

2020 - 2021

**EXPERIENCIAS  
DOCENTES  
INNOVADORAS  
EN CONTEXTO  
DE SARS-COV-2**

---

**RECTOR:**

Federico Valdés Lafontaine

**VICERRECTORA DE PREGRADO:**

Florencia Jofré Manieu

**CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE (CID)**

**UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO**

ISBN 978-956-374-060-8

©2022 Universidad del Desarrollo, derechos reservados.

**DIRECTORA CID:**

Ana María Borrero Patiño

**SUBDIRECTORA DE INVESTIGACIÓN DOCENTE:**

Rocío Vélez Rivera

**COORDINADORAS DE PROYECTOS**

**DE INNOVACIÓN Y FORTALECIMIENTO DE LA DOCENCIA:**

Priscila Leal Orellana (Concepción)

Alejandra Ruíz Garrido (Santiago)

**EDICIÓN DE TEXTOS:**

Paloma Rivera Godoy



**Universidad del Desarrollo**  
Centro de Innovación Docente



# ÍNDICE

## 2020 - 2021

### EXPERIENCIAS DOCENTES INNOVADORAS EN CONTEXTO DE SARS-COV-2

#### FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTE

##### Arquitectura

10. Aprendizaje significativo mediante la creación individual
12. Dibujo Virtual como herramienta de enseñanza y retroalimentación en las asignaturas de Medios de Observación y Medios de Expresión
14. Aprendizaje significativo en aula invertida 100% *online* para el fortalecimiento de clases por conferencias de *software Autocad*
16. Instrumental de medición climática programable
18. Laboratorio Solar Digital
20. Mapas mentales para el argumento arquitectónico
22. Muro Virtual como herramienta para entender la experiencia de trabajo colaborativo de un Taller de Arquitectura en clases *online*

#### FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

##### Ciencias Básicas

24. Manejo docente de la motivación por el aprendizaje

##### Enfermería

26. Desarrollo del *e-portafolio* en la asignatura de educación para la salud en estudiantes de Enfermería
28. Elaboración de material audiovisual para el desarrollo de prácticas virtuales en Salud Comunitaria, en tiempos de pandemia
30. Elaboración de material audiovisual para Enfermería Familiar y de la Comunidad, en tiempos de pandemia

##### Enfermería y Nutrición y Dietética

32. Adquisición de estrategias para la lectura científica, a través de la implementación de *role playing* en formato *webinar*

##### Kinesiología

34. Elaboración de cápsulas digitales para el desarrollo y análisis de contenidos de la asignatura de Neurociencias
36. Simulación clínica en contexto *online* como herramienta metodológica para la adquisición de habilidades de razonamiento clínico en estudiantes

##### Nutrición y Dietética

38. Mejorando la comunicación y sentido de pertenencia, en periodo de pandemia en estudiantes de primer año
40. Simulación clínica en Internado de Atención Primaria en Salud y Nutrición Comunitaria.
42. Teleconsulta Nutricional



## FACULTAD DE COMUNICACIONES

### Cine

- 44. Una manera diferente de hacer Cine
- 46. La nueva Televisión
- 48. Los lectores a tu encuentro
- 50. Uso de *Turnitin* para prevención de plagio de alumnos de primer año de Periodismo y campaña preventiva sobre el tema

### Publicidad

- 52. Recolectando Ideas
- 54. La virtualización cómo aprendizaje experiencial
- 56. *Master Brand*
- 58. Nueva publicidad: cambiando estereotipos y desexualizando las tareas del hogar en pandemia

## FACULTAD DE DERECHO

### Derecho

- 60. Fomentando el compromiso con el bien común, a través del *Flipped Learning*
- 62. Taller de redacción de documentos societarios

## DIRECCIÓN DE FORMACIÓN EXTRADISCIPLINAR

### Programa de Destrezas de Comunicación y Pensamiento

- 64. Creación de recursos digitales para Lectura Crítica y Pensamiento Crítico
  - 66. Recursos educativos para el curso Pensamiento Crítico en su modalidad virtual
- ### Track Ciencia, Tecnología e Innovación
- 68. Motivación y conexión en un curso asincrónico
- ### Track Responsabilidad Pública
- 70. Virtualización curso track: Personajes que marcaron el mundo contemporáneo
  - 72. *Webinar*: hablemos de la nueva movilidad

## DIRECCIÓN DE FORMACIÓN EXTRADISCIPLINAR / FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

### Track de Humanidades y Odontología

- 74. Estrategias de la Pedagogía Teatral para motivar el aprendizaje en alumnos universitarios

## FACULTAD DE DISEÑO

### Diseño

- 76. Pizarra de luz para la inmersión y el aprendizaje en clases en línea y sincrónicas
- 78. *Kit* de material audiovisual como herramienta de apoyo a las clases *online* de los alumnos de Taller Gráfico IV
- 80. Registro audiovisual de conocimiento práctico para alumnos: el puente entre el Taller de Herramientas y la casa

## DISEÑO Y MEDICINA CLÍNICA ALEMANA - UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO

### Diseño y Nutrición y Dietética

- 82. Contribución interdisciplinaria del Diseño y la Nutrición para el desarrollo de productos alimenticios
- 84. Laboratorio de Diseño de productos alimenticios

## FACULTAD DE ECONOMÍA Y NEGOCIOS

### Ingeniería Comercial

- 86. Omnicanalidad en la sala de clases

## FACULTAD DE EDUCACIÓN

### Pedagogía en Educación Básica con mención Inglés

- 88. Aprendizaje basado en Proyectos: una experiencia exitosa en la ayudantía del curso Leer, Pensar y Escribir
  - 90. Innovación y tecnologías para la formación inicial docente
- ### Pedagogía en Educación de Párvulos
- 92. Retroalimentación entre pares en entornos virtuales: una estrategia para fortalecer los procesos de escritura académica en estudiantes de Educación Parvularia
- ### Programa de Prácticas de la Facultad de Educación
- 94. Desarrollo de habilidades metacognitivas en programas de formación de profesores basados en la práctica

## FACULTAD DE GOBIERNO

### Bachillerato Ingeniería Comercial

- 96. Impulsar la participación a través de desafíos utilizando foros

## FACULTAD DE INGENIERÍA

### Ingeniería Civil en Obras Civiles

- 98. Curso *B-Learning* Diseño Estructural
- ### Ingeniería Civil Industrial
- 100. Acompañamiento *online* al estudio personal vía *Canvas*
- ### Ingeniería Civil Plan Común
- 102. Diseño e Implementación de Recursos Interactivos con H5P
  - 104. Nivelación de conocimientos básicos en Matemática para estudiantes de Ingeniería con orientación en la resolución de problemas



---

## INSTITUTO DE HUMANIDADES

### Actividades Extracurriculares

- 106. Salas Virtuales y escala de memes para indagar en el estado emocional de los estudiantes

## FACULTAD DE MEDICINA CLÍNICA ALEMANA - UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO

### Enfermería

- 108. Implementación de *software* interactivo de inspección y auscultación en cursos de Enfermería
  - 110. Paciente estandarizado virtual para entrenamiento de habilidades de entrevista e intervención en enfermería psicosocial y psiquiátrica
  - 112. Psicoeducación entre pares mediante elaboración de video de psicofármacos
  - 114. Revista Confluencia: creación de una comunidad del conocimiento entre estudiantes de pregrado de la Facultad de Medicina CAS-UDD
  - 116. Simulación clínica a través de *Zoom* como herramienta para el desarrollo de habilidades clínicas en estudiantes de Enfermería
  - 118. Simulación con paciente virtual en Enfermería, una metodología en tiempos de pandemia
- ### Medicina
- 120. Implementación de la metodología *Flipped Learning* (aula invertida) en el curso de Introducción y Fundamentos de Bioética
  - 122. Uso de plataforma *Nearpod* como laboratorio virtual
- ### Nutrición y Dietética
- 124. Generación de clases a medida utilizando evaluaciones diagnósticas
  - 126. Implementación de estrategias basadas en el aprendizaje activo: etapas iniciales de la formación investigativa en el ámbito de la alimentación y nutrición
- ### Terapia Ocupacional
- 128. Programas de actividades que aportan bienestar: experiencia de Aprendizaje Por Proyectos (APP)

## FACULTAD DE PSICOLOGÍA

### Psicología

- 130. Adaptación de la metodología de *Flipped Learning* para el desarrollo del compromiso en estudiantes de psicología durante la pandemia
- 132. Implementación del método de aprendizaje basado en problemas en el curso de bases neurológicas del comportamiento
- 134. Video Taller: Desafío La grupalidad en Pandemiaz

CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE (CID)

2020 - 2021

# EXPERIENCIAS DOCENTES INNOVADORAS EN CONTEXTO DE SARS-COV-2





## PRESENTACIÓN

En el contexto de la pandemia todos los cursos de la UDD debieron enfrentar un nuevo escenario académico, adaptándose a la modalidad *online* o *HyFlex* UDD. Nuestros profesores tuvieron que adecuar sus metodologías rápidamente para dar respuesta al nuevo contexto y en este proceso, demostraron toda su creatividad, motivación y compromiso, implementando soluciones innovadoras que les permitieron desarrollar las competencias requeridas en sus estudiantes.

La Vicerrectoría de Pregrado, a través de su **Centro de Innovación Docente**, quiso **recoger y sistematizar todas esas experiencias innovadoras a través de esta publicación**, construyendo evidencia de ese arduo proceso y reconociendo el esfuerzo realizado por nuestros profesores, por medio de la difusión del libro que presentamos a continuación, denominado **Experiencias docentes innovadoras en contexto de SARS-COV-2**.

Agradecemos a todos nuestros profesores que se atrevieron a innovar en un escenario que, sin duda alguna, estuvo marcado por la incertidumbre y el desconcierto. Todos ellos vieron una oportunidad y supieron tomarla para convertirla en una experiencia enriquecedora para sus estudiantes. Algunos de estos casos son los que presentamos en este libro.



# 01

## APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO MEDIANTE LA CREACIÓN INDIVIDUAL

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Luis Francisco Pizarro Casanova.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Arquitectura y Arte.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Arquitectura.

**ASIGNATURA:**

Geometría y Morfología.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Durante el primer semestre del 2020, por las condiciones extraordinarias que vivimos, la asignatura “Geometría Descriptiva” tuvo que realizarse vía *Zoom*. Se optó por un enfoque similar a las clases presenciales, con las obvias limitaciones. Esto trajo resultados bajo lo esperado, en parte por la dificultad de transmitir adecuadamente los contenidos en el formato *online*, la cantidad de información y ejercicios que debían hacer los estudiantes. Esto se sumó a una baja participación, motivación y control del trabajo desarrollado por los estudiantes en sus casas. Por ello, se buscó realizar un cambio significativo que permitiera sacar un aprendizaje de los fallos pasados y con ello potenciar al máximo el aprendizaje de los estudiantes.

## OBJETIVOS

Generar un compromiso del alumnado respecto del aprendizaje de los contenidos del curso. A su vez, motivarlos a participar activamente de su proceso de adquisición de competencias para, finalmente, poder controlar su proceso y evolución de conocimiento de las materias tratadas.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La innovación consistió en el desarrollo secuencial de una serie de tareas interrelacionadas cuyas claves de solución se impartían en el primer bloque de cada clase, para posteriormente ser resuelto en el segundo bloque.

A los alumnos se les propuso trabajar con total autonomía para profundizar y mejorar sus resultados en la entrega final. Al inicio de la clase siguiente se realizaba una rápida revisión y comentarios conjuntos de los resultados. La innovación se dividió en 4 etapas: tarea “inicial” que consistía en el diseño propio de un objeto geométrico morfológico (lámpara), desarrollada a través una representación Isométrica; Tarea A representar la lámpara con secciones, desarrollo de envolventes y sombras; Tarea B representar la lámpara con perspectivas con dos métodos y finalmente, los estudiantes debían materializar la lámpara, entregar un portafolio con los resultados de la actividad y un video que constituía el examen de la asignatura.

## RESULTADOS

Los resultados obtenidos fueron plenamente concordantes con los objetivos, apreciándose el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje de los contenidos tratados.

El ambiente participativo y motivante se tradujo en buena adquisición de las competencias del curso, lo que permitió la programación de la actividad, permitió llevar un control del proceso de cada alumno y potenciar el conocimiento de las materias tratadas aplicadas a la actividad. De la misma manera, el docente tuvo resultados positivos en la comunicación pedagógica.

## CONCLUSIONES

La innovación armonizó los distintos roles y objetivos del grupo en un objetivo común de aprendizaje, donde primero se trabajó y desarrolló un ambiente adecuado de confianza y comunicación.

La actividad de una creación personal única e irrepetible como “La Lámpara” generó la apropiación del estudiante de ese objeto para el desarrollo de su conocimiento.

Además, se puede apreciar que la voluntad e integrando a todos los participantes, es fundamental para poder encontrar formas más efectivas de enseñar, sobre todo después de malos resultados.

Respecto a la proyección de la innovación, se incorporó en Geometría Descriptiva el semestre pasado, con excelentes resultados. Actualmente, el docente encargado se encuentra aplicándola en las asignaturas de Geometría y Morfología en formato *HyFlex* UDD, permitiendo una amplia aplicación e integración en distintos cursos complementarios como taller, estructuras, sistemas constructivos, composición, etc. En conclusión, si como docentes somos capaces de generar actividades donde el alumnado se sienta partícipe y protagonista, tendremos estudiantes motivados y altamente comprometidos con su aprendizaje.



# 02

## DIBUJO VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y RETROALIMENTACIÓN EN LAS ASIGNATURAS DE MEDIOS DE OBSERVACIÓN Y MEDIOS DE EXPRESIÓN

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Yanko Bugueño Troncoso.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Valentina Galleguillos Negróni.

**ALUMNO AYUDANTE:**

Daniel Navarrete Rodríguez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Arquitectura y Arte.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Arquitectura.

**ASIGNATURA:**

Medios de Observación y Medios de Expresión.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Las asignaturas Medios de Observación y Medios de Expresión se desarrollan a través de clases expositivas y clases prácticas. En las primeras el profesor presenta conceptos y teorías que luego son aplicadas por los alumnos en la clase, mediante la ejecución de ejercicios prácticos. Las jornadas expositivas son apoyadas con proyección de imágenes y fotografías de ejemplos relativos a los contenidos de las respectivas asignaturas que fueron proyectadas desde las *tablets* compartiendo pantalla durante la clase y dibujando en tiempo real cada ejercicio.

### OBJETIVO

Optimizar las instancias que permitieron retroalimentar oportunamente el aprendizaje de los estudiantes en el aula virtual.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Para comenzar la innovación, se expusieron los conceptos teóricos en clases, luego se desarrollaron ejercicios prácticos de dibujo, pudiendo extenderse más de una sesión.

El uso de tablets fue primordial, ya que permitió trasladar la interacción docente/estudiante a una forma virtual. A través de estas se diseñaron las actividades, desarrollando conceptos teóricos y se realizaron ejercicios prácticos de dibujo, que se podían extender en más de una sesión.

El desarrollo de cada ejercicio fue siempre guiado y luego evaluado por el profesor, generando instancias de retroalimentación a fin de constatar el grado de cumplimiento de los objetivos y de analizar el nivel alcanzado por cada estudiante, siguiendo la secuencia de los contenidos de las asignaturas.

### RESULTADOS

Los alumnos pudieron conocer y distinguir los distintos sistemas de representación gráfica y de proyección en el espacio. Con ello identificaron y relacionaron los distintos componentes del sistema diédrico, como medio de representación del espacio en el dibujo bidimensional. Además, adquirieron la habilidad de interpretar los dibujos bidimensionales y llevarlos al espacio tridimensional desarrollando la destreza manual para poder sintetizar una idea arquitectónica.

A través de esta implementación se deseó optimizar el proceso de enseñanza aprendizaje, favoreciendo especialmente las instancias de retroalimentación durante las clases de dibujo, por lo tanto, se ajustó la formación de los estudiantes mediante evaluaciones formativas, intentando pesquisar de qué manera las instancias de retroalimentación favorecieron el aprendizaje de los estudiantes.

Con respecto a la percepción del proyecto se realizó encuesta en torno a la utilización de las tablets y las instancias de retroalimentación realizadas por los docentes, la cual obtuvo resultados positivos por parte de los alumnos.

### CONCLUSIONES

La propuesta se basó en la importancia de la retroalimentación, siendo un proceso que ayuda a proporcionar información sobre las competencias de los alumnos, sobre lo que sabe, sobre lo que hace y sobre la manera en como actúa. La retroalimentación permitió describir el pensar, sentir y actuar del estudiante en su ambiente, permitiendo a los docentes conocer como es su desempeño y cómo puede mejorarlo a futuro.

Además, el proyecto consideró lo que se señala en el Proyecto Educativo UDD Futuro, respecto a lo indispensable que es la para que los estudiantes actúen sobre la información que han recibido para progresar en su aprendizaje.



# 03

## APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN AULA INVERTIDA 100% *ONLINE* PARA EL FORTALECIMIENTO DE CLASES POR CONFERENCIAS DE SOFTWARE AUTOCAD

**DOCENTE RESPONSABLE:**

César Ascencio Arangua.

**DOCENTE TUTOR:**

José Antonio Le Fort Sáez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Arquitectura y Arte.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Arquitectura.

**ASIGNATURA:**

CAD 1 - AUTOCAD - AAC223-2.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Este proyecto consistió en la utilización en la estrategia pedagógica *Flipped Learning* (aula invertida), por medio de conferencias sincrónicas (*Zoom* y equivalentes) y actividades didácticas, utilizando diseño instruccional, con apoyo de material gráfico multimedia, a través de la generación de clases tutoriales bajo el concepto llamado *screencast*.

## OBJETIVO

Este proyecto tuvo como objetivos fomentar la participación y aprendizaje significativo en los estudiantes, estableciendo un entorno flexible y adaptable en clases *online*. Generar una cultura de aprendizaje centrado en el alumno, en el que el tiempo de clase se dedique a explorar los temas con profundidad y a crear oportunidades de aprendizaje. Generar contenido para ayudar a los estudiantes a desarrollar comprensión conceptual y fluidez de procedimiento. Y por último, establecer espacios para la observación continua de alumnos, proporcionándoles retroalimentación relevante.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El diseño del curso consistió en doce actividades, doce evaluaciones (tres sumativas y nueve formativas). Se elaboraron recursos gráficos audiovisuales, que incluyeron quince cápsulas de *Flipped Learning*; videos instructivos bajo el concepto de *screencast*, incorporando contenidos básicos, directos y estructurados de un máximo de quince minutos alojados en *YouTube* y compartidos en *Canvas*, los que fueron liberados de manera secuencial. Para registrar las visitas y realizar el análisis de la visualización de las cápsulas se implementó la herramienta *Vizia*, este sistema permitió generar preguntas insertas durante la reproducción de los videos cuyas respuestas se almacenaban en reportes.

## RESULTADOS

Con relación al primer objetivo propuesto y la meta del 80% de que los estudiantes participaran en las actividades planteadas, se logró un 83% de asistencia a conferencias sincrónicas, sobre el control de 95%. Con referencia al número de estudiantes que hicieron las actividades propuestas, se obtuvo un resultado de 17 sobre 20 alumnos. Con relación al número de consultas hechas por los alumnos, se logró un número de diez preguntas sobre el control de catorce, promediando un total de un 81% sobre la meta del 80%.

## CONCLUSIONES

Esta experiencia no demuestra que los recursos audiovisuales por sí solos sean un método que sustituya por completo el proceso de enseñanza del aprendizaje. Esto ha sido validado como un recurso didáctico de apoyo y complemento al docente en la modalidad presencial. El *screencast* utilizado como herramienta de transmisión de los conocimientos ha permitido aprender mediante la experiencia de otros, posibilitando la adquisición de competencias específicas ligadas al uso de la tecnología en beneficio del diseño. La imitación de procesos y rutinas lógicas sobre la utilización de un *software* ilustrado por el docente, y que posteriormente fueron visualizadas por los alumnos en un video, les dio la posibilidad de ver y entender cómo funciona la lógica de un *software*, para usar este conocimiento en el desarrollo de diseños arquitectónicos dentro de la plataforma.

El *screencast* permitió que la pantalla del instructor se situara frente al estudiante, creando una relación entre alumno y profesor similar a la presencial, pudiendo emplear el error como parte importante del aprendizaje. Desde esta perspectiva, el proyecto permitió establecer un camino válido para el uso de recursos multimedia para el aprendizaje, los cuales ayudarán a cubrir las necesidades de instrucción de los distintos sistemas CAD demandados por la industria, y en acortar la brecha en la misión de universalizar los conocimientos a medida que el usuario los requiera o los necesite.



# 04

## INSTRUMENTAL DE MEDICIÓN CLIMÁTICA PROGRAMABLE

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Lucas Vásquez Gimeno.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Gonzalo Escobar Meza y Franco Torreblanca Infante.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Arquitectura y Arte.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Arquitectura, mención Sustentabilidad.

**ASIGNATURA:**

Laboratorio de Estrategias Sustentables.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020.

---

### INTRODUCCIÓN

El curso “Laboratorio de Estrategias Sustentables” se funda en el análisis empírico de estrategias sustentables. Durante el 2020 la asignatura enfrentó un gran desafío en el contexto de enseñanza remota, debido a que debido a la imposibilidad de realizar los experimentos presencialmente. Como solución se propuso confeccionar un *kit* de herramientas de medición fiables para todos los estudiantes de la asignatura. Por tanto, se elaboraron 29 unidades de medición programables basándose en el prototipo existente, para que cada estudiante pudiera disponer de uno en casa y hacerlos parte del proceso de programación y medición de sus propias propuestas, aplicando los contenidos en casa de manera autónoma.

### OBJETIVOS

Favorecer la práctica experimental de manera autónoma, mediante la construcción de unidades de medición climática, de bajo costo y alta capacidad de reproducción asociado a un documento metodológico, para estudiantes de la asignatura.

### DESCRIPCIÓN

Cada grupo realizó 12 experimentos sumando un total de 72 experiencias, en las cuales los estudiantes debieron configurar los equipos, extraer la información y elaborar gráficos para analizar resultados y generar conclusiones al respecto.

El prototipo desarrollado se conformó con base en dos partes principales. La primera involucra el cuerpo, el cual contiene en su interior un microcontrolador Arduino Nano, la fuente de alimentación de energía (batería 9V), un lector de tarjetas SD y un reloj a tiempo real, para almacenar datos en periodos de tiempo. Además, cuenta con una pantalla para la lectura de los datos.

Los sensores formaron parte de la segunda etapa en la cual estos cuentan con: iluminancia, estación meteorológica, temperatura radiante y un conector de desarrollo para nuevas aplicaciones. Todos conectados mediante un cable, siendo intercambiables. Cada sensor cuenta con un *software* asociado, que fue generado por el equipo docente sobre la base de código abierto, lo que además de disminuir su costo, permite a los estudiantes poder entenderlo y modificarlo libremente.

### RESULTADOS

Se logró construir de manera exitosa 29 equipos de medición, lo que supera en seis el número propuesto al momento de la adjudicación. Junto con lo anterior, se logró disponer de manera libre los planos, lista de materiales y códigos de programación.

Por otro lado, se realizó una encuesta al final del curso donde un 55% del alumnado consideró imprescindible la utilidad de los equipos, mientras que el 45% restante lo consideró útil. Respecto al interés de los contenidos, un 60% lo consideró muy interesante y el 40% restante interesante.

### CONCLUSIONES

En general el curso se desarrolló de manera satisfactoria pese a los desafíos que presentaba la pandemia. Se logró trasladar la experiencia de laboratorio a cada hogar de cada estudiante, permitiendo desarrollar de manera empírica el entendimiento de los factores climáticos pese a no poder reunirse presencialmente, manteniendo el hincapié experimental de principio a fin.



# 05

## LABORATORIO SOLAR DIGITAL

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Diego Palma Rojas.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Arquitectura y Arte.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Arquitectura.

**ASIGNATURA:**

Comportamiento Solar Energía e Iluminación (MACAS115).

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El curso estaba planteado con base en un laboratorio de heliodón físico e instrumentos de medición. El heliodón es un instrumento de grandes dimensiones que simula la trayectoria aparente del sol con respecto a la tierra y debido a la pandemia era imposible asistir presencialmente al laboratorio o generar trabajos con mediciones. Los estudiantes, por medio de dichos instrumentos, ponían a prueba distintas maquetas de edificios evaluando su iluminación y radiación solar, para luego ser intervenidos y mejorados.

### OBJETIVOS

El objetivo de la innovación consistió en lograr que los alumnos comprendieran la trayectoria solar e iluminación natural y su relevancia en la arquitectura sustentable, de modo lo más gráfico y claro posible, sin contar con instrumentos físicos, sino que mediante herramientas digitales y recursos a distancia.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El curso tuvo un énfasis en la interpretación de cartas solares análogas, donde se pidió a los alumnos encontrar ángulos solares de fechas representativas como cumpleaños y otros, con el fin de generar un aprendizaje más didáctico y memorable. Se entregaron recursos digitales con herramientas de simulación de trayectoria solar digital web y se les pidió graficar e intervenir edificios en distintos climas con diferentes ángulos solares y condiciones disímiles. Junto con lo anterior, se agregaron preguntas abiertas e instancias de diálogo horizontal para fomentar el debate y la participación de los estudiantes, y así tener una experiencia acorde a las expectativas.

### RESULTADOS

Los resultados fueron exitosos, finalmente fue posible el traspaso de un curso basado en instrumentos y medición a uno 100% *online*. De no haber innovado en los métodos de enseñanza y la forma de evaluar, no hubiese sido posible siquiera dictar el curso. La innovación transformó todas las evaluaciones, que debieron ser elaboradas de cero debido a las condiciones limitantes antes descritas. Los ejercicios en clase fueron cambiados y los mecanismos de verificación de objetivos se ajustaron. Asimismo, todos los trabajos desarrollados por los estudiantes fueron expuestos en vivo, para generar retroalimentación inmediata y contribuir al clima del aula.

### CONCLUSIONES

La innovación en cuanto a metodologías y evaluaciones hicieron posible el éxito de un curso que en su versión anterior había estado totalmente basado en instrumentos. Permitió mantener el clima del aula y un diálogo frecuente con los estudiantes en la entrega de trabajos y durante las clases lectivas. En ese sentido, los estudiantes se mostraron motivados, con disposición a aprender, lo que en cierta medida posibilitó abstraerse de la situación de la pandemia, logrando un aprendizaje significativo, con buena retención y comprensión. Uno de los aspectos principales de innovar es el tener la capacidad de mantenerse relevante, adaptarse y evolucionar; y en ese sentido, el curso fue capaz de responder a un tiempo de cambios sin precedentes, adaptarse a las condiciones *online* y evolucionar para no solo conseguir los objetivos, sino que llegar a ser significativo y relevante en la formación de los estudiantes.



# 06

## MAPAS MENTALES PARA EL ARGUMENTO ARQUITECTÓNICO

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Sergio Ortega Cuevas.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Arquitectura y Arte.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Arquitectura.

**ASIGNATURA:**

Análisis Crítico y Fundamentación.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La carrera de Arquitectura de la Universidad del Desarrollo desde el primer año está enfocada en impulsar la autonomía y visión analítica necesaria para articular, comprender, construir, distinguir y reflexionar sobre el pensamiento teórico que acompaña al proceso de diseño arquitectónico. Esa posición requiere de una profundización proveniente de otras áreas, siendo este el principal desafío. Es aquí donde conceptos, metodologías y herramientas educativas cobran suma importancia.

Lo anterior es complementado y potenciado por el uso de tecnología que se encuentra en la web, logrando aprovechar uno de los tantos atributos que presentan los estudiantes: la conectividad digital. Esto se constituye en un verdadero atajo hacia el aprendizaje, aprovechando de mejor manera los tiempos para el logro de un trabajo mucho más acabado y profesional.

## OBJETIVOS

El proyecto busca fomentar la importancia del argumento en alumnos de primer año de la carrera, exponiendo el valor del ¿qué?, ¿cómo?, y ¿por qué?, de un proyecto arquitectónico. Este proceso será desarrollado a través del diseño de mapas mentales, los cuales serán complementados con ejercicios rápidos de redacción y metodologías provenientes del *Design Thinking*.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El curso estuvo enfocado en el desarrollo de dos unidades descritas en el programa de la asignatura. La estructura argumental planteó la necesidad de estudiar el significado e importancia del argumento, además de incorporar metodologías y herramientas de trabajo que facilitaron los procesos de análisis que desarrollaron los estudiantes al momento de ejecutar alguna de las tareas. Dentro de los métodos e instrumentos utilizados se pueden destacar dos; la construcción de mapas mentales como forma de registro y ordenador de ideas, y la aplicación de los “Cinco Por qué” (*The Five Whys*), siendo este un cuestionamiento constante enfocado en preguntarse cinco veces por qué.

Finalmente, el referente requirió la aplicación minuciosa de la herramienta y metodología señaladas con anterioridad para culminar en ejercicios tipo Carta al Director. En este caso, el uso del mapa mental jugó un rol fundamental como catalizador del proceso analítico al momento de revisar referencias arquitectónicas.

## RESULTADOS

El proyecto generó resultados de carácter académico y de desarrollo personal. Con respecto a lo académico, existió una variación no favorable entre las primeras y últimas notas, esto debido a la flexibilidad que presentaron los primeros trabajos (menos estructura) y a una disminución en la dedicación para desarrollarlos (demanda de tiempo por otros cursos prácticos). Por otro lado, los resultados de desarrollo personal se presentaron en la última sesión; la mayoría de los comentarios se basaron en el mejoramiento de la redacción, en la forma de búsqueda y análisis de información, en los beneficios de los mapas mentales, entre otros.

## CONCLUSIONES

Debido a la naturaleza gráfica de la carrera, los mapas mentales fueron los ejercicios mejor recibidos por el alumnado, destacando el trabajo análogo debido a la resistencia que se generó por el uso excesivo del computador por clases *online*. Paralelamente, las referencias presentadas durante el semestre como charlas, imágenes, textos y videos, jugaron un rol fundamental para el entendimiento de la importancia del análisis crítico y la fundamentación durante el estudio.

# 07

## MURO VIRTUAL COMO HERRAMIENTA PARA ENTENDER LA EXPERIENCIA DE TRABAJO COLABORATIVO DE UN TALLER DE ARQUITECTURA EN CLASES *ONLINE*

### DOCENTES RESPONSABLES:

Valentina Galleguillos Negroni (CCP) y Piero Mazzarini Watts (SCL).

### DOCENTES COLABORADORES:

Paula Aguilera Alegría (CCP) y Beatriz Harriet De Santiago (SCL).

### ALUMNAS AYUDANTES:

Victoria Bassaletti Rubio (alumna UDD) y Javiera Barbosa Cuevas (egresada UDD).

### FACULTAD Y/O PROGRAMA:

Facultad de Arquitectura y Arte.

### CARRERA Y/O TRACK:

Arquitectura.

### ASIGNATURA:

ADA 118, Diseño Arquitectónico I.

### IMPLEMENTACIÓN:

2021 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Una de las ventajas de las clases presenciales, es poder interactuar directamente con todos los estudiantes a la vez y poder retroalimentar su aprendizaje oportunamente. Al mismo tiempo los alumnos pueden observar y comparar sus trabajos con los de sus compañeros formando un taller colaborativo. En esta asignatura es muy importante generar instancias colaborativas de retroalimentación con el propósito que los estudiantes puedan avanzar en aprendizaje sin dificultades. A raíz de ello, surge la oportunidad de optimizar este proceso en las clases *online* facilitando el trabajo colaborativo como si estuvieran en un taller de clases presenciales utilizando un muro virtual que muestra simultáneamente todos los trabajos y avances de los alumnos. Con la herramienta *Miro* los ejercicios se materializan a través de modelos plástico-espaciales y de láminas con análisis, dibujos y textos.

### OBJETIVO

Dependiendo del alcance y los objetivos de cada ejercicio se determinó el tipo de evaluación y revisión (individual o colectiva) con el objetivo de permitir un flujo de transmisión de experiencias (errores y aciertos) individuales hacia el grupo y viceversa y, lo más importante como objetivo general: hacer taller en forma conjunta.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Esta innovación fue realizada para 50 alumnos aproximadamente de primer año de ambas sedes. Mediante una metodología de trabajo propia de un taller colaborativo, demostraron creatividad en la representación gráfica de todas las ideas y observaciones de manera simultánea, exploraron nuevas formas para la representación tridimensional de un concepto de manera *online*. Al finalizar la jornada se les entregó una retroalimentación al finalizar cada jornada, desarrollando un pensamiento reflexivo en vínculo con su proceso creativo de un taller completo.

Se trabajó en todas las unidades, ya que los estudiantes debían entregar todos sus procesos y encargos en la pizarra virtual. Para la entrega final de semestre, se mostró un muro virtual completo con el trabajo sumativo y progresivo de todo un semestre.

### RESULTADOS

La retroalimentación oportuna en cada cierre de Unidad de manera completa, permitió describir el pensar, sentir y actuar de todos los estudiantes en su ambiente, por lo tanto, reconocieron cómo es su desempeño y cómo puede mejorarlo en el futuro. Utilizaron estrategias de representación gráfica para expresar técnicamente un proyecto de arquitectura como también exponer verbalmente todo su proceso frente a sus compañeros y una comisión cruzada de taller compuesta por profesores con los cuales se hizo la innovación desde la otra sede.

### CONCLUSIÓN

Por último, esta innovación considera lo que se señala en el Proyecto Educativo UDD Futuro, respecto a que la retroalimentación es indispensable para que los estudiantes actúen sobre la información que han recibido y usen esa información para progresar en su aprendizaje. Entrega información no solo acerca del avance de cada estudiante, sino también del taller en general, además que acerca la práctica docente y las estrategias empleadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.



# 08

## MANEJO DOCENTE DE LA MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE

### DOCENTES RESPONSABLES:

Luis Vicentela Gutiérrez, Carmen Gloria Narváez Carrasco y Xaviera Morales Malverde.

### DOCENTE COLABORADOR:

César Orsini Sánchez.

### FACULTAD Y/O PROGRAMA:

Facultad de Ciencias de la Salud.

### CARRERA Y/O TRACK:

Carreras de la Salud.

### ASIGNATURA:

Carreras de la Salud.

### IMPLEMENTACIÓN:

2020 - Segundo Semestre y 2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Entre 2013 y 2016 hubo un incremento en la reprobación y entre 2012 y 2015 un aumento en la deserción de asignaturas de primer año de las carreras de la salud de la UDD. Esto podría relacionarse con el perfil de ingreso de los estudiantes y con los conocimientos, competencias de entrada y aspectos socioafectivos, además de los aspectos motivacionales, fundamentales para aprobar con éxito las demandas académicas y evitar la deserción universitaria.

Por lo anterior, a partir de 2016 la Facultad Ciencias de la Salud desarrolla un proyecto que registra y sistematiza el diagnóstico de las competencias y aspectos motivacionales de entrada para favorecer la nivelación y refuerzo de las condiciones de ingreso de los estudiantes de estas carreras.

En este contexto, se diseñó un curso *online* para docentes, orientado a adquirir conocimientos y desarrollar habilidades pedagógicas para el manejo de la motivación en aula, sin perjuicio en su tiempo o labor docente, auto administrando el tiempo destinado al curso.

### OBJETIVOS

Promover la implementación de estrategias pedagógicas en docentes, para el manejo de la motivación por el aprendizaje en estudiantes de primer año de las carreras de la salud.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Primero se diseñó y ejecutó el Diplomado Docencia y Motivación: “El Arte de Educar” para la formación del cuerpo docente respecto a la motivación por el aprendizaje. Se manejaron estrategias para el manejo de la participación en el aula mediante intervenciones donde se crearon grupos para analizar cuáles eran los puntos débiles de las clases 100% vía *e-learning*.

Se consideraron actividades sincrónicas y asincrónicas, completando 40 h teóricas y 80 h prácticas. Como actividad final, los estudiantes debieron diseñar, implementar y evaluación de impacto de una intervención para el manejo de la motivación por el aprendizaje en una de las asignaturas dictadas

### RESULTADOS

Se benefició a 117 docentes e indirectamente a los estudiantes de las asignaturas en las cuales cada profesor realizó su intervención, ejecutándose más de 40 proyectos. El 92% de los docentes consideró que el programa cumplió sus expectativas y 96% que los contenidos entregados le permitieron enriquecer sus conocimientos.

Comentarios efectuados en la encuesta de evaluación del proyecto de innovación, destacan la excelente calidad del contenido, utilidad de los conocimientos adquiridos para su docencia y oportunidad de aprender a generar instancias/vínculos con sus estudiantes que faciliten la comunicación y contribuyan a una docencia más efectiva. Al evaluar el impacto de las intervenciones hubo muy buenos resultados desde la percepción de los estudiantes.

### CONCLUSIONES

La innovación centrada en el acompañamiento y perfeccionamiento docente contribuyó a mejorar las competencias personales y pedagógicas del docente, lo que permitió mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

# 09

## DESARROLLO DEL E-PORTAFOLIO EN LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD EN ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Elizabeth Sanhueza Lesperguer.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Carla Belmar Torres y Vania Cisterna Morales.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Enfermería.

**ASIGNATURA:**

Educación para la Salud.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Esta innovación en el aula se desarrolla en la asignatura disciplinar de Educación para la Salud, que se dicta el 5° semestre, donde se observa que el estudiantado tiene dificultad para desarrollar ciertas competencias que les aseguren mejor desempeño del rol de Educación que tiene el profesional enfermero.

El proceso de aprendizaje en enfermería exige que los estudiantes adquieran conceptos teóricos, que luego son presentados como un procedimiento. La integración de ambos debe evidenciar la adquisición de competencias en enfermería. Producto de la crisis sanitaria por COVID-19, se adoptaron clases telemáticas, donde cambian los roles de los actores del sistema educativo en este nuevo escenario, exige mayor autogestión por parte del educando y el profesorado, tienen que desarrollar nuevas habilidades y metodologías en este nuevo espacio de “enseñanza-aprendizaje”.

## OBJETIVO

Determinar los efectos del *e-portafolio* en el desarrollo del rol de educación en estudiantes de Enfermería, en la asignatura de “Educación para la Salud”.

## METODOLOGÍA

La innovación consiste en incorporar un *e-portafolio* en la plataforma *Canvas*, utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde se potencia el desarrollo de las competencias de Comunicación y Educación. Para el diseño del portafolio el estudiante debe seguir un itinerario previamente determinado, con objetivos, contenidos, metodologías y evaluaciones en cada una de las etapas. Así, el estudiantado puede planear, implementar y evaluar actividades con fines que tienen aplicación en el mundo real más allá del salón de clase, lo cual se transforma en una potente metodología en la situación sanitaria actual.

Al usar la metodología de ABP, se espera incrementar en los estudiantes las habilidades de trabajo colaborativo, estrategias metacognitivas y la motivación de logro.

La unidad de análisis fueron los 108 estudiantes de la asignatura. Se empleó metodología mixta, en la fase cuantitativa: el muestreo es probabilístico al azar, aplicando cuestionario vía *online*, previa firma de consentimiento informado a 60 estudiantes.

En la fase cualitativa se realizaron dos *focus group*, a una muestra probabilística de tipo aleatoria simple de 20 estudiantes.

## RESULTADOS

Se evidencia que posterior al uso del *e-portafolio*, existe un incremento en la percepción de desarrollo de las competencias de comunicación, educación y habilidades digitales, valorando significativamente el trabajo en equipo. Sin embargo, el estudiantado percibe que es un método que demanda mayor tiempo, coordinación y recursos de conectividad para llegar al producto final esperado.

## CONCLUSIONES

Estamos en un escenario de cambio, hoy docentes y discentes se encuentran frente al cambio de paradigma de la educación, del modelo de clases frontales, salud no está ajena a este cambio. Por años hemos centrado el aprendizaje en las aulas y campos clínicos con los usuarios y pacientes, hoy es posible apoyarse en las TICs para mejorar las prácticas docentes, en un escenario de cambios y desafíos.



# 10

## ELABORACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA EL DESARROLLO DE PRÁCTICAS VIRTUALES EN SALUD COMUNITARIA, EN TIEMPO DE PANDEMIA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Jessica Manríquez Salazar.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Katiuska Alveal Rodríguez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Enfermería.

**ASIGNATURA:**

Enfermería en Salud Comunitaria.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Debido a la pandemia, el desarrollo de experiencias prácticas en Centros de Salud Familiar (CESFAM) para los estudiantes de Enfermería no se pudo llevar a cabo por el riesgo de contacto directo entre estudiante y paciente. Por lo que se hizo necesario replicar un escenario real, considerando un paciente con un guion que integró los aspectos del modelo de *Wagner*, lo que permitió contar con un material didáctico pedagógico audiovisual que esté disponible para los estudiantes en la plataforma *Canvas*, contribuyendo al desarrollo de las competencias específicas del rol de enfermería del modelo UDD Futuro.

### OBJETIVO

Favorecer el aprendizaje integrado de los estudiantes de cuarto año de Enfermería, mediante la virtualización de un control cardiovascular en APS.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Antes de la pandemia, esta unidad se desarrollaba en los laboratorios y prácticas clínicas de la universidad, con un trabajo grupal: se les entregaba un caso clínico donde debían identificar la etapa de cambio del usuario y el rol del profesional de enfermería, para luego representarlo a través de un juego de roles.

El año 2021 se trabajó en modalidad *online* a través de 6 cápsulas audiovisuales de 4 minutos de duración con un paciente cardiovascular simulado por un actor. En cada etapa de cambio, los videos estaban disponibles en *Canvas* para la revisión de acuerdo a la disponibilidad del estudiante, favoreciendo su autoaprendizaje. Posteriormente, lo aprendido fue aplicado a través de ejercicios de *role playing* generando una instancia formativa y simulación clínica, este último, fue evaluado por docentes de centros de práctica.

### RESULTADOS

Como parte del control con el paciente simulado de forma telemática, tanto en Control Cardiovascular adulto como Control Niño Sano, los estudiantes obtuvieron un rendimiento promedio de 6.4. Además, al ser evaluados en Tele Prácticas a través del proceso de Enfermería, con pautas adaptadas para la evaluación y su formato, obtuvieron un rendimiento promedio de 6.1 en Control Cardiovascular adulto y Control niño sano.

En tanto a los resultados obtenidos una vez aplicada la encuesta de percepción, un 99% de los estudiantes indicó que hubo claridad acerca de los modelos de *Wagner*, *DiClemente*, y *Prochaska*. En tanto, un 97,3% señaló sentirse favorecido por la implementación de juego de roles, y un 97% indica lo mismo en relación con la simulación. Por otra parte, un 94% estableció aspectos positivos asociados a las metodologías implementadas.

### CONCLUSIONES

Esta innovación contribuyó al desarrollo de la Unidad: Proceso de enfermería con enfoque biosicosocial a nivel primario a lo largo del ciclo vital, cumpliéndose el resultado de aprendizaje de realizar el control de salud cardiovascular con enfoque del modelo de cuidados crónicos para Enfermería en salud comunitaria.

# 11

## ELABORACIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA ENFERMERÍA FAMILIAR Y DE LA COMUNIDAD, EN TIEMPO DE PANDEMIA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Katiuska Alveal Rodríguez.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Jessica Manríquez Salazar.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Enfermería.

**ASIGNATURA:**

Enfermería Familiar y de la Comunidad.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La asignatura “Enfermería Familiar y de la Comunidad” se dicta durante el segundo semestre y contempla instancias prácticas que, debido a la pandemia, no pudieron realizarse. Se coordinaba la visita de los estudiantes a un determinado colegio para hacer un control de salud escolar, que incluye el examen ponderoestatural. Es por ello, que se considera la posibilidad de participar en la convocatoria de proyectos de innovación en el aula virtual o *HyFlex* UDD, con el fin de resolver una problemática detectada en la asignatura e innovar en el proceso formativo de los estudiantes dado el actual escenario.

### OBJETIVO

Favorecer el aprendizaje procedimental de los estudiantes de segundo año de Enfermería, mediante la virtualización de las instancias prácticas contempladas en la asignatura. Asimismo, guiar el trabajo autónomo de los estudiantes mediante recursos audiovisuales.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se elaboraron recursos audiovisuales y actividades en *Canvas* que explicaban cómo realizar el examen pondoestatural a un escolar (columna y pies) y las alteraciones de este examen. Con estos videos se trabajó en los laboratorios virtuales sincrónicos que se hicieron con los 111 estudiantes de la asignatura, divididos en seis secciones. Cada video estaba acompañado de material de apoyo (guía y presentaciones con los contenidos). Luego, se compartió a los estudiantes una pauta de cotejo y se les asignó la elaboración de dos videos en los que debían aplicar la técnica aprendida a algún familiar.

### RESULTADOS

Como parte de la evaluación sumativa desarrollada en *Canvas* de los temas de columna y pies, los estudiantes obtuvieron un rendimiento sobre 6.4. Las docentes que habitualmente asistieron con los estudiantes a la experiencia práctica en el colegio, evaluaron los videos elaborados por los estudiantes y concluyeron que fueron de muy buena calidad y lograron demostrar la competencia esperada. Al finalizar del proyecto se hizo un grupo focal con un grupo de estudiantes de la asignatura, en el que señalaron que se les dificultó la edición del video, sin embargo, coincidieron en que los recursos elaborados por las docentes les permitieron aprender a realizar el examen y conocer sus alteraciones.

### CONCLUSIONES

Tras la implementación del proyecto de innovación, la experiencia y resultados obtenidos, es posible concluir que se cumplieron los objetivos propuestos. Además, fue una excelente experiencia que implicó mayor dedicación en algunas áreas, pero que permitió el lograr los objetivos de aprendizaje de la asignatura y las competencias del ciclo pese a encontrarnos en un escenario académico completamente virtual. La destreza obtenida como docentes y los resultados obtenidos en los estudiantes, nos indican que las innovaciones implementadas van en el sentido correcto.



# 12

## ADQUISICIÓN DE ESTRATEGIAS PARA LA LECTURA CIENTÍFICA, A TRAVÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE **ROLE PLAYING** EN FORMATO **WEBINAR**

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Geraldine Montaldo Álvarez.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Loreto Bustos Aguilera.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Nutrición y Dietética y Enfermería.

**ASIGNATURA:**

Inglés Disciplinar.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2019 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Durante años, en la asignatura se ha desarrollado la habilidad de comprensión lectora de manera aislada, otorgando poca importancia a la conexión entre las estrategias de comprensión lectora para textos científicos y las necesidades de futuros profesionales en las áreas implementadas. La omisión en la incorporación de nuevas metodologías y estrategias ha hecho que este proceso de enseñanza-aprendizaje se perciba monótono y desmotivador. Junto con esto, se evidencia la baja comprensión lectora de artículos científicos por parte de los estudiantes, no otorgando significado o propósito a la lectura científica.

### OBJETIVO

Analizar el incremento de la motivación y de las habilidades de comprensión lectora de artículos científicos en estudiantes a partir de la implementación de *Role Playing* (juego de roles) en el aula virtual en el contexto de inglés para propósitos específicos. Además de analizar los resultados de evaluaciones, indagar en la motivación por la lectura científica en su disciplina y temas asociados, y evaluar la percepción de los estudiantes respecto a las estrategias de comprensión lectora utilizadas en la implementación.

### DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

Esta innovación integró la metodología activa de *Role Playing*, la cual consistió en participar en seminarios de investigación virtuales, simulando un seminario en contexto de Enfermería y Nutrición. Durante la investigación se permitió desarrollar en los estudiantes habilidades de comprensión lectora de forma implícita y explícita, además de motivar a los estudiantes a leer y actualizar sus conocimientos de manera constante. Por otra parte, se fortaleció la plataforma *Canvas* potenciando el uso de las diferentes herramientas que esta ofrece, por ejemplo, realizando foros previo a cada clase para anclar y activar conocimientos, y posterior a la clase para consolidar y trabajar metacognición. Este proyecto benefició a 138 estudiantes.

### RESULTADOS

En el análisis de pre y post prueba de comprensión lectora, ambas carreras logran incrementar su resultado. En el caso del pre y post test de contenidos lingüísticos se pudo concluir que hubo un incremento que si bien no fue significativo, deja en evidencia una debilidad lingüística y su necesidad de refuerzo. En el análisis de los resultados obtenidos en seminario 1 y 2, se evidenció un incremento significativo en el segundo seminario, atribuyendo a la enseñanza de estrategias de comprensión lectora entre un seminario y otro. Por último, para verificar la motivación, se desarrolló una encuesta que arrojó resultados inclinados significativamente hacia la búsqueda de artículos científicos con temas de interés académico y personal. En cuanto a la percepción de los estudiantes respecto a las estrategias de comprensión lectora utilizadas en la implementación de la metodología de *Role Playing*, la tendencia fue a que sí contribuye, sobre todo considerando que se hicieron acciones rectificadoras durante la implementación.

### CONCLUSIONES

Fue posible obtener resultados positivos a pesar de la contingencia de pandemia a nivel mundial, los estudiantes lograron comprometerse con la presente investigación y los docentes lograron lidiar con las dificultades.

Estas intervenciones son importantes para evidenciar los logros de los estudiantes durante la enseñanza de inglés disciplinar, siendo este emergente en la enseñanza de inglés para programas universitarios, es necesario que se efectúen más investigaciones que logren plasmar qué aspectos funcionan mejor en las distintas áreas de enseñanza de la universidad. Junto con lo investigado, se obtuvo información adicional que bien puede servir para publicaciones futuras, existen aspectos psicológicos que podrían incidir en el aprendizaje de un idioma, en contexto de pandemia a nivel mundial y enseñanza a distancia. Por lo anterior, se podría indagar en otras áreas o realizar análisis desde otros puntos de vista.



# 13

## ELABORACIÓN DE CÁPSULAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO Y ANÁLISIS DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA DE NEUROCIENCIAS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Juan Ariel Núñez Bizama.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Daniela Cid Villa.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Kinesiología.

**ASIGNATURA:**

Neurociencias.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El escenario académico debido a la pandemia impulsó a los docentes a utilizar nuevas y variadas metodologías de enseñanza y recursos educativos. Este nuevo contexto implicó un nuevo desafío tanto en el quehacer pedagógico como en el aprendizaje de los estudiantes.

La asignatura “Neurociencias” pertenece al ciclo bachillerato de la carrera y tiene como propósito desarrollar en el estudiante la capacidad de fundamentar, desde la perspectiva de las neurociencias, el análisis de la motricidad humana. Para ello, debe reconocer y describir las estructuras neurológicas y el sistema neuropsicomotor.

## OBJETIVO

Considerando el actual escenario y el propósito de la asignatura, se elaboró un proyecto de innovación en el aula virtual dirigido a implementar *Flipped Learning* como metodología activa, fomentando la investigación de los contenidos de la asignatura por parte del estudiante, además de favorecer su participación e interacción en clases.

## DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

El proyecto contempló la elaboración de cápsulas audiovisuales por parte del docente responsable de la asignatura, con la finalidad de entregar y reforzar elementos claves sobre los contenidos teóricos de la asignatura. Luego, los estudiantes debían investigar y profundizar en estos contenidos, para discutirlo en la siguiente clase, además se entregaba información necesaria para poder responder las preguntas presentadas al final de la cápsula audiovisual.

En la elaboración del material se seleccionaron específicamente los contenidos que en su comprensión presentan mayor dificultad y demandan mayor análisis (sistema visual, sistema vestibular auditivo, cerebelo, ganglios basales, neurona motora superior, circuitos medulares). En total se elaboraron seis cápsulas que se utilizaron en la implementación de *Flipped Learning*, metodología que requirió una planificación exhaustiva al inicio del semestre (selección de contenidos, elaboración de guiones, diseño de actividades a realizar en clases, elaboración de recursos audiovisuales e instrumentos de evaluación acordes a la innovación).

## RESULTADOS

Al finalizar el semestre, se aplicó una encuesta de percepción a los estudiantes entorno a la innovación implementada, la cual fue respondida por el 76% de los estudiantes del curso y consideró 15 indicadores relacionados con el material audiovisual elaborado, contenidos abordados, actividades ejecutadas en clases, retroalimentación y recomendación de la innovación. En promedio, arrojó un 91% de aprobación, destacándose que el 95% de los estudiantes consultados considera que los recursos creados les facilitó comprender los contenidos abordados y les permitió poder revisarlos en más de una oportunidad de ser necesario. Además, las actividades desarrolladas en clases les permitió analizar y profundizar en los contenidos abordados y recibir retroalimentación oportuna de parte del docente.

## CONCLUSIONES

Al finalizar el proyecto, fue posible concluir que la innovación implementada en neurociencias, logró responder a los objetivos trazados al inicio del semestre. La implementación de *Flipped Learning* y los recursos generados para la asignatura, contribuyeron de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes y en el quehacer docente. Pese al contexto de clases 100% *online* y a lo difícil que pueda resultar comprender los contenidos que contempla el curso, fue posible que los estudiantes investigaran, compartieran sus resultados y en conjunto descubrir el aporte de la neurociencia a la actividad normal del ser humano.



# 14

## SIMULACIÓN CLÍNICA EN CONTEXTO *ONLINE* COMO HERRAMIENTA METODOLÓGICA PARA LA ADQUISICIÓN DE HABILIDADES DE RAZONAMIENTO CLÍNICO EN ESTUDIANTES

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Daniela Cid Villa.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Silvana Quintana Acuña, Margarita Aravena Jopia y Juan Ariel Nuñez Bizama.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Kinesiología.

**ASIGNATURA:**

Neurología Niños y Adultos.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La actual contingencia sanitaria ha reducido significativamente las instancias de prácticas clínicas con pacientes, en el interior de la universidad como también en campos clínicos asociados. Por tal motivo, surge la necesidad de implementar una herramienta pedagógica que, responda a esta necesidad y que favorezca el desarrollo de la competencia asistencial. Además, que estimule la motivación de los estudiantes, asumiendo un rol activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

### OBJETIVO

Promover la adquisición de habilidades de razonamiento clínico, mediante el uso de simulación clínica en contexto *online* en estudiantes de la Carrera de Kinesiología, para generar una participación activa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Cada estudiante realizó dos trabajos de simulación clínica *online*, la primera de ellas fue de carácter formativo y la segunda de carácter sumativo. La primera actividad permitió al estudiante acercarse al contexto de simulación clínica como herramienta pedagógica y de esta forma tributar a la segunda instancia de simulación. Cada una de las actividades fue retroalimentada por parte del docente, utilizando como insumo la grabación de dicha simulación.

### RESULTADOS

Esta innovación evaluó la habilidad de razonamiento clínico para lo cual se validó, a través de expertos, un instrumento de evaluación compuesto por tres sub dimensiones. La primera fue la habilidad de comunicación, donde el 48% de los estudiantes mejoró su desempeño inicial, el 36% de ellos lo mantuvo y solo el 16% lo disminuyó en comparación al análisis inicial. La segunda sub dimensión, corresponde al desempeño de identificación de elementos diagnósticos necesarios para el razonamiento clínico, donde el 84% de los estudiantes mejoró el desempeño y el 16% lo disminuyó en comparación a la inicial. La tercera sub dimensión, correspondiente a entrevista clínica, donde el 100% de los estudiantes obtuvo mejoras. Desde el punto de vista docente, permitió una retroalimentación oportuna y objetiva, usando la grabación de cada actividad de simulación como evidencia del desempeño de cada uno de los estudiantes.

### CONCLUSIONES

La implementación de simulación clínica en contexto *online* favorece el desarrollo de habilidades de razonamiento clínico y motivación de los estudiantes, contribuyendo al quehacer docente en términos de retroalimentación oportuna y objetiva del desempeño.



# 15

## MEJORANDO LA COMUNICACIÓN Y SENTIDO DE PERTENENCIA, EN PERIODO DE PANDEMIA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Elizabeth Venegas Arias.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Patricia Pastor Faúndez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Nutrición y Dietética.

**ASIGNATURA:**

Bioquímica Nutricional I.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

En la pandemia el alumnado quedó expuesto a un estrés constante, causando alteraciones socioemocionales. El profesor se transformó en un potencial canalizador de diversas situaciones que viven los estudiantes en este contexto y que se traducen en necesidades de apoyo académico y psicológico. Más allá del rol de guía y mediador, generador de contextos de aprendizajes significativos y preparar material adecuado al formato *online*, el profesor debe lograr conocer a sus estudiantes con sus peculiaridades y motivaciones, que no solo expliquen la conducta del alumno, sino el rendimiento académico, que finalmente permitirá establecer la comunicación efectiva con el estudiante. Por ello, surge la necesidad de perfeccionar la calidad de comunicación y el sentido de pertenencia en la asignatura, carrera y universidad, en un curso de primer año, que conocen solo virtualmente a compañeros y profesores.

### OBJETIVO

Desarrollar una estrategia de vinculación con estudiantes, fomentando la comunicación y sentido de pertenencia, en periodo de pandemia, en alumnos de primer año de carrera, que cursan la asignatura de Bioquímica Nutricional I.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se busca que este grupo de jóvenes sea capaz de compartir parte de sus rutinas diarias, de aquello que los motiva y de alguna forma sirva de ejemplo a otros para que busquen eso que los apasiona, todo ello en el marco del ejercicio académico de cursar la asignatura. Además, se usan intencionalmente vocablos, palabras o frases que al ser insertadas en la retroalimentación, oral o escrita en cada uno de los talleres prácticos de la asignatura, se transformen en un vehículo de estímulo positivo para incentivar la motivación, la autorregulación y sentido de pertenencia.

### RESULTADOS

El 85 al 95% de los estudiantes opinan que la retroalimentación realizada en talleres prácticos les permitió reforzar lo aprendido, corregir y aprender de los errores, la resolución del caso y les permitió trabajar en equipo. El 75 al 95 %, indica que los profesores brindan atención personalizada, que la carrera es importante para ellos, valoran la iniciativa extracurricular de compartir experiencias entre compañeros y profesores, se sienten integrados y orgullosos de pertenecer a la carrera y universidad. Entre el 5 al 10 % les cuesta hacer amigos y no se sienten integrados, les dificulta el trabajo en equipo, aunque se sienten orgullosos de estudiar esta carrera en esta casa de estudios y valoran la disposición de los docentes fuera del horario de la asignatura.

### CONCLUSIONES

El plan de actividad física individual y colectivo permitió la participación y fomentó la integración y sentido de pertenencia de los estudiantes en el contexto del ambiente afectivo-social. Los estudiantes valoran la calidad de la retroalimentación oral y escrita que se realizó en las actividades prácticas, favoreciendo la motivación y el aprendizaje en los estudiantes.

Esta actividad permite visualizar aquellos casos que requieren observación y eventual derivación a las unidades de apoyo de la universidad, de tal modo intervenir oportunamente.



# 16

## SIMULACIÓN CLÍNICA EN INTERNADO DE ATENCIÓN PRIMARIA EN SALUD Y NUTRICIÓN COMUNITARIA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Ana Araya Fuentes.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Camila Bizama Halabi y Nicolás Pérez Rifo.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Nutrición y Dietética.

**ASIGNATURA:**

Internado Atención Primaria en Salud y Nutrición Comunitaria.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Tomando en cuenta la necesidad de aproximar a los estudiantes a su ejercicio profesional, se ha considerado innovar implementando simulación clínica de alta fidelidad con el propósito de situar al estudiante en una situación ficticia, lo más cercano a la realidad, y así puedan adquirir destrezas y aplicar conocimientos referidos a la atención alimentario nutricional. Con esta ejecución se logró trabajar competencias procedimentales y actitudinales en la atención de lactantes en el control del 5° mes del programa infantil en APS.

### OBJETIVO

Implementar ejercicios de simulación clínica con actores en las asignaturas Nutrición Comunitaria e Internado de Atención Primaria en Salud, con el propósito de favorecer el aprendizaje experiencial de los estudiantes del ciclo Licenciatura y Habilitación Profesional.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se planteó un plan de trabajo anual, con ejercicios de simulación clínica. Con la implementación de esta innovación se favoreció el proceso de enseñanza-aprendizaje de 51 estudiantes aproximadamente. Se simularon competencias procedimentales y actitudinales en la atención de pacientes en el ámbito de la Salud Pública para suplir la necesidad de campos clínicos especialmente en esta área y mejorar el rendimiento académico en los estudiantes de las asignaturas que forman parte del proyecto.

### RESULTADOS

Se obtuvo una participación total de alumnos de 4º año en todas las actividades. Debido a la pandemia, solo un 10% de estudiantes de 5º año estuvieron presencialmente en el desarrollo del trabajo, y el 81% pudo planificar el guion. La aplicación de la encuesta de percepción se aplicó en dos oportunidades. Hay una percepción significativamente mejor de los logros obtenidos por los estudiantes, luego de haber realizado la simulación, es decir, la experiencia de vivir la simulación le confiere seguridad y confianza al estudiante en su propio desempeño.

### CONCLUSIONES

En general los alumnos consideraron esta iniciativa como excelente, ya que los acercó a la realidad de este importante control de salud del Programa Infantil. Sin embargo, los alumnos internos no pudieron concretar la actividad de simulación clínica presencial debido a la contingencia nacional por COVID-19. Con esta implementación se logró trabajar competencias procedimentales y actitudinales en la atención de lactantes en el control del 5º mes del programa infantil en APS.

# 17

## TELECONSULTA NUTRICIONAL

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Jeannette Pereira Yáñez.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Paula Fuenzalida Silva y Victoria Halabí Rodríguez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad Ciencias de la Salud.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Nutrición y Dietética.

**ASIGNATURA:**

Alimentación en el Ciclo Vital II.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Habitualmente los alumnos de segundo año, de la asignatura de Alimentación en Ciclo Vital II tienen su primer acercamiento formal con la atención de pacientes sanos a lo largo del ciclo vital, pero debido a la situación sanitaria de nuestro país, han tenido que prescribir planes de alimentación y generar pautas alimentarias para pacientes simulados. Estas simulaciones han generado un importante grado de desmotivación en estos estudiantes que esperaban con ansias la atención de pacientes reales, por ende, se planificó una actividad vinculada al desarrollo de pautas alimentarias para los pacientes que fuera motivadora, y que los acercara a una atención nutricional real.

### OBJETIVOS

Promover la vinculación temprana de los estudiantes de la asignatura Alimentación el Ciclo Vital I con pacientes, favoreciendo su aprendizaje experiencial.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Esta intervención consistió en dos teleconsultas, donde los estudiantes trabajaron en pareja, se agendaron 15 pacientes en edad preescolar, escolar y adolescente.

En la primera intervención se realizó anamnesis clínica, social y alimentaria, posterior a ello los estudiantes analizaron la situación nutricional de su paciente, desarrollaron los puntos a intervenir y elaboraron una pauta alimentaria, dicho trabajo fue revisado y retroalimentado por el docente supervisor, luego de ello se generó la segunda teleconsulta en que cada pareja entregó la pauta e indicaciones alimentarias a su paciente.

Cada pareja de estudiantes recibió la retroalimentación respectiva al término de cada una de sus teleconsultas como también de manera grupal, revisando las fortalezas y debilidades de la actividad.

### RESULTADOS

La innovación implementada tuvo como resultado favorecer el aprendizaje experiencial de los estudiantes mediante la implementación de una actividad vinculada a la atención de paciente que los acercó a una atención nutricional real. Por lo que se utilizó la actividad de teleconsulta como uso de la estrategia “modelado de procesos cognitivos”, con el propósito de promover la sensación de autoeficacia en los estudiantes, relación con pares y usuarios, en el desarrollo de atención nutricional en pacientes sanos.

### CONCLUSIONES

Intervenir esta asignatura fue una oportunidad para motivar a los estudiantes y generar un mayor aprendizaje experiencial, consolidando las competencias necesarias para las asignaturas futuras vinculadas a esta área. La teleconsulta es un nuevo concepto, que ha encontrado su desarrollo con el progreso alcanzado en las TICs, entendiéndose como una herramienta para apoyar y facilitar la asistencia de salud cuando la distancia separa a los participantes del proceso de suministro de atención sanitaria.

Es por ello que teleconsulta, como parte de una actividad práctica, permitió acercar a los estudiantes a la atención nutricional de pacientes reales sanos a pesar de ser en forma remota.



# 18

## UNA MANERA DIFERENTE DE HACER CINE

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Niles Atallah Gonzalves.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Claudia Rojas Noce.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Comunicaciones.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Cine.

**ASIGNATURA:**

Taller de Realización Cinematográfica V.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Los Talleres de Realización Cinematográfica de la Carrera de Cine son asignaturas prácticas en las que los estudiantes salen a terreno y realizan sus producciones cinematográficas. La pandemia impidió que los estudiantes pudieran pasar por esta experiencia, lo que fue sumamente frustrante para ellos. ¿Cómo aprender Cine sin filmar?

Esta realidad llevó a ver una oportunidad: hacer Cine de una manera distinta.

## OBJETIVOS

Permitir que los estudiantes encontraran sus propias fortalezas creativas con una manera diferente de hacer Cine.

Sacar adelante el principal objetivo de aprendizaje del curso, “elaborar un cortometraje de ficción, con altos estándares cinematográficos, que den cuenta de una visión autoral y expresiva desde todos los departamentos”, pese a las restricciones de la pandemia.

Sacar a los estudiantes de su realidad de *confort* y desde ese “lugar desorientado”, llevarlos a la creación.

Llevar a los estudiantes al cuestionamiento de las formas tradicionales de realizar una película: que se situaran en otro contexto a la hora de filmar, que fueran capaces de “desaprender” para lograr nuevos aprendizajes.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se buscó un modelo de producción que permitiera a los estudiantes filmar pese a las restricciones de la pandemia y, en esa línea, se diseñó un curso de cortometrajes hechos en pandemia.

Los alumnos fueron invitados a filmar con sus teléfonos (sin cámaras ni lentes especiales y sin iluminación profesional), a utilizar imágenes de archivo y a buscar maneras creativas de sacar adelante el desafío de hacer un cortometraje con los recursos disponibles en casa.

## RESULTADOS

Los resultados fueron sumamente satisfactorios. Se lograron cortos de gran calidad, que fueron presentados a una comisión de docentes. En general los cortos reflejaron fuertemente la subjetividad de sus autores, transmitiendo en ocasiones gran intimidad. Así lo hizo un corto que abarcó el tema de identidad de género y la comunidad trans, el cual fue seleccionado en el festival de Cannes.

Lo especial de esta innovación es que convirtió a Cine UDD en la única escuela de cine del país que filmó en pandemia.

## CONCLUSIONES

El aprendizaje obtenido es que hay que atreverse a sacar a los estudiantes de su zona de *confort*, a desafiarlos, a perseguir los objetivos de aprendizaje por caminos alternativos y siempre velar por el cumplimiento de altos estándares académicos.

Los estudiantes lograron confiar en sus capacidades, ya que todo dependía de su creatividad. Además, se desarrolló una fortaleza que les permitió entender que contar historias depende de ellos, no del contexto que los condiciona.



# 19

## LA NUEVA TELEVISIÓN

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Oscar Jara Medina.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Rafael Enríquez Orellana.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Comunicaciones.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Periodismo.

**ASIGNATURA:**

Periodismo Televisivo II y Periodismo Televisivo III.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Tres competencias específicas son las que definen a la asignatura de Periodismo Televisivo, una de ellas es adaptación al entorno. Esto fue lo que se convirtió en un desafío en medio del distanciamiento, el confinamiento y la lejanía de los estudiantes con los recursos técnicos disponibles en las instalaciones de la Universidad durante la pandemia del COVID-19.

Los medios de prensa, afectados por las mismas dificultades, comenzaron a emplear distintos recursos, para mantener su contacto con las fuentes sin exponerse. La carrera de Periodismo observó esos cambios y decidió trasladar esa capacidad de adaptación al aula virtual. Era una oportunidad para sumar nuevas herramientas al proceso de enseñanza-aprendizaje y situar a los estudiantes en un escenario real donde se han sumado recursos como las entrevistas a distancia, que probablemente permanecerán en los procesos de los medios de comunicación.

## OBJETIVOS

Generar un escenario de trabajo práctico y real en el cual los estudiantes pudieran aplicar herramientas y conocimientos adquiridos en la asignatura de Televisión, sin verse obligados a incumplir el confinamiento obligado por la pandemia.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Una de las unidades de contenido de la asignatura, contempla la elaboración de productos periodísticos, despachos en vivo e informativos de TV. Ese entrenamiento se había desarrollado, hasta antes de la pandemia, de manera presencial. Pero en el nuevo contexto, no era posible.

Fue entonces cuando surgió la propuesta de un grupo de alumnos, liderados por Javier Louit y Lukas Jara: incorporar *StreamYard*, un estudio de televisión virtual que permite hacer transmisiones en vivo desde el navegador de un computador.

La idea fue puesta en práctica con el apoyo logístico y técnico del profesor Rafael Enríquez, coordinador del Área Audiovisual de la Escuela de Periodismo.

## RESULTADOS

Primero fue un informativo basado solo en despachos en vivo desde casa. Todo manejado a distancia. Pero con el paso de los meses y el aumento en los aforos, la innovación fue tomando fuerza.

A finales de 2020, se logró trabajar con algunos estudiantes en la universidad y otros desde su casa. Empleando únicamente su computador o su teléfono celular, pudieron sumarse a una emisión en vivo y en directo, que fue transmitida por *Facebook* y por *YouTube*.

Se realizaron seis informativos donde los estudiantes pusieron en práctica aprendizajes relacionados con la estructura del mensaje informativo, lenguaje verbal y no verbal ante la cámara.

## CONCLUSIONES

Lo que pudo parecer una improvisación, se acercó mucho a los procesos que los medios han estado desarrollando en sus productos informativos.

No solamente se cumplió el objetivo de desarrollar una asignatura práctica. También, que los estudiantes se desarrollaran en un recurso técnico que llegó para quedarse. Una herramienta que quedará incorporada en los procesos de enseñanza y que, combinada con los elementos técnicos de nuestro estudio de TV, permitirá situar a los alumnos en un escenario más real y cercano al medio laboral.

Empleando teléfono celular, podrán hacer despachos en vivo desde cualquier lugar y momento, aumentando el grado de exigencia y haciendo aún más desafiante el proceso de enseñanza-aprendizaje.



# 20

## LOS LECTORES A TU ENCUENTRO

**DOCENTE RESPONSABLE:**

María Cristina Silva Méndez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Comunicaciones.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Periodismo.

**ASIGNATURA:**

Lectura Crítica (DCP).

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El curso “Lectura Crítica”, de primer año, tiene como propósito que los estudiantes aprendan a leer en tres niveles distintos: recopilación, interpretación y evaluación. Para lograr este propósito se realiza lectura de textos en conjunto, ejercicios y puesta en común de experiencias y apreciaciones lectoras. Todo lo anterior se dificultó en el contexto de la pandemia, ya que las clases *online* obstaculizaron la creación de un clima de confianza e intimidad propio de la sala de clases, tan necesario para desarrollar destrezas de lector crítico.

## OBJETIVOS

El objetivo de la innovación fue generar un clima de cercanía, confianza e intimidad en el aula virtual, de tal manera de crear un ambiente propicio para desarrollar óptimamente las competencias y resultados de aprendizaje propios de la asignatura. A su vez, generar incentivos para que los estudiantes participaran de procesos de diálogo fundamentado para emitir y recibir puntos de vista que enriquezcan el ejercicio lector analítico.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Cada sesión de clases comenzó con un video testimonial de un lector aficionado, quien se dirigió a los estudiantes contándoles su propia experiencia como lector. Entre los lectores había mujeres y hombres, de distintas edades y ocupaciones. Además de referirse a cómo se fue dando su interés y motivación por la lectura, y a los beneficios que le ha reportado esta actividad, cada lector tenía libertad para abordar distintos aspectos. Por ejemplo, algunos hicieron recomendaciones concretas de libros y autores, otros se refirieron a problemas de desmotivación puntuales que habían vivido y otros dieron recomendaciones muy concretas.

Los objetivos de aprendizaje de cada sesión del curso se vincularon con uno de los videos testimoniales, de tal manera que este sirviera de “gancho” motivador para iniciar la conversación. Por ejemplo, el testimonio de una ingeniera civil de 27 años que recomendaba revisar atentamente las dedicatorias y los prólogos abrió la clase en la que se abordaron algunas de las estrategias de interpretación.

## RESULTADOS

Los estudiantes demostraron interés y empatía hacia los testimonios de los lectores. La conversación en torno a los videos fue fluida y natural, emulando en gran medida una conversación presencial. Efectivamente, se cumplió el objetivo de generar un clima de confianza e intimidad que facilitara el trabajo de las competencias de lectores críticos. Los estudiantes evaluaron el curso en el rango de excelencia.

## CONCLUSIONES

La innovación fue acertada para un contexto de pandemia y la consiguiente virtualidad de las clases. De seguir en modo en línea o híbrido, el recurso de los videos testimoniales puede seguir usándose, seleccionando los testimonios que generaron diálogos más interesantes y tributaron más directamente a los resultados de aprendizaje del curso, e incorporando otros nuevos para poner una nota de actualidad. En caso de que las circunstancias permitan volver a una mayor presencialidad, se podría hacer una combinación de testimonios grabados y otros presenciales.



# 21

## USO DE *TURNITIN* PARA PREVENCIÓN DE PLAGIO DE ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE PERIODISMO Y CAMPAÑA PREVENTIVA SOBRE EL TEMA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Gloria Aguilera Barrientos.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Karim Gálvez Velásquez y María Cristina Silva Méndez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Comunicaciones.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Periodismo.

**ASIGNATURA:**

Lectura Crítica.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

En un mundo hiperconectado en el que información de la más variada naturaleza está al alcance de cualquiera que tenga a mano un dispositivo con acceso a internet, y en un contexto de pandemia y clases a distancia en el que la totalidad de las evaluaciones eran en línea, era fundamental que los estudiantes entendieran que atribuir la autoría de una producción intelectual es lo que corresponde hacer por responsabilidad y justicia. Se esperaba que los alumnos tuvieran, además, una comprensión profunda del fenómeno del plagio, comprendieran la gravedad de cometer esta falta y se sintieran disuadidos a incurrir en ella.

### OBJETIVO

Sensibilizar, a los estudiantes de primer año de Periodismo, en torno a las prácticas personales en la construcción de textos que podrían constituir plagio.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La innovación consistió en la aplicación de la herramienta de prevención de plagio *Turnitin* en trabajos escritos del curso Lectura Crítica. Dicha herramienta permite detectar similitudes entre los textos entregados por los estudiantes y otros, textos disponibles en la web o entregados por otros alumnos con fines académicos.

A partir del porcentaje de semejanza detectado por el *software Turnitin* en el trabajo del estudiante fue posible contar con evidencia sobre la falta de originalidad de su producción textual. Esto permitió generar una reflexión sobre el respeto a la propiedad intelectual, actuando como disuasivo contra el plagio.

Periodismo UDD quiso contar de manera piloto con esta herramienta para ayudar a sus estudiantes a tomar conciencia de que algunas prácticas en las que incurrían constituían plagio, ejemplos de ello son: incluir en sus trabajos extractos de textos de distintos sitios web sin mencionar las fuentes, incluir citas textuales de autores sin atribuirlos adecuadamente, copiar párrafos textuales de medios de comunicación sin mencionar al medio en cuestión y elaborar textos sin ideas de elaboración propia, solo a partir de reflexiones tomadas de distintos textos o plataformas, sin darles crédito.

Además, la innovación incorporó un conversatorio sobre plagio y respeto al derecho de autor, con una expositora invitada.

### RESULTADOS

La aplicación de *Turnitin* permitió demostrar con evidencia irrefutable que la mayoría de los estudiantes de primer año del periodo académico 2020 no incurrió en plagio en sus trabajos de la asignatura Lectura Crítica (ensayos y análisis literarios). En los casos puntuales en que se detectó un porcentaje de similitud importante entre el trabajo del alumno y otros textos, se dio lugar a una conversación reflexiva con el estudiante.

### CONCLUSIONES

El uso de *Turnitin* fue beneficioso para la Carrera de Periodismo, ya que permitió contar con evidencia sobre la baja similitud entre los textos de los estudiantes de primer año y otros escritos. Como sugerencia para próximas experiencias se recomienda que los docentes de los cursos que cuenten con *Turnitin*, ejerciten en la plataforma antes del inicio del periodo académico. Si bien la capacitación ofrecida es pertinente y los profesionales responsables ofrecen acompañamiento a los docentes, la práctica previa es necesaria.

# 22

## RECOLECTANDO IDEAS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Carmen Luz Sarroca Villalón.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Pía Benoit Harris.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Comunicaciones.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Publicidad.

**ASIGNATURA:**

Taller VII.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Durante la pandemia la UDD abrió la posibilidad de poder realizar intercambios virtuales con universidades en el extranjero y la Dirección de Relaciones Internacionales de la UDD impulsó con más fuerza un programa de colaboración a distancia llamado COIL (Collaborative Online International Learning).

Este impulso motivó a la carrera de Publicidad de la UDD a la realización de una experiencia colaborativa, internacional e interdisciplinar en conjunto con la facultad de comunicaciones de la Universidad del Espíritu Santo en Ecuador (UEES) a través de un proyecto desarrollado en con equipos de ambos países.

### OBJETIVOS

Pensar en problemáticas globales con impacto local que aporten a la sociedad desde distintos puntos de vista para realizar propuestas innovadoras, con una mirada interdisciplinar que desafía las fronteras físicas y que permite interacción y generación de lenguajes comunes.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El desafío era encontrar un caso de importancia global y con impacto local, por ello, en este caso se trabajó con los recolectores de basura y su realidad en los distintos contextos, el cual fue nombrado “Recolectando Ideas”. Los estudiantes se dividieron en seis grupos y trabajaron en torno a ideas innovadoras y conceptos comunicacionales con base en los hallazgos descubiertos luego de un proceso de investigación inicial. Es en conjunto, con equipos de 48 alumnos y seis profesores internacionales. El tiempo de duración de la experiencia fue de cuatro semanas y cuatro correctores *online*.

### RESULTADOS

La colaboración y el trabajo en equipo, tanto para los alumnos como para los docentes, fue bien recibido, sirvió de motivación y permitió compartir ideas, conocer otras realidades y formas de comunicarse desde plataformas *online*.

Los alumnos abordaron distintos conceptos de los recolectores, como resultado cada equipo creó una campaña: No somos basura, Soy recolector, Separemos las cosas: Recolecto tu basura, pero no me trates como tal, Recolectando palabras: Visibilización de relatos a través de sus propias voces, ReviVidrio: Revivir el vidrio; Recolector de ambos mundos y un proyecto de largometraje llamado Los restos que dejamos.

### CONCLUSIONES

Los temas a abordar deberían unir a través de Proyectos en Común, para que estos sean procesos y experiencias que inviten a los estudiantes a reflexionar en torno a ellos y a sus realidades, siendo temas tan profundos que no puedan desconocerlos.

Hay que atreverse a pensar y a soñar en grande, siempre hay alguien que quiere hacer cosas, hay más en común de lo que se imagina. Este tipo de experiencias enriquece el aprendizaje de los alumnos, hay que hacerlo teniendo siempre la actitud de que las cosas se pueden hacer, humildad para aportar, escuchar y voluntad de llegar a un resultado que pueda aportar a nuestra sociedad.



# 23

## LA VIRTUALIZACIÓN CÓMO APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Luciano Gougain Orellana.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Comunicaciones.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Publicidad.

**ASIGNATURA:**

Innovation and Seed Capital.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Durante el inicio de la cuarentena, en el contexto del COVID-19, se evidenciaba gran tensión y nerviosismo en el alumnado. El programa de carrera incluía el curso “*Innovation and Seed Capital*” dictado por primera vez en inglés y en un formato *full online*. Un doble desafío que significó un cambio de forma y contenido a nivel docente.

### OBJETIVOS

Mantener el interés y la motivación de los alumnos, de manera que el idioma no fuese un obstáculo para exponer sus ideas, generando una experiencia de aprendizaje relevante. A su vez, implementar una metodología que permitiera diagnosticar y monitorear los avances de cada alumno en un entorno virtual, además de fortalecer la seguridad y autoconfianza de los alumnos para comunicar persuasivamente una idea de negocio a una audiencia en inglés.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Para motivar la participación de los alumnos se escogieron casos de éxito inspiradores y cercanos. La plataforma *TikTok* fue el tema inicial de una serie de debates en inglés. La utilización de la plataforma *Nearpod* permitió realizar *quizzes* rápidos sobre un video expuesto y la posibilidad de revisar los resultados *online* en tiempo real. Esto le imprimió agilidad al curso, alentando a los estudiantes a participar sin importar su nivel de inglés, sino el contenido de lo expresado. Además, los alumnos debieron desarrollar una idea de negocio hasta llegar a la realización de un video final donde debían convencer a un potencial cliente-inversionista de las ventajas y el potencial de sus propuestas.

### RESULTADOS

El proceso de inmersión en el curso fue gradual pero muy satisfactorio. Los alumnos sentían que podían intervenir en un ambiente de confianza y abierto a la participación. El examen final de carácter individual, materializado en la grabación de un video de cuatro minutos sin cortes, fue un desafío que exigió a los alumnos a desarrollar un *pitch* en inglés, demostrando dominio de contenidos y habilidades persuasivas.

### CONCLUSIONES

El entorno virtual exige un cambio en la dinámica y en la forma de entrega de contenidos. Existen muchas aplicaciones y plataformas que pueden potenciarse y transformar la experiencia educativa en algo relevante y que debe contemplarse en el diseño y la planificación de la asignatura pensando en un formato virtual amigable, flexible, abierto y entretenido.



# 24

## MASTER BRAND

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Juan Ignacio Valdivia Infante.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Paulina Díaz Alzamora.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Comunicaciones.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Publicidad.

**ASIGNATURA:**

Taller VI.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El “Taller VI” de la Carrera de Publicidad corresponde al tercer año dentro de la malla curricular. La naturaleza de la asignatura busca crear y trabajar en equipo abordando distintos desafíos comunicacionales. Luego de un largo período de confinamiento sanitario, se abrió la posibilidad de realizar una experiencia híbrida con los estudiantes utilizando la tecnología *HyFlex* UDD, por ello, se diseñó una actividad lúdica en donde se capitaliza la posibilidad de hacer interdisciplina en conjunto a la carrera de Nutrición.

## OBJETIVOS

El objetivo principal de esta innovación fue que los alumnos tuvieran que resolver de forma creativa en equipos mixtos tanto presencial y *online*, un caso sorpresa para reflexionar y aplicar el *branding* y personalidad de marca en cualquier ámbito, en este caso la creación de un plato de comida.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Previamente a la actividad presencial, cada grupo de alumnos debía estudiar una marca (Adidas, Harley Davidson, Disney, WOM, Apple) desde todos sus ángulos para luego generar una infografía de su personalidad y rasgos particulares.

El desafío a los estudiantes fue cocinar un plato que representara una marca en particular previamente estudiada. Cada grupo tuvo que cocinar algo que fuese el fiel reflejo de la personalidad de su marca asignada y presentar una preparación que respondiera y fuera coherente a la infografía. Hubo un representante por equipo presencialmente en el laboratorio de alimentos de la universidad y el resto del equipo desde su casa buscando recetas, dando instrucciones y alentando a su cocinero. La experiencia se realizó con una charla introductoria a cargo de la carrera de Nutrición en donde entregaron los lineamientos de seguridad en la cocina, y brindaron apoyo en las distintas preparaciones.

## RESULTADOS

Tanto el proceso como los resultados fueron de gran aceptación por parte de los alumnos donde pudieron trabajar en equipo para obtener un mejor resultado y experimentar empíricamente la creatividad aplicada en cualquier ámbito.

Los estudiantes se vieron sometidos a resolver un problema que no esperaban, por lo cual, debieron poner todos sus aprendizajes al servicio de su propuesta. Asimismo, tuvieron un proceso creativo de *brainstorming*, para aplicar conocimientos de dirección de arte, *branding*, personalidad de marca, manualidades, cocina, conceptualización, presentación seductora y lenguaje técnico.

## CONCLUSIONES

Es importante considerar en el diseño de las clases experiencias lúdicas que permitan internalizar los contenidos disciplinares de la asignatura.

Los docentes, en este contexto de pandemia u otra situación, deben capitalizar las tecnologías híbridas disponibles y usarlas como una oportunidad de desarrollo de nuevas formas de enseñanza. Este ejercicio permitió ser más conscientes de la importancia de la planificación docente en instancias memorables y significativas como estas, de generar acciones de interdisciplina con otras carreras, manteniendo los objetivos de aprendizaje para seguir enriqueciendo la experiencia educativa.



# 25

## NUEVA PUBLICIDAD: CAMBIANDO ESTEREOTIPOS Y DESEXUALIZANDO LAS TAREAS DEL HOGAR EN PANDEMIA

**DOCENTE RESPONSABLE:**  
Carmen Luz Sarroca Villalón.

**DOCENTE COLABORADOR:**  
Roberto Micheelsen Figueroa.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**  
Facultad de Comunicaciones.

**CARRERA Y/O TRACK:**  
Publicidad.

**ASIGNATURA:**  
Taller 1.

**IMPLEMENTACIÓN:**  
2020 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La situación de la pandemia llevó a la familia a re-mirarse como núcleo. De pronto los espacios se hicieron más pequeños y los roles de cada miembro quedaron expuestos. El *home office*, *home school*, *home u*, etc. La carga se la llevaba la mamá o mujer por un tema profundo de cultura y de roles sexualizados, y la poca colaboración de los miembros del hogar.

Por otro lado, hubo alumnos deprimidos con la situación de encierro e incertidumbre, sintiendo que no podían hacer mucho en sus hogares. Integrar el *marketing* y creatividad a sus tareas diarias nos pareció una buena instancia para enseñarles que todo puede ser una oportunidad, si nos detenemos a mirar, observar y dar soluciones.

### OBJETIVO

Hacer consciente a los alumnos e hijos, de la tarea que significa la labor doméstica. Creando en ellos un hábito, un ánimo colaborativo y más participativo para compartir la carga y uniendo a la familia con este ejemplo.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se desarrolló una campaña de un producto centrado en el beneficio emocional que entrega. Los alumnos debían organizarse en sus casas, con sus padres e integrantes de la familia para realizar el trabajo y registrar la investigación durante tres días o más, para llegar a un hallazgo con una promesa única y diferenciadora.

La ejecución superó las dos semanas en la cual los estudiantes cocinaron una receta diaria (dulce o salada), lavaron platos y utensilios y/o plancharon una docena de prendas distintas todos los días.

Los alumnos se organizaron en sus casas con sus padres e integrantes de la familia para hacer durante esos días su labor y registrarla.

### RESULTADOS

Los alumnos agradecieron el examen, descubrieron habilidades que no tenían y el valor real de este tipo de tareas. Manifestaron relajación, mayor autoestima e independencia. Se dieron cuenta de la importancia de estudiar, profundizar e investigar un tema o producto y que en el uso o vivencia estaba la clave para levantar aspectos relevantes para la comunicación. Como tuvieron que registrar sus días, obtuvieron el material verídico para armar sus campañas con contenido experiencial.

Familiares felicitaron a sus hijos y a los docentes, subrayando la importancia de educar y abrirle los ojos a los chicos.

### CONCLUSIONES

Traspasar el verdadero valor de la publicidad a 70 alumnos en medio de una pandemia no es fácil. Se observó que con las herramientas e indicaciones correctas se puede ampliar la perspectiva con lo que tenían a mano, las personas de su entorno y los productos existentes en el hogar. Haciendo hincapié en las habilidades de uso general para la vida, de aprender cosas nuevas y de mantener el equilibrio mental en situaciones desconocidas.

Se incentivó la colaboración de las tareas del hogar, logrando mayor consciencia con sus mamás o cuidadoras, absolutamente sobrepasadas con sus dobles cargos/turnos y permitiendo la conversación en temas de equidad, paridad, representatividad, mejoras de sueldos y cargos, y la economía doméstica mayor desarrollo femenino y familiar.



# 26

## FOMENTANDO EL COMPROMISO CON EL BIEN COMÚN, A TRAVÉS DEL *FLIPPED LEARNING*

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Carolina Rudnick Vizcarra.

**DOCENTE TUTORA:**

Sylvana Freire Azzarelli.

**ALUMNO AYUDANTE:**

Elías Jarufe Lazo.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Derecho.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Derecho.

**ASIGNATURA:**

Bases Constitucionales.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El proyecto fue una iniciativa de innovación docente que buscó promover el objetivo de aprendizaje actitudinal de comprensión del rol social del ciudadano y el compromiso con el bien común, a través de la metodología de *Flipped Learning* o aprendizaje invertido, basándose en los conceptos de responsabilidad social y comportamientos socialmente responsables (CRS).

## OBJETIVO

Promover y reforzar los objetivos de carácter actitudinal en el alumno, esto es, la conciencia de su rol, responsabilidad social y su compromiso con el bien común, mediante la implementación de la metodología *Flipped Learning* en los estudiantes de la asignatura Bases Constitucionales de primer año.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El aprendizaje invertido se implementó a través de dos dispositivos principales: el uso de videos sobre temas constitucionales y una investigación que vinculó a los estudiantes con una organización de base (organizaciones de la sociedad civil que trabajan en materias de derechos de las mujeres, pobreza, medioambiente, discapacidad, privados de libertad y migrantes), respecto de la cual analizar, evaluar y crear normas jurídicas constitucionales, apuntando a los niveles formativos más altos de complejidad de la Taxonomía de Bloom de evaluar y crear.

## RESULTADOS

Tanto la estrategia de la utilización de videos como la vinculación con el medio fueron valorados positivamente por los estudiantes en los objetivos de integrar la teoría y la práctica en el aprendizaje de los contenidos curriculares, y particularmente, en la comprensión de realidades ajenas a las propias. En tal sentido, se observó en las encuestas del curso una alta adherencia a la creencia en la interdependencia entre las personas y las profesiones, al igual que la necesidad de reflexionar sobre las necesidades propias y ajenas, la importancia de desempeñar los roles con excelencia y particularmente, comprender su rol como futuros abogados como una oportunidad para servir y aportar constructivamente a la sociedad. Los estudiantes fueron capaces de realizar análisis autocríticos acerca de sus propios comportamientos y el trabajo grupal motivó la construcción de lazos de amistad, que, en el contexto de distanciamiento social y aislamiento, fue positivo para fortalecer la capacidad de resiliencia y gestión de la ansiedad e incertidumbre. En números la encuesta docente obtuvo calificación de "Excelente Desempeño" con 95 puntos, siendo el promedio de la Facultad 88 puntos.

## CONCLUSIONES

Los conceptos de responsabilidad social y comportamientos socialmente responsables (CSR) y sus propuestas educativas, proveen una base sólida sobre la cual fundar una aproximación pedagógica del derecho que se haga cargo de los objetivos de aprendizaje actitudinales, promoviendo la toma de conciencia del rol social individual y la contribución al bien común.

Los resultados obtenidos permiten anticipar la necesidad de mantener y reforzar estrategias, por cuanto son oportunidades donde desplegar conducta moral: la acción o comportamiento voluntario ejecutado por un ser humano, luego de una decisión en la que intervienen todos los componentes de la moralidad: la habilidad de razonamiento general, el juicio o razonamiento moral, la toma de perspectiva social y, los factores afectivos como la empatía y la culpa.



# 27

## TALLER DE REDACCIÓN DE DOCUMENTOS SOCIETARIOS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Fernanda García Gómez.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Gonzalo Rioseco Martínez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Derecho.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Licenciatura en Derecho.

**ASIGNATURA:**

Derecho Comercial I.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El “derecho societario” exige combinar la asimilación de contenidos teóricos extensos, con el desarrollo de criterio jurídico práctico de los alumnos. Desde hace tiempo esta Cátedra tenía interés en explorar alternativas metodológicas de aprendizaje contextualizado, y en 2021, dos factores impulsaron este desafío. Por una parte, cursar el Diplomado de Docencia UDD, reforzó la importancia de emplear metodologías activas en contextos reales para el logro de aprendizaje significativo. Por otro lado, la extensión de la pandemia demandó innovar en metodologías que favorecieran la motivación y vinculación de los alumnos con un curso impartido principalmente a distancia.

### OBJETIVOS

El objetivo de aprendizaje consistió en aproximar a los alumnos de manera inicial, a la redacción de cláusulas contractuales en materia societaria para, a un nivel más profundo, lograr un aprendizaje significativo respecto de los elementos distintivos de los tipos sociales, todo ello mediante el trabajo de habilidades de pensamiento superior, tales como relacionar, sintetizar, y crear.

### DESCRIPCIÓN

La actividad se inicia con un trabajo autónomo previo, donde alumnos organizados en grupos, simulan ser abogados que deben responder la solicitud de un cliente para constituir una sociedad. Su interacción se plasma en un foro virtual, con acceso a documentos societarios reales, y al e-mail del cliente, a partir de lo cual los estudiantes deben descubrir los antecedentes faltantes y requerirse al cliente, todo lo cual se retroalimenta por la docente a través del foro mismo.

Posteriormente, se desarrolla la actividad sincrónica de dos módulos académicos vía *Zoom*, en la cual cada grupo trabaja redactando los documentos societarios, de acuerdo a modelos y al intercambio sostenido con su cliente, con el apoyo de los docentes que circulan entre salas virtuales.

Finalmente, los alumnos responden de manera individual en un formulario electrónico *Google*, a preguntas relacionadas con los contenidos vistos, retroalimentándose sus respuestas en la clase siguiente.

### RESULTADOS

La unanimidad de los alumnos asistió y participó a la sesión *online*, lo que es un logro en el contexto de pandemia. Los niveles de asistencia y vinculación emocional y académica de parte importante de los alumnos, aumentaron tras la actividad. Respecto del aprendizaje de contenidos, los resultados del cuestionario evidenciaron una mejora en la comprensión de materias societarias, respecto de años anteriores.

### CONCLUSIONES

Se trata de una innovación en la enseñanza del derecho comercial societario, puesto que si bien antes se utilizaron metodologías activas (trabajo grupal, análisis de casos), no se había iniciado a los alumnos en la redacción de cláusulas societarias concretas, ni en la interacción simulada con clientes, donde se privilegia la habilidad de formular preguntas atinentes, por sobre la repetición irreflexiva de contenidos. El ejercicio tiene proyección al poder replicar su dinámica respecto de variados tipos sociales y órganos corporativos, permitiendo un aprendizaje significativo que los alumnos puedan evocar en su vida profesional.



# 28

## CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES PARA LECTURA CRÍTICA Y PENSAMIENTO CRÍTICO

### DOCENTES RESPONSABLES:

María Verónica Strocchi Santos y Verónica Javiera Barros Iverson.

### FACULTAD Y/O PROGRAMA:

Dirección de Formación Extradisciplinar.

### CARRERA Y/O TRACK:

Cursos DCP.

### ASIGNATURA:

Lectura Crítica y Pensamiento Crítico.

### IMPLEMENTACIÓN:

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El Programa de Comunicación y Pensamiento de la Universidad del Desarrollo, se compone, entre otras actividades, por las asignaturas de Destrezas de Comunicación y Pensamiento, concretadas en Comunicación Oral, Comunicación Escrita, Lectura Crítica y Pensamiento Crítico, que permiten a los estudiantes fortalecer habilidades fundamentales para abordar con éxito su formación universitaria. Son cursos de metodología de taller activa, que introducen en la formación académica de los alumnos la ejercitación de habilidades discursivas-argumentativas y de desarrollo de la comprensión y el pensamiento. De esta manera, se le otorga al estudiante herramientas intelectuales que podrá utilizar a lo largo su vida profesional, independiente de la forma en que proyecte su carrera.

Dado que las competencias que los cursos buscan desarrollar son complejas y de alta demanda intelectual, se gestó la idea de generar recursos digitales para “andamiar” el proceso de aprendizaje en las asignaturas Lectura Crítica y Pensamiento Crítico. La incorporación de recursos digitales al proceso de enseñanza es un fenómeno que debe sustentarse en una propuesta didáctica clara, que permita el logro de los aprendizajes propuestos.

### OBJETIVO

Esta investigación tiene como objetivo desarrollar recursos digitales para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, en las asignaturas Lectura Crítica y Pensamiento Crítico.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Para las asignaturas mencionadas se elaboraron una serie de recursos, a partir de los principales obstaculizadores, que los docentes pudieron detectar en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Así, para Lectura y Pensamiento Crítico se crearon videos de bienvenida, con el objetivo de explicar a los estudiantes las características generales de los cursos y cómo estos impactan en su formación académica y profesional. Además, para Lectura Crítica se desarrollaron tres recursos específicos: un videoconcepto, que recalca la importancia de considerar el contexto de un discurso; una videoclase para ejemplificar la metodología de lectura (recopilación, interpretación y evaluación) empleada en Lectura Crítica y una infografía, que enseña a los estudiantes cómo formular sus propias preguntas, a partir de la estrategia creada por *The Right Question Institute*.

Para Pensamiento Crítico se generó una videoclase, que orienta la búsqueda y selección de información; un video de animación que explica la diferencia entre creencia y conocimiento y un foro que apunta a desarrollar estrategias de investigación y argumentación en los estudiantes.

### RESULTADOS

La evaluación general de los recursos para Lectura Crítica tuvo un porcentaje de satisfacción de 72,2% y para el caso de Pensamiento Crítico 82,7%. La mayoría de los comentarios acerca de los recursos fueron positivos.

### CONCLUSIONES

Los estudiantes pudieron comprender la importancia de recibir un apoyo extra para repasar los conceptos revisados en la clase. Debido a que la enseñanza-aprendizaje es un proceso, los estudiantes necesitan más tiempo para poder internalizar algunos aspectos. Si bien hoy muchos de los docentes graban y comparten sus clases, los estudiantes no siempre tienen un estilo de aprendizaje único, por lo que estos recursos diversifican las formas en que los alumnos aprenden, siendo bastante más inclusivos.



# 29

## RECURSOS EDUCATIVOS PARA EL CURSO PENSAMIENTO CRÍTICO EN SU MODALIDAD VIRTUAL

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Claudia Andrade Ecchio.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Juan Espinoza Alé.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Destrezas de Comunicación y Pensamiento (DCP).

**CARRERA Y/O TRACK:**

Ingeniería Comercial, Ingeniería Plan Común y Cine.

**ASIGNATURA:**

Pensamiento Crítico.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El curso “Pensamiento Crítico” del Programa DCP se imparte en el primer año de todas las carreras de la Universidad y responde a la necesidad de generar habilidades, destrezas y disposiciones que aporten insumos intelectuales valiosos para la reflexión que los estudiantes deben desarrollar, sobre sí mismos, sus interacciones con otros y su percepción del entorno institucional y social. La asignatura contaba con algunos recursos educativos de apoyo a la labor docente, sin embargo, estos no estaban diseñados para una modalidad virtual; por ello, el proyecto buscó proporcionar materiales que reforzaran la labor docente en formato a distancia (sea sincrónico o asincrónico) y que estuvieran pensados para la consecución de los resultados de aprendizaje del programa.

## OBJETIVOS

El objetivo principal fue facilitar el proceso formativo de los estudiantes, a través del diseño, elaboración e implementación de recursos educativos que contribuyeran a innovar en el aula virtual. La innovación busca colaborar en el proceso de aprendizaje de habilidades analíticas asociadas al pensamiento crítico, así como incentivar la participación de los estudiantes en las sesiones del curso, a través de evaluaciones formativas grupales y de estrategias pedagógicas que propiciaran el diálogo y el intercambio de ideas. Además, se pretende fortalecer el desarrollo de pensamiento crítico, creativo y metacognitivo por medio de materiales pertinentes y pensados en el estudiantado.

## DESCRIPCIÓN

El proyecto favoreció de manera directa a unos 150 estudiantes, distribuidos en siete secciones de las carreras contempladas, y los recursos elaborados quedaron a disposición de la Coordinación del Programa, beneficiando a las sedes de Santiago y Concepción. Las actividades vinculadas al desarrollo del proyecto consideraron el diseño, la elaboración y la revisión del material -con asesoría de un docente experto y de la coordinación del Programa- lo que se tradujo en cuatro videos introductorios de las unidades del curso, cuatro infografías sobre contenidos relevantes, un set de diapositivas diseñadas para incentivar la participación de los estudiantes, un primer documento con propuestas de evaluaciones formativas y un segundo documento con orientaciones para los docentes sobre cómo aplicar estrategias de aula socrática.

## RESULTADOS

Se logró que los docentes de ambas sedes tuvieran acceso a los recursos educativos elaborados a través de una carpeta compartida por el Programa. Asimismo, se utilizó la totalidad de los materiales en las evaluaciones formativas y sumativas del curso en su modalidad *online* y, junto con lograrse una mayor participación de los estudiantes en clases, la encuesta de satisfacción aplicada evidenció que sobre el 80% de los beneficiarios directos consideró que los videos, infografías y apoyos visuales utilizados en las sesiones favorecieron su proceso formativo.

## CONCLUSIÓN

Es fundamental contar con recursos educativos diseñados específicamente para un curso, pues ayudan a dinamizar la labor docente y el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. El diseño de materiales debe considerar, además, aspectos vinculados con la didáctica y la evaluación, para su uso pertinente en el aula, sea presencial o virtual. En síntesis, crear recursos educativos permite mejorar las prácticas docentes en términos de planificación, implementación, evaluación y retroalimentación de aprendizajes.



# 30

## MOTIVACIÓN Y CONEXIÓN EN UN CURSO ASINCRÓNICO

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Carlos Salazar Morey.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Dirección de Formación Extradisciplinar.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Track Ciencia, Tecnología e Innovación (CTI).

**ASIGNATURA:**

Cómo la Ciencia Transformó el Mundo.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Este curso es un análisis de la relación entre Ciencia y Sociedad, enmarcado en el desarrollo científico en la línea del tiempo histórico. En las sesiones presenciales, los alumnos valoraban el ambiente de discusión que se generaba entre ellos mismos y el docente, además de las herramientas pedagógicas ocupadas, como actividades lúdicas, técnicas de *storytelling*, debates, etc., actividades que en conjunto hicieron que el curso fuera bien evaluado y gozara de aceptación en el alumnado. Por lo tanto, ¿qué material asincrónico podría replicar los logros del curso?

Se consideró la lógica de que un alumno aislado, frente a un frío computador, sería alguien difícil motivar y que además estaría obligado a debatir con su profesor como única posibilidad. Este punto resultó clave.

## OBJETIVOS

Crear un ambiente virtual de aprendizaje que promueva la interacción entre alumnos para fortalecer sus vínculos y motivación, lo que facilitará la conexión con el profesor.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La estrategia se basó en dos instancias de acción, por un lado, el diseño, que consideró las siguientes decisiones: tanto el trabajo como la evaluación serían grupales, uso extensivo de los foros, mantener formato de actividades lúdicas y llenar la ficha del alumno. Esta última fue la primera actividad del curso, que correspondía a un formulario para presentarse y conocer así a sus pares; constaba de datos básicos (nombre, edad, carrera, etc.) además de preguntas acerca de sus intereses y pensamientos.

La segunda parte fue la implementación, que implicó una filosofía de “siempre presente” donde los alumnos notan cuando el profesor está atento a lo que hacen, junto con retroalimentar permanentemente y felicitar cuando corresponde.

## RESULTADOS

Los aciertos de esta estrategia se resumen en el éxito rápido de la ficha, con gran interacción entre alumnos y grupos formados en la primera semana. Estos grupos funcionaron bastante bien durante el semestre, la retroalimentación del profesor fue un “combustible” de participación y las felicitaciones provocaron un interesante círculo virtuoso.

Dentro de los contratiempos, se puede citar que el proceso “elimina-agrega” produjo la dispersión de algunos grupos, así como el surgimiento de alumnos rezagados, por lo que se requirió la intervención del profesor para reunir los últimos grupos. Otro elemento a considerar es la gran demanda de tiempo que se requiere para las acciones mencionadas.

## CONCLUSIONES

El cambio a formato asincrónico manteniendo la conexión con tus alumnos es una experiencia desafiante que requiere tiempo de reflexión en el diseño, así como dedicación en la implementación. Esta estrategia dual puede lograr el objetivo de fomentar la conexión entre alumnos, para así conectar con el profesor, pero también incurre en una importante demanda de tiempo y esfuerzo.

Aunque esta estrategia fue pensada para las particularidades de este curso (optativo, integrador de disciplinas y de discusión), hay elementos holísticos de la actividad docente que pueden aplicarse a otros contextos. Con todo, esta propuesta no es una receta general de conexión-motivación y se debe atender cada caso de manera específica, en este plano, es el profesor quien mejor puede determinar lo que su curso necesita. Como reflexión final se puede señalar que la mejor manera de motivar a otros es mostrando la motivación propia.



# 31

## VIRTUALIZACIÓN CURSO TRACK: PERSONAJES QUE MARCARON EL MUNDO CONTEMPORÁNEO

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Catalina Losada Pfeil.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Dirección de Formación Extradisciplinar.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Track Humanidades.

**ASIGNATURA:**

Personajes que marcaron el mundo contemporáneo.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El curso “Personajes que marcaron el mundo contemporáneo” (PMMC) es parte del Track de Humanidades, sede Santiago, dictado presencialmente desde marzo del 2018, el cual ha tenido consistentemente excelentes resultados en la Encuesta Docente y del área de coordinación que la lidera. Parte de los objetivos de este proceso era lograr mantener el notable nivel académico del curso, sin embargo, era innegable ver la posibilidad de perfeccionamiento del mismo y sacar su máximo potencial. No obstante, se presentaba el desafío de lograrlo a través de recursos educativos distintos a los empleados de manera presencial. De igual manera, era necesario lograr el mayor compromiso posible por parte de los alumnos, lo cual debía reflejarse en altos índices de participación y realización de las actividades asociadas a los recursos. Esta participación también debía expresarse en instancias de trabajo grupal, esenciales para cumplir con el objetivo transversal de trabajo en equipo.

### OBJETIVOS

Mantener la calidad del curso, la cual debía reflejarse en recursos académicos atractivos y actividades de aprendizaje capaces de generar la mayor participación posible de los estudiantes. Esto, a su vez, maximizar las posibilidades de uso que entrega la plataforma *Canvas* que permitieran la mayor interacción posible entre estudiantes, de manera que el curso mantuviera ese carácter dinámico, de diálogo entre pares y con el docente.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se realizaron diversas actividades a lo largo del curso, tales como foros de discusión, lectura con preguntas guía, guías de desarrollo, investigaciones, trabajos de portafolio, entre otros. Asimismo, cada actividad estaba asociada a un recurso educativo, dentro de los cuales había infografías y líneas del tiempo interactivas, animaciones, *podcast*, clases virtuales, entre otros.

### RESULTADOS

Desde la mirada del docente, el curso logró llevarse a su máximo potencial, creando actividades y recursos atractivos, capaces de generar los resultados de aprendizaje declarados. Además, la experiencia de virtualización se convirtió en una excelente oportunidad para aprender y estar al día en Tics educacionales, aportando al crecimiento profesional del educador.

En cuanto a los estudiantes, el formato *online* asincrónico les permitió desarrollar habilidades de organización, autonomía y orden, el cual fue un aporte en su conocimiento de tecnologías para el aprendizaje. Finalmente, las actividades y la plataforma permitieron el trabajo colaborativo entre compañeros, presionando en aplicar habilidades de organización y trabajo en equipo.

### CONCLUSIONES

El objetivo principal de este proceso de virtualización fue mantener la calidad del curso PMMC el cual considero fue logrado. Las actividades y recursos concordaban plenamente con los objetivos de aprendizaje trazados en el programa, las notas de los alumnos fueron en su mayoría satisfactorias, y se recibieron buenos comentarios por parte de los estudiantes en la encuesta final del semestre. Si bien el objetivo de lograr el mayor compromiso por parte de los alumnos, debía reflejarse en altos índices de participación, fue uno de los más complejos de realizar; mediante incentivos de décimas extra, logró que la mayoría de los estudiantes completaran las actividades de manera satisfactoria. Finalmente, mediante las posibilidades que entrega la plataforma se consiguió trabajar y fortalecer habilidades de trabajo en equipo.



# 32

## **WEBINAR:** HABLEMOS DE LA NUEVA MOVILIDAD

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Andrés Santelices Gálvez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Dirección de Formación Extradisciplinar.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Track Responsabilidad Pública.

**ASIGNATURA:**

Movilidad Urbana e Inteligente.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El problema que dio vida a este proyecto fue las limitaciones que se tenían para invitar a expertos a una clase convencional, ya sea presencial u *online*. En varias ocasiones anteriores, el formato de la clase no permitía crear un espacio de diálogo entre los invitados y estudiantes. Además, había que superar varios temas de coordinación con el invitado para concretar la asistencia de este, por ejemplo, horarios de las clases y el traslado al campus. Por ello se implementaron *webinars* enfocados en cómo en la práctica es posible solucionar problemas de movilidad urbana, que en este caso se abordaron dos temáticas: promoción de la movilidad urbana e inteligente y diseño de proyectos de movilidad y tecnología.

### OBJETIVOS

Complementar las clases *online* con charlas de expertos nacionales e internacionales en el ámbito de movilidad urbana, brindando acceso a estudiantes a instancias mediales que refuerzan los contenidos y conceptos bibliográficos para los estudiantes de la asignatura Track Movilidad Urbana e Inteligente.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El proyecto “*Webinar: hablemos sobre la nueva movilidad*”, creó instancias de conversaciones entre un experto en movilidad urbana con el docente durante el tiempo de clase sincrónico. Buscando sumar otras perspectivas, en un espacio distendido, de las temáticas relacionadas con la asignatura. El *webinar* tuvo una duración de una hora, donde los expertos invitados: Raimundo Agliati, Director de Secretaría de Planificación Comunal de la Municipalidad de Rancagua e Iván Páez, CEO *Kappo Bike* dieron a conocer qué los motivó a trabajar por la movilidad urbana sustentable, los alcances e incidencia de su labor en el diseño de ciudades más amigables y los principales desafíos asociados al tema abordado.

### RESULTADOS

El proyecto logró desarrollar en estudiantes, tanto competencias (análisis y pensamiento crítico) como resultados de aprendizaje (análisis del ecosistema que promueven las ciudades sostenibles, y comprensión y valoración de la aplicación de la tecnología para lograr una movilidad sostenible). Dichas competencias y resultado de aprendizaje se vio reflejado en la calidad de las respuestas de los estudiantes en el cuestionario realizado al final de cada *webinar* y las contra preguntas que hicieron durante el mismo, lo cual extendió por más minutos la instancia debido al grado de interés que concitó dicha instancia.

### CONCLUSIONES

Para los estudiantes fue significativo conocer de primera fuente a dos referentes de movilidad urbana sostenible en Latinoamérica. La razón es que, gracias a la virtualidad, fue más sencillo coordinar ambas charlas desde el punto de vista logístico, lo cual facilitó el aprendizaje de los estudiantes, quienes a su vez valoraron la instancia porque, de alguna manera, sintieron que los casos presentados fueron inspiradores, lo cual incidió directamente en cómo adquirieron herramientas que les permitieron comprender de manera más significativa el concepto de movilidad urbana considerando todas sus aristas.



# 33

## ESTRATEGIAS DE LA PEDAGOGÍA TEATRAL PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE EN ALUMNOS UNIVERSITARIOS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Alda Salazar Pastene.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Isidora Castillo Rabanal.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ciencias de la Salud y Dirección de Formación Extradisciplinar.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Odontología y Track Humanidades.

**ASIGNATURA:**

Destrezas de Comunicación y Pensamiento y Track de Expresión Teatral.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Se ha identificado en los estudiantes una baja disposición para realizar las actividades en aula. Al mismo tiempo, se observó una marcada orientación a obtener información de manera inmediata sin otorgar valor al proceso de aprendizaje. Además, mostraban ansiedad al exponerse frente a sus compañeros, generando que ellos, ante instancias como presentaciones orales, compartir opiniones en público o abrir debate, optaran por guardar silencio.

## OBJETIVO

Implementar estrategias de pedagogía teatral, propiciando un rol más activo por parte de los estudiantes que busca activar el interés y participación en clases. Fortalecer el desarrollo de habilidades comunicativas que permita un espacio emocional de confianza como gatillador del aprendizaje.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

En términos de investigación se decidió trabajar con la metodología de investigación acción, lo que permitió reflexionar permanentemente acerca del quehacer y de los resultados que se estaban obteniendo, con la finalidad de ajustar decisiones e intervenciones de manera constante.

Se propuso desarrollar las sesiones desde la pedagogía teatral. Esta metodología se consideró de utilidad, ya que a partir del juego dramático como herramienta central, valora el proceso, la expresión y los afectos y vínculos en el grupo, para luego ser transferibles a la vida. Por sesión se realizaron uno o dos ejercicios teatrales vinculados a los contenidos de clase y se procuró mantener un rol de facilitador según lo indicado en la propuesta.

## RESULTADOS

La metodología aumentó la interacción entre los compañeros, expresión sus ideas y sentimientos, desarrollo herramientas de conciencia y expresión físico-vocal; todo esto contribuyó a la percepción de mejora de sus habilidades de comunicación.

Además, se observó un mejoramiento en el interés y participación en aula, manifestándose en un aumento en la asistencia y participación en clases, los estudiantes valoraron la dinámica en clases y motivación intrínseca. También reportan percibir que generan aprendizajes significativos, teniendo la sensación de avance y logro de sus propios desempeños y sintiendo que lo trabajado en las asignaturas es útil para su futuro quehacer profesional.

Los alumnos relatan haber experimentado un ambiente que permitió el aprendizaje, donde sintieron confianza para plantear sus inquietudes y pensamientos. Valorando el vínculo entre los compañeros, el trabajo en equipo y el rol del facilitador/docente como los elementos centrales para propiciar el clima adecuado en aula.

Por otro lado, el estudiantado mencionó experimentar sensaciones de estrés y frustración vinculados a las evaluaciones y exigencias académicas, lo que generaba disonancia con el ambiente en aula. Algunos elementos que no fueron considerados y que impactaron en la evaluación del proyecto fueron: la pandemia, los problemas de conexión, virtualización del proceso de enseñanza-aprendizaje, tiempos destinados a actividades y preparación de evaluaciones, así como la dificultad y rechazo a ciertos contenidos. Todo lo mencionado anteriormente fue incorporado en el proceso de reflexión de rediseño permanente a lo largo de la ejecución del proyecto.

## CONCLUSIONES

Se consideran cumplidos los objetivos de la innovación, ya que incrementó la participación por parte de los estudiantes, sus habilidades de comunicación e interés hacia el aprendizaje. Además, surgieron nuevas líneas de reflexión como por ejemplo la disonancia entre perfil docente y exigencia académica.



# 34

## PIZARRA DE LUZ PARA LA INMERSIÓN Y EL APRENDIZAJE EN CLASES EN LÍNEA Y SINCRÓNICAS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Matias Ferrari Carlevari.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Diseño.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Diseño.

**ASIGNATURA:**

Tipografía.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La emergencia sanitaria empujó a las instituciones a adoptar el concepto de educación *online*, además ha forzado a los docentes a capacitarse en el uso de tecnologías y a repensar las estrategias de enseñanza que implementan en sus cursos.

En el contexto de la carrera de Diseño y sus distintas menciones, existen aplicaciones y plataformas que intentan replicar la experiencia del tradicional pizarrón. Sin embargo, la expresión de ideas por medio de gestos visuales ha sido una de las herramientas en la enseñanza, que no se ha logrado replicar con total satisfacción en el formato en línea.

## OBJETIVOS

Favorecer la experiencia de enseñanza aprendizaje en la asignatura, considerando el uso de la pizarra de luz como una herramienta tecnológica de apoyo para fortalecer la inmersión del estudiante en clases virtuales sincrónicas. Asimismo, se buscó diversificar las actividades y estrategias utilizadas a lo largo del semestre para evitar la monotonía.

## DESCRIPCIÓN

La pizarra de luz es un vidrio rodeado por una cinta led y ubicado en un soporte que permite mantenerlo fijo frente a un computador portátil con cámara web. Al encender la cinta led, y escribiendo en el vidrio con marcadores de colores neón las letras brillan. La transparencia del vidrio permite que los estudiantes no pierdan de vista al profesor mientras se escribe y, por tanto, se evita la disociación entre los estudiantes, el contenido de la pizarra, la voz y la cara del docente.

Se usó durante dos clases en la asignatura. En la primera, para explicar las diferencias de estilo formal de las tipografías (humanistas, transicionales, modernas, incisas, etc.) y en la segunda instancia, complementando con el uso de una aplicación para modificar la proyección de la cámara en videoconferencia, se empleó para explicar la anatomía y estructura de los caracteres (línea base, ascendentes, descendentes, astas, travesaños, etc.).

## RESULTADOS

Al finalizar la implementación, los estudiantes valoraron la experiencia de forma positiva, destacando su aporte en las clases; una alumna declaró no haber percibido diferencias en el resultado entre una clase con pizarra y una sin.

Ningún estudiante consideró la pizarra como un factor distractor, la gran mayoría respondió que le fue fácil poner atención y que sintieron que retuvieron los contenidos. Por último, añadieron que la pizarra de luz los motivó a participar durante la clase.

## CONCLUSIONES

En un contexto de clases en línea, especialmente en tiempos de cuarentena, es fundamental ponerse en la situación del estudiante y entender la monotonía de su rutina. Clase a clase se sienta frente a una pantalla en un entorno físico e interfaces digitales que no varían. En ese sentido, planificar sesiones significativas y disponer de herramientas que permitan generar mayor dinamismo en el ritmo de las actividades curriculares es esencial para facilitar la inmersión y captar la atención.



# 35

## KIT DE MATERIAL AUDIOVISUAL COMO HERRAMIENTA DE APOYO A LAS CLASES *ONLINE* DE LOS ALUMNOS DE TALLER GRÁFICO IV

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Ángela Ferrada Sepúlveda.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Marco Vallarino Sulzer.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Diseño.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Diseño Gráfico.

**ASIGNATURA:**

Taller Gráfico IV.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

En la asignatura de Taller Gráfico IV dictada en modalidad virtual el año 2020 se identificó la necesidad de reforzar determinados contenidos que no se alcanzaban a abordar en los horarios de clases sincrónicas y que eran fundamentales en el diseño y elaboración de proyectos audiovisuales que los estudiantes debían presentar en la asignatura.

### OBJETIVO

Favorecer el trabajo autónomo de los estudiantes del ramo, mediante la creación de recursos audiovisuales que les permitan aprender y ejercitar de manera autónoma, pero guiada, programas de edición de video y animación.

### DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

Esta experiencia de innovación titulada consistió en la realización de ejercicios con base en videos tutoriales que favorecieran el trabajo autónomo de los estudiantes del taller. Estos recursos audiovisuales, guiados por los docentes, les permitieron aprender y ejercitar de manera individual, programas de edición de video y animación en tiempo de trabajo adicional a las clases *online*, dejando así la clase sincrónica para retroalimentación y desarrollo de otras metodologías pertinentes a las asignaturas de la línea proyectual de la carrera.

### RESULTADOS

Se grabaron 14 videos tutoriales con los que se trabajó las primeras ocho semanas del segundo semestre 2020, estos estuvieron disponibles desde la primera semana de clases junto a una guía de trabajo con la que el alumno desarrollaba una actividad posterior a la revisión del tutorial. El ejercicio se revisaba en clases donde podían resolver dudas y tener *feedback*. Con este material de apoyo los alumnos adquirieron conocimientos básicos sobre las herramientas y posibilidades que tiene el programa de edición de video *Adobe After Effects*, lo que les permitió contar con las competencias técnicas para el desarrollo de los dos grandes proyectos del taller, consiguiendo óptimos resultados.

### CONCLUSIONES

Con base en los resultados visualizados en los alumnos en los ejercicios realizados durante el semestre y al finalizar el taller, se concluye que el *kit* audiovisual generado para la asignatura cumplió ampliamente los objetivos planteados al inicio, ya que favoreció la autonomía de los estudiantes en el aprendizaje de herramientas y programas de edición de video y les permitió aprender, ejercitar y conseguir resultados destacados en comparación con años anteriores. Además, dio la posibilidad de contar con tiempo de las clases que se utilizó para retroalimentación permanente y exploración de nuevas posibilidades para el desarrollo de sus proyectos.



# 36

## REGISTRO AUDIOVISUAL DE CONOCIMIENTO PRÁCTICO PARA ALUMNOS: EL PUENTE ENTRE EL TALLER DE HERRAMIENTAS Y LA CASA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Rodrigo Caparrós Manosalva.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Hernán Díaz Gálvez.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Diseño.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Diseño.

**ASIGNATURA:**

Procesos Productivos Industriales y Taller de Objetos IV.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Tomando en cuenta el nuevo escenario académico de la universidad a raíz de la pandemia, se decidió elaborar un proyecto de innovación en el aula virtual o *HyFlex* UDD, con el propósito de abordar necesidades identificadas en las asignaturas Procesos Productivos Industriales y Taller de Objetos IV.

Se identificó una limitación en el desarrollo de competencias Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción, así como Dominio y Uso de Materiales, las cuales, exigen una relación directa con herramientas, procesos y materiales presentes en el Taller de Herramientas de la facultad el cual no fue posible acceder producto de la pandemia.

### OBJETIVO

Considerando el contexto durante el segundo semestre del año 2020 que enfrentaba Concepción, se decide mejorar la experiencia empírica en el aula virtual, para el aprendizaje de contenidos con alta carga de dominio técnico y de alta relevancia dentro de la carrera de diseño, a través de un plan de elaboración y utilización de recursos audiovisuales, trabajo en equipo y de gestión interna.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El plan de trabajo contempló cinco etapas. En primer lugar, planificación y selección de contenidos a abordar en los recursos audiovisuales y diseño de actividades asociadas a estos recursos. Luego, se elaboraron cápsulas, y en la tercera etapa se desarrollaron los ejercicios prácticos, que contemplaron la revisión de cada cápsula (que abordó relación con el material/proceso/maquinaria), la realización de ejercicios en casa con materiales disponibles que emulen el proceso industrial, el diseño de una intervención aplicando los contenidos aprendidos en el recurso audiovisual, la entrega digital de archivos para su posterior ejecución técnica en el taller y la entrega de vuelta al alumno para terminar el ejercicio en casa. Esta última consideró resolver aspectos técnicos inconclusos, corregir errores, complementar con procesos factibles de realizar en casa, montaje y registro fotográfico.

La entrega de vuelta al alumno respetó el protocolo COVID de la universidad, así como la entrega de un *kit* de materiales e insumos básicos para el desarrollo de las tareas en casa. El examen de la asignatura empleó la misma dinámica y sumó el trabajo colaborativo. Finalmente, la última etapa incluyó la evaluación de la experiencia.

### RESULTADOS

Junto con el logro de los objetivos trazados en el marco del proyecto de innovación, al finalizar el semestre se aplicó un cuestionario de percepción a los estudiantes. Este buscó recabar la impresión respecto a la contribución de la innovación en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura, actividades desarrolladas en el marco del proyecto y recursos creados.

La aplicación del cuestionario arrojó resultados positivos, ya que el 75% de los alumnos consultados considera que la innovación implementada contribuyó en el proceso de enseñanza aprendizaje del curso, considerando que debieron cursar en un contexto *online*, una asignatura que se hacía en el taller.

### CONCLUSIONES

El proyecto contempló un acercamiento al trabajo práctico para el dominio de procesos productivos en diseño, a través de recursos audiovisuales que permitieron acercar al estudiante al Taller de Herramientas de la facultad de Diseño. Actualmente, el desafío es ver cómo seguir dándole vida a los videos, entregar mayor utilidad en el tiempo, fomentando una mayor interacción de parte de los alumnos e integrando el material como un complemento necesario, pero no exclusivo, en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.



# 37

## CONTRIBUCIÓN INTERDISCIPLINARIA DEL DISEÑO Y LA NUTRICIÓN PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS ALIMENTICIOS

### DOCENTES RESPONSABLES:

Gloria Díaz Sagredo y Solange Brevis Brevis.

### FACULTAD Y/O PROGRAMA:

Facultad de Diseño y Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

### CARRERA Y/O TRACK:

Nutrición y Dietética, Diseño Gráfico, Diseño de Espacios y Objetos y Diseño de Interacción Digital.

### ASIGNATURA:

Laboratorio Interdisciplinario de Diseño de Productos Alimenticios.

### IMPLEMENTACIÓN:

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

En el marco del proyecto educativo de UDD Futuro, la formación de pregrado ha ido avanzando en pos de potenciar las habilidades de los estudiantes para los desafíos del siglo XXI, ya que el mundo moderno y las diversas crisis que se enfrentan abren espacio para que nuevas problemáticas y oportunidades sean resueltas de forma rápida e integral. En este contexto, el desarrollo de habilidades como: el trabajo interdisciplinario, el aprendizaje experiencial, el dominio digital, entre otras, son campos de exploración para que docentes y académicos busquen y/o se atrevan a crear alternativas innovadoras, con la finalidad de potenciar estas habilidades y así mejorar la calidad de los aprendizajes.

### OBJETIVO

En este escenario, surge el Laboratorio de Diseño de Productos Alimenticios, el cual tiene por propósito fortalecer las competencias de los estudiantes, a través del trabajo interdisciplinario con foco en las necesidades de las personas, el emprendimiento y la innovación guiada por el proceso de diseño. El objetivo general de este curso es diseñar un producto alimenticio, mediante la ejecución de un proyecto en conjunto entre las carreras de Diseño y Nutrición y Dietética, con el fin de diversificar la oferta de productos y experiencias alimentarias saludables en Chile.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El Laboratorio de Diseño de Productos Alimenticios es un espacio de convergencia teórica y práctica, donde los estudiantes trabajan en la búsqueda de desafíos dentro de la industria alimentaria nacional, para desarrollarlos a través de las etapas de la creación del producto alimenticio de forma colaborativa. Los métodos escogidos para la experiencia fueron complementando las cuatro etapas del proceso de diseño a base de la metodología doble diamante del *Design Council*.

### RESULTADOS

Como resultado, se obtuvo un modelo metodológico, que a su vez, pudo dar origen a seis nuevos productos alimenticios: *Curulis*, *Tookie's*, *Durvi*, *Kawi*, *Rukaflex*, *Nomu*. Sin embargo, dado que esta experiencia se ejecutó por primera vez durante el periodo de emergencia sanitaria, en su mayoría, el proyecto educativo se desarrolló con clases *online*. Motivo por el cual se generó una experiencia educativa articulada en: clases expositivas por parte del equipo docente e invitados expertos a través de la plataforma zoom; ejercicios aplicados por los grupos interdisciplinarios de estudiantes, a través de plataformas como *Miró* y *Google Drive*; o espacios físicos, como por ejemplo, la cocinas de los estudiantes y los laboratorios de gastronomía de la universidad.

### CONCLUSIONES

Dentro de las dificultades enfrentadas por el equipo docente en este proceso, se destaca el reforzamiento constante hacia los estudiantes sobre la confianza creativa, ya que el agotamiento producido por la situación de confinamiento y el hecho de atreverse a experimentar una experiencia educativa innovadora, trajo consigo momentos de temor que fueron resueltos a través del trabajo metodológico y colaborativo con todos los participantes del curso. Por otra parte, desde los aspectos positivos de la experiencia, se destaca la dedicación y participación de todos los estudiantes para resolver de manera eficiente y eficaz todas las problemáticas abordadas en cada proyecto, logrando así, obtener prototipos de alta calidad para seguir desarrollando en próximas etapas.



# 38

## LABORATORIO DE DISEÑO DE PRODUCTOS ALIMENTICIOS

**DOCENTES RESPONSABLES:**

Gloria Díaz Sagredo y Solange Brevis.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina, Facultad de Diseño.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Nutrición y Dietética, Diseño Gráfico, Diseño de Interacción Digital y Diseño de Espacios y Objetos.

**ASIGNATURA:**

Laboratorio Interdisciplinario de Diseño de Productos Alimenticios.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Bajo el proyecto educativo UDD Futuro, que busca el desarrollo formativo integral de los estudiantes, con el fin de potenciar la preparación intelectual para enfrentar los desafíos del siglo XXI, surge la necesidad de habilitar espacios académicos que contribuyan a desarrollar nuevas habilidades y competencias. En este contexto, el Instituto de Innovación Interdisciplinaria iCubo junto a las Facultades de Diseño y Ciencias de la Salud, se vincularon para generar un Laboratorio que brinda la oportunidad de experimentar la integración disciplinar, y así satisfacer las nuevas demandas del ámbito alimentario y emprendimiento nacional.

## OBJETIVOS

Diseñar un producto alimenticio, mediante la ejecución de un proyecto en conjunto entre las carreras de Diseño y Nutrición y Dietética, con el fin de diversificar la oferta de productos y experiencias alimentarias saludables en Chile.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La creación de alimentos involucra el trabajo interdisciplinario para generar nuevas ofertas de valor de la cual se desprenden oportunidades para producir nuevos bienes, servicios y productos, entrelazando el desarrollo de los alimentos, sistemas de envases y embalajes. Desde aquí, el Diseño y la Nutrición toman un rol fundamental para responder a estos desafíos, mediante la intervención con métodos específicos que aborden el trabajo mancomunado, para generar la innovación en aspectos productivos de la industria, como en la experiencia de las personas en torno al consumo de alimentos procesados saludables.

El Laboratorio se convirtió en un espacio de convergencia teórica y práctica, donde los estudiantes desarrollan un producto de forma colaborativa, siguiendo las cuatro etapas del proceso de diseño a base de la metodología “Doble Diamante” del *Design Council*.

## RESULTADOS

Se obtuvieron seis nuevos productos alimenticios; *Curulis*, producto a base de legumbres, que brinda una experiencia didáctica para facilitar el consumo de alimentos nutritivos en niños selectivos; *Tookie's*, *snack* que contiene precursores de serotonina y baja densidad calórica, así como una experiencia educativa en torno al *packaging*; *Durvi*, línea de productos a base de algas marinas, para chilenos que están optando por una dieta balanceada, con el fin de diversificar la oferta de productos a base de alga y contribuir a la disminución de las tasas de sobrepeso; *Kawi*, *snack* a base de caigua, dirigido a personas diabéticas que buscan nuevas alternativas de alimentos, para generar un impacto positivo en los índices de diabetes; *Rukaflex*, línea de productos basada en preparaciones de comida tradicional chilena, que potencie y facilite el consumo de proteína vegetal de origen natural, para personas con dietas flexitarianas; y por último, *Nomu*, helado dulce y fortificado en calcio, para madres con hijos que preceden alergia a la proteína de leche de vaca.

## CONCLUSIÓN

Se destaca el trabajo metodológico de las docentes para articular este viaje interdisciplinario, así como la dedicación y participación de todos los estudiantes para resolver de manera eficiente y eficaz todas las problemáticas abordadas en cada proyecto, lo cual sirve como ejemplo para que otros programas de estudio (internos de la UDD, como externos) desarrollen sus propios laboratorios bajo la impronta de esta experiencia educativa.

Dentro de las proyecciones del Laboratorio, se destaca la colaboración intercultural que se generó durante el segundo semestre de 2021 con la Universidad Javeriana de Colombia bajo la metodología *COIL*, para compartir miradas disciplinares y aprendizajes culturales.



# 39

## OMNISCANALIDAD EN LA SALA DE CLASES

**DOCENTE RESPONSABLE:**  
Jorge Bullemore Campbell.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**  
Facultad de Economía y Negocios.

**CARRERA Y/O TRACK:**  
Ingeniería Comercial.

**ASIGNATURA:**  
Marketing II.

**IMPLEMENTACIÓN:**  
2020 - 2021 Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

A comienzos del mes de marzo de 2020 y tras el súbito comienzo de la pandemia, pocos profesores habían experimentado dictar clases sincrónicas *online*, y en vista que la cuarentena se extendió de su fecha inicial, la asignatura tuvo que reinventarse al igual que la metodología. Dar clases *online* es y será muy diferente a las clases presenciales.

## OBJETIVOS

Crear un nuevo marco de clases tanto para los alumnos como para el ayudante, el cual genere un alto nivel de aprendizaje de los alumnos, el cual podrá mantener una alta asistencia y participación en clases.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La idea central de la innovación fue mantener una sana tensión entre cada clase, y generar un círculo virtuoso de aprendizaje, y el desarrollo de las competencias que busca entregar la asignatura, manteniendo un adecuado nivel de exigencia.

Lo primero fue aprender de la experiencia internacional respecto de hacer clases virtuales sincrónicas. A su vez, aprender a usar de manera integral las plataformas electrónicas que la UDD puso en nuestras manos tales como: *Canvas* y *Zoom*.

La segunda etapa fue cambiar las dinámicas propias de lo presencial hacia la virtualidad: bloques de clases teóricas más cortas (máximo 15 minutos), y diseñar muchos trabajos en “*breakout rooms*” de manera que en grupos pequeños, tres a cuatro alumnos pudieran reflexionar y trabajar algún tema propio del curso, y luego volver a la sala principal para exponer y proponer sus hallazgos.

Además, se realizaron evaluaciones periódicas vía plataformas de gamificación como *Kahoot*. De esta manera se pudo chequear de una manera lúdica que el proceso educativo estuviese rindiendo frutos.

## RESULTADOS

Esta innovación mantuvo ocupados y entretenidos a la mayor parte de los alumnos, de tal manera que la participación de cada clase fue superior al 85%. A su vez, el 100% de los alumnos aprobó la asignatura con un promedio general de 5,6. Finalmente, la tasa de recomendación del curso fue de un 99%, la mejor de la línea de *Marketing*.

## CONCLUSIONES

Los profundos cambios efectuados son una innovación por cuanto no había experiencias previas al respecto. De mantener las dinámicas antiguas de la presencialidad no se hubiesen logrado los buenos rendimientos ni alta satisfacción de los alumnos. En este proceso se aprendió la importancia de mantener una sana tensión y sentido de urgencia entre los alumnos, no solo durante las clases sino también entre clases. De manera que, con bloques de clases más cortos, con un mayor tiempo de trabajo en grupos pequeños, y la entrega de tareas del tipo “desafíos” se logra un mejor aprendizaje. Dentro de las mejoras que se realizaron están, el mejor control de tiempos de clases, la exigencia de participación activa de los alumnos, incorporar ponentes interesantes para que los alumnos se nutran de la experiencia de terceras personas, y la inclusión de nuevas herramientas tecnológicas, tales como *Mural*.

Al regresar a clases presenciales se combinará con clases virtuales y, por lo tanto, se deben seguir haciendo mejoras a los procesos que hemos desarrollado con éxito entre 2020 y 2021, ya que se considera que el futuro será híbrido.



# 40

## APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS: UNA EXPERIENCIA EXITOSA EN LA AYUDANTÍA DEL CURSO LEER, PENSAR Y ESCRIBIR

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Claudia Andrade Ecchio.

**ALUMNA AYUDANTE:**

Macarena Córdoba Loyola.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Educación.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Pedagogía en Educación Básica mención Inglés (PEBI) y Pedagogía en Educación de Párvulos (PEP).

**ASIGNATURA:**

Leer, pensar y escribir.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer Semestre y 2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El curso “Leer, pensar y escribir” se imparte en las carreras de PEBI y PEP el primer semestre del primer año y su objetivo es que los estudiantes se familiaricen con los géneros y el lenguaje específico de la vida académica. La asignatura contempla una ayudantía de 34 horas y, hasta el 2019, estaba planificado para apoyar los contenidos vistos en la cátedra. Sin embargo, el 2020 y ante la perspectiva de enfrentar un semestre íntegro de clases no presenciales, se consideró su reformulación en un Aprendizaje por Proyectos (APP), lo que se concretó en la elaboración de un set de fichas de mediación lectora de textos infantiles.

### OBJETIVO

El objetivo principal fue incentivar tanto el trabajo colaborativo como el aprendizaje autónomo, con la finalidad de desarrollar destrezas de lectura y de pensamiento crítico en los estudiantes, así como de estrategias de autorregulación y de autoevaluación del propio proceso formativo. La innovación pretendía, además, promover una “forma-otra” de aprender a leer y escribir en contextos universitarios, incorporando variables motivacionales y actitudinales al trabajo en aula, cambiando, con ello, la percepción de los estudiantes que consideraban la ayudantía como poco relevante para su proceso de enseñanza-aprendizaje.

### DESCRIPCIÓN

El proyecto contó con el apoyo de la coordinadora del área de Lenguaje, Magdalena Infante, y sus beneficiarios fueron un total de 104 estudiantes, 63 de la generación 2020-1 (28 PEBI y 35 PEP) y 41 de la generación 2021-1 (20 PEBI y 21 PEP). La ayudantía se reestructuró en cuatro momentos. Los dos primeros, “Planificar y Diseñar”, permitieron presentar y explicar el proyecto a los estudiantes, así como seleccionar los álbumes ilustrados y reconocer las partes constitutivas de una ficha de mediación de la lectura. Los dos últimos “Implementar y Evaluar” tuvieron como finalidad la escritura de la ficha de mediación de la lectura a través de diversas tareas basadas en desempeño de cada una de sus partes, la revisión en conjunto de las fichas y la retroalimentación de la ayudante y de los grupos de trabajo.

### RESULTADOS

Se consiguió una alta participación de los estudiantes en la ayudantía, lo que se reflejó en la asistencia (en promedio, sobre el 80%) y en el trabajo realizado. Asimismo, se logró un mayor compromiso en el propio proceso formativo y una mejora en las competencias de lectura y escritura, lo que repercutió positivamente en el trabajo efectuado en la cátedra, además de la creación de un material educativo propio del ámbito disciplinar.

### CONCLUSIÓN

Esta forma de trabajar invierte el foco del aprendizaje, pues son los mismos estudiantes quienes gestionan sus tiempos y tareas. Además, la innovación les permitió tomar conciencia de su rol a la hora de incentivar la lectura en la infancia, así como conocer un género discursivo que podrán utilizar en contextos laborales y profesionales. Entre las proyecciones, se espera la publicación y divulgación de las fichas para darle incluso mayor autenticidad a la tarea y se tiene considerado la recopilación del trabajo ya realizado, para compartir este material didáctico con la comunidad.

# 41

## INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍAS PARA LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Antonia Ortega Veneros.

**DOCENTE COLABORADOR:**

María Alejandra Chau.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Educación.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Pedagogía en Educación Básica, mención Inglés.

**ASIGNATURA:**

Head Teacher: Working with families for student's success.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se desarrolló en la carrera de Pedagogía en Educación Básica con mención en Inglés y se enmarca en la reconversión a modalidad semipresencial de la asignatura *Head Teacher: Working with families for student's success*.

Un problema que surgió durante la etapa de planificación de la reconversión del curso fue encontrar recursos audiovisuales en inglés que permitieran responder al carácter eminentemente práctico de esta asignatura. Esta busca que los futuros profesores desarrollen competencias para estimular en sus estudiantes el compromiso por su aprendizaje, gestionar el clima de aula y mantener relaciones de colaboración con la comunidad educativa y apoderados. Así, se propuso crear recursos con el fin de apoyar el proceso de desarrollo de competencias del programa en una modalidad semipresencial.

### OBJETIVOS

Apoyar el proceso de aprendizaje de carácter práctico aplicado de la asignatura, mediante la elaboración de recursos audiovisuales que respondan a la nueva modalidad semipresencial, facilitando el proceso de aprendizaje autónomo.

### DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

La primera etapa del proyecto se enfocó en el diseño y producción de los recursos audiovisuales. Para ello, se invitó a participar a tres profesoras jefes de un colegio particular de Santiago, con quienes se levantó información sobre tres temas: entrevistas de estudiantes, entrevistas de apoderados y reuniones de apoderados. Una primera ronda de entrevistas permitió construir tres infografías en las que se rescataron diez estrategias para cada una de estas actividades. Luego se realizó una jornada de grabación de tres micro videos por tema.

Una vez producidos los recursos audiovisuales se determinó usarlos para la presentación de contenidos y como insumo de las evaluaciones formativas y sumativas de las competencias del curso.

Durante la fase de implementación del proyecto, se fueron liberando semanalmente los materiales en la plataforma *Canvas*. Tras la visualización de los videos, se solicitaba a las estudiantes la realización de evaluaciones formativas. Tras finalizar la asignatura, los estudiantes respondieron una encuesta de satisfacción para conocer su valoración de los recursos.

### RESULTADOS

A partir del análisis de las evaluaciones sumativas, en donde un promedio de 88% de los estudiantes alcanzó más de un 80% de logro, se puede declarar logrado el primer objetivo. Respecto al segundo objetivo, lamentablemente no fue logrado al considerar la cantidad de visualizaciones de los videos y el porcentaje de estudiantes que realizó las evaluaciones formativas. El último objetivo, asociado al conocer la contribución de los recursos, permitió determinar que los recursos fueron positivamente valorados por los estudiantes.

### CONCLUSIONES

Este proyecto integró producción de material inédito para la realidad chilena, el cual permitió a los estudiantes abordar temas propios de un profesor jefe desde una perspectiva práctica y en inglés, apoyando el desarrollo de competencias cruciales para su futura labor docente.

# 42

## RETROALIMENTACIÓN ENTRE PARES EN ENTORNOS VIRTUALES: UNA ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS DE ESCRITURA ACADÉMICA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Francesca Grez Cook.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Educación.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Pedagogía en Educación Parvularia.

**ASIGNATURA:**

Taller de Fortalecimiento Docente II.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2002 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Durante el desarrollo de las clases virtuales del primer semestre académico de 2020, se detectaron dos problemas principales en los estudiantes de Pedagogía en Educación Parvularia; la falta de herramientas para desarrollar el trabajo colaborativo autónomo y, la disminución del compromiso académico personal y grupal. Dos elementos que son fundamentales en un proceso de aprendizaje constructivista y activo como el que se promueve en el siglo XXI. Si bien, se mantuvieron espacios con estas características durante la hora de clases sincrónicas por medio de la aplicación de trabajos grupales, los estudiantes presentaron algunas dificultades para incorporar el uso de tecnologías de la información y comunicación (TICs) para retroalimentar y aprovechar los tiempos designados a modo asincrónico. Esto motivó la construcción de modelos de estructura argumentativa, listado de verificación y retroalimentación efectiva, como herramientas para el trabajo autónomo, en conjunto con incrementar los espacios de trabajo colaborativo de tipo cooperativo en el que los estudiantes puedan distribuir responsabilidades, planificar de manera conjunta e intercambiar roles.

### OBJETIVO

Influir en el compromiso académico propio y entre pares de los estudiantes por medio de la aplicación de estrategias de retroalimentación efectiva y listado de verificación en modalidad sincrónica y asincrónica.

### DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

La innovación consistió en la conformación de comunidades de aprendizaje virtuales, grupos de cinco a seis personas, quienes semanalmente debieron aplicar los modelos de escritura académica, retroalimentar al resto de los integrantes de su grupo y comprobar sus resultados por medio de la coevaluación formativa. Para eso se elaboraron tres instrumentos que se utilizarían durante todo el proceso de manera autónoma y colaborativa; estructura de escritura académica, modelo de halago preciso y listado de verificación.

### RESULTADOS

Se detectaron logros a nivel cuantitativo y cualitativo. Hubo mejoras en la estructura argumentativa de los estudiantes, evidenciándose en la calidad y profundidad de la argumentación presentada y el uso de evidencias para respaldar ideas. Junto con eso, el promedio del curso subió en tres puntos porcentuales en relación con los periodos anteriores. Del mismo modo, se implementaron espacios de construcción y retroalimentación en modalidad sincrónica y asincrónica, espacio en el cual cada grupo dependía de los comentarios que recibía de sus pares para incorporarlos en sus trabajos de clases y así evidenciar mejoras en su escritura argumentativa.

### CONCLUSIONES

Se fortalecieron instancias para que las estudiantes tuvieran un rol más activo en su proceso de aprendizaje y lograran utilizar herramientas tecnológicas que faciliten el trabajo colaborativo en modalidad sincrónica y asincrónica. A lo largo del semestre, se incorporaron instancias de trabajo colaborativo, la cooperación y la retroalimentación efectiva, las que permitieron generar espacios para potenciar el compromiso social y académico frente al cumplimiento de metas propuestas para las clases entre comunidades de aprendizaje.



# 43

## DESARROLLO DE HABILIDADES METACOGNITIVAS EN PROGRAMAS DE FORMACIÓN DE PROFESORES BASADOS EN LA PRÁCTICA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Kiomi Matsumoto Royo.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Paulette Conget Molina.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Educación.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Pedagogía en Educación Básica con mención en Inglés, Pedagogía en Educación de Párvulos y Programa de Formación Pedagógica.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La Facultad de Educación de la Universidad del Desarrollo viene implementando un innovador enfoque formativo de docentes basado en la práctica que intenciona en las actividades que se desarrollan en el campus y amplias oportunidades de practicar la enseñanza a quienes se preparan como profesores. Se considera necesario, además, resguardar el desarrollo de los procesos reflexivos en los futuros académicos, favoreciendo el desarrollo de habilidades metacognitivas que dan sustento a la posibilidad de aprender a aprender. El proyecto buscó responder a la pregunta: ¿De qué manera las actividades de enseñanza y las tareas evaluativas planificadas e implementadas en las asignaturas que se dictan en el campus, favorecen el desarrollo de habilidades metacognitivas en los estudiantes de Pedagogía?

## OBJETIVO

Analizar el aporte del modelo formativo basado en la práctica, al desarrollo de las habilidades metacognitivas, con el fin de potenciar los procesos reflexivos en la formación de los futuros profesores.

## METODOLOGÍA

El método de investigación fue mixto, modelo explicativo en dos fases, con un diseño secuencial donde se trabajó con datos cuantitativos y cualitativos. Para esto se analizaron evidencias de tareas evaluativas aplicando el instrumento Estrategias de Enseñanza y Evaluación para la Práctica Pedagógica (EEPP), se aplicó el Cuestionario Metacognición y *Lifelong Learning* en la Enseñanza y Evaluación de futuros Profesores (MLEEP) (ambos instrumentos diseñados y validados por los autores en el contexto de este estudio) y se realizaron entrevistas en profundidad a los estudiantes de pedagogía. Se llevó a cabo un análisis de los datos cuantitativos de la primera fase, optando además por modelos SEM para estimar la fuerza de la asociación en un modelo propuesto. Para analizar los datos cualitativos se aplicó el método de análisis de comparación constante. Finalmente, se desarrolló un análisis integrando datos cuantitativos y cualitativos.

## RESULTADOS

Los resultados indican que las actividades de enseñanza que se planifican en las clases de los programas de pedagogía analizados, ofrecen oportunidades de práctica a lo largo de todo el programa formativo y en forma reiterada, siendo las más frecuentes: planificar la enseñanza y simular el rol del profesor. En el caso de las tareas evaluativas implementadas, estas también ofrecen oportunidades de práctica lo que se ve potenciado cuando corresponden a tareas auténticas, presentan criterios de evaluación explícitos e incluyen retroalimentación centrada en el desempeño.

Además, las oportunidades de práctica tiene un efecto positivo y significativo en la dimensión de habilidades de procesamiento metacognitivo y explica el 45% de la varianza. Esto ocurre en los ejercicios sistemáticos de planificación de la enseñanza, en el uso que le dan los estudiantes a las pautas de evaluación de las tareas evaluativas, durante las simulaciones grupales, en las que se hacen ajustes inmediatos de sus acciones y al recibir retroalimentación de su desempeño tanto de sus pares como de sus profesores.

## CONCLUSIONES

Los hallazgos permiten reconocer el aporte del modelo de formación de profesores basado en la práctica en el desarrollo de habilidades metacognitivas en los estudiantes. Esto constituye una evidencia científica relevante, especialmente en Chile y en países latinoamericanos en los que la adopción del enfoque es aún muy incipiente.

# 44

## IMPULSAR LA PARTICIPACIÓN A TRAVÉS DE DESAFÍOS UTILIZANDO FOROS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Rafael Palacios Paiva.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Gobierno.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Bachillerato en Ingeniería Comercial.

**ASIGNATURA:**

Pensamiento Matemático.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Las clases virtuales por la pandemia fueron un gran desafío para los docentes en el mundo. Se volvió clave el encontrar estrategias para aumentar la participación virtual de los alumnos. Para realizar la innovación fue fundamental el reflexionar sobre la importancia de ver al alumno como el personaje principal de la educación, buscando formas de hacerlo destacar. Ante esto surgió la idea de hacer cada ciertas semanas desafíos en foros en *Canvas*, con premios en décimas para controles en la asignatura Pensamiento Matemático del Bachillerato en Ingeniería Comercial.

### OBJETIVOS

Aumentar la participación virtual e interés de los alumnos por la materia que se imparte, a través de desafíos en los foros de la plataforma *Canvas*.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La innovación consistió en realizar cada tres o cuatro semanas un desafío en el foro en *Canvas*, entregando al alumno la oportunidad de destacarse. Usualmente, estos retos consisten en una aplicación práctica de la materia, que permita ver la relevancia del tema o profundizar lo aprendido más allá de lo que se cubre en el curso.

En horario de clases deben ser comunicados y promovidos los desafíos, asegurándose de que haya claridad en reglas, tiempos, premios y especialmente en el propósito de la actividad. Con respecto a elementos técnicos, lo más importante es programar la plataforma para que los alumnos no puedan ver las respuestas de los compañeros a menos que ya hayan publicado la suya, de esa forma disminuimos la posibilidad de copia.

#### **Veamos un ejemplo de un desafío en foros:**

Juan le contó a Pedro que estaba muy triste. Invirtió en acciones que tuvieron un aumento de un 20% en el primer mes, pero luego bajaron un 20% el segundo mes, por lo que había perdido dinero. Pedro le dijo que sus cálculos estaban mal, pues debería tener el mismo dinero que al inicio. ¿Quién tiene la razón? ¿Cómo podría usted ganar dinero haciendo apuestas con amigos usando este concepto?

### RESULTADOS

Los resultados fueron bastante alentadores, en los foros participaron 16 alumnos de 35 en una sección, lo que equivale a un 46% del curso. En la segunda sección fueron 14 de 35, correspondiendo al 40% del curso. A diferencia de los semestres pasados, la expectativa del curso aumentó entre los estudiantes, los cuales se animaron a publicar y participar activamente en los foros.

### CONCLUSIONES

Esta innovación ayuda al docente a ser más cercano a sus alumnos en la modalidad virtual, genera instancias de interacción, los alumnos muchas veces piden foros por la posibilidad de ser premiados y porque algunos gustan también el poder mostrar sus conocimientos. Es una buena herramienta, fácil de aplicar, que aumenta la participación virtual de un buen porcentaje de alumnos.



# 45

## CURSO *B-LEARNING* DISEÑO ESTRUCTURAL

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Héctor Navarrete Carbacho.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Sebastián Miranda Camus.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ingeniería.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Ingeniería Civil en Obras Civiles.

**ASIGNATURA:**

Diseño Estructural.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El curso “Diseño Estructural” en la carrera de Ingeniería Civil en Obras, busca aplicar los conocimientos adquiridos en el curso previo de mecánica de sólidos, adicionalmente tiene el propósito que el estudiante comprenda y aplique algunas normativas de diseño estructural, en situaciones reales de la vida profesional de un Ingeniero Calculista Estructural.

En este sentido, es imprescindible la presentación de los tópicos del curso, en tres dimensiones, mediante videos explicativos, de modo de alcanzar una total comprensión del mundo real que nos rodea, sobre todo en problemáticas que luego se deben llevar a la práctica en el mundo de la construcción. Estas condiciones en cómo presentar el problema es muy útil para el estudiante puesto que, típicamente, se resuelven en 2 dimensiones, es decir, de manera plana en un cuaderno.

### OBJETIVOS

El objetivo principal es generar contenido gráfico que ayude al estudiante a comprender las distintas filosofías de diseño estructural, aplicables a los materiales comúnmente utilizados en ingeniería estructural, comprendiendo la diversidad de normativas y procedimientos de diseño, y la necesidad de actualizar permanentemente los conocimientos adquiridos. Adicionalmente, se busca que el alumno logre comprender la responsabilidad del ingeniero y la necesidad de apegarse a los fundamentos del diseño estructural, trabajando en forma creativa y proponiendo diseños estructurales propios como solución a problemas prácticos de la vida real.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La innovación consistió en la elaboración de material gráfico/visual tales como: videos, tutoriales, infografías, reforzando distintos tópicos a lo largo de todo el programa del curso y que se van mostrando en los módulos de este.

### RESULTADOS

Como resultado, se obtuvo un excelente *feedback* de los estudiantes que participaron, donde principalmente destacan que el contenido integrado en el material audiovisual fue de tremenda ayuda al momento de tratar de imaginarse en la realidad, cuando algún concepto teórico se estaba discutiendo en el curso.

### CONCLUSIONES

El *feedback* recibido por parte de los estudiantes fue muy bueno, reconocen semestre a semestre el trabajo realizado, el material generado es revisado constantemente por parte de ellos/as e incluso esta producción sirvió para ser utilizado en cursos inferiores y superiores cuando se quiere refrescar algún contenido y/o indicar las implicancias en el diseño estructural de tópicos que se muestren en otros cursos.

Finalmente, este proyecto brindó una mirada diferente al lado teórico, el cual tiende a ser más difícil de comprender. Así es como, la variedad de material creado produce una distinción al momento del autoaprendizaje de los estudiantes, el cual se vuelve más amigable para ellos, permitiendo volver a revisar el material las veces que el estudiante estime conveniente.



# 46

## ACOMPañAMIENTO ONLINE AL ESTUDIO PERSONAL VÍA CANVAS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Álvaro Hernández Uribe.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Tonino Costa Araya.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ingeniería.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Ingeniería Plan Común.

**ASIGNATURA:**

Álgebra Lineal.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Producto de la pandemia, todo el quehacer educativo universitario se tuvo que realizar en modalidad *online*. La UDD ya contaba con *Canvas*, uno de los sistemas de aulas virtuales más robustos, el cual pasó a ser fundamental a la hora de impartir las clases y tomar evaluaciones. Sin embargo, este se limitaba más bien a una plataforma donde se alojaba material a modo de repositorio sin estructura alguna y dejando al margen muchas de las herramientas propias del sistema que potencian la educación a distancia. Una de esas características es Caminos de Dominio, la cual permite liberar actividades personalizadas a cada estudiante dependiendo del nivel de conocimiento adquirido a lo largo del semestre.

### OBJETIVO

Consolidar un sistema de actividades formativas y de seguimiento *online* personalizados en el curso de Álgebra Lineal de la UDD, fortaleciendo *Canvas* como el medio del sistema digital de aprendizaje, explorando y utilizando todas sus funcionalidades para brindar una experiencia de aprendizaje a distancia integral donde se explota la asincronía como un ambiente de aprendizaje igual de efectivo.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El proyecto se fundamenta en el esquema llamado Aprendizaje para el Dominio (*Mastery Learning*) que consiste en presentar semanalmente a los estudiantes tres evaluaciones formativas alineadas con el programa y la calendarización de la asignatura.

Las evaluaciones son elaboradas por niveles de dificultad inicial, medio y avanzado. Si el alumno contesta correctamente la evaluación inicial, entonces tiene la opción de continuar con la evaluación media, y del mismo modo si contesta correctamente la evaluación media avanza al ejercicio avanzado. Sin embargo, en caso de que el alumno no conteste correctamente en alguna evaluación, el sistema automáticamente presentará material de reforzamiento (cápsulas audiovisuales elaboradas por los docentes) y una evaluación de segunda oportunidad, la cual permitirá avanzar al siguiente nivel. Se busca que a la hora de desarrollar los ejercicios los alumnos se equivoquen y que cometan errores, ya que forma parte fundamental del proceso de aprendizaje en matemáticas.

### RESULTADOS

Los resultados del proyecto, desde la perspectiva de los estudiantes, son difíciles de escudriñar por la baja participación de estos durante el semestre en que se implementó. A pesar de ello, las respuestas registradas fueron positivas en cuanto a que se vislumbra como un sistema que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje propios de los cursos que se dictan en modalidad *online* o *blended*. El proyecto también ha sido valorado positivamente por los profesores que lo implementamos: nos permitió integrar las bondades de *Canvas* en el curso, así mismo se ha elaborado un material didáctico original, flexible y reutilizable.

### CONCLUSIONES

Con base en las opiniones de los estudiantes y profesores del proyecto, afirmamos que actividades como estas potencian el aprendizaje en ambientes virtuales, lo cual va en línea con el aumento de oferta de cursos *online* o *blended* (fenómeno acelerado por la pandemia de COVID-19). Aspectos a mejorar: revisión exhaustiva del material creado y búsqueda de estrategias que permitan mayor participación. Esperamos que el proyecto se formalice como el sistema oficial de estudio en reemplazo de las tradicionales guías de ejercicios.

# 47

## DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE RECURSOS INTERACTIVOS CON H5P

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Verónica Soto Valentin.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Renee Mateluna Pérez, Loredana Riquelme San Martin y Alvaro Hernández Uribe.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ingeniería.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Ingeniería Civil Industrial.

**ASIGNATURA:**

Termodinámica, Álgebra, Probabilidades y Estadística.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Producto del estallido social y la pandemia, se debió enfrentar un nuevo escenario académico, debiendo migrar todas sus actividades al aula virtual, lo cual, fue un importante desafío tanto para estudiantes como docentes, quienes rápidamente tuvieron que adaptarse a este nuevo modelo de enseñanza aprendizaje. Considerando la baja disponibilidad de tiempo y falta de experiencia en la generación de material audiovisual interactivo por parte de los docentes, sumado a la baja asistencia y participación de los estudiantes en las clases virtuales sincrónicas, la carrera de Ingeniería Civil Industrial (ICI), en ambas sedes, decidió utilizar la herramienta H5P por su versatilidad y porque se integra a *Canvas*, para la creación de videos interactivos, los cuales, aumentan la eficiencia del proceso de enseñanza y aprendizaje.

## OBJETIVOS

Favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje de asignaturas de ICI, entre los docentes participantes del proyecto, generando actividades sincrónicas y asincrónicas con recursos interactivos elaborados en H5P que favorezcan la participación e interacción de los estudiantes, propiciando una retroalimentación oportuna.

## DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

La implementación del proyecto se dividió en tres etapas, comenzando por la inducción en el uso de H5P, donde se capacitó a los cuatro docentes participantes y estudiantes de cada una de las asignaturas. La segunda etapa correspondió al diseño y elaboración de los recursos interactivos, donde se identificaron las unidades y contenidos a abordar mediante estos recursos.

Finalmente, se realizó una evaluación preliminar de la implementación de los recursos elaborados, desde la perspectiva de los docentes y estudiantes, en la que se midió la participación e interacción de los estudiantes por medio de reportes entregados por H5P.

Durante el primer semestre de 2021 se utilizaron los recursos Video Interactivo, Libro Interactivo, *Drag and Drop*, *Quiz*, *Image Spot*, Columnas de contenido, *Accordeon e Image Spot*, y en el segundo semestre se sumaron los recursos *Drag the Words* y *Memorice*, además de recursos sincrónicos, dirigidos a favorecer el aprendizaje de los estudiantes durante la clase.

## RESULTADOS

En el primer semestre, los docentes se percataron que la plataforma es útil para actividades de apoyo al aprendizaje y no para evaluación, lo cual, se reforzó en el segundo semestre.

Los estudiantes valoraron poder contar con una herramienta de estudio que les entrega una retroalimentación oportuna y que los contenidos les sean presentados de una manera más lúdica e interactiva.

Por otra parte, durante el primer semestre la participación de los alumnos fue baja y solo se observó un aumento cuando la actividad estaba asociada a una calificación, por ello, en el segundo semestre se sumaron recursos sincrónicos.

## CONCLUSIONES

La innovación implementada resultó ser un importante desafío tanto para docentes como estudiantes. Permitió interactuar con una nueva herramienta que cumplió las expectativas que existían al inicio del proyecto. La experiencia y resultados obtenidos permiten concluir que H5P es una herramienta muy versátil en la generación de recursos y observar qué contenidos los estudiantes están débiles, favoreciendo la retroalimentación y reforzar contenidos en clases, posibilitando crear diversos recursos para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, el haber pilotado la herramienta durante el primer semestre, nos ayudó a identificar mejoras que enriquecieron la experiencia durante el segundo semestre.



# 48

## NIVELACIÓN DE CONOCIMIENTOS BÁSICOS EN MATEMÁTICA PARA ESTUDIANTES DE INGENIERÍA CON ORIENTACIÓN EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Pilar Carrasco Espinoza.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Patricio Orrego Contreras.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Ingeniería.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Ingeniería Civil Plan Común.

**ASIGNATURA:**

Matemáticas Aplicadas I.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Esta asignatura contempla en su programa una primera unidad de nivelación de conocimientos matemáticos básicos. Esta se incorporó debido a las falencias detectadas en los estudiantes de ingreso respecto a contenidos matemáticos elementales y a las dificultades de aplicar en contexto, operaciones y conceptos aritméticos y algebraicos básicos.

Pese al ajuste curricular implementado en la asignatura, los resultados no han sido del todo satisfactorios afectando el rendimiento académico en los contenidos que se abordan posteriormente en la asignatura. Ante esta necesidad de aumentar el tiempo de trabajo práctico y reflexión en torno a estos contenidos escolares, se plantea la posibilidad de virtualizar parte del trabajo de nivelación que se realiza con los estudiantes de primer año.

### OBJETIVO

Permitir a los estudiantes de ingreso a Ingeniería Civil plan común un mayor tiempo de trabajo en contenidos escolares aún no consolidados.

Presentar los contenidos matemáticos asociados a situaciones de la vida cotidiana y profesional para introducirlos a la noción de modelación matemática.

Promover la autonomía de los estudiantes en su quehacer académico.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se diseñaron cinco módulos secuenciales, separados por ejes temáticos: operatoria en números reales, exponentes y radicales, expresiones algebraicas, ecuación de primer y segundo grado y, por último, orden e inecuaciones. Cada uno de estos se desarrolló de acuerdo al siguiente esquema: animación para introducir el concepto principal, infografías con propiedades del concepto en estudio, vídeos con ejemplos y ejercicios resueltos, vídeos de contexto y evaluaciones que una vez aprobadas permitían el acceso al módulo siguiente.

### RESULTADOS

Se realizó una encuesta de percepción a los estudiantes del curso de Matemáticas Aplicadas I, para conocer la valoración del trabajo realizado en la plataforma. En diversos puntos tales como, diseño: contenidos, orden y comprensión se obtuvo respuestas positivas y alto grado de satisfacción. Dentro de la escala entre 1 a 5 el 50% de las respuestas valoró con 5, respecto si las actividades les permitieron ejercitar profundizar contenidos.

### CONCLUSIONES

A partir de la puntuación de los estudiantes respecto al trabajo desarrollado en la plataforma, se valora positivamente repasar o trabajar en los contenidos básicos de matemáticas para la enseñanza superior.

Los comentarios evidencian que los alumnos notan una diferencia en la dinámica de trabajo académico universitario respecto al colegio, comentando sobre dificultades para adaptarse al principio, pero luego sentían que se les dificultaba menos. Este tipo de comentarios son reconocidos con el objetivo de promover la autonomía de los estudiantes.

La valoración positiva de la nivelación nos refuerza el compromiso para seguir implementando esta unidad de nivelación, mejorando y robusteciendo el material, diseñar una optimización de la retroalimentación y orientación al estudiantado.



# 49

## SALAS VIRTUALES Y ESCALA DE MEMES PARA INDAGAR EN EL ESTADO EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Paolo Acevedo Béjares.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Instituto de Humanidades.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Prohibido Leer: Las obras literarias censuradas de la historia, grandes obras de la literatura.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre y 2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Entre los principales desafíos de la educación en línea en el contexto de pandemia se encuentra el desarrollo de estrategias efectivas de vinculación socioemocional dentro del aula virtual. Al respecto, los grandes profesores son capaces de transmitir de la mejor manera los “ecos” de la enseñanza presencial, logrando “disolver la pantalla” con el propósito de fortalecer entre los estudiantes y el docente los vínculos de lado y lado de la pantalla, propiciando un ambiente de aprendizaje propicio que impacte en los resultados de los estudiantes, más allá del formato en que esta se realiza.

### OBJETIVO

Permitir a cada estudiante sentirse visto y reconocido desde los primeros minutos de la clase virtual, recogiendo sus emociones de forma rápida, fácil y utilizando tanto los referentes culturales como el lenguaje del mundo virtual en que se desarrolla la sesión.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La estrategia de innovación consiste en la diagramación de una sala de clases en una lámina de PPT que da la bienvenida a los alumnos, la cual incluye el avatar del docente, creado a través de la aplicación *Bitmoji*. En la pizarra de la sala se agrega una escala de memes y una pregunta para indagar en las emociones de los alumnos que han sentido, por ejemplo, cómo pasaron el fin de semana o sus expectativas antes de comenzar la clase. Los estudiantes escogen el meme de la escala que más les representa y comparten por el chat el número respectivo de la imagen, para compartir el estado anímico con los participantes de la clase de manera rápida y fácil.

Para desarrollar la estrategia, se siguieron las orientaciones y modelos presentados por las docentes e instagramers Rayén Inostroza (@la\_profe\_online) e Isabel Ortega (@laviejadelenguaje).

### RESULTADOS

Desde el inicio hasta el final, el uso de esta estrategia en clases virtuales produjo interés y expectativa entre los estudiantes, consideraron que era un modo dinámico y distinto para compartir sus emociones, al punto de solicitar la estrategia cuando no se usaba, proponer memes o personajes que debían aparecer en las escalas para representar mejor cómo se sentían y reconocerla como un mecanismo que debía usarse más allá de las clases virtuales.

### CONCLUSIONES

Esta estrategia da un giro a la visión tradicional acerca de la participación en clases. Si la presencialidad promovía la oralidad como un mecanismo de verificación de la comprensión de los contenidos y el interés de los estudiantes en la asignatura, el uso de una estrategia visual y asociada sus propios códigos de comunicación y referentes culturales con un propósito pedagógico demostró que en pandemia se podía lograr “disolver la pantalla” y promover ambientes propicios para el aprendizaje, incentivando prácticas de interacción entre pares y con el docente en un contexto que exigió recurrir a nuevos mecanismos de socialización en donde los estudiantes se sintieran reconocidos y escuchados, facilitando el aprendizaje desde los primeros minutos de la clase.

# 50

## IMPLEMENTACIÓN DE SOFTWARE INTERACTIVO DE INSPECCIÓN Y AUSCULTACIÓN EN CURSOS DE ENFERMERÍA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Claudia Pérez Acuña.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Vivian Aedo Carreño, Jorge Contreras Gutiérrez y Katherine Leyton Quezada.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Enfermería.

**ASIGNATURA:**

Cuidados de Enfermería Clínico.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La pandemia por COVID-19 llevó a replantear la docencia universitaria sin perjudicar el aprendizaje de estudiantes en situación de cuarentena. Lo que produjo modificación en las estrategias de enseñanza respecto al entrenamiento de determinadas habilidades del estudiante para enfrentarse a las nuevas demandas en salud.

En este complejo escenario, estudiantes de segundo año de la carrera de Enfermería cursaron asignaturas preclínicas cuyo resultado de aprendizaje indica la aplicación del Proceso Enfermero en la etapa de valoración, incluyendo la recogida de información por medio del examen físico utilizando las cuatro técnicas específicas: inspección, palpación, percusión y auscultación de los diferentes sistemas del ser humano. Sin embargo, con la llegada de la educación remota de emergencia se replantearon estas estrategias buscando nuevos entornos digitales de formación, que permitieran integrar los cursos previos en la enseñanza de la valoración en el proceso enfermero.

### OBJETIVO

Diseñar e implementar una estrategia metodológica con Simulación Virtual utilizando herramientas de modelados de objetos y aplicaciones de realidad virtual (RV), permitiendo al estudiante aplicar técnicas de exploración física (inspección y auscultación) en la valoración del proceso enfermero en el sistema respiratorio, cardíaco y digestivo, como actividad análoga a la que realizará en el contexto clínico.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El proyecto se desarrolló en dos etapas:

La primera fue la definición de pasos para el diseño del *software* usando el modelo de AODDEI (Análisis, Obtención, Diseño, Desarrollo, Evaluación, Implementación) y la ingeniería de *software* basada en componentes (ISBC).

Luego se dio inicio a la segunda etapa del proyecto, la cual consistió en la aplicación del modelo pedagógico en la implementación de la estrategia metodológica con RV compuesto por las siguientes fases: Fase 0 Revisión de la literatura y experiencias de simulación con *software* y su aplicación en educación universitaria y en enfermería. Fase 1 Inserción curricular. Fase 2 Levantamiento de necesidades. Fase 3 Protocolo pedagógico ERA (Experimentación, Reflexión, Acción).

### RESULTADOS

Se evidenció un cumplimiento en los objetivos de aprendizaje reflejado en los resultados de evaluación de exámenes rendidos por parte de los estudiantes con una nota promedio de 6,5.

En la encuesta de percepción: el 74,5% de los estudiantes consideraron estar de acuerdo que emplear el *software* fue de ayuda para aplicar mejor los contenidos de valoración de Enfermería del Sistema Cardíaco, Respiratorio y Digestivo. Del mismo modo, el 81,8% del estudiantado considera que los contenidos del *software* se relacionaban con los contenidos de las unidades de valoración y cuidados de Enfermería. Por último, al preguntar si las actividades realizadas en clases teóricas se relacionan con los contenidos vistos en el *software*, el 61,8% estuvo muy de acuerdo.

### CONCLUSIONES

La experiencia posiciona la importancia de incorporar herramientas digitales y tecnologías avanzadas, con un aprendizaje experiencial a través de RV, la cual aumenta la motivación gracias al trabajo práctico, la retroalimentación, el conocimiento contextual, la transferencia de aprendizaje y contribuyendo con el desarrollo de competencias digitales. La presencia de este eje en el proyecto educativo de la universidad, permite a sus estudiantes el acercamiento a contextos reales a través de la práctica y la interacción con técnicas de exploración.

# 51

## PACIENTE ESTANDARIZADO VIRTUAL PARA ENTRENAMIENTO DE HABILIDADES DE ENTREVISTA E INTERVENCIÓN EN ENFERMERÍA PSICOSOCIAL Y PSIQUIÁTRICA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Daniela Fuentes Olavarría.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Isabel Espinosa Lynch, Paulina Ahumada Fuenzalida, Matías Rodríguez Rivas y Alejandra Benavides Cortés.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Enfermería.

**ASIGNATURA:**

Enfermería Psicosocial y Enfermería en Psiquiatría.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer y Segundo semestre + 2021 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La enseñanza de la enfermería en psiquiatría se desarrolla habitualmente en aula y en contextos clínicos ofrecidos por los servicios de salud, donde los estudiantes de distintas disciplinas interactúan y experimentan de manera intencional en entornos propicios para su aprendizaje. Con la pandemia fue necesario modificar estos entornos a la luz de modelos como el Aprendizaje Experiencial, que, en la virtualidad, puede contemplar un proceso de aprendizaje con experiencias concretas, observaciones reflexivas, conceptualizaciones abstractas y experimentaciones activas. Dentro de esta modelo, la metodología de Paciente Estandarizado (PE) ha demostrado ser de utilidad, ya que contribuye a la adquisición de los conocimientos necesarios para la formación de estudiantes de pregrado de enfermería psicosocial y psiquiatría al poner en contacto al estudiante con un escenario en el que puede practicar y tiene la libertad de equivocarse, ventaja que lo prepara para la posterior interacción en contextos clínicos presenciales.

### OBJETIVO

Desarrollar habilidades de entrevista e intervención inicial en personas con problemas de salud mental y psiquiatría a través de pacientes estandarizados en contextos virtuales por la pandemia.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se adaptó los guiones de PE con diversas problemáticas psicosociales (adolescente víctima de *bullying*, adulto con consumo de alcohol y drogas, familia multi problemática, entre otros), y escenarios de personas con patología psiquiátrica (adulto con trastorno depresivo mayor, adulta con trastorno afectivo bipolar, adulto con esquizofrenia, adultos con trastornos de la personalidad *Cluster B*, entre otros). Cada escenario se rodó inicialmente en el contexto de la clase participativa, en el cual los estudiantes pudieron observar la entrevista e intervenciones realizadas por sus docentes, material que quedó disponible a través de *Canvas* para ser revisado con posterioridad. En los bloques prácticos de cada curso, los estudiantes tomaron contacto con los PE en un sistema de rotación y grupo pequeño, a través de la plataforma *Zoom*, siempre con la presencia de un docente que, al término del tiempo asignado, desarrollo un *debriefing* rescatando las principales fortalezas y los aspectos por cambiar, siempre de manera confidencial.

Las interacciones entre los estudiantes y los PE no quedaron grabadas y los estudiantes dispusieron de su pauta de evaluación una vez terminada la simulación que duraba entre 20 y 30 minutos.

### RESULTADOS

Los PE virtuales fueron de utilidad para entender de mejor manera los contenidos reforzados en clases, para estar mejor preparados en la atención de personas con problemática psicosocial y enfermedad mental. Los estudiantes valoraron la utilización de la metodología para aumentar su confianza personal, habilidades de entrevista en enfermería psicosocial y psiquiátrica, además de disminuir el estrés que les provocaba el área en un ambiente protegido, al posibilitar un encuentro con un actor especialmente preparado, teniendo la posibilidad de detener la entrevista o retomar de una manera distinta a la que había iniciado. Por otro lado, fue posible interactuar con el paciente y su familia visualizando el entorno en el que se desenvuelven, lo que fue muy enriquecedor.

### CONCLUSIONES

El uso de PE virtual para entrenamiento de habilidades de entrevista e intervención en enfermería psicosocial y psiquiátrica es una metodología segura y de gran utilidad, ya que permite entrenar a los estudiantes en un ambiente protegido, visualizando las relaciones familiares y en el contexto en el que viven los pacientes.



# 52

## PSICOEDUCACIÓN ENTRE PARES MEDIANTE ELABORACIÓN DE VIDEO DE PSICOFÁRMACOS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Paulina Ahumada Fuenzalida.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Isabel Espinosa Lynch, Paulina Ahumada Fuenzalida y Matías Rodríguez Rivas.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Enfermería.

**ASIGNATURA:**

Enfermería en Psiquiatría.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Esta actividad surge desde la necesidad que los estudiantes del curso vieran contenidos sobre psicofármacos utilizados en la atención del paciente psiquiátrico, para lo que no se disponía de horario en la calendarización del curso en sí, ya que las temáticas abordadas durante la asignatura, son totalmente nuevas para nuestros alumnos y contamos con un apretado calendario. Lo anterior sumado a que, por pandemia, debimos tomar un formato virtual para la clase y ya no contábamos con la posibilidad de práctica clínica ni clases presenciales, para realizar actividades psicoeducativas con los pacientes presencialmente, se optó por introducir actividades sincrónicas y asincrónicas de autoaprendizaje, en torno a la adquisición de contenidos en esta temática específica.

## OBJETIVOS

El objetivo es que los alumnos relacionen aspectos generales de la psicofarmacología que impactan en el tratamiento y rehabilitación del usuario con patología psiquiátrica, implementando una propuesta psicoeducativa donde se consideren los distintos aspectos farmacológicos.

Para lograr lo anterior, durante la innovación, se desarrollaron guías del estudiante en donde se generaban las instrucciones para el trabajo sincrónico y asincrónico de los mismos. Primero se realizó una división del curso en grupos, para generar el trabajo colaborativo de un video, más una psicoeducación en donde se entregaran los contenidos a sus compañeros. Luego se generó una guía, la cual señalaba la asignación del tipo de fármacos que debería ser trabajado por cada grupo (neurolépticos típicos, neurolépticos atípicos, benzodiacepinas, etc.).

Previo a la presentación formal, en la instancia de psicoeducación, se desarrollaron tutoría con el docente vía *Zoom*, quien visualizaba los contenidos organizados y aportaba directrices con respecto a cómo abordar la instancia psicoeducativa de los alumnos con sus pares. Finalmente, se hizo una instancia educativa, donde los alumnos presentaban sus trabajos y eran evaluados tanto por sus pares como por los docentes a cargo, lo que generaba el cierre de la actividad.

## RESULTADOS

La ventaja de esta metodología fue incentivar el autoaprendizaje y gestión colaborativa entre pares, aplicando actividades que se efectuaban en práctica clínica de una forma virtual. Al finalizar esta innovación, los estudiantes lograron desarrollar una instancia de educación, en este caso sus pares y docentes, que les permitió ejercitar habilidad de trabajo en grupo e intervenciones educativas.

## CONCLUSIONES

De manera explícita los estudiantes agradecieron la instancia, tanto para profundizar conceptos teóricos adquiridos, como practicar habilidades psicoeducativas, una colaboración entre sus compañeros, obteniendo un glosario de consulta en cuanto a fármacos, al acceso de todos. La experiencia permitió generar un espacio de enseñanza-aprendizaje de modo virtual, introduciendo el modelo de aprendizaje experiencial al realizar trabajo entre pares y evaluación, lo que genera una participación activa de los estudiantes en su propia formación. Como mejoras, se establece la posibilidad de que la instancia de presentación tenga un mayor tiempo de *feedback*.

# 53

## REVISTA CONFLUENCIA: CREACIÓN DE UNA COMUNIDAD DEL CONOCIMIENTO ENTRE ESTUDIANTES DE PREGRADO DE LA FACULTAD DE MEDICINA CAS-UDD

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Daniela Fuentes Olavarría.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Marcelo Lizana Ovalle y Claudia Pérez Acuña.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Carrera de Enfermería y Carreras de la Salud, Facultad de Medicina CAS-UDD.

**ASIGNATURA:**

Investigación Aplicada en Salud, Educación para la Salud,  
Fundamentos Socio Antropológicos de la Salud y Diseño de Proyecto de Investigación.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Actualmente.

---

### INTRODUCCIÓN

La Revista Confluencia nace el segundo semestre de 2019 como una publicación electrónica semestral de la Facultad de Medicina CAS-UDD, con el propósito de difundir conocimiento científico en el ámbito de la salud. Publica artículos inéditos en español o inglés elaborados por estudiantes de pregrado de la Facultad, a partir de su participación en cursos, talleres, prácticas clínicas y ayudantías, en formato de investigación (cualitativa o cuantitativa), referencias bibliográficas, casos clínicos, programas o proyectos de intervención, reflexiones y cartas al editor. La Revista surgió luego de constatar que existían escasos espacios de divulgación científica destinados a estudiantes de pregrado de salud, debido al alto costo que significa acceder a la revisión en una revista indexada y el escaso fomento a publicar trabajos en pregrado. Con su creación, se buscó comprometer tempranamente a los estudiantes con la investigación y divulgación de nuevo conocimiento, además de favorecer la adquisición de valores y competencias declarados en el Proyecto Educativo UDD.

### OBJETIVO

Implementar un sistema virtual de administración virtual de revistas de alto impacto debido al contexto de la pandemia COVID-19 entre el 2019 y 2021.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Luego de las gestiones realizadas en el contexto de los Proyectos de Innovación y Fortalecimiento de la Docencia (PIFD) en 2019, el equipo editorial en su totalidad se capacitó en la utilización del *Software Open Journal System (OJS)* la cual sustenta la administración de más de 14 mil revistas en todo el mundo, gracias a la iniciativa de la Dirección de Investigación UDD de implementar masivamente el sistema en Revistas UDD. *OJS* es un *software* diseñado para sustentar el proceso editorial de publicaciones de acceso libre y revisadas por pares, con etapas preestablecidas para el flujo editorial completo desde el envío del artículo hasta su publicación.

### RESULTADOS

Desde el segundo semestre de 2019, se inició el proceso de migrar la Revista a la plataforma *OJS*, cargando artículo por artículo, asignándole además un número de dominio en internet a cada número. Todos los miembros del equipo editorial y de revisores se capacitaron e ingresaron con una cuenta personal creando un perfil de revisores, desde la cual pueden acceder a los artículos asignados por el editor y seguir todo el proceso.

Con la implementación de *OJS* se han gestionado íntegramente los ejemplares del primer y segundo semestre 2020, y el número del primer semestre 2021. Actualmente, el equipo editorial se encuentra trabajando en el proceso editorial de más de 30 artículos que postulan a ser publicados el segundo semestre de 2021.

### CONCLUSIONES

La implementación del *software OJS* en Revista Confluencia ha significado la automatización y perfeccionamiento de todos los procesos editoriales que se realizaban de manera manual y sujetos a la posibilidad de cometer muchos errores. El sistema ha otorgado un soporte de calidad internacional, utilizado por revistas de alto impacto, que posiciona la investigación de estudiantes de pregrado en un alto nivel, entregando la posibilidad a los estudiantes de divulgar el conocimiento que producen y crear una comunidad del conocimiento colaborativa entre pares.

# 54

## SIMULACIÓN CLÍNICA A TRAVÉS DE ZOOM COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES CLÍNICAS EN ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Claudio Osses Paredes.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Denisse González Acuña, María Eugenia Aracena Mellado y Jorge Balladares Burgos.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Enfermería.

**ASIGNATURA:**

Enfermería Geronto Geriátrica.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La educación se ha enfrentado a los desafíos de innovar con premura sus metodologías de aprendizaje debido a los acontecimientos que se viven a nivel mundial. En Enfermería el aprendizaje experiencial es fundamental para el desarrollo de profesionales competentes. Si bien se ha podido continuar con la formación teórica, se ha visto interrumpido el bloque práctico debido a la pandemia y en los cursos terminales los estudiantes esperan aplicar el conocimiento y llevar a cabo actividades prácticas directas con pacientes.

Con el afán de desarrollar habilidades, razonamiento clínico y buscar mejores estrategias de aprendizaje es que se consideró el aprendizaje basado en ambientes simulados a través de *Zoom* con pacientes entrenados y de este modo abordar la valoración geriátrica integral, específicamente el examen de funcionalidad del adulto mayor, el cual es la piedra angular de la gerontogeriatría.

### OBJETIVO

Desarrollar habilidades clínicas en estudiantes de Enfermería Geriátrica, mediante la simulación clínica a través de la plataforma Zoom.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se rodó un escenario en donde el docente hizo una demostración de la aplicación del Examen de Funcionalidad del Adulto Mayor (EFAM) mientras los alumnos observaban y completaban la escala. Luego se planteó la construcción colaborativa de escenarios clínicos en grupo, para posteriormente intercambiarlo y que otros grupos puedan desarrollarlos. Finalmente de observadores pasaron a ser protagonistas de su propio aprendizaje, aplicando de manera simulada el EFAM, cumpliendo el rol de enfermero y el de evaluador en una segunda simulación, ambas de manera formativa.

### RESULTADOS

La innovación contó con la participación total de los alumnos, cuatro docentes evaluadores y tres actrices como pacientes estandarizados. Se rodaron seis escenarios diferentes, y los estudiantes trabajaron en duplas. En cifras, un 93% consideró que esta metodología permitía cumplir con el objetivo del proyecto, y un 96% indicó que esta modalidad permite cometer errores que probablemente sucedan en el ambiente clínico real, generando más confianza en su actuar. El 100% destaca que se entregó un *feedback* útil. Un 82% de los estudiantes consideró realistas los escenarios, se destacó la posibilidad de trabajar con pacientes simulados que fueran adultos mayores. Sorprendentemente, se logró generar un vínculo entre el paciente y el estudiante a pesar de que existiera una pantalla. Finalmente, el 93% recomienda esta metodología.

### CONCLUSIONES

El desarrollo de habilidades clínicas en pandemia genera un desafío para los docentes universitarios y la simulación clínica mediante una plataforma digital se transforma en una herramienta útil y válida. Mediante esta metodología, se logró dar continuidad a la asignatura y motivar a los estudiantes en un periodo crítico, pudiendo desarrollar actividades prácticas sin salir de casa y sin poner en riesgo a personas mayores. Existió una alta aceptación, considerándola útil para el desarrollo de habilidades clínicas geronto-geriátricas, destacando el realismo de estas. Por otro lado, el trabajo colaborativo genera un mayor aprendizaje y el *feedback* de un par es reconocido como de utilidad tanto para el que recibe el *feedback* como para quien lo realiza.



# 55

## SIMULACIÓN CON PACIENTE VIRTUAL EN ENFERMERÍA, UNA METODOLOGÍA EN TIEMPOS DE PANDEMIA

### DOCENTES RESPONSABLES:

Valentina Martínez Contreras y Glenda Marco Calfunao.

### DOCENTES COLABORADORES:

Alejandro Sánchez Salinas y Eduardo Bustos Quintana.

### FACULTAD Y/O PROGRAMA:

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

### CARRERA Y/O TRACK:

Enfermería.

### ASIGNATURA:

Enfermería en Urgencia.

### IMPLEMENTACIÓN:

2020 - Primer Semestre y 2021 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La enfermería es una profesión que tiene como objetivo principal el cuidar de otro a partir de conocimientos científicos y cuidados humanizados y proceso de enseñanza aprendizaje se basa en dos pilares centrales: la teoría y la práctica clínica, sin embargo, este proceso se volvió más complejo y un gran desafío para los docentes por la necesidad de transmitir los conocimientos teóricos, pero a la vez aplicarlos en un ambiente clínico que se encontraba suspendido por la situación sanitaria que no permitía encuentros en la universidad para la realización de talleres prácticos ni tampoco la práctica clínica. En ese contexto, el equipo docente del curso, se adaptó a la contingencia, implementando nuevas estrategias docentes para el logro de los objetivos específicos, en este caso, la implementación de simulaciones virtuales con paciente estandarizado y paciente virtual a través de un *software* de simulación.

### OBJETIVO

Potenciar la experiencia de aprendizaje en los estudiantes a partir de la utilización de nuevas metodologías en el aula virtual, favoreciendo el pensamiento crítico y análisis reflexivo mediante la visualización de casos clínicos con paciente estandarizado simulado *online*.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se desarrollaron casos clínicos con el apoyo de *softwares* de pacientes simulados como *Body Interact*, además de contar con 10 casos en formato de video con pacientes estandarizados. El proyecto utilizó herramientas para la edición de los videos y elementos gráficos que apoyaron el recurso didáctico. Por otro lado, se realizaron trabajos grupales de estudiantes junto con un docente quien guiaba el aprendizaje y el análisis del caso, incluyendo docentes internacionales provenientes de la Universidad del País Vasco y Universidad Javeriana de Colombia.

### RESULTADOS

Se aplicó una encuesta de percepción donde se identifica que el 92.3% del curso está “muy de acuerdo” que la implementación de simulaciones virtuales permitieron comprender y aplicar de mejor manera el Proceso de Atención de Enfermería, el cual es un método científico en el que se basa la profesión para entregar cuidados de una manera lógica y sistemática.

Los estudiantes valoraron el *feedback* entregado por los docentes y la participación de sus pares en clases. La metodología fue valorada de manera positiva por el alumnado, ya que les incorporó otorga una mayor facilidad en el aprendizaje y en la incorporación de los conocimientos

### CONCLUSIONES

Someter a los estudiantes a situaciones donde experimentan situaciones clínicas que verán en la práctica, logra desarrollar habilidades de razonamiento clínico, permitiendo identificar necesidades y cuidados en un paciente, generando competencias fundamentales para su desarrollo profesional. Las simulaciones y trabajos grupales realizados de manera *online* en el curso lograron suplir la falta de oportunidades de experiencias prácticas para los estudiantes de Enfermería en Urgencia en un contexto de pandemia. Sin embargo, siempre se considerará importante el hacer, el interactuar con los pacientes, el hacer procedimientos de manera tangible y vivir todo el aprendizaje experiencial.

# 56

## IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA *FLIPPED LEARNING* (AULA INVERTIDA) EN EL CURSO DE INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS DE BIOÉTICA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Daniel Toscano López.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Sofía Salas Ibarra, Gonzalo López Gaete y Javiera Bellolio Avaria.

**DOCENTE TUTORA:**

Sylvana Freire Azzarelli.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Medicina.

**ASIGNATURA:**

Introducción y Fundamentos de Bioética.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La formación en bioética se desarrolla de forma transversal a lo largo de la carrera, la cual tiene un carácter específico y autónomo que incluye dos cursos formales: Introducción y Fundamentos de Bioética, siendo la primera aproximación del estudiante a los fundamentos de la Bioética, iniciando un proceso continuo de formación ética y humanista a lo largo de la carrera. La asignatura se sitúa dentro del ciclo básico de la carrera y se enmarca dentro de las líneas formativas de Ciencias Médicas y profesionalismo que promueve la universidad. Tributa a las competencias genéricas de visión global, ética y responsabilidad pública, de las cuales las dos últimas son sellos UDD. Para responder a las necesidades de tener un curso más didáctico, surge la propuesta de innovación de articular las metodologías activas de aprendizaje mencionadas incorporando una estrategia *Flipped Learning* (FL).

### OBJETIVO

Implementar la metodología *Flipped Learning* en el curso de Introducción y Fundamentos a la Bioética, mediante talleres y trabajo colaborativo entre los estudiantes, con el propósito de estimular el interés y motivación, así como el desafío a ser agentes activos de su propio proceso de aprendizaje.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Lo que primero se realizó fue una capacitación sobre la estrategia a cargo de la tutora para los integrantes del equipo. Las clases de Principialismo y Ética en Investigación en seres humanos hicieron parte de la metodología *Flipped Learning* (aula invertida). Se elaboraron dos videos cortos que acompañaron a dos guías para el trabajo colaborativo asincrónico y dos talleres de trabajo sincrónico. Durante la semana los estudiantes veían las clases grabadas, leían la lectura principal y desarrollaban la tarea grupal, enfatizando el trabajo autónomo y colaborativo; los talleres fueron de análisis de casos, en donde se promovió la participación activa de los estudiantes aplicando para ello las teorías éticas vistas en las clases grabadas. Por último, se evaluó el impacto de esta sobre el interés y motivación de los estudiantes en relación con los contenidos y habilidades de las unidades seleccionadas. Para esto, se elaboró un instrumento que fue validado por dos expertas.

### RESULTADOS

Entre los principales logros está el trabajo colaborativo; los talleres desarrollados con apoyo en los videos cortos ayudaron a aplicar la teoría a casos; la participación activa de los estudiantes y la clase más centrada en el desarrollo de actividades que en los contenidos. Esta última había sido una crítica el año anterior en la cual había una sobrecarga de contenidos en desmedro de la participación y trabajo colaborativo por parte de los estudiantes. En este sentido, la metodología FL, junto con la organización de grupos pequeños acompañados por un tutor, hizo que los viernes la participación fuera más activa en los talleres, propiciando un trabajo colaborativo entre estudiantes a la hora de elaborar las tareas grupales.

### CONCLUSIONES

Implementar la metodología FL en el primer año de Medicina resultó una experiencia enriquecedora no solo para los estudiantes sino también para algunos de los profesores implicados en la medida en que siendo todos de disciplinas como medicina, derecho, filosofía y bioética pudieron participar desde el comienzo aportando con diversidad de miradas. Sin embargo, la metodología no fue la que permitió por sí sola el logro de cierto grado de motivación, participación activa y trabajo colaborativo de los estudiantes, sino el acompañamiento de un tutor a grupos pequeños, el énfasis en el análisis de casos y el aprendizaje por desafío.



# 57

## USO DE PLATAFORMA NEARPOD COMO LABORATORIO VIRTUAL

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Néstor Correa Leiva.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Olivia Trucco Aray.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Medicina.

**ASIGNATURA:**

Fundamentos Diagnósticos y Terapéuticos - Microbiología .

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El inicio de las extensas cuarentenas planteó una situación para la cual no había una total preparación, “virtualizar” totalmente las asignaturas. Quizás esto no fue del todo complejo con aquellas actividades teóricas, pero ¿Cómo “virtualizar” lo práctico? La principal motivación que llevó a diseñar esta innovación fue la incapacidad de poder realizar pasos prácticos de laboratorio, de manera presencial, los cuales constituyen un pilar fundamental en el curso de Microbiología, ya que es la principal instancia donde los estudiantes pueden integrar y aplicar los contenidos vistos en clases.

### OBJETIVOS

Identificar las principales condiciones sobre la toma de muestra, para un correcto estudio microbiológico por parte de los estudiantes, siendo capaces de emplear las pruebas microbiológicas básicas, destinadas a la identificación bacteriana interpretando los protocolos establecidos para el estudio de susceptibilidad a antimicrobianos.

### DESCRIPCIÓN

En primer lugar, en el laboratorio se preparó todo lo necesario para simular un estudio microbiológico completo, desde la toma de muestra, hasta la identificación y estudio de antimicrobianos. Luego, con el material preparado, se grabaron videos, en el mismo laboratorio de Docencia. Finalmente, con el material audiovisual se utilizó la plataforma *Nearpod*, en la cual se creó un trabajo asincrónico, donde se intercalaron los videos creados previamente, con distintas actividades que debían ser realizadas por los estudiantes. Terminado el plazo asignado para que los estudiantes desarrollen la actividad, se hizo una retroalimentación general, donde se revisaron aquellas actividades que causaron dudas o que no fueron del todo resueltas por los estudiantes.

### RESULTADOS

Los resultados obtenidos fueron satisfactorios, ya que, se lograron cumplir cada uno de los objetivos propuestos, tal como ocurría cuando la actividad la podíamos hacer de manera presencial. La recepción por parte de los estudiantes fue excelente, lo cual se reflejó en los comentarios entregados por ellos en la evaluación final del curso.

### CONCLUSIÓN

Realizar las actividades prácticas, en modalidad *online* es un gran desafío para los docentes. Esta experiencia de aprendizaje es realmente una innovación efectiva y motivante para los estudiantes, ya que permitió cumplir con los mismos objetivos que estaban planteados cuando esta actividad se desarrollaba de manera presencial, pero ahora hecho en formato virtual, lo cual es un gran logro. Esta innovación generó aprendizaje efectivo en los estudiantes, y permite confirmar que la tecnología es una herramienta muy potente en el apoyo del proceso de enseñanza-aprendizaje y que, en condiciones extremas como en las que la docencia se encuentra hoy, por motivo de la pandemia, ha sido fundamental para un exitoso desarrollo de las asignaturas.



# 58

## GENERACIÓN DE CLASES A MEDIDA UTILIZANDO EVALUACIONES DIAGNÓSTICAS

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Claudia Velasco Pérez.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Jorge Gutiérrez Flores.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Nutrición y Dietética.

**ASIGNATURA:**

Bases Matemáticas para la Nutrición.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 -Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta innovación era hacer un diagnóstico previo de los conocimientos básicos que traían los alumnos y adaptar la asignatura a ellos. Con base en los resultados obtenidos, se hicieron los ajustes necesarios al programa del curso y actividades complementarias para adaptarse al nivel de conocimientos no completados que traían y tomar medidas paliativas para completar las competencias básicas que necesitan los alumnos para avanzar en las asignaturas de la carrera.

## OBJETIVOS

Otorgar a los alumnos medios adicionales y de calidad para suplir la falta de clases presenciales, y para ello era necesario dimensionar la completitud de los contenidos académicos definidos y esperados para el ciclo de la media en la etapa escolar.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Para lograr completar las competencias básicas que necesitaban los alumnos para cada una de las unidades que considera la asignatura, se trabajó en evaluar sus conocimientos a través de un test de diagnóstico con los contenidos más importantes del curso antes de empezar cada unidad. Esto permitió trabajar con el grupo como un todo, reorganizando los contenidos de cada unidad, definiendo un camino y plan de acción de acuerdo al verdadero nivel del grupo de estudiantes.

También se adaptó los contenidos de cada unidad, tal como estaban inicialmente definidas para la asignatura, a los conocimientos reales que tenían estos alumnos. Esto significó, que fuera necesario hacer algunos ajustes y considerar empezar un poco más atrás con los conocimientos básicos dado que los alumnos no traían la base mínima esperada. Finalmente, una vez terminada cada unidad de la asignatura, los alumnos contestaron cuatro preguntas básicas, para poder evaluar qué tan bien o mal estuvo diseñado el trabajo completo para cada unidad, la cual incluyó la parte sincrónica y la asincrónica compuesta por guías de contenidos, video clases, infografías, videos complementarios, diseño de controles y certámenes.

## RESULTADOS

Gracias a las herramientas diseñadas para poder hacer un diagnóstico previo de los conocimientos de los alumnos, se recopiló información importante sobre ellos, lo que fue la guía para definir cómo trabajar cada una de las unidades. Así, los contenidos vistos en la asignatura, estaban más acorde a los conocimientos y necesidades reales de los alumnos.

Se crearon, además, medidas de apoyo: grupos de estudio y ayudantías.

## CONCLUSIONES

Luego de todo el trabajo antes descrito, queda la certeza de haber visto los contenidos con la profundidad que los alumnos necesitaban para lograr los objetivos de aprendizaje definidos. Fue, además, una muy buena oportunidad para mejorar y potenciar la asignatura, enfocándose en los resultados de aprendizaje.

La virtualización del curso propuso un desafío. Usando nuevas tecnologías y metodologías, permitió acercarse de otra forma a los alumnos, logrando en varios aspectos, más información de apoyo que en clases presenciales (resultado de pruebas diagnósticas y evaluaciones finales), sin que los alumnos se sintieran perjudicados por hacer el curso en forma virtual.



# 59

## IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS BASADAS EN EL APRENDIZAJE ACTIVO: ETAPAS INICIALES DE LA FORMACIÓN INVESTIGATIVA EN EL ÁMBITO DE LA ALIMENTACIÓN Y NUTRICIÓN

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Daiana Quintiliano Scarpelli Dourado.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Ana Cristina Palacio Agüero, Ximena Días Torrente y Estela Blanco.

**DOCENTE TUTOR:**

Neiro Soto Negrón.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Nutrición y Dietética.

**ASIGNATURA:**

Introducción a la Investigación.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Esta experiencia relata la implementación de metodologías activas en la asignatura “Introducción a la Investigación” de la carrera de Nutrición y Dietética. Esta asignatura está inserta en el marco de la malla UDD Futuro y fue impartida por primera vez en el segundo semestre del 2020, a estudiantes de tercer año de la carrera.

## OBJETIVO

Implementar estrategias de aprendizaje activo en los procesos iniciales de la formación investigativa en estudiantes de la carrera de Nutrición y Dietética, en un contexto virtual.

## DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La innovación estuvo centrada en el trabajo autónomo y activo del estudiante, contemplando la creación, por parte de las docentes, de dos videos animados diseñados con el programa *Doodly*, ejemplificando las etapas del método científico en el enfoque cuantitativo y cualitativo; y en el desarrollo de la metodología del aprendizaje por proyectos (APP) en una propuesta de proyecto de investigación.

Para la APP se desarrolló un formulario base que fue trabajado de agosto a diciembre, contemplando ocho sesiones teóricas y prácticas/taller, donde los estudiantes seleccionaron las temáticas a investigar y conformaron grupos de trabajo. Con el uso del APP se buscó que cada proyecto propuesto utilizara Tecnologías de la Información y Comunicación para ejecutar las tareas de investigación, escritura de informes y presentaciones electrónicas.

Los alumnos se convirtieron en protagonistas de su propio aprendizaje y en todo momento la labor del docente fue guiarlos y apoyarlos. Finalmente, se aplicó una evaluación auténtica, basada en la “autovaloración de desempeño” y percepción de sus pares, y la del docente.

## RESULTADOS

La utilización de los videos fue bien evaluado por todos los estudiantes. Los 43 alumnos, se conformaron en 19 grupos de trabajo, los cuales fueron guiados por las docentes a través de la plataforma *Zoom*. Durante el proceso, presentaron cinco avances, la primera etapa contenía temática, problema, pregunta, hipótesis, marco teórico, y referencias bibliográficas. La calificación de esta etapa alcanzó un promedio general de 5,4, siendo que el 93% de los estudiantes obtuvo más del 60% de rendimiento.

La segunda etapa estuvo constituida por materiales y métodos (diseño y población de estudio, variables, instrumentos y recolección de datos), el último avance incluyó aspectos éticos y carta Gantt. La presentación final contempló la creación de un video donde se mostró la propuesta completa del proyecto de investigación, donde la mayoría de los estudiantes (88,9%) obtuvo una nota mayor a 4,0.

## CONCLUSIONES

Se observó buena aceptación de los videos animados como estrategia de enseñanza. En relación con el uso del APP hubo dificultades iniciales en la definición de las temáticas del trabajo, demandando mayor tiempo del equipo docente y necesidad de ajustes en la propuesta.

Se recomienda trabajar con APP desde los ciclos iniciales de la vida universitaria para que los estudiantes desarrollen paulatinamente la creatividad, la capacidad crítica de lectura y de redacción científica. Implementar una innovación que demanda del estudiante además del tiempo extra, la necesidad de trabajar en equipo y de involucrarse totalmente en un contexto virtual fue complejo, y muchas de las expectativas docentes no pudieron llevarse a cabo, a pesar de cumplir con el nivel de rendimiento exigido por la Universidad.



# 60

## PROGRAMAS DE ACTIVIDADES QUE APORTAN BIENESTAR: EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE POR PROYECTOS (APP)

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Andrea Ulloa Rozas.

**DOCENTE COLABORADOR:**

Claudia Muñoz Masini.

**DOCENTE TUTOR:**

Neiro Soto Negrón.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Medicina Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Terapia Ocupacional.

**ASIGNATURA:**

Introducción a la Terapia Ocupacional y Ciencia de la Ocupación.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2021 - Primer Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

La carrera de Terapia Ocupacional UDD inició su funcionamiento el año 2020, justo iniciada la pandemia de Covid-19, este desafío hizo necesario vincular rápidamente a los estudiantes con su elección vocacional y encontrar formas de aprendizaje virtual que facilitaran aprendizajes significativos, acercamiento a conceptos básicos de la disciplina y desarrollo de la identidad profesional. En el año 2021, se llevó a cabo este proyecto en el primer semestre de la carrera, para dar respuesta a la necesidad de implementar nuevas estrategias docentes, en el contexto del aprendizaje virtual producto de la pandemia. A través de la metodología Aprendizaje por Proyecto (APP), los estudiantes identificaron problemáticas y elaboraron videos educativos en salud y ocupación para cinco grupos poblacionales de niños, adolescentes, madres y personas mayores.

### OBJETIVO

Fortalecer la elección vocacional del estudiante sobre la base de los valores y premisas principales de la disciplina, vinculándolo con las necesidades ocupacionales de la comunidad a través del APP y el uso de la tecnología en modalidad *HyFlex* UDD.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se diseñó y puso en marcha un espacio de aprendizaje a través de la metodología APP, en el cual los estudiantes desarrollaron Programas de Actividades Terapéuticas, elaborando materiales audiovisuales y gráficos para su difusión en la comunidad, con el fin de promover la salud a través de la ocupación. Contó con el apoyo del Centro de Innovación Docente para el desarrollo metodológico, asesoría en la producción del material audiovisual, desarrollo de procedimientos y estándares para el diseño. Los alumnos crearon videos, los cuales fueron difundidos a la comunidad a través de redes sociales, donde se registraron las visualizaciones y se envió una encuesta a los auditores para recoger su percepción de impacto.

### RESULTADOS

El proyecto benefició a 20 estudiantes de primer año. La metodología APP fue evaluada a través de una encuesta de opinión de los alumnos y por medio de los resultados de aprendizaje del programa de la asignatura. Se observó un completo logro de los objetivos propuestos. Si bien, los estudiantes consideraron extensa la duración del proyecto y con una alta dificultad, el aprendizaje de contenidos y el conocimiento entre los integrantes del grupo se vio favorecido. Destacan que es una experiencia significativa en su formación profesional. Así mismo, los beneficiarios encuestados manifestaron que el material elaborado es un aporte al bienestar y calidad de vida en contexto de pandemia y resaltando la calidad de este. Los estudiantes demostraron un alto nivel de compromiso. Se destacan como resultados el 100% de estudiantes capacitados en elaboración de videos educativos, 100% de retención estudiantil y 100% de aprobación de la asignatura.

### CONCLUSIONES

Se desarrolló una experiencia de APP con el fin de apoyar a la comunidad, que fue muy bien valorada por los alumnos. La implementación de esta metodología, los vinculó con las necesidades ocupacionales de la comunidad y les permitió fortalecer su elección vocacional sobre la base de los valores y premisas principales de la disciplina, en contexto de educación *online*. Así mismo, el material audiovisual elaborado se constituyó como un insumo para la difusión de la carrera.

# 61

## ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DE FLIPPED LEARNING PARA EL DESARROLLO DEL COMPROMISO EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA DURANTE LA PANDEMIA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Rodrigo Quiroz Saavedra.

**DOCENTE TUTOR:**

José Antonio Le Fort.

**ESTUDIANTES PARTICIPANTES:**

Tiare Ramírez Fuentes y José Curruchaga Costa.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Psicología.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Psicología.

**ASIGNATURA:**

Diseño y Diagnóstico de Intervención en Redes y Comunidad.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

Frente al contexto generado por la pandemia COVID-19, las instituciones de educación superior, se vieron en la obligación de implementar una educación remota de emergencia, sin tiempo para una reprogramación o adaptación de los programas a entornos virtuales.

Este proyecto de innovación propone la introducción de la metodología de *Flipped Learning* (aula invertida) como una alternativa para enfrentar este gran desafío. Esta innovación benefició a 37 estudiantes de cuarto año de Psicología sede Santiago, pertenecientes al curso Diagnóstico y Diseño de Intervención en Redes y Comunidad durante el segundo semestre del año 2020.

### OBJETIVO

Favorecer el compromiso estudiantil con la modalidad de enseñanza remota, a través de la adaptación y aplicación del enfoque pedagógico Clase Invertida en estudiantes de cuarto año del curso Diagnóstico y Diseño de Intervención en Redes y Comunidad.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

La metodología AI se diseñó y aplicó en cinco clases del curso, durante agosto a noviembre del año 2020, a través de un set de material de trabajo para preparar fuera de la clase y el registro audiovisual mediante grabaciones *Zoom* de cinco clases taller con metodología AI. Adicionalmente, se diseñaron e implementaron actividades colaborativas para realizar durante las cinco sesiones la aplicación de encuesta sobre cumplimiento de objetivos de aplicación de metodología AI.

### RESULTADOS

Los resultados obtenidos sugieren que la introducción de la metodología AI contribuyó a aumentar la participación estudiantil, y esto en tres dimensiones: un uso más eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs), una mejor gestión del tiempo destinado a actividades académicas, y una mayor colaboración entre pares.

### CONCLUSIONES

Con base en los análisis previos y a la experiencia de implementación del proyecto durante el semestre, se concluye que el proyecto ha favorecido el compromiso estudiantil con la modalidad de enseñanza remota, y fomentó el uso de las TIC's, facilitando la gestión del tiempo destinado a actividades académicas y propiciando la colaboración entre pares.



# 62

## IMPLEMENTACIÓN DEL MÉTODO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS EN EL CURSO DE BASES NEUROLÓGICAS DEL COMPORTAMIENTO

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Claudio Lavín Tapia.

**DOCENTE TUTOR:**

Neiro Soto Negrón.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Psicología.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Psicología.

**ASIGNATURA:**

Bases Neurológicas del Comportamiento.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje de conocimientos con alto contenido científico y técnico ha sido un desafío constante en el contexto universitario, siendo objeto de ardua reflexión y estudio durante las últimas décadas. Las conclusiones transversales apuntan a fomentar un proceso de enseñanza que no implique una mera repetición de contenidos teóricos, sino que promueva la contextualización y aplicabilidad de estos. Una preparación inefectiva e inhumana en este tipo de contenidos puede terminar alejando a los alumnos de conocimientos de primera relevancia para su disciplina de estudio y, mermando sus posibilidades de desarrollo profesional. El aprendizaje basado en problemas (ABP) ha sido una metodología exitosa para acercar contenidos con especificidad técnica a los estudiantes y para que pongan en práctica las habilidades transversales necesarias para el uso de este contenido en la práctica, aspecto esencial para el éxito profesional de los estudiantes. En este contexto, el presente proyecto busca sistematizar la implementación de esta metodología en un curso con contenido biológico a alumnos de la carrera de psicología.

### OBJETIVO

Posibilitar una adecuada relación teórico-práctica en los estudiantes de una sección del curso “Bases Biológicas del Comportamiento” de la carrera de Psicología, sede Santiago.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

El proyecto contó con tres etapas, la primera de ellas consistió en el diseño de casos en formato de problemas para ser resueltos a partir de los contenidos del curso, luego se implementaron de los problemas diseñados en actividades evaluativas y finalmente se realizó la evaluación de la metodología. El diseño de los problemas implicó la contextualización del problema, una pregunta central, pautas para el abordaje de los problemas, pautas para guiar discusiones grupales, literatura de consulta (aparte de los contenidos de clases) y pautas de evaluación. La etapa de diseño y evaluación estuvo a cargo del docente responsable y la implementación del docente y la ayudante del curso.

### RESULTADOS

Los resultados mostraron una mejora en las calificaciones de los certámenes del curso intervenido comparado con el promedio de los dos años anteriores. Se pudo constatar, una gran participación de estudiantes en las actividades de foros desarrollados y un manejo de fuentes científicas de información por parte de los alumnos de primer año. Además, la asistencia de los estudiantes fue positiva, puesto que todos los alumnos de la sección de BNC participaron en esta instancia.

### CONCLUSIONES

Es posible indicar que este objetivo ha sido logrado parcialmente, ya que lo relativo a la relación teórico-práctica de los conocimientos más básicos del curso (biología celular y neuronal) no fue del todo logrado, teniendo que adaptar el trabajo a algo más centrado en contenidos y en el acercamiento de estos a los estudiantes. Quizá falló en este punto la elaboración de problemas que pudieran ser abordados de forma más sencilla y faltó un mayor trabajo de acercamiento de los temas hacia los estudiantes más reticentes con los enfoques biológicos. Sin embargo, superada esa primera barrera inicial del curso, se logró un trabajo adecuado de aplicación de conocimientos neuroanatómicos y del ejercicio práctico de pensar problemas clínicos con una perspectiva científica y un empoderamiento que posibilitó en los estudiantes el sentirse profesionales en formación.



# 63

## VIDEO TALLER: DESAFÍO LA GRUPALIDAD EN PANDEMIA

**DOCENTE RESPONSABLE:**

Alejandra Villarroel Cutiérrez.

**DOCENTES COLABORADORES:**

Viviana García, Josefina Chandía y Karen Acosta.

**FACULTAD Y/O PROGRAMA:**

Facultad de Psicología.

**CARRERA Y/O TRACK:**

Psicología.

**ASIGNATURA:**

Taller de Competencias Profesionales IV.

**IMPLEMENTACIÓN:**

2020 - Primer y Segundo Semestre.

---

### INTRODUCCIÓN

En una asignatura-taller cuyo objetivo es entrenar habilidades y competencias para el trabajo con grupos en una interacción directa de los estudiantes con diversos grupos, todos estos propósitos se vieron desafiados ante el escenario de pandemia, lo cual evidenció la necesidad de crear un espacio virtual que pudiese proporcionar experiencias cercanas entre los docentes y estudiantes, así como entre grupos de la comunidad. En ese contexto, se dirigió todo el trabajo de intervención grupal a las consecuencias e impacto psicológico de la cuarentena, generando un contexto donde los estudiantes se involucren en proyectos del mundo real, con problemas reales asociados a la pandemia, favoreciendo aprendizajes personalmente significativos.

### DESCRIPCIÓN INNOVACIÓN

Se les propuso a los estudiantes generar proyectos de intervención que trabajaran la grupalidad a través del uso de medios audiovisuales, construyendo contenidos especialmente diseñados para disminuir el impacto de la pandemia en estos grupos. Los proyectos debían ser autocontenidos para ser trabajados asincrónicamente por los usuarios finales y responder a un levantamiento de necesidades realizado en contacto con los grupos identificados. La fase inicial consistió en la planeación y análisis, apoyado de clases expositivas con los contenidos básicos, la conformación de equipos de trabajo y la elaboración de su estrategia de levantamiento de información. La fase de diseño, considera la construcción de solución, que incluye la búsqueda de alternativas de soluciones a nivel teórico y práctico, plasmado en un *Poster Científico*. En la fase de implementación, diseñaron una propuesta de intervención audiovisual coherente con las necesidades y los enfoques teóricos, quedando plasmado en el *Vídeo-Taller*. Este video fue enviado a grupos objetivos dando paso a la fase final donde los alumnos en un informe final reflexionaron sobre lo aprendido y la consolidación de aprendizajes.

### RESULTADOS

Con el trabajo desarrollado fue posible plantear los objetivos de aprendizaje de la asignatura, que habitualmente se abordaba de manera presencial, Sin embargo, el logro más importante se observó en la contribución al mejoramiento de la salud mental de los diversos grupos, pudiéndose contactar con organismos e instituciones de diferentes lugares del país, desde Rapa Nui a Futaleufú. Para ello los estudiantes debieron establecer una buena comunicación en el contexto de cuarentena y distanciamiento social, tomar decisiones, organizarse como grupo, desarrollar habilidades para realizar un taller y trabajar en equipos, logrando independencia y un alto grado de responsabilidad, reflexión y autoconocimiento, mejora la percepción de sí mismas, aprendiendo a evaluar y ser evaluados para mejorar su trabajo.

### CONCLUSIONES

La realización del taller permitió a los estudiantes llegar directamente a la comunidad, a través de un trabajo basado en una alianza positiva con los diversos grupos, además lograron ponerse en contacto con el impacto que ha tenido la pandemia en la salud mental de las personas. Realizaron diagnósticos de las consecuencias de la pandemia y generaron un plan de trabajo ajustado al tiempo y a los recursos con los que contaban.



