



UNIVERSIDAD METROPOLITANA
DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN PEDAGÓGICA

PROGRAMA DE MAGISTER EN EDUCACIÓN

TÍTULO DE PROYECTO:

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA APLICADA A LA
ASIGNATURA DE DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS EN EL
CENTRO DE FORMACIÓN TÉCNICA SANTO TOMÁS, SEDE SANTIAGO

TRABAJO FORMATIVO EQUIVALENTE PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
GESTIÓN PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

AUTORA:

MARÍA EULALIA COFRÉ PINO

PROFESOR PATROCINANTE:

HERNÁN VILLARROEL MORALES

SANTIAGO DE CHILE, marzo de 2024.

1. DEDICATORIA

A mi hija Nadia.

Un sueño, un desafío, una batalla contra el tiempo.

**Siempre pensando en ti, mi querida hija,
porque eres el sentido de mi vida y lo serás más allá
de la eternidad.**

**Con mi amor incondicional,
te dedico este esfuerzo de muchos días
y horas interminables;
porque lo que parece un algo imposible
es posible.**

**Siempre estaré contigo,
nunca estarás sola.**

Gracias por estar en mi vida.

2. AGRADECIMIENTOS

A mis profesores de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (UMCE), que me entregaron sus conocimientos y su experiencia, para que yo me transformara en la protagonista de mi aprendizaje y la gestora de mis sueños y proyectos.

A mi profesor y Coordinador de posgrado, don José Patricio Escorza Walker, quien con su carisma y liderazgo pedagógico ha dejado una huella imborrable durante estos años de estudio, siempre apoyando y entregando lo mejor de sí mismo para el desarrollo de sus alumnos; especialmente en aquellos aspectos más humanos y fraternos del ser humano, del ser persona. Gracias, profesor. Y como bien expresaba al vernos decaer... “adelante, siempre adelante”.

A mi profesor guía, don Hernán Villarroel Morales, por la confianza depositada en mis capacidades, la motivación permanente, su orientación y el apoyo durante el desarrollo y finalización de este proyecto.

A mi amiga Orieta Ramírez Nilo, por su amistad sincera, su sabiduría, el consejo necesario, la lealtad, la empatía y por estar siempre conmigo. Gracias por confiar en mí, gracias por tu tiempo y por creer que llegaría hasta el final, pese a todos los obstáculos y miedos. Gracias, amiga mía...

A mi amigo Patricio Monroy Moreno, por sus consejos, por la confianza depositada, porque siempre creíste que lo lograría, porque cada vez que dudaba o quería detenerme estuviste allí para apoyarme en las esquinas de la incertidumbre y en las sombras de la duda... lo logré, gracias por tu apoyo.

TABLA DE CONTENIDOS

1. DEDICATORIA	2
2. AGRADECIMIENTOS.....	3
3. RESUMEN.....	5
4. INTRODUCCIÓN.....	7
5. PRIMERA FASE: CONSTRUCCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.	8
5.1 CONTEXTUALIZACIÓN Y DIAGNÓSTICO.	9
5.2 DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA.	24
5.3 OBJETIVOS Y RESULTADOS ESPERADOS.	26
5.4 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.	27
6. SEGUNDA FASE: ANTECEDENTES TEÓRICO CONCEPTUAL.....	29
6.1 Posición teórica conceptual.....	29
6.2 Contribución a la innovación educativa	62
7. TERCERA FASE: DEFINICIÓN DE PLAN DE ACCIÓN	64
7.1 Coordinación entre profesional, participantes o grupos	64
7.2 Definición del campo de acción con la comunidad.....	65
7.3 Formulación de actividades.....	65
7.4 Cronograma de actividades	66
7.5 Recursos y presupuesto: operación e inversión.....	72
8. SISTEMATIZACIÓN REFLEXIVA	75
8.1 Reflexión del aprendizaje profesional.....	75
8.2 Proyecciones y limitaciones del proyecto	79
9. BIBLIOGRAFÍA.....	82
10. ANEXOS.....	85
Programa de Asignatura	85
Planificación de la Asignatura	¡Error! Marcador no definido.

3. RESUMEN

Los avances científicos, las nuevas tecnologías y la globalización son los rasgos más característicos de la era digital, que ha transformado la forma en que vivimos, cómo trabajamos y nos relacionamos con los demás. El proceso de socialización, que parte en la familia y luego se traslada a los centros educativos, ha tenido que cambiar los paradigmas tradicionales por nuevas formas de enseñar y de aprender.

El docente debe adaptarse a los cambios, ser un facilitador en el proceso de enseñanza aprendizaje, adquirir las competencias digitales necesarias para afrontar los nuevos desafíos en el aula e incentivar a sus estudiantes a una formación permanente y continua como lo exige el mundo en estos momentos. Las **estrategias metodológicas** en la educación superior son un conjunto de acciones planificadas por un profesor con el propósito de facilitar a sus estudiantes la comprensión y aprendizaje de nuevos conocimientos, el desarrollo de habilidades y de competencias, que podrán aplicarse posteriormente en un puesto de trabajo.

Esta investigación – acción se inició con el propósito de determinar cuáles eran las estrategias metodológicas que se utilizaban en una entidad educativa como es el Centro de Formación Técnica Santo Tomás, cuyo modelo educativo tiene un enfoque basado en competencias, específicamente en una asignatura transversal. El análisis de la planificación pedagógica de la asignatura de Desarrollo de Habilidades Comunicativas entrega como resultado que las estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje están enfocadas en las clases expositivas, trabajos individuales, y de acuerdo a las observaciones de la docente a cargo de la asignatura y opinión de los estudiantes, las actividades no son variadas ni motivadoras.

El área de productividad de este proyecto está relacionada con la calidad de la docencia en una unidad educativa, por esa razón; el objetivo es proponer un cambio en la **gestión pedagógica** de una asignatura transversal para un mejoramiento continuo del proceso de enseñanza y de aprendizaje, incrementar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Por lo tanto, es imprescindible fortalecer las prácticas pedagógicas en el correcto uso de las estrategias metodológicas que son propias del enfoque por competencias,

agregando entre ellas la **gamificación** como una herramienta tecnológica que puede ser utilizada como un recurso de apoyo para algunas actividades que los docentes implementen en el aula. Al incorporar una mayor variedad de metodologías de aprendizaje activas en un centro de formación técnica, dará como resultado mejores índices de aprobación, considerando además que el mayor porcentaje de los docentes que imparten clases en la institución no son pedagogos.

A través de los objetivos específicos se pretende optimizar no solo el desarrollo de los contenidos a través de la aplicación de estrategias metodológicas activas, sino también incrementar la motivación e interés hacia la asignatura por parte de los alumnos, que no la reconocen como relevante en su malla curricular ni como parte de su formación profesional.

La asignatura transversal se imparte en el segundo semestre, por lo tanto, la primera parte de este proyecto estará a cargo de una profesora del área de Lenguaje, quien incorporará estrategias metodológicas activas que fortalezcan las competencias digitales en los estudiantes, en especial con la integración de la metodología de la **gamificación** como una herramienta pedagógica innovadora para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de “Desarrollo de Habilidades Comunicativas”.

En una segunda etapa, se implementará un taller de manejo de estrategias metodológicas activas, más vinculadas con las competencias digitales, entre ellas la Gamificación; como un nuevo recurso innovador en el proceso de enseñanza aprendizaje, dirigido a los profesores que imparten esta asignatura en la institución.

4. INTRODUCCIÓN

Un proceso de enseñanza aprendizaje en modalidad presencial implica en la actualidad un desafío tanto para los profesores como para los estudiantes, no solo por la variedad de estímulos del avance tecnológico, sino también por todo lo que sucede en el entorno y a nivel mundial que repercute en el accionar social y personal. Esto, necesaria e inevitablemente, los enfrenta a diversos obstáculos y a veces a dificultades que parecen imposibles de sortear con éxito.

Como resultado de esta investigación – acción se logrará determinar cuáles son los factores que favorecen o dificultan el efectivo desarrollo de estrategias metodológicas en un centro de formación técnica por parte de sus profesores. Por lo tanto, el área de productividad al cual se enfoca este proyecto es la calidad de la docencia en una unidad educativa, específicamente en quienes no son pedagogos, pero sí son profesionales o especialistas en áreas específicas y que son contratados para formar técnicos de nivel superior. Tienen a su favor que desarrollan labores en el entorno laboral, en forma dependiente o independiente; pero suelen enseñar como ellos aprendieron, por lo tanto, la aplicación de estrategias metodológicas se suele improvisar o tienden a utilizar las mismas para todas las actividades en el aula.

¿Qué se necesita para revertir o mejorar esta situación? Cada institución educativa debe preocuparse de la formación de sus docentes a través de talleres, cursos o diplomados, que se enfoquen en las necesidades y en las debilidades de estos especialistas o profesionales que imparten clases. A veces, estas capacitaciones son teóricas y no prácticas, por lo tanto, no son efectivas ni pertinentes. El docente necesita tener claridad respecto a cuáles son las estrategias metodológicas que sugiere el enfoque por competencias, y de cuáles son los instrumentos evaluativos adecuados para cada una de esas estrategias metodológicas.

5. PRIMERA FASE: CONSTRUCCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Los avances tecnológicos han permitido dar pasos enormes en la adquisición de conocimientos, pero tanto docentes como estudiantes se enfrentan a una dualidad; un cúmulo de estímulos por un lado y el no saber cómo utilizar toda la variedad de recursos a nivel educativo por otro. Entonces; ¿cómo desarrollar habilidades y actitudes que sean parte de la formación integral de quienes se integrarán a un entorno laboral, sin dejar de preocuparse por su desarrollo como persona e integrante de una comunidad?

El cómo preparar a los docentes, con o sin estudios previos de pedagogía, para que puedan aplicar estrategias metodológicas efectivas y que posteriormente puedan diseñar los instrumentos de evaluación más adecuados; es una tarea compleja y no exenta de dificultades. Y hasta qué punto los docentes están preparados para aplicar las metodologías correspondientes e instrumentos evaluativos acordes a cada una de ellas; y de qué manera es posible que se adapten a las exigencias de una formación más tecnológica, considerando las exigencias del entorno institucional o académico, para enseñar si es necesario con nuevas metodologías más parecidas al cómo viven los estudiantes la realidad, los cambios permanentes y el vertiginoso avance tecnológico.

La formación de los estudiantes está cada día más involucrada con las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), y estas han transformado los escenarios del proceso de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón, es que en los últimos años aparece una nueva estrategia metodológica conocida como la **gamificación**, que permite aplicar algunas características de los videojuegos (narrativas, niveles, puntajes individuales o por equipos), que tanto atraen a niños y adolescentes. Se pretende adaptar estas características a una sala de clases, para que los y las estudiantes aprendan de manera entretenida, agregando el componente lúdico, motivación por participar y colaboración entre pares. El concepto de **gamificación** fue utilizado en el año 2003 por el británico Nick Pelling, diseñador y programador de software empresarial.

Pero fue en 2010 y 2011 cuando los famosos diseñadores de videojuegos Cunningham y Zichermann, difundieron este término resaltando la “importancia de la experiencia lúdica”, en contextos semejantes o simulados de la vida real o de potenciales

situaciones, que vivirán los futuros técnicos o profesionales. Y es así como se emulan dilemas éticos, conflictos laborales o posibles proyectos de cada área o especialidad técnica; entonces por qué no agregar esta estrategia metodológica para enseñar a los estudiantes, identificando previamente cuáles son los contenidos o actividades más adecuadas para ser aprendidas de manera significativa a través de la **gamificación**.

Para evaluar los aprendizajes se requiere de los instrumentos evaluativos adecuados, entre los cuales se puede recurrir a portafolio de evidencias, pautas de cotejo o rúbricas; todos o unos más que otros deberán ser seleccionados y adecuados a la estrategia metodológica pertinente.

5.1 CONTEXTUALIZACIÓN Y DIAGNÓSTICO

Las actividades prácticas o procesos de simulación laboral son fundamentales en la educación técnico profesional, uno de cuyos propósitos es la pronta empleabilidad; ya sea en la formación de técnicos de nivel medio (liceos que imparten esta modalidad) o de técnicos de nivel superior (centros de formación técnica e institutos profesionales). El proceso de enseñanza aprendizaje está enfocado en metodologías activas para desarrollar en los estudiantes las competencias requeridas acorde a su perfil de egreso y que los preparen para un óptimo desempeño laboral.

El concepto de competencia laboral emergió en los años ochenta con fuerza en algunos países industrializados, como una respuesta a la necesidad de impulsar la formación de mano de obra y ante las demandas surgidas en el sistema educativo y el productivo.

De acuerdo con MacClelland (1996), las competencias se definen como *“la capacidad de desarrollar eficazmente un trabajo, utilizando conocimientos, habilidades y destrezas, así como atributos que faciliten solucionar situaciones contingentes y problemas”*.

Jacques Delors (1996) define Competencia como *“la capacidad para responder a las exigencias individuales o sociales para realizar una actividad o una tarea”* y, además,

plantea un nuevo paradigma pedagógico al dar a conocer los cuatro Pilares de la Educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Los cuatro saberes se relacionan e interrelacionan en la formación integral del estudiante y del trabajador o trabajadora en su constante aprendizaje (formación continua).

En la Declaración de la Conferencia Mundial sobre Educación Superior en el siglo XXI, una iniciativa de la UNESCO (año 1998), se enfatizaron principalmente los siguientes aspectos:

- ✓ La misión de la educación superior, la que debe “contribuir al desarrollo sostenible y el mejoramiento del conjunto de la sociedad”.
- ✓ La “función ética, autonomía, responsabilidad, valores y prospectiva” de los establecimientos de enseñanza superior, sus profesores y estudiantes.
- ✓ Dar la oportunidad e igualdad de acceso a este tipo de educación, sin discriminar a nadie por sexo, raza, religión, idioma, incapacidades físicas, etnia, etc.
- ✓ Fortalecer la participación y promoción de las mujeres en la educación superior.
- ✓ Promover la investigación y su difusión posterior en los ámbitos científicos, artísticos y de humanidades.
- ✓ Vincular la educación superior con el entorno laboral, analizar y prever las necesidades de la sociedad.
- ✓ Desarrollar métodos educativos innovadores, además de incentivar el pensamiento crítico y la creatividad.
- ✓ Profesores y estudiantes como protagonistas de la educación superior, a través de un mayor perfeccionamiento del personal docente, una mayor participación de los estudiantes no solo en el proceso de enseñanza, sino también en la evaluación, métodos pedagógicos, programas, gestión de políticas.

Enfrentada a los cambios vertiginosos de la ciencia y la tecnología, la Educación ha debido adaptarse y dejar de lado de manera gradual la repetición, la monotonía y recursos metodológicos de enseñanza que no son compatibles con estos cambios.

En 1999, la Declaración de Bolonia dio la posibilidad a las entidades universitarias europeas de iniciar una serie de reformas a nivel curricular que facilitaron su adaptación a la Sociedad del Conocimiento, con respecto a metodologías docentes, cooperación entre entidades universitarias en la forma de enseñar, replantearse la calidad de la formación integral y lograr que tanto estudiantes como profesores desarrollen sus potencialidades de estudio o de investigación en otros planteles en forma presencial o virtual.

En el año 2001 se corroboran los principios de la Declaración de Bolonia en una reunión conocida como la Conferencia de Praga, destacándose aquellos relacionados con los siguientes ámbitos:

- ✓ un **rol más activo del estudiante** en su proceso de aprendizaje a través de la adquisición de competencias, acompañado de su profesor como guía de su proceso de aprendizaje a través de una mayor cantidad de actividades prácticas, así lo prepara para enfrentar a futuro situaciones donde deberá tomar las decisiones más adecuadas.
- ✓ la certeza que el conocimiento será parte de su **formación continua** durante el resto de su vida, pues el permanente cambio lo obliga a ir adquiriendo habilidades cada vez más tecnificadas y en un permanente estado de competitividad como profesional.

En su informe final, titulado *Tuning Educational Structures in Europe*, Gonzáles y Wagenaar (2003) expresan que el Proyecto Tuning fue financiado por la Comisión Europea como parte del Proyecto Sócrates. El Proyecto Tuning nace como guía o plataforma para que los planteles universitarios, en primera instancia, elaboren y evalúen sus programas de estudio, considerando resultados de aprendizaje, competencias de sus estudiantes y calidad académica.

En el año 2004, durante el desarrollo de la IV Reunión de Seguimiento del Espacio Común de Enseñanza Superior de la Unión Europea, América Latina y el Caribe (UEALC), se dan los primeros pasos para implementar el Proyecto Tuning en nuestro continente; como respuesta a los cambios de la sociedad a través del *enfoque por competencias* como criterio formativo en las entidades de educación superior, expandiéndose posteriormente a la educación secundaria, en especial dentro de la modalidad técnico profesional.

Se pretende por medio de esta metodología a una formación integral del ciudadano, considerando los aspectos cognoscitivos, psicomotores y afectivos para lograr un aprendizaje significativo no solo en el entorno laboral, sino que en todos los ámbitos de su vida. De esta manera será capaz de enfrentar conflictos, resolver problemas, tomar decisiones adecuadas, interactuar con sus pares, trabajar en equipo y en permanente formación continua para adaptarse a los cambios vertiginosos de la ciencia y la tecnología.

De acuerdo con lo expresado por González y Wagenaar (2003) “las **competencias** representan una combinación dinámica de conocimiento, comprensión, capacidades y habilidades”. Por lo tanto, el objetivo de los planes de estudio y programas en cada entidad educativa es el fomento, desarrollo y evaluación de las competencias genéricas y específicas de sus estudiantes.

Otro concepto relevante, que aparece a partir de la Declaración de Bolonia y está presente en la Metodología Tuning es el de **Resultados de Aprendizaje**. Adam (2004) indica que “*el establecimiento de los Resultados de Aprendizaje no solo proporciona un modelo facilitador para la constatación y medición de los desempeños de los estudiantes, sino que también se concibe que estos constituyen uno de los componentes principales para los sistemas de educación superior y calificaciones transparentes*”.

La UNESCO (2007) ha establecido las competencias en la educación superior para trasladar la vida real al aula. Las *competencias del siglo XXI*, están enfocadas a fortalecer su desarrollo personal con el manejo adecuado de sus habilidades sociales, inteligencia emocional, comunicación efectiva, empatía, trabajo en equipo, etc., y así

alcanzar el éxito profesional. Esto quiere decir según lo planteado por la Unesco que la Educación a través del Modelo por Competencias es la que mejor responde a la realidad de la sociedad en la era digital”.

¿Cómo se lleva a cabo este enfoque de enseñanza y aprendizaje por competencias? Su principal característica es que se centra en el desarrollo de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que se aplican primero en entornos simulados con el propósito que a futuro los estudiantes puedan aplicarlas en sus desempeños laborales.

Ya no se prioriza de manera exclusiva la memorización de conceptos y datos, sino que lo importante es que se logre el desarrollo de habilidades que permitan enfrentar situaciones cotidianas o emergentes en el entorno laboral, y además dar solución a problemas, tomar buenas decisiones y resolver conflictos interpersonales en un equipo de trabajo.

Este enfoque por competencias debe comprender en su desarrollo una evaluación de los desempeños a través de actividades prácticas, cuyos resultados sean factibles de ser observados y medidos en un entorno simulado o real. Es muy relevante que de manera periódica o al término de una evaluación el docente realice la retroalimentación correspondiente para aplicar remediales, ayudarlos a optimizar los resultados y que logren avanzar en el desarrollo de sus competencias.

En síntesis, el enfoque de aprendizaje por competencias se caracteriza por la realización de actividades prácticas relacionadas con entornos reales y del entorno laboral, un aprendizaje activo y participativo, un profesor que oriente y se involucre en la enseñanza, asignaturas del plan de estudios integradas entre sí y evaluación de resultados observables y medibles.

En la Cumbre de las Naciones Unidas, realizada en el año 2015, se aprobó la Agenda de Desarrollo Sostenible 2030, la que contiene un total de 17 objetivos. Uno de ellos conocido como el ODS4 que consiste en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, además de promover la formación continua de las personas.

El ODS4 tiene como meta al 2030 algunos de los siguientes propósitos:

- ✓ Cautelar que niñas y niños logren completar la enseñanza primaria y secundaria; la que debe ser gratuita, equitativa, de calidad, con resultados escolares y eficaces.
- ✓ Que hombres y mujeres tengan acceso en condiciones de igualdad a una formación técnica, profesional y superior de calidad.
- ✓ Aumentar la cantidad de jóvenes y adultos con las competencias técnicas y profesionales necesarias para acceder a un empleo, a un trabajo decente y a desarrollar un emprendimiento.
- ✓ Eliminar las brechas de género a nivel educacional, garantizando el acceso en condiciones de igualdad de los más vulnerables (incluidos los discapacitados, pueblos originarios) a todos los niveles de enseñanza y de formación profesional.
- ✓ Aumentar de manera sustancial la oferta de profesores calificados, en especial aquellos que imparten clases en los países en desarrollo, contribuyendo en su formación profesional a través de la colaboración de otras universidades reconocidas a nivel internacional.

Santos Guerra (1997) expone que: “lo importante es que las instituciones educativas desarrollen procesos tendientes a captar los signos transformadores que permitan estrategias de formación anticipatorias. Observación atenta de la realidad, apertura a influjos externos, aceptación de la crítica expresada por los destinatarios de la acción, reflexión rigurosa persistente, etc. Esos mecanismos instalados en la cotidianeidad las harán sensibles al cambio”.

Por tal razón, las instituciones educativas como centros de formación técnica o institutos profesionales deben hacerse cargo de la formación de sus docentes de educación superior, ya que son el primer referente que evaluará el alumnado y que determinará la buena o mala calidad de estas instituciones en el mercado. Por lo tanto, la inversión en capacitación es fundamental y de suma importancia para este tipo de instituciones educacionales.

Después de la Reforma Educacional de 1998, en nuestro país se inicia la implementación del Modelo de Formación por Competencias en la Educación Media

Técnico Profesional (EMTP), iniciando la capacitación de los profesores en diversas entidades educativas para que implementaran en sus aulas el sistema de módulos, nuevas estrategias metodológicas, actividades prácticas, diversos recursos didácticos y procedimientos evaluativos.

Esto también exigía de los docentes nuevas competencias y un manejo de las disciplinas de cada Especialidad que considerara el Saber Conocer, el Saber Hacer y el Saber Ser; por lo tanto, tuvieron que empezar a adaptarse a nuevos conceptos pedagógicos y a nuevas prácticas docente que debían considerar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. De acuerdo con el decreto 220 “el marco curricular de la formación diferenciada técnica profesional se expresa en términos de objetivos terminales fundamentales, agrupados en Perfiles de Egreso, correspondientes a las 46 vías de especialización.

Estos perfiles representan una base común de formación, y expresan lo mínimo y fundamental que debe aprender todo estudiante que curse una especialidad. Para su implementación, el Ministerio de Educación puso a disposición de los establecimientos escolares programas de estudio en estructura curricular modular, con enfoque en competencias laborales que contienen una propuesta de aprendizajes esperados y criterios de evaluación”.

En el año 2004 la Fundación Chile inicia el Programa de Competencias Laborales, un proyecto que tenía como objetivo contribuir al desarrollo del capital humano en nuestro país a través de un sistema de evaluación y certificación de competencias, el apoyo a iniciativas de mejoramiento de la capacitación del recurso humano en las empresas, apoyar en la modificación del currículum y la posterior acreditación de las instituciones de formación de técnicos y de profesionales e implementar sistemas de gestión de recursos humanos basados en competencias para distintos tipos de empresas. Además de clasificar las Competencias en Básicas, Genéricas y Laborales.

Según el estudio TALIS (2013) *“más de un tercio de los docentes chilenos estima que su profesión es valorada por la sociedad, ubicándose por sobre el promedio de los países participantes en ese estudio. Sin embargo, en países que muestran los mejores resultados educativos, esta valoración positiva supera con creces el 50% de la población.*

En Chile, las encuestas CIDE 2008, 2010 y 2012, muestran una realidad similar, con alrededor de un 23% de los docentes que estima que la profesión docente es valorada socialmente”.

En el año 2022, la UNESCO organizó la Conferencia Mundial de la Educación Superior, instancia donde se propuso que era necesario equiparar o nivelar a los estudiantes que ingresan a la educación superior. Otro de los aspectos relevantes, y sobre todo imprescindible, es que las “estrategias metodológicas, las evaluaciones y las modalidades de enseñanza, se adapten a los cambios que se han presentado en este último decenio”.

No existe la **metodología educativa** más eficaz, pues el docente debe seleccionar la que considere más adecuada de acuerdo con la modalidad de enseñanza, perfil de los estudiantes, asignatura, contenido, grupo curso y entorno educativo.

En Chile el marco curricular establece los objetivos fundamentales y los contenidos mínimos obligatorios para la Enseñanza Media (científico humanista y técnico profesional); pero en esta nueva realidad ya no son “mínimos”, puesto que los estudiantes ingresan a la educación superior sin haber aprehendido dichos contenidos y esto se refleja en la falta de dominio de las operaciones básicas, no leen comprensivamente y el manejo de herramientas tecnológicas es deficiente, lo que obliga a las instituciones de educación superior a nivelarlos.

Y no podemos dejar de mencionar la creciente violencia, traducida en insultos por las redes, riñas personales, acoso y descalificación, etc. No poseen las habilidades ni las destrezas para resolver conflictos o solucionar problemas de interacción con sus pares y también en lo cotidiano, no han desarrollado la autonomía ni el pensamiento crítico.

Esta realidad es parte de los desafíos y de las dificultades para quienes imparten clases en la educación superior, pues además de tener que nivelar en materias específicas, también es necesario de manera transversal reforzar la adquisición de **habilidades comunicativas y sociales** que les permitirán establecer relaciones interpersonales a través del logro de competencias lingüísticas y de habilidades blandas como el respeto mutuo, la tolerancia, el trabajo colaborativo, una convivencia sin exclusión ni discriminación de y para los otros.

¿Cómo se logra esta formación integral de los futuros ciudadanos y trabajadores/as en un enfoque de aprendizaje por competencias? Tanto el docente como el estudiante tienen roles activos en el proceso de enseñar y de aprender; por tanto, es trascendental que el docente se preocupe de investigar y detectar cómo aprenden sus estudiantes, observando cómo leen, cómo escriben, si manejan estrategias de lectura comprensiva, si tienen técnicas de estudio, etc. Ese primer paso, determinar las estrategias metacognitivas de sus estudiantes, le permitirá al profesor seleccionar las estrategias o metodologías activas recomendadas para un enfoque de aprendizaje por competencias.

John Flavell, define la Metacognición como “el control que tiene la persona de sus destrezas y procesos cognitivos y la habilidad para darse cuenta de estos. Se trata de un proceso mental por el que tomamos conciencia de lo que vamos aprendiendo, y por tanto, nos permite aprender a aprender...”.

Según Glaser (1994), la metacognición es una de las áreas de investigación que más ha contribuido a la configuración de las nuevas concepciones del aprendizaje y de la instrucción. A medida que se han ido imponiendo las concepciones constructivistas del aprendizaje, se ha ido atribuyendo un papel creciente a la conciencia que tiene el sujeto y a la regulación que ejerce sobre su propio aprendizaje.

John Flavell (1993) afirma que la metacognición, es el “conocimiento que uno tiene acerca de los propios procesos y productos cognitivos o cualquier otro asunto relacionado con ellos, por ejemplo, las propiedades de la información relevantes para el aprendizaje” y, por otro, “a la supervisión activa y consecuente regulación y organización de estos procesos, en relación con los objetos o datos cognitivos sobre los que actúan, normalmente en aras de alguna meta u objetivo concreto”.

Si un profesor logra que sus estudiantes desarrollen y practiquen la metacognición, estará fomentando la autonomía tan necesaria en la educación superior; lo que implica que también debe ser capaz de evaluar su forma de aprender, sus prácticas docentes, su estilo de enseñanza y metodologías que suele aplicar al enseñar los contenidos de la

disciplina que imparte, solo así podrá contribuir en el desarrollo de las estrategias de metacognición en sus estudiantes.

Algunas de las estrategias metodológicas utilizadas en un enfoque de aprendizaje por competencias son las siguientes:

1. Aprendizaje basado en problemas.
2. Juego de roles.
3. Investigaciones.
4. Aprendizaje orientado a proyectos.
5. Aprendizaje – Servicio.
6. Debates.
7. Análisis de casos.
8. Aprendizaje basado en juegos.
9. Gamificación / Ludificación.

Las metodologías activas, propias del enfoque de aprendizaje por competencias, requieren de un trabajo colaborativo entre pares; y esto fomenta el escuchar opiniones, expresar los propios puntos de vista, mejorar su aprendizaje por medio de la retroalimentación, autoevaluarse y evaluar a otros.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) son las mejores aliadas para los profesores, porque les permiten innovar y facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje tanto en la modalidad presencial como en la virtual. Según señala Scagnoli (2000) “Esta herramienta nos ofrece interactividad, comunicación, dinamismo en la presentación de contenidos, uso de multimedia, texto y elementos que permiten atender a los usuarios con distintos estilos de aprendizaje, todo en un mismo sitio: la computadora con conexión a la red”.

Un docente no puede dejar de considerar que cada persona aprende de distinta manera, por ello debe analizar cuál es la forma más adecuada para propiciar el aprendizaje, seleccionando las estrategias metodológicas que se requieren para

optimizar el proceso de enseñanza – aprendizaje de todos sus estudiantes en modalidad presencial y/o virtual.

La propuesta de este proyecto está dirigida a los docentes que imparten clases presenciales en el Centro de Formación Técnica Santo Tomás (sede Santiago), con el objetivo de que incluyan la estrategia metodológica activa conocida como gamificación en algunas de las actividades que sus estudiantes desarrollan en el aula, específicamente en la asignatura transversal de Desarrollo de Habilidades Comunicativas.

La historia del Centro de Formación Técnica Santo Tomás comienza en 1981, con la creación del Centro Nacional de Estudios Paramédicos y Agropecuarios, Propam, entidad que cambió su nombre a Centro de Formación Técnica Santo Tomás en 2002, al fusionarse con el Centro de Formación Cidec (Centro Interamericano de Educación y Cultura), creado en 1982.

El Ministerio de Educación reconoció su autonomía institucional en mayo de 2003, cuando contaba con 16 sedes en el país. Por su parte, el Centro de Formación Técnica Cepsa, creado en 1986 con enfoque en el área de la salud, recibió su autonomía en 2006 y posteriormente se fusionó con el Centro de Formación Técnica Santo Tomás, aportando su única sede ubicada en Puente Alto.

En 2005, se presentó por primera vez a una acreditación institucional ante la Comisión Nacional de Acreditación de Pregrado (C.N.A.P.), recibiendo esta certificación por un período de tres años, hasta diciembre de 2008. Posteriormente, participó en otros cinco procesos de acreditación, todos con resultados favorables.

A mediados de 2018, el Centro de Formación Técnica Santo Tomás decide iniciar su proceso de transformación a corporación sin fines de lucro, lo que, junto a los cinco años de acreditación obtenidos en 2019, en las áreas de Gestión Institucional y Docencia de Pregrado, permitió que la Institución cumpliera con las exigencias establecidas por Ley para adscribirse a la gratuidad, lo que se materializó en julio de 2020. De esta manera, la gratuidad comenzó a regir desde el año 2021 para estudiantes nuevos y antiguos que cuenten con los requisitos para obtenerla.

En la actualidad, se imparten 34 carreras técnicas de nivel superior en diez áreas del conocimiento, enmarcadas en un modelo de acompañamiento al estudiante denominado “Educar para transformar”, cuyo objetivo es consolidar un modelo integral de la experiencia del estudiante en la Institución. Con 21 sedes desde Arica hasta Punta Arenas, el Centro de Formación Técnica Santo Tomás se encuentra acreditado institucionalmente por 5 años ante la Comisión Nacional de Acreditación y, desde 2021, sus estudiantes nuevos y antiguos podrán acceder a la gratuidad.

- ❖ **Su Misión:** contribuir al desarrollo sostenible del país, y transmitir conocimiento mediante la formación de personas a lo largo de la vida, inspirada en valores cristianos, la vinculación con el medio y la innovación.
- ❖ **Su Visión:** ser un Centro de Formación Técnica reconocido por su compromiso con la transformación de sus estudiantes y el desarrollo sostenible de las comunidades con que se vincula, y una gestión de excelencia.

Los **Valores Institucionales** son de inspiración tomista:

- Amor a la verdad. Consiste en comprender la realidad de las cosas (saber teórico), para lo cual se promueve el pensamiento crítico; y en actuar siempre con prudencia (saber práctico); esta virtud consiste en la capacidad de discernir lo que está bien y lo que no y en obrar en consecuencia: con integridad.
- Excelencia y esfuerzo. Consiste en hacer las cosas bien. El hábito del trabajo bien hecho, la excelencia, siempre resulta del esfuerzo personal perseverante que potencia nuestras capacidades.
- Fraternidad y Solidaridad. Consiste en valorar, acoger y apoyar como comunidad Santo Tomás a todas las personas y actuar siempre fomentando el sentido de bien común y el espíritu de servicio que promueva el compromiso ciudadano.
- Respeto e Inclusión. Consiste en tratar a cada persona de manera adecuada, acogiéndola e integrándola positivamente en orden a incrementar su riqueza como persona.

El sello de la institución brota de la mirada y valoración de la persona que tenía Santo Tomás de Aquino, y desde ahí se vive el “exigir, valorar y apoyar”, que se concreta

en una formación en competencias técnicas, de empleabilidad y valóricas. Por eso no sólo el nombre de nuestra institución sino la inspiración y fundamento de nuestra misión educativa la encontramos en este connotado sabio católico.

En la Italia del siglo XIII, Santo Tomás de Aquino como fraile dominico, dedicó su vida a la investigación y difusión de la verdad, que plasmó en numerosos escritos, entre los cuales destaca la Suma Teológica. Además, fue un gran predicador y pedagogo.

Propone además como herramientas educativas tanto el buen ejemplo como el ejercicio de las virtudes: esas cualidades o disposiciones habituales que nos mueven a obrar bien con alegría y rapidez, y que son fundamentales para crecer como personas responsables, justas, reflexivas, respetuosas, alegres y con dominio propio.

El Centro de Formación Técnica Santo Tomás asume que la educación es un proceso que responde a las necesidades y problemáticas del ser humano. Por ende, todo aquello que afecte a las personas y a la sociedad, impactará los procesos educativos y de aprendizaje del alumno, siendo éste el foco principal del quehacer institucional.

El **Proyecto Educativo** se encuentra articulado transversalmente por siete ejes, sobre los que se ha establecido la Estrategia de Desarrollo Institucional:

Formación basada en competencias.

El **Modelo Pedagógico** al cual se adscribe cobra sentido en la medida en que asegure la pertinencia de la formación, la coherencia entre los perfiles académicos de egreso y los perfiles requeridos por la empresa, y desarrolle en sus estudiantes las competencias que les permitan insertarse adecuadamente en los futuros contextos sociales y del trabajo.

Desarrollo de oferta educativa y formatos.

El desarrollo de la oferta educativa obedece a un sistema estructurado que asegura la pertinencia, relevancia y efectividad de la formación impartida, incluyendo

mecanismos formales y estándares para el desarrollo de planes de estudio con su correspondiente diseño de programas de instrucción.

Por otra parte, se requiere generar espacios e itinerarios formativos flexibles e integradores.

Sistema articulado.

La articulación permite a los estudiantes del Instituto Profesional y del Centro de Formación Técnica Santo Tomás ingresar, permanecer y transitar por los distintos niveles educativos institucionales. Lo anterior, trae consigo trayectorias educativas de menor duración, posibilidad de doble titulación a través de la continuidad de estudios, salidas intermedias y escalabilidad entre los distintos niveles formativos.

Estudiante como centro del proceso educativo y del aprendizaje.

La implementación de la formación basada en competencias posiciona al estudiante en el centro del proceso, concibiéndolo como sujeto responsable y comprometido con el aprendizaje y a los docentes como facilitadores de este, enfatizando con ello la adaptación del currículo al estudiante y la necesidad de hacerse cargo de la nivelación de las debilidades académicas de los estudiantes que ingresan al Centro de Formación Técnica Santo Tomás.

Desarrollo de competencias de especialidad, empleabilidad y sello valórico.

Frente a los desafíos derivados de la importancia que ha adquirido el conocimiento en la mayor parte de las actividades sociales y productivas, surge la necesidad de una visión más integradora y permanente para la educación, la cual en el ámbito formativo implica el conjunto de aprendizajes que incorporan conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que expresarán la capacidad y competencia del sujeto para desenvolverse en la vida personal, laboral, social y productiva.

Educación continua y formación de los egresados

En un entorno caracterizado por la globalización de la economía, la competitividad y la tecnología, se requiere establecer un sistema de múltiples entradas y salidas que genere oportunidades de desarrollo personal y profesional, lo que implica considerar al estudiante no de una manera tradicional, sino que desde su necesidad permanente de actualización.

Gestión por indicadores de resultados del proceso formativo

Las instituciones de educación superior técnico profesional deben adoptar estándares de calidad y realizar una gestión basada en indicadores de desempeño y evidencias, entregando información al sistema público y privado sobre cómo la institución está desarrollando su proyecto educativo y cuáles son los resultados de la implementación de este.

Plan Estratégico Institucional (PEI) 2019 – 2023

El desarrollo de la Planificación Estratégica 2019-2023 del Centro de Formación Técnica Santo Tomás tiene por objetivo asumir importantes desafíos para la gestión y desempeño de la Institución. Un hito relevante de este proceso fue la renovación de la Misión, Visión y Valores institucionales, las que orientan nuestro actuar en la formación de técnicos de calidad con un sello valórico diferenciado.

El diseño de este plan situó a la “Experiencia Transformadora del Estudiante” como el foco central de las orientaciones estratégicas. A este, se le sumaron otros tres focos estratégicos: “Talento Académico para el Proyecto Educativo”, con el fin de fortalecer el cuerpo académico y la función docente; “Conexión e impacto en la comunidad”, buscando potenciar y sistematizar las actividades que se realiza con y hacia la comunidad, y “Convergencia y colaboración institucional”, que permite alcanzar una cultura y modelo de gestión integrado, así como una sinergia mayor entre las distintas áreas y sedes.

Por otro lado, el Proyecto Educativo establece los propósitos que inspiran su quehacer, los cuales son parte de los lineamientos institucionales en los que se basan los procesos de planificación estratégica. Estos son:

- Orientación de la oferta formativa hacia la habilitación técnica, garantizando con ello la pertinencia y aplicabilidad a contextos reales y del área de formación.
- Transmisión del Sello Valórico Santo Tomás a todos los estudiantes, de manera de lograr íntegramente su desarrollo personal y laboral.
- Articulación de la oferta académica educativa técnica superior con los niveles de enseñanza media técnico-profesional y profesional, orientada hacia los sectores sociales mayoritarios de la población.
- Consideración de las necesidades de recursos humanos de los sectores productivos y de servicios del país, de las directrices emanadas de las políticas públicas vigentes y de las características de sus estudiantes, de acuerdo con los lineamientos del Proyecto Educativo.
- Implementación de un Modelo Pedagógico práctico, que promueva el perfeccionamiento a lo largo de la vida y que se centre en el estudiante y su capacidad de autoaprendizaje.
- Fortalecimiento del rol docente como guía y facilitador de los aprendizajes.
- Implementación de una política de admisión abierta, que moviliza recursos necesarios para la nivelación y generación de valor agregado durante el proceso formativo de los estudiantes, a partir de su perfil de ingreso.
- Complementación de la docencia con actividades de innovación, proyectos colaborativos, educación continua y de vinculación con la comunidad.
- Medición de los resultados del proceso formativo a través de indicadores de gestión que dan cuenta de la progresión e inserción laboral de los estudiantes.

5.2 DEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Desarrollar habilidades comunicativas es imprescindible en la actualidad para dar a conocer nuestros pensamientos, ideas, establecer vínculos, dar instrucciones,

comprender un texto o documento, redactar un correo electrónico o un informe. Habilidades muy relevantes y que serán utilizadas en mayor o menor grado por todo tipo de profesionales.

Pero ¿cómo se aprenden y cómo se enseñan en el siglo XXI, cuando los estímulos y distractores no contribuyen al dominio de estas habilidades tan importantes para una comunicación efectiva? ¿Cómo fortalecer la comprensión lectora y mejorar la redacción de escritos en nuestros estudiantes? ¿Cómo desarrollar estas habilidades comunicativas, considerando que las redes sociales a veces obstaculizan un manejo adecuado de nuestro lenguaje?

Algunas de las estrategias metodológicas tradicionales y aquellas propias del Enfoque por Competencias, se utilizan para mejorar el dominio de nuestra lengua materna; y la interrogante surge, después de la investigación correspondiente, si es la estrategia metodológica llamada Gamificación el recurso efectivo para optimizar los aprendizajes correspondientes a la asignatura transversal de “Desarrollo de Habilidades Comunicativas”.

La **gamificación** es una estrategia metodológica innovadora, didáctica, motivadora y perfectamente complementaria con otras metodologías activas. Escamilla et al. (2016) señalan sobre la gamificación que: *“No se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje”*.

Esta estrategia metodológica, que se ha utilizado en educación durante décadas, especialmente en España, se sigue adaptando a las necesidades del entorno educativo, de los profesores y de las nuevas generaciones de estudiantes. Permite el aprendizaje entre pares, socializar más allá del grupo curso, conocer a sus pares de una manera más integral, gestionar sus diferencias a través de la comunicación o estilo asertivo y practicar sus competencias de liderazgo, adaptación y de trabajo colaborativo.

De acuerdo con la literatura relacionada con esta metodología activa es de suma importancia que los profesores la utilicen en sus aulas, puesto que:

- ❖ aumenta la motivación y favorece la actitud receptiva hacia el aprendizaje,
- ❖ mejora la relación consciente con el medio, mejora la atención visual y la resolución de problemas,
- ❖ se incrementa el compromiso personal y también hacia el equipo,
- ❖ mejora la retención y concentración,
- ❖ optimiza los resultados académicos de los y las estudiantes.

Considerando estas ventajas y beneficios sería conveniente ofrecer una actualización pedagógica en este tema a los profesores de la institución educativa, partiendo por el área de Lenguaje, en una asignatura transversal, durante el segundo semestre año 2024. De acuerdo a lo investigado son pocas las iniciativas en otras entidades educativas que tengan relación con el uso de la Gamificación como estrategia metodológica, a excepción de la Universidad Católica que junto al DUOC si tiene material didáctico y capacitación permanente de quienes imparten clases en sus aulas. No es la realidad de otras instituciones, aunque sí está aumentando la implementación de las TIC y el desarrollo de competencias digitales.

5.3 OBJETIVOS Y RESULTADOS ESPERADOS

OBJETIVO GENERAL

Integrar a la planificación de la asignatura transversal de *“Desarrollo de Habilidades Comunicativas”* la estrategia metodológica de Gamificación; con el propósito de incrementar la motivación, mejorar el proceso enseñanza aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar las estrategias metodológicas del programa de la asignatura de *“Desarrollo de Habilidades Comunicativas”*.

- Seleccionar la unidad de aprendizaje, los contenidos y actividades a desarrollar por los estudiantes en que se aplicará la estrategia metodológica de Gamificación en el aula.
- Modificar la planificación de la asignatura transversal, incorporando la estrategia metodológica activa de gamificación en algunas de las actividades que llevarán a cabo los estudiantes.
- Diseñar el procedimiento o instrumento que se utilizará para evaluar de manera formativa y/o sumativa las actividades gamificadas que realizarán los estudiantes.
- Fortalecer los valores de respeto, tolerancia, escucha activa, responsabilidad y estilo asertivo al interactuar con los otros en el desarrollo de las actividades de enseñanza aprendizaje.

RESULTADOS ESPERADOS

- Aumentar la motivación de los estudiantes.
- Mejorar el rendimiento académico.
- Mejorar los índices de aprobación de la asignatura para evitar la deserción.
- Cambiar la percepción de los estudiantes respecto a la relevancia de la asignatura transversal como parte de la malla curricular de su carrera.
- Aplicar una nueva estrategia metodológica en el programa de la asignatura transversal *“Desarrollo de Habilidades Comunicativas”*.
- Lograr un clima favorable y distendido en el aula.
- Nivelar los conocimientos de lenguaje, a través de una estrategia metodológica lúdica e innovadora como la gamificación, de los estudiantes que ingresan a las diferentes carreras del Centro de Formación Técnica Santo Tomás.

5.4 JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Las razones que justifican el desarrollo de este proyecto es lograr un cambio en la gestión pedagógica en el aula, a través de metodologías de enseñanza activas que

optimicen el proceso de enseñar y de aprender, beneficiando tanto a los profesores como a sus estudiantes.

La implementación de una mayor variedad de estrategias de enseñanza aprendizaje activas, utilizando recursos tecnológicos y con características de gamificación; se enfocarán en lograr que los estudiantes sean conscientes de que:

- ✓ la lectura es una herramienta fundamental para la formación profesional, así como también es un factor facilitador de la interacción social, la adquisición de conocimiento y de participación social.
- ✓ la producción de textos permite interactuar en el ámbito académico y posteriormente en el laboral, logrando una comunicación efectiva en forma escrita.
- ✓ la expresión oral facilita el establecimiento de relaciones interpersonales con sus compañeros de curso al participar en equipos y al intercambiar información a través de presentaciones digitales efectivas.
- ✓ es necesario e imprescindible desarrollar la autonomía, la responsabilidad por su aprendizaje, la metacognición y el pensamiento crítico.
- ✓ la asignatura transversal de Desarrollo de Habilidades Comunicativas es un recurso relevante que fortalecerá su aprendizaje en el manejo de la lengua materna, a través de las estrategias de comprensión lectora, la expresión escrita y la oral.
- ✓ es urgente fortalecer las competencias digitales en su formación, pues de ello depende un buen desempeño en el entorno laboral.

Los estudiantes y los futuros Técnicos de Nivel Superior requieren manejar de manera óptima las competencias lingüísticas (lectura, escritura y expresión oral), porque son fundamentales al momento de interactuar con otras personas.

Una formación incompleta puede perjudicar su trayectoria académica y convertirse en un obstáculo para cumplir su proyecto de vida y el desarrollo de sus potencialidades como ser humano y como ciudadano.

6. SEGUNDA FASE: ANTECEDENTES TEÓRICO CONCEPTUAL

6.1 Posición teórica conceptual

Antes, durante y después del proceso de enseñanza aprendizaje el docente debe preocuparse de cuáles serán las estrategias metodológicas a las que recurrirá para enseñar contenidos y para mejorar los resultados de aprendizaje de sus estudiantes.

Ausubel (1966) señala que “los estudiantes no comienzan su aprendizaje de cero, esto es, como mentes en blanco, sino que aportan a ese proceso de dotación de significados sus experiencias y conocimientos, de tal manera que estos condicionan aquello que aprenden y, si son explicitados y manipulados adecuadamente, pueden ser aprovechados para mejorar el proceso mismo de aprendizaje y para hacerlo significativo. El papel del docente está, pues, en llevar a cabo esa manipulación de manera efectiva”.

Cada teoría de aprendizaje de acuerdo con su enfoque, principios y conceptos explica de qué manera aprenden las personas; y cada una de ellas entrega un sustento teórico para diseñar estrategias pedagógicas que facilitarán el óptimo desarrollo del proceso de aprendizaje. Es así como cada profesor, de acuerdo al contexto social o histórico, debe adaptarse a los cambios; seleccionando u optimizando sus prácticas pedagógicas, y que en ocasiones dependen de los avances tecnológicos o modelos económicos de la sociedad donde ejerce su profesión.

Algunas de las teorías del aprendizaje más conocidas son:

a) CONDUCTISMO

En esta teoría el aprendizaje consiste en la adquisición de nuevas conductas o comportamientos, con el fin de controlarlas y de predecirlas; es decir, lograr una determinada conducta por parte de los estudiantes. Se presenta un estímulo que tendrá como respuesta un refuerzo positivo (calificación, premio, incentivo) o negativo (nota insuficiente, castigo, amonestación). El docente tiene un rol activo y el estudiante es un receptor pasivo o reactivo.

Las estrategias de enseñanza aprendizaje que se utilizan son:

- **Refuerzo positivo/negativo y recompensas** o elogios para que se repita la conducta.
- **Condicionamiento operante**, pues toda acción tiene una consecuencia (premio o castigo).
- **Modelado** a través de la observación de las conductas o acciones de los docentes, quienes a través de demostraciones claras lograrán la imitación de sus estudiantes.
- **Práctica repetida** para fortalecer la asociación entre estímulos y respuestas esperadas. Se logra a través de ejercicios de refuerzo y tareas repetitivas.
- **Instrucción programada** con guías de ejercicios que impliquen una secuencia progresiva para que el estudiante demuestre la comprensión del contenido.
- **Retroalimentación inmediata** para reforzar lo aprendido y corregir en caso de errores.

Entre sus precursores: John B. Watson, Iván Pavlov, Frederick Skinner, Edward L. Thorndike.

b) COGNITIVISMO

El aprendizaje es visto como la adquisición de conocimientos, es decir, el estudiante absorbe y procesa información a través de operaciones cognitivas en el proceso, almacenándolas en la memoria.

En esta teoría se enfatiza que el conocimiento sea significativo, por lo tanto, es necesario ayudar a los estudiantes a organizar y relacionar el nuevo conocimiento con el que ya existe en la memoria.

Algunas de sus estrategias de enseñanza aprendizaje:

- **Enseñanza para la comprensión** profunda y significativa de los conceptos, por medio de la indagación guiada, resolviendo problemas o desarrollando proyectos.
- **Organización de materias** a través de resúmenes, mapas conceptuales y esquemas; facilitando la comprensión y retención de los contenidos.

- **Metacognición** para que los estudiantes estén conscientes de cómo aprenden, observar sus logros, plantearse metas y autorregular su aprendizaje.
- **Enseñanza diferenciada** de acuerdo a los estilos de aprendizaje de cada estudiante, considerando sus fortalezas y debilidades, intereses y necesidades individuales.
- **Resolver problemas** de acuerdo a situaciones ficticias o desafíos donde se pueden aplicar conocimientos previos, razonamiento lógico y buscar alternativas de solución.

Principales precursores: Jerome Bruner, Frederick Bartlett.

c) CONSTRUCTIVISMO

En el proceso de aprendizaje el estudiante “*construye*” el conocimiento interactuando con el ambiente y reorganizando las estructuras mentales: el conocimiento nuevo se une a lo que ya conoce y se generan nuevos aprendizajes. El docente adopta un rol de mediador, acompañando al estudiante para que logre el mayor aprendizaje posible.

Suelen utilizar estas estrategias de enseñanza aprendizaje:

- **Aprendizaje Basado en Problemas.** Les presentan un problema al que deben dar una solución. Fortalece la colaboración entre pares, el pensamiento crítico y la autonomía.
- **Aprendizaje cooperativo.** Se organizan en grupos, realizan tareas colaborativas, con participación activa de cada uno de los integrantes.
- **Indagación guiada.** A través de preguntas abiertas sobre un tema determinado, investigan y recopilan datos, intercambiando ideas y puntos de vista.
- **Aprendizaje basado en proyectos.** El docente asigna proyectos que abordan problemas reales o temas de interés personal, y en algunos casos los estudiantes eligen un tema y problema de interés.
- **Uso y manipulación de materiales.** Este método facilita la construcción de conocimiento a través de la práctica, experimentación y manipulación activa.

- **Metacognición.** Los estudiantes desarrollan la capacidad de reflexionar sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden.

Entre sus representantes: Jean Piaget, Jerome Bruner, David Ausubel.

d) APRENDIZAJE SOCIAL

En esta teoría, también conocida como De Observación del Ambiente Social, se sostiene que el conocimiento se logra interactuando con el ambiente, pero también se requiere del entorno social o realidad del estudiante; es decir, influyen en su aprendizaje aquellos, que al igual que él también están en este entorno social. El aprendizaje colectivo potencia las capacidades de colaboración, de investigación y de resolución de situaciones y problemas en un contexto determinado.

Se utilizan las estrategias de:

- **Modelado directo.** Los estudiantes observan y luego imitan el comportamiento, la habilidad o las etapas de un proceso, realizadas previamente por su profesor o por sus pares.
- **Modelado simbólico.** Por medio de videos, documentales, películas o historias se presentan situaciones o comportamientos específicos, que luego de observar los estudiantes deben imitar. El profesor también puede incluir situaciones donde hay consecuencias negativas por malas decisiones, lo que incentiva el pensamiento crítico e intercambio de opiniones.
- **Observación y práctica en terreno.** Este método les dará la posibilidad de ver actividades y comportamientos de otros en entornos comunitarios o laborales, para luego emular las acciones de acuerdo a parámetros predeterminados u observados.
- **Retroalimentación.** El docente entrega refuerzo positivo o corrige comportamientos y procedimientos realizados, con el propósito de que los estudiantes apliquen remediales o mejoren su desempeño a futuro.

Precusores de esta teoría: Lev Vygotsky, Bárbara Rogoff, Jean Lave, Bandura.

e) APRENDIZAJE EXPERIENCIAL O TEORÍA DEL HUMANISMO

El aprendizaje es el resultado de la interacción entre la persona y su ambiente; por tanto, el rol del docente es permitir que los alumnos aprendan, o sea un facilitador en la construcción del aprendizaje.

La relación profesor - estudiante es horizontal, no asimétrica. El profesor entrega las herramientas para que sus estudiantes construyan su conocimiento, considerando sus estilos de aprendizaje, su capital cultural, su entorno; de tal manera que no solo transformen su realidad, sino que la realidad de otros.

Freire (1980) enfatiza que “es importante introducir el diálogo en todas las etapas de la educación: en la planificación y programación del proceso, en la experiencia de aprendizaje y en la evaluación, pues la educación vista como acción cultural debe tener carácter humanista y ser eminentemente dialógica”.

Entre las estrategias más utilizadas se pueden nombrar:

- **Aprendizaje experiencial.** La experiencia del estudiante es directa y con participación activa en situaciones reales, por ejemplo: actividades prácticas, ejercicios de simulación y proyectos de investigación que pueden aplicar en entornos auténticos y luego reflexionar sobre la experiencia.
- **Autoconocimiento.** El profesor ayuda a sus estudiantes a descubrir interés, fortalezas, debilidades por mejorar; por medio de la reflexión escrita, el dibujo, la meditación y la introspección.
- **Crecimiento personal.** El profesor realiza actividades o dinámicas intergrupales que fomenten la inteligencia emocional y las habilidades interpersonales; desarrollando la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos entre pares.
- **Autonomía y responsabilidad.** Con el fin de lograr una formación integral del estudiante, el profesor presenta casos o situaciones donde deberá tomar decisiones respecto a tareas, autorreflexión, solución de problemas y proyectos de vida a mediano y largo plazo.
- **Creatividad y expresión personal.** Como parte del desarrollo integral y de descubrimiento de potencialidades, el docente impulsará actividades o proyectos

donde sus estudiantes desarrollen sus intereses, pasatiempos, diversas actividades creativas y artísticas como la música, el teatro o la escritura.

Entre sus representantes: Carl Rogers, Abraham Maslow y Paulo Freire.

f) CONSTRUCTIVISMO SOCIAL

Es una combinación del constructivismo y del aprendizaje social, pues explica el desarrollo del conocimiento y del aprendizaje en un entorno social. El aprendizaje de acuerdo a esta teoría debe darse en escenarios reales y las actividades que desarrollen los estudiantes deben estar vinculadas con sus experiencias personales y con las de sus pares, porque así podrán elaborar e interpretar los datos entregados por su profesor.

Los estudiantes aprenden por medio de la observación y la participación en situaciones sociales simuladas o reales con el fin de adquirir conocimientos y habilidades; y a través de la retroalimentación van modelando sus comportamientos e interactuando con otros. Aprenden participando y realizando acciones en comunidades, lo que transforma su aprendizaje en una experiencia significativa y enmarcada en un contexto social.

Estrategias que pueden utilizarse:

- **Aprendizaje colaborativo.** El trabajo en equipo permite el intercambio de experiencias, escuchar opiniones distintas, resolver problemas o conflictos, discutir temas desarrollando el respeto y la tolerancia. El intercambio de ideas y el desarrollo de una actividad en conjunto ayuda a fortalecer las habilidades sociales.
- **Diálogo y discusión guiada.** Fomentar el desarrollo de debates o discusiones sobre temas contingentes durante la clase, permite a los estudiantes expresar sus ideas, debatir sus puntos de vista y reflexionar. El profesor se convierte en un moderador, incentivando el pensamiento crítico.
- **Aprendizaje por descubrimiento.** El docente incentiva el descubrimiento de conceptos significativos por medio de actividades donde los estudiantes investigan, experimentan y construyen de manera activa el conocimiento.

- **Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación.** El docente integrará estos recursos en el proceso de enseñanza y aprendizaje; a través de foros en línea, plataformas colaborativas, uso de software, simulaciones con recursos multimedia y dispositivos celulares para facilitar la interacción social y la construcción del conocimiento entre pares.
- **Retroalimentación.** De acuerdo con las posibilidades y tiempos disponibles el docente se preocupará de entregar una retroalimentación personalizada, para mejorar desempeños, actitudes y rendimiento académico de sus alumnos.
Algunos de sus precursores: Lev Vygotsky, J. Piaget, J. Bruner y Bárbara Rogoff.

g) CONECTIVISMO

Es una teoría del aprendizaje, que se origina en la era digital, debido a los cambios tecnológicos, uso indiscriminado de dispositivos celulares, procesamiento de datos, digitalización de todo tipo de información, conexión a internet a nivel global, cambios en la forma de trabajar y de aprender. Ahora el aprendizaje se ha transformado en un proceso de conexión de fuentes de información; que pueden ser personas, datos, conceptos, recursos en línea, etc. que confluyen o se intersectan en un solo lugar.

El conocimiento ya no está en la mente de uno o varios individuos, se encuentra distribuido a través de distintas conexiones digitales, lo que nos obliga a desarrollar las habilidades para navegar y acceder a la información en internet, obteniendo, creando y hasta manipulando el conocimiento que se requiere en esta era digital. El aprendizaje es dinámico, constante, evoluciona rápidamente, lo que nos mantiene en constante preocupación por seguir aprendiendo.

Para Siemens (2004) “el conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes”.

Principios fundamentales del Conectivismo según Siemens son los siguientes:

- ✓ El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- ✓ El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados y puede residir en dispositivos no humanos.

- ✓ La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
- ✓ La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
- ✓ La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
- ✓ La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
- ✓ La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

Representantes del Conectivismo: George Siemens y Stephen Downes.

EDUCACIÓN SUPERIOR EN CHILE

En nuestro país existen leyes que regulan este nivel educativo, así como las estrategias metodológicas que se requieren para lograr un aprendizaje efectivo y de calidad. Las entidades responsables son el Ministerio de Educación y la Comisión Nacional de la Acreditación.

La CNA se encarga de verificar y evaluar la calidad de las instituciones de educación superior y de los programas académicos que ofrecen a la ciudadanía, garantizando a través del proceso de acreditación que cumplen con los estándares establecidos.

El Ministerio de Educación, como organismo gubernamental encargado de formular las políticas y normas educativas, debe regular y supervisar las prácticas pedagógicas y metodológicas del sistema educativo, inclusivo y de calidad; asegurando que las instituciones educativas contribuyan a la formación integral permanente de las personas y al desarrollo del país.

LEYES CHILENAS RELEVANTES

Ley de Educación Superior: Esta ley regula el funcionamiento de las instituciones de educación superior en Chile. Establece requisitos para la acreditación institucional, programas de estudio, financiamiento, calidad y otros aspectos relacionados con la educación superior.

Ley de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior: Establece el Sistema Nacional de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior (SINACES). Su objetivo es garantizar la calidad y la pertinencia de la educación superior a través de procesos de acreditación institucional y de programas de estudio.

Ley de Inclusión en la Educación Superior: Busca promover la inclusión y la equidad en el acceso a la educación superior. Incluye medidas para asegurar el acceso y la permanencia de estudiantes en situación de vulnerabilidad socioeconómica o con discapacidad.

Ley de Educación Superior Gratuita: Establece la gratuidad en la educación superior para estudiantes que cumplan con ciertos criterios socioeconómicos. Proporciona financiamiento estatal para cubrir total o parcialmente los aranceles de la educación superior en instituciones acreditadas.

El Marco Nacional de Cualificaciones para la Educación Superior

Tiene como foco el mejoramiento de la calidad del sistema de educación superior, a través de los siguientes objetivos:

- ✓ Favorecer el desarrollo de un sistema de educación superior articulado, que permita el aprendizaje a lo largo de la vida y el reconocimiento de aprendizajes previos.
- ✓ Establecer un sistema coherente, transparente y legible de certificaciones para la educación superior.
- ✓ Promover la pertinencia de los perfiles de egreso de las carreras y programas en función de los requerimientos del medio social y laboral, y velar por su coherencia

con el tiempo requerido para el logro de los aprendizajes correspondientes a cada uno de los niveles formativos.

El Marco Nacional de Cualificaciones para la Educación Superior define 5 niveles de cualificación, que organizan los distintos ciclos formativos, de acuerdo a la complejidad de los conocimientos, habilidades y competencias, las cuales pueden ser desarrolladas por la vía formal, informal y no formal.

El título de Técnico de Nivel Superior, corresponde a una certificación de formación inicial de pregrado, orientada a la adquisición de conocimientos prácticos de un área específica de trabajo que le permiten el desempeño en el ámbito laboral y productivo.

El título de Técnico de Nivel Superior se entenderá como: “Título Profesional que certifica que el titulado o titulada demuestra conocimientos teóricos generales y conocimientos prácticos especializados de un área específica de trabajo; habilidades de análisis crítico, discriminación y selección de soluciones conocidas a problemas en contextos delimitados; y capacidad para desempeñarse de forma autónoma en tareas específicas de su área de trabajo”. Ejemplos típicos de esta certificación son los programas de “Técnico en Administración de Empresas”, “Técnico en Enfermería”, “Técnico en Párvulos”, “Técnico en Electricidad”, entre otros (Marco de Cualificaciones para la Educación Superior – pág. 17).

El nivel 1 corresponde a una formación inicial que contiene las certificaciones de Bachiller y Técnico de Nivel Superior, la primera orientada al ámbito académico y la segunda al desempeño en el ámbito laboral y productivo, con cualificaciones equivalentes. En este nivel el estudiante recibe una formación integral que implica Conocimientos, Habilidades y Competencia que demostrarán a través de su responsabilidad, ética y autonomía.

Un Centro de Formación Técnica ofrece carreras técnicas de 4 o 5 semestres, incluyendo la práctica profesional; su formación académica los prepara para desempeñarse posteriormente en empresas del área pública y privada e incluso proyectarse con emprendimientos de su especialidad técnica.

Cada carrera técnica tiene un perfil de egreso y competencias que tributan al desarrollo de este, las que están presentes en las asignaturas disciplinares y transversales de la malla curricular. Cada asignatura tiene un programa de estudios que contiene contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales; que se desarrollan en el aula u otro espacio educativo de manera presencial, semipresencial o virtual.

CÓMO SE DEFINEN LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Al leer y analizar la literatura relacionada con temas pedagógicos, no siempre encontramos coincidencia en algunos términos que a veces son utilizados como sinónimos y en otras ocasiones solo confunden al lector. Por eso es conveniente buscar sus significados y adoptar aquel que nos clarifique su accionar al aplicar las prácticas pedagógicas en el aula.

Metodología:

Es el conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Estrategia:

Es un conjunto de acciones y recursos para obtener un propósito.

Método:

Modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa.

Las estrategias de enseñanza, corresponden a la planificación, el diseño, la secuencia, la elaboración y el desarrollo del contenido; y las estrategias de aprendizaje son las acciones de los estudiantes durante el aprendizaje e influyen en la motivación, la asimilación, la interpretación, la retención y la transferencia de la información. En la literatura pedagógica se suelen confundir o usar como sinónimos los términos de metodologías docentes, estrategias metodológicas, recursos didácticos o métodos de aprendizaje.

Para determinar la estrategia de enseñanza se debe partir definiendo el objetivo general, objetivos específicos, competencias y resultados esperados. Se seleccionarán

los contenidos, las estrategias de enseñanza y posteriormente las acciones, los métodos o estrategias de aprendizaje (actividades o tareas que realizarán los estudiantes), los recursos didácticos y el procedimiento de evaluación.

¿En qué se diferencian las estrategias de enseñanza aprendizaje tradicionales con respecto a las estrategias de aprendizaje activas?

Las **estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje tradicionales** tienen como fuente del aprendizaje al docente, el estudiante en su rol pasivo se dedica a escuchar, comprender y memorizar. Algunas de estas estrategias son:

- ✓ Clases expositivas u orales, con ayuda de recursos como la pizarra o papelógrafos.
- ✓ Lo más importante es el contenido a través de conceptos eminentemente teóricos.
- ✓ Uso de libros, apuntes, dibujos y guías escritas.
- ✓ Investigaciones individuales o grupales.
- ✓ La evaluación se realiza a través de pruebas o exámenes, generalmente escritos.

A partir del Constructivismo se empezaron a aplicar en el aula estrategias enfocadas a motivar y a lograr una mayor participación de los estudiantes. De esa forma el protagonismo está en el que aprende, con el propósito que desarrolle procesos cognitivos que les permitan reflexionar y cuestionar los contenidos y también la realidad que lo circunda. El docente deja de ser un cúmulo de conocimientos para transformarse en un facilitador del aprendizaje, enseñando con nuevas estrategias y dejando aquellas más tradicionales para actividades menos relevantes (dictado o memorización).

El **Aprendizaje Activo** tiene entre sus ventajas que el estudiante:

- ✓ Descubre y luego construye su conocimiento.
- ✓ Realiza actividades prácticas dentro o fuera del aula.
- ✓ Trabaja en equipo, las actividades individuales son las minoritarias, pues se incentiva el aprendizaje colaborativo.
- ✓ Participa con sus pares y percibe que hay distintas formas de aprender en el aula y en otros espacios, ya que no siempre aprende en el mismo espacio educativo (físico o virtual).

- ✓ Desarrolla sus habilidades comunicativas, mejora su autoestima, establece relaciones interpersonales, escucha otras opiniones, resuelve problemas, busca alternativas de solución, piensa de manera crítica, reflexiona junto a otros.
- ✓ Fortalece la autonomía en el desarrollo de actividades de aprendizaje.
- ✓ Recibe retroalimentación de su profesor y de sus pares, lo que influye en el mejoramiento de sus estrategias de metacognición y autorregulación.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE ACTIVAS

Las estrategias de enseñanza aprendizaje más implementadas por los profesores en la actualidad, considerando tanto el enfoque constructivista como el enfoque por competencias, son las siguientes:

AULA INVERTIDA.

El estudiante es el centro y gestor de su aprendizaje. Esta estrategia metodológica requiere de dos instancias: el estudiante debe leer antes los contenidos y desarrollar los ejercicios si así se requiere, posteriormente en la clase opinará, dando a conocer sus conclusiones, realizará preguntas y aclarará dudas. A nivel colectivo será capaz de analizar y de aplicar lo aprendido en situaciones cotidianas o laborales. El profesor realiza un resumen, responde preguntas, refuerza y retroalimenta de manera permanente.

Desarrolla habilidades comunicativas, autonomía, resolución de problemas, y compromiso personal.

Requiere de la preparación previa de material didáctico: apuntes, presentaciones digitales, videos, y ejercicios interactivos que el alumno debe desarrollar y posteriormente socializar en la clase.

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

Esta metodología, también conocida como ABP, consiste en la presentación de un problema que debe ser resuelto por un equipo de estudiante; aplicando conocimientos, habilidades y actitudes o valores en el análisis y alternativas de solución.

La discusión al interior del equipo facilita el aclarar conceptos, determinar las características del problema, escuchar otras opiniones, intercambiar experiencias, llegar a acuerdos, pensar de manera crítica, lograr consensos, etc.

El profesor puede evaluar de manera formativa (observación) y de manera sumativa (pautas de cotejo, rúbricas). Los integrantes del equipo pueden utilizar la coevaluación y la autoevaluación. El informe final puede ser una presentación oral y debate con el resto de sus compañeros.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Un proyecto puede ser una actividad compleja, que requiere de los equipos no sólo la búsqueda, selección, análisis y recomendaciones de implementación, será exitoso en la medida que los estudiantes se comprometan con la asignación de roles y tareas, fortalezcan sus relaciones interpersonales, desarrollen en conjunto sus habilidades comunicativas y sean capaces de entregar un producto/servicio que pueda implementarse en una comunidad ficticia o real.

Se lleva a cabo de manera autónoma y responsable, posteriormente se da cuenta de los datos recopilados, con el fin de discutirlo al interior del equipo y así tomar decisiones y elegir las mejores alternativas de implementación (justificación, etapas de realización, proyecciones, posibles dificultades y aporte a la comunidad).

Las habilidades y actitudes que se fortalecen son: la metacognición, comunicación entre pares, colaboración, creatividad, pensamiento crítico, cumplimiento de responsabilidades a nivel individual y social.

La evaluación sumativa puede ser una rúbrica, además de la coevaluación y autoevaluación.

APRENDIZAJE Y SERVICIO

Esta metodología combina procesos de aprendizaje y de servicio, permitiendo que los estudiantes realicen o mejoren un servicio a una comunidad que así lo requiere. La relevancia de esta propuesta metodológica es de una envergadura casi incalculable para los estudiantes, quienes aplican sus conocimientos y habilidades en un entorno precario, donde tal vez por mucho tiempo la comunidad ha permanecido olvidada y sin posibilidades de ser escuchada.

Es un aprendizaje significativo que se realiza en un entorno real y aporta un servicio a un grupo de personas. Debe realizarse previamente un estudio de las necesidades de la comunidad, recursos que se requieren, total de horas en el desarrollo del proyecto y la pertinencia de este.

Se refuerzan los valores de la solidaridad, empatía, inclusión, trabajo en equipo, resolución de problemas, vinculación con el medio, el compromiso y la responsabilidad social; llevando a cabo una acción concreta.

DEBATE O DISCUSIÓN GUIADA.

Esta estrategia de enseñanza aprendizaje consiste en el desarrollo de una discusión acerca de un tema polémico o vigente entre dos o más personas (incluso el grupo curso puede dividirse en dos equipos). El profesor asigna o da la posibilidad de elegir un tema, luego se inicia la recopilación de datos conceptuales y numéricos con el propósito de preparar argumentos y mostrar evidencias de cada posición o punto de vista.

El moderador, determina los tiempos de intervención y realiza las preguntas. Se pueden evaluar tanto los aspectos cognitivos (dominio del tema, expresión oral, argumentación) como los de tipo actitudinal (respeto por los contraargumentos, pensamiento crítico, trabajo en equipo). La evaluación puede ser formativa o sumativa, utilizando pauta de cotejo y/o rúbrica. La coevaluación entre pares y la autoevaluación entregan información relevante al momento de la retroalimentación y de la autorregulación de los participantes.

MAPAS CONCEPTUALES

Es una representación visual de la jerarquía y relación entre conceptos que tiene una persona en su mente. Los conceptos son representados por una palabra o definición breve que se encierra en una figura geométrica, que se conecta con otros conceptos por medio de flechas o líneas verticales, horizontales u oblicuas. La relación entre conceptos debe ser indicada a través de una palabra o frase breve.

Al diseñar este organizador gráfico, de manera individual o en equipo, se desarrollan habilidades como la abstracción, el pensamiento crítico, el análisis y la capacidad de síntesis.

Las rúbricas y pautas de cotejo son instrumentos que sirven para evaluar en un mapa conceptual el uso de los conceptos claves, las relaciones lógicas entre estos y sus definiciones o características, las jerarquías y la secuencia desde el concepto global hasta el último elemento más específico. Resulta muy interesante que luego se compartan al interior del grupo curso cada uno de los mapas conceptuales en formato físico o digital, pues así reconocen las diferentes formas de pensamiento existentes entre los pares.

ANÁLISIS DE CASOS

Las situaciones que se presentan, a veces ficticias o reales, representan para los estudiantes una oportunidad para aplicar su capacidad de análisis de los hechos, desarrollar el pensamiento crítico, lograr consensos al responder las preguntas del caso, dar alternativas de solución o de proponer un desenlace distinto a lo que a veces se plantea.

La evaluación, formativa o sumativa, se realiza cuando los equipos presentan a sus compañeros los casos asignados, el análisis de causas y consecuencias, los valores éticos involucrados y sus conclusiones.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Esta estrategia de enseñanza-aprendizaje utiliza el juego como un recurso para el logro de uno o más resultados de aprendizaje. El profesor debe seleccionar el juego más

adecuado, pues en la educación superior los grupos de estudiantes suelen ser más heterogéneos y sus intereses van a depender de la edad o de la experiencia laboral que posean.

Un juego generalmente se asocia con distensión y entretenimiento, por lo tanto, se puede esperar que las actividades se enfrenten como desafíos, sin tanto temor a la frustración o a cometer errores. El juego favorece el desarrollo de habilidades comunicativas, la participación de los integrantes del equipo, una instancia distinta para conocerse y relacionarse, además de la posibilidad de aprender de manera activa.

GAMIFICACIÓN

La *gamificación* como estrategia educativa se refiere al uso de algunas técnicas y elementos de juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje; por ejemplo, se pueden incluir puntos, recompensas, niveles, desafíos y otros elementos comunes en los juegos, con el fin de motivar y comprometer a los estudiantes en las actividades académicas.

A través de la gamificación en el aula es posible generar un ambiente de aprendizaje más dinámico, agradable, un mayor interés y motivación de los estudiantes, por el hecho que el profesor los entusiasma e involucra en una actividad lúdica que los posiciona en otro clima, distinto a las prácticas o rutinas a las que están acostumbrados.

La gamificación de una unidad de aprendizaje, de un contenido o de una actividad específica incentiva el trabajo colaborativo, pues como equipo deben enfocarse en el logro de un objetivo, deberán apoyarse mutuamente y coordinar sus acciones para realizar cada etapa del proceso de la mejor manera posible. Se fortalece la comunicación efectiva, la escucha activa, el trabajo en equipo y el compromiso tanto personal como colectivo.

Es conveniente desarrollar estas actividades primero como actividades que serán evaluadas de manera formativa, para que los diferentes equipos aprendan a conocerse y organizarse de manera interna, lo que les hará sentirse más seguros cada vez que se involucren en un nuevo desafío.

¿Qué elementos del juego deben considerarse en una gamificación de contenidos en un aula?

Puntos. El estudiante o equipo se motivará cada vez que obtenga puntaje por su desempeño en la actividad y estarán atentos al progreso que van obteniendo y al obtenido por los demás. El asignar puntos, distribuirlos en niveles y otorgarles una recompensa o premio mientras aprenden o refuerzan un contenido puede resultar motivador y entretenido.

Emblemas o insignias. Es la evidencia física o virtual de los niveles o etapas que han ido superando en la gamificación del contenido de la clase y otorga un sentido de pertenencia al equipo del cual se forma parte.

Tablas de clasificación. Este recurso sirve para ir consignando los puntos, por parte del profesor o de cada equipo, con el objetivo de supervisar sus posiciones y progreso en la clasificación. Para incentivar la sana competencia es posible crear instancias donde se realice un reconocimiento por asistencia de los integrantes del equipo, por responsabilidad, por esfuerzo, respeto de instrucciones, etc.

LA GESTIÓN PEDAGÓGICA EN EL AULA

Emmer y Stough (2001) definen la gestión pedagógica como “el conjunto de acciones que realiza el profesorado con el fin de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje: establecer el orden, captar la atención del alumnado y favorecer su cooperación”.

Existen dos tipos de acciones que pueden llevar a cabo los docentes en su gestión en el aula:

Acciones preventivas. Se deben enfocar en crear las condiciones para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Es decir:

- ✓ Iniciar la ruta de aprendizaje, relacionando los conocimientos previos con los contenidos de la unidad de aprendizaje, jerarquizando de menor a mayor dificultad.

- ✓ Explicar el contenido, dar ejemplos y luego que lo apliquen en ejercicios o acciones que requieran de su participación escrita u oral.
- ✓ Estar muy pendiente del clima de la clase, detectando a tiempo la desconcentración o factores que puedan distraer a los estudiantes. Esto depende de la infraestructura, mobiliario, ventilación, hora del día/noche, cantidad de integrantes del grupo curso, etc.
- ✓ Planificar la clase, preparar los recursos de aprendizaje; prevenir con anticipación si falla algún dispositivo del centro educativo o de los estudiantes, la falta o intermitencia de la señal de internet, si va a ser un apoyo primordial en la clase.
- ✓ Cautelar el buen ambiente de la clase a través de normas de convivencia, privilegiando el respeto y la tolerancia entre los pares.

Acciones remediales. Cuando aparecen comportamientos o situaciones que pueden llegar a alterar el buen ambiente de la clase, el docente e incluso los alumnos deben buscar alternativas de solución que puedan disminuir los roces interpersonales o un inicio de conflicto. Si aparecen dificultades de comprensión o de aplicación, se requiere determinar dónde están las debilidades o dificultades para reforzar a tiempo; y así continuar con el proceso, velando por quienes tienen otros ritmos y otros estilos de aprendizaje.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA GAMIFICAR ACTIVIDADES EN EL AULA

Cuando el profesor utiliza herramientas tecnológicas en el aula transforma su forma de enseñar y les da la posibilidad a sus estudiantes de aprender de una manera distinta, incentivando de paso la participación activa, el trabajo en equipo, la colaboración y resolución de problemas.

El aprendizaje esperado u objetivo de la clase determinará en primer lugar el o los contenidos, la estrategia metodológica y el recurso tecnológico más adecuado, considerando las características del grupo curso. Diversas actividades del proceso enseñanza aprendizaje, tanto del profesor como de los estudiantes, son factibles de ser realizadas a través de herramientas tecnológicas.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE	HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS
INICIO DE LA CLASE: Motivación y activación de conocimientos previos y/o repaso sesión anterior. ✓ Preguntas rápidas. ✓ Cuestionarios. ✓ Nube de palabras.	 
DESARROLLO DE LA CLASE: Elaboración y/o presentación de recursos digitales.	 
Actividades de Gamificación.	   
CIERRE DE LA CLASE: Elaboración y presentación de organizadores gráficos. ✓ Pregunta/respuesta. ✓ Nube de palabras. ✓ Cuestionario de respuesta breve.	 

INICIO DE LA CLASE (Wooclap – MentiMeter).

ACCIONES	INSTRUCCIONES
✓ Registro y acceso	https://www.wooclap.com/ .
✓ Creación de actividades	Se inicia la sesión, para crear la actividad o un evento nuevo se debe hacer clic en el botón "Crear evento" en la página principal. Se redacta un título para la actividad, se establece fecha y hora, tipo de sesión (presencial o virtual).
✓ Redacción y diseño de preguntas	Se agregan preguntas para interactuar con los estudiantes durante la sesión. Hay preguntas de opción única, de respuesta abierta, encuestas de clasificación, encuestas de escala de Likert y otras. Existe la opción de agregar imágenes o videos, establecer límite de tiempo para responder, envío de respuestas anónimas.
✓ Inicio de sesión	Se avisa el momento de inicio para que los estudiantes puedan unirse a través de un código de acceso único o un enlace compartido; y responder las preguntas en tiempo real, utilizando sus dispositivos móviles o computadores.
✓ Monitoreo de respuestas	El profesor va cotejando las respuestas de los participantes en tiempo real, mirando el panel de control. Esto le permitirá supervisar la participación, con el objetivo de hacer adaptaciones o cambios de acuerdo a las respuestas.
✓ Traspaso de información	Concluida la actividad se recomienda dejar evidencia de los datos recopilados durante la clase; como las respuestas de los estudiantes

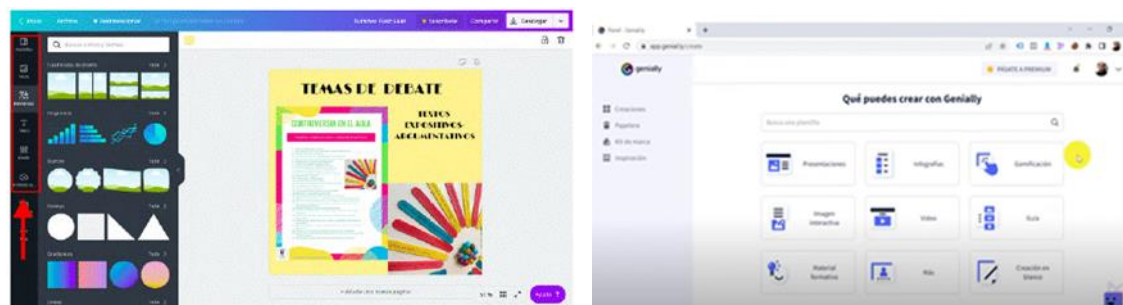
	y los informes o conclusiones (excel, pdf u otros).
✓ Recursos adicionales	Esta aplicación tiene plantillas de preguntas predefinidas, guías, ejercicios, casos; que pueden optimizar las clases interactivas.
✓ Soporte y ayuda	Se puede acceder a las preguntas frecuentes, alternativas de aplicación y solución de problemas o dudas a través de soporte.
ACCIONES	INSTRUCCIONES
✓ Registro y acceso	https://www.mentimeter.com/
✓ Creación de presentaciones	Para realizar esta acción debe hacer clic en el botón "Crear nueva presentación". Se elige un título para la presentación y se van agregando diapositivas.
✓ Tipos de diapositivas	Se pueden encontrar varios tipos de diapositivas acordes al tema de la presentación, incluyendo preguntas de opción única, de respuesta abierta, de clasificación, de escala de Likert, de "arrastrar y soltar", de "palabra nube" y más.
✓ Personalización	Acorde al estilo de quien presentará posteriormente la sesión, se puede editar el texto de la pregunta, cambiar el diseño de la diapositiva, ajustar los colores y añadir imágenes de fondo o que se relacionen con el tema central.
✓ Inicio de la presentación	Cuando estemos listos para presentar, se presiona en el botón "Presentar". La acción generará un código de acceso único que los participantes pueden usar para unirse a la presentación desde sus dispositivos móviles o computadores.

✓ Participación de los estudiantes	Requieren de un código de acceso para participar en la sesión. Las respuestas se mostrarán en la pantalla de forma anónima o con el nombre del estudiante; esto dependerá de la configuración previa de la presentación.
✓ Resultados	Los resultados aparecerán en tiempo real en la pantalla. Esto permite evidenciar la participación de todos e involucrar a la audiencia en el desarrollo de la clase. La presentación se adaptará de acuerdo a las respuestas recibidas.
✓ Traspaso de datos	Finalizada la actividad se recomienda dejar evidencia de los datos recopilados durante la clase; como las respuestas de los estudiantes y los informes o conclusiones (Excel, pdf u otros).
✓ Recursos adicionales	La plataforma contiene una variedad de recursos adicionales (plantillas de diapositivas predefinidas, guías, ejercicios y casos), que pueden ser utilizados para mejorar las presentaciones digitales y obtener el máximo provecho de la herramienta tecnológica.
✓ Soporte y ayuda	Es posible acceder a las preguntas frecuentes, alternativas de aplicación y solución de problemas o dudas a través de soporte.

Organización del diseño	Al organizar el diseño es posible mover elementos hacia adelante o hacia atrás en el lienzo que se está decorando o en la plantilla, agrupar elementos relacionados y bloquear elementos para evitar cambios accidentales.
Descargar y compartir	Ya terminado el diseño este se puede descargar en varios formatos (jpg, png, pdf u otro). O compartir el diseño desde Canva a través de enlaces compartibles o integraciones con plataformas de redes sociales (Instagram, Facebook).
Recursos adicionales	Hay plantillas prediseñadas, elementos gráficos, imágenes diversas; recursos que pueden ser utilizados en los diseños para ahorrar tiempo y mejorar notablemente su apariencia y creatividad.
Ayuda y soporte	En el centro de ayuda en línea, encontrarán tutoriales, preguntas frecuentes y otros recursos útiles. Es posible, además, contactar al equipo de soporte para realizar preguntas o consultar por problemas específicos.
ACCIONES	INSTRUCCIONES
✓ Registro y acceso	https://www.genial.ly/
✓ Creación de proyecto	Hacer clic en el botón "Crear" en la esquina superior derecha de la pantalla para elegir el tipo de proyecto que desea crear: como una presentación, una infografía, un póster, un juego, etc.
✓ Diseño	Ya seleccionado el tipo de proyecto, debes ubicar en la plataforma el editor de Genially para agregar y editar elementos en el proyecto, (texto, imágenes, vídeos, íconos, formas, fondos y enlaces interactivos).

✓ Plantillas y recursos	Esta plataforma posee una amplia variedad de plantillas predefinidas que pueden utilizarse como punto de partida para un proyecto. En la biblioteca de recursos hay imágenes, iconos, vídeos y fondos gratuitos que ayudarán a personalizar el proyecto.
✓ Interactividad	Una de las características más reconocidas de Genially es su capacidad para crear contenido interactivo, a través de enlaces que son interactivos, animaciones, botones, efectos de paralaje (semejante a una ilusión óptica), encuestas, cuestionarios y mucho más para hacer un proyecto más dinámico y atractivo para los estudiantes.
✓ Colaboración	Genially permite la colaboración en tiempo real con otros usuarios para colaborar en un proyecto específico, lo que facilita el trabajo en equipo y la creación conjunta de contenidos, ya sea entre profesores como también entre los estudiantes. A veces los alumnos son capaces de diseñar proyectos o presentaciones, que previa autorización, sirven de ejemplo en otros cursos.
✓ Presentación y publicación	Ya finalizado el proyecto es hora de presionar el botón "Presentar" en el editor de Genially. Un proyecto se puede publicar en línea para que otros puedan verlo y compartirlo. Existen en la plataforma varias opciones de publicación, como generar un enlace público, incrustar el proyecto en un sitio web o compartirlo en redes sociales.
✓ Análisis y estadísticas	Genially entrega estadísticas detalladas sobre los proyectos, número de visitas en línea, tiempo de visualización, interacciones de los usuarios, etc. Esto te permite evaluar el impacto del tema o contenido y realizar ajustes cuando sea necesario.

✓ Ayuda y soporte	Al igual que otras plataformas Genially tiene un centro de ayuda en línea, donde existen tutoriales, preguntas frecuentes y otros recursos útiles. Es posible, además, contactar al equipo de soporte para realizar preguntas o consultar por problemas específicos.
---------------------------------	---

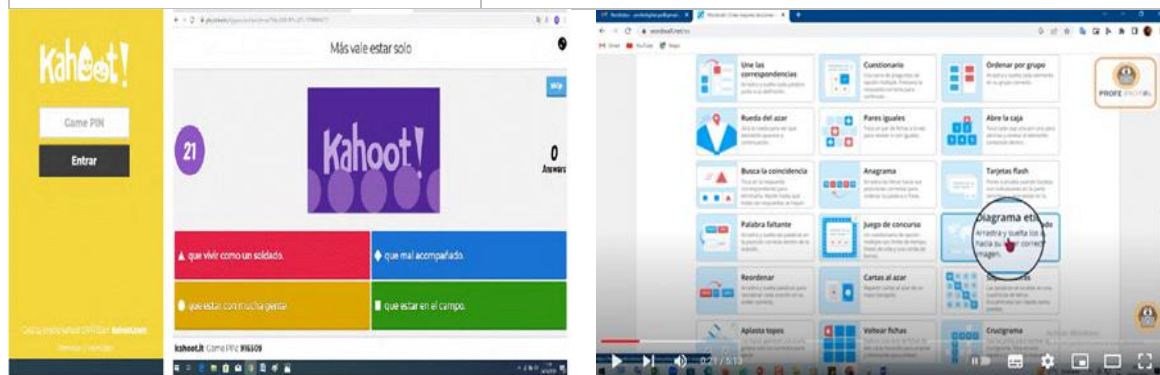


ACCIONES	INSTRUCCIONES
✓ 1. Registro y acceso	https://kahoot.com/
✓ 2. Creación de un nuevo Kahoot	Clic en el botón "Crear" en la parte superior derecha de la pantalla. Asignar un título a tu Kahoot, agregar preguntas y respuestas, elegir tiempo límite por pregunta.
✓ 3. Tipos de preguntas	Selección única, verdadero/falso, de asociación, de ordenamiento y de encuesta.
✓ 4. Personalización de Kahoot	Se puede cambiar el diseño del juego, ajustar los colores y añadir imágenes de fondo para que coincidan con el tema.
✓ 5. Inicio del cuestionario, encuesta o juego	Clic en el botón "Jugar" en la parte superior derecha de la pantalla. Aparecerá un código de juego único que cada participante debe escribir en su dispositivo e iniciar su participación.

✓ 6. Participación de los estudiantes	Deben responder las preguntas en los tiempos determinados a través de sus dispositivos móviles o computadores. Sus respuestas se mostrarán en pantalla, acumulando puntos según precisión y rapidez individual.
✓ 7. Resultados	Las respuestas de los participantes aparecerán en la pantalla. Quien dirige, y de acuerdo a las respuestas de los participantes, tendrá que ir adaptando su exposición.
✓ Finalización y resultados	Terminado el juego o cuestionario, se revisan los resultados y puntajes; esto permitirá evaluar el aprendizaje y participación de los estudiantes.
✓ Recursos adicionales	Kahoot tiene plantillas de preguntas predefinidas, y otros recursos que ayudarán a implementar las estrategias metodológicas activas y/o de gamificación.

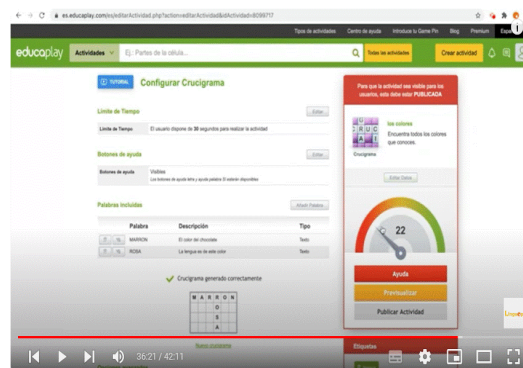
ACCIONES	INSTRUCCIONES
✓ Crear una cuenta	https://wordwall.net/es Hacer clic en "Sign Up" (Registrarse) para crear una cuenta. Si ya tiene una cuenta, simplemente inicie sesión.
✓ Opciones de actividad	Algunas de las actividades más populares incluyen "Match" (juegos), "Quiz" (pruebas), "Word Search" (sopa de letras), "Crossword" (puzles), entre otras.
✓ Creación de una actividad	Hacer clic en "Create" (Crear) para iniciar una nueva actividad. Seleccionar el tipo de actividad que desea crear. Siga las instrucciones para agregar contenido, como palabras, preguntas, imágenes, etc.

✓ Guardar y compartir	Después de completar la creación de la actividad, hacer clic en "Save" (Guardar). Puede guardar la actividad en su cuenta para acceder a ella posteriormente o compartirla con otros usuarios.
✓ Asignar la actividad	Después de guardar la actividad, puede compartir un enlace directo con los estudiantes para que puedan acceder a ella. También es posible incrustar la actividad en un sitio web o plataforma de gestión del aprendizaje si es compatible.
✓ Monitorear progreso y resultados	Wordwall permite ver el progreso y los resultados de los estudiantes en tiempo real. Puede acceder a informes detallados para evaluar el rendimiento de los estudiantes en la actividad.
✓ Recursos adicionales	La plataforma ofrece una variedad de recursos adicionales, como plantillas de actividades predefinidas, ideas de actividades y tutoriales. Explorar estos recursos permite obtener ideas y mejorar las habilidades en la creación de actividades interactivas.
✓ Participación en la comunidad	Es factible conectarte con otros profesores, compartir ideas, colaborar en la creación de actividades, participar en discusiones, intercambiar experiencias y aprender de los demás usuarios.



ACCIONES	INSTRUCCIONES
✓ Crear una cuenta	https://es.educaplay.com/ Debes hacer clic en "Regístrate" para crear una cuenta. Si ya tiene una cuenta, simplemente inicie sesión.
✓ Opciones de actividades	Una vez que haya iniciado sesión, explore las diferentes opciones de actividades que ofrece EducaPlay. Aparecen en "Crear actividad" en la barra de navegación superior. Algunas de las opciones incluyen: "Sopa de letras", "Crucigrama", "Mapa interactivo", "Cuestionario", entre otras.
✓ Creación de actividades	Después de seleccionar la actividad que desea crear se deben completar: título, instrucciones, contenido del ejercicio o del cuestionario. Posteriormente se puede configurar, seleccionar la apariencia que se requiera acorde a las características de la disciplina o curso.
✓ Guardar y compartir	Hacer clic en "Guardar" para tener acceso cuando la necesite o compartirla con otros colegas o estudiantes.
✓ Asignar actividades	Enviar un enlace directo a los correos o a la plataforma que utilizan los estudiantes para que desarrollen o completen la actividad en un tiempo determinado.
✓ Monitorear progreso y resultados	Se puede supervisar el avance y resultados obtenidos por cada uno de los equipos o en forma individual, de acuerdo a las características de la actividad.

✓ Recursos adicionales	Educaplay tiene plantillas de actividades predefinidas, sugerencias de actividades y tutoriales.
✓ Participación en la comunidad	Las comunidades de esta plataforma ofrecen la posibilidad de intercambiar experiencias y hasta de colaborar en futuros proyectos.



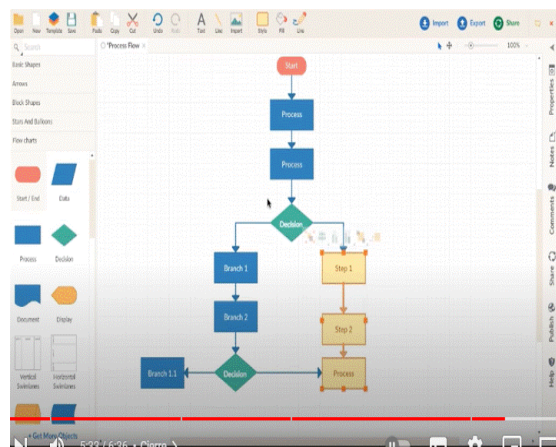
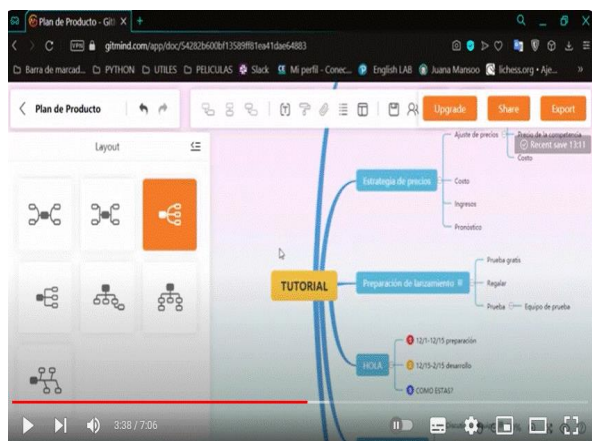
CIERRE DE LA CLASE (Gitmind – Coggle – Wooclap - Mentimeter).

ACCIONES	INSTRUCCIONES
✓ Crear una cuenta	https://gitmind.com/ Si no tienes una cuenta debes Registrarte.
✓ Revisar la interfaz	Revisa todas las opciones que te ofrece la plataforma, pues encontrará las opciones para la creación de mapas mentales y otros ya diseñados.
✓ Diseño mapa mental	Hacer clic en “Nuevo”, asignar un nombre, agregar los nodos (figura geométrica que contiene un concepto) para organizar las ideas y hacer clic en “+” cuando requiera agregar otro.

✓ Personalizar el organizador gráfico	La apariencia corresponde al uso de colores, características de los nodos, agregar íconos, cambiar el fondo, etc.
✓ Agregar contenido	A medida que va desarrollando las ideas se va agregando información a los nodos, si desea editarlos bastará con doble clic y escribir lo que requiera. Se pueden agregar imágenes al mapa mental.
✓ Organizar y conectar nodos	Para organizar los nodos es preciso “arrastrar y soltar”. Las líneas de conexión darán cuenta de las relaciones existentes entre los nodos.
✓ Guardar y compartir	Ya terminado el mapa mental con sus correspondientes cambios se debe Guardar. Puede compartirlo por correo, enviar el Enlace, publicarlo en redes sociales.
✓ Colaboración en tiempo real	Se puede Editar el mapa mental y así trabajar en conjunto con otros usuarios, previo acuerdo de día y horario.
✓ Funciones adicionales	Se puede guardar o compartir el mapa mental diferentes formatos (imagen, pdf, texto), e incluso agregar comentarios y más.

ACCIONES	INSTRUCCIONES
✓ Crear una Cuenta	https://coggle.it/ Si no tiene una Cuenta debe registrarse.
✓ Diseñar un mapa conceptual	Hacer clic en “Nuevo diagrama” e iniciar el diseño.
✓ Agregar ideas principales	Seleccionar el tema central y ubicarlo en el extremo superior y luego distribuir las ideas principales, previo resumen del texto o contenido.

✓ Agregar líneas y conectores	Estas líneas relacionan un concepto con la definición o la idea principal con sus ideas secundarias. No basta la línea, pues debe aparecer una o dos palabras que sirvan como conectores entre las ideas.
✓ Conexión entre ideas	De acuerdo con la complejidad del tema pueden ir apareciendo subcategorías que se relacionan con una idea central.
✓ Personalizar el diagrama	Con las opciones de formato se puede cambiar el color, tamaño de la fuente, los nodos y las líneas de conexión. Aunque los mapas conceptuales no llevan imágenes, hay diseños donde el tema nuclear se reemplaza con una imagen.
✓ Colaboración entre integrantes del equipo	Coggle permite colaborar en tiempo real con otros profesores o usuarios en el diseño o edición del mapa conceptual, compartiendo el enlace.
✓ Guardar y compartir	Guardar el mapa conceptual y compartirlo con otros profesores, con los estudiantes o en alguna página web en formato pdf u otro.



Castillo y Gamboa (2012) opinan que “Actualmente, la enseñanza se enfrenta a una amplia variedad de desafíos relacionados con la actualización, revisión y desarrollo de prácticas pedagógicas que respondan a las nuevas necesidades y características de una población en constante cambio”.

Juliao C. (2013) considera que “... atrás van quedando los modelos magistrales tradicionales caracterizados por una relación presencial entre el profesor y el estudiante, donde este último es visto como un sujeto epistemológico pasivo y en donde el conocimiento más allá de construirse, se transfiere de manera unidireccional entre la figura experta (docente) y el aprendiz (estudiante)”.

6.2 Contribución a la innovación educativa

Actualmente vivimos en una vorágine de nuevos conocimientos y tecnologías que hace un par de años atrás ni siquiera nos imaginábamos. Nos sorprende el ingenio y capacidades del ser humano, pero también nos llena de temores. Al principio no sabemos cómo enfrentar los cambios, incluso nos mantenemos como espectadores llenos de asombro o en un estado de “congelamiento”. Y estos cambios de la ciencia y de la tecnología han invadido todos los ámbitos del conocimiento y del quehacer humano, afectando no solo los ámbitos científicos, laborales sino también a las personas. Y, por supuesto, a la educación que a veces no avanza al mismo paso. Las razones pueden ser varias, desde una política educacional de gobierno hasta la resistencia de los profesores por hacer sus prácticas de una manera distinta, adaptándose al futuro que ahora está a la vuelta de la esquina. Y quiénes resienten o se dan cuenta que los profesores no avanzan con los cambios son los estudiantes, porque son tantos los estímulos tecnológicos y comunicacionales que invaden su vida que al estar en una sala de clases perciben que el tiempo se ha quedado estático y el conocimiento está ahí, inmovilizado en la figura del profesor.

Por lo tanto, como educadores, ¿por qué no aprovechar todas las herramientas tecnológicas a nuestro alcance para enseñar y motivar a nuestros estudiantes? Nuestra misión es enseñar, entonces por qué dejamos de aprender, si tenemos que aprender y

adaptarnos. ¿Por qué seguir enseñando como nos enseñaron, por qué no adoptamos algunas herramientas tecnológicas?

¿De qué manera se puede mejorar la gestión pedagógica al impartir clases presenciales? Al intentar responder a todas esas interrogantes surge la idea de proponer a la institución educativa la incorporación de estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje que utilizan recursos tecnológicos y mecánicas del juego para aplicarlas en el aula a través de la estrategia metodológica de Gamificación; para lograr un cambio en el aprendizaje y una mayor motivación de los estudiantes, mejorando de paso el rendimiento académico. Pero esto también implica realizar cambios en las prácticas docentes y también resistencia a nivel de quienes cumplen labores directivas. Si no es una política a nivel institucional, una decisión impuesta o compartida entre todos los integrantes y colaboradores; tal vez no sea un cambioradical con resultados a corto plazo.

De acuerdo a lo expuesto este proyecto propone iniciar este cambio desde una asignatura transversal, como es “Desarrollo de Habilidades Comunicativas”, integrando a la planificación la estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje conocida como gamificación o ludificación, a través de acciones pedagógicas y de actividades que serán desarrolladas por los estudiantes en el aula y/o laboratorios de computación, utilizando para algunas de ellas sus dispositivos móviles.

El proyecto contribuye a la innovación pedagógica de las prácticas docentes, a través de la implementación de plataformas y aplicaciones virtuales en una asignatura transversal, fomentando la motivación y mejor desempeño de los estudiantes; incorporando actividades y recursos tecnológicos que no han sido utilizados por los docentes. En una segunda etapa, después de compartir la experiencia pedagógica que será realizada en el segundo semestre por una profesora que imparte la asignatura; se llevará a cabo un taller dirigido a los docentes que imparten la misma asignatura para compartir la experiencia y capacitar a los asistentes en el manejo de esta estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje conocida como gamificación, conjuntamente con la capacitación en recursos tecnológicos o plataformas que facilitan la implementación de esta estrategia metodológica. Además de fortalecer la práctica

pedagógica de los profesores, serán los estudiantes los más beneficiados, pues vivirán la experiencia de aprender o reforzar algunos contenidos con actividades y nuevos recursos que hoy nos ofrecen las distintas aplicaciones y plataformas virtuales de la era digital.

7. TERCERA FASE: DEFINICIÓN DE PLAN DE ACCIÓN

7.1 Coordinación entre profesional, participantes o grupos

La formación profesional en el posgrado de magíster en educación con mención en Gestión Pedagógica prepara a quienes lo desarrollan en futuros gestores de cambios y de transformaciones en el sistema de educación superior, a nivel directivo o al interior de un aula.

A través de la investigación acción se observa una realidad educativa en una comunidad específica, como es el Centro de Formación Técnica Santo Tomás, determinando que de acuerdo a las observaciones realizadas; se requiere un cambio en las estrategias metodológicas que se están aplicando en una asignatura transversal. La propuesta es intervenir en las unidades de aprendizaje de esta asignatura de “Desarrollo de Habilidades Comunicativas”, incorporando una mayor cantidad de actividades relacionadas con estrategias metodológicas activas, en especial enfocadas a la gamificación y uso de Tecnologías de Información Comunicativa (TIC) que se encuentran disponibles a través de plataformas y aplicaciones, que son gratuitas y que pueden utilizar en sus dispositivos móviles o en un computador.

Al reflexionar sobre las prácticas docentes se llega a la determinación que es necesario un cambio transformador en la praxis para lograr resultados que influyan en el grado de motivación e interés hacia la asignatura y un mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes.

Esta incorporación de la estrategia metodológica de gamificación será realizada en el segundo semestre del año lectivo 2024 en la asignatura transversal antes mencionada y en dos cursos (modalidad presencial).

En una segunda etapa (año 2025) la profesional compartirá su experiencia de incorporación de la Gamificación en algunos contenidos y actividades de su planificación, impartiendo un Taller de aplicación de actividades gamificadas en el aula.

7.2 Definición del campo de acción con la comunidad

Institución educativa:

CFT Santo Tomás, sede Santiago Centro.

Carreras:

Técnico Nivel Superior en Enfermería.

Técnico Nivel Superior en Gastronomía.

Profesora:

María Eulalia Cofré Pino

Fecha Etapa I: Segundo Semestre año 2024 (18 semanas).

Fecha Etapa II: Primer Semestre año 2025 (20 horas cronológicas).

7.3 Formulación de actividades

Etapas

Asignatura: Desarrollo de Habilidades Comunicativas

Clases: Modalidad presencial.

Espacio educativo: Aula y Laboratorio de Computación.

Estrategia metodológica activa que se incorpora: Gamificación.

Total de estudiantes: 90

Etapas

Curso de capacitación: Taller de Recursos de Gamificación en el Aula.

Total de participantes: 12 profesores (departamento de Lenguaje).

Fecha: Marzo año 2025

Modalidad: presencial.

Duración: 20 horas cronológicas

7.4 Cronograma de actividades

ACTIVIDAD	S1	S2	S3	S4	S5	S6	OBSERVACIONES
ACTIVIDAD 1.1: Información literal.							WOOCCLAP: cuestionarios respuesta breve
ACTIVIDAD 1.2: Inferencias. :							MENTIMETER: preguntas abiertas y de opción única/múltiple. TRABAJO EN EQUIPO
ACTIVIDAD 1.3: Sentido global de un texto.							CANVA: presentación digital (profesora y estudiantes).
ACTIVIDAD 1.4: Reflexión y evaluación a partir de un texto.							GENIALLY: infografía
ACTIVIDAD 1.5: Evaluación de un texto.							GENIALLY: Infografía
ACTIVIDAD 1.6: Repaso. ACTIVIDAD 1.7: Evaluación N° 1							WOOCCLAP: cuestionarios respuesta breve y de selección única/múltiple.

ACTIVIDAD	S7	S8	S9	S 10	S 11	S 12	OBSERVACIONES
ACTIVIDAD 2.1: Estructura de informe. ACTIVIDAD 2.2: Operadores discursivos							MENTIMETER: preguntas abiertas y de opción única/múltiple. CLASE EXPOSITIVA.
ACTIVIDAD 2.3: Progresión Temática Recurrencia.							WOOCLAP: cuestionarios respuesta breve
ACTIVIDAD 2.4: Textos de carácter profesional.							KAHOOT: Cuestionarios y encuestas. TRABAJO EN EQUIPO.
ACTIVIDAD 2.5: Lenguaje técnico académico.							WORDWALL: Comprensión de lectura. Vocabulario y juegos de palabras. INFORME ESCRITO.
ACTIVIDAD 2.6: Convenciones y normas de edición.							KAHOOT JUMBLE: ordenar elementos en secuencias o etapas.
ACTIVIDAD 2.7 EVALUACIÓN 2							COGGLE: Mapas conceptuales.

ACTIVIDAD	S 13	S 14	S 15	S16	S17	S 18	OBSERVACIONES
ACTIVIDAD 3.1: Etapas de producción del discurso oral.							MENTIMETER: Nube de palabras. Juegos en presentaciones digitales (profesora y estudiantes). CLASE EXPOSITIVA.
ACTIVIDAD 3.2: Comunicación paralingüística.							GITMIND: Diseño de mapa mental. TRABAJO EN EQUIPO.
ACTIVIDAD 3.3: Comunicación kinésica.							EDUCAPLAY: Actividades de asociación y sopa de letras.
ACTIVIDAD 3.4: Comunicación proxémica.							KAHOOT STUDIO: Diseño de presentación digital.
ACTIVIDAD 3.5: Evaluación N° 3 de la asignatura.							KAHOOT STUDIO: Exposición de presentaciones digitales.
EXAMEN							Presentación digital (Canva, Genially u otra aplicación).

7.4.1 Cronograma de actividades año 2025 - ETAPA II (enero).

ACTIVIDADES	ENERO				
	6	7	8	9	10
Reunión de planificación del taller (objetivos y actividades). Recopilación de materiales de apoyo y recursos educativos para diseño de manual. Distribución de tareas.					
Promoción del taller en página web y correos de los docentes. Envío de formularios de inscripción y registro de participantes.					
Diseño del programa y estructura del taller. Compaginación del manual. Diseño de presentaciones digitales y actividades prácticas.					
Preparación de sala de reuniones y laboratorio de computación para implementación del taller. Creación de materiales impresos y digitales para los participantes.					
Impresión del manual y de materiales de apoyo. Confirmación de asistencia. Revisión de cumplimiento de la planificación a nivel logístico y organizativo.					

7.4.2 Cronograma de actividades año 2025 - ETAPA II (marzo).

ACTIVIDADES	MARZO				
	3	4	5	6	7
MÓDULO – Sesión 1 Introducción a la Estrategia Metodológica de Gamificación en el Aula.					
MÓDULO – Sesión 2 Aplicaciones y recursos para Gamificar actividades de enseñanza aprendizaje.					
MÓDULO 3 - Sesión 3. Implementación y Evaluación de la Gamificación en una asignatura. Actividad práctica en equipo.					
MÓDULO 3 - Sesión 4. Implementación y Evaluación de la Gamificación en una asignatura. Actividad práctica en equipo.					
MÓDULO 3 - Sesión 6. Implementación y Evaluación de la Gamificación en una asignatura. Actividad práctica en equipo.					

TALLER COLABORATIVO DE GAMIFICACIÓN PARA DOCENTES

Duración: 5 sesiones (4 horas cada una).

MÓDULO 1: Introducción a la Estrategia Metodológica de Gamificación en el Aula. **4 horas**

Contenidos:

Diagnóstico de manejo de recursos tecnológicos.

Teoría del Conectivismo en la era digital.

La gamificación en el contexto educativo.

Roles del docente y de los estudiantes en un entorno gamificado

Beneficios de la gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje.

Los elementos claves de la gamificación en el aula: mecánicas, dinámicas y componentes.

MÓDULO 2: Aplicaciones y recursos para Gamificar actividades de enseñanza aprendizaje. **4 horas.**

Contenidos:

Plataformas, aplicaciones y recursos en línea para gamificar actividades en el aula.

Ejemplos de gamificación en diferentes asignaturas.

Demostraciones prácticas.

Ejercicio práctico: Creación de actividades gamificadas en un contenido de la asignatura (inicio, desarrollo y cierre de la clase).

MÓDULO 3: Implementación de la Gamificación en una asignatura. **12 horas.**

Desarrollo de actividad práctica en equipo:

Identificar los objetivos de aprendizaje y competencias a desarrollar.

Actualizar el programa de la asignatura, integrando la gamificación como otra estrategia metodológica activa.

Rediseñar la planificación semestral de la asignatura.

Diseñar instrumentos evaluativos para medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje.

Reflexión por parte de los participantes acerca de contenidos y prácticas desarrolladas en el taller colaborativo.

7.5 Recursos y presupuesto: operación e inversión

Resumen de recursos utilizados

Montos expresados en pesos			
Ítems presupuestarios	Año 2024	Año 2025	Total
Gastos de operación	48.000	340.490	388.490
Bienes durables	40.000	30.000	70.000
Servicios (personal)	750.000	750.000	1.500.000
Totales	\$838.000	\$1.120.490	\$1.958.490

Descripción de los recursos utilizados

Gastos	Descripción de recursos
Gastos de operación	<i>Insumos computacionales, impresiones, materiales de oficina, material fungible. Y gastos de suministros de servicios básicos.</i>
Bienes durables	<i>En este ítem se consideran el equipamiento tecnológico y computacional.</i>
Servicios (personal)	<i>En este ítem se consideran servicios específicos prestados por personas naturales en base a un contrato, para análisis de datos, revisión de pautas, sistematización de información, reuniones de coordinación, reuniones apoderados, entre otros, todos debidamente especificados y justificados.</i>
Gastos de inversión	<i>El proyecto no contempla gastos de inversión.</i>

Presupuesto

Gastos de operación Año 2024						
Concepto		Justificación		Cantidad total	Valor unitario	Total
1 Pendrive 256 GB		Elaboración y compaginación de		1	20.000	20.000
Hojas Papel Especial Carta		Manual de Plataformas Educativas.		50	20.000	20.000
Post-it				1	3.000	3.000
Corchetera				1	4.000	4.000
Caja Clip				1	1.000	1.000
Total						\$48.000

Bienes durables Año 2024				
Concepto	Justificación	Cantidad total	Valor unitario	Total
Total				

- Se utilizarán los computadores de la institución.

Servicios (personal) Año 2024				
Concepto	Justificación	Cantidad total	Valor unitario	Total
Total				

- La profesora está contratada en la institución educativa.

Gastos de operación Año 2025				
Concepto	Justificación	Cantidad total	Valor unitario	Total
Archivadores	Insumos de escritorio para desarrollo del Taller.	10	3.500	35.000
Lápiz Pasta		10	500	5.000
Cuadernos College Líder 100 hojas		10	1.890	18.990
Borrador de Pizarra		1	2.000	2.000
Plumón Pizarra (diversos colores).		3	1.500	4.500
Manual Curso 50 páginas Anillado		10	5.000	50 000
Coffee Break		50	4.500	225 000
Total				\$340 490

Bienes durables Año 2025				
Concepto	Justificación	Cantidad total	Valor unitario	Total
Total				

- Se realizará en las dependencias de la institución educativa.

Servicios (personal) Año 2025				
Concepto	Justificación	Cantidad total	Valor unitario	Total
Elaboración Manual/Guías	Entrega de manual a los participantes.	30 horas cronológicas	15.000	450.000
Relatorías	Capacitación de la profesional a cargo.	20 horas cronológicas	15.000	30.000
				\$750.000

8. SISTEMATIZACIÓN REFLEXIVA

8.1 Reflexión del aprendizaje profesional

Generalmente los pedagogos y los profesionales dedicados a la docencia no comprenden a cabalidad o no tienen el tiempo suficiente, para analizar sus experiencias en el aula, metodologías utilizadas, resultados obtenidos, logros o fracasos. Faltan, por tanto, las instancias para intercambiar experiencias no solo con sus directivos, sino también con otros profesores que imparten clases en el mismo curso u otros.

El desarrollo de esta propuesta de proyecto ha sido relevante, partiendo en primer lugar por la decisión de realizar un posgrado en gestión pedagógica; que me ha dado la posibilidad de volver a estudiar y de actualizar mis saberes pedagógicos. En segundo lugar poder comparar mi experiencia en el aula desde sus inicios, hasta hoy; reflexionando respecto a mis primeras prácticas docentes, impartiendo clases con estrategias metodológicas tradicionales, o sea enseñando como a mí me enseñaron. Paulatinamente uno va adquiriendo conocimientos, se va perfeccionando y adaptando a los cambios que exige el sistema educativo, debido a las transformaciones sociales, culturales y económicas que influyen en la sociedad. Como profesora he impartido clases

de acuerdo a las diversas teorías de aprendizaje de las casi últimas cincuenta décadas, con sus respectivas estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje. Y he tenido que desarrollar la competencia de la adaptabilidad

Debido al azote de la pandemia del Covid – 19 que nos obligó a estar aislados, tuvimos que adaptarnos a una nueva modalidad de enseñanza aprendizaje en línea, con clases sincrónicas y asincrónicas; utilizando plataformas educativas y recursos tecnológicos que la mayoría no conocía ni manejaba. Algunos continuamos enseñando y adaptándonos a esta nueva modalidad, pero otros simplemente colapsaron y no quisieron o no pudieron adaptarse a los cambios.

Las estrategias metodológicas son todas aquellas acciones y actividades, previamente planificadas por los profesores, con el objetivo de lograr el aprendizaje en sus estudiantes. Y estas estrategias han ido cambiando, algunas ya no se aplican y otras han empezado a intervenir en los espacios educativos, debido a los avances tecnológicos y al perfil de estudiantes que ahora encontramos en las aulas.

Durante el año 2023 impartí la asignatura de Desarrollo de Habilidades Comunicativas, me entregaron el programa y la planificación semana a semana. En la plataforma educativa de la institución estaban los recursos y actividades que los estudiantes debían desarrollar (presentaciones digitales, guías de actividades, material complementario, videos). Lo primero que observé fue que no coincidían en algunas unidades de aprendizaje los contenidos, con las estrategias metodológicas y las actividades.

La variedad de estrategias de acuerdo al enfoque por competencias era mínima, solo se exigían trabajos individuales y en equipo que se realizaban en la clase o de manera autónoma. Al finalizar el año lectivo tuve la posibilidad de asistir a una charla de Estrategias Metodológicas de Gamificación en el CFT Santo Tomás, pues la Coordinadora Nacional del área de Lenguaje, quería implementar esta estrategia metodológica a partir del primer semestre 2024. Antes de iniciarse las actividades académicas correspondientes, nos citaron a una reunión de profesores para darnos a

conocer algunos procedimientos de inducción y cambios a nivel institucional; al terminar la sesión consulté acerca de la implementación de una nueva estrategia metodológica (gamificación), y respondieron que por razones de infraestructura, inversión y falta de validación no se iba a desarrollar ese proyecto en la institución.

Por lo expuesto anteriormente, decidí por iniciativa propia intervenir la asignatura de Desarrollo de Habilidades Comunicativas en el segundo semestre de este año 2024, pues está la posibilidad de complementar materiales didácticos y estrategias metodológicas, previa conversación con la Directora del Centro de Aprendizaje y Formación Pedagógica de la institución. De esa forma y de acuerdo a los resultados se hace una propuesta de actualización curricular de esta asignatura que tributa al perfil de egreso de todas las carreras técnicas. Y, posteriormente, como una forma de compartir mi experiencia voy a presentar un proyecto cuya finalidad es desarrollar un Taller Colaborativo de Gamificación de actividades en el aula en la institución para los profesores que imparten esta asignatura transversal en las distintas carreras técnicas de la sede Santiago Centro del CFT Santo Tomás.

Esta investigación – acción me aportó mucha información respecto a reformas e iniciativas impulsadas por países más desarrollados, cómo se han ido implementado en América Latina y en nuestro país. Y, debo reconocer, que la lectura me llevó a descubrir cómo la tecnología ha ido cambiando el presente y el futuro de la educación y de que manera las TIC y los recursos tecnológicos han invadido los espacios pedagógicos. Estoy sorprendida de la cantidad de recursos y actividades que se pueden implementar en un aula para motivar, enseñar contenidos y entretener al mismo tiempo. Tal vez por mi formación inicial no estoy convencida del todo de su real eficacia, opino que estos recursos y actividades más tecnológicas deben ser usadas con precaución, combinando su aplicación con otras estrategias metodológicas.

Si se toma la decisión de aplicar cambios en una planificación de asignatura y aplicar recursos tecnológicos de diversas plataformas educativas en el aula, algunas lúdicas y otras con características de gamificación, es porque se considera o se ha llegado a la conclusión de acuerdo a investigaciones y experiencias externas que es

posible mejorar el rendimiento académico, lograr una mayor autonomía en el aprendizaje, fortalecer las relaciones interpersonales entre pares, desarrollar habilidades sociales y resolver problemas cotidianos o de índole profesional.

El uso adecuado, eficaz y eficiente de los recursos que ofrece la era digital forman parte de la gestión pedagógica de cada profesor, por elección propia o porque así lo exige el diseño curricular de la institución donde se desempeña. Al gestionar debe considerar los desafíos cotidianos del programa y de la asignatura que imparte, pensar en los aprendizajes que desea entregar a sus estudiantes y el fortalecimiento de valores y actitudes. También forma parte de su gestión pedagógica la responsabilidad de los contenidos que está entregando, la aplicación de estrategias metodológicas, los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades en el aula, los procedimientos evaluativos, la retroalimentación, y además sus propias competencias a nivel disciplinar, tecnológicas y valóricas. Ahora bien, qué acciones podrían desarrollarse para mejorar el uso de las herramientas y recursos tecnológicos de los docentes. La respuesta depende de varios factores, considerando qué tan dispuestos están los profesores en una formación continua; porque puede ser una iniciativa personal o porque se ven obligados a inscribirse en capacitaciones (que a veces no son de su interés). Y las interrogantes o hipótesis pueden ser varias:

✓ **¿Es posible mejorar el desempeño de profesionales que imparten clases en instituciones de educación superior?**

Sí, en la medida que haya un interés genuino de parte de los docentes por mejorar sus prácticas. Pero si el esfuerzo no es recompensado ni con reconocimiento ni incentivos económicos, probablemente se podrá verificar que no demuestran un mayor interés, se restan de las actividades de capacitación o solo las realizan si son un requisito para continuar en la institución y/o aumentar su carga académica.

✓ **¿Su quehacer como docentes sin preparación pedagógica va en desmedro de la formación integral de los estudiantes?**

Siempre es mejor que el docente especialista en un área, que no tiene título de pedagogo, decida cursar estudios de pedagogía para mejorar sus prácticas en el aula.

Existen especialistas en entidades de educación superior que se destacan por su vocación y enseñan sus respectivas disciplinas, y la mayoría acepta las capacitaciones y se preocupa por mejorar su quehacer pedagógico en el aula.

✓ **¿Basta un taller, una inducción o un curso rápido de estrategias metodológicas y de procedimientos evaluativos para mejorar su gestión?**

Es relativo, pues requiere no solo una formación pedagógica de base; planificar estrategias metodológicas, diseñar actividades para que los estudiantes adquieran conocimientos y habilidades, elaborar instrumentos evaluativos; exige una permanente capacitación, pero además un acompañamiento de pedagogos especialistas que permanentemente estén revisando y orientando al equipo de profesores en su desempeño profesional.

En síntesis, la investigación – acción y el diseño de este proyecto me han permitido una actualización de mis conocimientos técnico pedagógicos, y me han dado la oportunidad de recabar información sobre las últimas investigaciones de los expertos en educación y me ha motivado a seguir aprendiendo acerca de estrategias de enseñanza aprendizaje que son requeridas en los nuevos entornos educativos, donde la tecnología y las conexiones a internet nos transforman en pasajeros de una aventura que nos llena de incertidumbres, pero que también puede apasionarnos cuando nuestra vocación pese a los años transcurridos está latente y forma parte de nuestra esencia y sello personal como seres humanos que aún mantenemos la esperanza en una sociedad que es capaz de transformarse gracias a la educación.

8.2 Proyecciones y limitaciones del proyecto

Si se trata de proyecciones, pensando en un futuro cercano, mi proyecto es una iniciativa que puede fomentar:

- a. Un diseño de actualización curricular; en primera instancia de la asignatura transversal de Desarrollo de Habilidades Comunicativas, después de los resultados de mi experiencia personal con la estrategia metodológica de Gamificación en los cursos que sean asignados en el segundo semestre.

- b. Fomentar la relevancia de esta asignatura transversal que desarrolla la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión oral en sus estudiantes, herramientas imprescindibles en su formación académica y luego en su desempeño como técnicos de nivel superior.
- c. La implementación de un taller colaborativo, donde los profesores aprendan juntos e intercambien experiencias relacionadas con sus estrategias metodológicas en el aula, y que además diseñen actividades de gamificación acorde a los recursos de software y plataformas educativas.
- d. Analizar los programas de otras asignaturas transversales (Matemáticas y Computación) para verificar si efectivamente sus contenidos y estrategias metodológicas tributan al perfil de egreso de las carreras técnicas de la institución.
- e. Todas o la gran mayoría de las asignaturas, transversales o disciplinarias, deberán en un corto plazo integrar la Inteligencia Artificial en las actividades que se desarrollarán en el aula o en otros espacios educativos.

Al incorporar metodologías activas, en especial actividades gamificadas, es posible que se evidencien las siguientes limitaciones:

- ✓ No todos los alumnos pueden estar preparados para metodologías más cercanas a lo tecnológico, pues en la educación técnico profesional los rangos etarios son muy variados y su alfabetización digital es precaria en un porcentaje importante, lo que se denota en el uso y manejo de plataformas educativas. Para enfrentar esta situación se requiere de una nivelación en el uso de competencias digitales.
- ✓ Los dispositivos celulares a veces no permiten descargar algunas aplicaciones tecnológicas; y eso podría afectar el normal desarrollo de algunas actividades planificadas para la clase.
- ✓ Los cursos suelen estar formados por una gran cantidad de estudiantes (entre 35 y 50 por Sección).
- ✓ El acceso a los laboratorios de computación puede estar restringido si no se solicita su uso con anticipación, o hay otras asignaturas y/o carreras que deben utilizarlos permanentemente.

- ✓ Algunas plataformas educativas o actividades gamificadas sean poco accesibles o complejas en su manejo, lo que puede desmotivar a algunos estudiantes.
- ✓ Analfabetismo digital o competencias digitales poco desarrolladas por parte de los estudiantes, independiente de su rango etario o motivación.
- ✓ Que el contenido no sea el adecuado para la actividad de gamificación o viceversa.
- ✓ Una señal de conexión a internet débil o intermitente, como consecuencia del gran número de usuarios que se estén conectando en la sede en un momento determinado.
- ✓ Profesores que no posean competencias digitales, o que simplemente prefieran otro tipo de estrategias de enseñanza aprendizaje menos tecnológicas.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Adam, S. (2004). Using learning outcomes. Report for United Kingdom Bologna Seminar, pp 1-2
- Arellano Marín, J. (2001). Revista de la CEPAL La reforma educacional chilena.
- Ausubel, D. R, J. Novak, H. Hanesian (1973). *Educational psychology*. N. York: Holt, Reinhart & Winston.
- Castillo, M., & Gamboa, R. (2012). La educación para la paz: Una respuesta a las demandas sociales. Revista Electrónica Diálogos educativos, 23(12), 117-133.
- CEPAL. <https://www.cepal.org/es/temas/agenda-2030-desarrollo-sostenible/acerca-la-agenda-2030-desarrollo-sostenible#>
- Declaración de la Conferencia Mundial sobre Educación Superior en el siglo XXI, una iniciativa de la UNESCO (año 1998), Delors, Jacques (1994). "Los cuatro pilares de la educación", en La Educación encierra un tesoro. México: El Correo de la UNESCO, pp. 91-103.
- Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Santillana Ediciones.
- Emmer, E & Stough, L (2001). Classroom Management: A Critical Part of Educational Psychology, With Implications for Teacher Education. Educational Psychologist, 36(2), 103-112, DOI: 10.1207/S15326985EP3602_5
- Estrada García, E. (2016). Estrategias didácticas bajo el enfoque de competencias: aplicación del uso de herramientas de forma interactiva. Instituto Politécnico Nacional. Ciudad de México, México.
- Flavell, J. (1987). «Speculations about the nature and development of metacognition». En: F. E. Weinert & R. H. Kluwe (Eds). Metacognition, Motivation and Understanding. Hillsdale, NJ: Erlbaum, pp. 21-29.
- Freire, Paulo (1980). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI editores. Buenos Aires, Argentina.
- FUNDACIÓN CHILE (2004). Las competencias laborales. Santiago de Chile.

- Glaser, R. (1994). Learning theory and instruction. En: G. D'Ydewalle, P. Eelen y B. Bertelson (eds.). International perspectives on psychological science. (Vol. 2) NJ: Erlbaum.
- González J. y Wagenaar R. (2003). Tuning Educational Structures in Europe
- González, J., Wagenaar, R. (2004). TUNING-AMÉRICA LATINA: UN PROYECTO DE LAS UNIVERSIDADES. Revista iberoamericana de Educación N° 35
- Juliao, C. G. (2013). Una pedagogía praxeológica. Ed. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá D. C., Colombia.
- Manual de orientaciones: Estrategias Metodológicas de Enseñanza y Evaluación de Resultados de Aprendizaje. Universidad de la Frontera Dirección de desarrollo curricular y docente Coordinación de Desarrollo Docente e Innovación Metodológica con Integración de TIC (2018).
- McClelland, D. C. (1965). Toward A Theory Of Motivation Acquisition. John Wiley & Sons Inc. Recuperado el 28 de Septiembre de 2014
- MINEDUC (1998). Decreto 220 ESTABLECE OBJETIVOS FUNDAMENTALES Y CONTENIDOS MINIMOS OBLIGATORIOS PARA ENSEÑANZA MEDIA Y FIJA NORMAS GENERALES PARA SU APLICACIÓN.
- MINEDUC (2017). Contextualización de la enseñanza en Chile Resultados de la encuesta internacional TALIS 2013, OCDE Centro de Estudios MINEDUC División de Planificación y Presupuesto. Santiago de Chile.
- Montero Curiel, M. (2010). El Proceso de Bolonia y las nuevas competencias The Bologna Process and the new skills Departamento de Filología Hispánica y Lingüística General Universidad de Extremadura . España.
- Perdomo Vargas, I. Rojas Silva A. (2018). Revista de Estudios y Experiencias en Educación. Vol. 18 N° 36, abril, 2019 pp. 161 – 175
- Renobell Santaren, V. (2014). Gamificación en la educación: Reinventando la rueda. Facultad de Ciencias Sociales y de la Educación. Universidad Camilo José Cela.
- Revista Ciencia Multidisciplinaria CUNORI 2021 <http://revistacunori.com> Teoría del aprendizaje conectivista, sobresaliente del siglo XXI univ de san carlos de Guatemala (2020).

- Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades (2020). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma del aprendizaje? Edgardo Cristiam Iván, López De La Cruz
<http://orcid.org/0000-0001-9815-7708>
- Revista Educación y Tecnología, N° 1, año 2012. Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. Luis Gutiérrez,
- Santos Guerra, M. (2001). La escuela que aprende. Ediciones Morata S.L Madrid, España.
- Scagnoli, N. I. (2000). El aula virtual: usos y elementos que la componen. <https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/2326/AulaVirtual.pdf?sequence=2>
- Servicio de Innovación Educativa de la UPM (Julio 2020). Gamificación en el Aula. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en: https://innovacioneducativa.upm.es/guias_pdi
- Siemens G. (2007). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. Febrero 7, 2007 Diciembre 12, 2004. Disponible en: [www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens\(2004\)-Conectivismo.doc](http://www.diegoleal.org/docs/2007/Siemens(2004)-Conectivismo.doc).
- Sierra Lledo, Cristina (2018). Herramientas TIC para la gamificación en el aula Publicaciones Didácticas.com | N° 93. Madrid, España.
- Temáticas Docentes de Aprendizaje Activo. Universidad Católica. Centro de Desarrollo Docente. Santiago de Chile (2022).
- UNESCO https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245195_spa
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

10. ANEXOS

Programa de Asignatura



PROGRAMA DHCS102 segundo semestre.pdf

PLANIFICACIÓN

Nombre Asignatura	DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS				Código	DHC – 102
Carrera	Todas la carreras					
Horas totales (pedagógicas)	72 Horas	Horas catedra	72	Horas Taller/Lab./Terreno		
Competencia	Comunicar en forma verbal y no verbal, utilizando estrategias de habilidades comunicativas para expresar aspectos del quehacer social, académico y profesional, según propiedades de la lengua española.					

Unidad	I	LECTURA DEL ÁMBITO PROFESIONAL
Elementos de Competencias	Leer comprensivamente textos del ámbito profesional, utilizando técnicas y estrategias que permitan la reconstrucción del sentido del texto y la formulación de conocimientos e ideas a partir de su forma o contenido y de las ideas explícitas e implícitas presentadas en él.	

Semana	Aprendizaje Esperado	Actividades	Saberes	Recursos didácticos	Horas catedra	Horas Taller/Lab ./Terreno	Evaluación
Semana 1	Identificar ideas explícitas en un texto discriminando entre ideas principales, secundarias y detalles para reconstruir el sentido de un texto.	ACTIVIDAD N° 1.1: Información literal. Tipo trabajo: individual. Extracción de información literal en textos del ámbito profesional. Selección y determinación de	<u>Conocimiento</u> Criterios para la recuperación y jerarquización de las ideas explícitas presentadas en textos tales como Informes técnicos, informes de caso, artículos técnicos, manuales técnicos, descripciones técnicas solicitudes, glosas legales, instructivos leyes, reglamentos, procedimientos, protocolos.	ACTIVIDAD N° 1.1: Información literal - Documento: <i>El desarrollo moral en el deporte escolar en el contexto europeo: un estudio basado en dilemas sociomorales</i> . En: estudios pedagógicos xxxvi, N° 2: 83-97, 2010 - Presentación en PPT "Información literal"	4 horas.		<u>Tipo de Evaluación</u> Formativa <u>Criterios de evaluación</u> Distingue información principal, secundaria y detalles en textos del área de

		un tema de investigación.	Habilidades Seleccionar las ideas principales de un texto en el ámbito académico – profesional. Seleccionar ideas secundarias y los detalles de un texto del ámbito académico profesional. Actitudes Valorar la lectura como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.				formación profesional. Reconstruye el sentido de las ideas explícitas a partir de la realización de un comentario en torno a las ideas.
Semana 2	Interpretar las ideas presentes en un texto tanto a nivel local como global para reconstruir el sentido de un texto.	ACTIVIDAD N° 1.2: Inferencias. Tipo trabajo: individual. Extracción de información inferencial en textos del ámbito profesional.	Conocimiento Criterios para recuperar las ideas implícitas presentadas en textos tales como Informes técnicos, informes de caso, artículos técnicos, manuales técnicos, descripciones técnicas, solicitudes, glosas legales, instructivos, leyes, reglamentos, procedimientos, protocolos. Habilidades Realizar diversos tipos de inferencias a partir de la	ACTIVIDAD N° 1.2: Inferencias. - Documento: El desarrollo moral en el deporte escolar en el contexto: europeo: un estudio basado en dilemas sociomoraes. En: estudios pedagógicos xxxvi, N° 2: 83-97, 2010 - Presentación en PPT “Información Inferencial”	4 horas.		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Realiza inferencias a partir de la lectura.

			lectura de textos del ámbito profesional. Actitudes Valorar la lectura como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.				
Semana 3	Interpretar las ideas presentes en un texto tanto a nivel local como global para reconstruir el sentido de un texto.	ACTIVIDAD N° 1.3: Sentido global de un texto. Tipo trabajo: individual. Reconstrucción del sentido global de un texto a partir de inferencias.	Conocimiento Criterios para la recuperación y jerarquización de las ideas explícitas presentadas en textos tales como Informes técnicos, informes de caso, artículos técnicos, manuales técnicos, descripciones técnicas solicitudes, glosas legales, instructivos leyes, reglamentos, procedimientos, protocolos. Habilidades Integrar la información leída e manera local y global para construir el sentido de un texto. Actitudes Valorar la lectura como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.	ACTIVIDAD N° 1.3.: Sentido global de un texto. - Documento: <i>El desarrollo moral en el deporte escolar en el contexto europeo: un estudio basado en dilemas sociomorales</i> . En: estudios pedagógicos xxxvi, N° 2: 83-97, 2010 - Presentación en PPT "Sentido global de un texto"	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Interpreta información leída para reconstruir el sentido del texto. Reconstruye el sentido del texto a partir de la producción de un comentario en torno a las ideas implícitas.
Semana 4	Reconstruir el sentido del	ACTIVIDAD N° 1.4: Reflexión y	Conocimiento	ACTIVIDAD N° 1.4.: Reflexión y evaluación a partir de un texto.	4 horas		Tipo de Evaluación

	texto y formulación de conocimientos e ideas a partir de la reflexión y evaluación tanto de la forma como del contenido del texto.	evaluación a partir de un texto. Tipo trabajo: individual. Realización de procesos de reflexión y evaluación de un texto a partir de la lectura.	Formulación de ideas a partir del análisis y reflexión en torno a textos como Informes técnicos, informes de caso, artículos técnicos, manuales técnicos, descripciones técnicas solicitudes, glosas legales, instructivos leyes, reglamentos, procedimientos, protocolos. <u>Habilidades</u> Elaborar juicios de valor a partir de la información leída. <u>Actitudes</u> Valorar la lectura como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.	- Documento: <i>El desarrollo moral en el deporte escolar en el contexto europeo: un estudio basado en dilemas sociomorales</i> . En: estudios pedagógicos xxxvi, N° 2: 83-97, 2010 - Presentación en PPT "Reflexionar y evaluar"			Formativa <u>Criterios de evaluación</u> Evalúa la forma y el contenido del texto para reconstruir su sentido.
Semana 5	Reconstruir el sentido del texto y formulación de conocimientos e ideas a partir de la reflexión y evaluación tanto de la forma como del contenido del texto.	ACTIVIDAD N° 1.5: Evaluación de un texto. Tipo trabajo: individual. Realización de un comentario en torno al contenido de un documento.	<u>Conocimiento</u> Formulación de ideas a partir del análisis y reflexión en torno a textos como Informes técnicos, informes de caso, artículos técnicos, manuales técnicos, descripciones técnicas solicitudes, glosas legales, instructivos leyes, reglamentos, procedimientos, protocolos. <u>Habilidades</u>	- ACTIVIDAD N° 1.5.: Evaluación de un texto. - Documento: <i>El desarrollo moral en el deporte escolar en el contexto europeo: un estudio basado en dilemas sociomorales</i> . En: estudios pedagógicos xxxvi, N° 2: 83-97, 2010 - Presentación en PPT "El comentario" - Taller 1.5: Comentario.	4 horas		<u>Tipo de Evaluación</u> Formativa <u>Criterios de evaluación</u> Reconstruye el sentido del texto a partir de la realización de un comentario en torno a aquel.

			Evaluar la forma y el contenido del texto leído. <u>Actitudes</u> Valorar la lectura como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.				
Semana 6	Todos los considerados en la unidad.	ACTIVIDAD N° 1.6: Reflexión y evaluación a partir de un texto. Tipo trabajo: individual. Prueba de lectura.	<u>Conocimiento</u> Todos los considerados en la unidad. <u>Habilidades</u> Todos los considerados en la unidad. <u>Actitudes</u> Todos los considerados en la unidad.	ACTIVIDAD N° 1.6.: Reflexión y evaluación. - Prueba de lectura.	2 horas		<u>Tipo de Evaluación</u> Formativa <u>Criterios de evaluación</u> Todos los considerados en la unidad.
	Todos los considerados en la unidad.	ACTIVIDAD N° 1.7: Evaluación N° 1	Todos los de la unidad	ACTIVIDAD N° 1.7: Evaluación N° 1	2 horas		<u>Tipo de Evaluación</u> Sumativa <u>Evidencia</u> De conocimiento <u>Instrumento</u> Selección múltiple y desarrollo <u>Criterios de evaluación</u>



							Todos los considerados en la unidad.
TOTAL HORAS PEDAGÓGICAS REALIZADAS						24	

Unidad	II	ESCRITURA PROFESIONAL
Elementos de Competencias	Producir textos del ámbito profesional según las particularidades de la situación comunicativa, de las convenciones de la lengua española y de las normas de edición del texto desarrollado.	

Semana	Aprendizaje Esperado	Actividades	Saberes	Recursos didácticos	Horas catedra	Horas Taller/Lab ./Terreno	Evaluación
Semana 7	Escribir textos de circulación académica y profesional de manera cohesiva y coherente, empleando recursos expresivos y cohesivos, según las convenciones de la lengua española.	ACTIVIDAD N° 2.1: Estructura básica de un informe. Tipo trabajo: individual. Planificación de la escritura de un informe. ACTIVIDAD N° 2.2: Operadores discursivos. Tipo trabajo: individual. Análisis de funcionamiento de operadores discursivos en un texto escrito. Escritura de informe técnico.	Conocimiento Estructura de un informe. Reglas de textualización: conexión – operadores discursivos. Habilidades Emplear las reglas de textualización según las propiedades de cada una de ellas en el contexto de producción académica y profesional. Actitudes Valorar la escritura como herramienta de aprendizaje medio de exposición de ideas y conocimientos.	ACTIVIDAD N° 2.1.: Estructura básica de un informe. - Presentación en PPT “Informe” ACTIVIDAD N° 2.2.: Operadores Discursivos. - Presentación en PPT “Operadores discursivos”	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Produce textos empleando la regla de conexión.

Semana 8	Escribir textos de circulación académica y profesional de manera cohesiva y coherente, empleando recursos expresivos y cohesivos, según las convenciones de la lengua española.	ACTIVIDAD N° 2.3: Progresión Temática Recurrencia. Tipo trabajo: individual. Análisis de progresión temática y principio de recurrencia en un texto escrito. Escritura de informe técnico.	Conocimiento Progresión temática Recurrencia. Habilidades Emplear las reglas de textualización según las propiedades de cada una de ellas en el contexto de producción académica y profesional. Actitudes Valorar la escritura como herramienta de aprendizaje medio de exposición de ideas y conocimientos.	ACTIVIDAD N° 2.3.: Progresión temática - Recurrencia. - Presentación en PPT "Progresión temática" - Presentación en PPT "Recurrencia."	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Produce textos empleando la regla de progresión temática.
Semana 9	Escribir textos de circulación académica y profesional de manera cohesiva y coherente, empleando recursos expresivos y cohesivos, según las convenciones de la lengua española.	ACTIVIDAD N° 2.4: Textos de carácter profesional. Tipo trabajo: individual. Análisis de textos de orden profesional – Escritura de textos de orden profesional. Escritura de informe técnico.	Conocimiento Informe técnico – proyecto de investigación, informe de caso, artículo técnico, manuales técnicos, descripciones Habilidades Emplear las reglas de textualización según las propiedades de cada una de ellas en el contexto de producción académica y profesional. Actitudes	ACTIVIDAD N° 2.4.: Textos de carácter profesional. - Presentación en PPT "Textos de carácter profesional"	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Produce textos empleando la regla de recurrencia.

			Valorar la escritura como herramienta de aprendizaje medio de exposición de ideas y conocimientos.				
Semana 10	Analizar las características del lenguaje académico o técnico de acuerdo a las características particulares del texto. .	ACTIVIDAD N° 2.5: Lenguaje técnico académico. Tipo trabajo: individual. Análisis del lenguaje técnico – académico en textos de orden profesional. Escritura de informe técnico.	Conocimiento Lenguaje académico y técnico en textos como Informes técnicos, informes de caso, artículos técnicos, manuales técnicos, descripciones técnicas solicitudes. Habilidades Utilizar el lenguaje académico y técnico en el ámbito de producción académica y profesional, según las convenciones y normas de edición. Actitudes Valorar la escritura como herramienta de aprendizaje medio de exposición de ideas y conocimientos.	ACTIVIDAD N° 2.5: Lenguaje técnico académico. - Presentación en PPT “Lenguaje técnico académico”	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Emplea lenguaje académico y técnico de acuerdo a las características propias del texto desarrollado.
Semana 11	Analizar las características del lenguaje académico o técnico de acuerdo a las características	ACTIVIDAD N° 2.6: Convenciones y normas de edición. Tipo trabajo: individual.	Conocimiento Convenciones y normas de edición de textos tales como informes técnicos, informes de caso, artículos técnicos, manuales técnicos, descripciones.	ACTIVIDAD N° 2.6.: Convenciones y normas de edición. - Presentación en PPT “Convenciones y normas de edición”	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación

	s particulares del texto. .	Edición de textos de orden profesional. Escritura de informe técnico.	<u>Habilidades</u> Utilizar el lenguaje académico y técnico en el ámbito de producción académica y profesional, según las convenciones y normas de edición. <u>Actitudes</u> Valorar la escritura como herramienta de aprendizaje medio de exposición de ideas y conocimientos.				Produce textos del ámbito profesional según las convenciones del texto seleccionado.
Semana 12	Todos los considerados en la unidad.	ACTIVIDAD N° 2.6: Escritura de texto técnico académicos. Evaluación N° 2 de la asignatura.	<u>Conocimiento</u> Todos los considerados en la unidad. <u>Habilidades</u> Todos los considerados en la unidad. <u>Actitudes</u> Todos los considerados en la unidad.	ACTIVIDAD N° 2.6.: Escritura de texto técnico académico. - Taller 2.7: Escritura de texto técnico. - Pauta de evaluación texto técnico.	4 horas		<u>Tipo de Evaluación</u> Sumativa. <u>Criterios de evaluación</u> Todos los considerados en la unidad.
TOTAL HORAS PEDAGÓGICAS REALIZADAS					24 horas		

Unidad	III	COMUNICACIÓN ORAL PROFESIONAL
Elementos de Competencias	Producir discursos adecuados a la situación comunicativa empleando elementos de comunicación paralingüística, kinésica y proxémica que aporten positivamente a la transmisión de la información.	

Semana	Aprendizaje Esperado	Actividades	Saberes	Recursos didácticos	Horas catedra	Horas Taller/Lab ./Terreno	Evaluación
Semana 13	Producir un discurso a partir de las etapas de producción del discurso oral.	ACTIVIDAD N° 3.1: Etapas de producción del discurso oral. Tipo trabajo: individual. Planificación de un discurso oral.	Conocimiento Etapas de producción del discurso oral (organización, documentación, puesta en situación). Situación comunicativa en el contexto profesional. Habilidades Producir un discurso adecuado a la situación comunicativa empleando lenguaje de especialidad. Actitudes Valorar la comunicación oral como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.	ACTIVIDAD N° 3.1.: Etapas de producción del discurso oral. - Presentación en PPT “Etapas de producción del discurso oral” - Video: Elevator pitch: tienes veinte segundos. - Video: Los Secretos del Lenguaje Corporal by History Channel: Aprende a Hablar en Público https://www.youtube.com/watch?v=HB5Fbt9nZIM	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Realiza una presentación breve en diversas situaciones comunicativas. Tipo de Evaluación Sumativa. (Portafolio de actividades) Criterios de evaluación Emplea lenguaje académico y técnico de acuerdo a las características

							propias del texto desarrollado.
Semana 14	Producir un discurso oral atendiendo a los elementos de comunicación paralingüística.	ACTIVIDAD N° 3.2: Comunicación paralingüística. Tipo trabajo: individual. Análisis de un discurso oral atendiendo a los elementos paralingüísticos.	Conocimiento Comunicación paralingüística: Ruidos de relleno, vocalizaciones, alargamientos vocálicos, y consonánticos, carraspeo. Habilidades Producir un discurso de acuerdo a la situación comunicativa, empleando la comunicación paralingüística como herramienta en la transmisión efectiva del discurso. Actitudes Valorar la comunicación oral como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.	ACTIVIDAD N° 3.2.: Comunicación paralingüística - Presentación en PPT "Comunicación paralingüística" - Video: Paralenguaje https://www.youtube.com/watch?v=NQjM7YZm4	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Reconoce las características de la comunicación paralingüística. Produce un discurso empleando elementos de comunicación paralingüística que contribuyen a la transmisión del mismo.
Semana 15	Producir un discurso oral atendiendo a los elementos de comunicación kinésica.	ACTIVIDAD N° 3.3: Comunicación kinésica. Tipo trabajo: individual. Análisis de un discurso oral atendiendo a los	Conocimiento Comunicación kinésica: lenguaje facial, lenguaje corporal, vestimenta, accesorios. Habilidades Producir un discurso oral de acuerdo a la situación	ACTIVIDAD N° 3.3.: Comunicación kinésica. - Presentación en PPT "Comunicación kinésica" - Video: Amy Cuddy - El lenguaje corporal moldea nuestra identidad https://www.youtube.com/watch?v=MS8oBuZZktA	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Reconoce las características de

		elementos de comunicación kinésica.	comunicativa, empleando la comunicación kinésica como herramienta en la transmisión efectiva del discurso. Actitudes Valorar la comunicación oral como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.				la comunicación kinésica. Produce un discurso empleando elementos de la comunicación kinésica que contribuyan a la transmisión efectiva de conocimientos.
Semana 16	Producir un discurso oral atendiendo a los elementos de comunicación proxémica.	ACTIVIDAD N° 3.4: Comunicación proxémica. Tipo trabajo: individual. Análisis de un discurso oral atendiendo a los elementos de comunicación proxémica.	Conocimiento Comunicación proxémica: espacio íntimo, espacio personal, espacio social. Espacio público. Habilidades Producir un discurso oral de acuerdo a la situación comunicativa, empleando la comunicación proxémica como herramienta en la transmisión efectiva del discurso. Actitudes Valorar la comunicación oral como herramienta de aprendizaje y medio de exposición de ideas y conocimientos.	ACTIVIDAD N° 3.4.: Comunicación proxémica. - Presentación en PPT "Comunicación proxémica" - Video: ¿Qué es la Proxémica? https://www.youtube.com/watch?v=NFiRNzmq8 - Video: Actitud - Video: Cómo iniciar una presentación en público https://www.youtube.com/watch?v=ZVCBBgT3Xfc	4 horas		Tipo de Evaluación Formativa Criterios de evaluación Reconoce las características de la comunicación proxémica. Produce un discurso empleando elementos de la comunicación proxémica que contribuyan a la transmisión efectiva de conocimientos.



Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo Tecnológico					
					Dirección
Semana 17	Todos los considerados en la unidad.	ACTIVIDAD N° 3.5: Evaluación N° 3 de la asignatura.	<u>Conocimiento</u> Todos los considerados en la unidad. <u>Habilidades</u> Todos los considerados en la unidad. <u>Actitudes</u> Todos los considerados en la unidad.	ACTIVIDAD N° 3.5: EVALUACIÓN N° 3 - Pauta de evaluación discurso oral.	4 horas
TOTAL HORAS PEDAGÓGICAS REALIZADAS					20 horas