



REGISTRO DEL ITINERARIO DE TRABAJO POR EL ABP

Identificación del grupo: ANTO-TIC	
Integrantes: Maria Eugenia Ingrassia, María Eugenia Cabrillana, María Elisabeth Carrasco, María Alicia Denegri y Cristina Loha	
Tutor: Andrea Cattaneo	
Varietal: MALBEC (3)	
Problema	
Diseño de modelo (híbrido) para el regreso progresivo e intermitente a las aulas y las actividades mediadas por TIC que mejor se adapten al mismo.	
Lo que conocemos del tema	Lo que no conocemos del tema
Los modelos de educación híbrida combinan el aprendizaje en aulas presenciales y en los hogares mediado por tecnología, en función de las condiciones de cada comunidad. Según el BID se basa en 4 pilares: 1. Nuevas pedagogías, competencias y perfil docente. 2. Equipamiento y conectividad. 3. Plataforma y contenidos. 4. Datos y seguimiento de estudiantes. La educación híbrida puede ser implementada con varios modelos según los contenidos a desarrollar. Independientemente del modelo de las clases híbridas escogidas, en todos los casos, el medio online da autonomía y flexibilidad al estudiante, además de permitirle que aprenda solo y explore sus capacidades siempre que sea posible fuera del aula de clase. <u>Modelos híbridos:</u> 1- Escenario centrado en la segmentación de estudiantes y organización de los espacios presenciales y virtuales: ☐ <u>Simultaneidad:</u> enseñanza en el espacio físico del aula y prevé la transmisión para los estudiantes que se encuentran en sus casas	Cantidad de personal docente en condiciones de asistir. • Pertenencia a grupos de riesgo • Dificultades de logística familiar • Nivel de alfabetización digital • Capacidad de adaptación a la nueva realidad • Carga horaria de las tareas docentes en trabajos virtuales en cuanto a planificación, creación o selección de contenidos digitales y seguimiento.
	Grado de flexibilización de la currícula actual.
	Grado de éxito de la propuesta ya que se trata de un hecho mundial inédito.
	Grado de equipamiento de la institución, computadoras, internet, simuladores, cámaras para proyección en streaming
	Presupuesto disponible para adquirir el equipamiento necesario para las actividades virtuales.
	Presupuesto disponible para mejorar y /o adaptar las condiciones edilicias para la ejecución de actividades presenciales
Cantidad de personal de apoyo académico en condiciones de asistir.	
• Pertenencia a grupos de riesgo • Dificultades de logística familiar • Nivel de alfabetización digital	
Decisión gubernamental en cuanto a autorización para cursado presencial/	

☐ Integración: propone diferenciar entre las propuestas y actividades presenciales, y las ofrecidas virtualmente de manera que ambas se complementen y enriquezcan la experiencia de aprendizaje. ☐ Paralelismo: permiten la movilidad de grupos de estudiantes que por distintas razones deben alternar entre presencialidad y virtualidad independientemente de la burbuja a la que han sido asignados. 2- Escenario centrado en el enfoque curricular: ☐ Distribución: En este modelo es importante la selección de materias que requieran, por sus características, dictarse exclusivamente de manera presencial con apoyo de materiales digitales. La presencialidad ofrece prioridad a estas materias y transfiere la modalidad virtual para materias que puedan desplegarse a distancia. ☐ Modularidad curricular: propone trabajar de manera profunda en los contenidos de cada materia, identificando contenidos prioritarios que requieren presencialidad, y contenidos que pueden ser trabajados de manera virtual. ☐ Rotación: flexibiliza el trabajo al interior de cada materia y prioriza el sentido de la presencialidad a partir de la actividad propuesta a los estudiantes. El trabajo se organiza a partir de proyectos y la asistencia presencial, en función de los avances de cada estudiante/grupo de estudiantes.	virtual. Metodologías utilizadas en otras Universidades. Implicancias legales de intervención a distancia. Medidas adoptadas por cada Unidad académica, basadas en las singularidades de su realidad (ejemplo: necesidad de presencialidad para cumplimentar trabajos prácticos y las condiciones edilicias para poder cumplirlos) Condiciones de los alumnos • Posibilidad de asistir a las clases presenciales (medios de movilización, distancia desde su domicilio a la Unidad Académica) • Condiciones de salud que le impidan su actividad • ¿El alumno trabaja y estudia? • Conectividad Posibles elecciones de modelos de presencialidad y metodología a aplicar en periodos de intermitencia según condiciones epidemiológicas.
---	---



3- Escenario centrado en la autonomía del estudiante: ☐ <u>Tutorías personalizadas:</u> la presencialidad se oferta a los estudiantes que necesitan concurrir a las aulas para consultas ☐ <u>Paralelismo autónomo:</u> damos a los estudiantes para elegir qué modalidad de cursado prefieren. ☐ <u>Puntos de encuentro:</u> expandiendo los espacios que las instituciones poseen (bibliotecas, salas de TP, etc.) ☐ <u>Escuelas de verano:</u> seminarios compensatorios presenciales destinados a profundizar en aquellos temas que lo requieren. 4- Modelos disruptivos: La mayor parte de las clases se presentan utilizando una plataforma EAD, que ofrece el curso en formato de vídeos, permitiendo que el alumno siga la materia desde donde quiera que esté. Puede ser que también ocurran algunos encuentros presenciales en los cuales alumnos y profesores se reúnen para discutir algún tópico, realizar una actividad especial o hasta para hacer una evaluación. Pero este tipo de encuentro es puntual, o sea, no ocurre con mucha frecuencia.	
Hipótesis y /o posibles soluciones	
UN ENFOQUE CENTRADO EN LA AUTONOMÍA DEL ESTUDIANTE Y APOYADO EN LA FLEXIBILIDAD CURRICULAR, PUEDE OPTIMIZAR EL APRENDIZAJE CON LA APLICACIÓN DE UN MODELO HÍBRIDO.	
¿Qué temas tenemos que investigar para definir y plantear la solución al problema?	

1. Nivel actual de alfabetización digital de los docentes. 2. Número de docentes en condiciones de ser tutores. 3. Disponibilidad docente y de personal de apoyo académico, para realizar cursos compensatorios de verano. 4. Nivel actual de alfabetización digital del personal de apoyo académico. 5. Cantidad de alumnos, grado de conectividad y de disponibilidad horaria de los mismos. 6. Recursos tecnológicos (equipamiento y conectividad) con que cuenta cada unidad académica, y en caso de no ser suficiente, estimación del tiempo de adquisición y/o redistribución de los mismos. 7. Grado de compromiso docente para adaptarse a esta nueva modalidad de trabajo (predisposición y capacidad para planificar actividades en forma conjunta con pares del mismo año de cursado). 8. Posibilidad de flexibilización de la currícula actual por parte de las autoridades. 9. Definición de actividades TIC adaptables a la presencialidad y a la virtualidad. 10. Espacios físicos re adaptables
Posibles soluciones
1. Posibles modelos a plantear, rotación por estaciones con grupos establecidos, modelo de rotación individual, modelo de clase invertida, etc. 2. Crear puntos de encuentro fuera del aula tradicional (buffet, biblioteca, jardines etc.) 3. Seminarios compensatorios presenciales destinados a profundizar temas básicos (extra horario). 4. Tutorías personalizadas on line con el personal que no puede asistir a la institución. 5. Flexibilizar la currícula para consensuar materias que requieran mayor presencialidad 6. Dinamizar el trabajo al interior de cada materia para definir ejes básicos presenciales y virtuales 7. Posibilidad de generar bancos de muestras para trabajos prácticos virtuales.
DESARROLLO DE ESTRATEGIA
Título de la propuesta
Recomendaciones para el regreso a una presencialidad cuidada: una mirada desde un enfoque biomédico.
Objetivo/s
☐ Seleccionar y comparar los temas/contenidos que desarrollen mejor en un marco de presencialidad. ☐ Seleccionar y comparar los temas/contenidos que se desarrollen mejor en un marco virtual.

- ☐ Seleccionar y comparar los temas/contenidos que puedan desarrollarse tanto de manera virtual como de manera presencial.
- ☐ Priorizar los contenidos seleccionados en los tres grupos anteriores en base a las necesidades mínimas exigibles por la currícula.
- ☐ Diseñar y aplicar actividades significativas para promover el aprendizaje activo de los estudiantes
- ☐ Justificar la utilización de aplicaciones y actividades mediadas por TIC con el fin de reforzar el aprendizaje significativo.
- ☐ Priorizar la selección de las actividades que hayan sido elaboradas en equipos de trabajo

Características de la intervención y apoyos

Características de la intervención

Existe un gran abanico de posibilidades en lo que a modelos híbridos de educación se refiere. Entre los analizados el grupo se inclinó por aquellos modelos que se centran en la autonomía del estudiante acompañado de una flexibilidad curricular. **Estos modelos se sugieren sean aplicados en carreras biomédicas, ya que en contextos de aislamiento es necesario establecer oportunidades para las actividades prácticas profesionalizantes (APP). Las APP permiten la adquisición de habilidades necesarias en el campo laboral de los futuros profesionales de la salud.**

Los modelos que priorizan la autonomía del estudiante, dan libertad a elegir la modalidad de cursado o en qué momento prefieren realizarlo. Se les ofrecen a los estudiantes tutorías personalizadas, para asignaturas que se encuentren al inicio de la carrera, en donde los estudiantes puedan necesitar mayor proximidad al docente. Para que esta modalidad sea factible es necesario contar con una plataforma digital que permita el acceso permanente de los estudiantes al contenido de la asignatura.

Para las actividades prácticas proponemos establecer puntos de encuentro ya sea disminuyendo el número de estudiantes por actividad o rediseñando espacios amplios para la realización de actividades prácticas y tutoriales.

En caso de que el aislamiento se prolongue proponemos establecer escuelas de verano a modo de actividades compensatorias, sobre todo en aquellas asignaturas con APP.

Este modelo basado en la autonomía del estudiante puede y debe ser acompañado con un modelo de flexibilidad curricular. En donde se pone en consideración la variante que propone trabajar de manera profunda los contenidos de cada materia, identificando contenidos prioritarios que requieran presencialidad, y contenidos que pueden ser trabajados de manera virtual. De esta manera se ofrece la posibilidad de priorizar el abordaje de los contenidos significativos en las actividades presenciales.



Apoyos TIC de la intervención:

1. Seguir la evolución de los conceptos alcanzados en la virtualidad, retomarlos para acrecentarlos y reformularlos adaptados a la nueva realidad. (**líneas del tiempo**). Puntualmente pensando en carreras biomédicas nos ayuda a crear secuencias de trabajo, que requieren gran cantidad de pasos y tiempos específicos para desarrollar cada uno de esos pasos (procedimientos) o a visualizar la evolución de un órgano determinado durante el desarrollo del ser humano (órgano dentario), por ejemplo.
2. Para dinamizar el trabajo al interior de cada materia y centrarse en los ejes básicos el uso de **mapas mentales** permite graficar ideas para ordenarlas, comprenderlas y presentarlas a los colegas y alumnos. Ejercicio útil y que por dar un ejemplo puede ser usado para que cada cátedra exponga ejes básicos de aprendizajes, priorizarlos y así delimitar qué es lo fundamental para dar en la virtualidad y que puede ser ejercitado o puesto en práctica en las instancias presenciales dando prioridad a las áreas clínicas que no pueden ser reemplazadas por la virtualidad. La utilización de mapas favorece una continua revisión de cada secuencia de aprendizaje, adaptándolas a cada grupo de estudiantes y sus necesidades, asegurándonos la asimilación de los contenidos que se pretenden enseñar y el mantenimiento de una actitud activa por parte de los estudiantes durante el aprendizaje significativo y la construcción de sus propios conocimientos
3. Las **encuestas y cuestionarios** colaboran al momento de dinamizar una clase o de segmentar al alumnado para que construyan su camino de virtualidad/presencialidad. En la parte biomédica nos ayudará en el modelo elegido que es el centrado en la autonomía del estudiante ya que por medio de esta herramienta, podemos seleccionar y categorizar al alumnado que debe tener prioridad en las actividades prácticas presenciales (clínicas) los que deben centrarse en tener espacios de laboratorio y preclínicas.
4. La **realidad aumentada** es un recurso que en el área biomédica permite adelantarnos y previsualizar las actividades clínicas que se pueden desarrollar cuando al alumno le toque presencialidad. Como un ejemplo es el presenciar actos quirúrgicos u operatorios a distancia manipulando las distintas instancias para después llevar a cabo el procedimiento de manera presencial con mayor destreza y manejando el factor sorpresa y ansiedad.
5. Los contenidos pueden presentarse bajo distintas formas, la más utilizada son los programas tipo Power Point pero existen otras más actuales como son las de **Open Office y las presentaciones de Google** que, además de permitir el agregado de diapositivas, nos brinda la oportunidad de colocar links, videos, utilizar pizarras que permiten la interacción entre docentes y alumnos. En ellas, la secuencia del material a presentar además puede grabarse y de esa manera parecer una película o dejarla subida a una sitio web, tipo Youtube. En cualquier programa o aplicación que se utilice para hacerlas es muy importante tener en cuenta que los mensajes que mejor se recuerdan son: los más simples y concretos, los sorprendentes, los emotivos y los que cuentan historias.

6. Los organizadores gráficos como **infografías, diagramas, cuadros sinópticos**, sirven para presentar la información de manera sencilla, permiten comunicar ideas y visualizar procesos, así como también poder seguir instrucciones de un procedimiento en particular.
7. Las Aplicaciones **Canva y Genial.ly** facilitan la visualización de la información simbólica en forma dinámica y autónoma.
8. Tener presente que los **bancos de imágenes y música gratuita** pueden potenciar y enriquecer nuestras presentaciones.
9. **La creación de videos educativos** con cualquier tipo de aplicación, es de gran utilidad. Implica la elaboración de un guión en donde todas sus partes siguen una cronología. Es importante redactar una presentación del video que motive y justifique su visualización y que explique brevemente qué se debe observar.

Los tipos de videos educativos son:

- Transmisivos
- Interactivos
- Didácticos.

Se recomiendan videos de entre 6 a 10 minutos como máximo para mantener la atención del estudiante.

Una vez realizado el video educativo (forma, edición y postproducción), debe ser publicado y compartido

10. Para la creación de salas de escape se recomienda establecer un orden de trabajo para que la misma sea exitosa. Primeramente delinear objetivos de aprendizaje. Luego elegir un tema dinamizador o disparador que motive al juego por parte de los estudiantes y diseñar el entorno, los personajes, el programa a usar (por ejemplo, **google site**, gratuito). Es importante establecer un feedback con los estudiantes para acompañar a los estudiantes en el desafío. Finalmente, incorporar sistema de control, reflexión y verificación de aprendizaje. Este tipo de actividades pueden aplicarse a modelos educativos tanto presenciales como virtuales. Su aplicación en carreras biomédicas puede ser muy útil para mejorar procesos de autogestión en situaciones límites, como por ejemplo una sala de urgencia médica.
11. La dinamización de salas virtuales o presenciales con juegos diseñados para actividades académicas puede ser un desafío interesante para los docentes y sin lugar a dudas para los estudiantes. La gamificación permite abordar temas de difícil comprensión desde una mirada lúdica aumentando el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje. Las herramientas son variadas para lo cual se requiere de un poco de investigación previa. Aunque las bases de una buena gamificación orientada a la educación debe tener las siguientes reglas básicas: Hay que plantear una **MECÁNICA** (con puntaje, trofeos, niveles desafíos y logros), una **DINÁMICA** (que favorezca el éxito, estatus, autoestima, competición y cooperación) y finalmente **ESTÉTICA** (que garantice el placer de jugar y active las emociones). La dinámica que ofrecen los juegos en el aula son aplicables y recomendables en todas las áreas de la educación incluyendo las biomédicas. Aunque cuidado no se debe perder de vista que el objeto no es jugar sino aprender jugando.



12. A través de plataformas web se pueden crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, roscos, relacionar columnas, entre otras, acciones que dinamizan los procesos de aprendizaje. (Educaplay, Word wall, etc.)
13. También el uso de cuestionarios virtuales son herramientas prácticas para aplicar ya sea dentro de las plataformas como moodle, como también en formularios google. Por otro lado, la evaluación a través de rúbricas permiten evaluar el aprendizaje del alumnado haciendo que los propios estudiantes también conozcan sus errores mediante la autoevaluación.

Podemos resumir el apoyo que brindan las TIC en el área biomédica en cuatro ejes:

- En la adquisición de conocimientos básicos, por ejemplo, con programas que capacitan al estudiante en procesos fisiopatológicos.
- En el adiestramiento clínico: mediante el uso de simuladores que permiten al estudiante aplicar sus conocimientos en situaciones análogas a la vida real.
- En el desarrollo de prácticas de laboratorio: simulando prácticas y experimentos repetidos, económicos y muy seguros para el estudiante.
- En el desarrollo de modelos educativos, que permitan la estructuración del conocimiento mediante sistemas expertos. Por ejemplo, puede desarrollarse un sistema computacional de fisiopatología en base a conocimientos y estrategias de aprendizaje flexibles para el alumno.

Fuente: <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v28n4/a08v28n4.pdf>

Enlace a la producción grupal

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

1. **JUEVES 5 DE AGOSTO:** Creación de un grupo de WhatsApp (Malbec 3) para mantener la fluidez de la comunicación del grupo.
2. **DOMINGO 8 DE AGOSTO:** Compartimos en Google Drive este documento (Registro del itinerario del ABP).
3. **MIÉRCOLES 11 DE AGOSTO:** Primera reunión de planificación via ZOOM (si prefieren otra plataforma me avisan). Temas a tratar:
 - a. Designación de una secretaria del grupo.
 - b. Asignación de roles dentro del equipo.
 - c. Determinación de la tareas a realizar individualmente para el próximo encuentro
4. **VIERNES 13 DE AGOSTO:** Publicación en grupo de Facebook de la presentación del equipo de trabajo con roles ya asignados.

5. **LUNES 16 DE AGOSTO:** Segunda reunión de planificación. **Completar** el registro de itinerario del viaje hasta el Desarrollo de Estrategia. Presentar individualmente un resumen de la investigación personal en estrategias TIC previamente asignadas. Eugenia Ingrassia: Líneas de tiempo, Corchos virtuales, Mapas mentales, Encuestas cuestionarios, Realidad aumentada. Cristina: Imagen y sonido completo. Alicia: Objetos de aprendizaje. Tipos de actividades. Somos para construir Evaluación. Licha: Intro Presentación Tipos de vídeos educativos Creación edición. Eugenia Cabrillana: Actividades sugeridas salas de escape. Dinamización juegos.
6. **MARTES 17 DE AGOSTO:** finalización de la primera etapa de planilla de registro de itinerario del trabajo ABP
7. **MIÉRCOLES 18 DE AGOSTO:** Tercer encuentro virtual. Tema: Fijar nombre de la propuesta, objetivos y características de la intervención. Dividir tareas para preparar la presentación grupal.
8. **JUEVES 19 DE AGOSTO:** Trabajo colaborativo en el drive compartido, cada una desarrolló parte del registro de itinerario, con las tareas designadas.
9. **VIERNES 20 DE AGOSTO:** Entrega de la grilla **REGISTRO DEL ITINERARIO DE TRABAJO POR EL ABP.**
10. Compartimos el cronograma de actividades en esta línea del tiempo
<https://www.timetoast.com/timelines/2607067>