



Soportes tecnológicos
para la docencia

AES UAH 21102

uah / Universidad
Alberto Hurtado



Proyecto

SOPORTES TECNOLÓGICOS PARA LA DOCENCIA

Resumen ejecutivo



ENTRE LO PRESENCIAL Y LO REMOTO: NI TANTO NI TAN POCO

—> La pandemia, a partir de marzo de 2020, nos llevó a explorar y adoptar otros medios, tecnológicos esta vez, que permitieran establecer una nueva relación pedagógica con el estudiantado. Hubo que asumir que los y las estudiantes ya no estarían físicamente en las salas de clases, frente a los pizarrones.

Las formas de enseñar y aprender fueron cambiando aceleradamente, cuestión que, de otra manera, hubiese tardado mucho tiempo en desarrollarse o implementarse. Este proceso de aprendizaje se extendió desde el año 2020 hasta el primer semestre de 2021.

Fue a mediados del 2021, cuando la pandemia parecía retroceder o atenuarse a partir del proceso de vacunación, que se inició un paulatino y progresivo retorno a la presencialidad. ‘Descubrimos’ las modalidades híbridas y, en algunos casos, comenzamos a alternar los medios remotos, como Teams, con las clases presenciales.

Al final del túnel no se veía un cartel que dijese: ‘vuelva completamente al modo de enseñar que tenía antes de la pandemia’; como tampoco otro que dijera ‘de aquí en adelante todo continúa de modo virtual’. La valoración de las tecnologías como un medio que nos permitía seguir enseñando, coexistía con otra, que nos indicaba que la actividad presencial era insustituible y prioritaria.

La experiencia vivida nos demostró que el vínculo presencial era esencial para los procesos de formación integral que promovemos, que las condiciones de conectividad y de localización de las y los estudiantes no siempre favorecían la formación a distancia y, por otra parte, que un grado de no presencialidad

podía ser muy efectivo para lograr ciertos aprendizajes o bien para solucionar problemas de su vida cotidiana, como el transporte, el desplazamiento, la compatibilización con el trabajo o las labores de cuidado.

Explorar distintas posibilidades de articulación entre lo presencial y lo remoto, nos permitiría capitalizar los aprendizajes en torno a la formación a distancia, fruto de la pandemia. Para ello, el proyecto AES ‘Soportes tecnológicos para la docencia’ nos proporciona una serie de recursos y cuenta con un equipo profesional, que, junto con las profesionales de la DDPU y en estrecha colaboración con los programas de pregrado, nos debiera permitir alcanzar propósitos como los siguientes:

- » Apoyar los procesos de innovación tecnológica y docencia a distancia.
- » Disponer de una propuesta metodológica para impulsar procesos de innovación.
- » Acompañar pedagógicamente la docencia a distancia en el pregrado.
- » Desarrollar competencias pedagógicas respecto de componentes virtuales de la formación.
- » Equipar e implementar nuevas salas tecnológicas.
- » Mejorar la plataforma institucional y la gestión de salas tecnológicas.
- » Evaluar y monitorear las experiencias tecnológicas en docencia de pregrado.
- » Realizar seguimiento y evaluación de los componentes virtuales de la docencia.
- » Disponer de un sistema de reportes de resultados de innovación tecnológica en docencia.
- » Entregar orientación y acompañamiento a equipos directivos de pregrado.

ACTIVIDADES FORMATIVAS MEDIADAS POR TECNOLOGÍAS

→ Los propósitos del proyecto AES ‘Soportes tecnológicos para la docencia’, se focalizan en promover el uso más intensivo de las tecnologías en nuestros procesos formativos y en el fortalecimiento de nuestras capacidades para desarrollar modalidades mixtas o híbridas. Con ese propósito se invita a la comunidad docente de la UAH a incorporar tecnologías en sus actividades curriculares, en vistas a desarrollar experiencias de aprendizajes mediados por tecnologías (AMT), como un modo reforzar la motivación y participación de los y las estudiantes y el logro de los aprendizajes comprometidos.

A las actividades curriculares que innovan en uso de tecnologías y modalidades a distancia, rediseñando una o más de sus actividades de aprendizaje y/o de evaluación, las reconoceremos como ‘actividades mediadas por tecnologías’. Para apoyar esos procesos de rediseño, presentamos, a continuación, una metodología que los orienta. Complementariamente, se están implementando salas tecnológicas, con equipamiento adecuado para apoyar también estos procesos de innovación y que se denominarán ‘salas AMT’.

La base para estas innovaciones tecnológicas serán las actuales actividades curriculares, que forman parte de los planes de estudio vigentes, concebidos para desenvolverse en entornos presenciales. La innovación propuesta, por tanto, no es a la creación de nuevas actividades curriculares, sino a incorporar o integrar tecnologías que apoyen, fortalezcan o potencien las actuales, con el objetivo de que los y las estudiantes de nuestra universidad aprendan más y mejor.

¿DE QUÉ MODO PODEMOS LLEGAR A INNOVAR O INTEGRAR TECNOLOGÍAS?

—> Haciéndose eco, en primer lugar, de los propósitos de aprendizaje de cada actividad curricular, interrogándose acerca de las dificultades que ellos representan o de las posibilidades de reforzarlos y cómo las tecnologías podrían aportar a ello.

En segundo lugar, indagando en el abanico de posibilidades tecnológicas que están disponibles, en las particularidades de sus aportes al proceso formativo y en las condiciones de implementación que requieren.

En tercer lugar, escogiendo actividades de aprendizaje y/o de evaluación existentes en la programación, que puedan ser rediseñadas integrando tecnología o bien imaginando nuevas actividades de aprendizaje y/o de evaluación, que puedan ser incorporadas. En ambos casos, habrá que definir la estrategia pedagógica a partir de la cual serán realizadas, resolver el modo en que se integrará la tecnología y su contribución a los aprendizajes, así como los recursos y materiales que requerirá su implementación.

De este modo, dispondremos de actividades curriculares 'rediseñadas' o 'innovadas', habiendo incorporado tecnologías en una o más de sus actividades de aprendizaje y/o evaluación, revisado las estrategias de enseñanza y aprendizaje que se desplegarán e identificado los aprendizajes que debieran verse reforzados o potenciados.

Luego vendrá el momento de la implementación de las actividades curriculares innovadas, poniendo atención a los emergentes que se puedan presentar, levantando registros y evidencias de su desarrollo, acompañando a los y las estudiantes en los nuevos desafíos y observando los resultados prácticos de la innovación. Proceso que, finalmente,

podrá ser evaluado en vistas a su mejoramiento en nuevas implementaciones.

UNA METODOLOGÍA SIMPLE, PERO SISTEMÁTICA

—> Cualquier innovación, para que sea efectiva, debe responder a alguna finalidad y debe ser establecida e implementada de manera consistente con sus propósitos. Para ello, se requiere un proceso sistemático, que no tiene por qué ser necesariamente muy complejo.

Con el propósito de orientar la labor del cuerpo docente, de los equipos directivos y de las unidades de apoyo, en el impulso de este proceso de innovaciones tecnológicas en nuestro modo de enseñar y aprender, se ha elaborado una metodología que consta de dos fases y cinco etapas.

FASE 1: DISEÑO

—> Da cuenta del rediseño de estas actividades curriculares, a través de la intervención de una o más de sus actividades de aprendizaje y/o de evaluación. Apunta a identificar y resolver determinadas necesidades pedagógicas, decidir el o los aprendizajes que serán mediados por tecnología y sus características, analizarlos a la luz de la viabilidad de una posible implementación, para, finalmente, culminar con el rediseño de la o las actividades de aprendizaje y/o de evaluación o incorporación de nuevas. Esto, en tres etapas:

ETAPA 1: DIAGNÓSTICO E IDENTIFICACIÓN DE NECESIDADES

¿Qué necesidad pedagógica o dificultad didáctica se podría satisfacer integrando tecnología?

¿Qué actividades de aprendizaje y/o de evaluación, que se realizan actualmente, podrían rediseñarse con tecnología?
¿Qué actividades nuevas podrían incorporarse?

¿Con qué conocimientos tecnológicos cuenta el cuerpo docente para integrar tecnología?

¿Cuáles son los niveles de motivación y capacidades tecnológicas de los/las estudiantes?

ETAPA 2: ANÁLISIS DE NECESIDADES Y DEFINICIÓN DE LA INTERVENCIÓN

¿En qué consiste la o las intervenciones que podrían realizarse?

¿Qué tecnologías están disponibles y cuál o cuáles se incorporarán a la actividad curricular?

¿Cuál es la finalidad de la intervención tecnológica y a qué propósito formativo tributa?

¿Qué recursos tecnológicos y humanos intervienen?

¿Cuál es el nivel de complejidad y/o viabilidad del proyecto?

ETAPA 3: REDISEÑO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y/O EVALUACIÓN

¿Qué modificación se realizará en la o las actividades de aprendizaje y/o de evaluación a innovar?

¿De qué modo se relacionará la innovación tecnológica con las metodologías de enseñanza y aprendizaje?

¿Cuándo y en qué momento se realizará la o las actividades mediadas por tecnología?

¿Cómo las actividades innovadas afectarán la secuencia y progresión de los aprendizajes esperados?

¿Qué recursos y condiciones se requieren para llevar adelante la innovación tecnológica?

FASE 2: IMPLEMENTACIÓN

—> Comienza la implementación del rediseño, de acuerdo a lo planificado en la programación. Con el fin de asegurar una correcta implementación, se requiere de un monitoreo permanente del proceso y, luego, una vez finalizado este, una posterior evaluación de la experiencia y del aprendizaje mediado por tecnologías. Para ello, se proponen dos etapas:

ETAPA 1: MONITOREO

¿Están disponibles todos los recursos y materiales que requieren los y las estudiantes para llevar a cabo las actividades planificadas?

¿Se están implementando adecuadamente la o las actividades de aprendizaje y/o de evaluación rediseñadas, es decir de modo oportuno y en las condiciones previstas?

¿Se están cumpliendo los supuestos de progresión o secuencia establecidos en la programación?

¿Existe algún problema técnico o de rediseño que pueda solucionarse durante la implementación?

ETAPA 2: EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

¿Se cumplió con la finalidad declarada en la etapa de análisis, de acuerdo a la necesidad detectada?

¿Cuál es la valoración de los y las estudiantes respecto de la experiencia de aprendizajes mediados por tecnologías?

¿Los resultados de aprendizaje, estuvieron por encima, por debajo o igual que en otros períodos académicos?

¿Qué aspectos son los más logrados del rediseño realizado?

¿Qué cosas podrían mejorarse y qué cambios realizar en una nueva implementación?

Esta metodología podrá ser aplicada a cualquier actividad curricular, que no contemple actualmente el uso de alguna herramienta tecnológica, antes de su próxima programación e implementación, o bien a actividades curriculares que sí contemplen el uso de herramientas tecnológicas, con el fin de reforzarlas o potenciarlas.

¿POR QUÉ PROPONERSE INNOVAR TECNOLÓGICAMENTE UNA ACTIVIDAD CURRICULAR?

—> Las razones podrían ser muchas y muy diversas, pero al menos pueden señalarse las siguientes:

- » **Motivación docente:** para mejorar su experiencia docente, responder a requerimientos y desafíos planteados por sus estudiantes, o por intereses disciplinarios o tecnológicos, personales o colectivos.
- » **Incidencia en aprendizajes clave:** ya sea porque determinadas AC no estén logrando una contribución clara a esos aprendizajes o porque se los desea potenciar.
- » **Experiencia dictando la actividad curricular:** ya sea porque se lleva mucho tiempo dictando la actividad curricular, o bien porque recién se la va a comenzar a dictar.
- » **Señales del mercado laboral:** para reforzar competencias y habilidades tecnológicas declaradas o no en el perfil de egreso y que son demandadas por el mercado laboral.

- » **Uso previo de herramientas tecnológicas:** si ya se están utilizando herramientas tecnológicas existentes en la universidad, se podría potenciar su uso incorporando otras.



Soportes tecnológicos para la docencia

AES UAH 21102