo anterior se propuso resolver a través del diseño e implementación de un nuevo instrumento de registro, puntuación y evaluación (en tabla de Excel), innovando en los procesos educativos de la asignatura, pero complementando los métodos tradicionales, como son la pregunta dirigida, la interrogación oral o la prueba escrita; puesto que su incorporación al proceso de evaluación, ya sea diagnóstica, formativa o sumativa, optimiza el uso de recursos, sobre todo el tiempo, para dedicarlo más al trabajo práctico; entrega una nueva herramienta de insumo de información mejorando la toma de decisiones pedagógicas y respalda el proceso de autoconocimiento del estudiante mejorando su autoconfianza.

Implementación del Proyecto

En un principio se hizo una revisión de los contenidos de la asignatura en los que fuese posible incorporar el nuevo instrumento, seleccionándose la ejecución de secuencias rítmicas, la lectura hablada (solfeo), la identificación de intervalos y la construcción y cifrado de acordes.

Luego, fueron diseñadas las tablas Excel, a modo de lista de cotejo de doble entrada, relacionando a cada estudiante con la competencia requerida por cada contenido.

Por ejemplo, para la ejecución de secuencias rítmicas se identificó el reconocer y percudir figuras rítmicas, el ser capaz de llevar una velocidad constante en la ejecución y el poder contar en voz alta el pulso, como competencias a desarrollar, asignándole a cada una los siguientes indicadores de logro: “logrado = 2 puntos”, “medianamente logrado = 1 punto” y “no logrado = 0 punto” (ya sea por cada compás musical o por ejercicio completo); los que al ser sumados reflejan el puntaje total de logro del objetivo de aprendizaje por estudiante (puntaje obtenido), pudiendo ser comparado con un puntaje ideal.

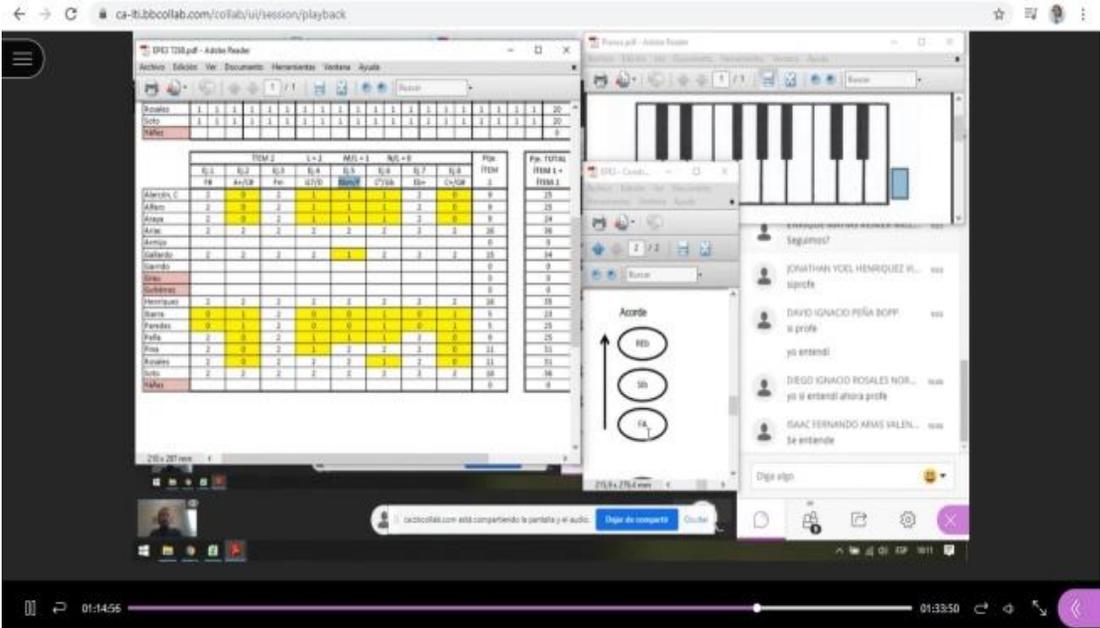
Luego de explicar y ejercitar con los estudiantes cada actividad, se solicitó que fuera del horario de clase grabasen su ejecución a través de celular, computador u otro medio a su disposición, obteniendo un archivo .WAV o .MP3 que debían subir a la plataforma virtual como “entrega de tarea” en un plazo definido.

Posteriormente, al revisar las grabaciones y asignar puntaje a cada ejecución en la tabla Excel correspondiente, el docente realizó el proceso de retroalimentación proyectando la tabla completa y permitiendo no solo tener una visión sobre el desempeño individual, sino también una perspectiva global del grupo curso.

Así, se pudo poner foco en las áreas menos desarrolladas y con puntajes más bajos (marcadas en amarillo en cada tabla) optimizando los tiempos dedicados a la corrección e identificando los ámbitos que requerían de reforzamiento o no.

Evaluación del Proyecto

Con la implementación de este nuevo instrumento evaluativo se logró mayor eficiencia en los tiempos de corrección y retroalimentación, enfocando la clase en el aprendizaje práctico y experiencial.



The screenshot shows a Zoom meeting interface. The main window displays a music score for 'PEPE TITIL.pdf - Aalto Reader'. The score is a table with columns for 'TOM 2', 'L=2', 'M3=3', 'N3=3', and 'P3'. The rows list various musical notes and their corresponding values. A piano keyboard is visible in the top right corner. A chat window is open on the right side, showing a conversation with several participants. The chat messages include 'Seguimos?', 'JONATHAN VOEL HENRIQUEZ PL...', 'DAVID IGNACIO PEÑA BOFF...', 'DIEGO IGNACIO FOGALES NOR...', and 'ISAAC FERNANDO KRAS SILEN...'. The Zoom meeting controls are visible at the bottom of the screen.

Desde los estudiantes, junto con el desarrollo de competencias sociales como la empatía, se obtuvo una mejora de calificaciones. Como promedio de las actividades evaluadas 31 de los 34 estudiantes alcanzaron evaluación satisfactoria (91% de éxito), además de un incremento de 0,7 en el promedio de notas de presentación a examen de todas las secciones 2020 (cursos con proyecto implementado) en comparación a las del año 2019 (cursos sin proyecto implementado), implicando una mejor comprensión y asimilación de contenidos.

Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Se sugiere que los resultados de estas tablas sean compartidos con docentes de asignaturas que tengan a la asignatura de Lectura Musical como prerrequisito, funcionando como un nuevo insumo de información para fortalecer y optimizar los diagnósticos de entrada de los estudiantes en sus próximas asignaturas.

Aprender haciendo a la distancia si podemos cocinar.

Jefe Proyecto: Alejandra Galaz Galaz.

Escuela, carrera, sede Escuela de Salud, Carrera Nutrición y Dietética. Sede República.
Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

Por motivos de cuarentena, surgió la necesidad de crear un método para que los estudiantes pudieran desarrollar las actividades planificadas de la asignatura Laboratorio Gastronómico, la que cuenta con 32 horas de componente LAB. Por esta razón, se utilizaron las redes sociales, en conjunto con la plataforma blackboard. Se inició creando un Instagram (@cocinaalegalaz) para así realizar las clases por medio de transmisiones en vivo. Se quiso lograr una clase práctica y con los recursos disponibles en los hogares de los estudiantes y que se cumpliera el "aprender haciendo" declarado por la Institución. Los estudiantes participaron con sus familias, desarrollando uno de los pilares del sello institucional "conciencia social", la empatía y la participación colaborativa y con recursos básicos se lograron preparar recetas de todos los continentes, la mayoría desconocidas para los estudiantes. Como los videos de las preparaciones se encuentran en la cuenta de Instagram, se pueden reproducir y replicar cuando el estudiante desee.

➤ Objetivos Generales

Desarrollar habilidades relacionadas con la elaboración de preparaciones gastronómicas, analizando los componentes nutritivos de estas y la correcta manipulación de alimentos por medio de actividades prácticas observadas mediante las transmisiones en vivo de la red social Instagram.



Objetivos Específicos

- Desarrollar la actividad práctica de forma simultánea entre el docente y el estudiante.
- Aumentar el porcentaje de participación de los estudiantes mediante el uso de Instagram para las clases prácticas, considerando la virtualidad.
- Elaborar recetas de cocina relacionadas con los temas tratados en la asignatura.
- Evidenciar las características organolépticas de las distintas preparaciones realizadas en el laboratorio comparándolas con lo estudiado en las clases lectivas.

Descripción de la situación

Antes del Proyecto: las clases de laboratorio de la asignatura las iba a realizar mediante la plataforma blackborade con entrega de guías y desarrollo de éstas. Se realizaron dos clases de laboratorio de esta forma, notando desgano por parte de los estudiantes, poca motivación y poca participación.

Después del Proyecto: las clases de laboratorio eran esperadas por los estudiantes, días antes consultan los ingredientes para poder realizar las preparaciones, existiendo motivación por parte de ellos y participación activa. Se evidenció que constantemente realizaron las recetas presentadas en las transmisiones pasadas incorporando a su familia en la preparación de estas. Existió un conocimiento más amplio de los alimentos y sus características nutritivas. También los estudiantes comentaron que les gustaría que siguiera publicando recetas por medio de Instagram a pesar del término de la asignatura. Se incorporaron estudiantes de otras carreras, y de otras universidades, compartiendo vivencias frente a las preparaciones realizadas.



Implementación del Proyecto

Con la realización de este proyecto se cubrieron todos los temas de la asignatura práctica, teniendo un logro de un 100% en los contenidos de aprendizaje v/s lo aprendido.

Evaluación del Proyecto

La evaluación se realizó mediante una encuesta enviada a los estudiantes participantes de la asignatura. Se envió la encuesta a los 58 estudiantes inscritos en la asignatura.

Análisis de las encuestas: Existió una participación activa en las actividades desarrolladas dentro del proyecto alcanzando una participación de un 94%. Se cumplió el objetivo de lograr la motivación de los estudiantes, siendo este ítem un 100% de logro. La interacción entre los pares es considerada aceptable con un 83% de satisfacción total por parte de los estudiantes. Se logró enseñar de forma práctica la asignatura considerando la virtualidad en la cual se desarrolló cada clase durante la duración del proyecto.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Con la implementación de este proyecto, se logró que el estudiante pudiera trabajar de forma práctica desde su casa, nos adaptamos, en ocasiones se improvisaron recetas pero, fue un trabajo colaborativo, lo importante es que los estudiantes aprendieron y como docente siento que la tarea se cumplió, lo que se refleja en comentarios de algunos estudiantes:

"Me encantaron las clases online y apoyo en Instagram, fue mucho más dinámico y lo mejor de todo, lo que aprendimos pudimos compartirlo con nuestras familias, me encanto la iniciativa y todo lo que aprendimos sobre la gastronomía del mundo." Tamara, 4to año Nutrición. Jornada Vespertina.

"Profe las clases fueron muy motivantes y creativas. ¡Fue la mejor invención que haya tenido!" Tamara, 4to año Nutrición. Jornada Vespertina.

"Me gustan mucho las clases, además de interactivas, con ingredientes que todos tienen en su casa, al alcance de todos" Francisca, 4to año Nutrición. Jornada Diurna.

"A mí me gustaron mucho las clases, las recetas no eran difíciles y hacerlas acompañadas cambia hartito todo y aparte todo demasiado rico" Alejandra, 4to año Nutrición. Jornada Diurna.

Aplicación Móvil Para Kinesiólogos

Jefe Proyecto: Silvana Luan Valdés

Escuela de Salud, Carrera: Kinesiología, Sede República.

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

El proyecto consistió en la elaboración de un recurso para el aprendizaje utilizando la tecnología actual, es decir, una aplicación móvil para el celular, basándose en temas fundamentales de la asignatura y logrando que los estudiantes sean partícipes activos de este proceso, diseñando, investigando e integrando conocimientos bajo una concepción constructivista.

En síntesis, los estudiantes por medio de trabajo colaborativo, debieron crear una presentación digital de un tema en particular ligado a la asignatura Kinesiología en la Mujer y Rehabilitación del piso pélvico femenino, a través de la utilización de power point. Posteriormente se recopiló cada trabajo realizado, valorándolo como evaluación de proceso, para luego crear la aplicación móvil en conjunto a la mesa de ayuda de IPCHILE, entregando acceso a la aplicación móvil a los estudiantes para potenciar los aprendizajes por medio del uso del recurso elaborado y aplicación de este durante la última evaluación practica acumulativa.

➤ Objetivos Generales

Utilizar estrategias de enseñanza y aprendizaje por medio de TIC que promuevan instancias innovadoras, para favorecer los conocimientos teóricos, siendo coherentes con los resultados de aprendizajes de la asignatura en los estudiantes de la carrera de Kinesiología.



Objetivos Específicos

- Motivar e incentivar a los estudiantes por medio de una propuesta innovadora, como la creación de una aplicación móvil para facilitar su proceso de aprendizaje.
- Inducir la participación activa de los estudiantes para favorecer su aprendizaje elaborando una presentación en ppt, describiendo y demostrando por medio de un video la técnica kinésica que será parte de la aplicación móvil.
- Utilizar la aplicación móvil como una herramienta de aprendizaje aplicando sus contenidos, en la planificación de sesiones de entrenamiento y realización practica de casos clínicos propuestos.

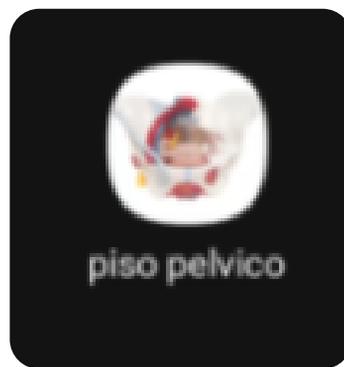
Descripción de la Situación

Ante la suspensión de clases presenciales por causa de la pandemia de Covid-19, desde el Ministerio de Educación se han dispuesto orientaciones para todas las comunidades educativas, que buscan resguardar los aprendizajes de los estudiantes y garantizar el funcionamiento para que se puedan entregar los beneficios y apoyos a todos ellos.

Avanzar en estas medidas constituye un gran desafío para los docentes y estudiantes, pues requirió de la implementación de nuevas estrategias de trabajo, colaboración y trabajo en conjunto de los actores principales (Orientaciones-mineduc-covid-19).

Uno de los retos actuales era mejorar la experiencia de los estudiantes en el aprendizaje digital, la mejor forma de seguir formándose y de compartir ideas con perfiles similares. Para cubrir esa necesidad es que surge la educación en línea con la finalidad de lograr un conocimiento flexible, independiente y colaborativo.

Junto con lo anterior, existe un nuevo sistema llamado aprendizaje móvil, el cual va dirigido a aprovechar las nuevas tecnologías móviles para facilitar, apoyar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.



➤ Implementación del Proyecto

Esta iniciativa innovadora, ofrece un aprendizaje móvil, en donde los estudiantes son los protagonistas, logrando por parte de ellos, un aprendizaje significativo.

Además, la replicabilidad del proyecto "Aplicación Móvil para Kinesiólogos", es factible en otras asignaturas de la carrera de Kinesiología, como también, en otras asignaturas de las carreras que imparte IPCHILE, debido al uso masivo de aplicaciones móviles y de la tecnología actual, pudiendo ser una herramienta que abarca áreas que son transversales.

➤ Evaluación del Proyecto

Evaluación diagnóstica: por medio de una encuesta online, cuyo objetivo fue obtener un análisis sobre uso de aplicaciones móviles, motivación e interés de los estudiantes.

Evaluación de proceso: por medio de escala de apreciación, cuyo objetivo es evaluar la calidad del recurso elaborado a través de la presencia de contenidos, orden y estructura.

Evaluación de proceso: por medio de escala de apreciación, donde los estudiantes realizaron una demostración práctica de los conocimientos adquiridos por medio de la utilización de la plataforma blackboard.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Los resultados esperados planteados cumplieron en gran medida las expectativas del jefe de proyecto, sin embargo, se proponen algunas sugerencias como:

- Trabajar con equipos mixtos (estudiantes aventajados y descendidos).
- Dar los tiempos necesarios de investigación, diseño, estudio y comprensión de los temas a desarrollar y cumplimiento de los plazos.
- Se sugiere el proyecto en asignaturas donde se pueda calificar a los estudiantes con evaluaciones en cada actividad.
- Finalmente, aplicar co evaluación con el fin de que los estudiantes también obtengan una retroalimentación de sus pares.

Cuidados preventivos del Covid-19, a través del uso de Lengua de Señas Chilena (LSCh)

Jefe Proyecto: José Rivadeneira Rodríguez

Escuela de Salud, Sede Republica, Terapia Ocupacional.

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza y aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

Dentro de la asignatura de Tecnologías aplicadas a la discapacidad, existen resultados de aprendizaje y sus respectivos contenidos orientados al tema de la Discapacidad Auditiva y el uso de herramientas asociadas a dicha área. En específico, parte de estos contenidos se orientan hacia el estudio y la comprensión de lo que es la Persona Sorda, Comunidad Sorda y Lengua de Señas Chilena, para así luego utilizar softwares que se utilizan en esta área.

De acuerdo con lo anterior, se debe tener presente que la ley 20.422 afirma que “La Lengua de Señas Chilena es la forma de comunicación natural de las Personas Sordas”. En congruencia, la ley reconoce la Lengua de Señas Chilena, pero aún existe una carencia social respecto a la accesibilidad de la información y esto es porque hablamos de una ley reciente y porque existen dificultades.

asociadas a la implementación de la accesibilidad en ámbitos relevantes de la vida cotidiana, como por ejemplo, la información. El debate actual sobre esta dificultad es, en gran medida, la difusión de información relevante que posea un código decodificable para la Comunidad Sorda, puesto que el español es una lengua oral que posee una naturaleza distinta a la de señas.

De ahí surge la relevancia de que los estudiantes de la carrera de Terapia Ocupacional puedan crear soluciones reales a problemáticas reales, y en este caso particular, utilizar herramientas tecnológicas para poder aprender Lengua de Señas, y luego, crear una solución que incorpore la accesibilidad en la información, utilizando aspectos lingüísticos funcionales de la Lengua de Señas Chilena, a través de dinámicas interactivas y lúdicas.

Considerando la contingencia actual de nuestra sociedad, se les solicitó a los estudiantes elaborar un material de video de los cuidados preventivos del Covid- 19 a través de la utilización de la Lengua de Señas Chilena. Además, se les solicitó redactar un documento que se encuentre orientado a la justificación bibliográfica del uso de estas tecnologías como herramientas de aprendizaje de la lengua de señas para generar acciones de prevención y promoción de la salud.

► Objetivos Generales

Orientar a los estudiantes de terapia ocupacional en la creación de tecnologías que aborden soluciones concretas a personas sordas.



► Objetivos Específicos

- Identificar tecnologías diversas de acceso a la información para el aprendizaje de la Lengua de Señas Chilenas.
- Aplicar las tecnologías de acceso a la información como una herramienta de aprendizaje de Lengua de Señas Chilenas.
- Diseñar una solución de acceso a la información, utilizando herramientas tecnológicas como base en el aprendizaje de Lengua de Señas Chilenas, y también, en la generación de contenido multimedia.

► Descripción de la Situación

La asignatura de Tecnologías aplicadas a la discapacidad, dentro de su contenido vinculado a la discapacidad auditiva, considera las características propias de la cultura de las Personas Sordas, entendiendo la Lengua de Señas Chilenas como su forma de comunicación natural.

Profundizando aspectos orientados a la importancia del aprendizaje de la Lengua de Señas Chilenas en contexto de educación, los estudiantes reflexionan en relación con las dificultades socioculturales en el acceso al aprendizaje de Lengua de Señas Chilenas, en otros términos, problematizar el hecho de que la Lengua de Señas Chilenas no esté en las mallas formativas de manera transversal en el sistema educativo, siendo en esta fase un aspecto relevante a la hora de pensar e implementar soluciones desde el rol del Terapeuta Ocupacional.

De acuerdo con el contexto anteriormente descrito, surge la idea de orientar y formar en los estudiantes sobre la utilización de tecnologías que favorecen el conocimiento y el aprendizaje de la Lengua de Señas Chilenas, y luego, la generación de una solución al gran problema de la accesibilidad en el ámbito informativo. Además, todo esto se vincula estrechamente con el desarrollo de competencias del quehacer profesional de la Terapia Ocupacional, orientado a la promoción y prevención de la salud.

La actividad contó con una evaluación sumativa (EVA2) que sirvió para revisar el material creado. Posteriormente de haber realizado la evaluación, los estudiantes profundizaron el uso de estas herramientas, entendiendo principalmente que estas no brindan la misma experiencia educativa que un curso presencial. Sin embargo, las tecnologías de acceso a la información, pueden ser un material de acercamiento al aprendizaje de la Lengua de Señas Chilenas, que como ellos y ellas han mencionado, no solo permite brindar el conocimiento a los estudiantes, sino que también ellos pueden compartir esta experiencia a personas que se encuentran participando de otros niveles educativo o de contexto de inclusión.



Implementación del Proyecto

El presente proyecto se estableció en las siguientes etapas:

- Clase de contenidos orientados a la discapacidad auditiva y las características culturales de las Personas Sordas y la identificación de TIC, que favorecen el aprendizaje de Lengua de Señas Chilenas para las Personas Sordas y oyentes.
- Los estudiantes divididos en diversos grupos entregaron un video en relación con los cuidados preventivos del coronavirus con información interpretada a través de la Lengua de Señas Chilenas.
- Los estudiantes organizados en diversos grupos justificaron su aprendizaje a través de la redacción de un documento incorporando referencias bibliográficas, explicando las características de uso de las tecnologías de acceso de la información que utilizaron para el aprendizaje de señas que fueron expuestas en el video, promoviendo la incorporación de la importancia de la lengua de señas en contextos de inclusión social, laboral y educativa.

Evaluación del Proyecto

Cabe señalar que dentro de los resultados, se evidenciaron los siguientes datos:

- Los estudiantes identificaron tecnologías de acceso a la información que permiten el aprendizaje de lengua de señas.
- Los estudiantes se involucraron en el aprendizaje de la Lengua de Señas Chilenas. Sin embargo, debido a la falta de experiencia y ejecución de expresión comunicativa, existen dificultades vinculadas al ámbito de posturas, movimiento y expresión de la Lengua de Señas Chilenas, además de favorecer la comunicación no verbal a través de aspecto de gesticulación facial.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Los estudiantes de la asignatura de Tecnologías Aplicadas a la Discapacidad, a través del uso de TIC, lograron establecer soluciones tecnológicas para permitir el acceso a la información a personas sordas en relación a la contingencia sanitaria, sin embargo, es importante considerar que el aprendizaje de Lengua de Señas Chilena (LSCh) requiere más de un uso de una aplicación.

Además es importante favorecer recursos a la comunidad estudiantil con el fin de favorecer instancias de mayor información y experiencia en el abordaje de distintas problemáticas que impactan nuestra sociedad a través de uso de Tics, siendo estas herramientas didácticas y pedagógicas, con una diversidad de recursos que se adaptan de excelente formas a las necesidades del mundo de hoy.

Clase invertida, una forma de conectarse con los estudiantes

Jefe Proyecto: Felipe Montenegro González

Escuela de Ingeniería, Ingeniería Informática – TNS Analista Programador Computacional, República
Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

Este proyecto nace de la necesidad de que estudiantes de primer año no pierdan la motivación por estudiar y que puedan adquirir las competencias declaradas en el programa de asignatura de Fundamentos de Programación, a pesar de estar enfrentados a una modalidad diferente. Para esto se diseñó una estrategia basada en la metodología de aula invertida, que consiste en que los contenidos son aprendidos por los estudiantes por sí solos, en base a videos subidos por el docente a Youtube. Estos videos podían ser vistos cuantas veces quisieran, y de esa forma, durante las clases sincrónicas existió una dedicación exclusiva a construir aprendizajes sobre aquellos contenidos ya estudiados. Finalmente se desarrolló una reflexión a través del foro de la plataforma <http://educativa.ipchile.cl>, el que tributa directamente a la metacognición, ya que los estudiantes debían responder, ¿Qué aprendí?

Esta estrategia se desarrolló durante todo el semestre y tuvo extraordinarios resultados, los videos en su conjunto suman más de dos mil visitas y el rendimiento académico de los participantes aumentó con respecto a años anteriores.

➤ Objetivos Generales

Implementar la metodología de Clase Invertida bajo las plataformas Youtube y Moodle como estrategia de aprendizaje, en el contexto de clases online, en la asignatura Fundamentos de Programación, con el fin de potenciar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.



Etapas de la metodología diseñada

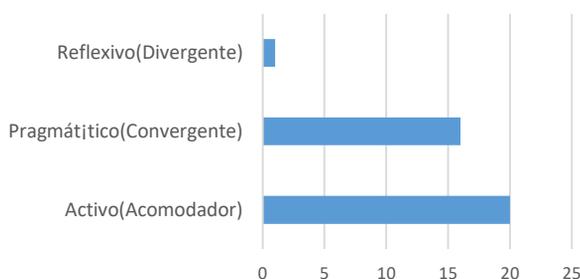
Objetivos Específicos

- Diseñar una estrategia metodológica acorde al perfil de estudiantes y a las herramientas disponibles, con el fin de potenciar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.
- Desarrollar durante todo el I semestre 2020 la estrategia diseñada en base a una serie de videos, guías prácticas y foros de reflexión.
- Promover que los estudiantes sean partícipes de su propio aprendizaje a través de esta metodología.
- Analizar los datos obtenidos de la experiencia, en cuanto al número de visitas de los videos y una encuesta aplicada a los estudiantes para valorar la estrategia (datos vienen de la reflexión de evaluación de actividades).

Descripción de la Situación

El inicio del año académico 2020 fue diferente a todos los inicios que IPCHILE ha tenido durante toda su historia. Sin embargo, hubo componentes que no cambiaron, como por ejemplo la predominancia de los estilos de aprendizajes activo y pragmático en los estudiantes de primer año de las carreras TIC. Estos estilos nos describen estudiantes que utilizan la conceptualización abstracta y la experimentación activa, son deductivos y se interesan en la aplicación práctica de las ideas. Además poseen una gran capacidad de adaptarse y aprender del ensayo y error.

Cuenta de EAP



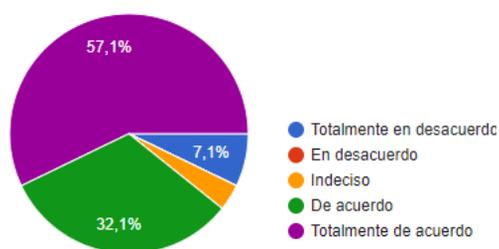
Caracterización estudiantil IPCHILE 2020 asignatura Fundamentos de Programación (3 secciones)

Por otro lado, de estos mismos estudiantes que tienen estilos de aprendizajes muy prácticos, más del 60% de ellos posee una motivación baja o media, de acuerdo a los datos entregados por la misma encuesta.

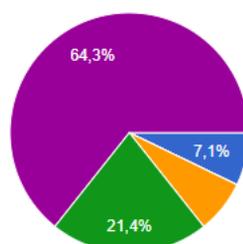
Este fue el primer análisis antes de comenzar este proyecto (Marzo), en un contexto algo incierto para todos, bajo una nueva modalidad y con nuevos desafíos que enfrentar, es que surgió la pregunta: **¿Cómo motivar a los estudiantes a que desarrollen actividades prácticas de manera online?**

Ahora, ya finalizado el semestre y después de haber desarrollado una metodología de clase invertida basada en videos de YouTube, guías prácticas y foros de reflexión es que le preguntamos al mismo grupo de estudiantes descritos, como se sintieron utilizando esta metodología. Los resultados son claros, casi el 90% de los encuestados se sintió motivado a aprender y más del 85% está de acuerdo con que esta metodología los ayudó a comprender mejor los conceptos revisados en el curso..

La estrategia utilizada en clases generó motivación con respecto a los temas del curso



La estrategia utilizada en clases contribuyó a comprender los contenidos del curso



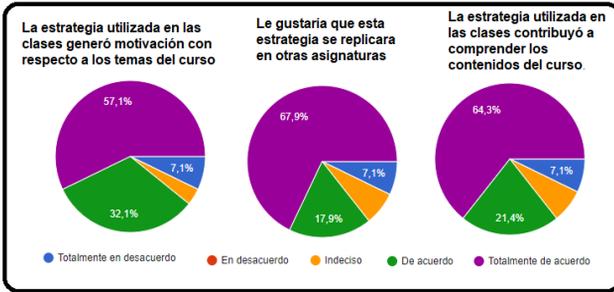
Encuesta realizada a los estudiantes participantes (Elaboración propia 2020)

Implementación del Proyecto

La realización de este proyecto se basó en que la educación, como una de las actividades primordiales del ser humano, vive un proceso continuo de evolución a través de los tiempos, de acuerdo a las condiciones, necesidades y diferentes visiones de la sociedad. Desde este punto de vista, este proyecto entrega una estrategia concreta de aplicación de una metodología de aula invertida, que busca responder a las necesidades educativas de nuestros actuales estudiantes, que tiene relación precisamente, con cómo desarrollamos las competencias, en un contexto de clases tele presentes. Es importante destacar que este proyecto no solo buscó innovar con tecnología, sino que también se hizo cargo del perfil de los estudiantes, los que tienen una baja motivación y además aprenden más fácilmente con actividades prácticas. Así esta metodología se basó en que por cada contenido, el docente grabó un video (tipo cápsula), en el que explicaba en base a un ejemplo los contenidos, luego lo dejó disponible en YouTube para que los estudiantes los vieran cuantas veces quisieran antes de la clase. En la sesión sincrónica se establecieron unos minutos de preguntas sobre el video y luego se trabajó en una guía de ejercicios cuidadosamente seleccionados, que fuesen detonantes de discusión, en donde el docente en todo momento orientó para encontrar la respuesta correcta. Finalmente, después de cada unidad se plantea un foro de discusión en el que se le pregunta al estudiante que aprendió, con el fin de potenciar en ellos conciencia sobre su propia transformación de aprendizajes.

Evaluación del Proyecto

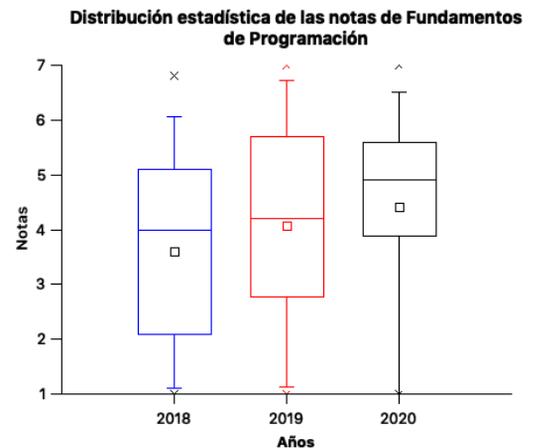
Dentro del objetivo general de este proyecto, se planteó promover el aprendizaje de los estudiantes y la motivación por aprender. Desde este punto de vista es que para evaluar este punto se generó una encuesta (en la semana final de clases, 9 de Julio) para conocer la percepción de los estudiantes sobre la metodología aplicada.



Resultados de la encuesta desarrollado por los estudiantes participantes de la metodología

Se observó que casi el 90% de los encuestados se sintió motivado por la metodología planteada, subiendo los índices de motivación mostrados en la encuesta de caracterización estudiantil. Un dato importante es que el 85% plantea estar de acuerdo con implementar esta metodología en otras asignaturas. Finalmente, se muestra la percepción de los estudiantes sobre si la metodología aplicada contribuyó a comprender los contenidos del curso, el 85% estuvo de acuerdo con esta afirmación.

Al analizar los promedios de la asignatura en años anteriores, nos encontramos que en el año 2020 el promedio de todos los estudiantes inscritos en las secciones en que se trabajó con esta metodología es mayor la de años anteriores.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Como conclusión podemos decir que se diseñó una estrategia innovadora, basada en tecnología y que se puede aplicar en una modalidad online, pero lo más importante es que se pudo evidenciar su impacto desde un punto de vista cualitativo y cuantitativo, en donde se apreció que la estrategia metodológica desarrollada incrementó el rendimiento académico de los estudiantes que participaron en ella. Este tipo de innovaciones metodológicas impulsan una alternativa a la forma de enseñar, sobre todo si se considera que la educación como la conocíamos jamás volverá.

La confianza en la intuición creadora

Jefe Proyecto: Jorge Carranza

Escuela de Ingeniería, carrera Comunicación Audiovisual, sede República.

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje.

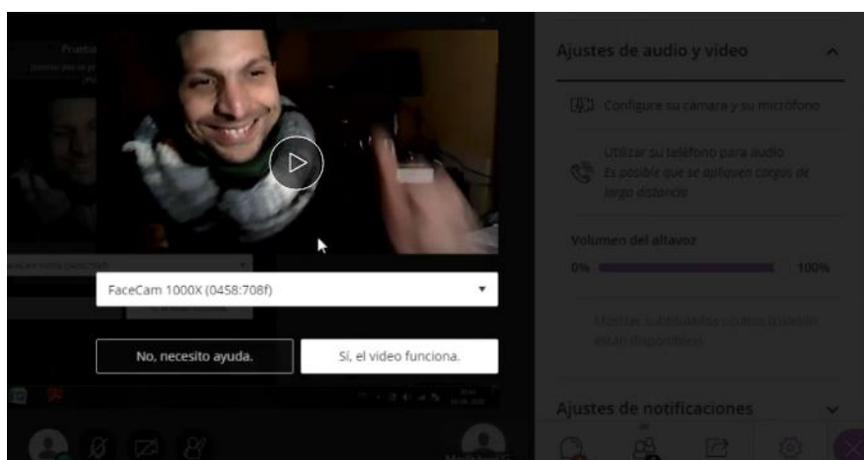
➤ Presentación Proyecto

El proyecto apuntó a mediar los ramos entregando confianza a nuestros estudiantes, teniendo siempre presente los valores y la ética desde el inicio y durante el semestre, poniendo a disposición de ellos una escalera de metacognición de lo aprendido, para de esta forma, conocer en qué podemos mejorar dando como resultado intentar enfocar más cercano y entretenido el próximo semestre.

Se inició Identificando el por qué los estudiantes decidieron seguir su carrera, indagando en sus emociones, entregando un mensaje más acabado y mejor, para realizar un cambio comenzando por uno, para luego invitar a una sociedad que sea más involucrada en las decisiones e intentar ser observadores activos de una totalidad compartida.

➤ Objetivos Generales

Desarrollar la confianza en el estudiante para comprender de mejor forma las necesidades de uno y de los demás, llegando a ser la mejor versión profesional con valores y ética, poniendo a prueba nuestras virtudes y capacidades.



Objetivos Específicos

- Comprender la composición y el desarrollo del lenguaje audiovisual.
- Desarrollar la capacidad de comunicarnos asertivamente en los distintos espacios que componen nuestro entorno.
- Realizar trabajos que reflejen lo aprendido en el semestre, en formato abierto a elegir, creando desde los conceptos de vibración y sonido.
- Realizar un noticiero y/o documental o formato libre audiovisual, dependiendo la sección, que nazca desde nuestros estudiantes, con un mensaje claro y con entrega de total confianza, terminando con una escala de metacognición de que es lo que he aprendido en el semestre.

Descripción de la Situación

En general en el desarrollo profesional es primordial que nos enfoquemos en el ser personas de bien dentro de lo posible, que de buena forma quieran compartir y entiendan por sobre todo a los demás, específicamente en nuestra carrera como comunicadores audiovisuales, comprender el intentar llegar a un público objetivo en cada proyecto.

Tenemos la posibilidad de conocer que la vibración y el sonido lo entendamos como elementos muy necesarios para sintonizar con ese público. Llegando a comprender nuestras propias emociones a través de estos procesos, para así comprender el sonido como transmisión, lenguaje y expresión de ellas, que son parte de la información que compartimos con los demás.

El problema se relacionó directamente al momento de intentar lograr desarrollar confianza en el estudiante y que pueda llegar a ser primordial para el aprendizaje en la vida profesional, su autoconfianza.

La situación al comenzar este semestre era de muy poca entrega, ahora es una atención que permite aprender y desaprender constantemente.

Esta asignatura desde el año que la tomé, ha sido guiada a tener en un futuro cercano, a la hora de crear un proyecto, saber cómo según sea el tono se pueden guiar las emociones y vibraciones que nos pidan estos mismos, ya que sabemos cómo utilizar de buena forma los elementos de las vibraciones y el sonido. Con esto podemos llegar a innovar en cualquier tipo de proyecto audiovisual.

Por lo tanto se buscó dar importancia a cada uno de estos procesos ya que su unión lleva a una conjunta armonía para lograr escuchar algunas frecuencias del sonido en su perfección, conectándose con los sentimientos de las personas que lo oirán.

➤ Implementación del Proyecto

Se entrega la primera actividad del semestre, correspondiente al análisis de 2 videos, uno más de estructura y técnica (racional), y el segundo relacionado con percepción y sensaciones (emocional) para luego conocer y ejemplificar la escalera de la Metacognición. Luego existe la construcción del aprendizaje con una lluvia de ideas. Acierto, error, aprendizaje, intuición y vivencial de vibración, sonido. Emociones, movimiento y transmisión, comenzamos a entender el ruido y saturación como conceptos, compartir nuestros mundos en aprendizaje, crear delicadeza.

Además se desarrolla un noticiero y/o documentales, y posibles otros formatos audiovisuales, con posteriores desarrollos, entregas, dando la posibilidad de que compartamos nuestra metacognición.

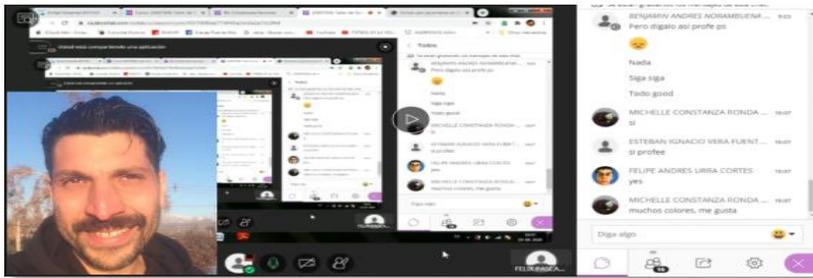
➤ Evaluación del Proyecto

Pensar en el otro, en lo que me gustaría transmitir y que esa persona, receptor o espectador, reciba la información y energía que quiero que le llegue.

Entender de mejor forma, que el sonido y vibraciones son claves para poder comprender de mejor manera las situaciones u/o acciones que se están desarrollando en la trama.

Se facilita el hecho al momento de tener dudas o preguntas y el profesor las responde con disposición, paciencia y claridad. Por otro lado, hay buena comunicación cuando se discute sobre cualquier tema.

De cierto modo, tuvo originalidad la dinámica que se realizó en algunas clases en particular, incluso cuando solo se utilizó el chat de BlackBoard para entender lo que nos hacía falta, en este caso, el sonido.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Poder observar la importancia que tiene el sonido y su sentimiento, es una forma de percibir el contexto, porque siempre o en todo momento estamos rodeados de sonidos y ruidos y habitualmente todas las personas escuchamos música, sentimos un estímulo, emoción hacia ese sonido, vibraciones, tal vez no lo comprendemos del todo, pero siempre el hombre ha estado acompañado del sonido.

Estudiando la vibración, sonido y audio, como ciencia, arte y técnica, amplía las mentes y su comprensión del entorno, poniendo en práctica aporta al cambio y la continua adaptación. Surge la Invitación que nos lleva a compartir el conocimiento y la experiencia unificadora, concentrándonos en los detalles, ir realizando pequeñas modificaciones o decisiones que se pueden ir incorporando en nuestras relaciones como seres sociales y responsables.

Investigando aprendí Bioestadística

Adulto Joven y Adulto Mayor					Promedio	Desv. Estandar	
Rango de peso	F. Absoluto	F. Absoluta Acumulada	F. Relativa	F. Relativa acum.	FA* Peso	Peso X	
50 - 55 kg	4	4	0,08	0,08	217	150	
56 - 59 kg	7	11	0,14	0,22	401	334	
60 - 65 kg	9	20	0,18	0,4	559	492	
66 - 69 kg	8	28	0,16	0,56	539	472	
70 - 75 kg	15	43	0,3	0,86	1077	1010	
76 - 79 kg	2	45	0,04	0,9	157	90	
80 - 85 kg	5	50	0,1	1	400	333	
					67,0	2881	
Moda	70 - 75 kg						57,62
Mediana	67						
Mediana	67,0						

Jefe Proyecto: Roberto Winckler G.

Escuela de Salud, Kinesiología, Sede República.

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje.

Presentación Proyecto

El proyecto se realizó bajo la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas y en el marco de la EPE2, instancia donde los estudiantes aprenden Estadística Descriptiva realizando una investigación durante 5 semanas. En el proyecto, los estudiantes seleccionaron 3 variables relacionadas con el área de la Salud, las cuales llevaron a una encuesta aplicada en al menos 50 personas con las que generaron estadística descriptiva.

Junto con esto, se capacitó a estudiantes en uso básico de Software Microsoft Excel a fin de poder analizar los datos obtenidos, elaborando tablas y logrando conclusiones respecto a su investigación.

Esto les permitió aprender de forma activa y aplicar sus conocimientos mientras resolvían la investigación en forma práctica y cercana a su rol profesional.

Objetivos Generales

Generar aprendizaje sobre Estadística descriptiva por medio de la investigación activa.

Adulto Joven y Adulto Mayor					Promedio	Desv. Estandar	
Rango de peso	F. Absoluto	F. Absoluta Acumulada	F. Relativa	F. Relativa acum.	FA* Peso	Peso X	
50 - 55 kg	4	4	0,08	0,08	217	150	
56 - 59 kg	7	11	0,14	0,22	401	334	
60 - 65 kg	9	20	0,18	0,4	559	492	
66 - 69 kg	8	28	0,16	0,56	539	472	
70 - 75 kg	15	43	0,3	0,86	1077	1010	
76 - 79 kg	2	45	0,04	0,9	157	90	
80 - 85 kg	5	50	0,1	1	400	333	
					67,0	2881	
Moda	70 - 75 kg						57,62
Mediana	67						
Mediana	67,0						

Ejemplo de tabla de análisis de datos elaborada por los estudiantes que indica rangos de peso de población analizada.

Objetivos Específicos

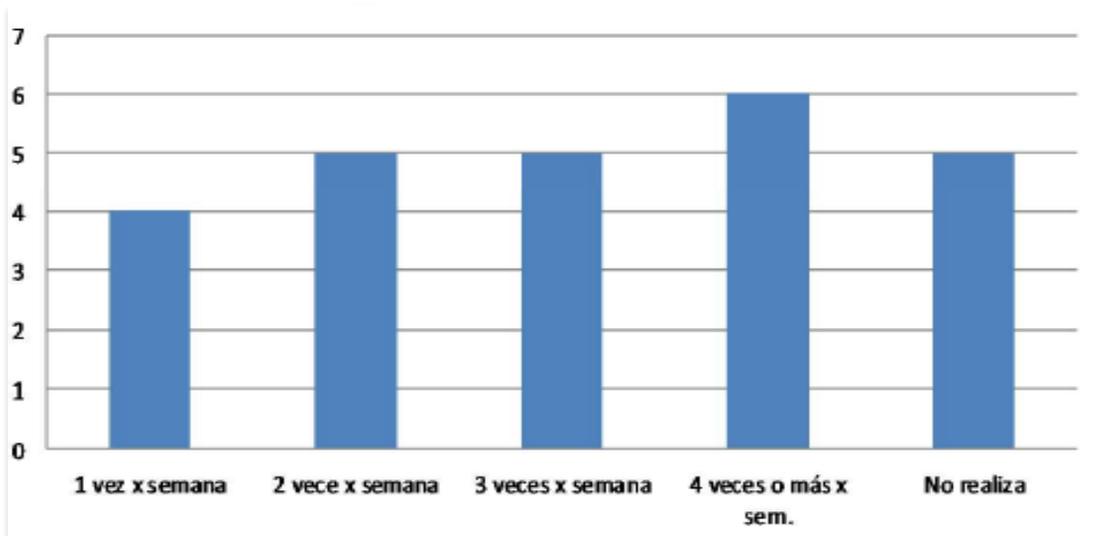
- Comprender el concepto de variable y su aplicación en el campo estadístico.
- Desarrollar encuestas que permitan obtener información de acuerdo a variables planteadas.
- Analizar información en forma crítica generando estadísticos que den cuenta de los resultados obtenidos.

Descripción de la Situación

La asignatura Bioestadística, correspondiente al tercer semestre de la carrera Kinesiología, siempre ha presentado la dificultad de ser una asignatura matemática dentro de una carrera científica donde los estudiantes en muchas ocasiones indican que no les gusta, principalmente porque les cuesta entender la aplicación hasta niveles avanzados de la carrera.

Realizar evaluaciones en forma de pruebas, se hace monótono y aburrido para los estudiantes, por lo que no obtienen la motivación para aprender dado que son evaluados de una forma que no se asocia a la aplicación de los resultados de aprendizaje en su posterior vida laboral.

La aplicación de esta metodología permitió que estudiantes aplicaran activamente las competencias adquiridas en una investigación real, con resultados comparables y asociados a su carrera.



Ejemplo de gráfico de barras elaborado por estudiantes que indica frecuencia con la que los sujetos de la muestra realizaban ejercicio.

Implementación del Proyecto

El proyecto se realizó aprovechando recursos informáticos tales como Microsoft Forms y Microsoft Excel, disponibles en el conjunto de herramientas que pueden obtener los estudiantes por el Office 365, con una metodología que permitió que los estudiantes puedan aplicar la estadística en ejemplos reales y que permitan aprendizajes significativos en un área que en general es difícil para ellos, como son la matemática. De esta forma, los estudiantes utilizaron el Método Estadístico durante los procesos de creación de nuevo conocimiento, valorando si sus hipótesis son correctas o incorrectas, validando así su información con los datos que obtuvieron desde sus encuestas. Se estableció una metodología activa donde los estudiantes además de resolver problemas, pudieran generar conocimiento en relación a sus intereses.

La metodología fue escogida dado que permite el aprendizaje colaborativo y significativo, resolviendo el problema antes planteado de que el estudiante no logra conectar los aprendizajes con la disciplina. Al dejar a libre elección las temáticas a desarrollar, los estudiantes lograron llevar a cabo diversos estudios con distintos enfoques, donde, a pesar de que algunos utilizaron la misma temática, cada grupo pudo elegir el énfasis que le darían. Esto favoreció que los grupos pudiesen compartir información y algunas metodologías.

Evaluación del Proyecto

A nivel general, los estudiantes agradecieron aprender a utilizar Microsoft Excel, donde señalaban que era un programa que “no sabían para que servía” y que ahora comprenden su utilidad, facilitándoles la ejecución del proyecto y el análisis de datos.

El objetivo general se cumplió a cabalidad, donde estudiantes pudieron generar aprendizaje en forma activa, aplicando encuestas y analizando los resultados.

De acuerdo a la encuesta aplicada con una escala Likert de 5 puntos, los estudiantes destacan con 4,35/5 puntos que su participación activa fue importante para su posterior desempeño laboral, permitiéndoles comprender la relevancia de la asignatura y la estadística para su desarrollo profesional. La participación activa (4,25/5 puntos) por parte de los estudiantes permitió el aprender haciendo y aplicar los conocimientos aprendidos (4,25/5 puntos).

Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Dadas las características de replicabilidad y la posibilidad de apoyarse de softwares tanto para la elaboración de encuesta como de análisis de datos, esta metodología podría ser incorporada en la próxima actualización de programa de asignatura como innovación.

Si bien se lograron los objetivos, en futuras instancias se debe potenciar el trabajo en equipo y la participación de los estudiantes en forma activa.

Aplicación de ABP utilizando tecnologías IT e IoT para diagnosticar un enlace de red industrial a distancia

Jefe Proyecto: Arnaldo Gaspar Tapia.

Escuela de Ingeniería, carrera de Ingeniería en Electricidad y Electrónica sede República.
Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

En este proyecto se aplicó la metodología ABP para que los estudiantes de la asignatura resolvieran un problema de análisis y diagnóstico de la implementación de un enlace de comunicación industrial bajo el estándar RS232, dentro de un contexto en que dicho enlace se ubica en una localidad remota donde no hay acceso por la actual restricción de movilidad.

En resumen se facilitó a los estudiantes el acceso online a una maqueta didáctica de estación de trabajo concreta a distancia.

implementada por el docente en su residencia, consistente en un enlace real RS232 entre una consola de operación (PC) y un controlador industrial (PLC), además de instrumental de laboratorio (osciloscopio). Se usaron tecnologías IT e IoT (Video conferencias, mail, videos, cámaras web, entre otras).

Los estudiantes debieron analizar las señales del enlace capturadas en el osciloscopio en la estación remota, para luego presentar un informe con el diagnóstico del enlace de red del problema planteado.

➤ Objetivos Generales

Aplicar metodología ABP para resolver problemas de implementación y diagnóstico de un enlace concreto de redes industriales bajo norma RS232, en un contexto de trabajo a distancia utilizando tecnología IT e IoT y asumiendo responsablemente las tareas asignadas.



Objetivos Específicos

- Implementar una maqueta didáctica de estación de trabajo dotada de un enlace de comunicación RS232 en una ubicación remota (residencia del docente).
- Mediar en una actividad de aprendizaje con metodología ABP sobre implementación y diagnóstico de enlaces RS232, bajo un enfoque constructivista.
- Evaluar el logro de los objetivos de aprendizaje propuestos sobre análisis y diagnóstico de un enlace RS232.
- Evaluar el nivel de satisfacción de los estudiantes después de realizar la actividad.

Implementación del Proyecto

Para implementar esta actividad se realizó:

1. Guía de Trabajo para el estudiante, diseñada bajo enfoque ABP.
2. Implementación de estación de trabajo remota con un enlace RS232 (entre PLC y PC) e instrumental de medición (osciloscopio) (Actividad del Docente).
3. Sesión inicial, presentación del problema, organización de grupos de trabajo, lluvia de ideas para la resolución del problema.
4. Trabajo de diagnóstico de enlace RS232 a distancia, en clases y en el hogar, mediante reconocimiento y análisis de las señales observadas a distancia con osciloscopio en la estación de trabajo remota.
5. Elaboración de Informe Final sobre la resolución del problema planteado. Evaluación de aprendizajes (EPE3).

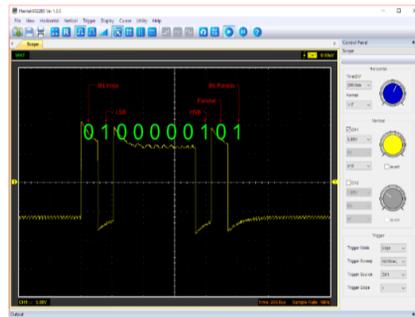
La innovación implementada permite ampliar su alcance a toda necesidad de realización de actividad práctica con instrumental a distancia mediante acceso on-line en la modalidad presencial en virtualidad. Lo anterior tanto para otras actividades de la asignatura como para otras asignaturas, bastando solo diseñar maquetas didácticas apropiadas para las nuevas actividades.

Evaluación del Proyecto

Objetivo	Nivel de Logro
Realizar la actividad práctica de acuerdo a la metodología ABP.	<p>Porcentaje de estudiantes que realizan la actividad siguiendo la metodología ABP:</p> <p>94%= Excelente (sobre el 90%)</p>
Analizar una implementación de enlace RS232 para diagnosticar su funcionamiento	<p>Porcentaje de acierto en la identificación de señales, análisis y diagnóstico:</p> <p>100%= Excelente</p>
Elaborar informe con un diagnóstico acertado y una propuesta de solución para el problema planteado.	<p>Cumplimiento en la entrega del informe de acuerdo a las pautas entregadas inicialmente:</p> <p>100%= Excelente</p>

Nombre	Estado	Comer/ Finaliza	Tiempo req	Calificación/	P. 1 /3,0	P. 2 /3,0	P. 3 /3,0	P. 4 /3,0	P. 5 /3,0	P. 6 /3,0	P. 7 /3,0	P. 8 /3,0	P. 9 /3,0	P. 10 /3,0
JUAN HAROL	Finalizado	2 de ju 2 de juli	42 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
EZEQUIEL AN	Finalizado	2 de ju 2 de juli	45 minutos	27,0	3,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
RODRIGO AL	Finalizado	2 de ju 2 de juli	59 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
RICARDO AN	Finalizado	2 de ju 2 de juli	53 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
Luis Valentin	Finalizado	2 de ju 2 de juli	45 minutos	27,0	3,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
ENRIQUE ANI	Finalizado	2 de ju 2 de juli	41 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
PATRICO	Finalizado	2 de ju 2 de juli	56 minutos	24,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0
JOSE AGUSTI	Finalizado	2 de ju 2 de juli	58 minutos	27,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
GERMAN HUI	Finalizado	2 de ju 2 de juli	35 minutos	6,0	0,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
MARIO IGNA	Finalizado	2 de ju 2 de juli	50 minutos	27,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0
Rodrigo And	Finalizado	2 de ju 2 de juli	50 minutos	27,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0
OSVALDO AN	Finalizado	2 de ju 2 de juli	57 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
ALEJANDRO I	Finalizado	2 de ju 2 de juli	49 minutos	27,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
DANILO AND	Finalizado	2 de ju 2 de juli	58 minutos	24,0	0,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
MAURICIO G	Finalizado	2 de ju 2 de juli	57 minutos	27,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
JOSE RIGOB	Finalizado	2 de ju 2 de juli	57 minutos	24,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
SEBASTIAN R	Finalizado	2 de ju 2 de juli	42 minutos	27,0	3,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
JOSE MIGUEL	Finalizado	2 de ju 2 de juli	42 minutos	27,0	3,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
Danilo Gutie	Finalizado	2 de ju 2 de juli	39 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
ALEJANDRO I	Finalizado	2 de ju 2 de juli	47 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
CRISTIAN AM	Finalizado	2 de ju 2 de juli	40 minutos	18,0	3,0	0,0	0,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0
JAINIE EDUA	Finalizado	2 de ju 2 de juli	58 minutos	24,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
JONATHAN A	Finalizado	2 de ju 2 de juli	46 minutos	18,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0
SEBASTIAN N	Finalizado	2 de ju 2 de juli	57 minutos	24,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
CARLOS AND	Finalizado	2 de ju 2 de juli	58 minutos	24,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
FELPE EDUA	Finalizado	2 de ju 2 de juli	57 minutos	24,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
ELVIS CONST	Finalizado	2 de ju 2 de juli	53 minutos	24,0	0,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
HERNAN SIM	Finalizado	2 de ju 2 de juli	41 minutos	24,0	3,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	3,0
MANUEL PAT	Finalizado	2 de ju 2 de juli	30 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
ALEXIS ENRI	Finalizado	2 de ju 2 de juli	27 minutos	30,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0
total				25,7	2,7	2,8	2,1	2,5	2,2	2,8	2,4	2,7	2,6	2,9

Se destaca como elementos innovadores la utilización de tecnologías IT e IoT para la práctica en virtualidad en tiempo real sobre sistemas concretos (no simulados).



Análisis de señal hecho por estudiante, con identificación de carácter transmitido (Carácter de letra A transmitida en código ASCII)

Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Consideraciones finales

Esta aplicación de montaje de estación de trabajo para un determinado objetivo de trabajo práctico online en virtualidad podría ampliar su cobertura y ser replicado en cualquier otra asignatura en que el docente cuente con equipamiento ad hoc y los recursos IT e IoT necesarios.

Tutoriales de cocina como herramienta para la evaluación de competencias comunicativas

Jefe Proyecto: David Ernesto Muñoz Ballier

Salud, Nutrición y Dietética, sede República.

Ámbito de postulación: Evaluación de resultados de aprendizajes.

➤ Presentación Proyecto

El proyecto consistió en la presentación, por parte de los y las estudiantes, de un video tutorial de una receta de cocina de alta significación emocional (receta que les enseñó un familiar o que les recuerda a su infancia, por ejemplo). La actividad evaluativa, cuyo nombre de fantasía fue Contigo Pan y Cebolla: recetario emocional de Chile, permitió observar el logro de indicadores de desempeño relacionados con la unidad Comunicación no verbal de la asignatura Comunicación Oral y Escrita, tales como: aspectos paralingüísticos de la verbalización, kinésicos y cronémicos, entre otros. La implementación de esta evaluación asincrónica se erigió como una instancia evaluativa coherente con los lineamientos asociados a la asignatura, a la vez que constituyó una experiencia motivadora puesto que consideró, por una parte, el vínculo emocional de los y las estudiantes y, por otra parte, la disposición de estos al aprendizaje y utilización de nuevas tecnologías.

➤ Objetivos Generales

Generar una instancia evaluativa que vincule contenidos y habilidades comunicativas no verbales con experiencias emocionales de los y las estudiantes.



Objetivos Específicos

- Evaluar habilidades comunicativas no verbales: comunicación paralingüística, kinésica, cronémica y proxémica.
- Propiciar el aprendizaje de los contenidos de la unidad de comunicación no verbal por medio de la generación de un espacio de expresión de la emocionalidad de los y las estudiantes.
- Incentivar el aprendizaje autónomo y la resolución de problemas en el contacto tecnológico y digital por medio de la búsqueda y utilización de herramientas o software de edición de audio y video.

Descripción de la Situación

La pandemia del Covid-19 trajo consigo la necesidad de resguardar la continuidad de los aprendizajes de nuestros y nuestras estudiantes. Esto obligó a modificar significativamente las prácticas educativas y trasladar lecciones y materiales a plataformas digitales. Sin embargo, algunos aspectos disciplinares y de desarrollo de competencias resultan complejos de incluir y, especialmente, de evaluar en estos escenarios. Las diferencias de accesibilidad a internet, la inestabilidad ocasional de algunas plataformas e incluso la ausencia de un vínculo emocional entre estudiantes novatos y docentes, constituyeron un importante desafío para la realización pertinente y equitativa de una evaluación de los indicadores de desempeño de la unidad Comunicación no verbal. Dichos aspectos resultan clave en la formación de profesionales competentes y constituyen un elemento esencial del perfil profesional de todo egresado de IP Chile. En ese contexto, la implementación del proyecto se erigió como una instancia pertinente, motivadora y de gran repercusión emocional para dar continuidad a los aprendizajes de nuestros y nuestras estudiantes.



Implementación del Proyecto

La actividad Tutoriales de cocina como herramienta para la evaluación de competencias comunicativas (denominado al interior de la asignatura Contigo Pan y Cebolla: recetario emocional de Chile) constituyó una propuesta de innovación que permitió fomentar el rol activo del estudiante y propiciar habilidades en el uso de tecnología. Los estudiantes elaboraron un tutorial de cocina en el que debían relatar por qué dicha preparación era importante para su persona (una receta que les enseñó un familiar o que les recordara algún momento importante de sus infancias). La actividad fue planificada de modo consensuado con el estudiantado. Dicha instancia permitió resolver dudas, ajustar criterios de evaluación e incluir sugerencias. Este aspecto fue fundamental para que se vincularan con la experiencia evaluativa desde un enfoque de proceso de aprendizaje y no de mera calificación.

➤ Evaluación del Proyecto

Los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta de percepción de estudiantes, con propósitos informativos, fueron agrupados en 4 dimensiones que representan de modo fundamental la información que releva cada uno de los enunciados. De acuerdo con ello, se presentan las dimensiones y algunos resultados:

- Participación activa: Un 82% de los participantes declara estar De acuerdo o Muy de acuerdo con el indicador Participé activamente en las acciones propuestas en la clase, mientras que un 78% de los participantes declara estar De acuerdo o Muy de acuerdo con el indicador Participé activamente en las acciones propuestas durante el proyecto. Esto evidencia que existió un alto grado de compromiso por parte de los y las estudiantes con el desarrollo de la actividad y, en consecuencia, con su propia formación.
- Aprendizaje significativo / Anclaje: Un 95% de los participantes declara estar De acuerdo o Muy de acuerdo con el indicador Relacioné nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores. En la misma línea, un 96% de expresa similar valoración frente al indicador Relacioné los nuevos conocimientos con aprendizajes y saberes anteriores. Mientras que un 98% señala estar De acuerdo o Muy de acuerdo con el indicador Las actividades desarrolladas me permitieron aplicar conocimientos asociados a la asignatura. Sin duda, estos resultados evidencian la altísima valoración que los y las estudiantes dan a la actividad en relación al espacio que brindó para que desplegasen sus conocimientos y habilidades previas.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Junto con la aplicación de encuestas a estudiantes y al Jefe de Proyecto, se realizó un focus group que permitió ponderar en términos de reflexiones los resultados y así proveer una mirada de mejora continua bajo el concepto “En una posible replicación de la actividad”:

- Generar una instancia de retroalimentación formativa individualizada que permita que todos perciban la relevancia de su opinión en el desarrollo de la actividad.
- Hacer explícito que todos los comentarios expresados constituyen un aporte y no solo aquellos que se orientan hacia cuestiones técnicas (edición de audio y video, por ejemplo).

El guía "Influencer"

Jefe Proyecto: Constanza Llanos Soto

Escuela Administración y Negocios, Ingeniería Gestión Turística, Técnico en Turismo.

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

El proyecto consistió en implementar una tecnología de carácter comunicacional que permitiera a los estudiantes conocer y estudiar el método "influencer" como medio de divulgación a través del uso de la tecnología y redes sociales.

La implementación de esta metodología nos permitió dar curso a los resultados de aprendizaje de la asignatura Técnicas de guiado, fundamentalmente práctica. Para poder aplicar esta metodología fue necesario tomar contacto con algunos de los grandes cultores "influencer" en el área del turismo internacional y que marcan tendencia.

➤ Objetivos Generales

Implementar la tecnología "influencer" en el proceso de enseñanza, en la asignatura Técnicas de guiados, con el objetivo de lograr resultados del aprendizaje en el contexto presencial a un entorno Virtual, agregando nuevas vías de conexión virtual, relacionadas con el estudio y la vida diaria.



Objetivos Específicos

- Conocer el método "influencer" con el objetivo de utilizarlo como metodología de enseñanza.
- Identificar comportamientos del turismo receptivo internacional a través del contacto con activos "influencer" y que manejan el uso de los medios digitales y plataformas tecnológicas.

Descripción de la Situación

Considerando que esta asignatura es fundamentalmente de carácter práctico y en modalidad presencial, resultaba muy difícil poder dar cuenta de los resultados de aprendizaje generados por el programa de asignatura. Sin embargo, había que dar curso al programa y sus resultados de aprendizaje. Un elemento a favor, es contar con un recurso de base instalado en las competencias de las y los estudiantes para trabajar en entornos virtuales y este es, que la mayoría son nativos digitales.

Para lo cual debimos incorporar un método de estrategias comunicacional asociado al Marketing y la promoción cuyo impacto a nivel nacional e internacional, hoy por hoy es una tendencia tanto en el marco de los jóvenes-estudiantes que hacen parte importante de sus vidas el uso de las diferentes plataformas de redes sociales. Esto crea una conexión directa entre estudiante y docente, que se produce por la apertura de la vida diaria de todos ellos (en su mayoría).



Implementación del Proyecto

Debido a que las TICs se encuentran en todo ámbito y es tendencia actual, el comienzo de esta iniciativa innovadora nace en Brasil, debido que nuestro mercado turístico en los últimos años (informe SERNATUR ref. Turismo receptivo 2018) ha sido principalmente dicho país. Hablamos de turismo Receptivo, que se ve totalmente viralizado a través de diferentes plataformas, principalmente las redes sociales como medio de promoción y venta, tanto en conceptos de agencia como de guiados turísticos.

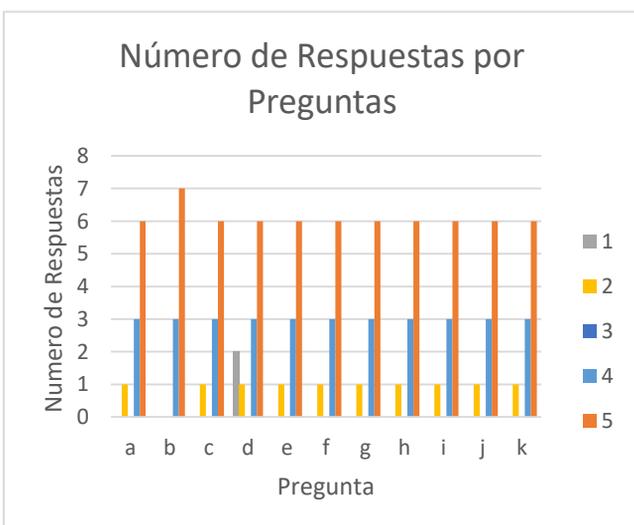
El concepto de "Influencers" viene totalmente conectado con el mercado internacional, ya que ellos tienen la propuesta base y el marketing de muchos Tour Operadores y Agencias aquí en Chile. Esta sería nuestra "tecnología específica- innovadora" para llevar a cabo el proyecto, no hablamos de investigaciones históricas ni de pesquisas o de investigaciones, se enfoca principalmente en el comportamiento actual de los compradores de turismo.

Escogimos Plataformas modernas y acordes al perfil estudiantil como por ejemplo: Instagram, Facebook y YouTube (redes sociales),

El programa de técnicas de guiados se apoya en la estructura conceptual de cada estudiante: parte de las ideas y preconcepciones. (ref. programa de asignatura, IPCHILE 2014) El estudiante crea su nuevo emprendimiento, una empresa, que es promocionada en redes sociales, así como muchas de las agencias de viajes y tour operadores comenzaron usando las plataformas nombradas anteriormente y pudieron comercializar de manera más fácil y amigable con sus clientes.

Evaluación del Proyecto

En el resultado de análisis se aprecia un buen desempeño estudiantil además del aprendizaje efectivo al utilizar la metodología "Influencer", el estudiante se ve mucho más interesado utilizando plataformas de redes sociales de uso diario y se hace más amigable para el desarrollo del proyecto.



Existe bastante relación entre cada uno de los indicadores, pero también marcan diferencias, podemos ver que el enfoque laboral no fue muy influyente, los estudiantes debido a la contingencia se encuentran alejados de lo que es la realidad laboral, principalmente porque el turismo está siendo afectado directamente, esto se refleja en el desarrollo de las aulas donde ellos presentan sus incertidumbres respecto a este ámbito, reflejándose también en las encuestas donde hubo muchos que no se refieren y otros que están informados pero inseguros.

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Con respecto a todo lo logrado con el proyecto, es interesante ver que se puede implementar continuamente y de manera efectiva, haciendo curso y unión tanto de asignaturas vinculadas como de los estudiantes con el medio.

Lo interesante de todo el proceso es ver como el método es aplicable en el modo de virtualidad y además también será aplicable en los terrenos que próximamente vendrán. Los estudiantes se vieron muy satisfechos con los objetivos, los logros y la forma en cómo han vivido cada proceso de la contingencia; aquí nace la proyección futura de la virtualidad, tanto de la adaptación como aceptación.

Cada momento e historia vivida, hacen que con el tiempo se abran nuevas puertas donde los estudiantes pueden reflejar y demostrar lo mejor de sí.



ECO-REVISTA

Jefe Proyecto: Karyn Romero

Escuela de Humanidades, Técnico de Nivel Superior en Trabajo social, Sede República.
Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

El proyecto ECO-REVISTA tuvo por objetivo realizar una revista digital de análisis económico a nivel de curso, desde la perspectiva del trabajo social. Este proyecto se aplicó en dos cursos de la asignatura Economía de la carrera de Técnico en Trabajo Social, de la modalidad presencial, perteneciente a la Sede República. El proyecto buscó fomentar el trabajo en equipo de los estudiantes, promover el uso de las tecnologías de la información, motivar el uso adecuado e informativo de las redes sociales, desarrollar la capacidad de análisis económico y contribuir al involucramiento de los estudiantes con las problemáticas sociales. Este proyecto se presentó en el contexto en que la virtualidad y el uso de las tecnologías ha adquirido alta importancia, por lo cual, es fundamental fomentar el uso de estos recursos en los estudiantes y, a la vez, incrementar el vínculo de ellos con la virtualidad. Por último, este proyecto se inserta en un contexto socioeconómico complejo, en que es interesante escuchar la opinión y vivencia de los estudiantes, es por ello, que en este trabajo educativo los protagonistas son ellos, los estudiantes.

➤ Objetivos Generales

Realizar una revista digital de análisis económico de la contingencia, desde la perspectiva del trabajo social, para implementar una metodología innovadora de evaluación y aprendizaje, a través de un trabajo a nivel de curso.



Objetivos Específicos

- Fomentar el trabajo en equipo, para desarrollar el trabajo colaborativo y la consideración del otro, como un legítimo otro, tributando al sello institucional.
- Analizar fenómenos económicos actuales, desde la perspectiva del trabajo social, para poner en práctica los conocimientos adquiridos sobre economía asociados a su profesión.
- Ejecutar entrevistas para conocer experiencias de problemas sociales reales, derivados de la crisis económica actual, utilizando recursos tecnológicos disponibles en contexto de confinamiento.
- Difundir la revista de análisis económico a través de redes sociales, para aprender a emplear este medio de comunicación, como un recurso útil para la formación educacional.

Descripción de la Situación

Previo a la implementación del proyecto, los estudiantes de Técnico en Trabajo Social, se presentan temerosos a las evaluaciones, dado que esta carrera es del área de las ciencias sociales y Economía es considerada una asignatura compleja.

Por otra parte, los estudiantes pertenecen a la modalidad presencial, que dada la contingencia, han debido adaptarse a la educación en modalidad virtual.

Frente a este contexto, se implementó el proyecto ECO-REVISTA. Tras el anuncio de este proyecto, se evidencia un alto nivel de sorpresa y entusiasmo en los estudiantes, el curso diurno elaboró la revista: "El economista social", mientras que el curso vespertino: "Economía & Sociedad".

Finalmente, este proyecto incrementó la participación de los estudiantes en la EPE3, aumentó la interacción entre éstos, quienes demostraron sus habilidades de análisis socioeconómico, tuvieron un espacio para contarnos sus experiencias, se vincularon con nuevos recursos tecnológicos y utilizaron las redes sociales como medios con objetivos académicos.



Implementación del Proyecto

El proyecto ECO-REVISTA se comenzó a implementar el día 19 de junio de 2020, cuando se presentó la actividad evaluativa.

Esta es una iniciativa innovadora pues:

Implementó una nueva forma de evaluar, que requirió del trabajo en equipo.

Instó a los estudiantes a utilizar recursos tecnológicos que habitualmente no utilizan.

Esta es una iniciativa innovadora ya que se motivó a los estudiantes a utilizar las redes sociales de otra forma, con fines educativos.

Este proyecto es una iniciativa innovadora, pues se utilizó la metodología activa para el aprendizaje: Metodología del Aprendizaje Combinado.

En definitiva, esta es una iniciativa innovadora, en que el origen, la metodología y los resultados muestran su carácter novedoso.

Evaluación del Proyecto

En cuanto a la evaluación del proyecto, como se muestra en el Gráfico n° 1, en una escala de 1 a 5, los indicadores: Me sentí motivado para aprender y trabajar activamente, Las actividades desarrolladas me permitieron aplicar conocimientos asociadas a la asignatura y Mi participación activa fue importante para mi futuro desempeño laboral, muestran resultados satisfactorios, cercano a la máxima evaluación.

Por tanto, la evaluación de los estudiantes, nos muestra que se sintieron motivados en participar en este proyecto y lograron aplicar los conocimientos adquiridos en la asignatura Economía. Al observar, los resultados de las encuestas en términos generales y, en particular, al profundizar en estos tres indicadores, quedamos felices con los resultados de este proyecto, puesto que se logró el fin último, lograr motivar a los estudiantes a aprender y trabajar activamente, aplicando sus conocimientos, a través de una forma innovadora.

Gráfico n°1: Promedio de la evaluación, del proyecto ECO-REVISTA.



Laboratorio Virtual de Control como Herramienta para el Desarrollo de Competencias Técnico – Profesionales en automatización de procesos

Jefe Proyecto: Juan Carlos Molina

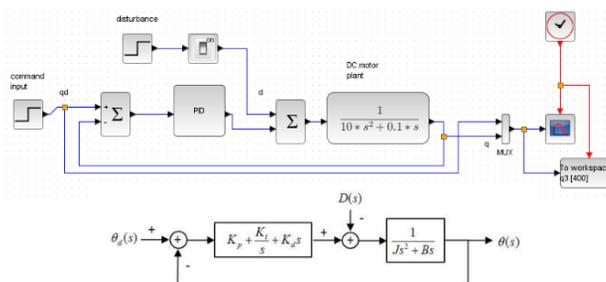
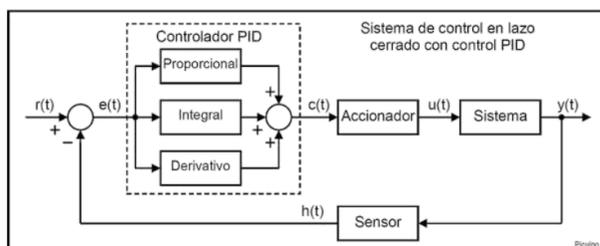
Escuela Electricidad, Electrónica, carrera Técnico en Automatización y Control Industrial, sede República
Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

Presentación Proyecto

El proyecto consistió en el diseño de un set de prácticas que permitieran al estudiante desarrollar, a través de simuladores matemáticos y electrónicos, competencias profesionales y tecnológicas relacionadas directamente con el control de procesos. Se elaboraron 2 kit pedagógicos, uno para laboratorio de control on off y otro para el laboratorio de control PID con el objetivo de poner en práctica los contenidos desde una mirada colaborativa, enfocada en la simulación y en la resolución de problemas. A través de la clase invertida se generaron instrucciones, se presentaron ejemplos y se definió una metodología de trabajo documentada a través de un video de instrucciones, que luego se acompañó de un material diseñado por clase para que el estudiante ejecutará las instrucciones generando como producto el diseño de simulaciones en los programas SCILAB y XCOS.

Objetivos Generales

Implementar un modelo de clase invertida en el laboratorio de control ON / OFF y PID utilizando la simulación virtual como herramienta para el desarrollo de competencias técnico – profesionales.



Objetivos Específicos

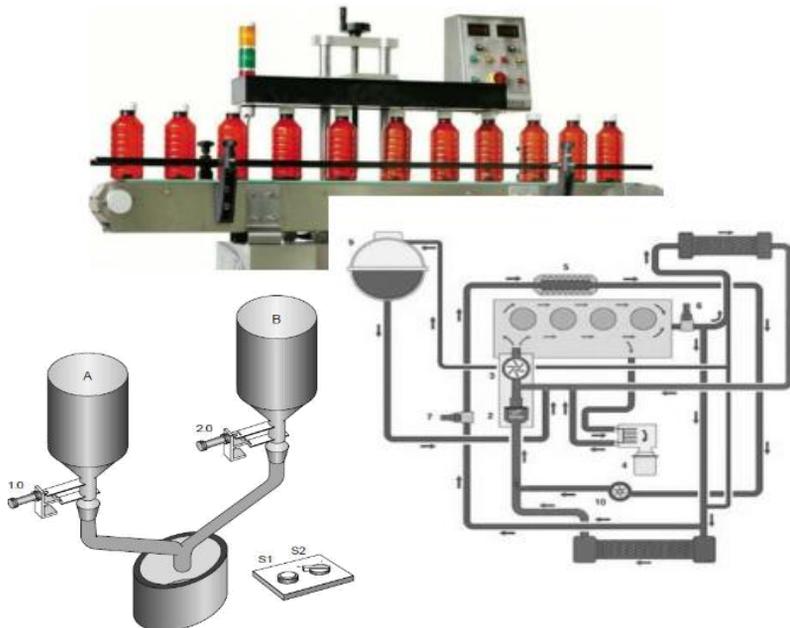
- Diseñar el material pedagógico para la enseñanza-aprendizaje de sistemas de control a prácticas de laboratorio utilizando el software XCILAB – XCOS.
- Fomentar el aprendizaje autónomo y el razonamiento crítico aplicado a los sistemas de control utilizando como método la clase invertida aplicando los conocimientos teóricos a la práctica.
- Analizar la percepción de los estudiantes respecto al empleo de esta metodología.

Descripción de la Situación

Los laboratorios de Control ON / OFF y Control PID tienen la particularidad de que manejan temáticas complejas relacionadas con problemas matemáticos y cálculo diferencial. Esto, en condiciones normales representa un desafío para los estudiantes ya que deben comprender el principio físico-matemático de un problema y su utilidad industrial.

Como herramienta se utiliza el software de licencia libre SCILAB en conjunto con su componente gráfico XCOS. Estos simuladores permiten diseñar, calcular y graficar sistemas de control para que los estudiantes comprendan y analicen los principios del control industrial que pueden ser aplicados para monitorear y calcular distintas variables.

Considerando estos elementos propios de la asignatura que se cursa en un laboratorio presencial en condiciones normales y tomando en cuenta que en muchos casos los estudiantes no cuentan con destrezas computacionales para el manejo de software de simulación generalmente se debe hacer un acompañamiento con ejercicios para desarrollar los contenidos.



Implementación del Proyecto

Para la implementación del proyecto se siguieron las siguientes etapas:

1. Elaboración del kit pedagógico estructurado en 8 prácticas para cada laboratorio.
2. Prueba de las prácticas en el simulador virtual y definición de las instrucciones del aula invertida.
3. Explicación de las prácticas y grabación de las clases aplicando el modelo de clase invertida.
4. Entrega de feedback y del avance de cada estudiante en el laboratorio virtual.

Para el laboratorio de control ON / OFF:

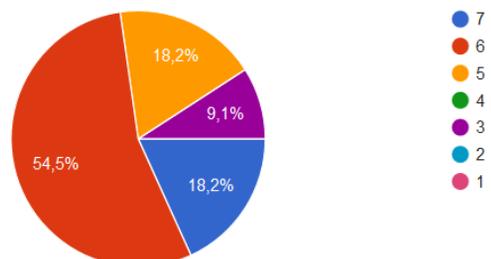
- Práctica 1 Aprendizaje asociado: Fundamentos del control automático.
- Práctica 2 Aprendizaje asociado: Diagramas bloques.
- Práctica 3 Aprendizaje asociado: Función de Transferencia y funciones en SCILAB.
- Práctica 4 Aprendizaje asociado: Representación de señales y sistemas en SCILAB.
- Práctica 5 Aprendizaje asociado: Aplicación de Transformada de Laplace.
- Práctica 6 Aprendizaje asociado: Implementar en laboratorio un prototipo de sistema ON-OFF.
- Práctica 7 Aprendizaje asociado: Conexión de elementos de un sistema de control en SCILAB.
- Práctica 8 Aprendizaje asociado: Analizar un sistema de control ON OFF en el dominio de la frecuencia y diseño de un Controlador electrónico.

Para el laboratorio de control PID:

- Práctica 1 Aprendizaje asociado: Elementos de los sistemas de control / Manejo de variables.
- Práctica 2 Aprendizaje asociado: Simplificación de diagramas de control.
- Práctica 3 Aprendizaje asociado: Manejo de ecuaciones de un sistema de control y operaciones matemáticas y lógicas en SCILAB.
- Práctica 4 Aprendizaje asociado: Sistemas de primer y segundo orden en SCILAB.
- Práctica 5 Aprendizaje asociado: Introducción a sistemas de control digitales. Discretización.
- Práctica 6 Aprendizaje asociado: Diseño de controladores PID con perturbación.
- Práctica 7 Aprendizaje asociado: Análisis de Sistemas de Control en el dominio de la frecuencia.
- Práctica 8 Aprendizaje asociado: Análisis de Estabilidad y criterios de sintonización.

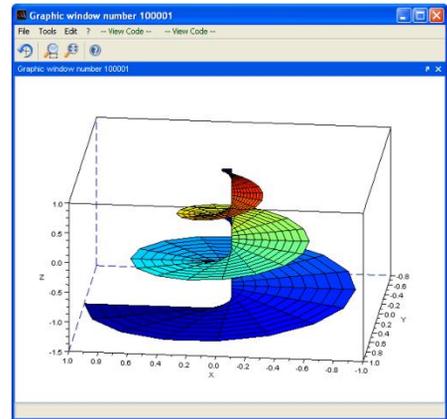
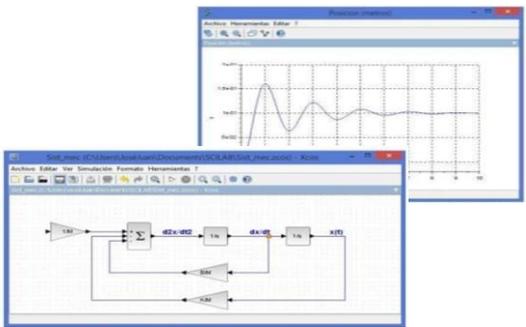
Evaluación del Proyecto

A pesar de trabajar en una modalidad 100% en línea, no hubo deserción por parte los estudiantes lo que refleja motivación y responsabilidad con las actividades asignadas de laboratorio. Se utilizó una escala del 1 al 7 siendo 1 deficiente y 7 excelente:



En primer lugar en relación con la percepción del laboratorio virtual, se les consultó a los estudiantes si el laboratorio virtual les permitió desarrollar sus habilidades prácticas con el uso del Simulador SCILAB / XCOS:

Se puede notar que en general hubo una muy buena aceptación del laboratorio. Con un porcentaje de 72,7% los estudiantes calificaron como una muy buena experiencia – excelente experiencia el laboratorio en formato virtual. Mientras que un 18.2 % calificó como buena la experiencia. Es importante mencionar que un 9% que valoró medianamente el laboratorio indicó que requería el formato presencial y que no estaban de acuerdo con la modalidad online pero no tuvo alternativa.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Sin duda este proyecto nos demostró que a través de la implementación de metodologías instruccionales de aprendizaje se pueden enseñar herramientas de laboratorio con componentes prácticos que requieran del modelado o de la simulación de procesos. El reto es incorporar nuevos recursos y ampliar el alcance de estos laboratorios con el objetivo de que el estudiante viva procesos reales de automatización industrial indistintamente de la modalidad de enseñanza aprendizaje que se utilice y además se aprovechen los beneficios de la tecnología dentro del ámbito académico.

IPCHILE
INSTITUTO PROFESIONAL DE CHILE

IPCHILE
INSTITUTO PROFESIONAL DE CHILE

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

ADMISSION

ADMISSION

IPCHILE

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

Sede Rancagua

Proyectos Focos - Primer Semestre 2020

Derribando Bloqueos

Jefe de Proyecto: Carolina Salazar C.

Escuela de salud, Terapia Ocupacional, Sede Rancagua
Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

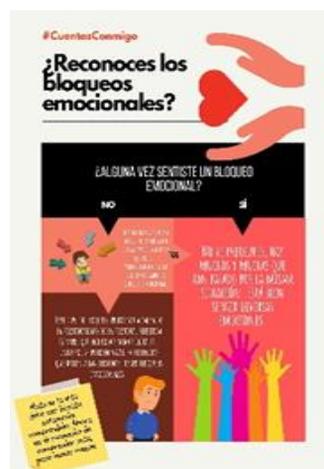
El siguiente proyecto buscó generar por parte de los estudiantes de primer año, un recurso de aprendizaje significativo en base al contexto virtual producto de la pandemia que estamos viviendo como sociedad.

Derribando bloqueos buscó desarrollar de una manera más lúdica, tecnológica y familiar la creatividad, a través de la confección virtual de afiche, tutorial y una revista final en formato digital con diversos conceptos asociados a la asignatura, donde cada estudiante de manera individual debió crear su material llevando a la práctica lo aprendido.

La metodología buscó trabajar en la asignatura **Desarrollo creativo** correspondiente al primer semestre de la carrera de Terapia Ocupacional, cuyo fundamento está asociados a la adquisición de la creatividad, siendo esto último un factor fundamental en la formación de los futuros Terapeutas Ocupacionales.

➤ Objetivos Generales

Confeccionar material audiovisual en asignatura Desarrollo Creativo como apoyo al aprendizaje por parte de estudiantes desarrollando creatividad, motivación y habilidades de análisis, adaptación, conciencia social y compromiso con sello IPCHILE



Objetivos Específicos

- Identificar diversos bloqueos asociados a la creatividad.
- Identificar y diferenciar etapas del proceso creativo en la vida diaria.
- Crear material audiovisual referente a proyecto.
- Analizar resultados del proyecto aplicado.

Descripción de la Situación

Los estudiantes en la carrera de Terapia Ocupacional asociados a primer año contaban con un vacío teórico- práctico en la realización de material virtual como herramienta o recurso para su aprendizaje, lo que dificultó de manera significativa en el proceso de enseñanza debido a sus antecedentes también relacionados a la caracterización con la que cada estudiante ingresa. Además, el proyecto se relacionó directamente con el contenido teórico de la asignatura involucrando en un punto muy significativo el uso de TIC como recursos de aprendizaje. Por otro lado, se pudo evidenciar que el potencial creativo y uso de estrategias basadas en tecnologías aportan de manera relevante en el aprendizaje más aun en este tiempo de pandemia que como país vivimos, facilitando el trabajo desde el hogar de cada estudiante y aun así también nos ayuda y aporta para continuar con esta metodología de trabajo en caso de una eventualidad a futuro.

➤ Implementación del Proyecto

A través de la realización de clases se entregaron diversos contenidos asociados a la creatividad donde los estudiantes debieron investigar desde sus hogares conceptos asociados a bloqueos que se viven en el proceso creativo.

Se solicitó vía participación de foros por plataforma la investigación y creación de ensayos referente a los pasos del proceso creativo y la relevancia a la vida diaria.

Posteriormente, se realizó la entrega de lineamientos para la confección de afiche virtual, tutorial y revista final asociada a la asignatura y contenido entregado.

Finalmente, se ejecutó una reflexión final sobre las actividades realizadas.

➤ Evaluación del Proyecto

La metodología de evaluación del proyecto se realizó a través de rúbricas para el afiche y revista, también al final del proceso se aplicó una encuesta de satisfacción la que debió ser respondida por la totalidad de los estudiantes.

En el caso de nuestro proyecto, los estudiantes respondieron sin dificultad las encuestas demostrando en ellas la importancia del uso de herramientas virtuales como parte del proceso de aprendizaje.

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Dentro de la relación con los resultados de aprendizaje de la asignatura encontramos que los estudiantes lograron identificar conceptos básicos en torno al desarrollo de la creatividad, aplicar las herramientas de estimulación del pensamiento creativo para solución de problemas y distinguir e identificar el proceso creativo al enfrentarse a la producción de ideas creativas.

De esta manera se evidenció que se pudo potenciar la adquisición de estrategias en creatividad ligadas a plataformas virtuales que sin duda fueron un aporte en su aprendizaje llevándolo siempre a lo significativo.

Como sugerencia se pueden dar actividades en grupos desde la creación de material audiovisual y desde las proyecciones se puede implementar en la asignatura de manera permanente como método de aprendizaje, mucho más aun en el contexto sanitario que nos encontramos.

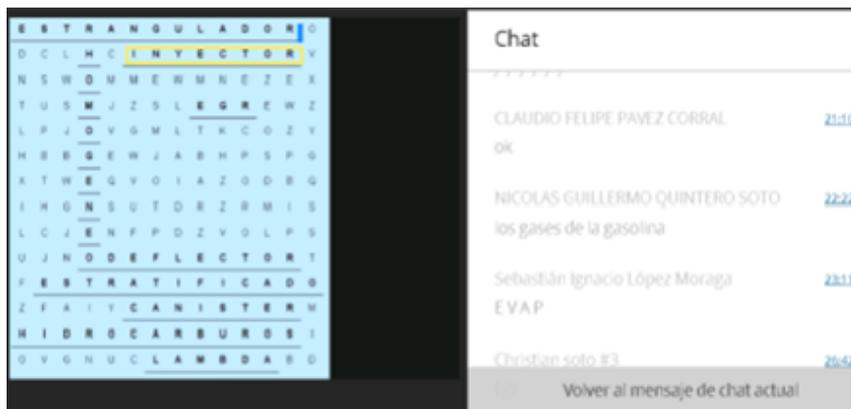
Objetivos Específicos

- Incorporar estrategia activa que permita optimizar los tiempos de espera
- Potenciar la Activación de aprendizajes previos por parte de los estudiantes
- Generar instancias de conversación y debate en el aula virtual que fomente la participación por parte de los estudiantes en el aula virtual

Descripción de la Situación

Durante los inicios de las clases virtuales, existió un alto porcentaje de estudiantes que por temas de trabajo o conectividad demoraban en establecer conexión con la clase en el horario de inicio. También existían algunos casos donde no todos pudieron conectarse a clases previas, es por esto que al usar esta estrategia en los primeros minutos de clase pudimos avanzar con los estudiantes que estaban conectados.

En el desarrollo de esta actividad de aprendizaje lúdica a los estudiantes se mantuvieron atentos, participando y estableciendo conexión con los contenidos vistos en clases previas. Esta actividad también tuvo por finalidad aportar un resumen de la clase anterior para aquel estudiante que no se conectó.



➤ Implementación del Proyecto

Durante el desarrollo del proyecto se observó buena acogida por parte de los estudiantes, quienes comenzaron a participar y hacer comentarios durante las clases. Asimismo se logró un trabajo colaborativo entre los grupos y se complementó la información estableciendo en conjunto definiciones y conceptos.

Además de esto se generó una síntesis de la clase anterior lo cual sirvió como apoyo para aquel estudiante que estuvo en la clase anterior.

➤ Evaluación del Proyecto

Para la evaluación y medición del impacto de esta actividad se aplicó una encuesta de satisfacción online a los participantes de este proyecto, mediante la cual se pudo concluir la importancia que tiene la innovación en nuestras prácticas pedagógicas, así como también lo motivante que es para nuestros estudiantes romper la rutina de una clase totalmente expositiva



Sección 1 de 2

Encuesta estudiantes participantes proyectos FOCOS docentes

Estimado estudiante,

El Instituto Profesional de Chile, abocado a la labor de velar por su logro académico, le invita a participar en la valoración de las acciones pedagógicas realizadas por el docente en la implementación del Proyecto FOCOS, a través de la información del proceso de aprendizaje que usted nos entregue de su asignatura, nos permitirá ir mejorando continuamente nuestras prácticas de docencia efectiva. Agradecemos su valiosa colaboración contestando esta encuesta.

Sede: Rancagua
Carrera: TNS Mecánica Automotriz Autotónica
Asignatura: Ajuste de Motores / Taller de Autotónica II

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

En conclusión, puedo decir que en el desarrollo de este proyecto los principales logros fueron en el ámbito motivacional de los estudiantes, lo que aportó de manera significativa en la participación de ellos en las clases.

Puedo sugerir y recomendar la implementación de esta actividad en el inicio de cualquier clase, puesto que es un recurso que toma muy poco tiempo de elaboración y el componente lúdico, tiene muy buena recepción por parte de los estudiantes.

Los ojos de mi mente

Jefe Proyecto: Francisca Concha Ossa

Escuela de Humanidades
Carrera Técnico en Educación Diferencial Sede Rancagua

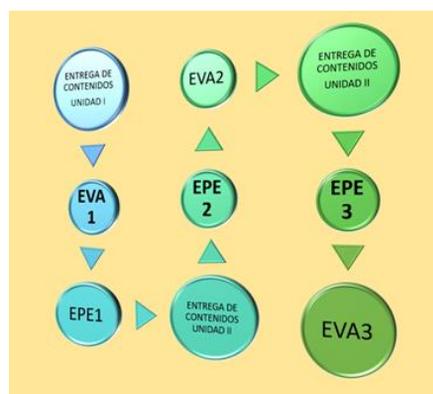
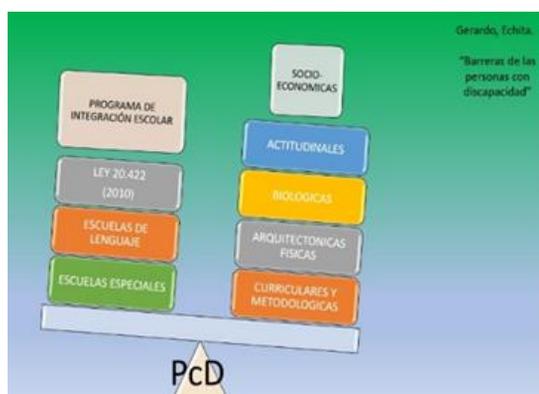
➤ Presentación Proyecto

El proyecto constó de un cambio en la metodología de clases presenciales online, con el fin de optimizar los aprendizajes de todas y todos los estudiantes.

Utilizando estrategias visuales mediante el programa SmartArt, nos prestó apoyo en la labor docente permitiendo abarcar no solo los contenidos conceptuales, si no también procedimentales. El proyecto apoyó la labor en explicar, comprender, construir, visualizar, componer, crear, formular e innovar en el momento que los estudiantes participan activa y constructivamente durante la clase. Este programa es un elemento gráfico que potencia la representación visual de la información que se puede crear de forma fácil y rápida eligiendo entre los diferentes diseños, con el objeto de comunicar mensajes o ideas eficazmente. Para poder hacer uso de todas sus funciones, es necesario conocer de manera correcta que es SmartArt de tal manera que se pueda aprovechar todos los beneficios que este ofrece. Lo anterior fue revisado y trabajado durante las sesiones.

➤ Objetivos Generales

Implementar mediante la tecnología diferentes medios de representación, logrando así un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo e inclusivo.



Objetivos Específicos

- Construir mapas cognitivos que le permita al estudiante visualizar su aprendizaje de forma más efectiva.
- Relacionar contenidos brindando la oportunidad de crear su propia organización y compartirla.
- Desarrollar aptitudes que le permitan al estudiante la habilidad de relacionar contenidos de forma significativa.

Descripción de la Situación

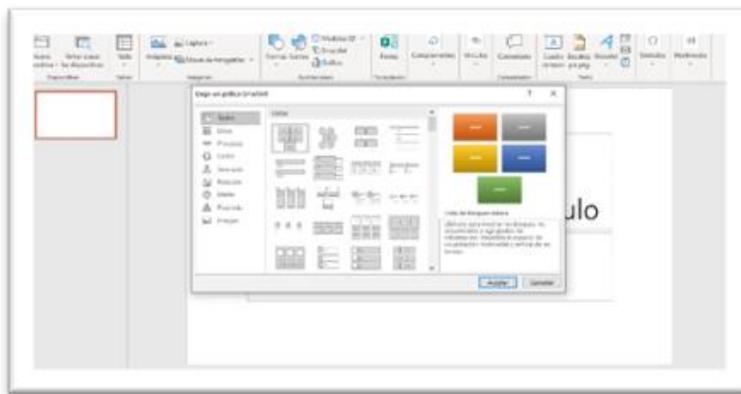
Al comenzar el año estudiantil 2020, como institución de educación superior se nos presentó un enorme desafío: implementar clases presenciales en virtualidad.

Todos tuvimos que aprender muchísimas cosas en cuanto al uso de la plataforma, metodologías y estrategias, con el fin de buscar y lograr entregar la mejor calidad de enseñanza a los estudiantes.

Por lo anterior, como docentes se nos presentó un gran reto el cual fue diseñar, crear o cambiar estrategias y metodologías del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por este motivo nació "LOS OJOS DE MI MENTE", estrategia que apoyó a todos los estudiantes en sus aprendizajes y participación.

Junto con lo anterior, este proyecto va de la mano con la visión y misión del Instituto, el cual busca un tipo de proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en una metodología constructivista y así mantener los lineamientos del Proyecto Educativo.

Al comenzar y durante la implementación de esta nueva metodología de trabajo se utilizó: mapas cognitivos y el uso de Smart Art, en Microsoft Powerpoint y Word. Los cuales evidenciaron resultados de una manera muy rápida, permitiendo que el estudiante visualice imágenes para reducir la carga cognitiva, mejorando el recuerdo y el aprendizaje de la información.



Implementación del Proyecto

Esta iniciativa innovadora surge por la necesidad de implementar una metodología que permitiera a todos los estudiantes tener la oportunidad de acceder al aprendizaje, tal cual lo propone el Diseño Universal del aprendizaje (DUA).

Esta es una estrategia para enseñar en la diversidad y busca aumentar las oportunidades de aprendizaje por medio del diseño e implementación de actividades. Nace en la década de 1970 en el ámbito de la arquitectura, impulsado por el estadounidense Ron L. Mace, para describir cómo los productos y entornos pueden ser diseñados para que sean estéticamente agradables y utilizables en el mayor grado posible para y por todas las personas, independientemente de su edad, capacidad o estado en la vida.

A menudo se descuida o se ignora a los estudiantes que están fuera de la categoría "promedio" como son los estudiantes dotados o en situación de discapacidad. El Diseño Universal para el Aprendizaje se enfoca en la variabilidad en lugar de la uniformidad.

Invitando a los educadores a ser flexibles en sus objetivos, métodos, materiales y evaluaciones. Es por esto por lo que el DUA tiene como objetivo general buscar múltiples medios de representación para que los estudiantes aprendan, centrándose en habilidades sensoriales específicas como: visual, auditivo y kinestésico.

En este contexto de clases presenciales en virtualidad se potenciaron las habilidades auditivas y visuales mediante los Mapas Cognitivos y específicamente utilizando el programa SmartArt.

Tecnologías de la Información y Comunicación, es una de los ejes de este programa. Permite organizar la información de diferentes formas: listas, procesos, ciclos, jerarquía, relación, matriz y pirámide, entre otras.

Los resultados del proyecto se pudieron evidenciar desde la motivación y participación de los estudiantes en clases, como en el resultado de sus calificaciones. Participando de su proceso de enseñanza-aprendizaje activa y significativamente, proceso a través del cual se ayuda, apoya y guía al estudiante en la construcción del conocimiento; se trata de ir de lo simple a lo complejo.

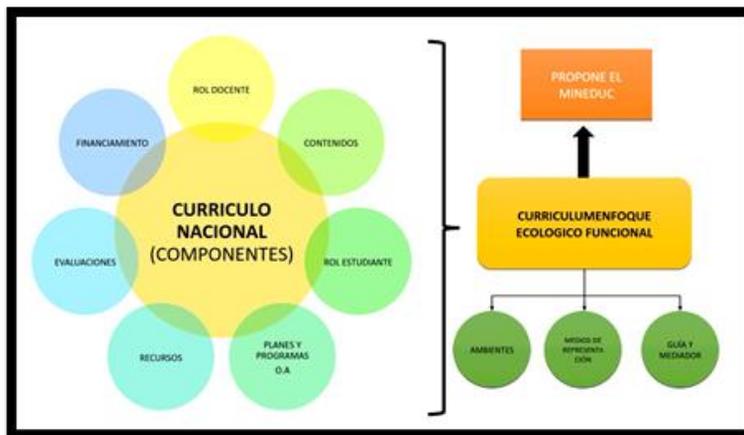
En las sesiones se puede observar evidencias del proyecto, en como los estudiantes progresaron en la ejecución y creación de la utilización de este programa, tecnología y forma de comunicación.

Evaluación del Proyecto

Dentro de las evidencias entregadas en el proyecto se evidenció una mejora en los promedios de ambas asignaturas, al comparar el primer semestre 2019 y 2020. Esto a pesar de la diferencia de estar en clases presenciales y presenciales en virtualidad.

En segundo lugar, la EPE1, se evidenció la creación y comprensión de los estudiantes en cuanto a su metodología de aprendizaje, reflejado nuevamente en sus resultados de evaluaciones.

Finalmente es importante mencionar que existen programas y aplicaciones que también aportan y apoyan esta tecnología de mapa cognitivo. Muchos de estos tienen cierto costo, y esperamos que a futuro se pueda financiar alguno de estos para apoyar la labor.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Dentro de las evidencias entregadas en el proyecto se observa una mejora en los promedios de ambas asignaturas, al comparar el primer semestre 2019 y 2020. Esto a pesar de la diferencia de estar en clases presenciales y presenciales en virtualidad.

En segundo lugar, la EPE1, en donde se evidencia la creación y comprensión de los estudiantes, en cuanto a su metodología de aprendizaje, evidenciado nuevamente en sus resultados de evaluaciones.

Órtesis sin Límites

Jefe Proyecto: Mónica Peña S.

Escuela de salud, Terapia Ocupacional, Sede Rancagua

➤ Presentación Proyecto

Este proyecto se planteó bajo la situación de emergencia sanitaria que estamos viviendo hoy en día. La asignatura de Órtesis I, tiene horas teóricas y prácticas, enfocándose principalmente en las problemáticas físicas y la confección de Órtesis. Debido a que no se pudo tener acceso a los laboratorios de nuestra sede IPCHILE Rancagua, debimos ver materiales accesibles para nuestros estudiantes. En este caso utilizamos materiales que fuesen moldeables y dieran estabilidad a los segmentos corporales como greda, arcilla, plastilina en frío y masas. Por lo que el contenido de la asignatura fueron los diferentes protocolos de Órtesis, teniendo en cuenta la descripción, sus objetivos, materiales, especificaciones técnicas, sujeciones, indicaciones de uso y control de cada una de ellas. Realizamos esta evaluación de aprendizaje en un video que los estudiantes subieron a YouTube, para lo que tenían que escoger una Órtesis con su protocolo y realizar el moldeo con los materiales anteriormente mencionados. En este proceso se aplicó el contenido de la asignatura y el perfil de egreso de un Terapeuta Ocupacional de IPCHILE.

➤ Objetivos Generales

Traspassar los límites de la cuarentena total, para implementar confecciones y evaluaciones de Órtesis dentro del hogar.



Objetivos Específicos

- Lograr que cada estudiante ponga en práctica sus conocimientos de protocolos de Órtesis y su confección, dentro de su contexto domiciliario.
- Crear material visual en donde se evidencia la confección de una Órtesis según su protocolo, y utilizando materiales de bajo costo.
- Analizar el material visual, según el contenido de la asignatura de Órtesis I, en la carrera de Terapia Ocupacional.

Descripción de la Situación

Cuando comenzamos con esta modalidad online, mucho de los estudiantes tenían interrogantes de cómo reemplazaríamos las horas de laboratorio de la asignatura de Órtesis I, lo que sería muy difícil ya que el material principal que ocupamos para la confección de órtesis no está disponible en lugares que frecuentamos dentro de lo cotidiano. Este material es Termoplástico, lo que también tiene un costo elevado y es difícil de manipular si no se tiene precaución pues puede causar diferentes quemaduras o adherencias a la piel.

Con la implementación e instrucciones de los videos, los estudiantes comenzaron a aplicar los contenidos vistos en clases, en éstos pusieron en práctica sus aprendizajes de protocolos de Órtesis, debiendo confeccionar una órtesis con materiales domésticos y al alcance de todos, siguiendo las instrucciones de los protocolos, también realizando el roll playing, y siendo protagonistas de su propio aprendizaje.



➤ Implementación del Proyecto

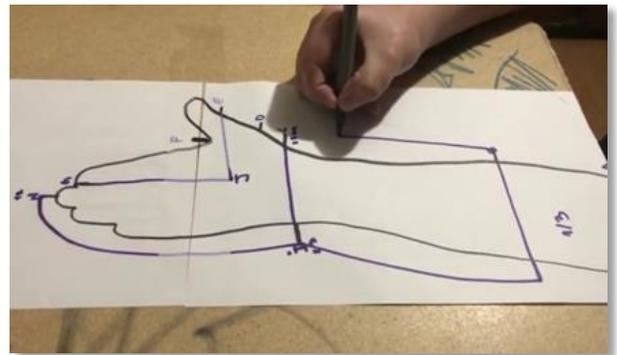
Dentro de las indicaciones que se dieron para realizar estos videos en nuestra plataforma Moodle y a las que tuvieron acceso los estudiantes de la asignatura, las instrucciones fueron precisas y acorde a los contenidos de la asignatura para poder aplicar cada uno de los protocolos o fichas técnicas de las Órtesis. Los estudiantes debían utilizar materiales que eran de fácil acceso, también utilizar la vestimenta del traje clínico o ropa adecuada para generar esta situación de roll playing terapeuta-usuario. El usuario debía ser un integrante de la familia y que estuvieran compartiendo la cuarentena. Dentro de los materiales se encontraban: arcilla, greda, masa para moldear, plastilina en frío, etc.

Se les dio un tiempo de dos semanas para el envío del video. Se implementó el uso de la plataforma de YouTube de forma que fuese de mejor calidad visual y fácil de enviar. También dentro de los usos tecnológicos, ocuparon programas de edición de videos, para que este tuviera efectos de colores, agregar letras, reducir los tiempos, etc.

La evaluación fue mediante una rúbrica, la que fue enviada a los estudiantes a través de sus correos institucionales. Esta fue aplicada paso por paso por ellos mismos, en donde se evaluó el manejo del contenido, organización del video, creatividad, confección de la órtesis a bajo costo, uso de lenguaje técnico y cada uno de los puntos mencionados en los protocolos o fichas técnicas de la confección de la órtesis.

➤ Evaluación del Proyecto

Este proyecto se evaluó mediante una rúbrica en donde salen cada uno de los ítems, entregando puntaje de numeración 3 al que tiene un buen desarrollo de estas actividades, logrando que sea mucho más específica la evaluación para cada uno de los estudiantes. La rúbrica contenía todo el detalle de lo esperado y que debía contener el video, además como cada estudiante debía desarrollarlo, escogiendo una Órtesis tipo palmeta de reposo o cock-up. Dentro de las instrucciones se especificó que el video no debía durar más de 10 minutos ni menos de 4 minutos, lo cual es un tiempo razonable para la edición y ser precisos en la entrega de la información requerida.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Los resultados de esta implementación del proyecto son muy positivos, pudimos utilizar diferentes materiales de uso escolar, para poder confeccionar una Órtesis en contexto de pandemia ya que no teníamos el acceso a nuestro laboratorio y materiales de mayor costo.

Stylus en Blackboard

Jefe Proyecto: Darío Saavedra Contreras

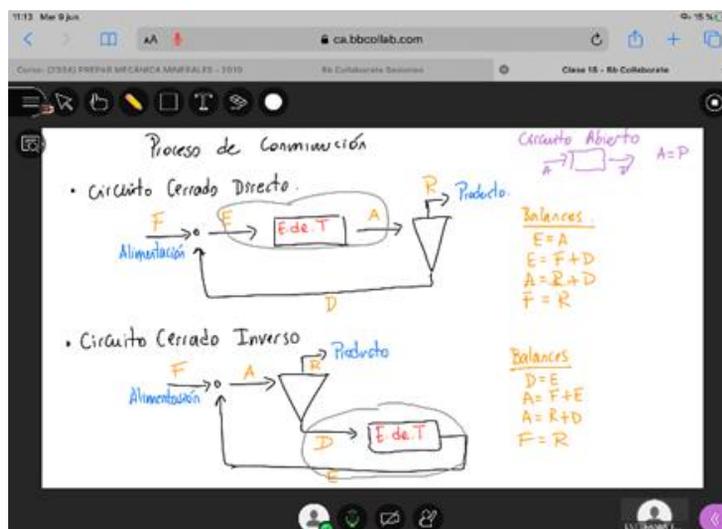
Escuela, carrera, sede: Procesos industriales y recursos naturales, Ingeniería en Minas y Técnico de nivel superior en Minería, Rancagua
Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas en enseñanza aprendizaje

Presentación Proyecto

Este proyecto se enfocó en utilizar un Stylus en la plataforma virtual Blackboard para poder emular de forma análoga la pizarra que hay en clases presenciales. De esta forma los estudiantes lograron comprender de manera didáctica y simbólica los diferentes ejercicios, que conlleva los objetivos del programa de estudio. Esta herramienta fue de gran ayuda para poder trabajar en las clases virtuales. Al aplicar esta herramienta que nos proporciona Blackboard y la utilización del Stylus, mejora la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de manera visual, para seguir con el proceso educativo, implementándose evaluaciones de infografías (uso de canvas), RRSS y ejercicios de laboratorios.

Objetivos Generales

Implementar la herramienta Stylus en Blackboard para mejorar la comprensión de ejercicios prácticos y conceptuales de la asignatura. De esta forma generar la confianza y disposición del estudiante en las clases virtuales.



Objetivos Específicos

- Desarrollar clases expositivas dando a conocer nuevos conceptos a los estudiantes.
- Implementar clases basadas en problemas para poder resolver ejercicios de forma colaborativa con los estudiantes de cada una de las asignaturas.
- Ejecutar ejercicios y aclaraciones de dudas por parte de los estudiantes de forma retroalimentativa.
- Realizar evaluaciones formativas de infografías, RRSS y ejercicios experimentales de laboratorio.

Descripción de la Situación

Producto del contexto de tener clases presenciales en virtualidad, la complejidad que estas tienen y observando el uso de elementos para hacer ejercicios prácticos y conceptuales; a comienzo de semestre, a la hora de realizar ejercicios prácticos y de gran desarrollo matemático, en clases me vi en la dificultad de entregar ejercicios resueltos a los estudiantes e ir explicándolos. Con esta forma se notaba que los estudiantes no se motivaban a la realización de estos y al realizar ejercicios en la pizarra de Blackboard ocupando el mouse se generaban líneas distorsionadas (muy difícil dibujar, hacer números y marcar trazos), por lo que implementé la utilización de un Stylus para poder hacer estos ejercicios y dibujos correspondientes a cada asignatura, logrando una mayor participación del estudiante en el proceso educativo, realizando los ejercicios paso por paso, mejorando de manera significativa la retroalimentación por parte de los estudiantes.



Implementación del Proyecto

Para lograr que los estudiantes consiguieran comprender y entender los contenidos de las asignaturas de las carreras de Ingeniería en Minas y Técnico de nivel superior en Minería, implementé la utilización de un Stylus en Blackboard, logrando así una notoria mejoría en la participación y retroalimentación en las clases con los estudiantes, ya que de esta forma se fue trabajando el proceso educativo de forma colaborativa. Esta forma didáctica permitió ejecutar de manera más clara y entendible los contenidos propios del programa de estudio para los estudiantes.

Se observó una mayor participación de los estudiantes en clases a la hora de realizar ejercicios, se pudo dar cuenta de la mayor comprensión por parte de ellos cuando se enfrentaban a la realización de los ejercicios, debido a que en las mismas clases iban indicando los resultados que obtenían por medio del chat de Blackboard.

Con el fin de monitorear que se logran comprender los contenidos, se realizaron algunas evaluaciones durante el semestre, dentro de las cuales los estudiantes tuvieron que aplicar su aprendizaje obtenido. Para eso ellos tuvieron que realizar: Infografías de preparación mecánica de minerales, infografías de conceptos lógicos matemáticos, resolución de ejercicios de ensayo de tracción, explicación de ejercicios de matrices en redes sociales.

Evaluación del Proyecto

Para este proyecto se realizaron distintas evaluaciones desde el comienzo del semestre, logrando el entendimiento de los contenidos. La mayoría de estas evaluaciones fueron sumativas, trabajos escritos, evaluaciones de selección múltiple, infografías y material subido a RRSS. Dentro de las más novedosas se encuentran estas dos últimas.

El material subido a RRSS se realizó posterior a clases llevándose a cabo con la implementación de una evaluación formativa. Para este trabajo hubo que hacer de manera más gráfica la explicación de un ejercicio.

Para el caso de las infografías estas se realizaron posterior a las clases y fueron métodos de evaluación sumativa. Para éstas se recomendó ocupar plantillas de diseño (Canvas.com) para ejecutar la infografía. Esta actividad se llevó a cabo para la asignatura de Preparación Mecánica de Minerales en donde los estudiantes se juntaron en grupos para hacer estas infografías, que apuntaron a explicar las distintas formas de preparar una muestra para su análisis y para la asignatura de Álgebra en donde de igual forma los estudiantes se juntaron en grupos realizando esta infografía de lógica matemática. En base a estos resultados se obtuvieron trabajos de alta calidad en cuanto a diseño e información en las mismas infografías, obteniendo buenas calificaciones por parte de los estudiantes. Por lo tanto, se lograron los objetivos de aprendizajes propios del programa de estudio en donde se evidencia los resultados a alcanzar.

PREPARACIÓN MECÁNICA DE MINERALES



PREPARACIÓN DE LAS MUESTRAS PARA ANÁLISIS GRANULOMÉTRICO

¿Que es un análisis granulométrico? Es la determinación de los tamaños de las partículas de una cantidad de muestra de suelo, y aunque no es de utilidad por sí solo, se emplea junto con otras propiedades del suelo para clasificarlo, a la vez que nos auxilia para la realización de otros ensayos.

Pasos para preparar las muestras

1 **Recolección de materiales**

Se debe contar con los siguientes elementos para realizar una buena preparación de las muestras: Juegos de tamices ASTM, balanza, cepillo, homo, agitador mecánico, taras, cuarteador.

2 **Cuarteo de la muestra**

Se puede realizar a través de cuarteador de muestras ó por medio del cuarteo tradicional, en la que se apila el material y se divide en 4 partes. Una vez dividido, se toman los dos cuartos opuestos.

3 **Pesar la muestra**

Antes del lavado se debe pesar la muestra, con el objetivo de medir la humedad que contiene la muestra.

4 **Lavado de la muestra**

La muestra que resulta del cuarteo debe separarse de limos y arcillas. Se procederá a utilizar el siguiente procedimiento:

- Material mas fino que la malla N°200, debe utilizarse un agente humectante.
- Material mas grueso que la malla N°200, debe utilizarse solamente agua.

5 **Secado de la muestra**

La muestra debe llevarse al homo por 24 hrs a 110 °C con una temperatura constante.

6 **Pesar la muestra**

Finalmente se debe pesar la muestra seca y fría. Con este dato se puede calcular, a través de una fórmula, la cantidad de humedad que contenía la muestra.

Estamos listos para realizar el análisis granulométrico








Bibliografía

<https://es.slideshare.net/rveev/sentend-a-de-humedad-y-analisis-granulometrico>

<https://www.monografias.com/trabajos9/analisis-granulometrico-mecanica/analisis-granulometrico-mecanica-dtad>

<https://www.youtube.com/watch?v=RLh3-qm7M8>

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

De los datos recopilados, el 85% de los estudiantes participantes en el proyecto, se sintieron motivados ya sea en las mismas clases con la implementación de la herramienta en Blackboard y al hacer las distintas evaluaciones didácticas. El 90% de los estudiantes sintió que tuvo la oportunidad de opinar y comentar, haciéndose participe del trabajo colaborativo en clase.

Por lo tanto, con el proyecto generado tanto la motivación como la participación de los estudiantes se lograron, ya sea en las mismas clases como en las actividades que llevaron a cabo, relacionando de esta forma los saberes, el trabajo colaborativo y poder relacionar su aprendizaje con el ámbito laboral.



Sede Temuco

Proyectos Focos - Primer Semestre 2020

Estimulación Sensorial en tiempos de Cuarentena

Jefe Proyecto: Carolina Collao Fuentes

Escuela de Salud, Terapia Ocupacional, Sede Temuco

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

Como docentes, cada año académico es un desafío y este año no ha sido la excepción, debido a la contingencia, las estrategias de enseñanza aprendizaje han sufrido un cambio y es en este escenario donde los estudiantes de primer año de Terapia Ocupacional recibieron gratuitamente cada desafío para aprender sobre la integración sensorial. A través de diferentes herramientas de diseño virtual crearon infografías, videos y presentaciones para explicar cada tema, desarrollando su creatividad, aprendiendo los contenidos de forma activa y desde sus propias investigaciones y motivaciones, todo bajo la guía constante de la docente, cerrando cada tema y agregando la información que faltase. A modo de producto, los estudiantes crearon diferentes juguetes para el desarrollo sensorial, con la particularidad de ser fácilmente implementados en los hogares, logrando así colaborar con la estimulación temprana en tiempos de cuarentena. La asignatura de Desarrollo Creativo, guio a los estudiantes para potenciar su capacidad de investigación e innovación, bajo un escenario nuevo y de alta exigencia, en cuanto a buscar estrategias para colaborar con la sociedad a distancia y luego en forma presencial, entregando los productos para ser aprovechados en instituciones que lo requieran (jardines infantiles, colegios, etc.)

➤ Objetivos Generales

Crear un afiche o infografía, en forma innovadora y llamativa, a través de una herramienta de diseño digital, que presente alguna disfunción sensorial y acompañarlo con un producto de estimulación sensorial (juguetes y/o actividades), lo cual será difundido a través de redes sociales.



Objetivos Específicos

- Investigar las diferentes disfunciones sensoriales.
- Diseñar actividades y productos posiblemente replicables en casa, para estimular la integración sensorial.
- Elaborar productos para trabajar las disfunciones en casa, ya que actualmente debido al COVID -19, es absolutamente necesario para cuidar la salud de la población.
- Valorar el trabajo en equipo, incorporando las diferentes ideas que cada estudiante entregue para el producto final, trabajando positivamente en el proyecto, evaluado constantemente sus avances y mejoras.
- Contribuir con un aporte creativo a la estimulación sensorial en cuarentena, difundiendo la información vía redes sociales y/o correo electrónico.

Descripción de la Situación

Si bien cada centro educativo entrega guías e información para continuar con la estimulación sensorial en los niños, los estudiantes de Terapia Ocupacional aportaron positivamente con creaciones innovadoras y de fácil implementación. Fueron los protagonistas de entregar un servicio a la comunidad, creado por ellos, por lo cual abrimos una puerta al emprendimiento y a la implementación de creaciones propias, para comprobar aprendizajes, pero a la vez para ser un aporte en un futuro profesional.



Implementación del Proyecto

Para lograr un proyecto innovador y que cumplieran con los aprendizajes esperados de la asignatura, los estudiantes:

1. Analizaron el funcionamiento del cuerpo humano. :

Lo cual es primordial para crear un juguete que estimule correctamente algunos de los 7 sentidos trabajados (gusto, tacto, vista, audición, olfato, vestibular y propioceptivo).

2. Seleccionaron la información relevante y pertinente:

Para explicar cada tema, mediante una infografía o póster, debieron ser capaz de sintetizar la información y destacar lo más relevante, creando un instrumento informativo novedoso, llamativo y de fácil comprensión. Se utilizaron herramientas de diseño virtual como Canva, Piktochart u otra, de manejo del estudiante. Aprendiendo a utilizarlas en clases mediante Moodle.

3. Valoraron el aporte de la creatividad al trabajo terapéutico:

Las infografías creadas y el producto final, debían ser valiosos para el trabajo terapéutico, desde una mirada creativa. Entregando la información en el póster o infografía y su correspondiente producto (Quiet book, set de tarjetas de estimulación sensorial, cuentos, libro de actividades para desarrollar la propiocepción, entre otras)

Este proyecto además de aportó a su futuro laboral, entregando gran motivación, autoconfianza y compromiso frente a la creación de productos enfocados al bienestar y apoyo de niños de diferentes edades, adaptándose a una realidad distinta, donde el apoyo de las herramientas tecnológicas es fundamental.

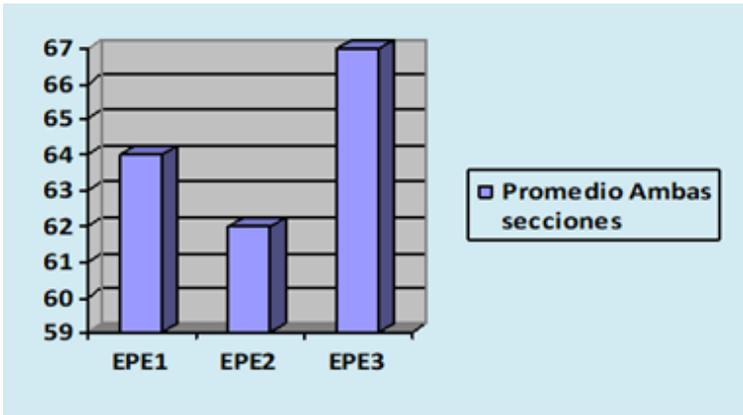
Evaluación del Proyecto

Para poder evaluar el aprendizaje de los estudiantes mediante esta nueva metodología, se aplicó una encuesta y se analizó su avance curricular

Como docente, esta asignatura no la realicé el semestre anterior, por lo que no fue posible comparar las evaluaciones obtenidas en la misma asignatura, pues se utilizaron metodologías diferentes, ya que otro docente la tenía a cargo, pero sin embargo incorporé un gráfico con sus promedios de acuerdo a las EPE1, EPE2 y EPE3.

Cabe destacar que cada evaluación parcial estructurada y la encuesta final, fueron subidas a la PLATAFORMA MOODLE mediante anuncios del docente o entrega de tareas.

Para evidenciar esta percepción de los estudiantes, la estrategia fue aplicar una ENCUESTA DE SATISFACCIÓN enfocada a que los estudiantes describieran como se sintieron trabajando en este contenido al utilizar herramientas digitales y además incluyendo un aporte social a su comunidad, con las diferentes ideas y productos elaborados para estimulación sensorial en cuarentena. En esta encuesta además, pudo incorporar sugerencias de mejora, lo cual sin duda será un gran aporte para la asignatura y el aprendizaje de futuras generaciones.



MATERIAL DE APOYO

https://instagram.com/locos_cr_eativoss?igshid=mmngsl2t0s82
https://www.instagram.com/mundo_terapia.o/

Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Los resultados se evaluaron en conjunto, agregando diferentes sugerencias y aportes positivos a cada afiche o producto elaborado, lo que finalmente se difundió a través de dos cuentas de redes sociales (Instagram) creadas por los propios estudiantes, donde cada mes subirán más información pertinente y de otros temas de interés, esto acompañado de un resumen de las actividades realizadas y los productos creados por los estudiantes de primer año de la carrera de Terapia Ocupacional.



ESCANEA EL CODIGO QR...Y PODRÁS ENCONTRAR UN EXCELENTE



Demuestra lo que sabes

▲ Tensa el ligamento vocal

◆ Relaja el ligamento vocal

Jefe Proyecto: Fabián Fuentes Cerna

Escuela de Salud, carrera Kinesiología, sede Temuco

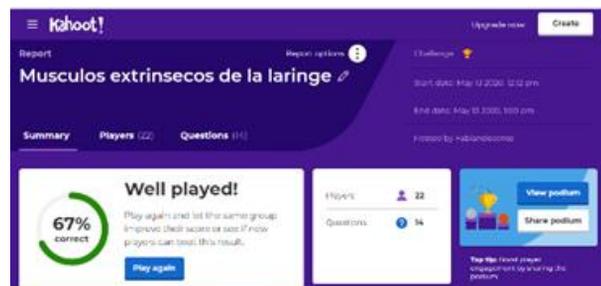
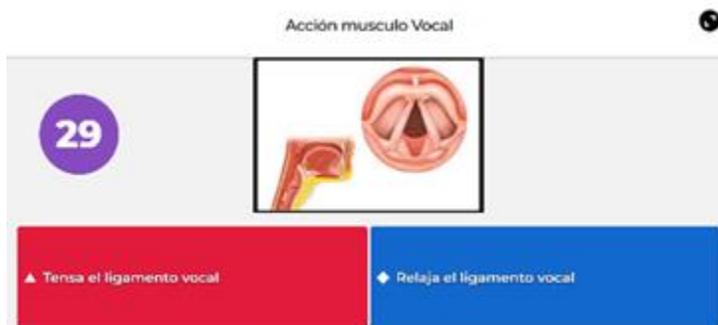
Ámbito de postulación: Evaluación de resultados de aprendizajes

Presentación Proyecto

Este proyecto de evaluación de resultados de aprendizajes fue aplicado por medio de distintas aplicaciones y herramientas tecnológicas que permitieron evidenciar el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Estas herramientas lograron aplicar evaluaciones diagnósticas al inicio de cada unidad, evaluaciones formativas para evidenciar aprendizajes previos a las evaluaciones sumativas que fueron las que obtuvieron calificación. Lo cual permitió una retroalimentación significativa para ellos, en la que pudieron identificar su grado de conocimiento en la asignatura y los aspectos a fortalecer, ya que en el contexto de clases virtuales no se puede lograr una conversación tan directa con cada estudiante. Todo este proyecto está evidenciado en los siguientes puntos para su mayor comprensión

Objetivos Generales

Implementar herramientas tecnológicas de evaluación para lograr evidenciar de forma efectiva los conocimientos adquiridos por los estudiantes de la asignatura de Anatomía en beneficio de retroalimentar al estudiante según el rendimiento obtenido.

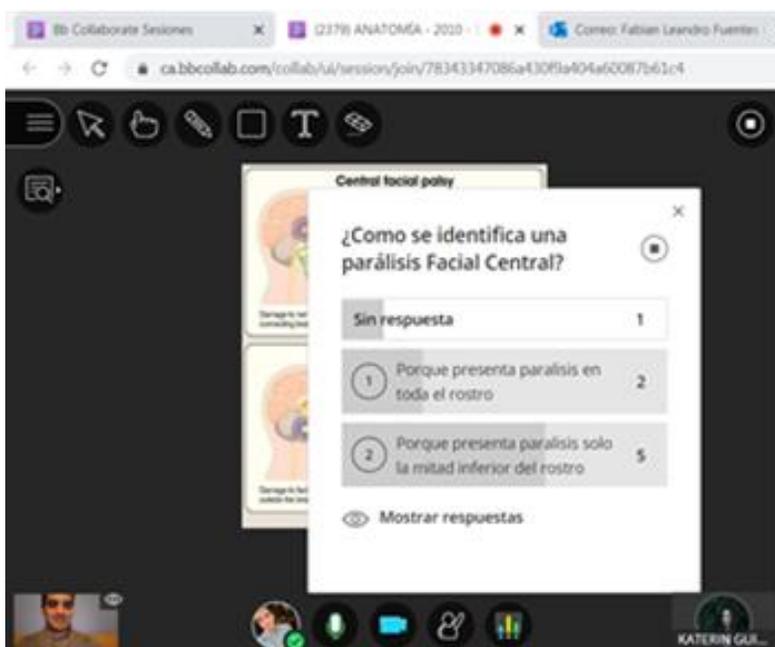


Objetivos Específicos

- Realizar evaluaciones diagnósticas para nivelar conocimientos.
- Aplicar evaluaciones formativas cada clase para guiar aprendizaje.
- Realizar evaluaciones sumativas para corroborar aprendizaje obtenido en la unidad.
- Facilitar la aplicación de las evaluaciones de forma remota al estudiante.
- Lograr evaluar a todos los estudiantes con los mismos parámetros.
- Retroalimentar quitando la brecha comunicacional que impone la docencia virtual.

Descripción de la Situación

Las clases virtuales implican un desafío tanto para docentes como estudiantes, ya que el contacto interpersonal está mediado por la tecnología. Es por ello que previo a la aplicación del proyecto las evaluaciones eran una situación a superar, puesto que el objetivo de estas es evidenciar de forma clara que el conocimiento del estudiante está siendo adquirido y no es solamente un cúmulo de datos que organizó el estudiante y lo envió al docente. Por otro lado, había una falta de comunicación entre estudiante y docente en cuanto a los resultados de las evaluaciones, el estudiante tenía la posibilidad de ver sus aciertos y falencias en su evaluación revisada por el docente, pero con la implementación de este proyecto se logró evidenciar de forma efectiva el grado de conocimiento adquirido por el estudiante y a su vez se generó instancias de retroalimentación donde el estudiante fuera capaz de identificar los aspectos a mejorar propios.



Implementación del Proyecto

Se abordaron las 3 instancias de evaluación:

Evaluación diagnóstica:

Se realizó por medio de Kahoot, creando un ambiente divertido y de aprendizaje. Con el objetivo de guiar la clase y nivelar conocimientos entre los estudiantes, cada participante obtiene un ranking y existe un podio que sirve como motivación a responder cada vez mejor.

Evaluación Formativa

Sondeo de Moodle Blackboard (Plataforma IPCHILE) usada para realizar evaluación formativa e identificar así la comprensión de la clase en el mismo momento, favoreciendo la participación activa de todos los estudiantes en la clase.

Evaluación Sumativa

Rúbrica online realizada con la herramienta Corubrics de Google. Esta herramienta permite realizar la evaluación del trabajo entregado por el estudiante de forma práctica, además permite al estudiante tener pleno conocimiento del resultado de su evaluación, revisar aspectos en que puede mejorar y lo que realizó bien, ya que los resultados son enviados automáticamente a su correo.

Evaluación del Proyecto

Este proyecto fue evaluado principalmente por un análisis al comparar los resultados obtenidos el año anterior a aplicar estas herramientas tecnológicas, en contraste con el año actual donde fueron implementadas estas herramientas. Además se aplicó la encuesta a cada estudiante donde se evidenció la apreciación de cada estudiante respecto a este FOCO.

Según los resultados se observó un aumento promedio de 4 décimas en cada evaluación aplicada el año 2020 versus el año 2019. En cuanto al promedio de cada evaluación sumativa del año 2019 no superó la nota 5,0, mientras que en el año 2020 tanto el promedio de la nota EPE1 y notas LAB superaron la nota 5,0. Esto denota una mejora significativa con respecto al año anterior, también demostrado en el índice de eximidos entre estos años, habiendo un aumento del 35% de estudiantes eximidos en la asignatura de Anatomía.

El nivel de satisfacción expresado en las encuestas de los estudiantes denota el efecto positivo en el aprendizaje que logró evidenciar cada uno.

Rubrica Informe Fonoaudiologia EPE1

Esa formula es para evaluar las actividades. Primer columna a qué competencias analizó y después para cada actividad el investigador que más conviene en su actividad

Dimension de competencias

Nombre asignar con

Alumno que se analiza ?

Selección de informe generalizado analíticas

Incluir todos los aspectos de las unidades trabajadas como factores en el informe ?

Incluir todos los aspectos de las unidades trabajadas activadas en el informe

Reseccion y ortografía ?

Alumno	Competencia	Actividad	Indicador	Logro	Observaciones
...

Reseccion de la rubrica Rubrica Informe Fonoaudiologia EPE1 - Rubricada Sofia Campesina

Actividad	Indicador	Logro	Observaciones	Reseccion
...

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Esta forma de llevar a cabo la evaluación de forma remota de los estudiantes es fundamental para mantener estándares acordes a los exigidos para evidenciar los conocimientos que han adquirido.

Además, estas estrategias de evaluación se pueden aplicar de forma transversal en todas las carreras impartidas por IPCHILE.

En cuanto a las proyecciones puedo resaltar que como a mí me ha facilitado la interacción entre docente y estudiante al momento de evaluar, así también beneficiará a muchos docentes y estudiantes que usen estas herramientas fundamentales en la educación a distancia.

Portafolio Digital, desde casa también aprendo

Jefe Proyecto: Camila Abril Pooley

Kinesiología, Escuela de Salud, sede Temuco

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

El proyecto denominado "Portafolio digital, desde casa también aprendo" consistió en el desarrollo de un portafolio digital sobre las principales patologías del sistema nervioso como: enfermedad de Parkinson, Alzheimer, esclerosis múltiple, estado de coma, epilepsia, ACV isquémico y hemorrágico a través de la página web wix.com, herramienta digital que permite la creación de páginas web de forma intuitiva y creativa para personas sin conocimientos de programación y con modalidad gratuita.

Se utilizó como estrategia la construcción de esta plataforma digital, para favorecer el aprendizaje significativo en los estudiantes a través del crear por uno mismo y también de esta forma abordar los resultados de aprendizaje asociados al perfil de egreso como: categorizar las patologías del sistema neurológico y determinar los procesos fisiopatológicos de los distintos sistemas funcionales del ser humano

➤ Objetivos Generales

Desarrollar el aprendizaje significativo en los estudiantes de Kinesiología, a través de la construcción de un portafolio digital sobre fisiopatología del sistema nervioso, incorporando herramientas audiovisuales e interactivas que favorezcan su formación profesional en un contexto de aprendizaje a distancia.



Objetivos Específicos

- Estructurar definiciones, procesos, datos estadísticos, factores de riesgo, etiología, signos y síntomas y tratamiento en relación con una patología del sistema nervioso.
- Construir portafolio digital con todos los contenidos estructurados previamente en relación con una patología del sistema nervioso.
- Explicar el proceso de construcción y resultado de portafolio digital respecto a patología abordada, a docente y compañeros

Descripción de la Situación

En la asignatura de *Fisiología de sistemas I* se observa un problema conceptual que aún no está resuelto: no sabemos fehacientemente cómo garantizar el desarrollo de las competencias que se han planteado como objetivos de aprendizaje en el plan de asignatura.

La entrega de material online se vuelve tedioso y muchas veces poco atrayente para los estudiantes, a quienes hay que motivar de diferentes formas pensando que nos encontramos detrás de una pantalla, donde no sabemos fehacientemente que están haciendo, o si presentan las condiciones ideales para adquirir conocimientos y desarrollar un aprendizaje significativo.

La idea de implementar este proyecto es que ellos mismos fuesen quienes debían realizar una investigación desde fuentes fidedignas en relación con una patología del sistema neurológico y abordarla en profundidad, ser expertos en ese tema y poder plasmarlo de manera creativa en un portafolio digital que luego presentarían al docente y compartirían con sus compañeros.



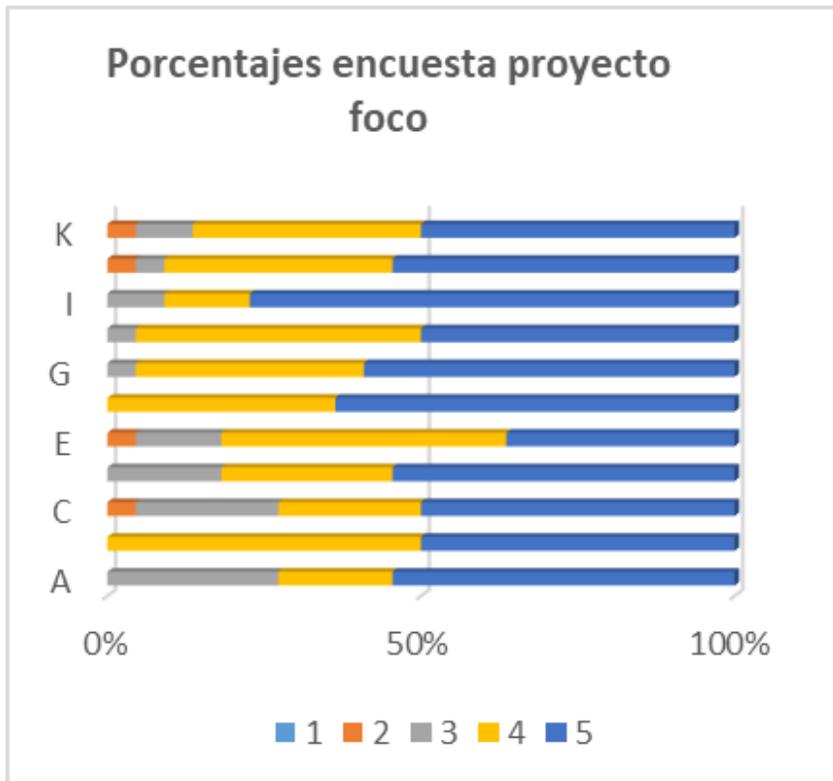
Implementación del Proyecto

El proyecto consistió en la realización de un portafolio digital en pareja sobre las principales patologías del sistema nervioso, donde debían incluir información científica relevante respecto a la etiología fisiopatología, cuadro clínico y abordaje kinésico de la patología. El portafolio digital es una herramienta de gestión y evaluación de la actividad académica, instrumento que combina las herramientas tecnológicas con el objeto de reunir evidencias con la finalidad de dar seguimiento al proceso de aprendizaje y evaluación del estudiante, además muestra el desarrollo, evolución y logros de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. La práctica del portafolio digital en los ámbitos educativos entronca de manera directa por un lado, con la teoría del aprendizaje constructivista (Constructivismo), que afirma que el conocimiento es elaborado por el propio aprendiz a partir de una secuencia de aprendizaje en la que a través del cambio conceptual reestructura su modelo mental, y por otro con el llamado aprendizaje significativo defendido por Ausubel, quien defiende que las tareas o actividades propuestas al estudiante debe partir de los intereses, aptitudes y actitudes del estudiante y estar relacionadas con los contenidos previos que posee el mismo.

Evaluación del Proyecto

Resultados: de un total de 25 estudiantes inscritos en la asignatura de Fisiología de sistemas I, un total de 24 participó en la ejecución del portafolio digital con los siguientes resultados.

Estudiantes presentan portafolio digital sobre su construcción y contenido, a través de sala de videoconferencia a compañeros y docente



Para más del 90% de los indicadores existe predominio del nivel 5 que corresponde a MUY DE ACUERDO. Destaca la letra I de la encuesta “Tuve oportunidad de opinar y/o comentar los temas trabajados junto a mis compañeros” ya que hubo 2 instancias para mostrar sus portafolios digitales a compañeros y además el trabajo en pareja fomenta la realización de actividades en equipo.

Destaca además el ítem de la letra B “Relacioné nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores” en donde los estudiantes de manera idéntica comparten el nivel de 4 y 5 puntos estando de acuerdo y muy de acuerdo, se relaciona a que de forma paralela ven conceptos del área de neurología con la asignatura de Fisiología del movimiento, por lo que varios contenidos eran cercanos para ellos, y otros novedosos.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

La creación de este portafolio digital implicó toda una metodología de trabajo y de estrategias didácticas en la interacción entre docente y estudiante.

Los estudiantes fueron capaces de:

Estructurar, construir portafolio digital y explicar el proceso de construcción y resultado de portafolio digital respecto a patología abordada, a docente y compañeros.

Los resultados obtenidos fueron los esperados por parte del docente y estudiantes, herramienta que les servirá en el futuro para la creación de su propio portafolio personal o la realización de su propia página web en su futuro quehacer kinésico.

Cortomudo MirAprendo

Jefe Proyecto: Lorena Grandón Iturra

Escuela de Salud, Carrera Técnico en enfermería, sede Temuco
Ámbito de postulación: Evaluación de resultados de aprendizajes

➤ Presentación Proyecto

Los estudiantes en base al trabajo en equipo y de forma colaborativa debieron elaborar un cortometraje mudo desarrollando sus habilidades comunicativas, centrándose en el lenguaje que posee mayor porcentaje de participación en la comunicación, que corresponde a la expresión kinésica y proxémica, que condiciona una buena relación paciente-profesional de la salud. Por ello los estudiantes aprendieron a controlar las respuestas fisiológicas negativas del cuerpo producto del nerviosismo; en el cortometraje informan a la comunidad sobre una problemática relacionada con la salud física y/o mental, demostrando a través de gestos, expresiones y movimientos cómo identificar esta condición y sugerencias de tratamiento o prevención. Utilizaron un programa de edición de videos sugeridos por la docente y/o editores de video para celular, para crear un formato distinto a la tendencia actual de videos de entretenimiento, realizando un aporte a la comunidad de forma didáctica y distintiva.

➤ Objetivos Generales

Potenciar las habilidades comunicativas y de auto conocimiento, por medio de la técnica escénica y habilidades tecnológicas audiovisuales y el trabajo colaborativo, generando una comunicación eficaz, empática y asertiva como futuro profesional, mediante el lenguaje no verbal.



Objetivos Específicos

- Desarrollar habilidades de expresión comunicativa no verbal, kinésica y proxémica, generando autocontrol de respuestas fisiológicas negativas del cuerpo.
- Valorar habilidades de empatía, respeto, confianza y seguridad, entre sus pares, docente y comunidad, adecuándose al contexto de pandemia y distancia social.
- Desarrollar habilidades técnicas a través del uso de plataformas tecnológicas audiovisuales y/o aplicaciones de multimedia para diseñar un recurso integral de información.

Descripción de la Situación

Se identificó en los estudiantes falencias en el ámbito del lenguaje no verbal, se les complicaba encender sus cámaras, demostrar gestos faciales y expresiones a tan acotado margen visual (cámara computador y celular), a lo largo de las actividades videos y exposiciones demostraban bastante nerviosismo, escasa confianza en la entrega de información, manifestándose en el poco control de sus cuerpos con tics nerviosos o movimientos involuntarios distractores en el proceso comunicativo; para los estudiantes de primer año, la presión de lo verbal y control corporal ha sido estresante y es determinante en su futuro profesional.

Al realizar la retroalimentación y encuestas, los estudiantes demuestran más control en sus expresiones corporales y comienzan a presentar más participación, se observa menos nerviosismo, más confianza con el grupo curso en las videoconferencias y ya pueden desenvolverse con mayor eficacia, los estudiantes expresaron que fue gratificante finalizar esta novedosa actividad a pesar de los obstáculos.



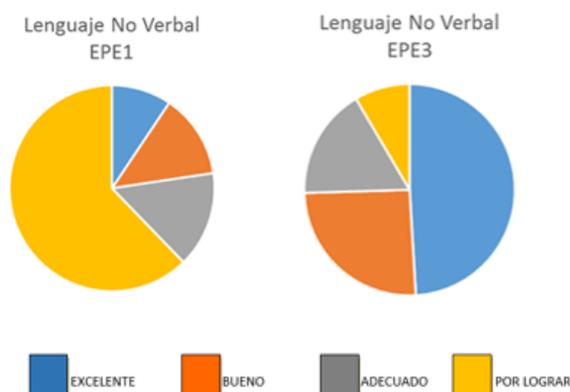
Implementación del Proyecto

Durante el proyecto, los estudiantes debieron:

1. Investigar una problemática o condición relacionada a la salud presente en la comunidad que perjudique o interfiera en su bienestar físico o mental. Reconocer al menos 3 síntomas o características evidenciables que ayuden a identificar su padecimiento e investigar 3 recomendaciones para mejorar o prevenir la condición, de forma precisa, certera y real.
2. Investigar y demostrar conocimiento de CNV a través de gestos faciales y corporales universales fáciles de descifrar (expresividad de cejas, miradas, boca, manos) y desplazamiento asertivo.
3. Posteriormente debieron plasmar dicha investigación a través de una grabación sin lenguaje verbal, demostrando cómo sucede el problema o cómo reconocerlo y su recomendación; durante la grabación debieron incorporar texto breve para clarificar lo que se observó o resaltar cierto mensaje y por último incorporar melodías para dar expresividad a la grabación con respecto al tema entregado.
4. Debieron trabajar en equipo, organizarse de forma colaborativa y designar roles, para determinar el buen desarrollo y organización de la historia presentada, todo en beneficio del paciente y desarrollo de habilidades comunicativas en la modalidad virtual, viéndose reflejado en la estructura cohesionada y desarrollo visual del proyecto.

Evaluación del Proyecto

Considerando los resultados de la primera evaluación EPE1: Video expositivo y la EPE3 Proyecto Cortomudo, se pudo comparar el criterio de expresión comunicativa referente al lenguaje no verbal (control de tics nerviosos, expresiones faciales, ojos y dirección miradas, expresividad cejas; movimiento de manos y desplazamiento, fáciles de descifrar), en el que ha existido una mejora plausible y con ello un impulso en la autoestima de los estudiantes, confianza de sí mismos, perdiendo la timidez o vergüenza de ser vistos a través de una cámara en el proceso virtual. Además de observar un alto porcentaje de estudiantes motivados de acuerdo a las entrevistas y retroalimentación, demostrando entusiasmo y satisfacción por los resultados obtenidos, además de comprobar que se han generado momentos de colaboración a distancia e interacción interpersonal, donde la utilización de programas de uso tecnológico audiovisual ha sido un motivante para el desarrollo de habilidades.





➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

El mayor porcentaje de información es a través del lenguaje no verbal, el mensaje no debe ser contradictorio; a pesar de tener clases virtuales, los estudiantes lograron mejorar y controlar respuestas fisiológicas negativas, a través del ensayo para el Corto mudo trabajando colaborativamente. Recurrir a viejas prácticas de cine que marcaron un hito en CNV más los programas actuales, convierte esta estrategia plausible, para desarrollar las habilidades de quienes participen.