



*CAPÍTULO 1*

# Innovación Metodológica

-  **INFORMACIÓN GENERAL**
-  **DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**
-  **PROBLEMA, INQUIETUD O NECESIDAD DE MEJORA**
-  **OBJETIVOS Y PARTICIPANTES**
-  **DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA**
-  **PROCEDIMIENTOS Y ACCIONES REALIZADAS**
-  **LOGROS ALCANZADOS**
-  **DIFICULTADES ENFRENTADAS**
-  **CONCLUSIONES, DESAFÍOS Y RECOMENDACIONES**
-  **BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA**



## INFORMACIÓN GENERAL

INNOVACIÓN METODOLÓGICA

## TÍTULO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

*Aprendizaje en psicología educacional con uso de tecleras***AUTOR**Carlos Ossa C.  
carlosossa@udd.cl**CICLO DE LA CARRERA**

Licenciatura

**DOCENTE(S) PARTICIPANTES**

Carlos Ossa C.

**SEDE**

Concepción

**ASIGNATURA O CURSO**

Psicología Educacional

**AÑO APLICACIÓN Y DURACIÓN**

Primer Semestre 2014



## DESCRIPCIÓN DEL CURSO O TALLER

La asignatura de psicología educacional es un curso inicial de esta área de especialización de la psicología, se espera que el alumno conozca y comprenda la trayectoria de la educación de nuestro país, la estructura del sistema educacional chileno y los fundamentos teóricos que sustentan sus bases curriculares, permitiendo el análisis de algunas variables relevantes de la organización educativa y en las posibilidades y desafíos que se abren para el psicólogo educacional en este contexto. Esta asignatura se dicta en el séptimo semestre y pertenece al segundo ciclo de estudios llamado Licenciatura.



## NECESIDADES DETECTADAS - PROBLEMAS A RESOLVER

El curso requiere fortalecer habilidades de pensamiento analítico y crítico, por lo que se necesita un espacio de elaboración de los contenidos que se tratan en él. Una de las estrategias para ello es la discusión en clase, para lo cual se necesita que los estudiantes participen y discutan los temas que se proponen. Sin embargo no hay seguridad en que todos los estudiantes puedan desarrollar un espacio de participación y discusión en la clase debido a restricciones de tiempo y a características de personalidad.



**OBJETIVOS PROPUESTOS CON LA PRÁCTICA IMPLEMENTADA**

El objetivo general propuesto para la estrategia de innovación implementada es aumentar la participación de los estudiantes en la clase a través de metodologías interactivas.

Dentro de los objetivos específicos se encontraban:

1. Utilizar la metodología de tecleras en clases.
2. Apoyar el desarrollo de contenidos con el software Turning Point
3. Aumentar el nivel de participación de los estudiantes en los temas del curso.
4. Generar mayores espacios de análisis y discusión de los temas mediante la metodología de tecleras.



**DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

El proyecto consistió en la utilización de tecleras en clases de psicología educacional, preparando preguntas (concept test) mediante el software Turning point para que los estudiantes opinaran, y debatieran de manera socializada respecto a sus respuestas, que se mostraban en el momento de la clase.

El uso de tecleras permite obtener retroalimentación inmediata de las respuestas de los estudiantes y hacer mediación entre pares.



**PROCEDIMIENTOS Y ACCIONES REALIZADAS**

Los principales pasos de la utilización de la innovación fueron:

1. Indicación de preparación de lectura
2. Preparación de los concept test en base a la lectura solicitada con software Turning point
3. Entrega de las tecleras al inicio de la clase según listado oficial de clase
4. Presentación en pantalla de concept test
5. Solicitud de respuesta a estudiantes usando tecleras
6. Discusión socializada de respuestas entre los estudiantes
7. Análisis de las respuestas por el docente
8. Presentación de un nuevo concept test (nuevo ciclo)
9. Síntesis de los temas de la clase
10. Devolución de tecleras al finalizar la clase



**LOGROS ALCANZADOS**

La metodología fue motivante para los estudiantes ya que no están acostumbrados por lo general a tales estrategias en su formación. Si bien es un curso grande (41 alumnos), al estar cerca del término de la carrera, tienen un mayor nivel de compromiso y responsabilidad. Esto se evidenciaba en el compromiso de repartir y retirar las tecleras, lo que estaba a cargo de los propios alumnos, quienes se turnaban entre ellos mismos para realizar dicha tarea. Otro de los avances fue el mayor nivel de opiniones sobre los temas vistos en la clase, generando reflexiones a partir de las preguntas que se desarrollaban en los concept test.



**DIFICULTADES ENFRENTADAS**

En general no se reportaron dificultades, solo se debe señalar la pérdida de los datos de las primeras sesiones debido a que se utilizaba el equipo personal del docente, sin respaldar la información en otros dispositivos. Debido a una desconfiguración del sistema, se debió formatear, perdiéndose la información de las dos primeras sesiones.



**CONCLUSIONES, DESAFÍOS, RECOMENDACIONES**

Una de las conclusiones relevantes es la necesidad de implementar más actividades mediadas por herramientas digitales para el apoyo de aprendizajes significativos y motivadores en la enseñanza de la psicología educacional. El uso de tecnologías interactivas permite al profesor tener un feedback inmediato de como se está procesando un tema o el nivel de comprensión lograda en un contenido. Además, se puede generar un proceso de comunicación y participación mayor entre los estudiantes, quienes pueden compartir sus reflexiones con los otros estudiantes y el profesor, lo que ayudaría a aumentar la motivación por la asignatura.



**BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA**

García, B.; Manzur, L.; Aguirre, G.; Leguizamón, G. (2003). Aprendizaje y colaboración en grupos de personas y agentes. V Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación, UNLP. En: <a href="http://hdl.handle.net/10915/21426">http://hdl.handle.net/10915/21426</a>	Jacob, W. (2000). Turning Points: A Journey through Challenges. <i>IMJ</i> , 4(1), 66-67.
	Uribe J, Pedro. (2014). Educación para el nuevo siglo. <i>Revista chilena de cirugía</i> , 66(3), 208-210.



## **BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES EN PSICOLOGÍA**

Volumen 1  
Innovación, Evaluación Auténtica y Aprendizaje Experiencial  
2015

Facultad de Psicología  
**Universidad del Desarrollo**