



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 Gonzalez**

Santiago, Febrero de 2021



Ruta de postulación e implementación Proyectos FOCOS





Proyectos FOCOS adjudicados el Segundo Semestre 2020 a nivel nacional (Indice)

Sede La Serena

- Entrenamiento laboral para jóvenes con discapacidad intelectual 05
- Intervención Disciplinar de Fonoaudiología en Contextos Educativos 08
- Clase invertida y autoaprendizaje con videos cuestionarios, EdPuzzle 11
- Car Game 15

Sede República

- Uso de Google Forms como instrumento evaluativo online para el diagnóstico y seguimiento del logro de objetivos de aprendizaje 19
- Concurso Carteras de Inversión (CCI) 22
- Cocinando virtualmente, aprendo Técnicas culinarias: El uso de YouTube y Tik Tok como estrategias de enseñanza 25
- Fomenta la Actividad Física en el Ciclo Vital 28
- Redes Sociales y celulares como herramientas para el aprendizaje 31
- Implementación de Plataforma LMS personalizada para uso del docente 36
- Simulando un Taller Virtual para Comprobar Circuitos de Alumbrado Básico 39
- Libro Internado- Kine-digital 43
- "No solo de la RR vive el Fono", creación de podcast de las distintas alteraciones en el habla y lenguaje niños como recurso para el aprendizaje de la asignatura 46
- Web Radial: La Magia de la sintonía 49
- Videoanamnesis: me veo, reflexiono y aprendo. 53

Sede Rancagua

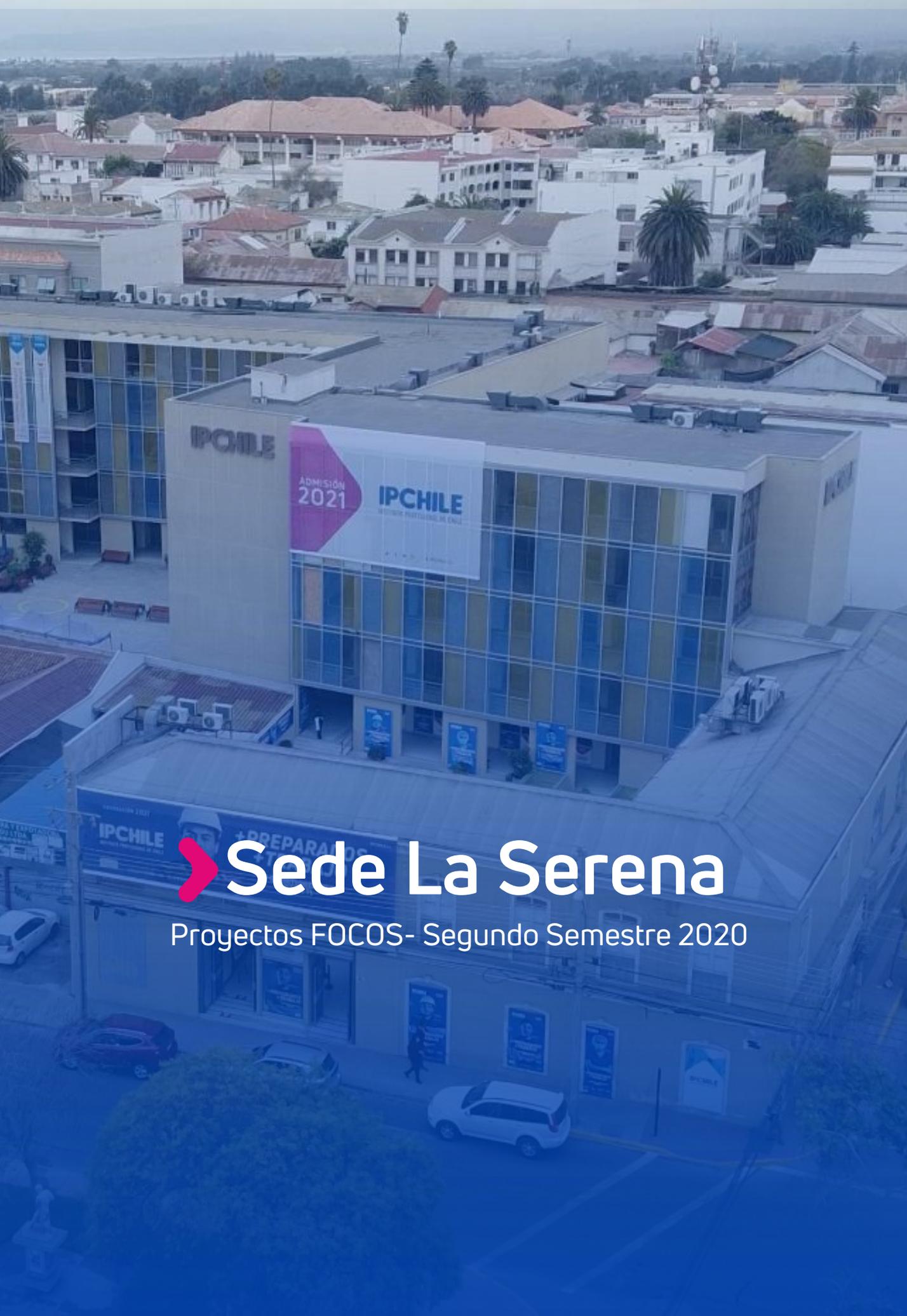
- BiomecaniTO 57
- TO Inclusive 60
- Una Plataforma que Define tú Estilo 63
- TO Inclusive 66
- Podcast Minero 69

Sede Temuco

- APRENDO con TED 73
- VOCABUTNSE 76
- Diseña tu Cómic en Contabilidad 79
- Rehabilitación en tiempos de COVID-19 82
- ANATOMÍA 3D, EVALUAS Y APRENDEN 86

Sede Virtual

- PROYECTO DE AUDITORÍA a una empresa en marcha en la asignatura de Taller de Auditoría para la carrera de Contador Auditor 90



IPCHILE

ADMISSION
2021

IPCHILE
INSTITUTO PROFESIONAL DE CALLE

▶ Sede La Serena

Proyectos FOCOS- Segundo Semestre 2020

Entrenamiento laboral para jóvenes con discapacidad intelectual

Jefe Proyecto: Tamara Miranda Gómez

Escuela de Salud y rehabilitación, Terapia Ocupacional, Sede La Serena.
Ámbito de postulación: Vinculación con el Medio.

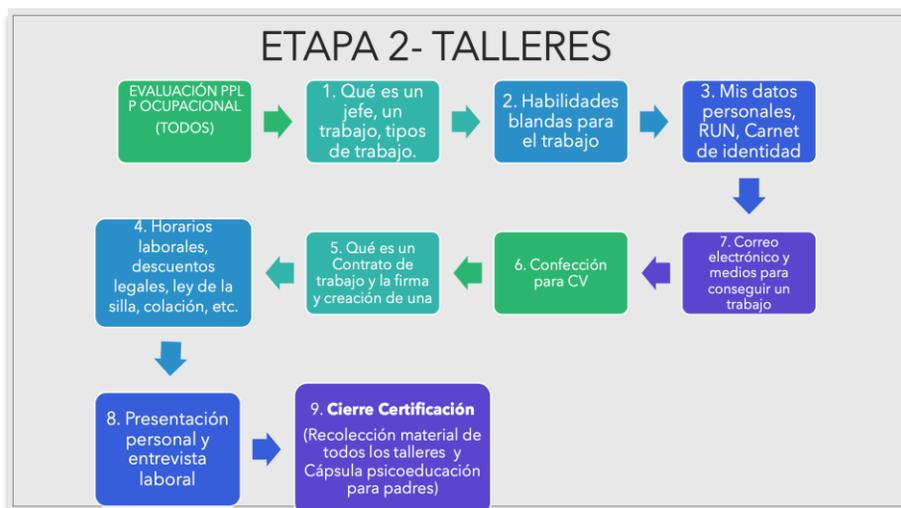
Presentación Proyecto

El presente proyecto buscó apoyar a estudiantes diagnosticados con Discapacidad Intelectual leve y moderada, perteneciente al curso laboral del Colegio Pierrot, ubicado en La Serena.

Nace de la desigualdad y la escases de oportunidades a las que se enfrentan los jóvenes al momento de buscar un trabajo. Los estudiantes de IPCHILE, realizaron capacitaciones de Inserción Laboral para potenciar habilidades en los usuarios(as), mostrando diferentes actividades prácticas y entregando material complementario que incluía la participación de los docentes del establecimiento y apoderados.

Objetivos Generales

Potenciar y desarrollar las cuatro dimensiones del sello IPCHILE en estudiantes de 4to año de Terapia Ocupacional, mediante la realización de talleres para jóvenes con discapacidad intelectual del Colegio Pierrot, con el propósito final de potenciar habilidades para el mundo laboral.



Objetivos Específicos

- Identificar problemáticas de jóvenes con discapacidad intelectual, mediante entrevista y pautas de evaluación.
- Orientar a los estudiantes en la creación de talleres laborales para la comunidad educativa.
- Gestionar recursos necesarios para entrega de talleres, certificación y material complementario a comunidad educativa.
- Fomentar y visualizar el rol del Terapeuta Ocupacional en el área de Inserción Laboral y en el sector educacional.

Descripción de la Situación

Mediante entrevista y evaluación a usuarios y apoderados(as) del Colegio Pierrot, se identificaron problemáticas relacionadas a las habilidades previas para una inserción laboral y falta de oportunidades laborales para trabajar en un contexto que sea de gusto de los usuarios(as).

Los estudiantes IPCHILE analizaron entrevistas y opiniones de sus usuarios(as) y apoderados, y continuamente se creó un plan de intervención para aportar en el área en la cual presentan mayores dificultades, entre ellas: Creación de Currículum Vitae, contrato laboral, presentación personal, creación de correo electrónico, entre otros.

Se realizaron 10 talleres de habilidades previas para la inserción laboral, estos últimos fueron impartidos por la plataforma del colegio, en dónde también participaba parte del equipo de Integración Escolar del mismo colegio. Cada taller, incluía material complementario para que los jóvenes pudieran reforzar las actividades junto a sus padres y/o apoderados.

Para finalizar, los participantes, recibieron una certificación, la cual les aportará al momento de buscar un trabajo que sea de su gusto y/o interés y complementará su Currículum Vitae, el cual también fue realizado también en conjunto con los terapeutas ocupacionales. El establecimiento envió un agradecimiento a los estudiantes IPCHILE y solicitaron talleres grabados para que sus docentes puedan repetir estas instancias y así, reforzar conocimientos del área laboral.



► Implementación del Proyecto

El proyecto se realizó para que estudiantes diagnosticados con Discapacidad Intelectual entre 18 y 25 años, logran adquirir habilidades previas para la inserción laboral y de esta forma tener las mismas oportunidades laborales que otros jóvenes de su edad.

Esta iniciativa, nació de las dificultades que se pesquisaron al entrevistar a jóvenes con discapacidad del Colegio Pierrot, quienes señalaban que no se sentían seguros de postular a trabajos por diversos motivos, destacando la carencia en algunas habilidades laborales, sobre-protección de sus familiares y falta de oportunidades.

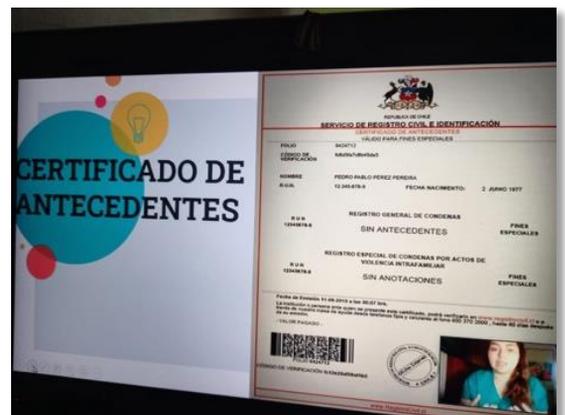
Durante la primera etapa, los estudiantes buscaron, analizaron y aplicaron evaluaciones propias de la Terapia Ocupacional dirigidas a la población Juvenil y acordes al diagnóstico de sus usuarios(as), entre ellas: Perfil laboral y motivacional de los usuarios, puestos de trabajo y habilidades blandas.

Los estudiantes fueron capaces de diferenciar problemáticas asociadas al desarrollo Juvenil, relacionando características del individuo con la estrategia de intervención a realizar y creando un plan de intervención acorde a las necesidades del usuario. Seguidamente, los estudiantes debieron planificar su taller y desarrollar su creatividad en la actividad, diseñando estrategias de intervención para la capacitación de los usuarios y equipo de integración escolar.

Finalmente, se realizó una certificación simbólica a los jóvenes y se entregó un documento que acredita su participación en todos los talleres de "Habilidades previas para la Inserción Laboral". Cabe mencionar, que este certificado irá adjunto a su currículum vitae, para una nueva búsqueda de trabajo.

► Evaluación del Proyecto

Evaluación mediante rúbrica para protocolo de taller y taller audiovisual. Evaluación aplicación de pautas de evaluación área laboral, mediante paso práctico. Encuestas a estudiantes/ encuesta Jefe de proyecto.



Analizamos los siguientes casos...

Intervención Disciplinar de Fonoaudiología en Contextos Educativos

Jefe Proyecto: Daniel Maturana Araya

Escuela de Salud, Fonoaudiología, sede La Serena
Ámbito de postulación: Vinculación con el Medio

➤ Presentación Proyecto

Este proyecto pertenece al ámbito de vinculación con el medio y consideró la realización de un operativo disciplinar, el que constó en una serie de jornadas de capacitaciones, seminarios o webinar, siendo sus beneficiarios los miembros de la comunidad educativa de la Escuela Especial de Lenguaje "Flor del Desierto" de la Ciudad de Caldera, Chile. La Comunidad incluyó al equipo administrativo, técnico, profesional, familiares y alumnos de este establecimiento. Los estudiantes de IPCHILE pertenecientes a la carrera de Fonoaudiología, de la asignatura de Prácticas Preclínicas Infantil fueron los responsables de poner en práctica sus conocimientos teóricos-prácticos al servicio de la comunidad.

➤ Objetivos Generales

Crear talleres de intervención de los niveles del lenguaje y habla para la comunidad educativa Flor del Desierto, por parte de los estudiantes de la asignatura Prácticas Preclínicas Infantil.

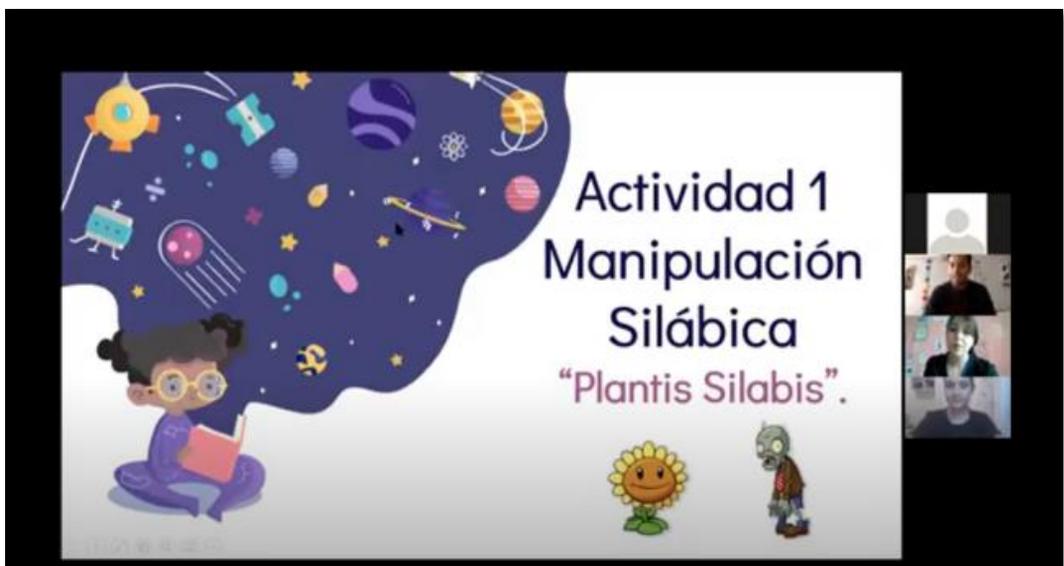
The slide features a light blue background with a lightbulb icon on the left and a paper airplane icon on the right. The title "Analizamos los siguientes casos..." is centered at the top. Below the title are two video thumbnails. The first thumbnail, labeled "Emilia - 7 años", shows a young girl with pink hair ties sitting at a table. The second thumbnail, labeled "Benjamin - 4 años", shows a young boy sitting at a table with colorful blocks. In the top right corner, there is a small video window showing a woman with dark hair speaking.

Objetivos Específicos

- Crear actividades innovadoras de intervención de los niveles del lenguaje y habla para niños de entre 3 a 6 años de edad, que puedan ser aplicadas por los profesionales de la Escuela Especial de Lenguaje Flor del Desierto.
- Implementar estrategias de intervención por parte de los estudiantes en el formato de tele rehabilitación.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes en actividades relacionadas con su futuro quehacer profesional.

Descripción de la Situación

La escuela Flor del Desierto presentaba dificultad para implementar estrategias innovadoras para la intervención del Lenguaje y Habla en los estudiantes, por medio del uso de tecnologías como elemento de intervención debido a las características clínicas de los alumnos, las que no pueden ser abordadas de manera presencial debido al contexto social en el que nos encontramos inmersos. Por lo que surge la necesidad de capacitar al equipo técnico y profesional con información actualizada de diagnósticos acordes a los requerimientos de la escuela especial de lenguaje, además de generar material didáctico virtual en base a las necesidades y características de las necesidades educativas más frecuentes de los alumnos. Estas acciones permitieron aumentar en cobertura y efectividad las atenciones y prestaciones que el colegio realizó con sus estudiantes de manera virtual, facilitando de esta forma el tratamiento del lenguaje y habla para la superación del diagnóstico de ingreso de los estudiantes.



➤ Implementación del Proyecto

Se debe considerar que dentro del escenario actual de pandemia del COVID-19, los profesionales de rehabilitación han tenido que cambiar la forma en la que se realizan las intervenciones terapéuticas, teniendo para ello que recurrir a la tele rehabilitación. En este caso, los estudiantes realizaron capacitaciones o seminarios a la comunidad escolar de la Escuela Especial de Lenguaje Flor del Desierto, orientando a los profesionales, equipo administrativo y técnicos, sobre estrategias innovadoras para la intervención de los niveles del lenguaje y el habla por medio de la telemedicina, y así, facilitar el acceso a los "pacientes" de distintas localizaciones, a recibir estimulación del lenguaje de forma remota. En la creación del material terapéutico audiovisual, para ello los estudiantes se plantearon la forma de llevar a la práctica real los contenidos relevantes de la asignatura, cuyo fin es ser un aporte fonoaudiológico para la comunidad educativa Flor del Desierto, en donde el público objetivo de este establecimiento son niños y niñas de entre 3 a 6 años de edad con diagnóstico de Trastorno Específico del Lenguaje.

➤ Evaluación del Proyecto

Los resultados de la innovación están basados en la encuesta para estudiantes participantes, utilizando para ello una escala de Likert. De un total de 20 encuestas realizadas a un universo de 31 estudiantes, éstas arrojan en promedio un 4,8 en los distintos indicadores, siendo 5 el puntaje máximo, traduciéndose esto en una experiencia significativa y enriquecedora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Además se encuentran los resultados de la heteroevaluación y coevaluación, con el fin de evaluar el proceso de aprendizaje, utilizando para ello una rúbrica de evaluación, las cuales miden originalidad y creatividad del proyecto, entrega de indicaciones, tiempo de duración de la charla, expresión oral y vocabulario, uso de apoyos didácticos y capacidad de dar respuesta a las preguntas realizadas durante el taller, así como también manejo de los contenidos.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Este proyecto, además de ser una experiencia innovadora tanto para los estudiantes como para la comunidad educativa intervenida, y relacionarse tanto en el ámbito de Vinculación con el Medio como con la Elaboración de Recursos para el Aprendizaje, despertó el interés en los involucrados en profundizar en la importancia y uso de aplicaciones y programas comunicacionales para la intervención del lenguaje en niños, proyectándose así, realizar futuras versiones de estos talleres.

Clase invertida y autoaprendizaje con videos cuestionarios, EdPuzzle

Lee más

Jefe Proyecto: Jubitza Tello Portilla

Escuela de Humanidades, Carrera Psicopedagogía, Sede La Serena.

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

Este proyecto se basó principalmente en el uso de un RED (Recurso Educativo Digital) utilizado primordialmente en clases invertidas o flipped classroom, metodología que se aleja del modelo educativo tradicional, en el que el docente es el que presenta los contenidos en un tiempo limitado; en cambio en la clase invertida, el estudiante dispone de recursos para consultar previamente y luego compartir e interactuar con sus pares y docente, quien toma un rol más de guía y mediador. Para ello es que se sugiere el uso de "ED PUZZLE", una herramienta digital gratuita, en que el docente puede convertir cualquier video en una lección educativa. Permite no solo editar y recortar los videos, utilizando solo el fragmento que le interesa, sino también añadir comentarios, tanto escritos como hablados. Además, puede grabar su propia voz encima del video a modo de introducción, para conectar con la clase de forma más directa y con el objetivo de personalizarlos al grupo. Finalmente, para saber si los estudiantes han prestado atención al contenido del video, el docente puede añadir preguntas abiertas o con alternativas, esto acompañado de retroalimentación, mediante comentarios, enlaces o cualquier recurso gráfico necesario que sirva para reforzar el contenido y recibir un reporte desde su cuenta.

➤ Objetivos Generales

Elaboración e implementación de Recurso Educativo Digital EdPuzzle, que promueva las instancias innovadoras de retroalimentación y autoaprendizaje, que sean coherente con los resultados de aprendizajes y las metodologías activas utilizadas como parte de una clase invertida.



Objetivos Específicos

- Elaborar videos cuestionario EdPuzzle personalizados según los resultados de aprendizaje esperados.
- Compartir videos cuestionarios EdPuzzle, con los estudiantes como parte de su proceso de autoaprendizaje, en forma lúdica, interactiva y dinámica.
- Comprobar el progreso del aprendizaje y la efectividad del Recurso Educativo Digital (RED) aplicado.

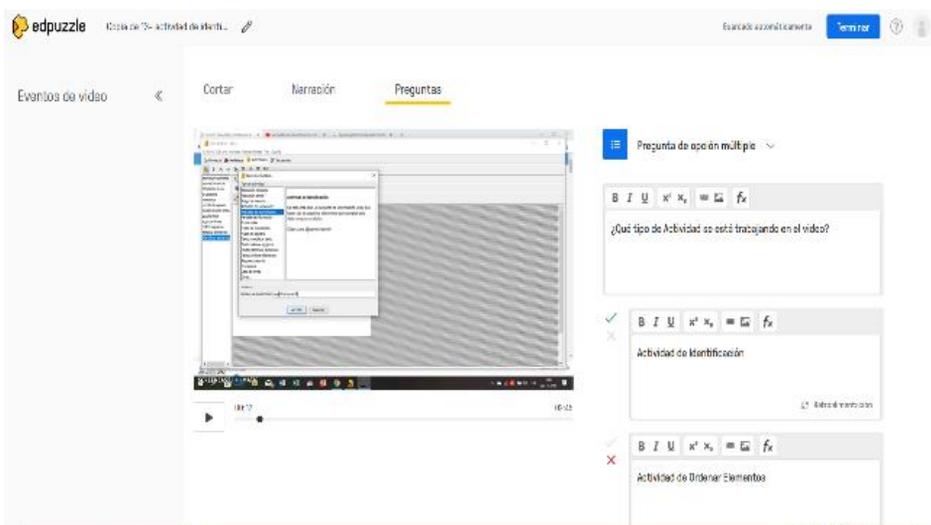
Descripción de la Situación

Situación antes de la implementación:

- No había como comprobar si efectivamente los recursos digitales enviados eran comprendidos por los estudiantes, además que igualmente manifestaban dudas y al no estar la docente, debían esperar hasta el día de la clase para aclararlas, lo que claramente era una pérdida de tiempo.
- Por otro lado, se detectó que los estudiantes no tenían un hábito de autoaprendizaje, esperando constantemente dirección y conducción por parte de la docente.

Situación después de la implementación:

- Se detecta en los estudiantes una actitud e interés de participar de la clase invertida, además de llegar con conocimientos previos y así complementar con preguntas puntuales y genéricas, lo que evidentemente brindó otro ritmo a las clases.
- Al darse cuenta que no se trata de una evaluación sumativa, los estudiantes entendieron la importancia de aprovechar las instancia de autoaprendizaje y autocontrol en la organización de sus tiempos destinados para el estudio, en forma lúdica, interactiva y dinámica.



Implementación del Proyecto

Ed Puzzle, es una herramienta muy sencilla de utilizar tanto por docentes como por estudiantes.

EDpuzzle permite tomar cualquier video fuera de la web, editarlo, agregar comentarios y preguntas para que los estudiantes revisen, creando aulas virtuales donde se puede monitorear además el trabajo del estudiante.

Funcionamiento:

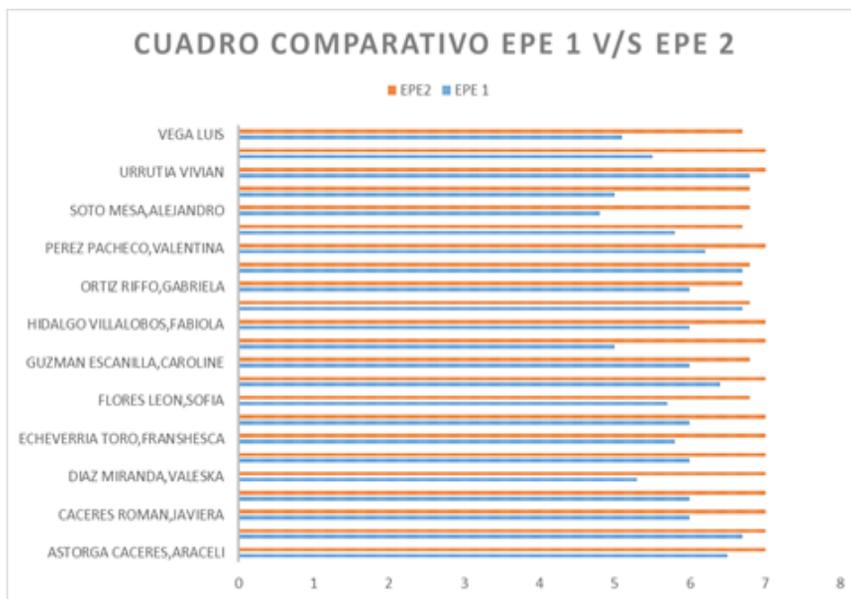
1. Registrarse como "Profesor", si se quiere editar y crear un video Cuestionario, en la página: <http://edpuzzle.com>.
2. Se crea un video con sus notas y con sus cuestionarios o preguntas.
3. Se crea las clases con las que se va a compartir dicho video. Cada clase tiene asociado un código que es el que deberá suministrar al estudiante para que pueda ingresar en dicha clase.
4. Se asigna el video a las clases que corresponda.
5. Con todo ello, el estudiante entra, introduce el código de la clase y se adhiere a la misma.
6. Puede acceder al video con las explicaciones y notas del docente y contestar a las preguntas que le van apareciendo durante el visionado del video.
7. Conforme los estudiantes van viendo el video y van contestando a las preguntas, el docente puede ir viendo el grado de avance de cada estudiante, así como las respuestas que ha suministrado cada estudiante. De esta manera, podrá comprobar cuáles estudiantes no han entendido determinados conceptos.



Evaluación del Proyecto

El proceso de evaluación y validación de recurso educativo digital EdPuzzle, aplicado a través de videos cuestionarios como apoyo a los contenidos impartidos en estudiantes de cuarto año de la carrera de Psicopedagogía, en la asignatura de Material Didáctico II, se realizó al final de su implementación. Mediante: la revisión y estudio estadístico de los reportes adquiridos desde la aplicación, lo que permitió realizar estadísticas mediante cuadros comparativos de una unidad a otra durante la unidad a tratar.

También se realizó una encuesta a los estudiantes por medio de un formulario Google para medir grado de conformidad, eficacia y satisfacción de la metodología implementada como lo es la clase invertida o flipped classroom.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Este recurso, finalmente cumplió con los objetivos planteados permitiéndole a la docente tener acceso a "reportes", y así hacer seguimiento de sus estudiantes y ver en porcentajes quién respondió las preguntas asociadas en el video cuestionario comprobándolo en tiempo real. Desde los estudiantes, éstos se fueron comprometiendo a visualizar y completar los videos cuestionarios en forma periódica y completa en una actitud muy positiva.

En resumen desde los lineamientos pedagógicos y didácticos, con este Proyecto se obtuvo: Practicidad, Flexibilidad, autoaprendizaje, creatividad e Innovación en la entrega de los contenidos.

Car Game

Jefe Proyecto: Bernardita Robles

Ingeniería, Ingeniería en Mecánica, La Serena.

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

El presente proyecto buscó que los estudiantes de la carrera de Ingeniería en Mecánica y Automotriz pudieran desarrollar competencias lingüísticas del idioma inglés que les permitieran aprender tanto a hablar como aprenderse todas las partes del auto y motor, además de escribir acciones en este idioma en tiempo presente; para así apoyar la ejecución de sus tareas en la mecánica ya sea vendiendo o arreglando autos. La idea fue sumar principios de la gamificación (aportados por las neurociencias) por medio de la creación de un Juego en la asignatura de Inglés. Crear un juego es una forma rápida y entretenida para aprender inglés en el cual los estudiantes de la carrera, a través de la plataforma educativa Educaplay.cl debió crear su propio juego para luego mostrarlo y enseñarlo a jugar.

Este juego nos permitió llegar a cada uno de los estudiantes desde un enfoque lúdico, cubriendo sus características y necesidades. De esta manera, se buscó desarrollar en la asignatura de inglés una metodología de aprendizaje colaborativo que permitiera a los estudiantes a tener confianza en el conocimiento de sí mismos y al mismo tiempo aprender a trabajar en equipo aumentando la posibilidad de cumplir el perfil de egreso de su carrera por medio de experiencias directas.

➤ Objetivos Generales

Administrar conocimientos sobre vocabulario de las partes del auto y el motor en el marco de la creación del juego para facilitar el uso de vocabulario en Inglés.



Objetivos Específicos

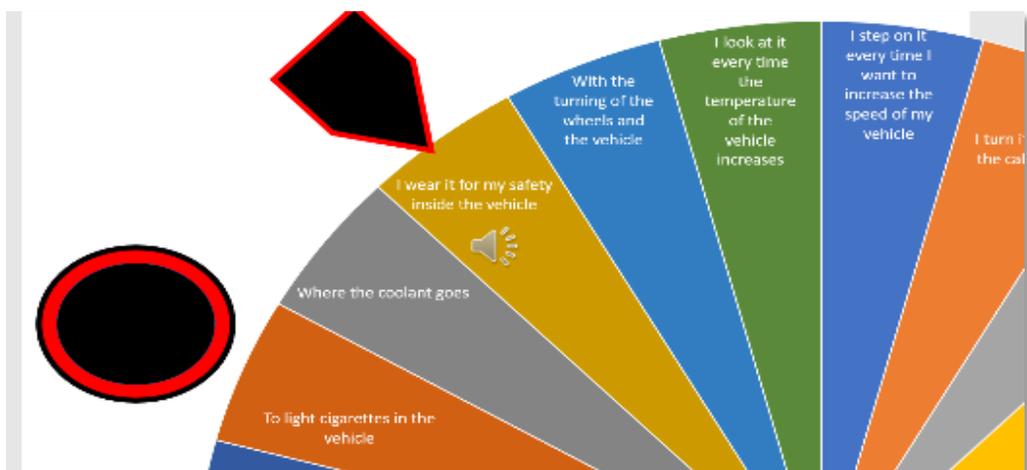
- Identificar vocabulario de las partes del auto y las partes del motor en inglés por medio de metodología participativa para facilitar la memorización de cada parte del automóvil.
- Conocer cada una de las partes del auto y motor por medio de la creación de un juego.

Descripción de la Situación

La asignatura de Inglés III, por las características de su programa y de los contenidos abordados en la implementación de la asignatura y en la experiencia del docente, muestra una mediana disposición en los estudiantes a la adquisición de una segunda lengua. A menudo los estudiantes muestran oposición a la asignatura tanto en lo escrito y oral debido a su escaso conocimiento adquirido en el sistema educativo básico y medio. Esto nos reta como docentes a implementar nuevas metodologías que permitan enlazar los contenidos de la asignatura con las nuevas metodologías a través de la gamificación, manteniendo y activando la motivación de los estudiantes en la adquisición de una segunda lengua. De esta manera es importante conocer cada uno de los estilos de aprendizajes de los estudiantes para activar nuevas didácticas que nos permitan atender a toda la diversidad y con ello, estimular su desarrollo integral, afectando la dimensión académica y personal por igual.

Esto nos confirma que la neuroeducación en el aula es la mejor forma para que los estudiantes tengan aprendizajes significativos ya que el cerebro no aprende de forma fragmentada sino integral. Este juego nos confirma que la atención sostenida de los estudiantes oscila en un tiempo de 20 minutos y la mejor forma de activarlos es el juego. En el contexto del juego esto se produce de manera natural por lo que los estudiantes no deben asumir posturas desconocidas ya que saben la dinámica lúdica de la experiencia.

El proyecto buscó aportar una nueva forma de aprender inglés a través de la gamificación siendo el juego el disfraz que camufla el aprendizaje.



Implementación del Proyecto

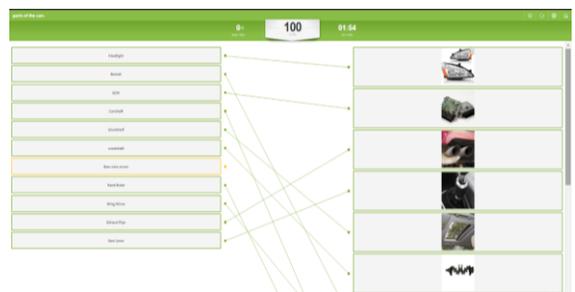
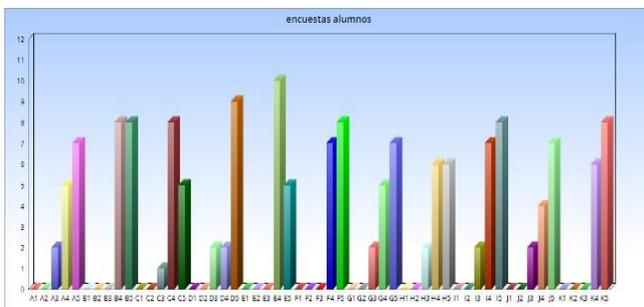
Este es un proyecto que se sustentó en el concepto del juego para desarrollar en los estudiantes de Ingeniería en Mecánica de Inglés III las habilidades comunicativas en el idioma Inglés, especialmente la del habla así como el aprendizaje de vocabulario. La aplicación orientada y dirigida de esta metodología permitió comprobar que el juego es una excelente estrategia metodológica, puesto que les brinda a los estudiantes la oportunidad de sentirse más seguros de sí mismos al momento de interactuar. Esto permitió desarrollar aprendizajes significativos en cuanto a vocabulario y la habilidad de habla en lengua extranjera.

Este proyecto surgió de la idea que siempre en la asignatura de Inglés utilizamos mucho el internet aplicando en todas las clases el juego de nombre "Kahoot" en el cual se aplica el contenido que estamos viendo en la carrera, por ejemplo partes del auto. En esta plataforma, cada estudiante entra con un código y una vez ingresando deben escribir su nombre y entrar al juego. Después deben ir mirando la pantalla y eligiendo la alternativa correcta siendo el estudiante más rápido quien gana el juego. En base a esto se puede decir que el juego motiva a los estudiantes a aprender cada día más vocabulario y mejorar su habilidad oral. Además, como los estudiantes no se sentían evaluados al hablar, no percibían ningún tipo de presión exterior que les impidiera o cohibiera al hacerlo y aunque se equivocaran, buscaban la manera de salir adelante, debido a que estaban en un ambiente natural que promovían un aprendizaje inconsciente.

Evaluación del Proyecto

Al menos 80% de los estudiantes obtuvieron niveles de logro bueno o muy bueno en las evaluaciones de proceso del proyecto.

A través de la encuesta realizada a los estudiantes y luego la presentación de cada uno de sus juegos puedo concluir que los estudiantes presentaron una buena adquisición del idioma inglés a través de la gamificación.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Este proyecto, que tenía como base la comprobación del proceso de aprendizaje desde una lógica de compromiso, buscaba involucrar activamente al estudiante en el reconocimiento de habilidades y su desarrollo en competencias. También sirvió para poner en marcha diversas metodologías como las declaradas por la institución, pudiendo con ellas, variar en la enseñanza de contenidos junto al desarrollo de la dimensión personal permitiendo una verificación de aprendizajes.

IPCHILE
INSTITUTO PROFESIONAL DE CHILE

Sede República

Proyectos FOCOS - Segundo Semestre 2020

Uso de Google Forms como instrumento evaluativo online para el diagnóstico y seguimiento del logro de objetivos de aprendizaje

Jefe Proyecto: Enrique Matías Reimer Millán

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

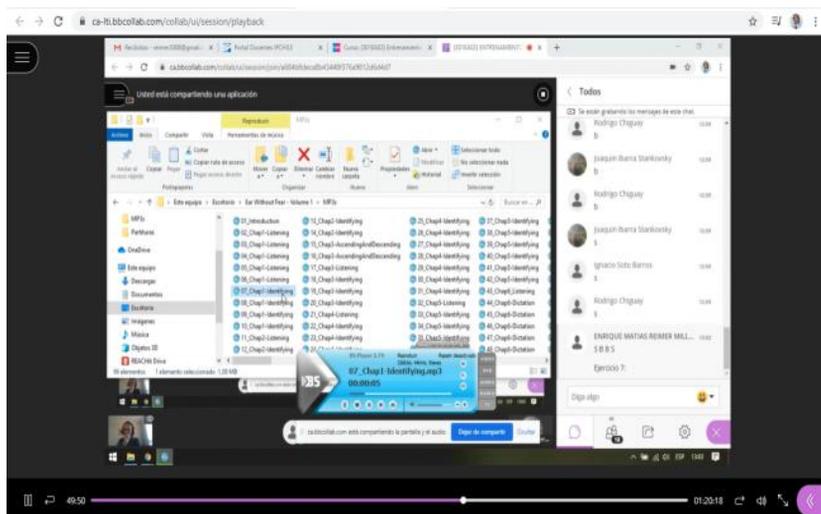
➤ Presentación Proyecto

Este proyecto innovó en la forma de evaluar, hacer seguimiento y retroalimentar sobre el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes de la asignatura de “Entrenamiento Auditivo” de la Carrera de Técnico en Sonido.

Específicamente consistió en diseñar e implementar un nuevo instrumento de evaluación (a través de la herramienta online “Google Forms”), el cual permitió realizar diagnóstico de entrada y evaluación sumativa (entregando sus resultados en tiempo real), optimizando los procesos de corrección, retroalimentación y nivelación.

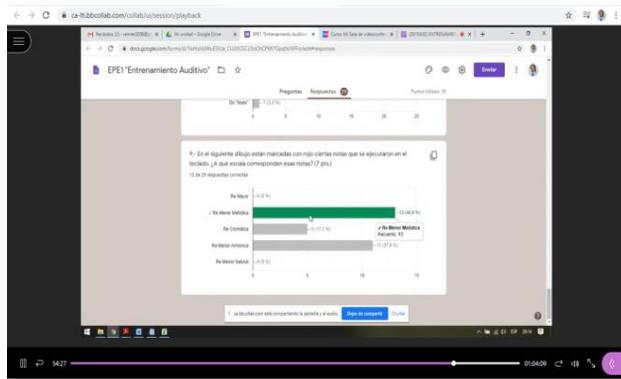
➤ Objetivos Generales

Implementar un instrumento de evaluación online que permita obtener resultados en tiempo real, optimizar tiempos de corrección y retroalimentar de mejor manera a estudiantes y docente sobre el logro de objetivos de aprendizaje.



Objetivos Específicos

- Diseñar un instrumento de evaluación online (“Formulario de Google”).
- Ejecutar en el aula actividades que involucren el instrumento diseñado, centrándose en el logro de objetivos de aprendizaje, la optimización del tiempo y la recolección de información en tiempo real.
- Evaluar el nivel de logro de objetivos de aprendizaje alcanzados, mediante el nuevo instrumento de evaluación (diagnóstica, formativa y/o sumativa) en la asignatura.



Descripción de la Situación

En primer lugar, se identificó como necesidad el poder contar con un instrumento para el diagnóstico de entrada sobre conocimientos y habilidades que los estudiantes deben haber desarrollado por tener aprobada la asignatura prerequisite de 1° semestre (“Lectura Musical”), ya que generalmente es en 2° semestre donde se fusionan diferentes secciones de primer año y/o se incorporan estudiantes de otras generaciones que retoman estudios, lo que demanda tener información relevante y actualizada para poder planificar un proceso de enseñanza-aprendizaje que disminuya el repaso y la nivelación e incremente los tiempos dedicados exclusivamente a contenidos de la asignatura de 2° semestre (“Entrenamiento Auditivo”).

Todo lo anterior sustentado, a su vez, por la demanda (recogida en “Consortio 2018”, Escuela de Ingeniería) por nuevos mecanismos de recogida de información que permitan hacer un mejor seguimiento a los logros de objetivos de aprendizaje de los estudiantes, sobre todo al pasar de una asignatura pre-requisito a la siguiente.

Junto a ello, y entendiendo 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), se decidió abordar la situación diseñando e implementando un instrumento de evaluación online (“Formulario de Google”), incorporándolo a los procesos educativos de la asignatura, considerando además el contexto y condición de clase presencial implementada en virtualidad.

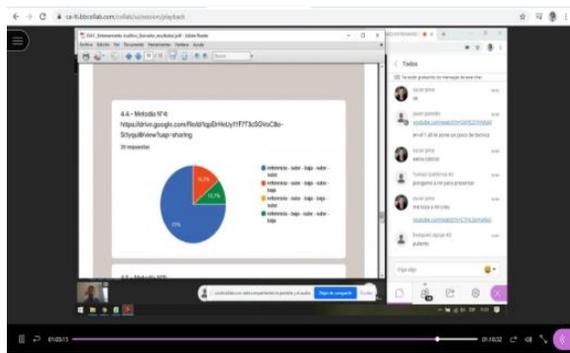
➤ Implementación del Proyecto

Inicialmente, para la evaluación diagnóstica, se diseñó un formulario online con preguntas cerradas, comunicando a los estudiantes los objetivos de aprendizaje a medir, para luego publicar en la plataforma Moodle el link de ingreso al formulario, dando un plazo para que fuese completado en un horario diferente al de la clase (trabajo asincrónico).

Luego de recabar todas las respuestas, se procedió a revisar los porcentajes de correctas e incorrectas por pregunta (porcentajes que "Google Forms" entrega como estadísticas automáticamente), junto con el puntaje de logro obtenido individualmente por cada estudiante.

Este análisis de resultados fue realizado en conjunto con los estudiantes, compartiendo en videoconferencia Blackboard las estadísticas generales que arroja el formulario, durante la clase siguiente al término del plazo para responder. Esto no solo facilitó y aceleró el proceso de corrección y retroalimentación, sino que también fomentó la evaluación formativa en vista de que, junto con poder acceder a sus resultados en tiempo real (al momento de terminar su formulario y enviar su respuesta).

Al constatar una óptima implementación, se programó la realización de una evaluación sumativa con competencias exclusivas de la asignatura, diseñando otro instrumento con archivos de audio insertados. Así, los estudiantes reprodujeron los archivos de audio para luego responder según lo solicitado. Estos archivos correspondieron a una selección de ejercicios auditivos del libro: "Ear Without Fear" (editorial Hal Leonard) trabajados durante el semestre.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Desde los estudiantes, junto con aumentar su motivación y responsabilidad, se obtuvo una mejora de calificaciones. Como promedio de las 2 evaluaciones realizadas los 27 estudiantes alcanzaron evaluación satisfactoria (100% de éxito), además de un incremento de 0,5 en el promedio de estas 2 evaluaciones para todas secciones 2020 en comparación al promedio de las mismas 2 evaluaciones durante 2019.

Se sugiere diseñar e incorporar evaluaciones de diagnóstico para los estudiantes a través de Google Forms, compartiendo sus resultados entre los docentes, para establecer un mejor seguimiento e informar sobre el logro de objetivos de aprendizaje durante su trayectoria académica.

Concurso Carteras de Inversión (CCI)

Jefe Proyecto: Silvio Cofré Gallegos

Escuela de Administración y Negocios, Técnico en Administración de Empresas mención Finanzas, Sede República
Ámbito de postulación: Implementación de Metodologías Activas de Enseñanza Aprendizaje y Vinculación con el Medio

➤ Presentación Proyecto

Este proyecto se orientó principalmente a que los estudiantes conocieran y se acercaran al mercado de capitales, a través de la participación en el CCI, cuyo objetivo es enseñar cómo invertir en un portafolio diversificado de acciones, aplicando análisis y conceptos aprendidos en asignaturas anteriores y en la actual.

El Concurso de Carteras de Inversión (CCI) de la Bolsa de Comercio de Santiago, es un simulador de inversiones que tiene más de 30 años de trayectoria, siendo el más conocido en nuestro país. El CCI permite vivenciar la experiencia como inversionista, comprando y vendiendo acciones en tiempo real.

En este concurso, pueden participar todos los estudiantes del instituto a nivel nacional, de manera individual o en grupos de hasta un máximo de 5 estudiantes de la misma carrera.

➤ Objetivos Generales

Demostrar cómo invertir en un portafolio diversificado de acciones, aplicando análisis y conceptos aprendidos, a través de la participación en el Concurso de Carteras de Inversión de la Bolsa de Comercio de Santiago.



Objetivos Específicos

- Relacionar los aprendizajes aprendidos con la participación en el Concurso de Carteras de Inversión (CCI) de la Bolsa de Comercio de Santiago.
- Contextualizar aprendizajes anteriores en el desarrollo del análisis financiero de empresas.
- Participar en el Concurso de Carteras de Inversión (CCI) de la Bolsa de Comercio de Santiago.

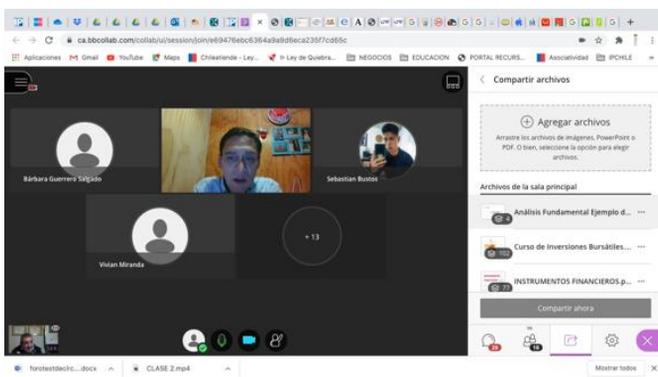
Descripción de la Situación

En la descripción de la asignatura Mercado de Capitales se señala que es TEÓRICA, sin embargo, se hace necesario el incorporar la PRÁCTICA a los aprendizajes adquiridos, de tal manera que los estudiantes apliquen lo aprendido en cursos anteriores y lo visto en esta asignatura, a situaciones reales que se dan en el mercado de valores.

Al incorporar el Concurso de Carteras de Inversión a la asignatura, se incluyen experiencias en la compra y venta de acciones y en la conformación de un portafolio diversificado que les permitan obtener mayores rentabilidades.

La participación de los estudiantes en el CCI, les ha permitido conocer una opción laboral y personal, que de otra forma les habría resultado difícil aprender.

Charla de Luis Petite Araya



https://eduipchile-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/silvio_cofre_edu_ipchile_cl/EWBc_9v69OZJn908XMloY58BY-w85WocTh8XD9iDpotYCW?e=ksMP08

► Implementación del Proyecto

Las actividades que se desarrollaron están en función del resultado de aprendizaje de la asignatura, buscando que los estudiantes participaran de un proceso constructivo y no solamente receptivo, priorizando el aprendizaje en un contexto de problemáticas del mundo real, y a la vez, motivándolos a tener una actitud positiva hacia éstos, que les permitirán familiarizarse con los problemas que encontrarán en su futuro profesional.

Se determinó que el ABP era la metodología más pertinente para esta iniciativa, dado que promueve que los estudiantes se organicen durante un periodo de tiempo, en pos de un objetivo basado en un problema, desafío o necesidad, que pueden abordar desde diferentes perspectivas y áreas del conocimiento, fomentando la interdisciplinariedad y terminando con la presentación de los resultados. Se dispuso la participación en el CCI, para que respondieran a una problemática real y significativa de aprendizaje. Para motivar a los estudiantes, se invitó a dictar una charla a Luis Petite Araya, profesional del campo de inversiones con más de 15 años de experiencia en los mercados nacionales e internacionales, especialmente la Bolsa de Nueva York.

► Evaluación del Proyecto

En esta experiencia participaron 23 estudiantes, conformados en grupos y su evaluación, desde lo académico, se llevó a cabo eligiendo en un principio 3 empresas que formen parte del IPSA, efectuando un análisis financiero de cada una de ellas y justificando su elección. Posteriormente debían detallar y justificar las diferentes transacciones efectuadas durante el concurso. Por último, se consideró la rentabilidad obtenida por cada grupo.

En cuanto a las Encuestas de Satisfacción a Estudiantes, los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los estudiantes valoraron de buena forma esta actividad. La valoración mayor, se obtiene en la pregunta Me sentí motivado por aprender y trabajar activamente, lo que puede traducirse en que el mensaje y las acciones desarrolladas por el docente, lograron motivar o interesar a los estudiantes.



► Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Con las diferentes actividades y con la participación en el concurso, se buscó motivar a los estudiantes con lo que aprenden, contextualizar los conocimientos y aplicarlos a situaciones reales, desarrollar trabajos colaborativos, a reflexionar y ser autónomos en la búsqueda de soluciones.

En consecuencia, los resultados obtenidos en la aplicación del proyecto han sido congruentes con las expectativas que se tenían de él, logrando los objetivos propuestos.

Cocinando virtualmente, aprendo

Técnicas culinarias: El uso de YouTube y Tik Tok como estrategias de enseñanza

Jefe Proyecto: Alejandra Galaz Galaz

Escuela de Salud, Nutrición y Dietética, sede República.

Ámbito de postulación: Evaluación de Resultados de Aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

En tiempos de pandemia las asignaturas 100% prácticas tuvieron un giro en la forma tanto de impartir las clases y como evaluar los contenidos de la asignatura. En relación a este contexto, para la asignatura Técnica dietética aplicada, con el fin de lograr evaluar de una forma práctica los contenidos de una de las unidades de la asignatura, se trabajó para lograr que cada estudiante en sus hogares realizara una receta gastronómica y mostrara los procesos culinarios, explicando la elaboración de la receta y mostrando el resultado final de ésta, mediante un video el cual debieron subir a la plataforma digital YouTube con el fin de darlo a conocer al resto de sus compañeros y así compartir experiencias y comentarios de la actividad evaluativa realizada.

➤ Objetivos Generales

Elaborar un video con la presentación de una receta gastronómica mencionando las técnicas culinarias utilizadas en la receta y la correcta mise and place de esta.



Objetivos Específicos

- Identificar las técnicas culinarias que se utilizan en la receta escogida.
- Aplicar los conocimientos de la mise and place y técnicas culinarias estudiadas en las clases prácticas (observadas a través de blackboard e Instagram).

Descripción de la Situación

Antes del proyecto: antes de realizar esta actividad evaluativa, considerando la virtualidad en las clases de la asignatura, notaba que los estudiantes transmitían una desmotivación. A pesar que participaban de las clases quería desarrollar una actividad en las cuales ellos fueran los protagonistas, considerando que mis estudiantes han estado meses encerrados en sus casas lo cual genera sentimientos de angustia, desesperación, desmotivación, por lo cual necesitaba realizar una actividad innovadora, diferente y creativa que los hiciera salir de la rutina que han vivido por 10 meses, el encierro.

Después del proyecto: Luego de la implementación del proyecto, se refleja una motivación de hacer más actividades similares, se perciben contentos e interesados en la clase y los estudiantes adquirieron conocimientos culinarios aportando fundamentos técnicos en las clases subsiguientes a la implementación del proyecto. Conocen los procesos de elaboración y ya se expresan mediante el vocabulario técnico aprendido.



Implementación del Proyecto

Actividades propuestas para la implementación:

1. Realizar un video mediante el cual el estudiante elabore una receta de elección individual, explicando la mise and place, elaboración y técnicas culinarias empleadas.
2. Presentación de video realizado relatando la razón por la cual escogieron la receta y comentarios de la actividad.
3. Retroalimentación a cada sección de la asignatura luego de la presentación de todos los trabajos evaluados.

Alcance: Los estudiantes de 2do año de la carrera de Nutrición y Dietética que cursaban la asignatura Técnicas Dietéticas Aplicadas fueron quienes participaron del proyecto.

➤ Evaluación del Proyecto

Al analizar las encuestas respondidas por los estudiantes, se refleja que el indicador con mayor puntaje fue la motivación para aprender y la aplicación de conocimientos ambos con un 94%, en segundo lugar fue significativa la participación activa y la relación de conocimientos previos con los actuales, ambas con un 86% y en tercer lugar la participación activa asociada al perfil de egreso con un 77%.

Al evaluar la actividad, esta tuvo un resultado excelente logrando un promedio de 6,6 en la EPE2 de la asignatura, considerando todas las secciones.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

La pandemia nos ha llevado a reinventarnos, como docentes hemos tenido que innovar tanto en las clases aplicando distintas estrategias metodológicas como en las evaluaciones.

Es muy importante lograr que el estudiante sea el protagonista de su aprendizaje, por lo tanto, estas actividades potencian esta premisa.

“Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción”, Paulo Freire.

Fomenta la Actividad Física en el Ciclo Vital

Jefe Proyecto Estefanía Sánchez.

Escuela de Salud, Carrera Nutrición y Dietética, Sede República.

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

“Fomenta la Actividad Física en el Ciclo Vital” corresponde a una estrategia que permitió a los participantes del proyecto poner en práctica los conocimientos teóricos de la asignatura Nutrición y Actividad Física desde sus hogares y así comprender de manera más eficaz los contenidos. Para fomentar la actividad física en los diferentes grupos etarios de la población se comenzaron a diseñar actividades de acuerdo a las edades de la población considerando sus características propias. Esto se logró por medio de la elaboración de videos o afiches explicativos por parte de los estudiantes, quienes identificaron la fisiología de la actividad física, evidenciando en ellos mismos como ocurría la fisiología del ejercicio experimentándolo

➤ Objetivos Generales

Desarrollar material educativo que fomente la actividad física en los diferentes grupos etarios de la población.



➤ Objetivos Específicos

- Reconocer las diferentes acciones que son consideradas como actividad física.
- Identificar las recomendaciones de actividad física en los diferentes grupos etarios.

➤ Descripción de la Situación

En primera instancia, la información recopilada en el diagnóstico de la asignatura de Nutrición y Actividad Física mostró que los estudiantes identifican la Fisiología de ejercicios, pero no reconocen en la práctica como ocurren estos sucesos en profundidad. No los han relacionando con el contenido, puesto que todos comentaban que realizan actividad física pero cuando hablamos de los cambios fisiológicos que experimentan les costaba identificarlos.

Al finalizar la segunda unidad temática de la asignatura, lo encontrado en los estudiantes es que identifican la fisiología del ejercicio físico ejemplificando los que ocurren en el organismo cuando se enfrenta un aumento en la actividad física. Esto se logró debido a que en los laboratorios trabajamos clases con videos y rutinas de ejercicios para que los estudiantes se familiarizaran con ellos.

➤ Implementación del Proyecto

Lo que impulsó la necesidad de buscar una estrategia para lograr los resultados de aprendizaje de la asignatura Nutrición y Actividad Física, fue la actual situación que vivimos como país. El llevar las clases presenciales a la virtualidad, hizo que naciera la necesidad de seleccionar una metodología donde se lograra incentivar a los estudiantes y además que sintieran que estábamos realizando las actividades pertinentes al laboratorio y que se cumplieran los objetivos de la asignatura. A raíz de esta situación se instauraron clases activas, donde la primera parte de la clase se trabajaban rutinas de ejercicios de diferentes tipos (relajación, ejercicio aeróbico, ejercicio anaeróbico etc.) y que así los estudiantes comprendieran las adaptaciones que sufre un organismo frente a la actividad física.

Para lograr el resultado de aprendizaje Integra conocimientos en Nutrición deportiva de acuerdo a las políticas de salud en Chile, aplicando de manera eficiente y eficaz el fomento de la actividad física y la anamnesis alimentario nutricional para cada disciplina deportiva, se realizó la utilización de videos y material bibliográfico que explicaban la importancia de las adaptaciones fisiológicas del cuerpo humano frente al ejercicio físico y las recomendaciones internacionales de la Organización Mundial de la Salud (OMS) para la realización de actividad física en los diferentes grupos etarios.



➤ Evaluación del Proyecto

El trabajo final del proyecto fue el desarrollo de material educativo que fomentara la actividad física a través del ciclo vital, el cual fue evaluado con una rúbrica donde el 100% de los participantes lo desarrolló y obtuvieron muy buenos resultados cumpliendo el objetivo establecido.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Es importante implementar estrategias para que los estudiantes alcancen los resultados de aprendizajes.

Buscar ideas donde la tecnología les proporcione un medio de elaboración de material educativo y sea concordante con los contenidos de las asignaturas, además de continuar innovando para motivar a los estudiantes y potenciar la creatividad en ellos.

Redes Sociales y celulares como herramientas para el aprendizaje

Jefe Proyecto: Felipe Montenegro González

Escuela de Ingeniería, Ingeniería Informática – TNS Analista Programador Computacional, República
Ámbito de postulación: Evaluación de resultados de aprendizajes

Presentación Proyecto

Durante la primera parte del 2020, dadas las condiciones, pudimos aprender e innovar sobre nuestro que hacer docente. Sin embargo, el segundo semestre evidenció una serie de falencias que fueron un nuevo desafío, específicamente el hecho de la falta de conectividad de los estudiantes, la poca participación en clases y el acceso a computadores para lograr desarrollar trabajos y evaluaciones. Con estos antecedentes, es que este proyecto buscó incorporar dentro del proceso de aprendizaje, el uso de herramientas digitales como redes sociales (Edmodo) en la asignatura de Programación Orientada a Objetos, con el fin de fomentar la interacción con los estudiantes, al mismo tiempo que se utilizaban las herramientas de desarrollo y gestión de evaluaciones, que permitieron realizar un seguimiento sobre la progresión de los estudiantes. Además se tuvo la posibilidad de diseñar actividades evaluativas, que podían ser desarrolladas desde un Smartphone, ampliando el acceso. Esta estrategia se desarrolló el segundo semestre y tuvo extraordinarios resultados, los estudiantes valoraron la herramienta como apoyo a los recursos entregados y participaron a través de ella.

Objetivos Generales

Implementar una estrategia de evaluación, retroalimentación y seguimiento basada en la plataforma Edmodo en la asignatura de Programación Orientada a Objetos, con el fin que estos recursos puedan ser usados desde un Smartphone, ampliando la cobertura de los mismos.



Objetivos Específicos

- Diseñar una estrategia de aprendizaje basada en la herramienta a Edmodo, que como primer paso para su utilización se debe registrar docente y estudiantes de acuerdo a las secciones definidas, subiendo el material correspondiente al curso.
- Promover que los estudiantes sean partícipes de su propio aprendizaje a través de preguntas abiertas en Edmodo (como post).
- Diseñar instrumentos de evaluación acorde a la definición institucional de cada uno y las estrategias metodológicas declaradas para ser implementados en Edmodo.
- Analizar los datos obtenidos de la experiencia, en cuanto la progresión de los estudiantes y estadísticas de las diferentes secciones.



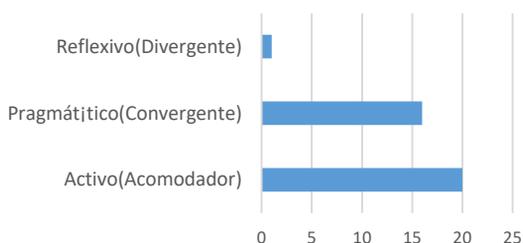
Interfaz de la plataforma edmodo con los cursos creados (<http://www.edmodo.com>)

Descripción de la Situación

Durante el año académico 2020 en general todos tuvimos que reinventarnos, la institución, los docentes y los mismos estudiantes. A pesar de ello debemos seguir haciéndonos cargo del perfil de ingreso de nuestros estudiantes, que presentan estilos de aprendizajes en los 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



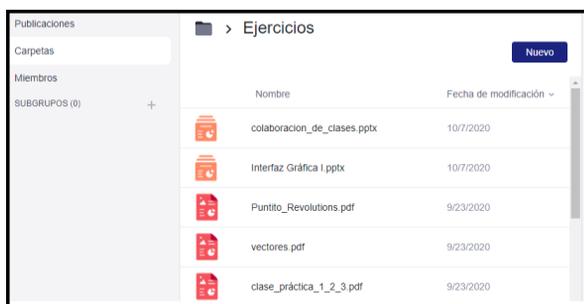
Caracterización estudiantil IPCHILE 2020
asignatura Fundamentos de Programación (3 secciones)

Durante este año, la aplicación de virtualidad a estudiantes presenciales no ha estado exenta de complicaciones, principalmente con la plataforma que utiliza nuestra institución. Es por eso que en este proyecto se buscó innovar con nuevas herramientas que apuntaran directamente a la gestión y al acceso a los recursos. Dentro de las ventajas de Edmodo podemos mencionar, primero que nada que es una aplicación gratuita, tanto para los estudiantes como los docentes. Por otro lado mejora la interacción con los estudiantes, ya que al estar constituido en forma de red social, los estudiantes están más predispuestos a aprender. Así, la plataforma implementa y rastrea los patrones de uso para ver qué es lo que mejor funciona. Además el docente puede medir el progreso, lo que sin duda alguna, es una de las mejores ventajas de Edmodo. Facilita la monitorización del estudiante para poder medir su progreso. Cualquier documento, distintivo o calificación que se mandan a través de la plataforma se guardan para poder consultarlos cuando se desee. Finalmente pero no menos importante la compatibilidad de plataforma, esto quiere decir que se puede ejecutar en un computador, Tablet, Smartphone u otro dispositivo con acceso a internet.

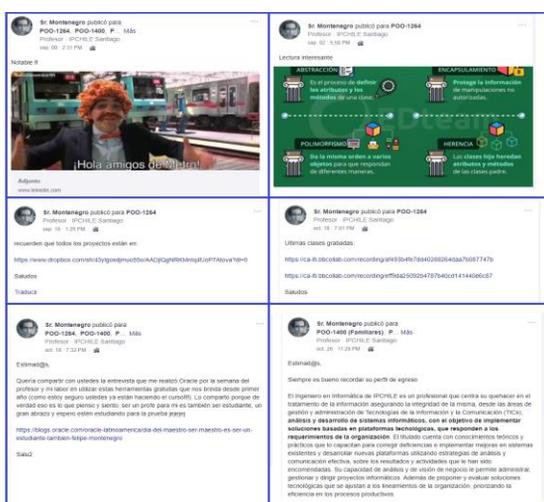
➤ Implementación del Proyecto

Dentro del objetivo general de este proyecto, se planteó promover el aprendizaje de los estudiantes y la motivación, además de posibilitar el acceso a recursos y evaluaciones a través de Edmodo. Desde este punto de vista el principal indicador en este proyecto es la participación de los estudiantes en las evaluaciones e interacciones en la plataforma.

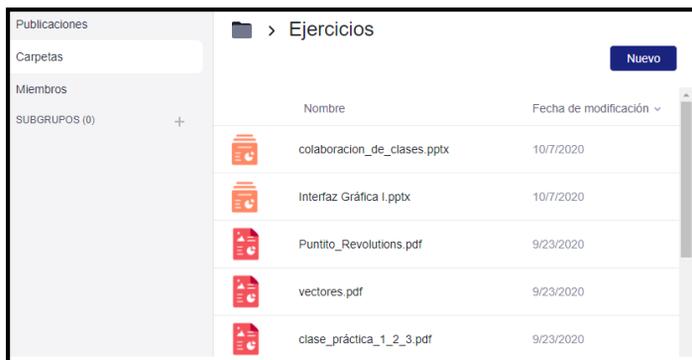
1. El proceso de registro de los estudiantes, es el primer gran indicador, debido a que se envía un código único que ellos deben ingresar y quedarán registrados en el curso correspondiente. Una vez registrados se procede a subir el material a la plataforma.



2. En el segundo objetivo se planteó promover la participación y reflexión de los estudiantes frente a preguntas abiertas, las que fueron cargadas en Edmodo como publicaciones.



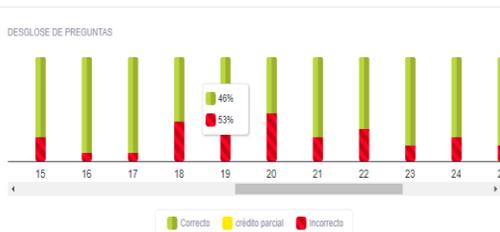
En este punto las publicaciones resultaron ser detonantes dentro de la clase por incentivar la curiosidad de los estudiantes. Además, también se utilizó este método para publicar los links de las clases grabadas de cada una de las secciones, esto con el fin de que pudiesen ser visualizadas desde sus teléfonos.



3. En este paso se diseñaron instrumentos de evaluación prácticos alineados con los resultados de aprendizajes de la asignatura, los cuales fueron todos entregados y retroalimentados a través de la plataforma.



4. Podemos mencionar que el mayor aporte de este proyecto es la posibilidad de utilizar herramientas de gestión sobre el progreso de los estudiantes, en este caso mostraremos el análisis realizado a la Evaluación EPE1 en la sección 1400. Edmodo nos brinda una visión global del resultado del grupo:



Herramientas de gestión de Edmodo

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 se generó una encuesta para conocer la percepción de los estudiantes sobre la metodología aplicada.

a. Participé activamente en las acciones propuestas en la clase
16 respuestas

b. Relacioné nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores
16 respuestas



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

Además se planteó posibilitar a los estudiantes el acceso a recursos y evaluaciones a través de Edmodo. Desde este punto de vista el principal indicador en este proyecto es la participación de los estudiantes en las evaluaciones e interacciones en la plataforma. Los estudiantes registrados corresponden al 94% del total, se realizó una revisión sobre quienes no se han registrado, pero no respondieron los correos enviados, informando a la dirección de carrera. Todas las evaluaciones se desarrollaron a través de la plataforma, destacamos la Evaluación Parcial Estructurada N°2 la que corresponde a una evaluación integradora, que tiene por objetivo que los estudiantes analicen un problema y le den solución (entregando un programa) de acuerdo a los conocimientos que han adquirido. Desde este punto de vista esta actividad tiene coherencia con el resultado de aprendizaje: "Desarrolla y ejecuta programas computacionales avanzados, de acuerdo a la funcionalidad del lenguaje Java, lectura y escritura de archivos, para solucionar los problemas que se plantean, identificando planes de acción y anticipándose a las necesidades del entorno".

Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Finalmente, como conclusión podemos decir que este proyecto ha brindado la posibilidad a los estudiantes de ver que existen diferentes maneras de aprender y que éstas pueden ser muy motivadoras e interesantes. El proyecto les ha ofrecido la oportunidad de comprobar que no solo se aprende a través de los libros de texto y de las explicaciones del docente. Han aprendido que a través de las TIC y haciendo un uso responsable y adecuado de éstas, pueden adquirir nuevos conocimientos o ampliarlos, que la interacción con sus compañeros también es una fuente de conocimiento, también permitió desarrollar evaluaciones de problemas prácticos reales y por sobre todo ha permitido mostrar que herramientas como Edmodo pueden ser utilizadas para gestionar las evaluaciones, realizar seguimiento a la progresión y analizar los resultados de las mismas, logrando focalizar los esfuerzos al momento de enseñar.

Implementación de Plataforma LMS personalizada para uso del docente

Jefe Proyecto: Arnaldo Gaspar Tapia

Escuela de Ingeniería, carrera de Ingeniería En Electricidad y Electrónica, Sede República
Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje

Presentación Proyecto

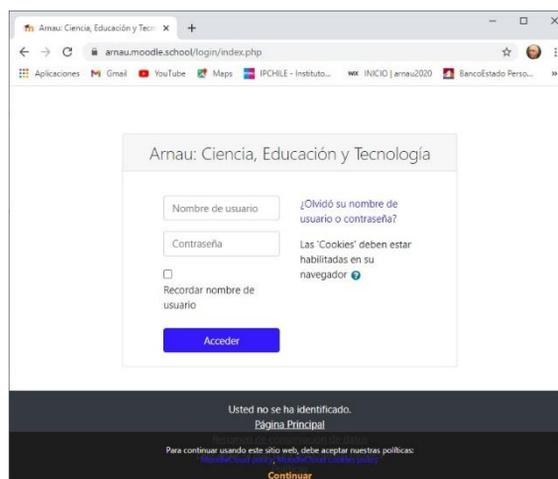
En este proyecto se implementó una plataforma LMS de reconocida eficacia, vigencia y calidad en el ámbito académico nacional e internacional, para facilitar el manejo de contenidos y a la realización de evaluaciones on-line a distancia.

Al mismo tiempo este proyecto ha permitido al docente incorporar a su experiencia pedagógica el uso personalizado de una moderna plataforma LMS, lo que le permitió potenciar su labor especialmente en la situación de tener que realizar su actividad en un ambiente a distancia.

Con la realización de este proyecto se facilitó a los estudiantes el acceso online a una plataforma LMS personalizada del docente, adaptada a su estilo de facilitación en el proceso aprendizaje/enseñanza, para realizar por ejemplo, evaluaciones con las características típicas que son de uso común en la elaboración, administración y análisis de instancias de evaluación de aprendizajes.

Objetivos Generales

Implementar una plataforma LMS para uso de los estudiantes y del docente como recurso didáctico en apoyo al diseño, elaboración, aplicación y análisis de resultados de aprendizaje evaluados mediante recursos TIC en ambiente virtual.



<https://arnau.moodle.school>

Objetivos Específicos

- Implementar una plataforma LMS como recurso TIC para apoyo de la actividad de aprendizaje- enseñanza en un ambiente de virtualidad.
- Elaborar y aplicar instrumentos de evaluación utilizando los recursos proporcionados por la plataforma LMS para la evaluación de los resultados de aprendizaje esperados.
- Analizar resultados de la implementación de plataforma LMS como recurso de apoyo para la evaluación de la actividad de aprendizaje-enseñanza cubiertas por este proyecto.

Descripción de la Situación

- El docente implementó y administró una LMS Moodle.
- Los estudiantes han encontrado en esta plataforma un estándar acorde la condición de estudios de nivel superior.
- Los estudiantes están muy conformes con la realización de las pruebas online y la rapidez y claridad en conocer los resultados.
- El docente se siente capacitado para replicar y compartir su experiencia en la implementación y administración de una LMS personal con otros docentes.



Implementación del Proyecto

El proyecto se implementó cumpliendo las siguientes actividades:

Actividades de la implementación del proyecto	% de logro
Implementación de plataforma LMS Moodle como administrador	100
Administración de plataforma implementada: Creación de cursos, enrolamiento de usuarios, creación de cuestionarios para evaluación de aprendizajes del estudiante.	100
Aplicación de los recursos de la plataforma para la evaluación de los estudiantes en cada curso creado.	100
Análisis de resultados del uso de la plataforma como recurso de apoyo a la actividad de evaluación de aprendizajes del estudiante.	100

Evaluación del Proyecto

Evidencia de la LMS Moodle implementada por el docente. Cumplido, ver Instancias y procedimientos de evaluación de desarrollo y cumplimiento del proyecto:

1. Cumplimiento de las actividades del proyecto: 100% de las actividades consideradas para este proyecto.
2. 100% del cumplimiento en la presentación de evidencias,
3. Evidencia de la LMS Moodle implementada por el docente. Cumplido, ver en <https://arnau.moodle.school/login/index.php>.
4. Evidencia de instrumentos de evaluación (Evaluaciones EPE). Ver <https://arnau.moodle.school/login/index.php>. Se creó el curso "Focos 2020" para visitas, contiene los informes de los instrumentos elaborados en esta plataforma LMS.
5. Evidencia de la aplicación de los instrumentos: 100% cumplida. Ver <https://arnau.moodle.school/login/index.php> ingresar como Usuario= usuario.focos y clave= 12345.
6. Evidencia del grado de satisfacción del estudiante en el uso del recurso aplicado: Se obtuvo 100% de satisfacción según encuesta aplicada a muestra de estudiantes.

Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

La realización de este proyecto ha dejado un grato sabor de constatar cómo se pueden enfrentar los desafíos que ha planteado la necesidad de adaptar la labor docente a distancia, adaptándose mediante recursos TIC a las exigencias del entorno de educación superior con un estándar de calidad.

De los principales resultados de este proyecto y sus proyecciones podemos destacar los siguientes:

- La plataforma Moodle implementada le ha servido al docente para atender a todos los estudiantes de sus secciones a cargo, durante todo el semestre. Solo se han recibido comentarios favorables de los usuarios y seguirá en uso en el próximo semestre de 2021.
- Al estar disponible la plataforma Moodle completa posibilita una gran proyección de incorporar sus recursos para enfrentar nuevos desafíos de innovación en el futuro inmediato.
- El docente se siente capacitado para replicar su experiencia a los demás colegas, en un ánimo de transferir experiencias y compartir los resultados.

Simulando un Taller Virtual para Comprobar Circuitos de Alumbrado Básico

Jefe Proyecto: Olivia Urbina Cerda

Escuela: Procesos Industriales y Recursos Naturales, Carreras Construcción Civil y Técnico en Construcción, Sede República

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

El proyecto "Simulando un Taller Virtual para comprobar Circuitos de Alumbrado Básico" implementado para las carreras de Construcción Civil y Técnico en Construcción utilizó un simulador de fuente abierta. Este proyecto permitió realizar simulaciones de circuitos de instalación de alumbrados básicos como: 9/12, 9/15, 9/24 y 9/32. La idea principal fue que los estudiantes realizaran los circuitos, identificando sus componentes, midiendo variables eléctricas, dando soluciones pertinentes ante alguna falla y corregirlas para que el circuito vuelva a funcionar en forma correcta. Este proceso implicó en el estudiante un aprendizaje que ha sido efectivo debido a que sigue una serie de secuencias cognitivas, procedimentales y actitudinales además de incentivar el trabajo en equipo, para resolver el problema y dar una solución efectiva.

➤ Objetivos Generales

Desarrollar a través de un taller virtual el análisis de funcionamiento de diferentes circuitos de uso común en instalaciones eléctricas de alumbrado, fuerza y protecciones eléctricas de baja tensión, respetando la normativa vigente por medio de un trabajo colaborativo entre pares.



Objetivos Específicos

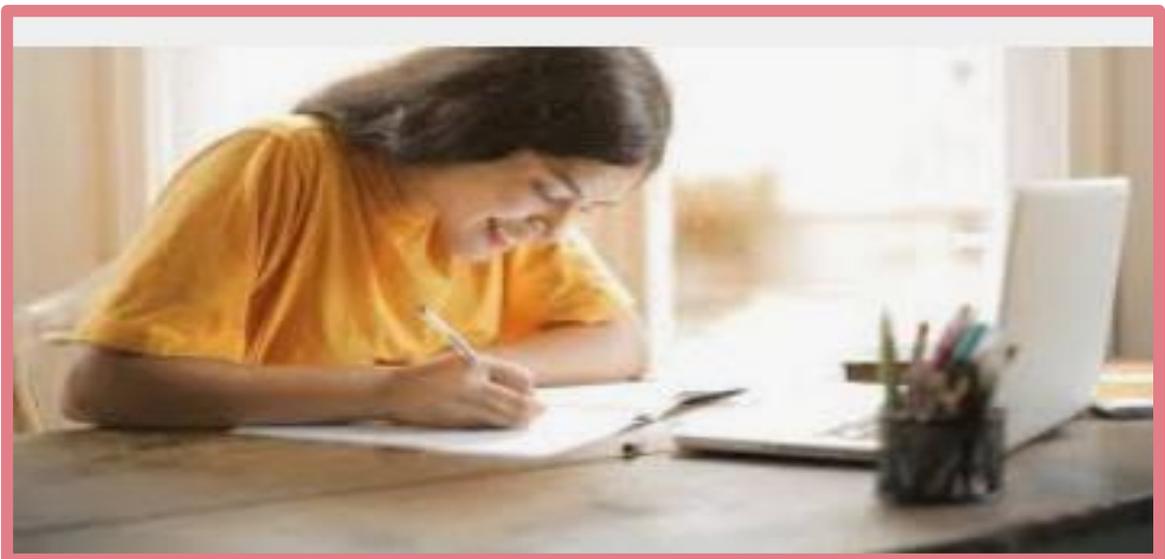
- Describir funcionamiento y uso del simulador Crocodile Clip.
- Implementar los circuitos 9/12, 9/15,9/32 y 9/24 en el simulador.
- Medir corrientes y voltajes en cada circuito de alumbrado en forma simulada.
- Señalar las posibles fallas en los circuitos implementados proponiendo propuestas de solución.
- Fortalecer el trabajo colaborativo entre pares para su trabajo laboral.

Descripción de la Situación

Durante este año la Pandemia nos ha dejado como docente una incógnita debido a la virtualidad; la asignatura en la que se plantea este proyecto tiene una parte lectiva y otra de laboratorio, por lo que para poder realizarla y tener los mismos o mejores resultados que una clase presencial de laboratorio, era complejo.

En esta complejidad, se consideran algunos puntos para poder implementar este proyecto, que son: la motivación y el temor.

Cuando se analiza la motivación en los estudiantes tiene que ver como ellos ven la asignatura, si cuando había clases presenciales era complicado motivarlos por diferentes razones, debemos pensar que sucede en la actualidad en la virtualidad. El segundo punto es el temor, en la presencialidad era sufrir un contacto eléctrico, que ahora se sustituye en virtualidad por otro, el de no adquirir las competencias necesarias para su mundo laboral.



Implementación del Proyecto

La asignatura de Electrotecnia e Instalaciones Eléctricas posee en su planificación muchos conceptos interrelacionados en tres unidades temáticas. Debido a ello, surge la pregunta de ¿cómo enseñar a los estudiantes, que se sienten disminuidos en su aprendizaje debido a la falta de los talleres de forma presencial? De ahí surge la búsqueda de métodos innovadores para reemplazar esta carencia, debido a la virtualidad. Tomando como referencia a las competencias interrelacionadas en cada unidad temática de aprendizaje, se selecciona uno de los resultados de aprendizaje de la asignatura que es base para comprender gran parte de los conceptos y unidades faltantes y así obtener un proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo en virtualidad. El Resultado de Aprendizaje (RA) es: "Implementa circuitos de alumbrado, fuerza y protecciones eléctricas de uso común en instalaciones eléctricas de baja tensión respetando las opiniones diferentes".

Luego de haber definido el RA, se comienza a investigar qué herramientas TIC se pueden usar para lograr el aprendizaje. En Internet hay muchos simuladores. Cuando se encontró el simulador adecuado, se bosquejaron las 3 experiencias de simulación del laboratorio Virtual.

Finalmente, el alcance del proyecto es haber logrado todos los objetivos planteados al inicio y además esta experiencia también es replicable en presencialidad.

Evaluación del Proyecto

El proyecto del taller virtual cumplió con los objetivos planteados. La motivación de los estudiantes por trabajar en el simulador fue mejorando durante el desarrollo de cada actividad y logrando el RA esperado y las buenas calificaciones.

Para lograr los Resultados de Aprendizajes en este proyecto se trabajaron con 3 guías de trabajo, estas guías son las que construyeron la nota de la EVA 2 (referencia figura 1), todas estas guías fueron realimentadas durante la misma clase. Por otro lado, se agregaron 5 preguntas relacionadas con el trabajo del simulador en la EPE 2, estas preguntas equivalen a un 35% del valor total de la prueba, estas preguntas tomaban los temas: funcionamiento de circuitos, cálculos de potencia y cálculo de protecciones todas pertinentes al trabajo de taller, pero ahora con ayuda de un simulador (figura 2).

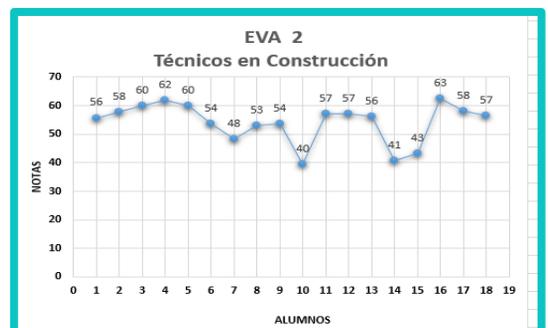


Figura 1: Nota EVA 2 por cada estudiante por carreras

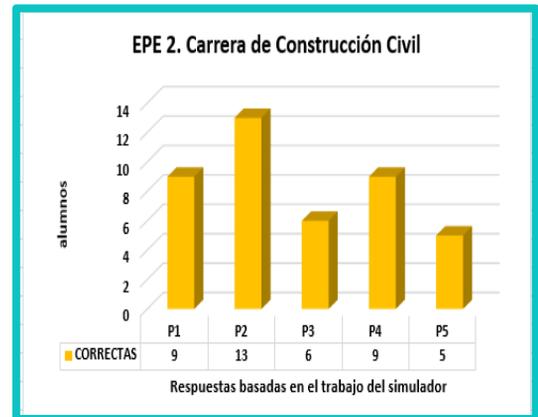
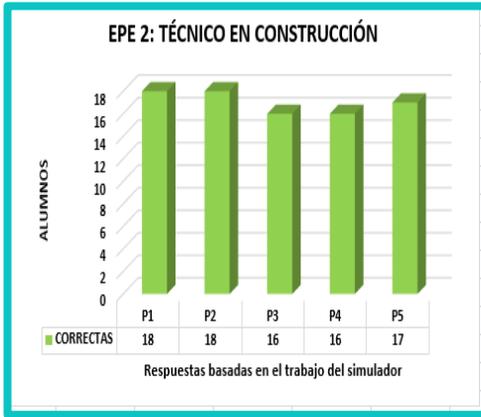


Figura 2: Porcentaje de preguntas correctas relacionadas con el simulador para la EPE 2 por carreras



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

El proyecto permitió la ilustración de conceptos teóricos gracias a la visualización del comportamiento de componentes eléctricos, fuentes de alimentación e instrumentos de medición (amperímetros, voltímetros) de una forma rápida y fácil de entender.

La innovación en estos tiempos de crisis es importante y también debe ser efectiva en el logro de los aprendizajes. Nada es simple, se necesita tiempo y trabajo, pero creo que vale la pena de intentarlo. Lo mejor de este proyecto es que los estudiantes lograron por medio de un taller simulado construir circuitos básicos utilizando una herramienta TIC.

Libro Internado- Kine-digital

Jefe Proyecto: Silvana Luan Valdés

Escuela de Salud, carrera Kinesiología, sede República

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

El proyecto consistió en implementar estrategias activas de enseñanza y aprendizaje en estudiantes de último semestre de la carrera de kinesiología, por medio de la construcción de un portafolio virtual, en donde los estudiantes divididos en grupos crearon clases en modalidad virtual, complementando éstas con videos demostrativos, abordando temas críticos de la asignatura (objetivos operacionales de tratamiento en el área de intervención músculo-esquelética).

El material se reunió en la plataforma Moodle permitiendo que todos tuvieran acceso a la información que abordaron sus pares, por medio de un trabajo colaborativo y con retroalimentación constructiva durante todo el proceso por medio de instrumentos de evaluación, registros de observación y debates grupales en plataforma Blackboard Collaborate.

Este trabajo se asoció a la evaluación integrada de la asignatura siguiendo su programa académico correspondiente.

➤ Objetivos Generales

Fomentar la adquisición, incorporación y retención significativa de conceptos teórico-prácticos para el área de intervención músculo-esquelética, promoviendo la participación de todos los estudiantes y la comprensión de distintas perspectivas en el quehacer profesional.



Objetivos Específicos

- Investigar y crear clases invertidas de acuerdo a la temática asignada.
- Crear un video demostrativo de los objetivos operacionales de tratamiento para el área de intervención músculo-esquelética.
- Mejorar instancias de retroalimentación en entornos virtuales de aprendizaje por medio de debates grupales, registro de observación y foros de discusión.

Descripción de la Situación

La modalidad de clases virtuales actual, nos ha llevado a modificar estrategias y metodologías constantemente.

Este proyecto se basa en una asignatura que se describe como práctica campos clínicos, destinada al proceso de aprendizaje relacionado al abordaje terapéutico multidimensional del usuario en el marco de la atención kinésica, enmarcado en la Clasificación Internacional del Funcionamiento, la Discapacidad y la Salud (CIF); en todos los niveles de atención y relacionados con la salud.

El rol del estudiante, en este contexto es: revisar fichas clínicas para conocer la historia clínica del paciente, realizar la atención kinésica a los pacientes que le fueron asignados y administrativas correspondientes al campo clínico, presentar casos clínicos y recopilar material de sus intervenciones, lo cual se ha visto imposibilitado y debido a esta situación es que los estudiantes sienten una gran ansiedad e inseguridad debido a que están próximos a ingresar a sus internados profesionales.

Es por este motivo, que el objetivo del proyecto fue intentar aproximar todo lo práctico a estos estudiantes en particular y reforzar estrategias de retroalimentación en entornos virtuales de aprendizaje.



➤ Implementación del Proyecto

Este proyecto permitió procesar y profundizar la información propia de la asignatura, trabajar colaborativamente, desarrollar su creatividad, y su capacidad expresiva. Se ha corroborado que estrategias como las implementadas permiten incrementar significativamente la motivación y la capacidad empática.

A su vez, se aplicó la incorporación permanente de evaluación durante el proceso, la cual no tiene por qué implicar siempre la elaboración de instrumentos ni generar calificaciones. Esta evaluación formativa, mediante el seguimiento del proceso de aprendizaje puede ser realizada in situ y gracias a las aportaciones de los mismos estudiantes durante la conexión en Blackboard.

Esto permitió la incorporación de otros agentes evaluativos, dejando de lado el cumplimiento exclusivo de este rol en el docente. El aporte de otros estudiantes y la mirada del mismo estudiante sobre sus desempeños, son claves para aprender a aprender y debieran estar continuamente consideradas. Esto también implicó educar a los estudiantes en la emisión de juicios fundados sobre su propio quehacer y el de los demás, en el planteamiento de metas, en el análisis de sus procesos y resultados, en la aceptación de puntos de vistas distintos al propio, entre otras cosas.

La ventaja de este proyecto es que existe la posibilidad de replicarlo, debido a que las estrategias metodológicas utilizadas son la base de nuestro proyecto educativo en IPCHILE, debido al uso y acceso de todos (docentes y estudiantes) de las plataformas usando la tecnología actual, pudiendo ser una herramienta que abarca áreas que son transversales.

➤ Evaluación del Proyecto

Para este proyecto se utilizaron los siguientes instrumentos de evaluación:

- Evaluación diagnóstica: encuesta online, cuyo objetivo fue obtener un análisis sobre motivación, interés e importancia de la aplicación de la metodología aplicada a los estudiantes.
- Evaluación de proceso: escala de apreciación, cuyo objetivo fue evaluar la calidad del recurso elaborado a través de la presencia de contenidos, orden y estructura.
- Evaluación formativa: instancias de retroalimentación como debates grupales, registros de observación y foros de discusión, en plataforma Blackboard Collaborate y Moodle.
- - Evaluación de la implementación del proyecto: encuesta online, cuyo objetivo fue evaluar el impacto en la satisfacción de los estudiantes, en relación al Proyecto Focos 2020 del segundo semestre del año académico.



“No solo de la RR vive el Fono”, creación de podcast de las distintas alteraciones en el habla y lenguaje niños como recurso para el aprendizaje de la asignatura

Jefe Proyecto: Francisco Cuevas Calvillo

Escuela de salud, Fonoaudiología, sede República.

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

Este proyecto consistió en la creación de recursos para el aprendizaje a partir de los contenidos de la asignatura estipulados en el programa de ésta. El objetivo general de la actividad fue que los y las estudiantes crearán un podcast relacionado con las alteraciones del habla y lenguaje en niños, potenciando los resultados de aprendizaje de la asignatura. La actividad se realizó en dos semanas, en la primera, se solicitó a los y las estudiantes que formarán grupos, para asignarles un tema y que comenzarán a trabajar. Se generaron instancias sincrónicas (dentro del horario de clases) y asincrónicas (fuera del horario de clases) para retroalimentaciones y resolución de consultas, utilizando además la plataforma institucional. Luego, a la semana siguiente, se grabaron los episodios del podcast con los estudiantes, siendo evaluado en la EPE2 por el docente (heteroevaluación) y el mismo grupo que participó (coevaluación) mediante una escala de apreciación.

➤ Objetivos Generales

Crear un podcast relacionado con las alteraciones del lenguaje y habla en niños, quedando como recurso para el aprendizaje y disponible para la carrera de Fonoaudiología IPCHILE.



Objetivos Específicos

- Reconocer las alteraciones del lenguaje en niños.
- Reconocer las alteraciones del habla en niños.
- Evaluar el propio desempeño del grupo mediante la coevaluación.
- Potenciar las habilidades del sello institucional.

Descripción de la Situación

El escenario mundial, ha llevado a virtualizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, junto con ello uno de los desafíos a nivel docente es innovar en metodologías activas, potenciando el sello institucional, los resultados de aprendizaje (RA) de la asignatura tributando al perfil de egreso de la carrera de Fonoaudiología.

Para sintetizar el por qué y para qué se realizó este proyecto, se llegó a la determinación que evaluar a los y las estudiantes pidiéndoles la realización de un podcast contribuye de manera significativa al cumplimiento de los RA de la asignatura, es innovador en nuestro contexto pues se puede aplicar a clases presenciales como virtuales y replicarse en otras carreras, genera mayor motivación y habilidades resolutivas en estudiantes, y a la vez, potencia los 4 pilares fundamentales del sello institucional IPCHILE.

Implementación del Proyecto

Es importante mencionar que este proyecto se enmarcó en la realización de la EPE2 de la asignatura. El proceso total de este proyecto duró tres semanas, en la primera etapa fueron designados los grupos de trabajo para la búsqueda de información y elaboración de la pauta que grabarían. En una segunda instancia asincrónica se realizó la retroalimentación previa a la confección del podcast, siendo valorada por los estudiantes. El siguiente momento de este proyecto correspondió a la grabación y a la evaluación. En el proceso evaluativo participaron tanto el docente (ponderación 85% de la nota) y el grupo de trabajo (ponderación 15% de la nota), correspondiendo a su segunda evaluación parcial estructurada (EPE2). La última instancia de este momento fue el envío de la encuesta de satisfacción y grabación realizada por los y las estudiantes, dándole el cierre al proyecto.

Evaluación del Proyecto

Para evaluar este proyecto se contextualizó en la EPE2 de la asignatura de trastornos del habla y lenguaje, mediante escala de apreciación.

PAUTA DE EVALUACIÓN

1	3	5
En desarrollo	Habilitado	Destacado
estudiante presenta un rendimiento deficiente o entrega a escasa información a lo solicitado.	Estudiante presenta un rendimiento funcional dentro de lo esperado con respecto al aspecto evaluado, sin embargo, el rendimiento presenta algunos errores mínimos en su ejecución.	El estudiante cumple con los criterios esperados para el aspecto evaluado, el cumplimiento es autónomo y adecuado.

PAUTA 1: EVALUACIÓN DEL DOCENTE

DOMINIOS A EVALUAR	1	3	5
El grupo es capaz de realizar una introducción del tema, motivando a la audiencia a escuchar el episodio grabado.			
Existe un desarrollo del tema, mencionando definiciones, características, clasificaciones, diagnóstico diferencial, y nociones básicas de evaluación en caso de que sea necesario. (x2)			
Existe un trabajo en equipo, bien organizado, con una distribución equitativa de roles a abordar.			
El grupo trabajo es creativo y lúdico al momento de realizar la grabación			
El grupo cita por lo menos 3 autores dentro del episodio del podcast			
El grupo presenta adecuadas habilidades para verbales y no verbales al momento de la grabación			
El grupo es capaz de controlar las variables relacionadas con el audio y plataforma a grabar.			
PUNTAJE TOTAL:	40 PUNTOS		
NOTA OBTENIDA/OBSERVACIONES			

PAUTA 2: COEVALUACIÓN DEL GRUPO

DOMINIOS A EVALUAR	1	3	5
Como grupo fuimos capaces de trabajar de manera colaborativa en el proyecto.			
Como grupo consideramos que la grabación fue atinente a lo solicitado por nuestro docente.			
Como grupo pudimos resolver todos los obstáculos que pudieron suscitarse mientras se realizaba el proyecto.			
Como grupo fuimos nos sentimos satisfechos del proceso y producto entregado.			
Como grupo manifestamos compromiso en el proceso de evaluación y aprendizaje.			
PUNTAJE TOTAL:	25 PUNTOS		
NOTA OBTENIDA/OBSERVACIONES			

Además, cada grupo se evaluó mediante pauta también.

En cuanto a la calificación y rendimiento de ambas secciones, esta es de nota 5.95. Al comparar este dato con los resultados de la EPE2 de la asignatura el año 2019 fue solamente de 4.35.

Comparando las calificaciones de ambos años, existe una mejora del 36,8% asociándose esto a la modalidad de la evaluación, generando un impacto positivo a nivel cuantitativo (nota) y cualitativo (actitud del estudiante).

Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Como conclusión, el proyecto generó un impacto positivo en el estudiante, en la metodología innovadora, en generar un recurso para el aprendizaje, en la percepción que tiene el estudiante sobre la grabación de un podcast y en cumplir los RA de la asignatura, lo cual se ve plasmado en el proceso evaluativo de esta instancia y las encuestas entregadas a los estudiantes. Se sugiere que este proyecto pueda ser replicado, mejorado para futuras instancias.

Web Radial

La Magia de la sintonía

<https://vimeo.com/443066224>

Jefe Proyecto: Jorge Carranza Campos

Escuela de Ingeniería, carrera Comunicación Audiovisual, sede República

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

Presentación Proyecto

El proyecto consistió en la creación de una comunidad web radial, medio de comunicación compartido de programas pilotos, con editorial libre, programación, continuidad semanal, de sintonía interna, que nos permitiera vivir un desafío real de aciertos, aportes y adaptarnos a las mejoras de forma continua en nuestra conexión, invitados a interactuar entre todos, a ser observadores y escuchas activos.

Se buscó revalorizar la palabra como instrumento de comunicación en unión a lo que sentimos y pensamos.

Con todo esto fue fundamental el trabajo en equipo, uno de los pilares principales de la radio desde la comunicación, interacción y creatividad, lo que se logró por medio de la metodología basada en proyectos.

Importante fue la incorporación de continuas actividades de análisis de la comunicación, la unión con la escucha, enfoque y observación, adquiriendo el dominio de la estructura del lenguaje musical, reconociéndolo como un lenguaje universal, para lograr una comunicación efectiva.

La razón y motivación en este caso desde la idea audiovisual y comunicacional surgió para mostrar los diferentes pasos para compartir de una manera más cercana, interactiva y lúdica en busca de un objetivo en común, que hemos llamado "Somos".

Entregando el poder de decisión a nuestros estudiantes, teniendo siempre presente ser la mejor versión de uno mismo con valores y ética, poniendo a prueba nuestras virtudes y destrezas desde el inicio y durante todo el semestre.

Objetivos Generales

Desarrollar una comunidad radial, comprendiendo la relevancia de la empatía del lenguaje del audio, sus formas de ir mejorando, aportando con mayor claridad al mensaje que se está entregando.



<https://vimeo.com/443066224>

Objetivos Específicos

Desarrollo comunicacional:

- Comprender la percepción, el desarrollo del lenguaje y mensaje sonoro, aportando a la imagen real o ficticia.

Comunicación bidireccional:

- Identificar los procesos del lenguaje, elementos, funciones, mixturas, en desarrollo hacia la comunicación efectiva.

Interacción:

- Ordenar las ideas, atentos a las habilidades de expresarnos en forma asertiva.

Creatividad:

- Desarrollar portafolio, decálogo, enfocado en el audio y la comunicación y claridad del mensaje.

Comenzar a pensar en compartir



¡Enforcarnos en el mensaje de nuestra acción!

Descripción de la Situación

El problema se relacionaba directamente al momento de intentar lograr desarrollar las ideas y posterior proyecto con decisiones grupales en los estudiantes generando que pudiera llegar a ser primordial para el aprendizaje en la vida personal y profesional, el comprender cómo aporto a mi propio entendimiento para luego incluirlo en nuestra forma de expresarnos, relacionarnos y avanzar en busca de llegar a un acuerdo.

La situación, al comenzar el segundo semestre, era de muy poca paciencia, ahora nos entregamos a disfrutar constantemente en compromiso con la comunidad.

En el camino cada vez más los estudiantes fueron demostrando mayor autonomía, avances en sus aportes a mejorar de forma constante hacia un lenguaje sonoro en común entendimiento.

Implementación del Proyecto

El proyecto contó con las siguientes etapas:

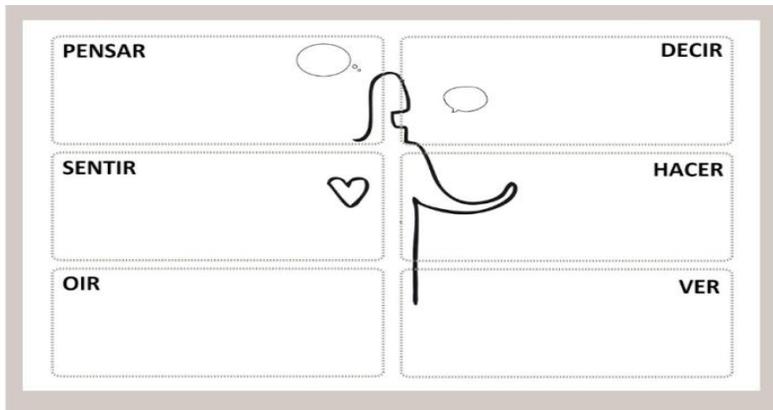
- Primera actividad del semestre, correspondiente a un PPT de presentación momentos, contextualización y bienvenida. Identificando ideas expuestas, percepciones, interpretaciones y sus apreciaciones de mensajes cercanos de comunicación y observación del entorno, cuyo enfoque es dar inicio a su portafolio, decálogo de audio.
- Conocer y aplicar el mapa de la empatía. generando su propio decálogo de desarrollo de ideas, preguntas, para el análisis de intención en los mensajes de los videos clips, música y artistas, en su lenguaje, compartiendo nuestras experiencias en acciones grupales.
- Análisis de ideas de audio, música y mejoras en el lenguaje, compartiendo sus comentarios en una web interna jla.cl con Excel compartido, para luego transformarlos en guion sonoro, necesario para desarrollar un piloto de programa de radio, que aporte a nuestra comunidad o medio y sus posibles mejoras.
- Compartir portafolios, decálogos, creados por todos los del equipo que desarrollaron el medio interno, nuestra radio on line, para encontrar detalles y formas continuas de ir mejorando en sus programas pilotos.

Evaluación del Proyecto

Los puntos fuertes de innovación muy importantes y con muy buenos resultados son los de motivación a aprender, relacionar nuevos conocimientos con aprendizajes y saberes anteriores, dar oportunidad de opinar y comentar los trabajos junto a sus compañeros e invitar a la participación activa.

Todo esto dado que el proyecto se realizó en distintas etapas, buscando desarrollar la empatía en ellos mismos siendo más detallistas, aprendiendo de sus aciertos, compartiendo de diferentes maneras, trabajando los conceptos de Audio, entendiéndolo como la representación eléctrica de informaciones y datos captados como idea, representación abstracta de una cosa real o irreal (opinión o juicio) que se forma en la mente de una persona (desde la metacognición del semestre pasado) para con nuestro lenguaje y comunicación encontrar el desarrollo en virtud, tolerancia y autocontrol, en congruencia con la percepción de nuestro entorno y del mensaje que entregamos (mapa de empatía).

Esto se trabajó por medio de una sistematización de compartir las distintas apreciaciones y gustos audiovisuales, cuya parte sonora del lenguaje es un conjunto sistemático de signos que permite un cierto tipo de comunicación. Logrando la coherencia y conexión, llegando a la realización de comentarios de mejoras del lenguaje en congruencia con el concepto de música, para luego crear un medio radial de forma interna con programación de temas musicales, variados artistas, estilos y programas de editorial libre, para luego sumar proyectos con estilos televisivos y/o cinematográficos, dependiendo la sección, en distintos formatos y características.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Sugerencias para tener mayor cercanía.

En conclusión dado los resultados obtenidos, para el desarrollo personal y profesional de nuestros estudiantes en estos tiempos se observa necesario tres pilares fundamentales y bidireccionales que son la libertad, flexibilidad y adaptación.

Esto dado que, se dio la posibilidad a creaciones que surgieron desde su portafolio, decálogo y la motivación de los mismos estudiantes, con deseos de innovación para su propia comunidad. La idea es finalizar con el desarrollo de nuestro propio mapa de empatía, de continuar esta experiencia como un medio comunicacional Radial en compromiso hacia la comunidad de IPCHILE con pasión por entregar, compartir, conocernos, innovar y crecer.

Videoanamnesis: me veo, reflexiono y aprendo.

Jefe Proyecto: Dania Saa Ulloa

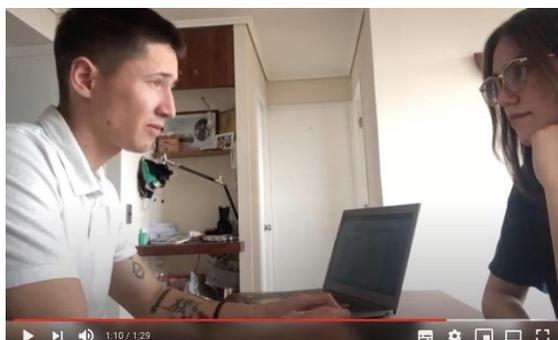
Escuela de Salud, carrera Fonoaudiología, sede República.
Ámbito de postulación: Evaluación de resultados de aprendizaje.

➤ Presentación Proyecto

El proyecto se desarrolló en la asignatura Fundamentos de Evaluación e Intervención Fonoaudiológica. En él se realizaron las siguientes actividades: 1) Instrucción en clases sobre qué es una anamnesis y cómo se debe aplicar, 2) Grabación audiovisual del estudiante aplicando una anamnesis con su posterior autoevaluación en torno a sus fortalezas y debilidades, 3) Grabación audiovisual del estudiante aplicando tres anamnesis con la obligación de responder una guía de autoevaluación y mejora cada vez que las aplicaba porque en esta guía se le planteaban preguntas dirigidas para el análisis de sus competencias terapéuticas. Por lo tanto, el estudiante debía generar estrategias para mejorar las debilidades que evidenció en su primera anamnesis, de tal forma de que en la segunda aplicación no las repitiera o disminuyeran. Las actividades 2 y 3 fueron calificadas y retroalimentadas. Todo esto tributó al desarrollo de las competencias de la asignatura como del estudiante en general.

➤ Objetivos Generales

Desarrollar competencias terapéuticas a través del uso de TIC para su futuro desempeño profesional.



Videoanamnesis

Objetivos Específicos

- Desarrollar el análisis crítico por medio de la autoevaluación y generación de estrategias de mejora.
- Evaluar a través de medios audiovisuales las competencias terapéuticas de los estudiantes.

Descripción de la Situación

Como docente de estos estudiantes en la asignatura de Psicolingüística durante el primer semestre de 2020, ramo en el que evidencié dificultades en sus competencias comunicativas. También, tanto en el primer como en el semestre actual, he observado una dificultad para analizar la propia conducta y generar estrategias de mejora al respecto, lo que repercute directamente en la capacidad de hacerlo en otra persona. Además, los estudiantes refirieron la necesidad de practicar y profundizar más en sus competencias terapéuticas de forma individual. Entonces, se aplicó el proyecto y al finalizarlo los estudiantes refirieron un mayor nivel de confianza y personalmente en sus trabajos observé un sustantivo progreso en sus análisis críticos sobre su propio desempeño, también en sus habilidades blandas en el trato con el usuario como en su creatividad e innovación observada en las estrategias que utilizaron para abordar sus propias debilidades detectadas en la guía de autoevaluación y mejora.

GUÍA DE AUTOEVALUACIÓN Y MEJORA

Complete la siguiente información según corresponda.
Nombre estudiante:

ANAMNESIS I

Fecha de aplicación: 16/10/20
Horario: 11:00
Estado anímico del estudiante de fonoaudiología: en buen estado
Ambiente en que se toma la evaluación: ambiente tranquilo

Autoevaluación

Dimensión	Preguntas	Respuestas
Preparación	¿Me preparé mental, social y físicamente para aplicar la anamnesis? ¿Aliste el lugar y/o medio por el cual realizará la anamnesis?	Me encuentro preparada en todos los aspectos. Lo aliste dentro de los medios posibles.
Presentación	¿Salude con amabilidad? ¿He dicho mi nombre y carrera? ¿Comenté sobre qué es la anamnesis y para qué la haré?	Si, he nombrado y he pedido el consentimiento.
Identificación	¿Pregunté datos personales como nombre, edad, estado civil, con quién vive de forma amable y cuidando mi expresión ante sus respuestas?	Si, intente hacer que el paciente se sintiera cómodo.
Motivo de consulta	Identifiqué si el motivo es autogenerado o es derivado, ¿Sé cuál es su motivo de consulta?	Si.
Anamnesis Próxima	Pregunté todo lo relacionado al motivo de consulta.	En su mayoría.
Anamnesis Remota	Pregunté, guiando yo la entrevista acerca de todos los elementos de salud asociados.	Realizado.
Revisión por sistemas	Revisé que se haya preguntado por cada sistema, sistema estomatognático, sistema respiratorio, sistema nervioso, sistema resonancial, etc.	En su mayoría.
Otros	¿Vestí el uniforme de la carrera? Me mantengo en una postura adecuada, con un tono de voz y vocabulario pertinente. Entrego un feedback cada cierto tiempo al usuario, se evidencia que yo guío la	No vestí el uniforme de la carrera ya que no cuento con uno. Intente mantener un vocabulario adecuado.

Implementación del Proyecto

Las actividades realizadas para el proyecto fueron:
Clases sincrónicas: Unidad I y II, solicitud de Video anamnesis con autoanálisis en EVA1, calificación y retroalimentación de EVA1, solicitud de tres video anamnesis con guía de autoevaluación y mejora en EPE2, calificación y retroalimentación de EPE2 y encuesta del proyecto.

Por lo tanto, primero se enseñaron los contenidos teóricos sobre la aplicación de una anamnesis, se mostraron aplicaciones de anamnesis, realizando un análisis sobre lo que se realizó de forma correcta y lo que se podía mejorar. Luego, se solicitó que ellos grabaran su propia anamnesis y la analizaran, sin mayor guía. Al calificar y retroalimentar, se pesquisó la necesidad de guiar su análisis por lo que se genera la actividad de EPE2 la que se aplica, califica y retroalimenta. Finalmente, se realizó la encuesta del proyecto.

➤ Evaluación del Proyecto

La jefa de proyecto en su encuesta evalúa de forma positiva el FOCOS. Sin embargo, cree que es posible continuar perfeccionando indicadores que, a nivel general, tienen relación con la metodología utilizada y los resultados obtenidos.

En relación a la encuesta respondida por los estudiantes, es posible señalar que el 83,9% de los indicadores fueron puntuados entre 4 y 5, lo que significa que tienden a estar muy de acuerdo con ellos. Cabe señalar que los estudiantes que indicaron que el proyecto no era motivador han presentado baja participación y/o asistencia y/o calificación en la asignatura. Finalmente, es posible concluir que el proyecto tuvo una buena acogida por los estudiantes, los que al ser consultados en clases por éste comentan que les ha servido para potenciar sus habilidades y que si bien, aún es necesario continuar el desarrollo de las mismas, la video anamnesis ha sido un medio positivo en su progreso.

Evaluación del Plan de Mejora

Nº	Apliqué la estrategia	¿Me sirvió para mejorar?
1	estrategia número 1	Si sirvió ya que genero un ambiente de confianza a nivel de evaluador y evaluado.
2	estrategia número 2.	Fue de gran utilidad ya que generó soporte a las respuestas dadas por el evaluado.
3	estrategia número 3.	Si funcionó ya que el evaluado me dio su opinión respecto al tema del cual se basaba la evaluación.

*Si la o las estrategias utilizadas no fueron útiles, es necesario volver a plantearlas como debilidades y modificarlas.

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

El presente proyecto ha demostrado que las TIC son herramientas útiles para desarrollar competencias terapéuticas y habilidades blandas en los estudiantes. Además, éstas son de fácil acceso, uso y familiares a esta generación. Se recomienda seguir desarrollando estas competencias y potenciar el uso de TIC.

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

ADMISIÓN

ADMISIÓN

IPCHILE

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

LO PRÁCTICO
HACE LA DIFERENCIA

Sede Rancagua

Proyectos FOCOS - Segundo Semestre 2020

BiomecaniT0

Jefe Proyecto: Mónica Peña Salgado

Escuela de salud, Terapia Ocupacional, Sede Rancagua

Ámbito de postulación: Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

El proyecto apuntó a que los estudiantes construyeran una maqueta con un segmento corporal designado por la docente. Esta maqueta tenía que tener movimientos, musculatura, huesos, inervación, planos y ejes; todo realizado con materiales reciclable que estuvieran dentro del hogar. Además, debieron dar a conocer la maqueta a través de un video en YouTube, enviar al correo del docente y subir a la plataforma Moodle. También darle la funcionalidad desde la terapia ocupacional con las ocupaciones como por ejemplo actividades de la vida diaria, trabajo, educación, etc.; en donde se utilizó ese segmento corporal y los movimientos asociados. Se buscó darle nuestra mirada desde la biomecánica a la terapia ocupacional. Siendo una asignatura que abarca mucho contenido, el objetivo fue poder llevarlo a lo práctico con materiales accesibles.

➤ Objetivos Generales

Lograr el aprendizaje activo en casa, desde la biomecánica aplicada a la Terapia Ocupacional.



Objetivos Específicos

- Mejorar los aprendizajes desde la Biomecánica aplicada al cuerpo humano, desde una mirada integral.
- Crear material visual en donde se evidencia la confección de una maqueta reciclable en donde se observan los movimientos y funcionalidad de los segmentos corporales.
- Analizar el material visual, según el contenido de la asignatura de Biomecánica y anatomía funcional, en la carrera de Terapia Ocupacional.

Descripción de la Situación

Al comienzo de las clases, los estudiantes referían que veían compleja la asignatura porque era mucho contenido incluyendo anatomía y física aplicada al cuerpo humano. Por lo que crear una actividad práctica dentro de la virtualidad fue una muy buena opción para recordar contenidos de anatomía, llevarlo al movimiento funcional desde la biomecánica e integrar lo propio de terapia ocupacional desde la creatividad, lo manual, las ocupaciones y las limitaciones que se pueden observar si tengo alguna alteración en los segmentos corporales elegidos para la confección de esta maqueta reciclable.



Implementación del Proyecto

Desde la Terapia Ocupacional, las asignaturas del área física como es Biomecánica y anatomía funcional son de un elevado contenido, por lo que cuesta comprender y asociar todos los conceptos que se quiere entregar. Para esto se trabajó asociando a la intervención con los usuarios en contexto real, siempre con los contenidos del programa de la asignatura. Por medio de esta actividad práctica se logró reforzar los conocimientos y darle un sentido al área física abarcando el perfil de egreso de la carrera. Se enfocó principalmente en los componentes anatómicos y biomecánicos de los segmentos de: mano, codo, hombro, pelvis, rodilla, tobillo y pies. Se inició haciendo un sorteo para seleccionar los segmentos para cada estudiante, así fuera al azar. Cada estudiante desarrolló el concepto de maqueta considerando los movimientos, articulaciones, musculatura, inervación y ocupación que realiza este segmento, como por ejemplo la pelvis da estabilidad a la marcha, la mano es capaz de manipular objetos pequeños, el codo le da amplitud y movimiento a la muñeca que son capaces de transmitir fuerzas como poder tomar una olla o una bolsa con mercadería. .

➤ Evaluación del Proyecto

- Se obtienen aprendizajes mediante lo didáctico, utilizando materiales de bajo costo y herramientas que se encuentran dentro de la casa.
- Teniendo esta instancia del trabajo manual, se abordó información entregada por la docente dentro del programa de la asignatura.
- Los estudiantes pudieron crear evidencia dentro de sus fotos y videos, de los diferentes segmentos corporales que se les asigno.
- Se logró que los estudiantes recordaran y aprendieran los diferentes movimientos y funciones de los segmentos, los cuales son funcionales para la realización de una ocupación como por el ejemplo las demandas del trabajo o la higiene menor.
- Los estudiantes cumplieron con cada uno de los ítems que muestra la rúbrica, la que analizaron con anterioridad.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Desde la mirada que tiene nuestra carrera, queremos abarcar a los estudiantes desde un concepto integral, entendiendo que no tan solo un movimiento nos lleva a la contracción muscular, sino que una disfunción de esto repercutirá en el desempeño ocupacional de las personas, haciendo hincapié en las áreas de la ocupación como son las actividades de la vida diaria básica e instrumentales, trabajo, educación, descanso y sueño, etc.



T0 Inclusive

Jefe Proyecto: Leda Barrientos Martínez

Escuela: Administración y Negocios carrera: TNS Administración de empresas Sede: Rancagua

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

El proyecto consistió en un canal de YouTube donde se abordaron temas de interés en torno a 4 áreas: Derecho Laboral con énfasis en Derechos Humanos e inclusión laboral; Gestión con énfasis en Gestión de Personas y Comportamiento Organizacional; Comunicación Efectiva con énfasis en Liderazgo y trabajo en equipo; Adulto Mayor.

El canal fue un medio de intercambio abierto, por lo tanto, va asociado a la posibilidad de compartir información con personas de diversas características e incluso, diversos países; favoreciendo el sentido de pertenencia y, de forma conjunta generando identidad con respecto a grupos de interés que se asocian a temas específicos, validando de esta forma la pertinencia e importancia de temas propios de áreas de formación dentro del entorno social.

➤ Objetivos General

Facilitar la comprensión de temas técnicos propios de formación académica, mediante interacción a través de YouTube para favorecer su aplicación en el campo académico y laboral.



Objetivos Específicos

- Facilitar la asimilación de conceptos técnicos para lograr un aprendizaje efectivo mediante el canal YouTube.
- Generar sentido de comunidad mediante la interacción en una plataforma abierta para el fortalecimiento de la habilidad de voluntad de aprendizaje permanente.
- Promover el uso de una instancia fuera de lo académico para intercambio de ideas y dudas mediante nexos con estudiantes y futuros titulados.

Descripción de la Situación

La problemática se evidenció en la dificultad de los estudiantes de cuarto semestre para comprender lenguaje técnico. El trabajo mediante plataforma virtual hace que los tiempos de clases cobren un significado distinto (por ejemplo, lo que de forma presencial se puede explicar de manera grupal, ahora queda supeditado a elementos como conectividad, calidad de la señal de los estudiantes, nivel de concentración-entendiendo que dada la contingencia sanitaria el contexto educativo muchas veces contiene elementos distractores como responsabilidades familiares, TV, riesgo de enfermedad, etc.). Si bien, ello no es de responsabilidad del docente, si lo es la efectividad de la enseñanza.

Si bien, las clases virtuales son grabadas, ello no asegura aprendizaje efectivo, pues muchas veces hay carencias en habilidades de lecto escritura o, de comunicación verbal que generan un quiebre entre lo que el docente dice y lo que el estudiante entiende. Dada la descripción anterior, se identificaron temas asociados a competencias y habilidades propias del área de formación (incluidas en el programa) así como, las que como profesional del área evidencio como indispensables para la futura inserción laboral. Luego de la apertura del canal, se observaron dos grandes efectos, el primero ver el material en lenguaje simple y en segundo, de tipo relacional pues, los estudiantes identifican el material como un esfuerzo y compromiso adicional hacia empatizar con las dificultades manifestadas. El que los estudiantes lo vean como un recurso que les ayuda a aprender "más rápido" (sin perder calidad, entendiendo que el contenido técnico se aborda en clases) es evidentemente un gran valor agregado.



➤ Implementación del Proyecto

Se implementó el canal como medida complementaria al material de clases. Se acopló al foro de Moodle como medio de reflexión sobre los temas en cuestión o, como alternativa durante el semestre o tras el egreso para plantear temas y debatir sobre ellos en los comentarios del canal.

En lo que respecta al alcance, ello se resume en:

- Generación de sentido de “comunidad” frente a socializar el conocimiento, a través de la revisión del material, así como mediante comentarios, preguntas y sugerencias en el mismo canal o en el foro de Moodle.
- Nexo “a temporal”, durante la clase se presentó la actividad como una instancia de aprendizaje, pero también como una posibilidad para plantear temas que se convertirán en cápsulas de ser pertinente aún cuando estén egresados y ejerciendo, ello dado el tenor de comunidad.
- Inclusividad, el canal se caracteriza por poseer un texto escrito de forma paralela audio del mismo contenido, ello con el objetivo de ser de utilidad para personas con algún grado de necesidad visual o hipoacusia.
- Dado que el canal constituye una instancia pública y, que responde a una inquietud profesional y personal, forma parte de mi carta de presentación con mis clientes (empresas con las cuales interactúo), por lo tanto, el alcance proyectado es que con el transcurso del tiempo y contenido, los estudiantes tengan un lugar para interactuar no solo entre estudiantes, sino también entren en contacto con mis clientes y, por qué no, personas de fuera del país, logrando un alcance global.

➤ Evaluación del Proyecto

De acuerdo a los indicadores generados, el logro fue de 100% desde la perspectiva de la cobertura, calidad, eficacia y cantidad, ello se evidenció en los comentarios del foro de clases en Moodle.

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Como alternativa metodológica, utilizar un canal constituye una ventana para facilitar el aprendizaje de forma permanente, trascendiendo el tiempo, pues el contenido de este semestre o los temas tratados (que no sean de exclusiva relación con el Programa) podrán ser revisados por generaciones tanto de años posteriores como, de este año, inclusive de otras carreras o sedes, logrando con ello un sentido de transversalidad de gran utilidad.



Una Plataforma que Define tú Estilo

Jefe Proyecto: Valeria Villarroel Fuentes

Escuela de Humanidades, Carrera: Psicopedagogía, Sede: Rancagua
Ámbito de postulación: Elaboración Recurso para el Aprendizaje

Presentación Proyecto

Frente a la situación de pandemia que nos encontramos viviendo hoy, como docente en el proceso de educación me he visto en la labor de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como instrumentos fundamentales para la enseñanza; así las TIC se han convertido en un buen aliado para favorecer el desarrollo de dimensiones y competencias de nuestros estudiantes. Este proyecto consistió en el diseño, desarrollo e implementación de una página web, relacionada con la unidad "Tendencias Actuales de la Psicología Educacional", enfocada en abordar las temáticas de Aprendizaje, Procesos de Aprendizaje y Estilos de Aprendizaje, de la asignatura Psicología Educacional. Uno de los objetivos a trabajar dentro de la unidad era que las estudiantes de psicopedagogía pudieran conocer los diversos cuestionarios para medir los estilos de aprendizajes, aplicarlos, tabularlos y en base a esto elaborar propuestas metodológicas considerando la tendencia de los estilos predominantes en los estudiantes de diversos establecimientos educacionales.



Objetivos Generales

Adquirir procesos de aprendizajes en áreas cognitivas, instrumental y socio afectiva con los factores que intervienen en su desarrollo, promoviendo la inclusión y la atención a la diversidad, a través de la elaboración de una página WEB.

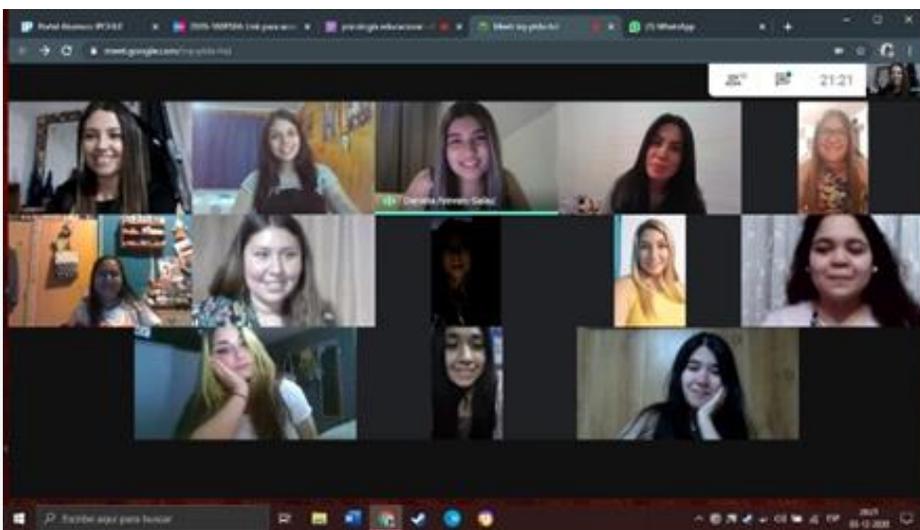


Objetivos Específicos

- Seleccionar los recursos bibliográficos que conformarán la página web.
- Publicar la página web para que las estudiantes puedan difundir y de esta manera generar interacción con estudiantes de diversos establecimientos educacionales de la región.
- Sistematizar la información recabada mediante los resultados de cuestionario para medir estilos de aprendizaje.

Descripción de la Situación

El proyecto propuso el desarrollo, diseño e implementación de una página web que sirviera de apoyo, para abordar los contenidos de aprendizaje y estilos de aprendizajes. La iniciativa surgió básicamente al percibir la situación de Pandemia, limitando la interacción presencial de las estudiantes de Psicopedagogía con estudiantes de diversos establecimientos educacionales de la región, con la finalidad de poder aplicar estos cuestionarios para medir los estilos de aprendizajes, tabular y conocer la tendencias para desarrollar estrategias metodológicas acordes a sus resultados y de esta forma entregar orientaciones en los diversos establecimientos educacionales que realizan sus prácticas durante este periodo. Todo esto enfocado desde el rol de psicopedagogo como agente significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus dificultades generales y específicas. La implementación de la página web facilitó que a través de la virtualidad las estudiantes de psicopedagogía pudieran interactuar con estudiantes de diversos establecimientos educacionales.



➤ Implementación del Proyecto

El proyecto consistió en el diseño, desarrollo e implementación de una página web, relacionada con la unidad "Tendencias Actuales de la Psicología Educacional", enfocada en abordar las temáticas de Aprendizaje, Procesos de Aprendizaje y Estilos de Aprendizaje de la asignatura Psicología Educacional. Uno de los objetivos a trabajar dentro de la unidad es que las estudiantes de psicopedagogía puedan conocer los diversos cuestionarios para medir los estilos de aprendizajes, aplicarlos, tabularlos y en base a esto elaborar propuestas metodológicas considerando la tendencia de los estilos predominantes en los estudiantes de diversos establecimientos educacionales.

Este proyecto permitió observar los resultados de aprendizajes asociados al área disciplinar donde las estudiantes relacionan los procesos de aprendizaje en áreas cognitiva, instrumental y socio afectiva con los factores que intervienen en su desarrollo, promoviendo la inclusión y la atención a la diversidad. Los aprendizajes asociados a la asignatura facilitaron que las estudiantes de psicopedagogía analizarán la relevancia de los aportes de la psicología en la comprensión del aprendizaje, como un proceso psicológico, con un eje cultural y social en el contexto educativo, demostrando credibilidad en su área de estudio. Además de generar confianza en relación de los propios conocimientos técnicos en su área de estudios.



➤ Evaluación del Proyecto

Los resultados del proyecto fueron muy favorables. Según las encuestadas realizadas por las estudiantes, el 70% menciona haber participado activamente en las acciones propuestas en el proyecto. El 94% de las estudiantes declara haber relacionado nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores, esto se evidencia al momento de recopilar la información para la elaboración de la página WEB, ya que parte del contenido visto al inicio del semestre en la asignatura, fue un factor clave. El 76% de las estudiantes dice haberse sentido motivado por aprender, mientras que el 82% indica que la participación activa en este tipo de actividades es importante para su futuro desempeño laboral.

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Este proyecto es replicable con estudiantes de Técnico Educación Párvulo y Técnico Educación Diferencial, puesto que estos contenidos son abordados en estas carreras. De esta forma es una herramienta para los estudiantes en desarrollar habilidades y serán capaces de posicionarse como profesionales especialistas orientando a los diversos establecimientos educacionales en estrategias metodológicas acorde a los estudiantes.

T0 Inclusive

Jefe Proyecto: Macarena Aguirre Acuña

Escuela de Salud, Terapia Ocupacional, Rancagua
Ámbito de postulación: Evaluación de los Aprendizajes

Presentación Proyecto

El proyecto apuntó a innovar en la estrategia para evaluar el proceso de aprendizaje del estudiante, dadas las condiciones y contingencia a nivel internacional y además la necesidad de implementar y generar destrezas en la educación de modalidad virtual. Por lo que utilicé estas metodologías durante la implementación de la planificación didáctica.

El proyecto consistió en que los estudiantes aprendieran de manera lúdica, incorporando dentro de las clases el Diseño Universal del Aprendizaje, es decir, considerando diferentes formas de acceder y procesar el aprendizaje: auditivo, visual, verbal y social referido a la implicancia en las actividades colaborativas que realizaron los estudiantes.

Este proyecto se dividió en tres etapas: la primera fue el diagnóstico del nudo crítico durante el primer semestre y presentación de los contenidos por parte de la docente. La segunda fue la implementación en el uso de TIC en conjunto con metodologías activas, y en tercer lugar presentar y trabajar los contenidos de la 1°, 2° y 3° unidad de manera innovadora, dejando surgir la creatividad y además promoviendo la participación y motivación en el rol de estudiante. Para este proyecto se consideraron evaluaciones formativas y sumativas

Objetivos Generales

Implementar estrategias de evaluación del proceso de aprendizaje, utilizando las TIC que promuevan instancias innovadoras de retroalimentación que sean coherentes con los resultados de aprendizajes y las metodologías utilizadas, potenciando la creatividad, adaptación, conciencia social y compromiso del sello IPCHILE.



Objetivos Específicos

- Implementar el uso de TIC durante la asignatura de Inclusión social, laboral y educativa
- Evaluar los aprendizajes utilizando las TIC (evaluación formativa y sumativa).

Descripción de la Situación

Al comienzo de la asignatura los estudiantes presentaban una baja motivación frente al rol de estudiante en modalidad virtual en comparación a su desempeño como estudiante en años anteriores, lo cual había impactado en el significado personal que atribuían al rol de estudiante y a las tareas/actividades propias en que participa un estudiante como tal.

Después de realizar el análisis de la percepción de los estudiantes en su rol de estudiante virtual se decide implementar el proyecto TO INCLUSIVE. De acuerdo con el Modelo de Ocupación Humana, existen 4 aspectos ocupacionales: la Volición, Habitación, la Capacidad de Desempeño y el ambiente. Las personas necesitan ambientes que faciliten su participación en ocupaciones deseadas para lograr mayor eficacia, eficiencia, y satisfacción durante su participación. Por lo cual, considerando el rol del docente, es esencial facilitar un ambiente de aprendizaje que logre responder a las demandas actuales del proceso de aprendizaje

Posterior a la implementación, se pudo identificar un incremento de la asistencia, de las calificaciones y la participación activa durante de las clases sincrónicas y asincrónicas de modalidad virtual.

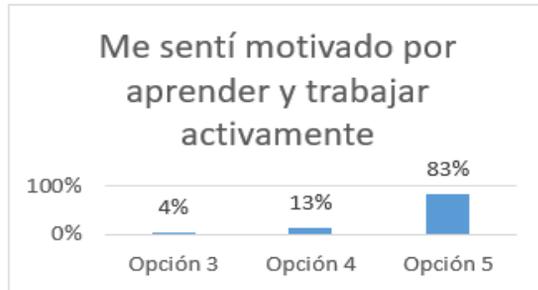


Implementación del Proyecto

- Autoevaluación de los aprendizajes previos "Juego Kahoot". Participación y Retroalimentación durante la clase sincrónica.
- Presentación de los contenidos de parte del docente utilizando GENIALLY y CANVA.
- Elaboración de material (visual) de parte de la docente; presentaciones, mapa mental, infografías, apuntes digitales.
- Implementación de metodologías activas, potenciando el aprendizaje colaborativo, estudio de caso y clase invertida.
- Evaluación formativa 2º Unidad "Juego Kahoot" fomentando la Participación y Retroalimentación durante la clase sincrónica.
- Evaluación Sumativa EPE 1 Presentación contenido de la 1º unidad con video.
- EVA 1 Elaboración de Mapa mental.
- Evaluación formativa "Rosco Inclusivo".

Evaluación del Proyecto

Para las evaluaciones sumativas de la asignatura se utilizaron diferentes instrumentos de evaluación, siendo estos una lista de cotejo, rúbrica de evaluación y escala de apreciación. En relación a la participación activa de los estudiantes, durante la implementación de TO INCLUSIVE un 83% refiere que se sintió motivado por aprender.



Asimismo, los estudiantes reflexionaron en que su participación activa es importante para su futuro desempeño laboral. El proyecto es totalmente replicable. Presencia del sello institucional.

Algunas opiniones de los estudiantes:

“Aprendí a utilizar una serie de programas, lo encuentro sumamente importante, dicho esto porque son conocimientos o habilidades nuevas las cuales podemos poner en práctica durante todas nuestras vidas.”

“Fueron actividades muy lúdicas y participativas”.



Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

En relación a los resultados de aprendizajes referidos en el programa de asignatura, la implementación del proyecto permitió cumplir con lo planteado, utilizando metodologías activas y por sobre todo el uso de las TIC, innovando y generando un ambiente didáctico con los estudiantes. Al mismo tiempo se logró que los estudiantes dieran un vuelco a la baja motivación que presentaban en su rol de estudiante en el primer semestre y que las dimensiones del SELLO IPCHILE mencionadas en el proyecto, pudieran efectivamente practicarse.

Sin duda, este proyecto es una metodología que potencia el aprendizaje significativo en los estudiantes.

PODCAST MINERO

Jefe Proyecto: Darío Saavedra Contreras

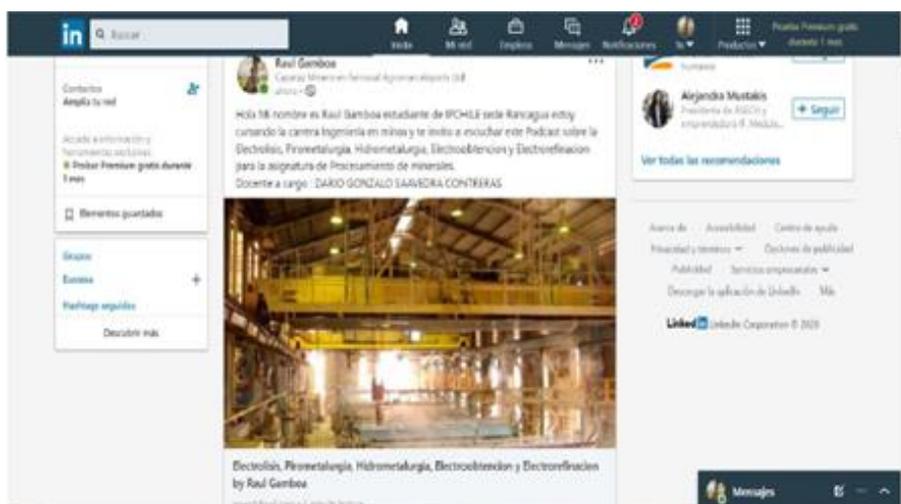
Escuela, carrera, sede: Procesos industriales y recursos naturales, Ingeniería en Minas y Técnico de Nivel Superior en Minería, Rancagua
Ámbito de postulación: Evaluación de resultados de aprendizajes

Presentación Proyecto

Este proyecto consistió en la innovación en la forma de evaluar el aprendizaje adquirido por los estudiantes. Para lograr esto los estudiantes tuvieron que realizar un Podcast de un tema en específico el cual posteriormente tenían que subir a una página de distribución de Podcast, en este caso ocupamos SoundCloud. Con este Podcast en la plataforma ahora podría ser distribuido en LinkedIn para mejorar la marca personal del estudiante y compartir con su red de contacto la información efectuada y de esa forma, dar a conocer las habilidades en las cuales el estudiante se puede desenvolver para que en el futuro pudiera tener una mejor herramienta a la hora de buscar trabajo. De igual manera toda la información del Podcast creado fue subido a la plataforma de Moodle.

Objetivos Generales

Innovar en la forma de cómo conocer los saberes adquiridos por el estudiante y como esto lo vincula con su marca personal



Objetivos Específicos

- Recopilar información de los contenidos del trabajo para la realización del Podcast.
- Diseñar guion de información recolectada para que esta se pueda explicar en el audio de manera ordenada y jerárquica.
- Subir Podcast a SoundCloud y compartir este mediante publicación en LinkedIn para mejorar marca personal.

Descripción de la Situación

Debido al contexto de las clases virtuales en presencialidad y con la finalidad de motivar al estudiante a que este tenga un mayor interés a la hora de hacer una evaluación y estudiar para ésta, es que surge la idea de hacer como método de evaluación de aprendizaje la creación de un Podcast por parte del estudiante. Con la creación de este Podcast se observó un mayor interés por parte del estudiante, mayor participación en clase y mayor número de consultas. También se pudieron obtener muy buenas calificaciones por parte de los estudiantes, aumentando la nota promedio respecto a años anteriores en los cuales he impartido estas asignaturas, en las cuales se obtenían más bajas calificaciones las cuales eran evaluaciones de informes o selección múltiple.



Implementación del Proyecto

El docente entrega una guía de lineamiento de información sobre cómo se va a evaluar la actividad. El estudiante busca información y clasifica para identificar la más importante y trascendental de ésta.

Con esta información el estudiante crea un guion de la información resumida, organizada y jerarquizada, para así poder hacer una grabación adecuada y cumpliendo con los lineamientos pedidos. Posteriormente el estudiante debe tener una cuenta en SoundCloud, ya que en esta plataforma sirve como "home" para poder almacenar pistas de audios y de igual forma crea un enlace de acceso directo, para poder compartir en redes sociales o en cualquier otra plataforma, pudiendo todas las personas que tengan acceso a este link escuchar esta pista de audio. El estudiante debe crear una cuenta de LinkedIn para poder compartir el link del podcast creado, para así dar a conocer a su red de contactos las habilidades y conocimientos que él ha adquirido y de esta manera mejorar su marca personal y vincularse con el medio laboral. Con esto se obtuvieron los resultados de aprendizaje que el instituto quiere que todos los estudiantes logren.

➤ Evaluación del Proyecto

En este caso los estudiantes son los principales partícipes en la elaboración de un producto de audio y de lograr una marca personal. Realizando esta forma de evaluación los estudiantes lograron fortalecer y desarrollar competencias de investigación, trabajo en equipo, organización, pensamiento crítico, uso de herramientas auditivas y comunicación de la información.

Este trabajo fue calificado con una escala de apreciación teniendo en cuenta criterios como contenido, edición, comunicación, respondiendo a objetivos, jerarquía y reflexiones finales.

La encuesta realizada a los estudiantes dio cuenta del grado de motivación en la realización de este Podcast, ya que este trabajo fue distinto y nunca antes lo habían realizado, por lo tanto, les planteaba un reto y los motivaba a aprender a cómo dar a conocer sus conocimientos adquiridos en esta nueva forma de evaluar.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Este proyecto apuntó a la innovación en el método de evaluación de los saberes de los estudiantes y poder observar el desempeño de ellos frente de nuevos desafíos. Además, el rol que juega el poder potenciar la marca personal desde la educación temprana del estudiante cuando va adquiriendo los conocimientos. Se hace importante poder innovar en los métodos de evaluación y con ellos ir manteniendo motivado a los estudiantes.

Como forma de evaluación se podría además gestionar un canal de Podcast para que los estudiantes puedan ir colocando su aporte de información en un solo lugar y que este pueda ser distribuido para toda la comunidad.

A photograph of a modern building facade with large glass windows. The windows reflect the surrounding urban environment, including residential buildings and a telecommunications tower. The image has a blue tint and a semi-transparent white grid overlay. The text 'Sede Temuco' is prominently displayed in the lower half of the image.

Sede Temuco

Proyectos FOCOS - Segundo Semestre 2020

APRENDO con TED

Jefe Proyecto: Jesenia Marinao Huenqueo

Escuela de humanidades, carrera TNS en Educación Diferencial e Inclusión, sede Temuco
Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje

Presentación Proyecto

El proyecto consistió en la elaboración de recursos de aprendizaje para apoyar las clases virtuales en tiempos de pandemia. Los dos recursos planteados en este proyecto, fueron elaborados a partir de una metodología activa “análisis de casos” basados en el contexto real, donde los estudiantes en su rol de TNS en educación diferencial e inclusión debían dar respuesta para apoyar la labor docente y el aprendizaje de todos los estudiantes.

De acuerdo a lo anterior, los recursos de aprendizaje fueron en primer lugar videos (cápsulas educativas) donde los estudiantes seleccionaron una analogía matemática, desafío matemático o ejercicio de gimnasia cerebral para activar y motivar a los estudiantes. Y en segundo lugar recursos interactivos diseñados en la página Liveworksheets que incluyeron actividades para las primeras nociones pre-numéricas, números y sistemas de numeración para afianzar contenidos previamente abordados.

Objetivos Generales

Diseñar recursos digitales de aprendizaje a través del uso de las tics para apoyar las clases virtuales en tiempos de pandemia.



Objetivos Específicos

- Elaborar un video “capsula educativa” que incluya una breve actividad analogía, desafío matemático o ejercicio de gimnasia cerebral.
- Elaborar un recurso interactivo que incluya una breve actividad para las primeras nociones pre-numéricas, números y sistemas de numeración.

Descripción de la Situación

ANTES

Durante la primera semana de clases de la asignatura Taller de material didáctico para las Matemáticas, los estudiantes del curso señalaron que las matemáticas no eran de su agrado, pensaban que sería difícil trabajar en la asignatura. Además, como consecuencia de la pandemia, muchos estudiantes no contarían con recursos suficientes para comprar los materiales que le permitiesen diseñar un material didáctico.

DESPUÉS

El resultado fue muy positivo, fue de su total agrado diseñar recursos con los que ellos se empoderaran de su rol, los acercara al contenido de manera distinta y donde ellos fueron los protagonistas de su aprendizaje. Por lo tanto, hoy cuentan con herramientas digitales, que les permitirán enfrentarse al contexto laboral de mejor manera, ya que poseen habilidades para diseñar cápsulas educativas, editarlas incluyendo imágenes, sonido y recursos interactivos con actividades de completación, arrastre, asociación, entre otras.

$3 \text{ sticks} = 15$
 $1 \text{ book} + 2 \text{ sticks} = 30$
 $1 \text{ child} + 1 \text{ book} = 50$
 $2 \text{ children} = ?$

$1 \text{ stick} = 5$
 $1 \text{ book} = 20$
 $1 \text{ child} = 30$

$(20 + 30 + 5) + (30 + 5) = 90$

WCHILE **JUGUEMOS A CONTAR**

REFLEXIONA CUENTA LAS UNIDADES Y LAS DECENAS Y ESCRIBE EL NÚMERO QUE CORRESPONDE.

EMPLO:

UNIDADES	DECENAS	UNIDADES	DECENAS	=	22
2	2	2	2		

➤ Implementación del Proyecto

La asignatura de taller de material didáctico para las matemáticas, plantea en sus resultados de aprendizaje la utilización de herramientas basadas en el uso de las TIC y la confección de material, considerando las Necesidades Educativas Especiales (NEE) desde el uso de éstas.

Esta iniciativa innovadora se realizó para dar respuesta a las necesidades particulares del curso y abordar los resultados de aprendizaje establecidos en el programa de la asignatura, centrándose principalmente en que los estudiantes conozcan, comprendan y sepan poner en práctica al final de las dos primeras unidades de la asignatura, recursos digitales para apoyar las clases virtuales en contexto de pandemia.

Los recursos digitales diseñados por los estudiantes fueron videos (cápsula educativa) que incluyeron una breve actividad analogía matemática, desafío matemático o ejercicio de gimnasia cerebral; y recursos interactivos que incluyeron una breve actividad para las primeras nociones pre-numéricas, números y sistemas de numeración.

➤ Evaluación del Proyecto

El proyecto abordó un nudo crítico significativo de la asignatura, se cumplió con los objetivos e indicadores planteados, alcanzando como resultado recursos digitales que cumplieron con las expectativas, los tiempos y fechas definidas previamente. En segundo lugar, se plantearon actividades coherentes a la metodología activa “análisis de casos”, esto permitió la participación activa de los estudiantes, siendo protagonistas de la construcción de su aprendizaje.

Mediante la encuesta realizada a los estudiantes, se puede visualizar que durante el desarrollo de las clases y del proyecto, experimentaron sentirse participes de manera activa y que este punto es importante para su futuro desempeño laboral, así mismo están de acuerdo con que se encontraban motivados por aprender y que las actividades desarrolladas les permitieron aplicar conocimientos asociados a la asignatura. Por último, también manifestaron que fue una instancia para generar opiniones y/o comentarios sobre los temas trabajados y para relacionar los nuevos conocimientos con aprendizajes y saberes anteriores.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Se puede concluir que el proyecto generado cumple con los lineamientos del Proyecto Educativo Institucional de IPCHILE, puesto que, el proceso de enseñanza aprendizaje se centra en el estudiante, siendo constructor de su propio aprendizaje. A modo de sugerencia, ambos recursos pueden ser abordados en cualquier asignatura y contemplar variados contenidos y/o temáticas. Lo importante es trabajarlos a través de metodologías activas que contribuyan a la participación del estudiante, la contextualización y la posterior aplicación a situaciones de la carrera.

VOCABUTNSE

Información recopilada por un(a) profesional de la salud, mediante preguntas específicas, formuladas al propio paciente o a personas relacionadas. También se denomina heteroanamnesis.

Jefe Proyecto: Carolina Valderrama Retamal

Escuela de salud, TNS en Enfermería, sede Temuco

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

Para el profesional de la salud es imprescindible el manejo del vocabulario técnico, ya que facilita el reconocimiento de hallazgos clínicos y la comunicación entre pares. Potenciar el manejo de éste desde el primer año académico, de forma amigable y cercana para los estudiantes, los motiva a aprender de forma diferente, significativa y entretenida. Es por ello que para este proyecto se creó un Instagram, donde se publicaron fotografías de conceptos relacionados con dos de las unidades correspondientes a asignatura **Fisiología y fisiopatología**. Cada estudiante, tuvo que cumplir con una serie de requisitos para lograr publicar su fotografía conceptual, la cual fue aprobada por la docente a cargo de la asignatura y del proyecto, entregando una retroalimentación individual y grupal, dando la opción a cada uno de mejorar y lograr publicar.

➤ Objetivos Generales

Incentivar el uso y manejo del vocabulario técnico en salud en los estudiantes de TNS en Enfermería, asociado a aspectos fisiológicos y fisiopatológicos de la unidad 2 de la asignatura fisiología y fisiopatología.

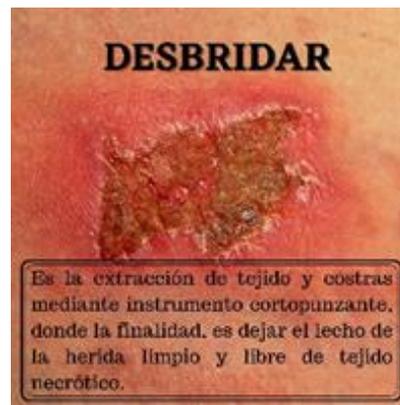


Objetivos Específicos

- Identificar aspectos fisiológicos del funcionamiento del cuerpo humano asociados a la unidad 2: Fisiología de los componentes del movimiento y del sistema tegumentario.
- Relacionar alteraciones del funcionamiento del cuerpo humano asociados a la unidad 2: Fisiopatología los componentes del movimiento y del sistema tegumentario.

Descripción de la Situación

Los estudiantes de TNS en Enfermería de IPCHILE, sede Temuco, han demostrado un escaso manejo del vocabulario técnico en salud a la hora de presentarse a su práctica profesional, a pesar de que se trabajaron los conceptos en el transcurso de la carrera cumpliendo con los programas de asignatura correspondientes a cada nivel. Se tomó la decisión de innovar en la forma de enseñanza - aprendizaje, modificando el uso de una red social Instagram en beneficio de los estudiantes. Crear fotografías con conceptos y definiciones asociados a componentes del movimiento humano y tegumentario de la asignatura Fisiología y fisiopatología que, de forma visual, permitieran incorporarlos. Luego de comenzar a publicar, los estudiantes comenzaron a participar activamente en clases utilizando vocabulario técnico.



Implementación del Proyecto

Esta iniciativa innovadora buscó la forma de adaptar el uso de una red social (Instagram), con fines educativos, de fácil reconocimiento y que valoren como recurso de estudio. Además, ésta es de acceso rápido y está a mano para que los estudiantes puedan reforzar su aprendizaje en el transcurso de la asignatura y de la carrera. Esta metodología facilitó la comprensión de los conceptos asociados a la fisiología y fisiopatología de los componentes del movimiento y tegumentario principalmente, con la proyección de seguir incorporando conceptos que se estudiarán en las unidades siguientes y compartir el trabajo realizado con los estudiantes de segundo año, quienes cursan o cursarán su práctica profesional, egresados y docentes que puedan contribuir con el seguimiento de esta iniciativa.

¿Por qué Instagram? Es una red social de fácil acceso y permite la carga de fotografías que, y para esta ocasión, sirvió para publicar definiciones de hallazgos clínicos y procesos fisiológicos que facilitarían el aprendizaje de los estudiantes, no solo utilizando el concepto y descripción, sino que una imagen asociada éste, lo que brindó un estímulo emocional y cognitivo, provocando en el estudiante una experiencia significativa de aprendizaje, además de motivarlo a la creación y publicación de nuevos conceptos.

➤ Evaluación del Proyecto

Se consideraron las siguientes evaluaciones para evaluar el proyecto: EVA1 y EPE2, considerando la EVA1 como parte de la preparación de la EPE2.

EVA1: Creación de los conceptos mediante fotografía con imagen y definición.

EPE2: Evaluación que incorpora la unidad 2 completa. Se realizó mediante formulario Google, estableciendo actividades de los ítems 2 y 3 de la EPE en presencial. La EVA1 preparó y reforzó el estudio de los estudiantes para resolver casos clínicos presentes en la EPE2.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Al implementar este proyecto y observar la motivación que los estudiantes demostraron en responder a la creación de los conceptos técnicos, sería ideal que se pudiera realizar en todas las carreras.

Los estudiantes, a través de la creación de las imágenes conceptuales, además de aprender de forma significativa, desarrollaron otras habilidades, aprendieron de forma entretenida y pudieron observar su trabajo y el de sus compañeros. Finalmente, trabajaron de forma individual en pro de un trabajo que será colectivo, ya que todos los conceptos estarán en un mismo lugar, pudiendo acceder de forma rápida y cuantas veces lo necesiten.

DISEÑA TU CÓMIC EN CONTABILIDAD

Jefe Proyecto: Pamela Risco Ríos

Escuela: Proceso industriales y recursos naturales, carrera Ingeniería en Prevención de riesgos, sede Temuco

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

➤ Presentación Proyecto

El proyecto consistió en la elaboración de un recurso de aprendizaje, donde los estudiantes debieron diseñar un cómic cuyo contenido fue de su elección, de preferencia relacionada a la unidad de estudio. Para esto diseñaron su avatar o personaje personalizado, construyeron un guion coherente al tema solicitado, siguiendo un orden lógico en su narración en los diferentes episodios. Luego de haber redactado su guion, se dio paso a la creación de su cómic en la aplicación Pixton. Además de esto, se exigió un trabajo de edición de su historia, incorporación de personajes, elección de escenarios, incorporación de objetos y aplicación de contenidos. Para lo que previamente se creó una sala de clases de historieta, donde cada estudiante tenía su usuario y su avatar o personaje. En este espacio, el docente pudo evidenciar en tiempo real la participación e ingreso de cada estudiante. Junto con esto, se elaboró un tutorial sobre herramientas digitales para su uso. Finalmente, en clases se revisó cada creación final y se realizó la retroalimentación con una toma de foto grupal de toda la clase en historieta

➤ Objetivos Generales

Comprender los principales conceptos de la información contable que tiene incidencia en la toma de decisiones, logrando contextualizar lo que ocurre en su entorno a través de narración en un cómic, aplicado al área de estudio.



Objetivos Específicos

- Redactar contenidos vistos en clases a través de una historieta propia de ellos.
- Aplicar la contabilidad a situaciones cotidianas que ocurren en su entorno.
- Demostrar coherencia entre los diferentes episodios y la narración.

Descripción de la Situación

Las clases previas a la implementación del proyecto fueron planificadas para revisar los contenidos de la unidad temática; función, estructura aplicación y ejemplos cotidianos, así como también realizar a una breve actividad consistente en preguntas abiertas y dirigidas. De esta forma se diagnosticó a los estudiantes y se evidenció la poca participación y falta de interés en la asignatura, además de expectativas muy bajas de parte de los ellos por su propio desempeño. Sin embargo, tenían la capacidad para aplicar sus conocimientos dentro de una evaluación con mayor exigencia.

Luego de la implementación del proyecto, los estudiantes demostraron empoderamiento en su rol dentro de la clase, durante el desarrollo de la asignatura aumentó significativo la participación, planteamiento de preguntas, observaciones y evaluación respecto de su propio material y el de sus compañeros, incrementando los niveles de autoconfianza en cuanto a conocimientos técnicos de la asignatura, valoración por su trabajo y el de sus compañeros.

El impacto que este proyecto que tuvo en los estudiantes una vez finalizada su aplicación fue el desarrollo de habilidades en el uso de las TIC y TEP (tecnologías para el empoderamiento y la participación), fortaleciendo de esta forma el sello institucional en cuanto al desarrollo de confianza, capacidad de adaptación y compromiso.



Implementación del Proyecto

- 1.- Ingresar a la aplicación a través de un enlace generado previamente dado por el docente, se creó la sala de clases y para cada estudiante su usuario.
- 2.- Se instruyó a los estudiantes crear un guion previamente en forma privada en sus casas o trabajo, que sería utilizado en su narración o texto de los cómics. El cual posteriormente sociabilizaron con el docente para recibir sugerencias.
- 3.- Los estudiantes debieron ingresar a la aplicación a través del enlace compartido, para crear sus cómics. El docente pudo realizar comentarios o sugerencias en la aplicación a cada estudiante sobre posibles mejoras de su cómic.
- 5.- Se instruyó a los estudiantes que una vez finalizado sus cómics debían descargarlo y/o compartir y subirlo a la plataforma educativa.
- 6.- Se revisó en clase virtual sus cómics para la evaluación sumativa por parte del docente junto a la rúbrica respectiva.

➤ Evaluación del Proyecto

Los resultados de esta evaluación fueron buenas, ya que la media de las notas de esta EVA2 fue de 6,41, muy por encima del 4,77 obtenido en la EVA2 del primer semestre de Contabilidad en Prevención de Riesgos en el año 2019. Dicha evaluación incluyó los mismos contenidos, pero la modalidad fue distinta, ya que en ese entonces se aplicó una EVA escrita.

Como parte de este proceso, se aplicó la encuesta de FOCOS dentro del periodo de la clase siguiente a la entrega de calificaciones. De los indicadores considerados en la encuesta la opción "Si opinó y/o comenté acerca de los temas trabajados" 40% marco estar de acuerdo y "Si participó activamente en las acciones propuestas durante el proyecto" el 20% indicó estar de acuerdo, el resto de los indicadores el 100 % señaló estar muy de acuerdo. El resultado de esta encuesta evidencia lo muy conformes que estaban, ya que manifestaron estar de acuerdo con cada situación expuesta en el instrumento.



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

La efectividad de los medios digitales para la enseñanza, además de traer consigo un alza en las calificaciones, evidenció una mayor motivación y aprendizaje de los contenidos tratados. Gracias a estos indicadores, se puede apreciar el impacto positivo de la realización de este tipo en actividades. Junto con ello, permitió aprender sobre el uso de nuevas aplicaciones digitales que están a disposición de cualquier estudiante y docente.

Por último, en la mayoría de los programas de las carreras de IPCHILE está la asignatura de contabilidad, incluso otras asignaturas de igual complejidad. Solo hay que adaptarla a la carrera o asignatura para ser aplicado, de la misma manera en clases online o incluso en presencialidad.

REHABILITACIÓN EN TIEMPOS DE COVID-19

Jefe Proyecto: Verónica Moraga Barra

Escuela de Salud, Carrera de Fonoaudiología, Sede Temuco

Ámbito de postulación: Elaboración de recursos para el aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

La fonoaudiología en tiempos de COVID-19 se ha tornado muy importante en cuanto a la rehabilitación de secuelas producto de la enfermedad. Es así como se hace necesario una guía en cuanto a los ejercicios que los sobrevivientes de COVID-19, que fueron intubados puedan dar continuidad a su recuperación de una manera fácil y segura para todos. Este proyecto tiene como finalidad entregar videos de ejercicios de rehabilitación de los trastornos de la deglución y comunicación que aparecen en el marco del tratamiento de esta enfermedad, ya que dentro del tratamiento se realizan intubaciones, utilización de medicación que altera el nivel de conciencia y en consecuencia, genera debilidad, entre otras, en pacientes críticos, alterándose así la forma de tragar la saliva, alimentos, líquidos y medicamentos. Además, afecta la capacidad de hablar de una manera apropiada debido al daño en cuerdas vocales y en el sistema respiratorio. Es aquí donde la fonoaudiología cobra gran relevancia para rehabilitar dos funciones vitales como lo son el deglutir y comunicarse, por lo que se realizaron videos con técnicas rehabilitadoras que se compartieron con los usuarios que la docente trata en Centros de Salud de Temuco, mediante links de acceso a los videos almacenados en la plataforma YouTube. Esta actividad tuvo carácter voluntario, contando con la participación de 11 estudiantes.

➤ Objetivos Generales

Integrar técnicas rehabilitadoras de trastornos de la deglución y comunicación en sobrevivientes de COVID-19 mediante la creación de material audiovisual con terapias específicas para estos trastornos.

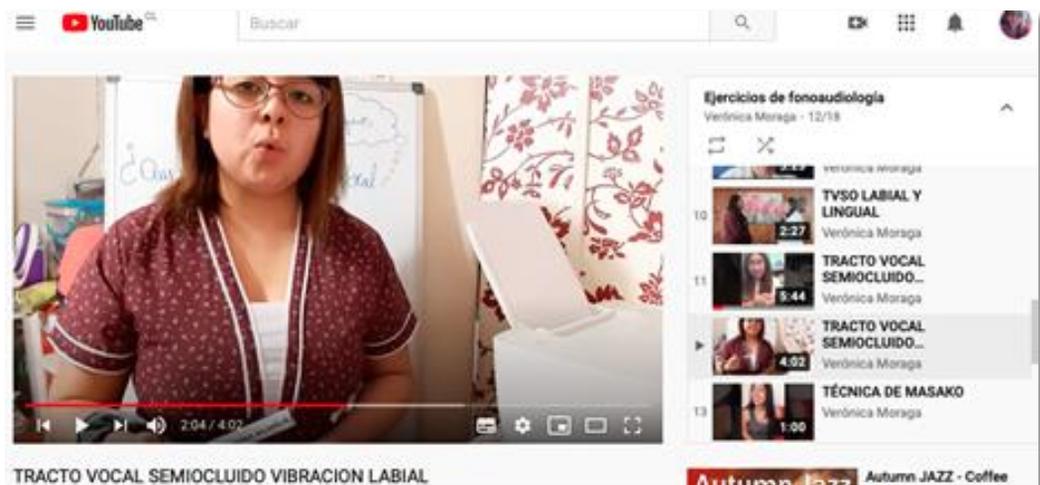


Objetivos Específicos

- Reconocer las técnicas rehabilitadoras de la deglución a utilizar en sobrevivientes de COVID-19.
- Reconocer las técnicas rehabilitadoras de la comunicación a utilizar en sobrevivientes de COVID-19.
- Crear video con las técnicas rehabilitadoras de la deglución a utilizar en sobrevivientes de COVID-19.
- Crear video con las técnicas rehabilitadoras de la comunicación a utilizar en sobrevivientes de COVID-19.

Descripción de la Situación

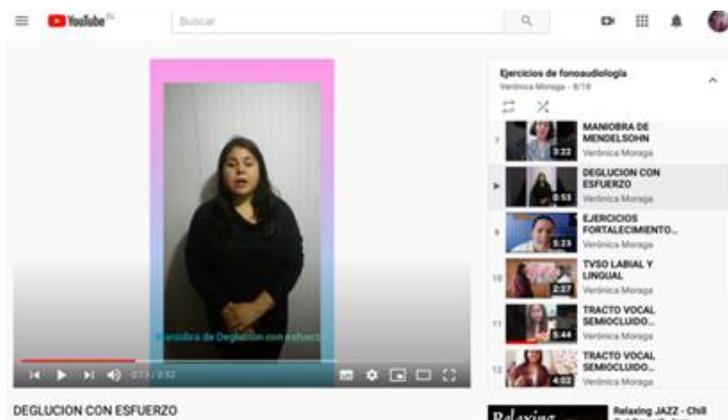
Muchos usuarios de fonoaudiología en centros de salud de la región sobrevivientes al COVID-19 sienten un vacío en su rehabilitación al alta, por lo que se generó este proyecto para entregarles un apoyo extra a su rehabilitación de la deglución y comunicación en casa, además de apoyar el aprendizaje significativo mediante la construcción de este en los estudiantes. Habiendo declarado esto, es necesario destacar que los estudiantes no manejan del todo las técnicas rehabilitadoras, principalmente de deglución, por lo que se hace necesario reforzar de alguna forma el aprendizaje de estas. Esto se vio reflejado en la evaluación diagnóstica al inicio de la unidad, donde mediante una ronda de preguntas sobre planes de tratamiento, los estudiantes explicaron al docente no tener el entrenamiento suficiente como para realizar las técnicas rehabilitadoras necesarias para enfrentar las necesidades evidenciadas en esta pandemia. Luego de la implementación del proyecto, el cual tuvo carácter voluntario, se observa que los 11 estudiantes participantes son capaces de entregar las instrucciones correctamente para realizar las terapias seleccionadas, además en la encuesta realizada se puede extrapolar que efectivamente tuvieron un aprendizaje significativo en relación con la signatura.



► Implementación del Proyecto

La iniciativa se generó para innovar en rehabilitación fonoaudiológica. Tal cual es necesario en estos tiempos, se buscó que los estudiantes sean capaces de generar y explicar técnicas rehabilitadoras que puedan ayudar a la comunidad a continuar su rehabilitación necesaria luego del COVID-19. Sumado a esto, en vista de la pandemia, fue necesario digitalizar estrategias para lograr llegar a los usuarios requirentes de rehabilitación. En base a lo expresado, los estudiantes fueron capaces de elaborar y ejecutar planes de intervención según lo solicitado además en el programa de la asignatura de manera audiovisual que pudiera ser subido a una plataforma virtual y ser compartido a otros estudiantes, para generar motivación en la aplicación de técnicas y a la comunidad.

La innovación pedagógica que aplicó en esta ocasión es la confección de material audiovisual donde los estudiantes en primer lugar, vivenciaron los ejercicios involucrados en el manejo de la deglución y comunicación, y luego plasmaron en un video con fines educativos tanto para los estudiantes como para los usuarios y cuidadores. Este video se subió a YouTube con el fin de difundir entre la comunidad las diversas estrategias de rehabilitación para generar un impacto significativo en los mismos estudiantes y en la comunidad, ya que se compartió con los usuarios que trata actualmente la docente en sus lugares de trabajo.

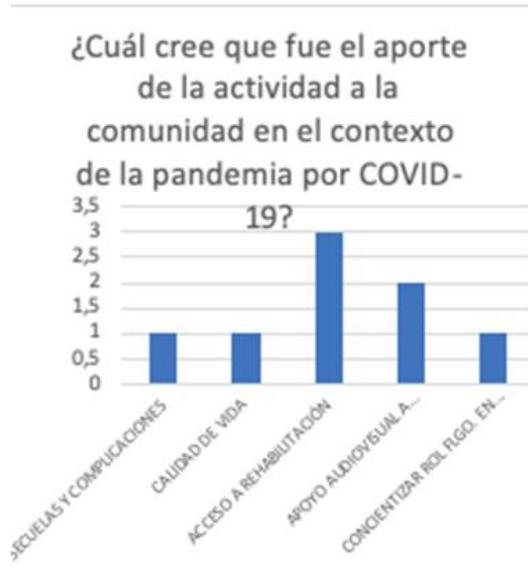


► Evaluación del Proyecto

El proyecto se evaluó mediante check list de procedimientos y encuesta a los estudiantes participantes. Además, se realizó un análisis interno donde se evaluó el aprendizaje generado en los estudiantes.

Las respuestas de los estudiantes a la utilidad de la actividad realizada en el marco de la asignatura de Preclínica Adultos se resumen en un 100% de respuestas positivas a la utilidad de la actividad para el aprendizaje de contenidos en esta asignatura.

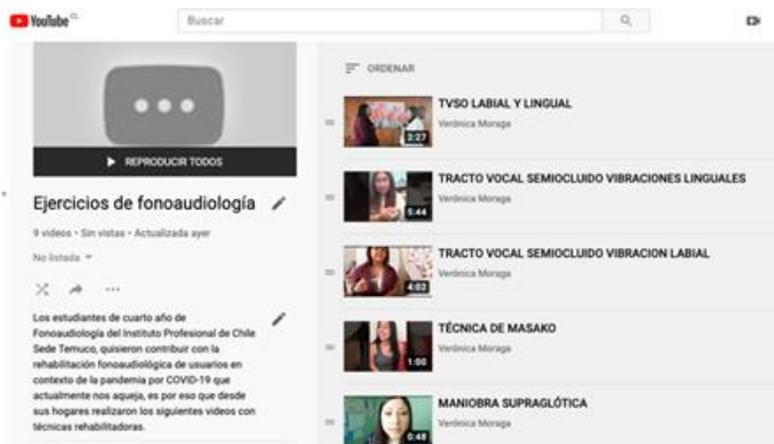
Además, el siguiente gráfico de barras demuestra las opiniones en respuesta breve de los estudiantes ante la interrogante del aporte de la actividad realizada a la comunidad en contexto de la pandemia. Las respuestas incluyeron principalmente la utilidad en cuanto al recurso como mejora en el acceso a la rehabilitación fonoaudiológica post COVID-19 y como apoyo audiovisual a la terapia fonoaudiológica en pacientes extubados con disfagia y trastornos de la comunicación



➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Luego del análisis interno de las encuestas y de lo conversado con los estudiantes, es posible extrapolar un mayor conocimiento de las estrategias rehabilitadoras de la deglución principalmente y comunicación, además de mayor seguridad por su parte para pararse frente a un usuario y dirigir su rehabilitación. Todo esto considerando la base de los mismos estudiantes observada en el diagnóstico inicial de la asignatura y en relación con los estudiantes de años anteriores, exceptuando los estudiantes que realizaron el FOCO "Cómo rehabilitar la deglución y no morir en el intento" realizado el año 2019 con estudiantes de cuarto año, donde el nivel y rendimiento de manejo rehabilitador es similar a la observación del desempeño de los estudiantes en los videos.

Como sugerencia sería bueno contar con un canal de la Carrera de Fonoaudiología IPCHILE Sede Temuco, donde se puedan dejar las listas de reproducción de material para apoyar la rehabilitación de usuarios y estudio de los estudiantes. Además, esto corresponde a una proyección a futuro, junto con agregar más técnicas con estudiantes de años venideros, con el fin de generar una base de datos que se actualice año a año.



DISEÑA TU CÓMIC EN CONTABILIDAD

Jefe Proyecto: Fabián Fuentes Cerna

Escuela de Salud, carrera Kinesiología, sede Temuco
Ámbito de postulación: Evaluación de Resultados de Aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

Este proyecto de evaluación de resultados de aprendizajes fue realizado en la asignatura de **Anatomía**, la cual tiene un componente práctico, este es el aprendizaje del cuerpo humano por medio de maquetas. La evaluación de este aspecto de la asignatura logró ser cumplida gracias a una aplicación que muestra maquetas 3D proyectadas por medio de Blackboard, ya que en el contexto de clases virtuales los estudiantes no tienen acceso a maquetas con las cuales conseguir practicar y así conseguir los conocimientos anatómicos presentados en el programa de la asignatura. Posterior a ello fueron evaluadas en la EVA2 por medio de Google Forms aprovechando su facilidad de proyectar imágenes de dichas maquetas 3D, integrando preguntas sobre éstas. Con ello se logró reducir la brecha que causa emplear este tipo de aprendizaje-evaluación en contexto de clases virtuales.

➤ Objetivos Generales

Implementar herramientas tecnológicas de evaluación y aprendizaje que permitan integrar actividades prácticas relacionando la anatomía humana, logrando así evidenciar dicho conocimiento en las distintas instancias evaluativas.

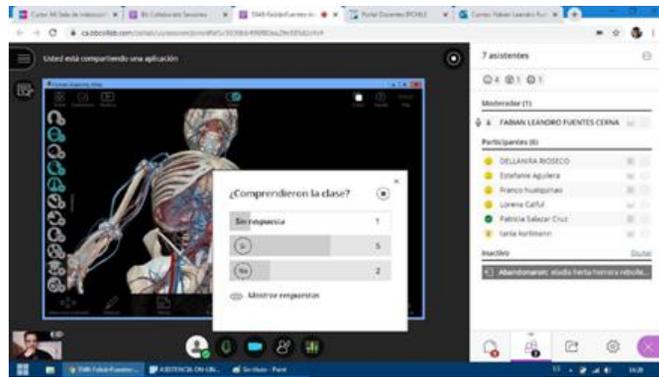


Objetivos Específicos

- Realizar evaluaciones formativas de forma práctica integrando maquetas anatómicas 3D.
- Estimular el aprendizaje significativo por medio de actividades prácticas.
- Aplicar evaluación sumativa que identifique el nivel de logro de aprendizaje obtenido por los estudiantes al usar maquetas 3D.

Descripción de la Situación

En el inicio de este semestre se realizaron las clases prácticas de laboratorio con fotografías de las maquetas del laboratorio presencial de IPCHILE, las cuales impedían indagar las estructuras en todos sus planos. Esto trajo consigo bajas calificaciones en la EVA 1. Al analizar esta situación se incluyó un programa llamado *"Human Anatomy Atlas"* el cual permite trabajar con maquetas digitales 3D del cuerpo humano, permitiendo observar cada estructura del cuerpo humano en todos los planos (frontal, lateral y transverso), lo que permitió que los estudiantes indagaran de mejor forma las estructuras de la unidad, ya que todos tenían acceso al mismo contenido y podían practicar con él.



Implementación del Proyecto

Las evaluaciones formativas realizadas clase a clase generaron un parámetro para guiar la enseñanza ya que se logró verificar el avance esperado según el programa de la asignatura, además existió la posibilidad de realizar una evaluación sumativa con calificación, capaz de constatar el nivel de logro de aprendizaje obtenido por dichos estudiantes, quienes interactuaron con esta herramienta usada en clases expositivas como clases prácticas en virtualidad.

- **Sondeo Moodle:** La plataforma implementada por IPCHILE tiene variedad de actividades a realizar en ella, una de estas es la herramienta de Sondeo la cual se usó en cada clase para identificar la comprensión de la materia.
- **Semáforo por medio de Blackboard:** Es otra herramienta que está integrada en la plataforma que usa IPCHILE para realizar las clases virtuales, identificando estado de aprendizaje con colores rojo, amarillo y verde.
- **Kahoot:** Cuestionarios adaptados a las maquetas 3D para integrar actividades de aprendizaje y evaluación donde en conjunto los estudiantes asociaron la anatomía del cuerpo humano.
- **Google Forms:** La EVA como evaluación sumativa debió ser aplicado por medio de maquetas e identificación de estructuras humanas que sean un símil con la experiencia de reconocer partes del cuerpo humano de una persona real.

➤ Evaluación del Proyecto

Este proyecto fue evaluado principalmente por un análisis al comparar los resultados obtenidos la EVA1 aplicada en el presente semestre en la cual no se integraron las herramientas de evaluación-aprendizaje, en contraste con la EVA2 del presente semestre donde fueron implementadas estas herramientas. Además, se aplicó la encuesta a cada estudiante para evidenciar la apreciación de ellos respecto a este proyecto FOCOS.

Resultado evaluaciones

Anatomía EVA1 2do Semestre año 2020

Media nota EVA1: 4,89

Resultado evaluaciones Anatomía EVA2 2do Semestre año 2020

Media nota EVA2: 6,59

Según estos resultados se puede observar un aumento de 17 décimas al comparar la media del curso en la nota EVA1 de 4,89 en contraste con la media EVA2 de 6,59. Habiendo un aumento porcentual de un 24% en la EVA2 con respecto a la EVA1 aplicadas. Esto demuestra que existe una mejora significativa entre dichas evaluaciones de la asignatura de Anatomía de la carrera de TNS de Masoterapia del año 2020.

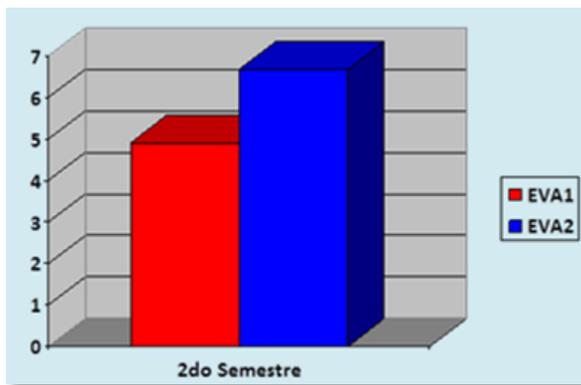


Gráfico comparativo EVA1/EVA2

➤ Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

En conclusión, este proyecto nos permitió distinguir varios factores que influyen en el aprendizaje, desde luego aquellos estudiantes que necesitaban un aprendizaje más pragmático se vieron beneficiado por este programa 3D de anatomía y su uso para las distintas evaluaciones. Tanto evaluaciones formativas usadas para guiar el aprendizaje de los estudiantes y la materia por revisar, como también los resultados en las calificaciones de las evaluaciones sumativas. Es importante considerar que en virtualidad es muy distinto aplicar la anatomía y por ello debemos acercar este aprendizaje a lo más parecido posible con la realidad, pero no solamente aquello, porque es fundamental corroborar los aprendizajes obtenidos por medio de las evaluaciones.



Sede Virtual

Proyectos FOCOS - Segundo Semestre 2020

PROYECTO DE AUDITORÍA a una empresa en marcha en la asignatura de Taller de Auditoría para la carrera de Contador Auditor

Jefe Proyecto: Cecilia Bustamante Ossandón

Escuela de Administración y Negocio, Carrera Contador Auditor, Sede virtual
Ámbito de postulación: Metodología Activa de enseñanza aprendizaje

➤ Presentación Proyecto

Se realizó una auditoria en las áreas declaradas en el Perfil de Egreso tales como Laboral, Contable y Tributario, con una revisión de la aplicación de las normas vigentes, enviando al término de cada módulo las observaciones recabadas de ésta con las sugerencias para que las aplicara el dueño de la empresa que se estaba revisando. Para el término de la asignatura, en el examen, se presentó al Dueño de la empresa el informe final de la auditoría, donde el socio pudo plantear sus dudas y los estudiantes responder con el apoyo de la docente.

Con esto los estudiantes aplicaron todo su conocimiento adquirido en los años de estudios, además que les permitió trabajar con el sello de la institución, con el compromiso de presentar el mejor informe, con la adaptación de realizar la auditoría con los alcances y limitantes que conlleva la virtualidad y la confianza que les permite exponer frente al plenario.

➤ Objetivos Generales

Desarrollar una auditoría a los ámbitos laboral, contable y tributario, revisar y examinar los cumplimientos de las normativas vigentes de una entidad con el fin de establecer su razonabilidad, y de esta manera los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos adquirido de manera práctica.



Presentación de la implementación de la metodología de innovación para la Carrera de Contado Auditor, la asignatura Taller de Auditoría.

Objetivos Específicos

- Desarrollar una auditoría y una revisión de los cumplimientos Laboral, Contable y Tributaria. Estos se evaluarán en cada módulo en las EVAs con las observaciones levantadas y en las EPEs para entregar las sugerencias y recomendaciones de acuerdo a la normativa vigente de cada área.
- Entrega del informe final de auditoría del socio comunitario, en cual se evaluará como el examen final y se realizará de forma sincrónica

Descripción de la Situación

Antes de la implementación, los estudiantes solicitaban la aplicación de los contenidos de las asignaturas, por lo que esta metodología permitió aplicar en la práctica todas las asignaturas que han desarrollado a lo largo de su carrera, además de contribuir al desarrollo integral, así como complementar y fortalecer el proceso formativo de los estudiantes a través de su participación en las actividades y proyectos de auditoría.

Motivó a los estudiantes a asistir y participar activamente en cada clase, mejorando el rendimiento académico, instándolos a investigar y actualizar sus conocimientos para orientar a la empresa, contribuyendo a que se proyecten profesionalmente en las áreas que se van desarrollando en el proceso de la auditoría. . Además, mejoró sus competencias y habilidades, contribuyendo a que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo, crítico y analítico..

Implementación del Proyecto

La implementación se desarrolló con un levantamiento de información laboral, contable y tributaria de un periodo de un emprendedor, donde se realizó una auditoría a los cumplimientos de las normativas vigentes del área laboral, contable y tributaria.

De esta manera, en cada módulo se evaluó los procesos de auditoría que realizan los estudiantes a la información recibida y luego emitieron informe con las observaciones detectadas y las sugerencias del caso.

Con esta metodología los estudiantes han tenido una mayor participación en las clases, en las actividades y las evaluaciones, porque les permitió aplicar todos los conocimientos adquiridos en las asignaturas de formación. De la misma manera ha habido un incremento en los resultados en las evaluaciones y los estudiantes se motivaron a realizar un completo y claro de informe de auditoría.

Evaluación del Proyecto

Se aplicaron las EVAs, EPEs y EFE, desarrollando informes individuales y el informe final el cual fue presentado a los dueños de la PYME, indicando todas las observaciones detectadas y entregando sugerencias y alternativas frente a las observaciones para el cumplimiento con la normativa vigente de cada área, promoviendo un intercambio entre los estudiantes, docente y dueño de la PYME. Esto permitió que los estudiantes valoricen esta experiencia con el fin de un aprendizaje práctico, aplicando las normativas, pudiendo interactuar con sus pares en esta nueva metodología, acercándolos con el mundo laboral y la aplicación de sus conocimientos, y desarrollando confianza y motivación para hablar frente a sus pares, docentes y los Directores presentes. Este acercamiento permitió una retroalimentación mutua entre el docente y los estudiantes, en cuanto a los conocimientos que han adquirido en el proceso de su formación profesional.

Conclusiones, Sugerencias y Proyecciones

Los principales resultados en la aplicación de la metodología, fue el desarrollo de sus competencias y mejoras el proceso de aprendizaje, contribuyendo en las áreas laboral, contable y tributaria declaradas en el perfil de egreso. La innovación es una de las principales fuentes de crecimiento, aplicando diversas estrategias para motivar y lograr asimilar los contenidos con la práctica de cada uno de ellos.