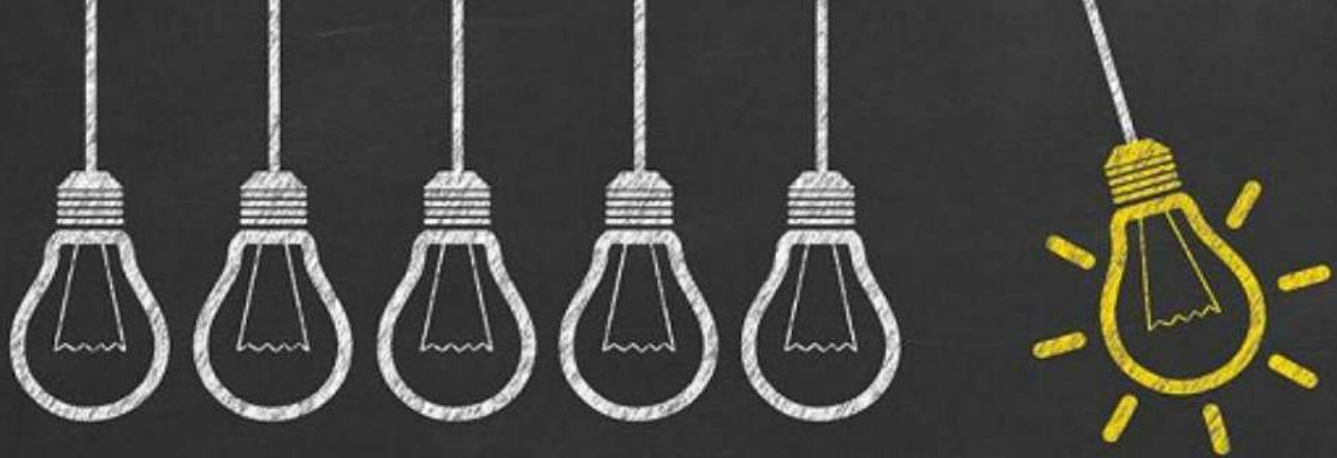


Primer Semestre 2019

Fondos Concursables para Docentes

FOCOS





¿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.



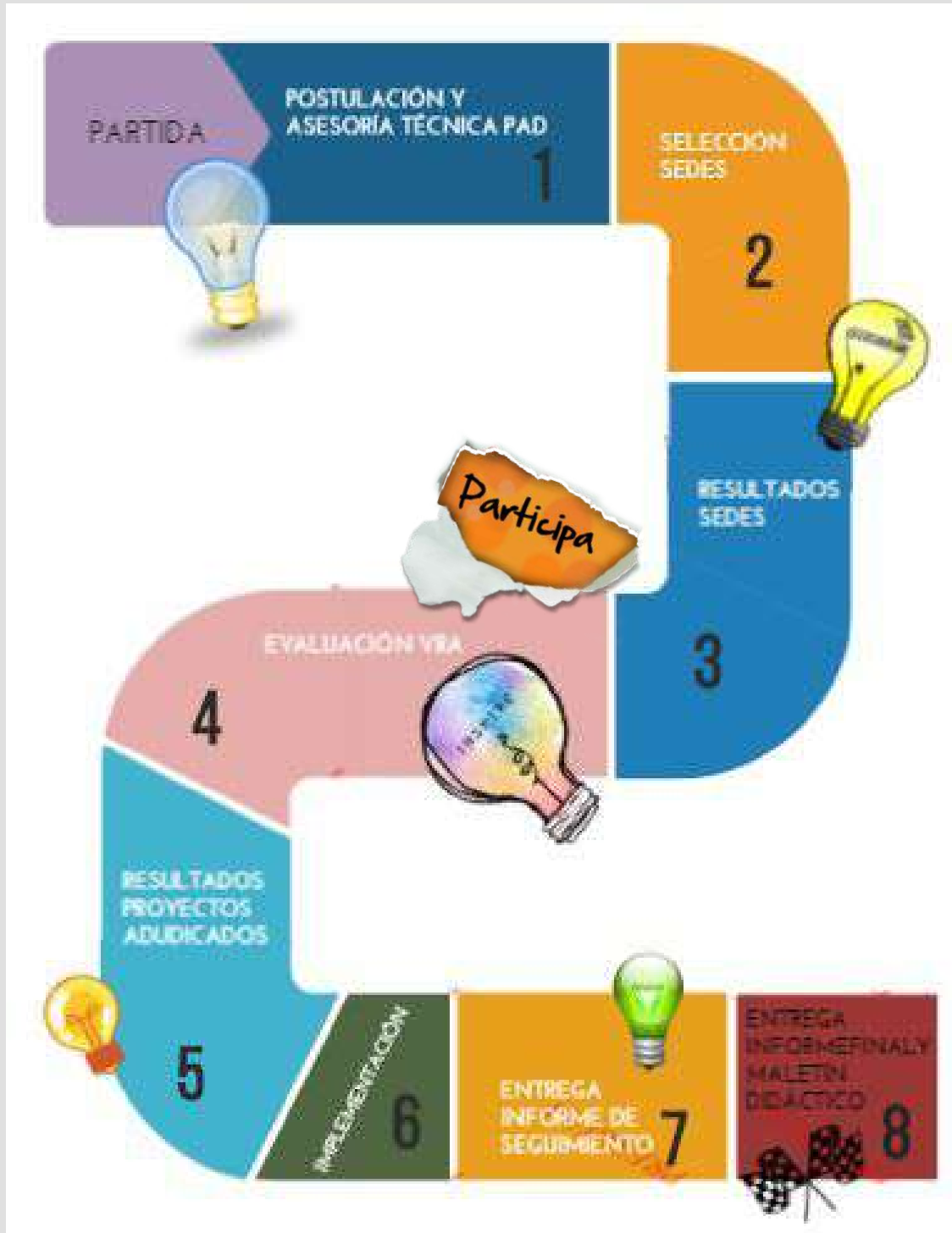
COMITÉ EDITORIAL

El registro de los proyectos FOCOS es una recopilación de experiencias editada por la Dirección General de Docencia (DGD) y el Centro de Innovación Metodológica Para el Aprendizaje (CIMA) de IPCHILE.

Directora editorial: Paola Bravo Álvarez
Edición y diseño: Katherine Verdugo Murúa

Santiago, septiembre de 2019

Ruta de postulación e implementación proyectos FOCOS



ANIMATE!

Proyectos FOCOS adjudicados el primer semestre de 2019 a nivel nacional



SEDE TEMUCO (Páginas 4-11)

Carolina Collao Fuentes / Pausas activas, tomate un descanso, recarga tu energía

Verónica Moraga Barra / Como rehabilitar la deglución y no morir en el intento

Camila Justo Podlech / I+GBL innovative gaming based learning

SEDE LA SERENA (Páginas 12-17)

Carla Vargas Castro / Shark Tank, hacia el fomento de titanes comunicacionales

Jubitza Tello Portilla / Didáctica y evaluación Consiente

SEDE RANCAGUA (Páginas 17-21)

Sebastián López Moraga / MotorizARTE

Paula Manríquez Pérez / Laboratorio Audiovisual de Química

Luis Flores Abarca / I-FAT: evidencia científica en el desarrollo del conocimiento y competencias

SEDE REPÚBLICA (Páginas 22-32)

Jorge Gómez Villarreal / Taller de teatro infantil

Enrique Reimer Millán / ABP: de la clase frontal expositiva al taller colaborativo

José Santibáñez Rebolledo / Nuestros corazones por el tuyo, IPCHILE cuida tu corazón

Alejandro Rojas Acuña / Olimpiadas sociales IPCHILE

Ariana Riquelme Troncoso / Clase invertida: degustación de vinos en portugués

SEDE SAN JOAQUÍN (Páginas 33-36)

Silvana Luan Valdés / AudioKine

SEDE VIRTUAL (Páginas 37-39)

Yasna Oñate Morales / Rediseño Evaluaciones de Inglés Técnico I 1920

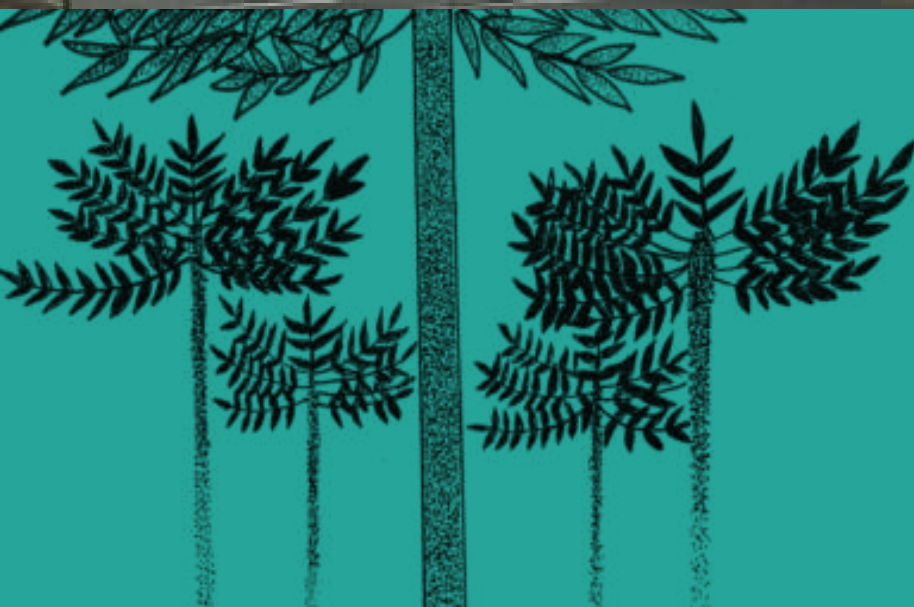


Sede Temuco

EN MIS SUEÑOS

Lejos de mi tierra añoro
cuando en mis sueños
me abrazan las altas
cumbres
de mis montañas.
No es tan ancho el mar
hermanas, hermanos
y de pie estoy sobre
estas aguas,
les digo.

Envíenme vuestro
caballo
azul, galopando volveré
De lejos vengo, pero mi
corazón resplandece
De ustedes soy hijo,
pues
Así hablaré a nuestra
Gente
Amada.



ELICURA CHIHUAILAF NAHUELPÁN
poeta y traductor mapuche nacido en la
comunidad de Quechurewe, provincia de
Temuco. Su trabajo se enmarca en lo que SE
ha denominado poesía etnocultural. Ha
desempeñado el papel de mediador cultural, al
ser una de las voces más representativas en
la apelación crítica al Estado chileno,
reivindicando el diálogo intercultural por
medio de su intensa labor como traductor
español-mapudungun.



“Cómo rehabilitar la deglución y no morir en el intento”



Jefa Proyecto: Verónica Moraga Barra
Fonoaudiología - Escuela de Salud
Ámbito de postulación:
Elaboración de recursos para el aprendizaje

Presentación del proyecto

El proyecto denominado “Como rehabilitar la deglución y no morir en el intento” consistió en crear videos referidos al tratamiento de la disfagia, un trastorno de la deglución que dentro de sus posibles complicaciones están infecciones, desnutrición, deshidratación e incluso la muerte.

El proyecto surge como una respuesta a la alta necesidad de asimilación de los estudiantes de diversas estrategias de rehabilitación y compensación de trastornos de la deglución en usuarios a lo largo del ciclo vital, porque los estudiantes presentaban confusiones en relación a los diferentes tratamientos a utilizar y por ende, no estaban en condiciones de entregar un servicio acorde a las necesidades actuales en disfagia.

La idea de este proyecto fue generar un aprendizaje significativo en base a la construcción de sus propios aprendizajes, sobre dicha patología.

Objetivos

Objetivo General

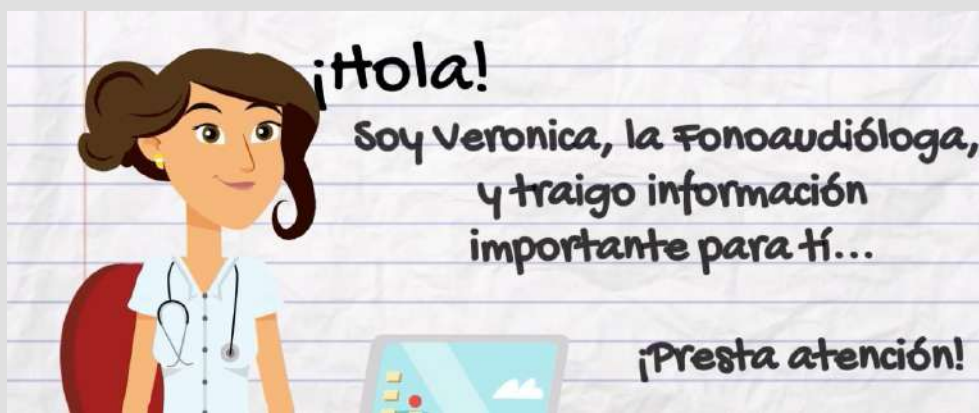
Integrar técnicas compensatorias y rehabilitadoras en el manejo de usuarios con trastorno de la deglución (disfagia).

Objetivos Específicos

- Diferenciar técnicas compensatorias y rehabilitadoras en el manejo de la disfagia.
- Analizar técnicas compensatorias de rehabilitación en manejo de usuarios con disfagia.
- Interpretar técnicas rehabilitadoras en el manejo de usuarios con disfagia.
- Fundamentar la utilización de diversas técnicas aprendidas en diversos síntomas de la disfagia.
- Deducir aplicabilidad específica de cada técnica a representar.
- Elaborar videos explicativos de las técnicas de rehabilitación y compensación de la deglución.

Descripción nodo crítico

El nodo crítico de este proyecto fue fundamentalmente el déficit que han mostrado los estudiantes de años superiores en relación al tratamiento de la disfagia, ya que no les queda totalmene claro cuáles son las maniobras y técnicas resolutivas ni cómo realizarlas.



Implementación del proyecto

La implementación del proyecto implicó algunas de las siguientes actividades:

- Clase invertida/expositiva sobre las técnicas de rehabilitación desde un manejo rehabilitador y compensatorio y aprendizaje basado en problemas donde los estudiantes debían identificar qué técnicas utilizar y en qué pacientes, según diferentes casos clínicos.
- Se asignaron videos por grupos donde tuvieron que estudiar las técnicas y revisar su aplicabilidad a diferentes pacientes.
- Entrega, evaluación y retroalimentación de los videos, donde los estudiantes revisaron con la docente qué puntos tenían que mejorar y cómo podían optimizar sus intervenciones.
- Muestra de los videos en ceremonia de cierre de FOCOS.
- El alcance del proyecto fue de 13 estudiantes de la jornada diurna y 5 estudiantes de la jornada vespertina. Además, todos los estudiantes de 5° año de la carrera de Fonoaudiología tuvieron accesos a los videos y pudieron nutrir sus intervenciones en el área de Deglución.

CONCLUSIONES

El proyecto permitió concluir con los contenidos abordados en la asignatura Intervención fonoaudiológica en deglución, además de progresar a la par con los contenidos que fueron tratados en las Unidades 3 y 4. El principal impacto radica en el grado de comprensión que los estudiantes alcanzaron del tratamiento de la disfagia, considerando que al crear y ser capaces de explicar con sus propias palabras este tópico, el aprendizaje se tornó verdaderamente significativo.

A modo de proyección, en la implementación de un próximo proyecto de este tipo, sería posible establecer una pauta para los videos a realizar, para que de esta forma cumplan con el mismo formato todos los trabajos y así se controla de mejor manera la calidad del producto final. Sin duda esta experiencia será replicada en otros años de la asignatura y será sugerida a los colegas de otras asignaturas debido al éxito que la modalidad de creación de material audiovisual presentó en este proyecto.



Evaluación del proyecto

El proyecto permitió generar un aprendizaje significativo en los estudiantes, que antes, en otras casas de estudio o en años anteriores la docente no había observado. Tras la actividad de innovación, los estudiantes tienen mayor confianza en relación a sus intervenciones y son capaces de generar cambios en la rehabilitación de sus usuarios.

Esto ha permitido a la docente mejorar su capacidad de organización y guía hacia el grupo curso, además, sirvió para aprender más en relación a cómo trabajan en equipo los estudiantes y ver tanto sus falencias como sus fortalezas dentro de sus mismas relaciones interpersonales y con el docente. Además al ser el segundo FOCO realizado en el mismo nivel de estudiantes permitió afianzar y mejorar temas observados en la implementación anterior.





PAUSAS ACTIVAS

Tómate un descaso, recarga tu energía

Jefa de proyecto: Carolina Collao Fuentes
Preparación Física - Escuela Humanidades
Ámbito de postulación:
Elaboración de recursos de aprendizaje

Presentación del proyecto

Cada año, como docentes, nos proponemos ampliar las estrategias para mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes, es por ello que este proyecto está enfocado al área de pausas activas (un área que no está totalmente explotada).

Los estudiantes de Preparación Física, crearon rutinas de pausas, para presentarlas tanto a otros cursos y estudiantes, como al área administrativa y docente de nuestra institución. Además finalizado este proyecto, los estudiantes implementaron rutinas específicas para empresas e instituciones cercanas. La asignatura de Fitness grupal, desarrolló las clases de baile enfocadas a pausas activas y recreos entretenidos, en forma paralela trabajaron rutinas de pausas laborales (para administrativos). Nuestros estudiantes desarrollaron su capacidad de investigación, analizando el origen de las pausas, su importancia y posterior aplicación de acuerdo al grupo en el cual se especialice. En esta actividad, los estudiantes fueron capaces de desarrollar sus habilidades de comunicación y ejecución de una actividad breve, pero con grandes beneficios.

Nodo crítico

Según el anuario estadístico de la Gerencia de Prevención de la ACHS (2018), en el período 2015 a 2018, las afecciones músculo esqueléticas representaron el 55,78% del total de las enfermedades profesionales en Chile.

Nuestro Nodo crítico fue identificar los diferentes públicos objetivos que pudiesen necesitar de las pausas activas, para mejorar su calidad de vida y cambiar su rutina diaria. Por lo tanto, un gran número de empresas están buscando formas para combatir el estrés laboral y una de estas estrategias es sin duda, las pausas activas.



Objetivos

Objetivo General

Crear rutinas de pausas activas, para diferentes grupos de personas, de forma lúdica en recreos entretenidos y pausas laborales para administrativos, utilizando rutinas creadas por ellos y basándose en información de expertos en el área.

Objetivos Específicos

- Investigar las diferentes áreas en las cuales se puedan trabajar las pausas activas, preparador físico.
- Crear e implementar rutinas de pausas activas para administrativos, docentes, entre otras, produciendo además material para entregar a los beneficiarios, identificando sus diferencias según su labor (fichas para administrativos, auxiliares, estudiantes, etc.) todo ello, con un diseño y marca de presencia institucional.
- Valorar el trabajo en equipo, incorporando las diferentes ideas que cada estudiante entregue para el producto final, trabajando positivamente en el proyecto, evaluado constantemente sus avances y mejoras.
- Difundir el proyecto, implementando estas rutinas en empresas cercanas a nuestra institución y publicando los logros en nuestras redes sociales.

Implementación del proyecto

En la asignatura de Fitness grupal, los estudiantes crearon coreografías de baile, enfocadas a pausas activas y recreos entretenidos, se invitó a la comunidad a un recreo entretenido con estudiantes de otros cursos y carreras, en forma paralela trabajaron rutinas de pausas laborales (para administrativos), llegando a los auxiliares, secretarias, finanzas, dirección y casino de la institución.

Los estudiantes desarrollaron la capacidad de investigación, analizando el origen de las pausas, su importancia y posterior aplicación de acuerdo al grupo en el cual se especializó cada uno (recreos entretenidos, stretching para administrativos, juegos colaborativos, etc..). Finalizando el proyecto, algunos estudiantes realizaron estas actividades en sus propios lugares de trabajo, llegando a un público externo compuesto por profesores, educadoras de párvulos, asistentes de la educación y en algunos casos, su grupo familiar

Número final de participantes: 40 estudiantes
Número de beneficiados: 100 personas aprox.
Objetivos alcanzados al 100%



Evaluación del proyecto

Este proyecto lo ejecutaron los mismos estudiantes de la carrera de preparación física en la asignatura del segundo semestre "gimnasia laboral" profundizando aun más sus conocimientos, logrando de esta forma, ganar confianza en sí mismos, ser más competentes y convertirse en un profesional capaz de presentarse solos ante las diferentes empresas e instituciones en las cuales pueda trabajar.

Asimismo, esta idea es replicable con estudiantes de las carreras de terapia ocupacional, kinesiología y masoterapia, cada una logrando llegar a la comunidad desde diferentes miradas. De esta forma se les entregará a gran parte de la comunidad IPCHILE una herramienta más para desarrollar sus habilidades en su futuro próximo y serán capaces de posicionarse a nivel regional como profesionales especialistas en el área de pausas activas.

Como docentes es nuestra misión entregar la mayor cantidad de oportunidades de desarrollo antes de salir a enfrentarse al mundo laboral y este proyecto los acerca a una realidad, entregando competencias que le serán de gran ayuda para trabajar en las pausas activas.



CONCLUSIONES

Esta actividad se realizó, pensando en aportar tanto en la asignatura de gimnasia laboral que tendrán el segundo semestre, como para su futuro profesional.

- Validaron los conocimientos propios de los estudiantes y aprendieron nuevos en conjunto con la docente de la asignatura de Fitness grupal, ya que es aquí donde los estudiantes ajustarán las coreografías trabajadas, para implementarlas en momentos de pausas activas.
- Los estudiantes fueron capaces de presentar su trabajo a sus propios compañeros de carrera y curso, como a la comunidad en general a través de un recreo entretenido.
- Además los estudiantes que están insertos en el mundo laboral, llevaron estas rutinas a sus lugares de trabajo, comprobando en terreno la eficacia de sus rutinas. De esta manera, los estudiantes se sintieron más seguros y confiados para poder seguir explotando este tema en la asignatura durante el segundo semestre y en forma personal si es que deciden trabajar en esta área.

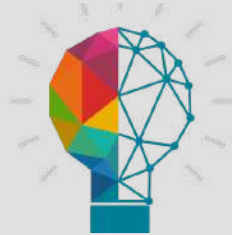
I+GBL: innovative gaming based learning

Jefe Proyecto: Camila Justo Podlech

Kinesiología/Escuela de Salud

Ámbito de postulación:

Elaboración de recursos para el aprendizaje.



Presentación del proyecto

El proyecto consistió en realizar la adaptación de juegos de mesa, que ya existen, (El colgado, Scrabble, Monopoly, Adivina quién, La olla y Si se la sabe, cante), enfocándolos en el área neurológica, para que los estudiantes de fisiología del movimiento de kinesiología, llevaran a cabo el objetivo general de FOCOS. Luego de generar la adaptación del juego, los estudiantes comenzaron a elaborar el material necesario para llevar a cabo el juego, para posteriormente presentarlo a la docente, intercambiar juegos con sus compañeros de aula, finalizando con la aplicación de estos a otro nivel de carrera.

Se realizó la elaboración de 6 juegos de mesa, dividido en 6 grupos de 5 personas, con un total de 24 estudiantes de la asignatura de Fisiología del movimiento de Segundo Año, kinesiología. Los objetivos específicos del proyecto FOCOS se llevaron a cabo en su totalidad, pero hay que tener presente que existen conceptos del área neurológica que deben continuar potenciándose e integrando, ya que serán básicos para asignaturas posteriores.

Nodo crítico

El nodo crítico de esta asignatura es la escasa integración de los contenidos vistos en materias previas, por parte de los estudiantes, donde se trataron conceptos del área de neurología los cuales son la base de la asignatura actual. Se debe considerar que como en toda carrera, kinesiología no es la excepción en indicar que hay asignaturas que son la base de otras, es por eso que hay contenidos que se deben manejar desde los primeros niveles, para ser incorporados e integrados en los próximos niveles, siempre considerando el perfil de egreso y desempeño profesional de nuestros estudiantes.

Otro punto que se debe considerar, es la caracterización del estilo de aprendizaje de los estudiantes de segundo año, la mayoría de ellos son Activos kinestésicos, es por este motivo que nuestras actividades dentro y fuera del aula, deben caracterizarse por ser más prácticas, dinámicas y lúdicas, forjando en ellos el interés de aprender mediante el juego.



Objetivos

Objetivo General

Promover el aprendizaje a través de entornos dinámicos y divertidos, en los estudiantes de segundo año de la carrera de kinesiología, sede Temuco, a través de la adaptación de un juego de mesa para lograr con ello un aprendizaje significativo, incorporando la integración de conceptos, definiciones y funciones de neuroanatomía y fisiología del movimiento.

Objetivos Específicos

- Comprender conceptos, definiciones y funciones de neurokinesiología de la asignatura de anatomía y fisiología del movimiento.
- Adaptar juegos de mesas, al contexto del área neurokinésica.
- Aplicar juegos de mesa a otro grupo de compañeros, estudiantes de cuarto año de kinesiología y carrera de Preparación física.

Implementación del proyecto

El proyecto consistió en realizar la adaptación de juegos de mesa, que ya existen, enfocándolos en el área neurológica, para que los estudiantes de fisiología del movimiento de kinesiólogía, llevaran a cabo el objetivo general de FOCOS. Luego de adaptar el juego, los estudiantes comenzaron a elaborar el material necesario para llevar a cabo el juego, para posteriormente presentarlo a la docente, intercambiar juegos con sus compañeros de aula, finalizando con la aplicación de estos a otro nivel de carrera.

Se realizó la elaboración de 6 juegos de mesa, dividido en 6 grupos de 5 personas, con un total de 24 estudiantes de la asignatura de Fisiología del movimiento de Segundo Año, kinesiólogía.

Los objetivos específicos del proyecto FOCOS fueron llevados a cabo en su totalidad. Hay que tener presente que existen conceptos del área neurológica que deben continuar potenciándose e integrando, ya que serán básicos para asignaturas posteriores.



Evaluación del proyecto

El proyecto generó un impacto positivo en los estudiantes de la asignatura de Fisiología del movimiento, donde pudieron conocer otros métodos de enseñanza, diferentes a los tradicionales, de esta manera generar un aprendizaje significativo, por medio del juego y las emociones. Los propios estudiantes mencionaron en su respuesta en el post test, lo enriquecedor que puede ser utilizar estrategias como el juego, pudiendo integrar contenidos de otra manera, favoreciendo los contenidos de las próximas asignaturas.

CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en la implementación del proyecto fueron los esperados, se realizaron los juegos que se tenían en consideración, llevados a cabo de forma correcta y completa. Los estudiantes estaban contentos, ya que podrán utilizarlos a lo largo de su carrera.

Como recomendación para un futuro FOCOS, tener la flexibilidad para aumentar la cantidad de sesiones para desarrollar las actividades, generar un cierre con un feedback más detallado con los estudiantes, y de ellos con el jefe de proyecto.

Sede La Serena



VALLE DEL ELQUI

**Tengo de llegar al Valle que su flor guarda el almendro
y cría los higuerales que azulan higos extremos,
para ambular a la tarde con mis vivos y mis muertos.**

**Pende sobre el Valle, que arde, una laguna de ensueño
que lo bautiza y refresca de un eterno refrigerio
cuando el río de Elqui merma blanqueando el ijar
sediento.**

**Van a mirarme los cerros como padrinos tremendos,
volviéndose en animales con ijares soñolientos,
dando el vagido profundo que les oigo hasta
durmiendo,
porque doce me ahuecaron cuna de piedra y de leño.
de martirio y de gloria, una cruz.**



GABRIELA MISTRAL (1889 - 1957)
Se le considera una de las principales referentes de la poesía femenina universal y por su obra obtuvo en 1950 el primer Premio Nobel de Literatura para un autor latinoamericano. Se desempeñó como profesora en diversas escuelas y se convirtió en una importante pensadora respecto al rol de la educación pública.



Didáctica y Evaluación Consciente

Jefa Proyecto: Jubitza Tello Portilla
Psicopedagogía/Escuela Humanidades
Ámbito de postulación:
Evaluación de resultados de aprendizajes



Presentación del proyecto

En la enseñanza superior focalizada en la información que se aporta a los estudiantes a partir del análisis de sus resultados de aprendizaje, se definen conceptos como retroalimentación, proalimentación, autorregulación y los sitúa dentro del proceso de evaluación. Este proyecto permite innovar la forma como se entrega información sobre la evaluación, con especial atención al papel de las TIC y la forma en que dicha información se utiliza por parte de los estudiantes, considerando sus debilidades y aspectos que deben mejorar.

En cuanto al docente, le permite verificar el logro de los objetivos de aprendizaje, comprobar la efectividad de los métodos y recursos didácticos-evaluativos y establecer mejoras a la docencia. El proyecto propone el uso de Plickers, una herramienta web, que permite recoger la retroalimentación en tiempo real de los estudiantes utilizando cualquier dispositivo (celular u ordenador). Los estudiantes participan activamente en esta recolección de datos visualizándolas en pantalla. Este programa informático es recomendado para evaluaciones formativas. Perfectamente replicable a otras asignaturas y carreras.



Objetivos

Objetivo general

Utilizar Estrategias de evaluación de aprendizajes con uso de TIC que promuevan instancias innovadoras de retroalimentación que sean coherentes con los resultados de aprendizajes y las metodologías utilizadas.

Objetivos Específicos

- Elaborar cuestionario de 10 a 15 preguntas para reforzar los contenidos relevantes de la clase.
- Aplicar software Plickers, como apoyo interactivo a la evaluación formativa después de cada clase teórica.
- Recoger la información sobre las respuestas de cada estudiante en tiempo real que permitan evaluar los conocimientos previos o el grado de comprensión de los contenidos explicados en clases.
- Comprobar el progreso del aprendizaje y la efectividad de las metodologías aplicadas.

Nodo Crítico

En la asignatura Taller de material didáctico se observan dificultades especialmente en el ámbito actitudinal: "Demostrar compromiso en la participación y realización de actividades y trabajos académicos", debilidad sostenida en el tiempo, observada en un periodo de 3 años (a cargo de la asignatura desde el año 2017). Esta situación evidencia un bajo desarrollo de las dimensiones del sello, siendo estudiantes de 4to año que están ad portas de su egreso. Es por ello que se decide implementar una propuesta innovadora que refuerce el compromiso e involucre a los estudiantes a través de procesos evaluativos formativos orientados a la evaluación auténtica del aprendizaje, incorporando las TIC como herramienta fundamental para las generaciones actuales.



Implementación del proyecto

Primeramente desde las mejoras al sello institucional y según los resultados de aprendizaje esperados para la asignatura, se enfoca la implementación en el ámbito actitudinal: "Demostrar compromiso en la participación y realización de actividades y trabajos académicos".

Desde ahí la importancia de la metodología implementada y la participación directa de los alumnos, quienes interactúan en todo momento visualizando en tiempo real su situación de los aprendizajes adquiridos durante la clase.

Se requiere esencialmente del manejo del software por parte del docente y de los dispositivos requeridos para su aplicación.

Se aplica un cuestionario virtual con alternativas, en que los estudiantes reciben unas láminas impresas y únicas, con código QR. Posteriormente el docente escanea desde su celular las respuestas de los alumnos quienes las observan en pantalla.

Finalmente el docente tiene acceso al reporte de la aplicación, la que puede exportar a Excel y así analizar la situación de cada estudiante.

Evaluación del proyecto

El aporte del proyecto hacia los estudiantes se evidencia en cómo recibe la información de sus evaluaciones, que es en tiempo real, visualizándola en pantalla y tomando conciencia de su situación en forma inmediata, en cómo va a utilizar dicha información, pero ahora considerando sus debilidades y aspectos que debe mejorar, en participar en forma interactiva en la implementación de la aplicación, lo que genera un compromiso y confianza en su proceso de aprendizaje, y que además son parte del sello de IPCHILE. Los estudiantes se manifiestan agradecidos de la intervención, manifestando que este tipo de herramientas permiten más fluidez y dinámica en las clases. Especialmente en los alumnos que estudian jornada vespertina y que no cuentan con las energías y fuerzas para enfrentar una clase expositiva tradicional.

El Proyecto aporta al docente en lo siguiente:

- Permite verificar el logro de los objetivos de aprendizaje, de forma inmediata y con la participación directa de los involucrados.
- Registrar en forma digital en formato planilla Excel las respuestas de los estudiantes, en un reporte diario de la situación por clase y por alumno.
- Estos registros en hoja de cálculo además permiten al docente transformar las evidencias de datos en calificaciones sumativas, si es que lo requiere.

CONCLUSIONES

Es importante considerar que en tiempos de nativos digitales, el uso de herramientas TIC, es indispensable para lograr la atención y participación de los estudiantes en clases. Se recomienda contar con buena señal de Internet y proyector Data bien calibrado. Aprender bien el uso de la aplicación Plickers y sus herramientas de apoyo especialmente en el almacenamiento de los reportes. Además, la aplicación es muy útil en actividad de retroalimentación y clase invertida. Tener en cuenta el tiempo destinado a la aplicación, para no perder la dinámica de la clase. Finalmente, la herramienta es funcional para el docente quien al analizar y evaluar sus registros estadísticos puede comprobar la efectividad de los métodos y recursos didácticos-evaluativos y establecer mejoras a la docencia.



Shark Tank, hacia el Fomento de titanes comunicacionales

Jefa de proyecto: Carla Vargas Castro
Mecánica Automotriz/Escuela de Ingeniería,
Ámbito de postulación:
Implementación de Metodologías Activas
de Enseñanza y Aprendizaje



Presentación del proyecto

Este proyecto buscó intervenir, de manera activa y desde la perspectiva actitudinal, aquellas habilidades que influyen en la conformación de un sólido profesional. En este caso, específicamente, el enfoque recae en las competencias lingüísticas verbales y no verbales (comunicacionales) de los y las estudiantes, a fin de aumentar las posibilidades de cumplimiento del perfil de egreso. La pertinencia de este proyecto se sustentó en lo declarado en el último párrafo del perfil de egreso de la carrera "capaz de adaptarse al trabajo colaborativo con equipos multidisciplinares y reconocer el entorno social para un buen desempeño profesional.

Nodo Crítico

Se aprecia que los y las estudiantes que se presentan a la clase de Taller de Emprendimiento cumplen a cabalidad las necesidades curriculares de creatividad, conocimiento y aplicación, pero se encuentran débiles al momento de presentar de manera efectiva sus proyectos de emprendimiento al docente. Estas carencias comunicacionales se presentan en el ámbito verbal y no verbal principalmente relacionado con la formalidad, ya que si bien pueden crear ambientes de confort y cercanía con sus pares estudiantes, esta confianza en sí mismos se rompe al momento en que aparece un ente externo, sea docente o cualquier otra persona que sugiera formalidad de trato.

Por tanto, el fomentar estas habilidades, no solo lograría un cumplimiento exitoso dentro de lo que engloba la clase taller de Emprendimiento, sino que brindará herramientas necesarias para el desarrollo profesional, pertinente al perfil de egreso y acorde al estándar de sello.

Objetivos

Objetivo General

Fomentar las habilidades comunicacionales en los estudiantes de Ingeniería y Técnico en Mecánica Automotriz y Autotrónica, mediante talleres de intervención para la mejora progresiva de competencias verbales y no verbales orientadas al desarrollo profesional

Objetivos Específicos

- 1.- Identificar las diferentes problemáticas o falencias relacionada a la comunicación de cada grupo de estudiantes, con el fin de realizar un trabajo personalizado.
- 2.- Implementar estrategias de aprendizaje sacando a los estudiantes de su zona de confort simulando el programa de televisión Shark Tank
- 3.- Demostrar de vocabulario técnico en sintonía con su lenguaje corporal y gestual a fin de visualizar las competencias blandas insertas en el perfil de egreso.



Implementación del proyecto

La implementación de las actividades se dio de forma metodológica de acuerdo a los objetivos específicos, pensados como inicio, desarrollo y conclusión del proyecto.

Se destaca en el segundo objetivo, la incorporación del modelo de un programa de televisión "Shark Tank" como innovación pedagógica para ubicar a los estudiantes en un nuevo contexto alejado de su zona de confort. Este modelo logra un alto impacto en los grupos de estudiantes, logrando que se despierte la conciencia sobre la importancia de tener un desplante comunicacional (verbal o no verbal) adecuado, en contextos específicos, no solo por lograr una nota, si no con miras en su futuro profesional.

Esta instancia se considera crucial, ya que gracias a ella se arraiga el compromiso con las actividades y el trabajo posterior para lograr los resultados esperados.



CONCLUSIONES

El éxito en el cumplimiento de los objetivos, como también, el de la innovación pedagógica, hacen de este proyecto ideal para ser replicada en otras sedes y cualquier otra carrera que cruce taller de emprendimiento, teniendo como fin, siempre, el éxito de nuestros y nuestras estudiantes, como seres, confiables, comprometidos, adaptables y consientes.



Evaluación del proyecto

Se evaluó de forma positiva la incorporación de la actividad de innovación, ya que cómo se menciona anteriormente, es determinante al momento de lograr remarcar la importancia del proyecto, es decir el despertar de los estudiantes sobre el trabajo que deben realizar.

Gracias a esta instancia motivadora es que las sesiones de actividades posteriores se desarrollan con una resistencia casi nula, esto es fácil de evidenciar por la predisposición de los grupos ante la planificación del proyecto.

En una sesión final previa a la feria de emprendimiento, se realiza una reflexión del proceso a modo de focus group, donde los diversos grupos de estudiantes recalcan lo enriquecedor que resulto la actividad, la motivación por seguir trabajando por su cuenta.

Finalmente, en la feria de emprendimiento, la comisión evaluadora compuesta por director académico y director de Fosis La Serena, recalcan el buen desplante y compromiso de los y las estudiantes.





Sede Rancagua

HIMNO DE RANCAGUA

En Rancagua dio trémula nota
el clarín de la muerte al sonar
y fue un riego la sangre patrio
tapara el árbol de la libertad.
Ave Fénix, que nunca perecere
vestida de un nimbo triunfal,
¡Oh Rancagua! Tu gloria florece
en un loco heroísmo inmortal.

En tu plaza se vio reflejada
una hoguera de inmenso fulgor
de tu plaza la gran llamarada
y de O'Higgins el fiero valor.

Cual guirnalda de octubre,
florida en tus calles los nombres se ven
de los bravos que al darte sus vidas un laurel
han prendido en tu sien.

Y una torre que el tiempo detiene,
centinela de honor y de luz,
para el pecho del héroe sostiene
de martirio y de gloria, una cruz.

ÓSCAR CASTRO ZÚÑIGA (1910-1947)
Poeta, cuentista y novelista chileno, una de las figuras más importantes de la literatura nacional. De extracción humilde, se desempeñó como profesor de liceo, empleado de banco, periodista y bibliotecario. Destacado poeta y cuentista, perteneció a la Generación del 27, caracterizada, más que por una corriente literaria común, por tratarse de autores que desarrollaron lo esencial de su obra entre 1935 y 1949.



Laboratorio audiovisual de química



Jefa Proyecto: Paula Manríquez Pérez
Minería

Escuela de Procesos Industriales y RRNN
Ámbito de postulación:
Evaluación de resultados de aprendizajes



Nodo Crítico

Se ha logrado percibir la falta de comprensión y unión de lo teórico con lo práctico lo que conlleva al desinterés y desmotivación por parte de los estudiantes hacia la asignatura. Frente a esto, el nodo crítico presentado fue la inexistencia de herramientas académicas como recurso didáctico en la docencia práctica de química, que permitan al estudiante interrelacionar los conocimientos teóricos con los prácticos y que además sea algo diferente al material tradicional que se ha venido utilizando hasta ahora.

Implementación del proyecto

Durante el desarrollo del proyecto se evaluaron los avances, reforzaron las fortalezas y mejoró aquello que estaba descendido, además se observó un progreso y motivación en los alumnos, Paralelamente se fortalecieron algunas dimensiones del sello entre las cuales se destacan el compromiso, responsabilidad y confianza. La cantidad de participantes del proyecto son 70 alumnos divididos en 2 secciones (diurno y vespertino)

Evaluación del proyecto

Replicabilidad del proyecto (otras secciones y carreras que tengan el ramo de química general incorporada en la malla curricular).
Elementos innovadores presentes en el proyecto.
Presencia del sello institucional en los resultados de aprendizaje.

Presentación del proyecto

Se llevaron a cabo una serie de actividades prácticas en el laboratorio de química donde estudiantes, de manera grupal, profundizaron el contenido tratado en el programa de química general. Se les entregó una guía práctica con los contenidos a trabajar, procedimiento, materiales, forma e instrumento de evaluación. Demostraron la actividad por medio de un video grabado por ellos mismos donde previamente se les entregó la pauta para ser editado y ejecutado en tiempos específicos (inicio, desarrollo, cierre). Este video, posteriormente quedó como respaldo y material de apoyo para la asignatura de química general.

Objetivos

Objetivo general

Elaborar herramientas audiovisuales que se puedan incorporar como material didáctico en la docencia práctica de química para el seguimiento de los experimentos que se realizan en la asignatura.

Objetivos Específicos

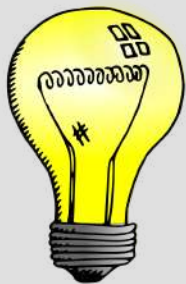
- Aplicar actividades experimentales que permiten el uso de laboratorio de química y la interrelación de los contenidos teóricos con los prácticos a través de una guía procedimental.
- Grabar, editar y elaborar videos con programa audiovisual permitiendo facilitar a las futuras generaciones la preparación previa a las prácticas de laboratorio utilizando para ello las ventajas proporcionadas por las Tics.

CONCLUSIONES

El desarrollo de este proyecto permitió al estudiante interrelacionar los conocimientos teóricos con los prácticos de una forma diferente, con el fin de alcanzar los resultados de aprendizaje planteados en el programa de la asignatura. Desarrollaron actividades prácticas tales como: electroobtención de cobre, cementación de cobre, preparación de disoluciones y evidencias de una reacción, titulación ácido-base, entre otros, llevando cabo un trabajo riguroso y disciplinado, cumpliendo con los lineamientos dados para el correcto desarrollo.



Aprendizaje basado en equipos con IF-AT: Aplicando la evidencia científica en el desarrollo del conocimiento y competencias.



Jefe Proyecto: Luis Flores Abarca.
Kinesiología/Escuela de Salud
Ámbito de postulación:
**Implementación de metodologías activas
de enseñanza aprendizaje.**

Presentación del proyecto

Se implementó el aprendizaje basado en equipos con retroalimentación inmediata mediante IF-AT (tarjeta raspe de selección simple), en las asignaturas de Fisiología y Fisiopatología de sistemas. Para su aplicación se diseñaron cuatro actividades secuenciales y progresivas de desarrollo grupal, una actividad por sesión y una final de "Focus Group". En cada sesión de trabajo el docente hizo entrega a cada alumno por grupo de una base de datos, una tarjeta IF-AT por grupo y una hoja impresa con las preguntas de selección relacionadas al artículo científico que deben ser respondidas en dicha tarjeta, donde a cada intento de respuesta a las distintas preguntas se le asignó un puntaje regresivo, dependiendo de la cantidad de intentos en búsqueda de la estrella que marca la alternativa correcta.

La aplicación de IF-AT facilitó el aprendizaje entre pares, fomentando la comunicación asertiva con el objetivo de resolver los problemas propuestas por el docente, generando en una atmósfera de motivación, emoción y entretenimiento, rompiendo con el esquema tradicional de una clase.

Nodo Crítico

El conocimiento de los procesos fisiológicos y fisiopatológicos es el pilar para el razonamiento clínico, siendo la principal diferencia entre un técnico y un profesional, sin embargo, el nivel de complejidad y abstracción de los contenidos genera inseguridad en los saberes y un rol pasivo en el proceso de aprendizaje, por esta razón, se dificulta el desarrollo de competencias, las cuales influirán directamente en su quehacer laboral y capacidad de trabajo en equipos multidisciplinarios en los servicios de salud privados o particulares. Por consiguiente, para mejorar los factores expuestos se utilizó el aprendizaje basado en equipos y herramienta TIC IF-AT, la cual evidencia la valoración de los equipos de trabajo y los pares como fuente fundamental para la resolución de problemas, puesto que, las tarjetas IF-AT entregan retroalimentación afirmativa o correctiva de forma inmediata, potenciando el debate y la comunicación entre pares en búsqueda de la resolución de un problema.



Objetivos

Objetivo General

Facilitar el proceso de aprendizaje y el desarrollo de competencias en trabajo grupal, mediante la utilización de aprendizaje basado en equipos y herramienta TIC IF-AT, con el fin de formar profesionales de la salud íntegros y comprometidos con el desarrollo de la sociedad.

Objetivos Específicos

- Mejorar la adquisición e integración de los conocimientos impartidos en la asignatura, con el fin de aplicar una correcta evaluación, tratamiento y seguimiento del usuario, a través de una visión integral de la fisiología y fisiopatología humana.
- Promover en el estudiante las competencias de colaboración, y comunicación asertiva, con la finalidad de mejorar la habilidad de trabajo grupal, facilitando la adquisición de nuevos saberes ligados a la salud.

Implementación del proyecto

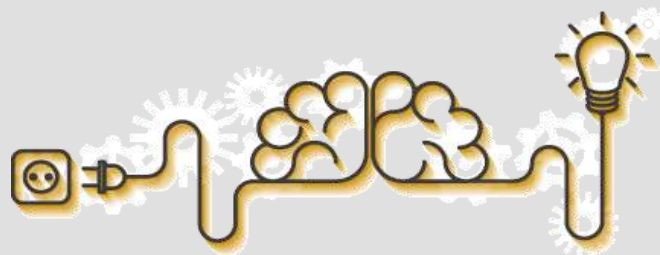
En el inicio de cada sesión de trabajo grupal el docente a cargo del proyecto hace entrega a cada estudiante por grupo de una base de datos, la cual consiste en un artículo científico impreso vinculado con la unidad del ramo y una referencia a literatura disponible en biblioteca que se relacione con la unidad a trabajar, además se les hace entrega de la tarjeta IF-AT y una hoja impresa con las preguntas de selección relacionadas al artículo científico que deben ser respondidas en la tarjeta IF-AT. Este proceso de aprendizaje/evaluación, llamativo y novedoso también fue, calificado, la dinámica de trabajo grupal mediante IF-AT logro trabajar el lenguaje asertivo de forma progresiva, donde los estudiantes iban adquiriendo conciencia de sus errores a través de la retroalimentación afirmativa o correctiva de las tarjetas IF-AT, disminuyeron sus ansias y propicio un ambiente de participación grupal, donde cada opinión planteada era debatida grupalmente y analizada con los documentos de apoyo entregados por el docente. La experiencia mediante las tarjetas IF-AT les dio la oportunidad a los estudiantes de experimentar el valor y la fortaleza del trabajo colaborativo en búsqueda de un objetivo, generado un nivel de participación grupal excepcional nunca antes vista en mis años de docencia.



Evaluación del proyecto

A continuación se da a conocer algunas de las opiniones generadas por los estudiantes en el Focus Group:

- "Nos sirvió para trabajar en equipo, debatir y que sea más lúdico y divertido".
- "Nos sirvió para tener mejor relación con los pares y tener en cuenta la opinión de los demás".
- "Nos parece un gran método de aprendizaje, ya que es innovador."
- "Novedosa, ya que es un método más interactivo".
- "Metodología innovadora, que nos permitió comprender y aplicar los contenidos de una forma más dinámica, no tan monótona".
- "Metodología muy interactiva y dinámica".
- "Aprendimos a trabajar en equipo y a conocer a nuestros compañeros".
- "Aprendimos a escuchar las opiniones de los compañeros".
- "Aprendimos a respetar opiniones".



CONCLUSIONES

Para concluir, la metodología IF-AT es una gran herramienta de aprendizaje y evaluación, principalmente en su capacidad de traer emociones positivas. La emoción de raspar y retroalimentarse inmediatamente son su mayor cualidad. Emoción, palabra tan difícil de ligar a un proceso de aprendizaje, se evidencia en las actividades de IF-AT, risas y alegría al resolver correctamente la pregunta, interés y serenidad al percatarse que su respuesta es la incorrecta, son algunas de las emociones que se observaron al realizar el proyecto. En otras palabras las técnicas que centran la docencia en el estudiante, mediante trabajos grupales y IF-AT, propician emociones positivas, las cuales son una poderosa herramienta facilitadora del proceso de aprendizaje a largo plazo, al generar liberación de neuromoduladores tales como la serotonina, los que favorecen la liberación de factores neurotróficos, mejorando la respuesta de neuroplasticidad y aprendizaje.

MOTORIZARTE

Jefe Proyecto: Sebastián López Moraga
Mecánica Automotriz/Escuela Ingeniería
Ámbito de postulación:
Elaboración de recursos
para el aprendizaje



Presentación del proyecto

Motorizarte es una revista digital relacionada 100% al área mecánica automotriz, en la cual se publicaron contenidos teóricos, información de la actualidad motor, innovación, y material de interés creado por los estudiantes, atractivo y con el fin de aumentar su comprensión lectora. También se realizaron entrevistas que permitieron a nuestros estudiantes mantenerse actualizados, trabajar en equipo, vincularse directamente con el medio. Con esta revista digital, también se buscó que ellos potenciaran y desarrollaran su redacción, dicción y vocabulario técnico.

Además, la implementación de este proyecto fue transversal a la carrera, puesto que permitió utilizar la revista como recurso pedagógico en otras asignaturas.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar la comunicación escrita y oral de los alumnos a través de la elaboración de una revista que permita la obtención de mejores resultados académicos.

Objetivos Específicos

Mejorar su comprensión lectora entregando contenidos de interés para los alumnos

Desarrollar su capacidad de redacción confeccionando artículos y columnas para la revista

Mejorar su dicción, expresión y vocabulario técnico a través de la realización de entrevistas a distintas personas ligadas al ámbito automotriz



Nodo Crítico

Existe un déficit en la redacción y comprensión lectora en los estudiantes lo cual dificulta su proceso académico especialmente en la asignatura Autotrónica II que tienen contenidos teóricos y fundamentos, en los cuales se requiere una mejor capacidad para retener, analizar y comprender la información que les permita cumplir con los objetivos de aprendizajes propios de la asignatura.

Implementación del proyecto

Durante el desarrollo del proyecto se evaluaron los avances, reforzaron las fortalezas y mejoró aquello que estaba descendido, además se observa un progreso y motivación en los estudiantes. Paralelamente se fortalecieron algunas dimensiones del sello entre las cuales se destacan el compromiso, responsabilidad y confianza. La cantidad de participantes del proyecto son 70 estudiantes divididos en 2 secciones (diurno y vespertino)

Evaluación del proyecto

En el desarrollo del proyecto se evidenció la importancia de instaurar esta metodología activa de aprendizaje puesto que permitió cambiar la estructura tradicional de trabajo, lo cual favoreció el aspecto motivacional de los estudiantes además de fomentar el trabajo colaborativo.

CONCLUSIONES

La actividad es de fácil implementación y adaptable a los diversos grupos de trabajo, el formato se puede adecuar a los diversos requerimientos y motivaciones de los y las estudiantes, así como también a la visión que tiene el docente.

Cabe destacar la importancia que en la actividad de cierre del proyecto, se entregue una retroalimentación efectiva e inmediata en la cual los estudiantes por sí mismo puedan observar su progreso y comparar el inicio del proceso versus el dónde están.



Sede República

A MI CIUDAD

Quién me ayudaría a desarmar tu historia antigua
Y a pedazos volverte a conquistar una ciudad quiero tener
Para todos construida y que alimente a quien la quiera habitar.

Santiago, no has querido ser el cerro
y tú nunca has conocido el mar.
Cómo serán ahora tus calles si te robaron tus noches.

En mi ciudad murió un día el sol de primavera,
A mi ventana me fueron a avisar. Anda, toma tu guitarra
Tu voz sera de todos los que un día Tuvieron algo que contar.

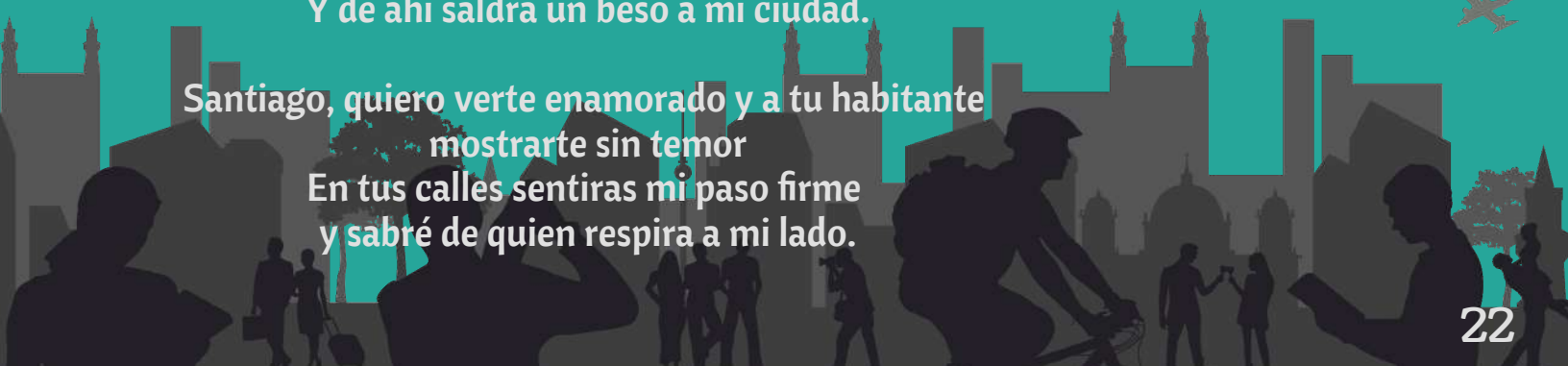
Golpearé mil puertas Preguntando por tus días
Si responden aprenderé a cantar Recorreremos tu alegría

Desde el cerro a tus mejillas
Y de ahí saldra un beso a mi ciudad.

Santiago, quiero verte enamorado y a tu habitante
mostrarte sin temor
En tus calles sentiras mi paso firme
y sabré de quien respira a mi lado.

SANTIAGO DEL NUEVO
EXTREMO

Es un conjunto musical chileno, formado en 1978 en Santiago. La banda fue una de las protagonistas del movimiento del canto nuevo durante la dictadura, con el tiempo, evolucionaron hacia la fusión latinoamericana. Por su formación han pasado algunos de los músicos más destacados del país, entre ellos; Luis Le-Bert, Jorge Campos, Pedro Villagra y Carlos Basilio.



Olimpiadas sociales IPCHILE

Jefe Proyecto: Alejandro Rojas Acuña
TNS en Deportes y Preparación Física

Escuela de Humanidades

Ámbito de postulación:

**Implementación de metodologías activas de enseñanza
aprendizaje.**



Presentación del proyecto

Parte importante de la formación de los estudiantes se relaciona con la aplicación de los aprendizajes en un contexto real. Parte de esta brecha es atenuada por las actividades de vinculación que desarrolla la carrera. Bajo este contexto es que este proyecto buscó generar una oportunidad de trabajo colaborativo entre los estudiantes de las carreras TNS en deportes y Preparación Física con un objetivo común, desarrollar una instancia deportiva para los colegios del entorno cercano a IPCHILE. El proyecto generó inicialmente una intervención en 3 actividades deportivas mini básquetbol, mini voleibol y minibalonmano. A raíz del gran número de participantes interesados, se agregó el fútbol-tenis.

En las Olimpiadas participaron estudiantes de 4° y 5° básico de los establecimientos educacionales; Liceo Darío Salas, Escuela República de Colombia y Escuela Chiloé, que poseen un índice de vulnerabilidad superior al 65%. Nuestros estudiantes de Técnico en deportes organizaron la actividad tomando como base los aprendizajes de la carrera (gestionaron recursos, coordinaron materiales, diseñaron pautas de trabajo, dirigieron equipos y participaron en la producción general de las olimpiadas). Los preparadores físicos apoyaron con la activación muscular y vuelta a la calma respectivos. De esta forma cada estudiante vivenció el trabajo con un foco estratégico que le permitió entender el funcionamiento del campeonato y sus beneficios para la práctica deportiva de los participantes

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar olimpiadas sociales que permitan vincular los aprendizajes de los estudiantes de IPCHILE con el medio laboral.

Objetivos Específicos

- Diseñar un modelo de campeonato que abarque las diferentes categorías deportivas de los colegios cercanos a IPCHILE
- Desarrollar las bases y reglas de cada campeonato.
- Planificar las actividades físicas a desarrollar con los niños que asistan al campeonato.
- Generar instancias de análisis y trabajo colaborativo entre los estudiantes que compondrán el equipo de trabajo para las olimpiadas.

Nodo crítico

Se requiere desarrollar instancias de acercamiento a la realidad laboral de los estudiantes de forma más progresiva y duradera. Esto facilitara su inserción al medio laboral cuando egresen, pues se evidencia la necesidad de desarrollar competencias tales como:

Seleccionar tareas y roles a cumplir de los participantes del equipo, identificando los intereses y las características individuales tanto psicológicas, físicas, técnicas y tácticas de sus deportistas, adaptando su enfoque a los intereses comunes en un entorno competitivo.

Evaluar el logro de las tareas y roles asignados a los deportistas del equipo, de acuerdo con las características técnico-tácticas, contribuyendo a la flexibilidad del entorno frente a escenarios cambiantes a través de la competencia desde temprana edad.

Diseñar estrategias para el desarrollo psicológico en la etapa de formación de la táctica deportiva, reconociendo sus propias características y capacidades con el foco en la competencia





Implementación del proyecto

En el caso de los estudiantes de Preparación física, el proyecto impactó primordialmente, al logro de la identificación general de administración y gestión de recursos en relación con las necesidades detectadas en su entorno social, específicamente, en la capacidad de gestionar los tiempos de organización y metodología de trabajo con los niños en cada momento de su intervención.

En el caso de los estudiantes de Técnico en deportes, el aprendizaje relacionado con las tres asignaturas en las que tributó el proyecto se evidenció en la aplicación de los fundamentos técnicos y los reglamentos de los cuatro deportes desarrollados, así como la capacidad de asumir responsablemente las tareas asignadas en el diseño de organización de campeonatos. Específicamente, con pre-púberes y en la gestión con establecimientos educacionales, logrando una cercanía a la realidad de su ámbito laboral.

CONCLUSIONES

Como docentes, evidenciamos lo necesario que es para ambas carreras, el generar instancias reales de aprendizaje, a través de actividades relacionadas con la vinculación con el medio.

Por otro lado, con el cambio de perfil de los docentes del área de Educación Física (dirigido a la formación integral del niño-adolescente), notamos que es posible que los futuros técnicos en deportes y preparadores físicos, se integren de manera formal a los establecimientos educacionales, generando un nuevo espacio de desarrollo laboral, enfocados en la competencia deportiva.

Como sugerencia, se debe considerar dar mayor tiempo en la organización de la actividad, pues en esta oportunidad, se contó solo con un mes para el trabajo tanto con estudiantes como con los establecimientos.

Evaluación del proyecto

En el caso de los estudiantes de Preparación física, el proyecto impactó primordialmente, al logro de la identificación general de administración y gestión de recursos en relación con las necesidades detectadas en su entorno social, específicamente, en la capacidad de gestionar los tiempos de organización y metodología de trabajo con los niños en cada momento de su intervención.

En el caso de los estudiantes de Técnico en deportes, el aprendizaje relacionado con las tres asignaturas a las que tributó el proyecto, se evidenció en la aplicación de los fundamentos técnicos y los reglamentos de los cuatro deportes desarrollados, así como la capacidad de asumir responsablemente las tareas asignadas en el diseño de organización de campeonatos.

Lo anterior, invita a que el trabajo continúe en el segundo semestre con las asignaturas de Vóleybol II, Básquetbol II y Hándbol II; inquietud que surgió no solo de los docentes del proyecto, sino que también por parte de los estudiantes.





Degustación de vinos en portugués para turistas brasileños

Jefa Proyecto: Ariana Riquelme Troncoso
Turismo / Escuela de Administración y Negocios
Ámbito de postulación:
Implementación de metodologías activas de enseñanza aprendizaje.

Presentación del proyecto

En Chile, el turismo del vino cada vez tiene más importancia, sobre todo cuando nos referimos a los turistas brasileños. Es por esto que los futuros profesionales del turismo deben no solo tener conocimientos sobre este tema, sino desarrollar habilidades comunicativas en lengua extranjera. Si bien el estudiante egresado de nuestras carreras consigue un buen nivel de portugués, es necesario que cultive el autoaprendizaje, la autoconfianza y el liderazgo para que pueda hacer frente en el mundo laboral a los requerimientos versátiles del mercado. Es por lo anterior que la metodología de aula invertida permite un aprendizaje colaborativo en el que cada miembro del grupo puede aportar desde diferentes áreas, es así como ellos confeccionarán el material para la realización de la clase invertida que ejecutarán en una degustación real de vinos. Darles herramientas para que generen en el futuro sus propios andamiajes los hará independientes y profesionales a toda prueba.

Nodo Crítico

Una de las principales carencias de los estudiantes es la falta de autonomía para generar sus propios conocimientos. En idioma esto se ve reflejado en que no saben dónde buscar un término más específico y se conforman con la opción que algún traductor les pueda dar. Al aplicar la Metodología de Aprendizaje de Aula Invertida ellos no solo se limitaron a revisar la información dada por el docente, sino que en diferentes grupos de trabajo elaboraron los materiales para ejecutar dicha clase, ese material estará compuesto por glosarios de terminología técnico-específica, traducción de textos del área y la redacción de instructivos. Al terminar la etapa de elaboración del contenido (guiados siempre por el docente a cargo) se organizaron para generar la degustación de vinos y se prepararon para ser ellos quienes de manera colaborativa aprendan a dirigir una cata de vinos tal como lo deberán hacer en el mundo laboral.

Objetivos

Objetivo General

Producir una clase invertida sobre dirección de degustaciones de vino dirigida a estudiantes de las carreras de Turismo en idioma portugués para aprender a utilizar herramientas metodológicas y aplicar términos específicos en contextos comunicativos reales.

Objetivos Específicos

1. Distinguir vocabulario específico en textos relacionados al mundo del vino para la elaboración de glosarios.
2. Usar herramientas terminológicas para la elaboración de glosarios y traducción de textos relacionados al mundo del vino
3. Elaborar material didáctico para la realización de aula invertida sobre dirección de degustaciones de vino.
4. Planificar guía de degustación de vino para ejecución de aula invertida





Implementación del proyecto

La implementación del proyecto comenzó con un video de Chile Travel que explicaba la importancia del Enoturismo para motivar a los cursos. Luego se seleccionó a los estudiantes que liderarían la degustación. Ellos deberían escoger las viñas y las cepas a tratar, hacer una investigación y reconocer los términos específicos para su correcta traducción utilizando herramientas terminológicas adecuadas. Al mismo tiempo, debían planificar la degustación, aprender a hacer un maridaje, presupuestar y adquirir los elementos necesarios. Se realizó una degustación por sección los días 17, 18 y 19 de junio con una excelente participación de todos los grupos. Dentro de otras habilidades adquiridas, aprendieron a montar una mesa, a servir apropiadamente las copas y técnicas de hospitalidad turística. Los materiales que fueron elaborados (presentación Prezi, folletos, informes, etc) se subieron a una carpeta en Google Drive a modo de Maletín Didáctico que fue compartida a través de las RR.SS de la Carrera.

Evaluación del proyecto

Los compañeros que participaron como espectadores evaluaron a sus compañeros a través de una encuesta de satisfacción que pretendía medir la comunicación en idioma portugués y aspectos formales de la degustación. La apreciación de ellos fue positiva, manifestaron que vivieron una experiencia turística real que podríamos describir como altamente sensorial, ya que tuvieron que utilizar todos sus sentidos para la degustación.

Los estudiantes que ejecutaron la clase invertida se autoevaluaron, todos valoraron la actividad como importante para su futuro laboral, muchos de ellos piensan que puede ser una experiencia útil al momento de buscar práctica en un viña. Sin embargo, la mayoría reconoció que la principal dificultad fue el trabajo en equipo dentro de los mismos grupos como en sus cursos. Se conversó con cada sección y se limaron algunas asperezas de experiencias previas de trabajo.

CONCLUSIONES

El proyecto fue desarrollado y ejecutado con éxito en todas las secciones, se realizaron todas las actividades declaradas dentro de los plazos estipulados y se lograron más resultados de aprendizaje de los considerados inicialmente ya que estaban más enfocados al aprendizaje de idioma, sin embargo, también aprendieron a realizar el montaje y la atención al cliente-turista en el contexto del mundo del vino.

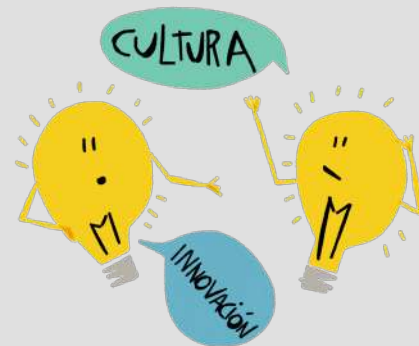
Al ser una experiencia real, los estudiantes se sintieron más empoderados y generaron otro nivel de confianza en idioma extranjero. Para implementar la actividad en los próximos años es indispensable contar con presupuesto para los vinos y el maridaje ya que la carrera dispone del resto de los insumos necesarios.



Aprendizaje Basado en Proyectos: de la clase frontal expositiva al taller colaborativo

Jefe Proyecto: Enrique Reimer Millán
TNS en Sonido/Escuela de Ingeniería

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



Presentación del proyecto

Este proyecto implementó una clase en forma taller, posibilitando actividades de aprendizaje basado en proyectos (ABP), considerando que las actividades realizadas tradicionalmente en "Administración y Gestión" no incorporaban estilos de aprendizaje de los estudiantes, ni fomentaban su trabajo colaborativo y asociativo.

Metodológicamente incentivó que los estudiantes formularan proyectos originales y propusieran posibles soluciones para problemas detectados de su entorno desde el área del Sonido, fomentando la adquisición de competencias sociales y actitudinales para enfrentar el mundo laboral.

Como producto final, obtuvo la formulación y redacción de proyectos (que mejorasen situaciones sociales problemáticas diagnosticadas) y la presentación de disertaciones (que simulasen una asesoría para la mejora del modelo de negocios de variadas empresas dedicadas al área del Sonido).

Nodo Crítico

Como nodo crítico se consideró que las actividades didácticas que tradicionalmente se realizaban en la asignatura de Administración y gestión no incorporaban los estilos de aprendizaje de los estudiantes (quienes son mayoritariamente activos y pragmáticos, según encuesta de caracterización 2019), ni tampoco fomentaban su trabajo colaborativo y asociativo. Lo anterior se propuso resolver a través de la realización de una clase en forma de taller colaborativo que incentivase a los estudiantes a formular proyectos propios y originales, proponiendo posibles soluciones a los problemas de su entorno desde las diversas áreas del Sonido, fomentando también la adquisición de competencias sociales y actitudinales para enfrentar el mundo laboral (competencias declaradas como "disminuidas" durante el Consorcio realizado por Escuela de Ingeniería, en Junio de 2018).

Objetivos

Objetivo General

Implementar clase en formato taller que posibilite actividades de aprendizaje basado en proyectos (ABP) en la asignatura de Administración y Gestión de la Carrera de Técnico en Sonido.

Objetivos Específicos

- 1.- Seleccionar dinámicas de ABP para incorporar al trabajo de aula.
- 2.- Seleccionar distintos formatos de proyectos para abordar en clase-taller (formatos del CNCA, CORFO, Ministerios, etc.).
- 3.- Planificar clases que contengan en su metodología dinámicas de ABP.
- 4.- Diseñar material de apoyo sobre formulación y redacción de proyectos para la clase-taller.
- 5.- Implementar actividades de ABP, centradas en formulación, elaboración y redacción de proyectos basados en estructuras reales (Fondos de Cultura, FOCOS, etc.)
- 6.- Evaluar nivel de logro de objetivos de aprendizaje, mediante la implementación de las actividades de ABP, en la asignatura.
- 7.- Elaborar documento que deje testimonio sobre este proceso, sus características y actividades idóneas para implementar ABP en la asignatura, junto con orientaciones didácticas para que la experiencia pueda ser replicable por otros docentes.





Implementación del proyecto

Como consecuencia de encuentros y focus-group con empleadores y egresados, desde 2018 un objetivo del Plan de Mejora de Dirección de Carrera de Sonido ha sido adecuar contenidos de asignaturas y mejorar sus procesos didácticos, puesto que algunas se observaban metodológicamente poco actualizadas, con baja conexión con el medio y los estudiantes.

Si bien, en primera instancia, se propuso incorporar el contenido sobre elaboración de proyectos en la asignatura de "Administración y Gestión", por otro lado, también se observó la necesidad de actualizar sus modelos de análisis sobre plan de negocios.

Así, al comenzar la ejecución de este proyecto FOCOS, se seleccionaron estrategias de ABP tales como: árbol de problemas, árbol de soluciones y el diseño de matrices para redacción de objetivos generales y específicos; para posteriormente realizar la planificación de clases, junto con la búsqueda y selección de formatos de proyectos (Proyectos FOCOS, Fondo de la Música-Línea Fomento de la Industria, Joven Participa del INJUV, Capital Semilla de CORFO, entre otros) para trabajar con los estudiantes. Durante la implementación en aula, se visualizó que esta dinámica de trabajo sería óptima de utilizar con otros contenidos, incorporándose también el método CANVAS sobre generación de modelos de negocio.

CONCLUSIONES

Los resultados sobrepasaron lo esperado. Proyectos elaborados dentro de la clase-taller se presentaron al Fondo FOCOS/Estudiantes 2019, siendo 2 de ellos adjudicados: "Charla informativa para operadores de Home Studio" y "Acondicionamiento acústico para Junta de Vecinos - Barrio San Eugenio". Como proyección, esta experiencia es directamente replicable en la asignatura de "Gestión de Proyectos" (8° semestre de la Carrera de Ingeniería en Sonido) u otras semejantes y se sugiere, además, que se actualicen los recursos bibliográficos disponibles sobre elaboración de proyectos culturales y modelo de negocios CANVAS.

Evaluación del proyecto

La innovación pedagógica del proyecto consistió en transformar la dinámica educativa tradicional de la asignatura desde "clase frontal expositiva" hacia "clase de taller monitoreada". Con esto, se potenció el trabajo colaborativo de los estudiantes y se incorporó sus estilos de aprendizaje, entregando no sólo las herramientas conceptuales para una correcta formulación y redacción de proyectos, sino también generando un espacio que ofreció la posibilidad de trabajar grupalmente, fomentando, desarrollando y consolidando habilidades blandas (competencias sociales y actitudinales) requeridas por el mundo laboral en futuros egresados y titulados.

De parte de los estudiantes, se obtuvo como producto final, la formulación y redacción de proyectos originales (que mejorasen las situaciones sociales problemáticas diagnosticadas) y disertaciones (que simulasen asesorías para la mejora del modelo de negocios de variadas empresas de Sonido).

Junto a esto, mejoraron sus calificaciones (como promedio de las 5 actividades consideradas dentro del proyecto, un 96,2% de los estudiantes obtuvieron evaluación satisfactoria) y evidenciaron un incremento de asistencia a clases (alcanzando un 85,2% promedio del curso completo durante el semestre), manifestándose, en la encuesta de término del proyecto, un 87,3% de percepción de logro y satisfacción por parte de los mismos estudiantes.

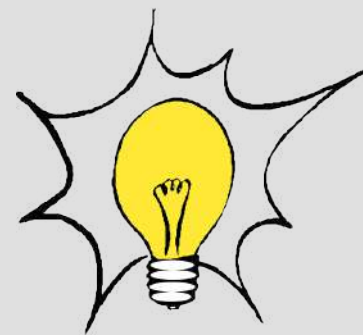
También se estableció vínculo con 7 empresas externas especializadas en diversas áreas del Sonido (radiofrecuencia, refuerzo y grabación), 2 Juntas de Vecinos (Barrios San Eugenio y San Agustín) y 1 Centro Cultural (Casa de La Cultura de Talagante) que fueron visitados por los estudiantes.



Nuestros corazones por el tuyo IPCHILE cuida tu corazón

Jefe Proyecto: José Santibáñez Rebolledo
Preparación Física / Escuela de Humanidades

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



Presentación del proyecto

El proyecto 'Nuestros corazones por el tuyo, IPCHILE cuida tu corazón', tiene por objetivo la implementación de un programa de educación cardiovascular abierto a toda la comunidad educativa como administrativa de IPCHILE, con el propósito de mejorar su salud y calidad de vida.

El programa comprende tres ámbitos: (1) evaluación de riesgo cardiovascular, (2) diseño de un plan de ejercicio físico básico orientado a la protección cardiovascular y (3) orientación nutricional.

Este programa será ejecutado por un grupo multidisciplinario integrado por estudiantes y docentes de las carreras de Kinesiología, Preparación Física, Técnico en Deportes, Terapia Ocupacional y Nutrición y Dietética, quienes proporcionarán asesorías dentro de los ámbitos antes mencionados, a todos los integrantes de la comunidad educativa IPCHILE durante una jornada a realizarse en la sede República, pero que además puede ser replicada en las otras sedes de la institución. Además, es posible implementarla dentro del marco del proyecto A+S contribuyendo a la salud y el bienestar de la población en general.



Objetivos

Objetivo General

Implementar un programa de educación cardiovascular abierto a la comunidad educativa IPCHILE sede República.

Objetivos Específicos

- Formar un equipo multidisciplinario integrado por estudiantes y profesores de las carreras de Kinesiología, Nutrición y Preparación Física en IPCHILE sede República
- Promover el trabajo colaborativo como recurso de aprendizaje dentro de la asignatura de Actividad Física y Salud en carreras de Kinesiología, Nutrición y Preparación Física en IPCHILE sede República
- Compartir experiencias relativas a la asignatura de Actividad Física y Salud entre los estudiantes de carreras de Kinesiología, Nutrición y Preparación Física en IPCHILE sede República
- Evaluar el impacto alcanzado por la actividad en jornada de socialización a través de auto, hetero y coevaluación por medio de rúbrica.

Nodo Crítico

En la actualidad, en materia de salud, los distintos programas de salud comunitaria y calidad de vida, son ejecutados por equipos de trabajo multidisciplinario, desde esta perspectiva y en el contexto de una problemática a nivel país, como lo es la salud cardiovascular, es que surge la idea de constituir un equipo formado por estudiantes representantes de distintas carreras del área de la salud y que por medio del trabajo colaborativo intervenir con el objetivo de educar a la comunidad educativa de IPCHILE en relación al riesgo cardiovascular. Por otro lado, este proyecto tiene como propósito adicional acercar a los estudiantes participantes a su quehacer profesional y enmarcados dentro del sello institucional consolidar el perfil de egreso.

Implementación del proyecto

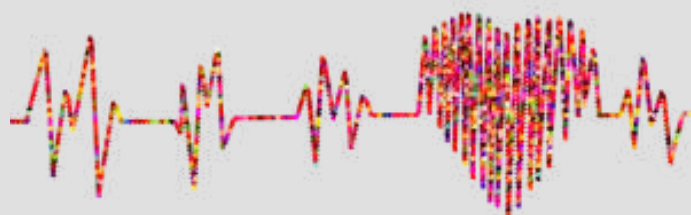
El proyecto Nuestros corazones por el tuyo, IPCHILE cuida tu corazón contempló cinco instancias de participación, las tres primeras correspondieron a reuniones de trabajo en las cuales los estudiantes identificaron las principales problemáticas asociadas a la salud cardiovascular, conformaron grupos de trabajo y trabajaron en estrategias de evaluación y educación de acuerdo a las problemáticas identificadas.

La cuarta jornada correspondió a la finalización del programa, la cual contemplo una intervención en la que se evaluaron distintos parámetros relacionados con la salud cardiovascular (estilos de vida, condición física, presión arterial, imc, entre otros) y además se orientó a los evaluados en relación con estilos de vida saludables y se les entregó material complementario (trípticos y dípticos) sobre factores protectores para su salud cardiovascular.

Por último, se evaluó el impacto de la actividad entre cada uno de los actores participantes (profesores, estudiantes y jefe de proyecto)

Evaluación del proyecto

Los estudiantes formaron tres grupos de trabajo (1) evaluación de la condición física, en el cual a través de un cuestionario "Cuestionario evaluación de la etapa de cambio: ejercicio físico" y orientaron a la realización de un programa básico de ejercicios. (2) evaluación de factores de riesgo cardiovascular a través de criterios del estudio Framinham y (3) evaluación del estado nutricional y orientación para una alimentación saludable, tanto para la vida diaria como para la actividad deportiva. Los tres grupos evaluaron 102 sujetos, pertenecientes a distintas carreras de IPCHILE sede República y a 5 funcionarios de la misma sede en una jornada realizada el día 04 de julio del presente año.



CONCLUSIONES

El proyecto Nuestros corazones por el tuyo, IPCHILE cuida tu corazón permitió a los estudiantes vincularse con la comunidad y aplicar los aprendizajes adquiridos en su proceso de formación, transformándolos en protagonistas de su aprendizaje y comprometidos con el rol que en algunos años más desempeñarán dentro de la sociedad. Actividades como la implementada aproximan a los estudiantes a la vida laboral, permiten diseñar y aplicar estrategias de trabajo interdisciplinario y fortalecen el perfil de egreso de los participantes.

Teatro Infantil

Jefe de proyecto: Jorge Gómez Villarreal
Psicopedagogía/Escuela de Humanidades

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



Presentación del proyecto

El proyecto generó un taller complementario de teatro, planificado para 5 sesiones de trabajo, culminado en la representación de una obra teatral para niños y niñas invitados. Las sesiones de trabajo incluyeron actividades tendientes a la puesta en escena de una pieza dramática que incluyen técnicas de expresión oral y corporal, además del autorreconocimiento de habilidades psicoafectivas y psicosociales, favoreciendo el trabajo colectivo y colaborativo y el desarrollo del sello institucional IPCHILE (Confianza, Compromiso, Consciencia Social y Adaptación)



Nodo Crítico

El nodo crítico a abordar hace referencia a la carencia de desarrollo de habilidades sociales y comunicacionales orales para las interrelaciones estudiante-estudiante y estudiante-docente, lo que puede afectar en su futuro desempeño profesional. A continuación describiremos con mayor detalle estos aspectos:

El manejo de las habilidades comunicativas orales de los estudiantes de primer año de psicopedagogía constituye un aprendizaje fundamental para el futuro profesional. Las deficiencias iniciales son significativas. Particularmente en lo referente a la dicción, entonación y volumen de voz.

En relación a la asignatura de psicología general los y las estudiantes desconocen temas de psicología pertinentes a su futuro quehacer profesional, tales como habilidades blandas, la importancia del autoconocimiento, motivación, autoestima.

En relación a la caracterización estudiantil, los y las estudiantes de primer año de psicopedagogía 2019 tienden a presentar un estilo de aprendizaje activo y pragmático, a partir de lo cual aprenderán significativamente por medio de estrategias prácticas, colectivas, artísticas que promueve este taller.



Objetivos

Objetivo General

Potenciar las habilidades comunicativas orales y de autoconocimiento por medio de técnicas teatrales y técnicas psicoemocionales, generando una comunicación de calidad como estudiante y futuro psicopedagogo, de manera respetuosa, asertiva y empática.

Objetivos Específicos

1. Reconocer en sí mismo habilidades comunicativas asertivas, como también sus recursos afectivos.
2. Tomar consciencia de su emocionalidad en pro del equilibrio de un profesional del área de las humanidades.
3. Valorar el manejo de habilidades blandas (tolerancia a la frustración, empatía, respeto, asertividad).
4. Aplicar técnicas de expresión oral.
5. Vivenciar la importancia del trabajo colaborativo y colectivo.



Implementación del proyecto

La metodología a empleada en forma de taller semana de 4 horas cronológicas, los días sábado, sumando un total de 20 horas. Durante su desarrollo los estudiantes conocen y aplican técnicas de expresión teatral, psicoafectivas y psicosociales preparando el montaje de una obra teatral infantil, siendo su producto educativo final su puesta en escena. Trabajar esta área en las salas de clases es innovador debido a que se valoriza el trabajo emocional, a nivel personal, y en su futuro en lo profesional, logrando un individuo con autoconocimiento afectivo, equilibrio emocional, con habilidades psicológicas que les permiten, de manera razonable, expresar sus emociones y poder entender las de los demás, como también comunicarse de manera asertiva y lograr trabajar de manera colaborativa.

El profesional de la psicopedagogía debe estar preparado para integrar y liderar equipos de trabajo interdisciplinarios, por exhibir vocación de servicio, compromiso y conciencia social, siendo capaz de establecer relaciones de cooperación con equipos multidisciplinares, adaptándose a las exigencias que implica el desempeño profesional y confiando en sus capacidades. Así mismo el proyecto implica una metodología de aprendizaje sustentada en los modelos señalados anteriormente, como lo son el aprender haciendo, trabajo colaborativo, aprendizaje servicio y aprendizaje basado en proyectos.

CONCLUSIONES

El proyecto alcanzó plenamente su objetivo general en el que las estudiantes lograron avances significativos en el desarrollo de habilidades blandas, siendo capaces de trabajar con otros, sin conocerse previamente, logran organizarse, escucharse, respetarse y lograr un objetivo en común. Esto a través de técnicas teatrales y técnicas psicoemocionales, generando una comunicación de calidad como estudiante y futuro psicopedagogo, de manera respetuosa, asertiva y empática.

Evaluación del proyecto

Durante el desarrollo de este taller, las participantes fueron construyendo un registro biográfico-emotivo del proceso, este procedimiento de evaluación basado en investigación biográfica-narrativa, tuvo como ventaja la recolección de información sobre historias y experiencias de vida de las estudiantes, lo que les permitió describirlas, analizarlas y trabajarlas con las técnicas psicoafectivas y teatrales de este proyecto. Cada semana registraron sus emociones y en cada sesión se evidenciaban.

Además, construyeron un material visual gráfico del proceso y un análisis reflexivo de este, siempre tomando como referencia el registro biográfico-emotivo.



TEATRO!



Sede San Joaquín

CRONOS

En Santiago de Chile

Los
días
son

interminablemente
largos:

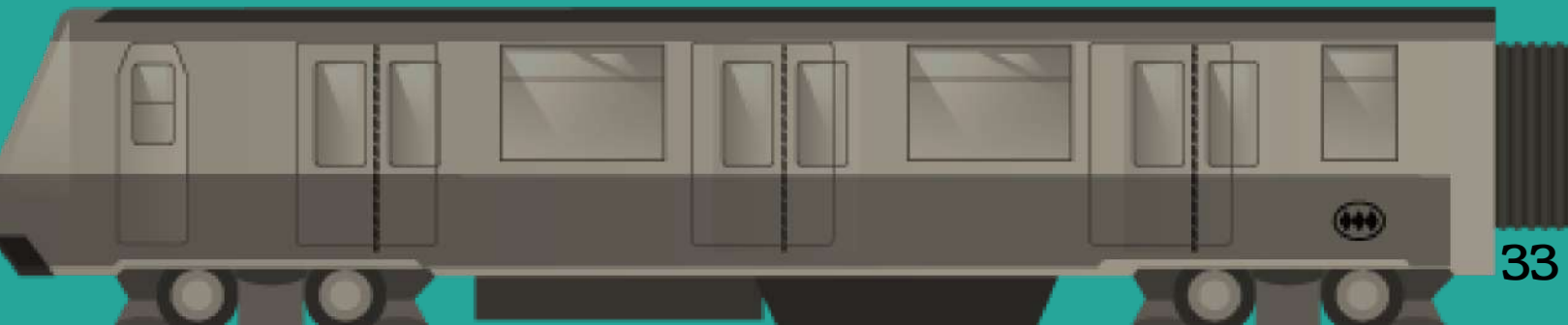


Varias eternidades en un día.

**Nos desplazamos a lomo de luma
Como los vendedores de cochayuyo:
Se bosteza. Se vuelve a bostezar.**

**Sin embargo las semanas son cortas
Los meses pasan a toda carrera
Y los años parece que volarán.**

NICANOR PARRA SANDOVAL (1914-2018) fue un poeta, matemático y físico chileno cuya obra ha tenido una profunda influencia en la literatura hispanoamericana. Es considerado el creador de la antipoesía, y para muchos críticos, uno de los mejores poetas de Occidente. Recibió el Premio Nacional de Literatura (1969) y el Premio Miguel de Cervantes (2011), entre otras distinciones, además fue candidato al Premio Nobel de Literatura en diversas ocasiones.⁷





Audiokine

Jefa de proyecto: Silvana Luan Valdés
Kinesiología / Escuela de salud
Ámbito de postulación:
Elaboración de recursos para el aprendizaje



Presentación del proyecto

El Proyecto consiste en la elaboración de un recurso para el aprendizaje por medio de la participación activa de los estudiantes del Instituto Profesional de Chile, con el objetivo de adaptar y actualizar las prácticas metodológicas dentro y fuera del aula, acorde a las características de los estudiantes, optimizando la distribución del tiempo que dedican a sus estudios, y de este modo, utilizar esta herramienta y su uso para favorecer el proceso de aprendizaje.

La metodología a utilizar es por medio de un aprendizaje cognitivo constructivista, en donde el estudiante cumple un rol protagónico durante toda la ejecución del proyecto.

Nodo Crítico

El problema radica en la distribución de los tiempos actuales que tienen los estudiantes para la dedicación al estudio, reflejado en un breve diagnóstico aplicado con anterioridad, refiriendo limitar estos períodos, debido a causas como que, muchos de ellos tienen un doble rol de trabajar-estudiar, son padres o madres, dedicación de un gran tiempo al ocio y redes sociales, labores en el hogar y tiempos en traslados. Por lo que ha surgido un gran interés por grabar las clases para escucharlas para optimizar tiempo.

Semiología, es una asignatura teórico-práctica que comprende 128 horas pedagógicas y que busca que el estudiante comprenda la importancia que tiene el conocimiento de las manifestaciones en los diferentes usuarios, analizadas desde el marco conceptual de la Clasificación internacional de funcionamiento y Discapacidad (CIF). Durante la primera evaluación acumulativa y de proceso, los estudiantes presentaron un bajo nivel de rendición reflejado en un 52 % de aprobación.

De acuerdo a diversos análisis sobre la distribución de tiempos que los alumnos dedican a sus estudios, Miller y Jensen (2007) determinaron que las tecnologías como las redes sociales se han convertido en las principales formas de realizar conexiones entre personas. Por otra parte, diversas investigaciones mencionan que los jóvenes actuales mantienen sus necesidades de comunicación, pertenencia y privacidad, aunque de forma distinta. La telefonía móvil y el alcance de sus servicios en el mundo actual, satisfacen gran parte de estas demandas, pero por medio de imágenes, mensajes, chats y una serie de dispositivos con los que cuenta el móvil. (Martín, 2009). A su vez, debemos considerar que dentro del aula existen diversos estilos de aprendizaje, los cuales también fueron medidos por medio de una pequeña encuesta, en la que no todos los estudiantes conocen de qué forma aprenden más fácilmente.

Objetivos

Objetivo General

Mejorar la adquisición de conocimientos relacionados con la rehabilitación y salud, induciendo al estudiante al aprendizaje por desubrimiento.

Objetivos Específicos:

- Promover otras estrategias de aprendizaje como una herramienta útil.
- Suscitar el trabajo colaborativo como un objeto de aprendizaje.
- Fomentar el hábito de estudio por medio de la utilización de recursos innovadores para el aprendizaje.

Implementación del proyecto

Además de ser una estrategia metodológica con espíritu inclusivo, debido especialmente, a que es una herramienta que se utiliza con gran frecuencia en personas con discapacidad visual.

Su replicabilidad es efectiva para cualquier asignatura de la carrera de Kinesiología y carrera impartida por IPCHILE debido a la factibilidad y sencillez que posee y que puede abarcar áreas que son transversales.

Los elementos innovadores presentes en el proyecto son la incorporación de un recurso de aprendizaje que se utiliza en la actualidad, que es accesible a todos sin mayores recursos financieros y es fácil de realizar.



Evaluación del proyecto

Se aplicó una rúbrica de evaluación del trabajo realizado al momento de la entrega del Audiolibro, que consideró la manera en que el estudiante identifica la patología, expresando e interpretando con claridad y precisión informaciones y datos como definiciones, signos y síntomas, etiología y fisiopatología, entre otras. La manera en cómo selecciona estrategias adecuadas para resolver las preguntas, y la forma como expresa adecuadamente la respuesta a lo planteado.

En general se observan avances evidentes en algunos de los indicadores de la rúbrica, conforme avanzaron en el proyecto, lo que se corrobora con los resultados obtenidos en la aplicación de la escala de apreciación aplicada de manera formativa, donde algunos estudiantes presentan mejoras para identificar y expresar en forma oral la patología que se le plantea.

Además, podemos rescatar las impresiones y críticas frente al proyecto planteado a los estudiantes de quinto semestre, por medio de encuestas de autoevaluación y satisfacción del trabajo, en donde se observa una mejoría en los métodos de estudios empleados, lo cual favorece de forma directa en su rendimiento académico.

CONCLUSIONES

El proyecto abordó un nudo crítico significativo para la asignatura en donde los objetivos propuestos en la planificación se cumplieron cabalmente.

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

- Trabajar con equipos mixtos (alumnos aventajados y descendidos).
- El docente siempre actuar como un guía.
- Dar los tiempos necesarios de investigación, diseño, estudio y comprensión de los temas a desarrollar y cumplimiento de los plazos.
- Estar atento a aspectos actitudinales que pudieran priorizar la competencia por sobre la colaboración.
- Se sugiere el proyecto en asignaturas donde se pueda calificar a los estudiantes con evaluaciones en cada actividad.
- Además, aplicar coevaluación con el fin de que los estudiantes también obtengan una retroalimentación de sus pares.
- Finalmente, insistir en la aplicación instrumentos de impacto de aprendizajes asociados a la carrera, de manera de medir los niveles de generalización y/o aplicación cognitiva constructivista, que realizan los estudiantes.





Sede Virtual

DANIEL NAJMÍAS. Nacido en Buenos Aires, reside en España desde 1975. Es traductor literario y poeta ocasional. Premio de Traducción 2002 de la Fundación Goethe-España y Premio Esther Benítez de traducción 2010, fue coeditor (2000-2003) de la página en castellano de The Barcelona Review, donde ha publicado diversas reseñas y las series poéticas los poemas imperfecto.

IRRUPCIÓN ON-LINE

**Tú no te anuncias
Ni te presentas
Ni me das margen.
Tú simplemente irrumpes en pantalla.**

**Tú no te acercas
Ni te preocupas
Ni me preparas.
Tú bruscamente inundas la pantalla.**

**Tú no miras
Ni tocas
Ni me das tregua.
Tú de repente bloqueas la pantalla.**

**Y yo tiemblo
Yo vuelo
Yo te imagino
Cuando tú irrumpes en pantalla.**



Rediseño Metodológico de las Evaluaciones 1.2 y 2.2 en la asignatura de Inglés Técnico I 1920



Jefa de proyecto: Yasna Oñate Morales

Inglés Técnico I / Escuela de Administración y Negocios

Ámbito de Postulación:

Implementación de Metodologías Activas de Enseñanza Aprendizaje

Presentación del proyecto

La enseñanza de la expresión oral es un reto para todos los profesores y profesoras en el área de la enseñanza de idiomas. Una de las principales razones tiene que ver con el hecho de que los estudiantes no tienen forma de practicar esta habilidad del idioma fuera de la sala de clases. Y, en el caso de las carreras virtuales, las instancias en las que los estudiantes pueden interactuar en tiempo real con otros participantes prácticamente no existen.

El desarrollo de las habilidades orales de los estudiantes es un factor fundamental en la enseñanza del idioma inglés y debe estar presente en todas las unidades de los cursos de idiomas. Muchos autores coinciden en que la producción oral es un proceso interactivo en donde se construye un significado que incluye producir y recibir, además de procesar información. La forma y el significado dependen del contexto donde se da la interacción, incluyéndose los participantes, sus experiencias, el medio ambiente y el propósito de comunicarse. Frecuentemente, esta interacción es espontánea y tiene inicio, desarrollo y término. Al hacer un análisis de los cursos de inglés de las carreras de Administración y Negocios de la Sede Virtual, pudimos detectar que este proceso de interacción real no se estaba promoviendo debido a que las evaluaciones eran en su mayor parte escritas.

En base a esta información, es que se rediseñaron dos actividades del curso de Inglés Técnico I para así proveer instancias de interacción oral entre los estudiantes. Debido a que la asignatura de Inglés Técnico I pertenece a una carrera de la Sede Virtual los estudiantes disponen de una plataforma en donde está todo el material de apoyo para el proceso del aprendizaje, incluyendo una aplicación llamada Blackboard Collaborate.

Blackboard Collaborate es una plataforma que permite generar espacios de comunicación en forma de salas virtuales, en donde 2 o varios participantes se reúnen y pueden compartir diferentes aplicaciones: presentaciones, escritorio, pizarra virtual, entre otros. Esta aplicación ya está instalada en la plataforma virtual y es gratuita para ellos. Con el objetivo de que los estudiantes fueran capaces de comunicarse con sus compañeros, a través del uso de la aplicación Blackboard Collaborate, rediseñamos dos evaluaciones del curso. Las nuevas actividades promueven una interacción oral espontánea entre dos participantes del curso. De esta manera, se logra cumplir con el objetivo de proveer más oportunidades de desarrollar las cuatro habilidades del idioma inglés: comprensión lectora y expresión escrita, pero también comprensión auditiva y expresión oral, todo esto a través del uso de la aplicación Blackboard Collaborate.



Objetivos

Objetivo General

Rediseñar el formato de evaluación de las Actividades 1.2 y 2.2: Reporte de Conversación en Inglés - Trabajo en Parejas, en la asignatura de Inglés Técnico I.

Objetivos Específicos

Promover la interacción oral en inglés entre los/as estudiantes de Inglés Técnico I de la carrera de Administración y Negocios de la Sede Virtual.

Evaluar la grabación de una conversación en tiempo real entre los/as participantes del curso.

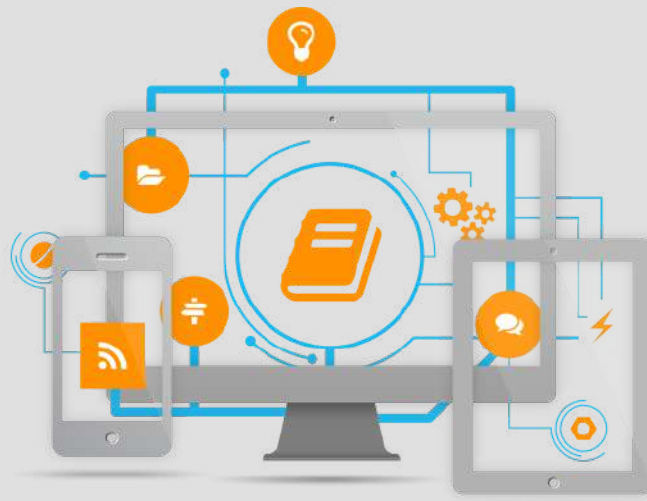
Promover el uso de los recursos para la Tecnología de la Información y Comunicación (TICs) presentes en la plataforma del curso.

Nodo crítico

El programa de Inglés Técnico I declara promover la interacción en inglés entre los participantes del curso. Sin embargo, esto no ocurría ya que en realidad las evaluaciones contemplaban el uso de vocabulario, el uso correcto de estructuras gramaticales, redacción de textos y pruebas escritas de alternativas múltiples, pero ninguna contemplaba actividades de expresión oral. Con este tipo de evaluaciones no se estaban logrando por completo los resultados de aprendizaje señalados en el programa del curso y, con el objetivo de poder evaluar de manera efectiva la interacción oral entre los/as estudiantes, se rediseñaron dos evaluaciones para que los/as estudiantes, en lugar de entregar un informe escrito, pudieran realizar una grabación de dos conversaciones en tiempo real utilizando la aplicación Blackboard Collaborate.

CONCLUSIONES

Con el proyecto logramos que los estudiantes trabajaran en parejas, acordaran un horario y desarrollaran la actividad cumpliendo con todos los requerimientos. Esto representa un 76% del total de estudiantes, lo que demuestra que la implementación de actividades que promuevan la expresión oral de los/as estudiantes en tiempo real en un programa online, es posible. Tomando en consideración nuestro contexto de Sede Virtual, el proyecto fue innovador, ya que incorporamos actividades de comunicación entre estudiantes, utilizando la aplicación de Blackboard Collaborate. Esto significó que nuestros estudiantes que tienen clases 100% online y que viven en distintas regiones de nuestro país, fueran capaces de ponerse en contacto, preparar las actividades, acordar una hora de conexión e interactuar en tiempo real utilizando Blackboard Collaborate.



Evaluación del proyecto

El principal objetivo de este proyecto consistió en promover la interacción oral entre estudiantes de las carreras del área de Administración y Negocios, de la Sede Virtual. Debido a la naturaleza del programa, el que es 100% online, sabíamos que la incorporación de actividades de interacción oral en la asignatura de Inglés Técnico I iban a tener un impacto en los estudiantes.

El problema principal que se suscitó durante el desarrollo del proyecto fue con respecto al uso de Blackboard Collaborate. Este software permite desarrollar clases, reuniones, trabajos, entre otros, de manera 100% virtual. Es una aplicación de fácil acceso y que solo requiere de un micrófono y una cámara, los que vienen integrados en todos los laptops hoy en día. Además, se puede ingresar a esta desde celulares con sistema Android o IOS. No obstante, los estudiantes tuvieron problemas con el uso de las herramientas disponibles en Blackboard Collaborate.

En relación al cumplimiento de los objetivos propuestos, los estudiantes lograron cumplir con estos, de manera óptima y al mismo tiempo desarrollaron sus habilidades de comprensión auditiva y expresión oral en una segunda lengua, utilizando los recursos disponibles en la plataforma virtual.

Por otra parte, consideramos que nuestro mayor logro está relacionado con la motivación de los estudiantes, ya que muchos de ellos/as creían que no sería posible lograr una interacción en tiempo real, en inglés y a través de Blackboard Collaborate. Sin embargo, los/as estudiantes no solo lograron grabar 2 videos sino que lograron comunicarse con sus compañeros/as en tiempo real. Este dato es el más importante de todos, ya que Blackboard Collaborate es un recurso que está disponible para los/as estudiantes y docentes de manera gratuita.

IPCHILE

INSTITUTO PROFESIONAL DE CHILE



**PARA OBTENER ASESORÍA TÉCNICA
PEDAGÓGICA ACÉRCATE A LAS OFICINAS
DEL PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO
DOCENTE DE CADA SEDE**

CIMA

CENTRO DE
INNOVACIÓN
METODOLÓGICA
PARA EL
APRENDIZAJE