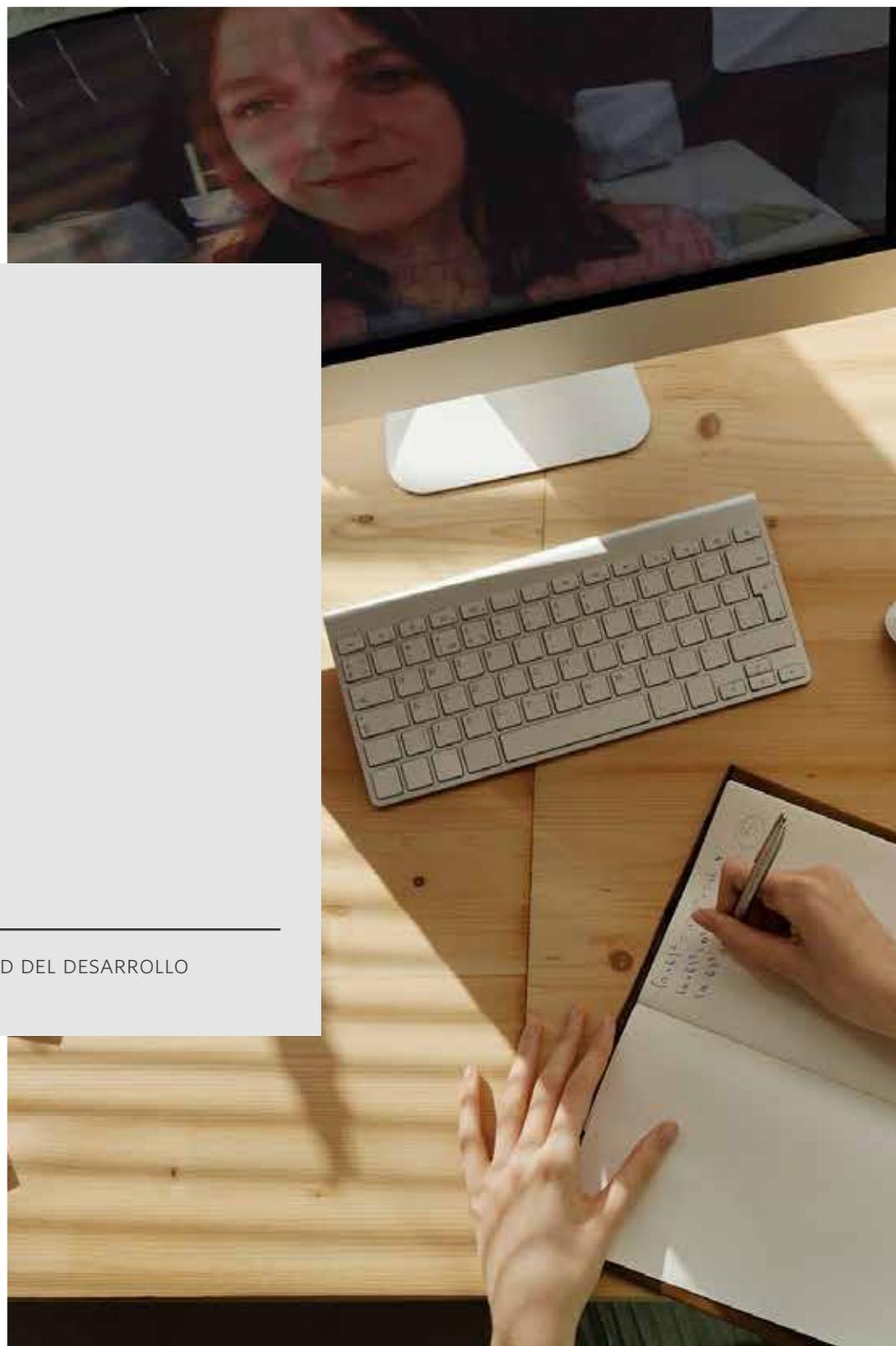


PLATAFORMA
DE APOYO
E-LEARNING

EXPERIENCIA UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO



FERNANDO CONTRERAS HERNÁNDEZ

**Correo electrónico:**

fernandocontreras@udd.cl

Institución:

Universidad del Desarrollo

Ciclo de la carrera:

Licenciatura

Asignatura:

Diagnóstico y Diseño de Intervención
en contextos escolares

Área a la que pertenece el curso:

Educacional

Período académico y duración de la experiencia:

2020 - 2

Área de práctica docente:

- Planificación
- Didáctica
- Evaluación

Temática transversal:

- Innovación metodológica
- Interdisciplina
- Globalización
- Responsabilidad pública

Este es un curso disciplinar a nivel de Licenciatura que se dicta el octavo semestre de la carrera de Psicología y forma parte del Área de la Psicología Educacional. Curso teórico práctico en el que se espera que el/la estudiante conozcan y comprendan la trayectoria de la educación en Chile, las políticas educativas vigentes, así como la estructura y funcionamiento del sistema educacional. Además, este curso brinda teoría y herramientas para el diagnóstico y diseño de intervenciones desde el rol del psicólogo(a) educacional.

La asignatura incorpora como competencia genérica la Responsabilidad Pública y como competencias específicas la Rigurosidad científica, Diagnóstico e Intervención. Los resultados de aprendizaje asociados están focalizados en comprender, evaluar y diseñar intervenciones socialmente relevantes en contextos escolares y ajustadas a la actual normativa educacional. Este curso integra experiencias de aprendizaje teóricas y prácticas, pertinentes a las competencias del curso y sus resultados de aprendizaje, utilizando como estrategias el análisis de casos y el diseño de proyectos en base a casos simulados, el espacio de ayudantía para la realización de tutorías y seguimiento del trabajo de los y las estudiantes.





La asignatura tiene una parte práctica que requiere ser promovida con mayor fuerza, entregando a los y las estudiantes oportunidades de aprendizaje que favorecen el desarrollo de competencias transversales en el uso de tecnología, las cuales se han ido incorporando como herramientas en la formación en educación superior y que son coherentes con el actual modelo educativo de la Universidad y las políticas de la Facultad de Psicología. A su vez, el contexto nacional de emergencia sanitaria se tradujo en la implementación de los cursos en modalidad online durante el periodo 2020. Así, la utilización del entorno virtual persigue el aprendizaje sin que se produzca una coincidencia ni en el espacio ni en el tiempo entre estudiante y profesor/a, y asumen las funciones de apoyo dentro del contexto de aprendizaje. Esto es de gran utilidad para realizar consultas, trabajos e implementar mecanismos que permitan al estudiante contar con otras instancias de aprendizaje donde puedan profundizar los contenidos trabajados en clases. De esta forma, las actividades presenciales se pueden reorientar principalmente a modelo de taller, donde los contenidos trabajados en un entorno virtual pueden ser aplicados en actividades presenciales con la guía del docente.



OBJETIVOS Y PARTICIPANTES

Participantes: 31 estudiantes de octavo semestre

Objetivo General

- Implementar recursos de apoyo y seguimiento del aprendizaje de los y las estudiantes en plataforma Canvas en el curso de Diagnóstico y diseño de intervención en contextos escolares.

Objetivos Específicos

- Diseñar recursos de apoyo en plataforma asociados a los resultados de aprendizaje del curso.
- Implementar un diseño modular para el curso en canvas que favorezca la experiencia de aprendizaje en un entorno virtual de clases.
- Integrar el uso de recursos tecnológicos y herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de los y las estudiantes.

ANTECEDENTES CONCEPTUALES Y/O EMPÍRICOS PARA COMPRENDER LA EXPERIENCIA

El aprendizaje en entornos virtuales u online requiere de lineamientos claros para los y las estudiantes, de forma de poder crear un entorno de cooperación significativo por medio de una adecuada interacción docente-estudiante. Esto se puede lograr con el desarrollo de un entorno virtual que entregue estructura y accesibilidad, estando provisto por un adecuado sistema de comunicación y apoyo que favorezca un aprendizaje significativo y motivación y compromiso de parte de los/las estudiantes (Jordan & Duckett, 2018). En este contexto, se deben aprovechar las ventajas de las nuevas formas de aprendizaje, por lo que es necesario tener a la vista las competencias relacionadas con el acceso a la información y uso de recursos tecnológicos que permitan el desarrollo de pensamiento crítico para que los/las estudiantes den significado a la información (Rodriguez et al., 2017). De esta forma, el diseño de recursos tecnológicos o digitales se encuentra al servicio del aprendizaje, de forma que su elección y utilización responda a los objetivos o aprendizajes que define una unidad temática o curso.

La elección de los recursos a utilizar se presenta en un entorno que sea de fácil acceso para los y las estudiantes, de forma que les permita no solo acceder a la información, sino que debe ser suficientemente flexible para que el/la estudiante regule el tiempo dedicado a las actividades de aprendizaje en ausencia de la guía presencial del docente (Cerdeza, 2002). En este sentido, la educación virtual utiliza Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y modelos de gestión educativa que tengan como centro el aprendizaje. Esto implica fomentar el aprendizaje autónomo y la colaboración;

tanto entre profesor-estudiante como entre los/las estudiantes y los contenidos, requiriendo para esta tarea el diseño estrategias y recursos que fomenten el análisis crítico y la reflexión. Para esto se requiere de la selección de materiales y actividades que favorezcan el aprendizaje colaborativo mediante la asignación de tareas, entrega de recursos de apoyo y sistemas de tutorías flexibles y que se ajusten a las necesidades de los estudiantes (Garduño, 2005).

De esta forma, aparecen como relevantes el proceso de planificación y diseño previo de un curso, en el cual se realiza un proceso exhaustivo de toma de decisiones respecto de los recursos a utilizar, las actividades a desarrollar por parte de los estudiantes y su seguimiento en un entorno virtual de clases. Además, se debe considerar el diseño de la Interfaz o expresión visual y formal del curso en plataforma. Las características visuales y de navegación son relevantes para el desarrollo de un curso y el logro de los aprendizajes de parte de los/las estudiantes. Es así como tiene un rol importante la asesoría de un diseñador en la creación de los ambientes virtuales a partir de las características y planificación inicial del docente, de forma de garantizar que la expresión visual y formal del curso en plataforma sea coherente con la planificación didáctica (Amaro de Chacín, 2011).

El proceso de diseño y validación de recursos se realizó en base a la planificación del curso y teniendo como foco los resultados de aprendizaje y competencias definidas en el programa de asignatura. De esta forma, inicialmente se realizó una revisión y análisis del programa y planificación con el objeto de seleccionar recursos de apoyo a utilizar en plataforma y que permitan a los y las estudiantes profundizar y desarrollar actividades de forma asincrónica y en coherencia con las actividades sincrónicas.

Este proceso tuvo a la base un modelo colaborativo de diseño que incluye al docente del curso y una diseñadora curricular del CID. Ello permitió ir tomando decisiones conjuntas respecto de la pertinencia de los recursos de apoyo en plataforma e ir definiendo la estructura que debería tener el curso. En este sentido, la interface en Canvas corresponde a la planificación de la asignatura, definiendo una estructura que estimula al estudiante a regular su propio aprendizaje y favorece el aprendizaje autónomo (Amaro de Chacín, 2011).

De esta forma, las fases de diseño y validación de los recursos de apoyo a utilizar fueron claves para el desarrollo del curso, los cuales se evaluaron en función del resultado de aprendizaje y el contexto de clase virtual. De esta forma, se planificó siguiendo la secuencia resultado de aprendizaje-procedimiento de evaluación-metodología y recursos de apoyo. Este modelo permite que las actividades y recursos utilizados sean coherentes con los aprendizajes que deben alcanzar los estudiantes y por tanto constituyen un medio o herramienta para el aprendizaje (Silva y Maturana, 2017).

En este contexto, el diseño del curso en plataforma, así como los recursos utilizados, son relevantes en tanto entregan una estructura y guía para el aprendizaje de los estudiantes. Estos pueden ir desarrollando las distintas actividades con independencia de la guía constante del docente. El seguimiento y monitoreo de los progresos se ven reflejados en la actividad y participación de los y las estudiantes en plataforma, permitiendo de esta forma identificar dificultades en grupos o en un estudiante en particular, entregando los apoyos adicionales que se requieran (Parra, 2014).



El proyecto se implementó en 4 fases, las tres primeras durante los meses de marzo a julio de 2020 y la 4ª entre agosto y diciembre de 2020 (anexo 11). A continuación, se describe cada fase del proyecto:

- 1.- Diseño: En esta fase se realizó la revisión y análisis del programa de asignatura y una primera aproximación al cronograma de calendarización de la asignatura. El foco de esta fase fue la toma de decisiones respecto de los recursos requeridos para el logro de los resultados de aprendizaje definidos en el programa para cada unidad temática. Una vez definido los recursos se elaboraron los guiones y/o documentos de trabajo a implementar en plataforma como apoyo para el curso. Se definieron el uso de infografías dinámicas, video conceptos y animaciones.
- 2.- Elaboración de Recursos: En esta fase, a partir de los guiones desarrollados y con el apoyo de un diseñador, se elaboraron todos los recursos definidos en la fase de diseño. Esta fase estuvo compuesta por 3 procesos, grabación-diseño de recursos; revisión y validación final por parte del docente y de la diseñadora instruccional del CID (ejemplos recursos anexo 6).
- 3.- Carga Material en Plataforma Canvas: Para este proceso, se utilizó una página demo que permitió estructurar la planificación de curso en módulos y cargar los recursos diseñados y validados de la etapa 2 (anexos 1 y 2).
- 4.- Implementación: Fase de ejecución del curso en modalidad online durante el segundo semestre de 2020. En esta fase, se presentó la configuración del curso en Canvas a los/las estudiantes y semana a semana se realizaron revisiones de los recursos en plataforma, así como también de las distintas tareas a desarrollar, tanto formativas como sumativas, a desarrollar. En esta fase se realizó una encuesta a los y las estudiantes al final del primer mes de clases y al finalizar el curso con el objeto de conocer su percepción respecto del proceso.

LOGROS ALCANZADOS

El proceso de diseño de recursos y su implementación en plataforma canvas se ajustó a la planificación del proyecto. De esta forma, al inicio del semestre, el curso y los recursos asociados estaban disponibles para los y las estudiantes. Para evaluar la experiencia, tal como se ha señalado, se realizó una encuesta a los/las estudiantes al finalizar el primer mes de clases, los resultados indican que tanto la estructura, recursos y actividades diseñadas fueron valoradas positivamente por los estudiantes (ejemplos actividades anexos 3, 4 y 5) los que manifestaron, en un 100% estar de acuerdo o muy de acuerdo en que los recursos y actividades están ordenados en plataforma y que las actividades les permiten profundizar en los contenidos del curso y que el tiempo medio semanal de estudio es de 5 a 6 horas (anexo 8). Estos resultados son coherentes con la encuesta de finalización de curso (anexo 9) en la que los/las estudiantes coinciden en que las actividades asincrónicas eran coherentes con la clase, permitiendo profundizar contenidos y destacando el proceso de retroalimentación el cual es considerado como claro y oportuno, además de valorar la pronta respuesta vía plataforma de consultas y comentarios. A nivel de desempeño académico, el curso alcanza una media de 5.7 como calificación final y una media de 872 visitas a plataforma correspondiente a una media de 54 visitas semanales y 12 participaciones en actividades del curso por estudiante (Anexo 10).



ACCIONES Y PROCESOS QUE FUERON RELEVANTES PARA EL DESARROLLO EXITOSO DE LA EXPERIENCIA

Para el desarrollo del proyecto, la estructuración del trabajo de diseño y planificación con dedicación semanal de 1 hora, con apoyo del CID, permitió elaborar los recursos y diseñar el curso en plataforma previo al inicio del semestre. A su vez, se mantuvieron reuniones de coordinación durante el mes de agosto con el objeto de ir evaluando la puesta en marcha del curso y abrir la opción de realizar ajustes en caso de ser necesario.

Un elemento relevante para el desarrollo de la propuesta fue dado por el contexto de clases online, lo cual estimuló el mayor uso de la plataforma y de los recursos del curso. Esto hace más relevante la estructura modular definida para el curso y la decisión de ir permitiendo a los/las estudiantes avanzar en los módulos semana a semana, de forma que ellos avanzan en las lecturas y actividades ajustados a la planificación, la cual estaba reflejada en el diseño del curso en Canvas.

DIFICULTADES ENFRENTADAS

Durante la fase de diseño de recursos y planificación se presentaron dificultades operativas asociadas a la coordinación, principalmente referidas a la recarga en la agenda que no permitió el desarrollo de todas las reuniones de trabajo programadas. Lo que implicó el realizar dos reuniones semanales hacia el último mes de las fases 2 y 3. En cuanto a la fase de implementación se presentaron modificaciones en la planificación asociadas a elementos contextuales, específicamente en cambios en las fechas de evaluaciones. Durante el desarrollo del curso se observó una menor participación en las actividades sincrónicas, si bien el % de asistencia se mantuvo por sobre el 90%, solo el 20% de los estudiantes participaba activamente de las clases. En este sentido, para futuras implementaciones se requiere incorporar recursos para las actividades sincrónicas que motive la mayor participación de los y las estudiantes como el uso de nerdpod, mentimeter u otro recurso equivalente.

El trabajo realizado con apoyo del CID potenció la implementación del curso en plataforma Canvas, permitiendo a los y las estudiantes tener una experiencia positiva en el uso de estos recursos. A su vez, favoreció el seguimiento de las actividades académicas en ausencia de actividades presenciales, articulando las actividades sincrónicas de cátedra, ayudantía con las actividades asincrónicas, tanto las de carácter formativo como sumativo. La estructura modular y los recursos de apoyo fueron valorados positivamente por los estudiantes, lo cual no solo tiene un impacto positivo en la asistencia a clases y en el rendimiento, sino que también respecto de la valoración que hacen del Área Educacional de la Facultad. De esta forma, la experiencia positiva en plataforma permite a los/las estudiantes dar sentido a las actividades y contenidos a partir de los resultados de aprendizaje.



Una adecuada estructura y planificación les permite a los y las estudiantes situarse en el curso con independencia de la guía del docente, tener claridad respecto de las actividades a realizar y los criterios para su desarrollo, favoreciendo de esta forma la autonomía. También permite que planifiquen su carga de trabajo, lo que se visualiza en la calidad de los productos desarrollados en el curso y en la entrega oportuna tanto de tareas formativas como sumativas.

Para fortalecer la experiencia se recomienda el uso de estrategias y recursos que favorezcan la mayor participación de los y las estudiantes en las actividades sincrónicas, así como también la incorporación del portafolio como método de seguimiento y autoevaluación. A su vez, respecto del uso de plataforma, la estructura modular del curso permite que el estudiante visualice en todo momento la planificación del curso, exista un adecuado balance de carga de trabajo indirecto, permitiendo una experiencia positiva de parte del estudiante. A su vez, nos permite ir enlazando y articulando las distintas actividades, tanto sincrónicas como asincrónicas, en función de los resultados de aprendizaje y competencias que define el programa de asignatura.



BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA

Amaro de Chacín, R. (2011). La planificación didáctica y el diseño instruccional en ambientes virtuales. *Investigación y Postgrado*, 26(2),129-160.

<https://www.redalyc.org/pdf/658/65830335002.pdf>

Cerda, C. (2002). Elementos a considerar para integrar las tecnologías del aprendizaje de manera eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, (28), 179-191.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052002000100011

Garduño, R. (2006). Objetos de aprendizaje en la educación virtual: una aproximación en bibliotecología. *Investigación bibliotecológica*, 20(41), 161-194.

<http://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v20n41/v20n41a8.pdf>

Jordan, M. M., & Duckett, N. D. (2018). Universities Confront 'Tech Disruption': Perceptions of Student Engagement Online Using Two Learning Management Systems. *The Journal of Public and Professional Sociology*, 10(1).

<https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1135&context=jpps>

Parra, K. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*, 38(83),155-180.

<https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140398009.pdf>

Rodríguez-de-Dios, I., Van Oosten, J., & Igartua, J. (2018). A study of the relationship between parental mediation and adolescents' digital skills, online risks and online opportunities. *Computers in Human Behavior*, 82. p. 186-198.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218300189>

Silva, J. & Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(73), 117-131.

<http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n73/1665-2673-ie-17-73-00117.pdf>

I. TAREA: REALIZA UNA INFOGRAFÍA

A partir del documento :OREAL C/UNESCO (2015). Situación educativa de américa latina y el caribe: Hacia una educación de calidad para todos al 2015 (pág. 99 a 126)

Enlace:

(<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/SITIED-espanol.pdf>)

En parejas o grupos de tres estudiantes, diseñar una infografía que sintetice los principales conceptos asociados a los desafíos de la educación actual.

Puntos: 12

Presentando: Una grabación de multimedia o una carga de archivo

Fecha de entrega	Para	Disponible desde	Hasta
31 de ago de 2020	Todos	18 de ago de 2020 en 0:00	31 de ago de 2020 en 23:59

Una rúbrica

Ya ha clasificado estudiantes con esta rúbrica. Cambios mayores podrían afectar sus resultados de evaluaciones.

Criterios	Calificaciones			Pts
<p>Uso del espacio Organización del espacio, adecuación de objetos y/o ilustraciones respecto del texto.</p>	<p>3.0 pts Muy Bueno Uso apropiado del espacio en un todo coherente. Los objetos y/o ilustraciones están organizados y favorecen la lectura y comprensión de la información.</p>	<p>2.0 pts Bueno Uso del espacio y organización de los objetos y textos presenta algunos componentes que sobrecargan la infografía y dificultan centran la atención en la información relevante.</p>	<p>1.0 pts Regular Infografía con uso excesivo de objetos o de información o subutilización del espacio.</p>	<p>3.0 pts</p>
<p>Coherencia Relación lógica entre los componentes de la infografía, Los objetos; ilustraciones y textos están relacionados entre sí, favoreciendo su comprensión.</p>	<p>3.0 pts Muy Bueno Objetos y/o ilustraciones están relacionadas con la temática y son coherentes con la información, es de fácil lectura y permite la comprensión del tema central.</p>	<p>2.0 pts Bueno La mayoría de los objetos y/o ilustraciones están en relación con el texto y temática central. Se presentan algunas relaciones incorrectas.</p>	<p>1.0 pts Regular Se observan varias relaciones incorrectas y/o objetos o ilustraciones no son coherentes entre sí.</p>	<p>3.0 pts</p>
<p>Organización de la información Organización y estructura lógica de la información en función de un eje o idea central.</p>	<p>3.0 pts Muy Bueno Se destaca idea y conceptos principales y es respaldada con información detallada. Se observa una estructura deductiva o inductiva definida y clara.</p>	<p>2.0 pts Bueno Se observa idea central con información asociada que favorece su comprensión. Hay una estructura lógica deductiva o inductiva incipiente.</p>	<p>1.0 pts Regular No se observa una idea central definida, estructura lógica poco clara y/o información asociada excesiva o que no favorece su comprensión.</p>	<p>3.0 pts</p>
<p>Contenido Pertinencia y precisión de la Información.</p>	<p>3.0 pts Muy Bueno Toda la información presentada fue clara, precisa y minuciosa. Se presentan los elementos esenciales para la comprensión.</p>	<p>2.0 pts Bueno La mayor parte de la información presentada es clara y precisa, se presentan algunos errores conceptuales o de interpretación de la información.</p>	<p>1.0 pts Regular La mayor parte de la información presentada es clara, pero falta precisión en el uso de conceptos o hay ausencia de conceptos relevantes.</p>	<p>3.0 pts</p>
Puntos totales:				12.0

II. ENLACES EJEMPLOS MATERIAL DE APOYO

- 1.- Infografía Panorama General del Curso: [Enlace](#)
- 2.- Infografía Elementos de Diagnóstico: [Enlace](#)
- 3.- Infografía Metodologías de Enseñanza: [Enlace](#)
- 4.- Video Concepto Efectividad: [Enlace](#)
- 5.- Video Concepto Diagnóstico Psicoeducativo: [Enlace](#)