

HERRAMIENTAS TIC PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS: UNA EXPERIENCIA DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN MODALIDAD A DISTANCIA

**MAURICIO ALOSILLA-VELAZCO
CÁCERES; JACQUELINE DENISSE
STEPHANIE PAREDES CASTRO; MARÍA
DEL CARMEN TORRE LÓPEZ**

Pontificia Universidad Católica del Perú
malosillavelazco@pucp.pe
denisse.paredes@pucp.edu.pe
m.torre@pucp.pe
Fecha de aceptación: 25-09-2020

RESUMEN

El curso de Psicología en Estudios Generales Ciencias de la Pontificia Universidad Católica del Perú estudia el comportamiento humano desde temas básicos como la motivación, los procesos cognitivos, las conductas sociales, entre otros. Tiene clases teóricas desarrolladas por un docente principal y prácticas dirigidas a cargo de tres jefes/as de práctica. Durante los últimos años, el curso se llevó a cabo en modalidad presencial. Por primera vez en el semestre 2020-1, debido a la coyuntura mundial de la pandemia por la COVID-19, se implementó un ciclo académico en modalidad a distancia. Este nuevo escenario abrió la posibilidad de contemplar el curso con una nueva metodología que incluya herramientas para la gamificación del aprendizaje y posibilite la interacción en un espacio virtual. En el presente documento, se describe y analiza la sistematización de la experiencia docente de las prácticas dirigidas del curso de Psicología.

Palabras claves: gamificación, aprendizaje a distancia, enseñanza, universidad, virtual

ABSTRACT

The course of Psychology in General Sciences Studies of the Pontifical Catholic University of Peru studies human behavior from basic topics such as motivation, cognitive processes, social behaviors, among others. It has theoretical classes developed by a principal teacher and practices directed by three teaching assistants. Over the past few years, the course has been carried out in person. For the first time in the 2020-1 semester, due to the global situation of the COVID-19 pandemic, an academic cycle was implemented by a distance learning approach. This new scenario opened the possibility of contemplating the course with a new methodology that includes tools for the gamification of learning and the possibility of interaction in a virtual space. This document describes and analyzes the systematization of the practical teaching experiences that belong to the Psychology course.

Key words: gamification, distance learning, teaching, university, virtual



INTRODUCCIÓN

La pandemia por COVID-19 nos situó en un contexto incierto e impredecible en todas sus esferas, incluida la académica. A partir de esta situación, la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) implementó acciones y medidas necesarias para la adaptación ante este cambio. En el semestre 2020-1, se reprogramó el calendario académico y se realizó la virtualización de los contenidos, a partir de una consigna señalada por el rectorado para toda la comunidad universitaria (Garatea, 2020).

El inicio del ciclo académico y la modalidad a distancia implicó una aceleración en el proceso de digitalización de contenidos. Dicho proceso se desarrolló de manera gradual en ciclos anteriores. Por ejemplo, desde el 2018-1, se incorporó la aplicación de encuestas *online* como base para la discusión de contenidos de clase; y en el ciclo 2019-2, se incorporó el diseño de una clase principalmente audiovisual, con menor contenido textual. El ciclo 2020-1 se diferenció de los anteriores en que todas las clases se diseñaron con este nuevo enfoque de virtualización.

La coyuntura por la COVID-19 ha generado la oportunidad de crear nuevas experiencias

de aprendizaje más accesibles y nuevas maneras de desarrollar las competencias de las y los estudiantes. Esto ha requerido mucha flexibilidad para las y los docentes en el diseño de la metodología del curso. Un diseño metodológico que parte principalmente de responder unas cuantas preguntas centrales: ¿cómo se motiva a las y los estudiantes?, con herramientas audiovisuales; ¿cómo se evalúa a las y los estudiantes?, tomando en cuenta las dificultades de conectividad; ¿cómo se comunican con las y los estudiantes?, de manera frecuente y a través de distintos medios.

En el curso de Psicología en Estudios Generales Ciencias se estudia el comportamiento humano desde temas básicos de la psicología como el desarrollo humano, el aprendizaje, la motivación, los procesos cognitivos, las conductas sociales y la construcción de la personalidad. En general, según el modelo PUCP, se busca desarrollar las competencias de aprendizaje autónomo, ética y ciudadanía, comunicación eficaz y trabajo en equipo.

En la sección teórica se revisan los principales modelos teóricos y empíricos que explican el comportamiento humano en la realidad peruana y el contexto actual. A su vez, mediante las prácticas, se forman grupos de trabajo y se realizan debates o se elaboran breves ensayos personales. Así, se utiliza el contenido recibido en las clases teóricas para analizar casos de eventos particulares o de fenómenos que caracterizan a la sociedad en general. De esta manera, se desarrollan las competencias de pensamiento crítico y de comunicación oral y escrita.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Para el ciclo 2020-1, el curso presentó diversos objetivos generales: en primer lugar, se buscó iniciar a las y los estudiantes en el conocimiento de los conceptos básicos y actuales de la ciencia psicológica, y en el reconocimiento de la utilidad de sus diferentes enfoques teóricos y campos de aplicación.

Más allá de los conceptos básicos, se buscó compartir con las y los estudiantes los distintos aportes del estudio científico en psicología para la comprensión de las personas como seres individuales y sociales. Esta información básica y aplicada debe estar actualizada con respecto a los últimos avances y hallazgos de la psicología en el mundo y en el Perú, como ciencia y como profesión.

Asimismo, se apuntó a que las y los estudiantes relacionen esta información actualizada con la comprensión y el análisis de situaciones de la vida cotidiana. Con respecto al último objetivo, el curso intentó propiciar el estudio, investigación, reflexión, discusión y elaboración —individual o grupal— de temas específicos basándose en los trabajados en el curso.

En la sección de prácticas, el curso presencial se caracterizó por desarrollar las competencias de pensamiento crítico y de comunicación oral y escrita. Frente a este nuevo contexto, surge una nueva pregunta: ¿cómo adaptar el contenido teórico-práctico y la forma de evaluar para mantener dicho desarrollo? Con el fin de responder a esta interrogante, se usaron las siguientes estrategias y herramientas para trabajar el curso.

DESARROLLO DE LAS PRÁCTICAS DIRIGIDAS EN MODALIDAD A DISTANCIA

En el semestre 2020-1, por primera vez, se llevó a cabo una secuencia de prácticas dirigidas íntegramente virtuales. El horario principal de clase se dividía en tres grupos de horarios de prácticas: la primera comisión estuvo conformada por 18 estudiantes, el segundo grupo, por 19 estudiantes; y el tercero, por 18 estudiantes, con un total de 55 alumnos/as.

Para esta modalidad, se contempló el uso de recursos audiovisuales en la plataforma Moodle Paideia PUCP y se emplearon la herramienta de videollamadas Zoom, herramientas TIC y el esquema integrador como herramientas de aprendizaje. Como

parte del diseño de actividades, se propuso una estructura con tres momentos: antes, durante y después de la sesión de clase práctica. De esta manera, se podía retomar los contenidos revisados en la clase teórica, analizar ejemplos y/o casos de manera sincrónica, y así reforzar y complementar los contenidos teóricos-prácticos del curso.

En cuanto al primer momento, es decir, antes del inicio de prácticas, se emplearon recursos audiovisuales asincrónicos para introducir los temas de clase. Cada jefe/a de práctica utilizaba un foro de avisos diferenciado para informar a su comisión con anticipación sobre los materiales audiovisuales. Los enlaces de los recursos se enviaban a través de la plataforma Moodle Paideia PUCP, plataforma interactiva que contiene herramientas tecnológicas y pedagógicas que fomentan la construcción del aprendizaje (Bartra et al., 2015).

Con respecto a las clases prácticas sincrónicas, se buscó generar un espacio de encuentro virtual en tiempo real. Este segundo momento que se relaciona con el desarrollo de las prácticas dirigidas trajo una serie de ventajas, entre ellas se destaca la comunicación fluida y rápida, así como brindar una retroalimentación inmediata de los ejercicios y trabajos grupales. Además, se identificó que las y los estudiantes recibían acompañamiento y orientación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Del mismo modo, los jefes de práctica decidieron emplear como estrategia que todas las semanas se promovieran prácticas sincrónicas, lo cual brindaba una estructura de organización a la clase con una rutina de aprendizaje. Con relación al proceso de virtualización, este fue eficiente, ello debido a que ya se contaba con una estructura de las sesiones de práctica presenciales. En esa línea, el rediseño se orientó a las actividades de participación que contaron con una metodología nueva que involucrara de manera activa a las y los estudiantes en las plataformas virtuales. En el proceso de

virtualizar las clases prácticas, se contó con la guía y supervisión del docente principal del curso, quien también promovió la autonomía y creatividad de las y los jefes de práctica.

Un recurso empleado para la conexión sincrónica fue la aplicación de videollamadas Zoom que fomentó la participación en clase a través de las herramientas del chat y salas para pequeños grupos. El chat Zoom animó a las y los estudiantes a participar en los ejercicios y a plantear preguntas y comentarios durante el dictado de contenidos. Además, permitió dos tipos de participaciones, una pública dirigida a todas y todos los/as participantes, y una privada dirigida solo a cada jefe/a de práctica.

Como parte de las funciones de esta aplicación de videollamadas, también fue posible realizar la formación de salas pequeñas. El/la jefe/a de práctica manejaba la reunión y podía dividir a las y los participantes al azar o manualmente en sesiones independientes. Esto con el fin de formar grupos más pequeños de tres a cuatro participantes y observar el trabajo colaborativo en cada sala. Esta función se utilizó para el desarrollo de ejercicios grupales de discusión de ideas.

Otro recurso empleado fueron las herramientas TIC para la gamificación; entre ellas se utilizaron Kahoot y Mentimeter con el fin de fomentar el desarrollo de las competencias de pensamiento crítico, resolución de problemas

y análisis y repaso de información. En cuanto al uso pedagógico de Kahoot, este aportó en la motivación para el proceso de aprendizaje de los temas de prácticas, promovió la participación y un espacio de repaso y revisión de contenidos vistos en la sesión práctica de una manera rápida y lúdica (Imagen 1).

En esa línea, Álvarez (2019) plantea que Kahoot es un recurso creado bajo el concepto de gamificación y que ofrece una variedad de elementos para generar mayor interacción de manera sincrónica entre las y los estudiantes. Esta herramienta educativa permite que el/la profesor/a pueda diseñar y plantear encuestas, y promueva un espacio de debate que conecte a los participantes desde sus celulares o computadoras (Martínez, 2017). En ese sentido, introducir una experiencia de juego en el aprendizaje incrementa el grado de satisfacción y la motivación en las y los estudiantes (Fuster-Guilló et al., 2019).

En cuanto al uso pedagógico de Mentimeter (Imágenes 2, 3 y 4), esta herramienta también sirvió para la participación de las y los estudiantes, pues permitió conocer los saberes previos, así como recoger de manera anónima la opinión de todas y todos con respecto a un contenido de clase. Para ello, se emplearon encuestas con nubes de palabras, un tablón de anuncios y escalas con puntos que se movían en tiempo real mientras se respondían las preguntas.

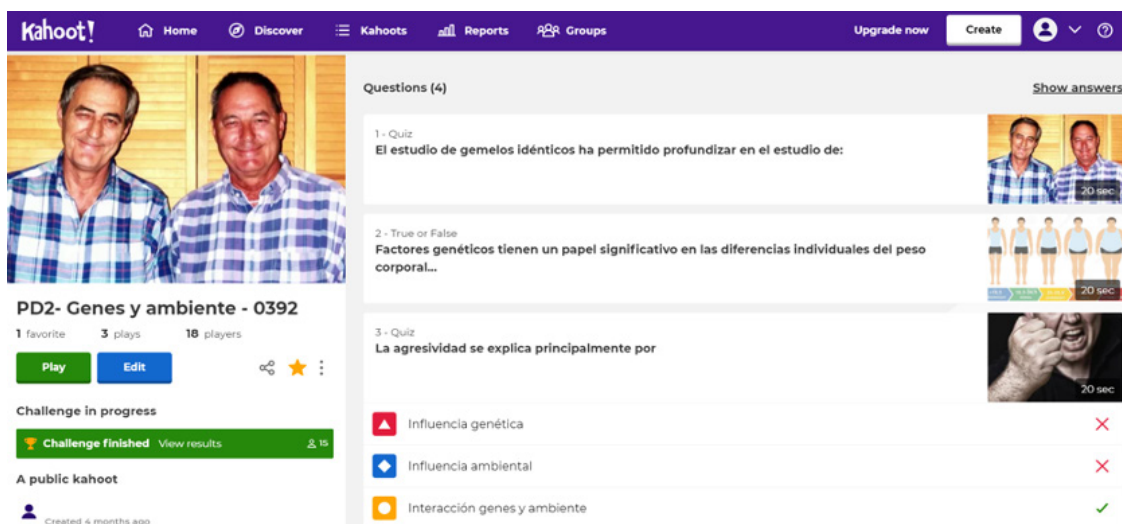


Imagen 1
 Ejercicio en Kahoot para la práctica dirigida "Genes y ambiente". Fuente: elaboración propia.

Go to www.menti.com and use the code 70 72 21 6

¿Las siguientes características se deben al ambiente o a los genes?

Mentimeter



Imagen 2: Ejercicio de participación sincrónica usando Mentimeter (escalas) para la práctica dirigida “Genes y ambiente”. Fuente: elaboración propia.

14

Go to www.menti.com and use the code 36 65 68 1

¿Cómo definen el amor?

Mentimeter

No se como definir el amor pues yo siento que es un concepto metafísico	Ilusión, un sentimiento desinteresado, comprensión y aceptación	Es muy complejo de definir. Cuando lo sientes crees saberlo.
El amor es aquello que anhelamos o tenemos. O sabes lo que quieres y no lo obtienes o obtienes lo que quieres y no sabes lo que quieres.	es una sensación de cariño por alguien, misericordia por el prójimo, bondad, empatía, etc que te llena de satisfacción cuando la sientes	el amor es una magia, es una simple fantasía, es como un sueño :v
Es el sentimiento más puro, mágico e incontrolable que expresa el ser humano.	Una emoción y afecto hacia una persona. Una persona a quien la llevas presente en tu mente y siempre estas al tanto de qué es lo que hace.	Es un sentimiento muy fuerte que va mas allá de solo querer y hablarse bonito
		El amor es un sentimiento que la

Imagen 3: Ejercicio de participación sincrónica usando Mentimeter (respuestas abiertas), para la práctica dirigida “Relaciones de pareja”. Fuente: elaboración propia.

12

Go to www.menti.com and use the code 86 44 57

¿Cuáles son los principales problemas en una pareja?

Mentimeter



Imagen 4: Ejercicio de participación sincrónica usando Mentimeter (nube de palabras) para la práctica dirigida “Relaciones de pareja”. Fuente: elaboración propia.

10

Por último, el tercer momento se refiere a la finalización de la sesión sincrónica y la asignación de una tarea que sea resuelta de manera asincrónica por las y los estudiantes. Después de las clases prácticas se optó por usar la plataforma Moodle Paideia PUCP con los foros y tareas. En esta actividad, el/la jefe/a de práctica asignaba actividades en espacios diferenciados por cada comisión. El objetivo se orientó a generar un espacio post-práctica para compartir ideas y debatir posturas con relación a un material o un caso de estudio (Imagen 5). El lapso para resolverlo era entre dos a tres días; luego de ello, cada jefe/a de práctica redactaba una retroalimentación individual o grupal.

Re: Actividad PD4 - Si mismo y autoestima
de domingo, 10 de mayo de 2020, 21:18

ahora mira a los ojos...

1- Angélica se mostraba como una persona segura de sí misma con una buena inteligencia emocional, que se esmera en demostrarle a André que vale mucho más de lo que él cree. Por otro lado, el joven es la antítesis de Angélica. Es decir, es inseguro acerca de su ser, tiene poca inteligencia emocional, una baja autoestima y un pobre auto concepto de sí mismo.

2- La conducta de Angélica subió la autoestima de André. Puesto que, ella le hizo verse ante un espejo y darse cuenta de que existe algo más que un simple vacío o basura, como él creía. Lo ayudó a realizar un proceso de auto-conocimiento, pues lo motivo a reconocer sus cualidades e interiorizarlas para que no lo olvide. Además, Angélica le demostró su cariño y afecto (aceptación social) a André para ayudarlo a darse cuenta de que sí alguien más lo puede apreciar, por qué él mismo no podría hacerlo. En conclusión, lo ayudó a darse cuenta de la existencia de su ser; a valor a otros y al final a valorarse a sí mismo tal y como es.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Actividad PD4 - Si mismo y autoestima
de sábado, 20 de junio de 2020, 09:39

Buen análisis y ejemplo, Jamil. Es bueno que incorpores los conceptos que vas viendo en clase. En este ejemplo que has compartido, es interesante ver el ejercicio que realiza Angélica con André ya que facilita un proceso de autoconocimiento, como mencionas. Para ello, hay que tener en cuenta que uno aprende muchas veces de sí mismo a través de otros, y como se ve, probablemente André no ha tenido experiencias en las que haya podido ver estas cualidades y habilidades, y con experiencias de este tipo, está permitiéndose verlas, y de alguna manera, poder interiorizarlas.

¡Buen trabajo!

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Actividad PD4 - Si mismo y autoestima
de domingo, 10 de mayo de 2020, 19:39

¡No te rindas!

Este fragmento de la película "Desafío de gigantes", es un video con un mensaje increíblemente motivador. El mensaje es claro: "¡NO te rindas!". Por un lado, el equipo de fútbol está desanimado, ya que se viene acumulando derrota tras derrota a lo largo de la temporada. Tras la hazaña que hizo Brock, la mentalidad cambió en absolutamente todos. El entrenador, además, le cubre los ojos, para que no se ponga un límite en incluso esto pueda ser una especie de engaño psicológico para que no se rinda.

El comportamiento de Brock es inseguro y evidente, pero después de evidenciar de lo que fue capaz de hacer, no solo aumento su confianza y autoestima, sino también el de los demás.

El comportamiento del entrenador es de una persona con una mentalidad clara, seguro y se ve reflejado en sus palabras.

Por último, la influencia de una persona importante, como lo es el entrenador, es muy importante para Brock; ya que, depende de este su principal prioridad como deportista: ganar.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Actividad PD4 - Si mismo y autoestima
de sábado, 20 de junio de 2020, 09:38

Buen aporte, Xavies. Como comentas, es interesante comprender cómo vamos internalizando los fracasos, como hechos o como algo que nos define, esa diferencia influye mucho en la autoestima de una persona. El personaje del entrenador, como una figura referencial para el alumno, está favoreciendo que este tenga una evaluación más positiva de sí mismo, y en este caso, verse como "líder". Es un video que muchas veces se emplea en talleres de trabajo en equipo y liderazgo, ya que permite tener diferentes análisis.

[Enlace permanente](#) | [Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Imagen 5: Uso de foros en plataforma Paideia PUCP para la práctica dirigida "Sí mismo y autoestima".

Fuente: elaboración propia.

Asimismo, se empleó el esquema integrador como herramienta de aprendizaje individual y colaborativa. De acuerdo con Arellano y Santoyo (2009), los mapas conceptuales son muy efectivos en la representación y comunicación del conocimiento, y ayudan a organizar los conceptos conectados por frases que codifican breves relaciones. En ese sentido, el esquema integrador es una herramienta útil para desarrollar las competencias de análisis, con el fin de comprender un fenómeno conductual complejo, sea este de la realidad peruana o mundial, en el cual se identifiquen y expliquen las causas y posibles consecuencias del fenómeno. Del mismo modo, promueve el desarrollo de la capacidad de síntesis y de integración de modelos teóricos de manera precisa y justificada. El esquema integrador es un tipo de mapa conceptual que explica, desde la menor cantidad de variables psicológicas, el mayor porcentaje del fenómeno, lo cual se entiende con la siguiente consigna: "hacer simple lo complejo".

COMENTARIOS SOBRE LA EXPERIENCIA

Con la culminación del ciclo 2020-1, se concluyó una serie de hallazgos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso, desde el diseño y adaptación al formato virtual, las herramientas TIC empleadas, el desarrollo de competencias hasta la relación docente-alumno, como piezas clave en esta adaptación a la modalidad a distancia.

Sobre el diseño del curso

Al inicio del ciclo y durante el proceso de adaptación y virtualización del contenido, se eligió mantener el formato de las clases prácticas en su duración y en su modalidad sincrónica. Así, se desarrollaron clases semanales de dos horas para el dictado y realización de ejercicios entre estudiantes y jefe/a de práctica. De esta forma, se logró mantener y fomentar la evaluación de procesos individuales y grupales.

A partir de los comentarios y reflexiones de

las y los estudiantes y jefes de prácticas, se puede considerar que las adaptaciones realizadas fueron acertadas. La sincronidad y la modalidad de trabajo facilitaron el proceso de aprendizaje, acompañamiento y seguimiento de las y los estudiantes a cargo.

Sobre las actividades planteadas

Antes de la pandemia por la COVID-19, los escenarios de enseñanza eran las aulas universitarias en las que se empleaban materiales físicos para el desarrollo de dinámicas grupales. Ante este nuevo contexto y modalidad a distancia, los espacios virtuales y herramientas digitales se han convertido en los principales aliados para alcanzar los aprendizajes esperados del curso.

La metodología de trabajo realizada facilitó que existan espacios de interacción entre alumnos, ya sea de manera sincrónica a través de las salas de trabajo de Zoom, o de manera asincrónica por otros medios, lo cual ha sido valorado positivamente por las y los estudiantes.

Por otra parte, las herramientas TIC empleadas propiciaron que las actividades de participación en una clase de prácticas se den de manera exitosa. En modalidad presencial, un docente tiene insumos para saber en cierta medida si el/la alumno/a está o no está comprendiendo y prestando atención en clase. Sin embargo, ¿cómo lograr esto si no se puede ver al estudiante dada la distancia física? Así, uno de los aprendizajes del ciclo fue que, a pesar de la modalidad a distancia, las actividades de participación permitieron un ambiente de grupo sincrónico y una manera de identificar que los estudiantes sí estaban presentes y atendiendo.

Para saber esto, se hizo uso de herramientas TIC de manera sincrónica, lo cual permitió la construcción del saber en conjunto con los estudiantes. Estas herramientas facilitaron el desarrollo de las clases y actividades planteadas. Se consideró que su éxito se

puede deber a su formato audiovisual entretenido, novedoso y motivador para los estudiantes, lo cual genera el interés del alumno en participar, ya sea de manera individual o grupal. Cabe mencionar que la selección de las herramientas empleadas fue de la mano con la retroalimentación de las y los estudiantes y el seguimiento de los jefes de práctica a lo largo del ciclo, para así conocer y evaluar qué herramientas TIC funcionan mejor o no para los objetivos planteados.

Un beneficio de las herramientas TIC empleadas ha sido que estas han brindado confidencialidad y anonimato en la participación de los estudiantes. Por una parte, el anonimato se ha trabajado mediante el uso de Mentimeter. En el desarrollo de las clases, esta herramienta invitaba a las y los estudiantes a participar y brindar una opinión sobre un tema para el análisis basándose en los contenidos desarrollados en clase, sin colocar su nombre de usuario. De esta forma, esta herramienta servía para un anonimato “positivo”, es decir, permitía que las y los estudiantes se manifestasen y participasen sin sentirse juzgados, y que existiese contenido representativo de todo el salón para ser analizado.

Por otra parte, la confidencialidad se evidenció con el uso del chat de Zoom, el cual facilitó que se planteasen preguntas y se respondiesen a temas más delicados y personales sin revelar su identidad. Luego, dichos contenidos sirvieron de insumo para la discusión en clase respetando el anonimato.

Comentario de un estudiante de Estudios Generales Ciencias, ciclo 2020-1:

“Me gustó que las opiniones / preguntas eran anónimas. Eso permite que más alumnos participen e interactúen en la clase sin sentir la presión.”

Otra lección aprendida fue la de saber identificar qué herramientas de enseñanza y evaluación hay que adaptar a una nueva

modalidad. Se consideró que una de estas ha sido el uso del esquema integrador, tanto en la modalidad presencial como en la modalidad a distancia. Esta herramienta requiere varias iteraciones para lograr la meta deseada: un análisis crítico de una situación planteada. La virtualidad ha facilitado que estas iteraciones se den con un mayor acompañamiento del docente en el proceso, de manera sincrónica y asincrónica, de tal manera que los análisis realizados se daban con una mayor retroalimentación en el proceso.

La modalidad a distancia generó nuevos espacios para que se diese una retroalimentación del desarrollo de las actividades para las y los estudiantes, y no solo en el espacio sincrónico. Se mantuvo la devolución con rúbricas detalladas de trabajos y/o exámenes, lo cual permitió comunicar con transparencia el nivel de logro que estaba demostrando el alumno frente a la competencia evaluada. Además, los espacios en los foros y actividades de la plataforma Moodle Paideia PUCP facilitaban que el/la estudiante no solo tenga un comentario individual, sino que también pueda conocer los aportes de sus compañeros y comentarios que podían nutrir el análisis del grupo. Esta retroalimentación frecuente sirvió como un recurso para afianzar el conocimiento del estudiante.

Sobre el enfoque en competencias

El desarrollo de competencias en un contexto virtual es un reto que ha traído esta pandemia. Ante este reto, los ajustes y adaptación de los ejercicios han permitido que las competencias de comunicación y pensamiento crítico de los estudiantes se hayan podido fomentar y desarrollar.

Antes de clase, se brindó material introductorio audiovisual a cada tema y, en clase sincrónica, se propició un espacio ameno para dialogar y aprender el contenido. Antes y durante la clase, se buscó fomentar el análisis de los contenidos presentados. Por ello, el

uso de ejemplos introductorios y de análisis, y el uso de contenido interesante, motivador y entretenido mediante las herramientas TIC permitía que las y los estudiantes puedan desarrollar la competencia pensamiento crítico analizando situaciones cotidianas y del contexto, basándose en las teorías estudiadas sobre el comportamiento humano.

Por otra parte, las sesiones de clase práctica fueron un espacio para desarrollar las competencias. Esto se logró también mediante los ejercicios grupales sincrónicos, a través de Zoom, y las tareas vía la plataforma Paideia PUCP, con foros y/o entregas. Trabajar en equipos con desconocidos supuso un reto para las y los estudiantes. Sin embargo, a través de estos trabajos grupales pudieron dialogar sincrónicamente y comunicar sus ideas a un grupo, de manera que se lograron en todos los casos productos con un nivel satisfactorio. Esto, a su vez, dio cuenta del desarrollo de sus competencias para la comunicación y pensamiento crítico hacia el final del ciclo.

Comentarios de estudiantes de Estudios Generales Ciencias, ciclo 2020-1:

“Me sentí cómodo con cómo se trataban los temas de clase, (...) y se sentía la confianza para comunicar ideas para la participación.”

“Me gustó trabajar en un grupo reducido para ir ganando confianza y el trabajar en grupos pequeños por medio de foros para entender aún más los temas de clase teórica.”

Otra herramienta para el desarrollo de estas competencias fue el esquema integrador, el cual se dio de manera transversal a los ejercicios en clase, las tareas y las evaluaciones. Su desarrollo a lo largo de todo el ciclo, tanto de manera individual como grupal, permitió que las y los estudiantes puedan comunicar al grupo sus propuestas de análisis críticos basados en los contenidos revisados. En

el formato de presentación solicitado, se propuso que las y los estudiantes puedan presentarlo de manera gráfica, escrita y finalmente oral, mediante una exposición. De esta manera, se logró que ellos y ellas puedan desarrollar las competencias de pensamiento crítico, comunicación escrita y oral de manera progresiva y satisfactoria para el final del semestre.

Cada actividad y evaluación tuvo una retroalimentación individual y grupal, dependiendo el caso, tanto de manera sincrónica (por Zoom) o de manera asincrónica (por correo o por la plataforma Paideia PUCP). De esta forma, las y los estudiantes estuvieron al tanto de su logro de resultados, así como de retroalimentación específica para el logro de las competencias propuestas.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al inicio del ciclo, se planteó la pregunta: ¿cómo adaptar el contenido teórico-práctico y la forma de evaluar para mantener el desarrollo de las competencias? Ahora, con un semestre concluido y a puertas de uno nuevo, se logró identificar respuestas a esta pregunta a partir de la experiencia, lo que permite tener un norte para los semestres venideros.

Frente a un contexto incierto, características en el docente y jefe/a de práctica, como la flexibilidad y una actitud de mejora continua, han sido los principales facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es fundamental no perder de vista el contexto en el que se encuentran las/los docentes y estudiantes: una pandemia como esta no tiene precedentes; por tanto, no existen experiencias previas que permitan orientar la toma de decisiones en la enseñanza, por lo que es fundamental la construcción de saber que se da como comunidad universitaria. Frente a ello, en primer lugar, como docentes, es importante que exista suficiente flexibilidad para adaptar y ajustar la metodología de enseñanza. Por otra parte,

tener presente el proceso de adaptación del estudiante, quien, en varios casos, está afrontando un estrés académico inusual y frente al cual se encuentra desarrollando las estrategias necesarias para hacerle frente.

Un aprendizaje y recomendación para futuros ciclos es que las estrategias del docente respondan al contexto con flexibilidad. Es importante que exista una adaptación y ajuste a la forma de enseñanza y evaluación, desde los formatos de entrega y de enseñanza hasta las evaluaciones. De esta manera, se da respuesta al proceso de adaptación del estudiante y a los retos que presenta la virtualidad, como lo pueden ser la accesibilidad y conectividad.

Otra recomendación es que las y los docentes tengan presente que las competencias no necesariamente ya están desarrolladas, y su fomento supone un reto mayor frente a este contexto y la modalidad a distancia. Ante esto, es importante plantearse desde el diseño del curso y la adaptación al mismo: ¿qué competencias desarrolla el curso?, ¿cómo se siguen desarrollando las competencias en esta modalidad a distancia? Es en esta línea que las herramientas TIC son uno de los principales aliados para el logro de este reto.

En el desarrollo del curso durante el ciclo 2020-1, la adaptación y los ajustes realizados han permitido aportar al desarrollo del pensamiento crítico y comunicación de las y los estudiantes; sin embargo, no son las únicas competencias. Por ello, es importante que estas herramientas se contemplen y tener un uso flexible de las mismas para que así puedan responder a los objetivos propuestos. Ante esto, es importante conocer el objetivo de cada herramienta TIC, explorarla, emplearla y tener la retroalimentación de las y los estudiantes sobre su uso y aporte para el curso.

Finalmente, cabe recordar que el proceso de adaptación a la modalidad a distancia se mantiene, y como proceso, es fundamental

la actitud del docente y los jefes de práctica hacia la mejora continua en el dictado y diseño de las actividades. La virtualidad permite tener una retroalimentación frecuente con las y los estudiantes, pero también con el equipo docente. Las grabaciones de clases, encuestas de satisfacción a mitad y fin de ciclo, y los comentarios de las y los estudiantes también sirven como insumos para seguir mejorando como docentes en este nuevo contexto virtual.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, G. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima* [tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú].
- Bartra, F., Begazo, J. & Suárez, G. (2015). La plataforma Moodle Paideia – PUCP: Aplicaciones y proyección futura Facultad de Educación PUCP- Perú. En F. Bartra, E. López & Y. Sandoval (eds.), *Experiencias universitarias en escenarios virtuales formativos* (pp. 59-91). Universidad de Cali.
- Fuster-Guilló, A., Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Azorín-López, J., Rico-Soliveres, M. L. & Restrepo-Calle, F. (2019). Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot. *Frontiers in Psychology*, 10: 2843.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02843>
- Garatea, C. (2020, 15 de marzo). La Universidad suspende sus actividades para controlar la propagación del COVID-19. Lima: *PuntoEdu*.
<https://puntoedu.pucp.edu.pe/noticias/pucp-suspende-actividades-controlar-covid-19/>
- Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.
- Sánchez, J. A. & Rodríguez, M. S. (2009). *Investigar con mapas conceptuales: procesos metodológicos* (vol. 24). Narcea Ediciones.