



Link a la presentación interactiva con links a cada documento:

<https://view.genial.ly/66097207822d5a00145f9782/presentation-presentacion-experiencia-educativa>

# Diseño de Experiencia Educativa

Cátedra de Historia del Diseño  
Licenciatura en Diseño Gráfico - FAPyD - UNR

Diana Arias Pérez

Especialización en  
Diseño Estratégico para la Innovación



Presentación Diseño de Experiencia Educativa © 2024 by Diana Arias Pérez is licensed under CC BY 4.0



## Punto de partida

La cátedra de Historia del Diseño se vio obligada a cambiar su modalidad presencial a híbrida debido a la limitación de espacio en la nueva carrera de Diseño Gráfico en la UNR.

Este ajuste demanda un proceso respaldado por técnicas y metodologías pedagógicas que incluyan: diseño instruccional, diseño universal de aprendizaje, diseño centrado en las personas para cumplir con recomendaciones de calidad planteadas por la CONEAU.

Objetivo: Mejorar la calidad de enseñanza en entornos de Estrategia de Alternancia (secuencial) usando metodologías de **Diseño Centrado en las Personas**.





Nuestras fuentes primarias consisten en una combinación de:

- a)** Entrevistas en profundidad **presenciales** en una primera etapa a estudiantes y público especializado (librero/docentes)
- b)** Entrevista grupal **presencial** a estudiantes universitarios para además poder hacer observación de campo y conocer acerca de cómo pensaban y sentían acerca de la problemática.
- c)** Entrevistas (**virtuales**) breves a distintos estudiantes para conocer más acerca de ciertos disparadores que surgieron en las primeras entrevistas.

## Investigación 1er módulo

Entendemos como clave la mejora en la **comprensión lectora en la vida del estudiante universitario** y partimos de la hipótesis que al optimizar este aspecto podrá mejorar su rendimiento académico.

# Investigación secundaria

CONEAU, aprendizaje híbrido, diseño universal de aprendizaje, alineación metodológica enfocada en los objetivos, diseño de objetos de aprendizaje para entornos virtuales.

*"El objetivo de la transformación debe ser la **mejora educativa**. En ese sentido, los modelos híbridos no son un fin en sí mismo sino un medio para el fin. Tienen el **potencial para mejorar la calidad y equidad de los aprendizajes e impulsar una educación 4.0 con un abordaje innovador enfocado en habilidades y adaptado a las necesidades del siglo XXI.**"*

Elena Arias Ortiz - Andrea Bergamaschi - Marcelo Pérez Alfaro - Madiery Vásquez - Miguel Brechner



# CONEAU

"En los programas de los espacios curriculares (asignaturas, materias, seminarios, etc.) que incluyan horas a distancia, **tendrán que precisarse las previsiones metodológicas y pedagógicas, las actividades** que se realizarán en las horas presenciales y en las virtuales, las **interacciones** docente-estudiantes y estudiantes-estudiantes previstas, el modo en que se **articularán las actividades** presenciales y virtuales y los **mecanismos de seguimiento, supervisión y evaluación de esas actividades.**"

... "en las planificaciones **estarán definidas las estrategias pedagógicas** presenciales y virtuales teniendo en cuenta su adecuación y pertinencia para el logro de los **objetivos de aprendizaje**, en el marco de los **requerimientos propios de cada disciplina** y de las exigencias y características de la formación práctica de cada carrera."

Consideraciones sobre las estrategias de hibridación en el marco de la evaluación y la acreditación universitaria frente al inicio del ciclo lectivo 2022 (20/12/2021)

genially  
Education

# Educación híbrida

La educación híbrida representa una oportunidad única para **potenciar, agilizar y revolucionar el proceso de aprendizaje.** Al mantener como objetivos la autonomía del estudiante y el papel del profesor como facilitador del proceso, **se fomenta una dinámica en la cual el estudiante asume un rol activo como investigador y constructor de conocimiento.** Este enfoque da lugar a nuevas **interacciones entre estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general**, aprovechando la tecnología como herramienta clave para conectar y potenciar estas relaciones.

"El aprendizaje híbrido es un enfoque mixto que se basa en los éxitos del aprendizaje invertido, combinado, remoto, a distancia y en línea para crear intencionalmente experiencias centradas en el alumno que sean profundamente personalizadas, relevantes y atractivas."

Fullan, M., Quinn, J., Drummy, M., Gardner, M. (2020), "Education Reimagined; The Future of Learning". A collaborative position paper between NewPedagogies for Deep Learning and Microsoft Education.

## Potencialidades y cómo...

Preguntas iniciales

**Consensuar** con los **equipos docentes** las **decisiones pedagógicas** que implican la gestión de la modalidad híbrida.

Conocer los accesos a la **conectividad**: los que se dispone a nivel institucional y los de los estudiantes.

Considerar los **objetivos** de la asignatura y de la unidad o tema a **desarrollar y evaluar cómo alcanzarlos** bajo la modalidad híbrida.

Definir los **recursos tecnológicos** que se van a utilizar e identificar las **habilidades digitales que se requieren, tanto para docentes como para estudiantes.**

**Priorizar** el uso de recursos y contenidos de **plataformas educativas en línea.**

Explicitar los **canales de comunicación** que se utilizarán durante el cursado.

Promover la **autorregulación y organización del tiempo.** Generar **autonomía en los estudiantes.** En este sentido es necesario recordar que "la autonomía no es una habilidad innata que se desarrolla de manera lineal o espontánea".

Diseñar **diversidad de actividades**, que promuevan la **interacción** entre los estudiantes, con el docente y con el contenido.

Generar **instancias de autoevaluación**, de evaluación entre **pares y de retroalimentación.**

Organizar **espacios para compartir saberes y experiencias**, así como para **reflexionar sobre la práctica**, tanto a nivel individual como colectivo.



# Investigación con fuentes primarias

Necesidades



## Empatizar

Observación participante

Entrevistas en profundidad

Retrospectiva

+ entrevistas





# Retrospectiva

**Mejoras para la Cátedra**

B I U ☰ ✕

Respondé por favor según tu experiencia personal. El gráfico. Podés contestar por ejemplo respecto a si te parecieron los videos, la bibliografía, los videos, Moodle, metodologías, tiempos, tu desempeño personal, motivación, relación con el cursado.

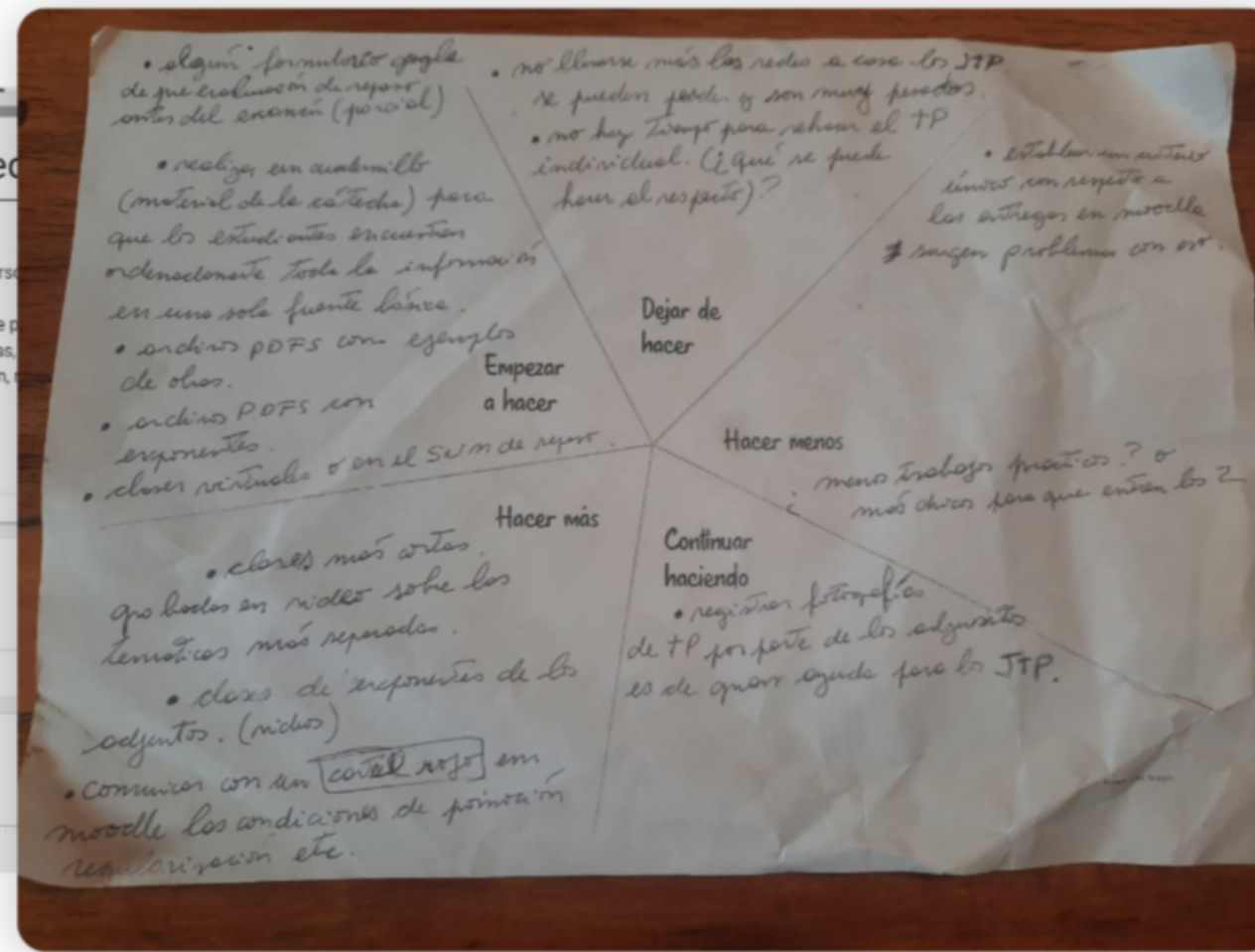
Las respuestas son totalmente anónimas. Así por tomarte el tiempo.

¿Qué habría que dejar de hacer?

Texto de respuesta largo

¿Qué habría que hacer menos?

Texto de respuesta largo



os que las aulas virtuales proveen.

**ZAR A HACER**  
s teóricas virtuales sincrónicas donde el exponga el contenido, con una duración minutos y un encuentro virtual en antes salas con los alumnos y sus JTPs vacuar dudas y trabajar con el contenido en pos del desarrollo del tp final

cios previos a partir de esquemas, mapas y bocetos que permitan delimitar los temas y conexiones de la red, además de la práctica de selección del lenguaje gráfico para adelante la red como trabajo final. De todo se hace más consciente la práctica desarrollo de la red gráfico conceptual como metodología de estudio

ación con lo antes dicho, la cursada tendría 2 ejercicios, 1 red completa y un I. Esos ejercicios marcan el proceso de trabajo del alumno para llegar a los mejores resultados en la fase final.

Estrella de mar, para concretar ideas de la cátedra en 2023



# Procesamiento

## Retrospectiva docentes 1



El equipo.

Darles actividades que dependan de los textos y no de los videos.

Mantener las clases grabadas para que los estudiantes puedan escucharlas y verlas en cualquier momento.

## Retrospectiva docentes 2







# Análisis de retrospectiva

## Dolores



Aprovechamiento online



Orden



Cantidad de cosas



Aprovechamiento o transformación de lo presencial



Actividades diferentes



# Experiencias propias

## BID

## UTN

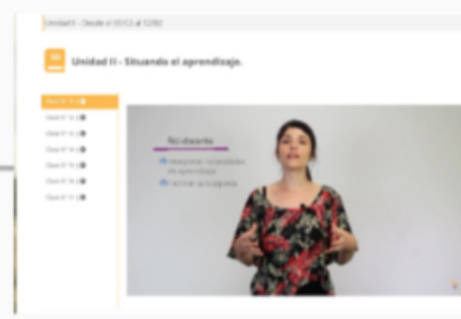
## CUdI

## UCA

## LDIyT



Bootcamp BID - diseño instruccional online



Diseño de contenido digital interactivo



¿Qué necesitan los alumnos que ingresan?



Estrategia híbrida optativa



Virtualidad por seguridad





BID

UTN

CUdI

UCA

LDIyT

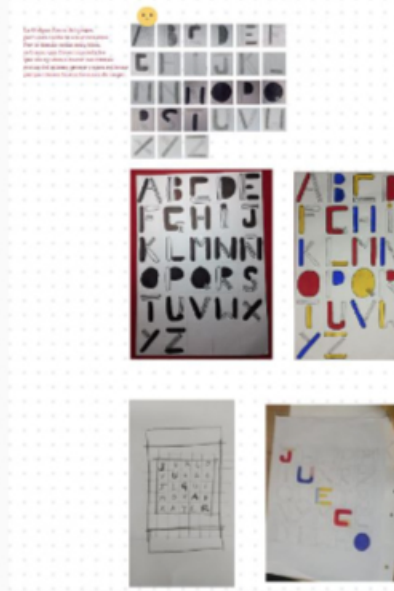
Ingeniería de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tiempo aproximado de realización	Aspectos de calidad evaluados en el post actividad
1. Reconocer cómo el contexto histórico influye en la producción de piezas gráficas.	Actividad 1 Foro de discusión. Sobre cómo el contexto en el que se desarrolló un diseño de la época moderna influyó en su creación. Realizar dos aportes. 1er. aporte reflexivo sobre cómo influyó el contexto en la creación de alguna de las piezas gráficas.	2 horas.	<p>Buscar al menos 7 apartados que demuestren las reflexivas opiniones de alguno de los compañeros.</p> <p>Las aportaciones de relación con el análisis de Guerra Orta.</p> <p>La capacidad para exponer opiniones de manera respetuosa y tolerante.</p>



Res

¿Cuáles eran las formas de diseño de la época?

- Formas de an
- Formas floral
- Formas geom



Alineación con objetivo, diseño de actividades.

Interacción en O.A., evaluaciones, rol docente.

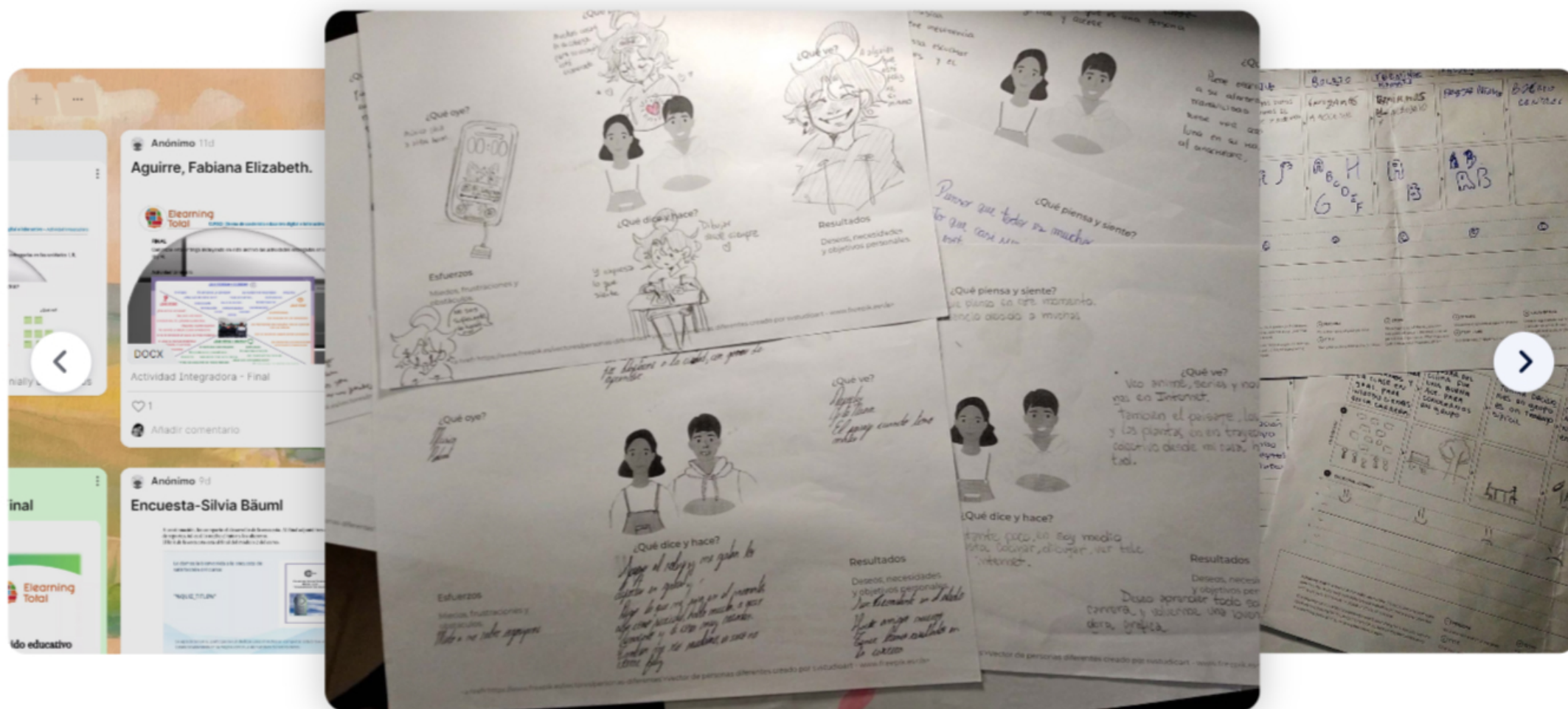
Romper el hielo, uso de tableros, empatía.

Uso de tablero simultáneo, complejidad de la modalidad.

Cambios constantes



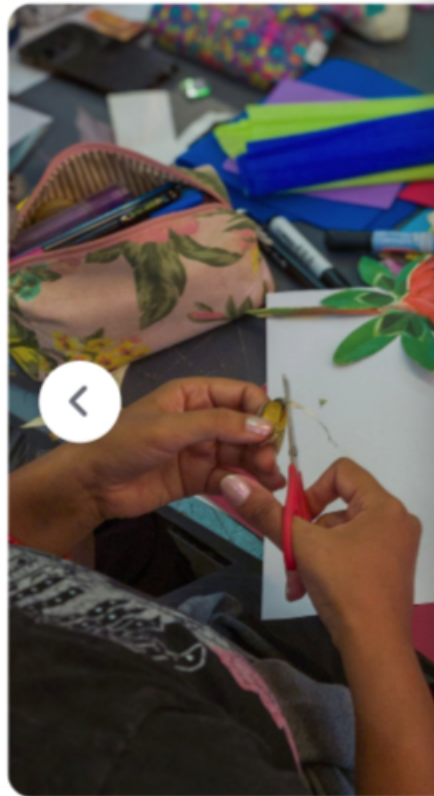
## Aprendizajes



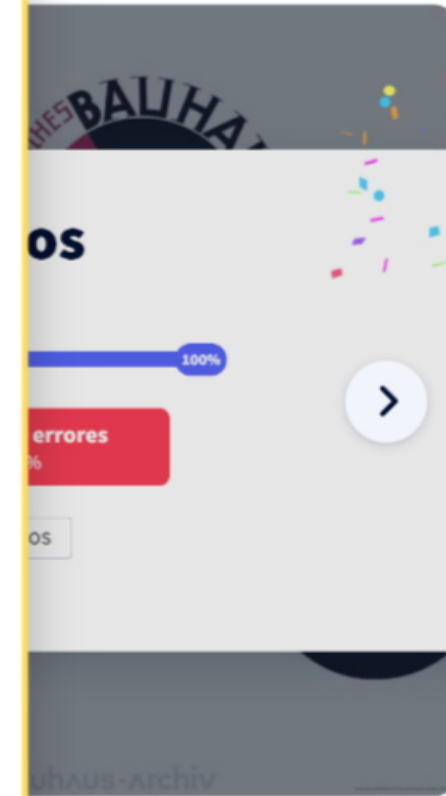
Anima tu contenido y llévalo al siguiente nivel



# Aprendizajes



6	Organización lógica de nodos y conexiones en el mapa conceptual.	
7	Contribución constructiva a las discusiones y aportes al desarrollo del mapa conceptual.	
8	Diseño lógico y claro de conexiones en el mapa conceptual.	
9	Creación de un registro que refleje la evolución del mapa conceptual y las contribuciones individuales.	
10	Inclusión de un ejemplo específico de diseño de la época moderna.	
11	Identificación de conexiones entre el diseño específico y diversos aspectos del contexto, como políticos, económicos, científico-tecnológicos, artísticos y relaciones culturales.	
12	Profundidad del análisis sobre cómo el contexto influyó en la creación del diseño.	
13	Capacidad para sintetizar ideas clave y presentar una conclusión coherente.	
14	Se recopilan y representan imágenes representativas y datos relevantes de todos los ejes estructurantes incluyendo el relacional que atiende a las	



Anima tu contenido y llévalo al siguiente nivel

# Aprendizajes

6	Organización lógica de nodos y conexiones en el mapa conceptual.	
7	Contribución constructiva a las discusiones y aportes al desarrollo del mapa conceptual.	
8	Diseño lógico y claro de conexiones en el mapa conceptual.	
9	Creación de un registro que refleje la evolución del mapa conceptual y las contribuciones individuales.	
10	Inclusión de un ejemplo específico de diseño de la época moderna.	
11	Identificación de conexiones entre el diseño específico y diversos aspectos del contexto, como políticos, económicos, científico-tecnológicos, artísticos y relaciones culturales.	
12	Profundidad del análisis sobre cómo el contexto influyó en la creación del diseño.	
13	Capacidad para sintetizar ideas clave y presentar una conclusión coherente.	
14	Se recopilan y representan imágenes representativas y datos relevantes de todos los ejes estructurantes incluyendo el relacional que atiende a las	

**Resultados**  
2 de 2 respuestas

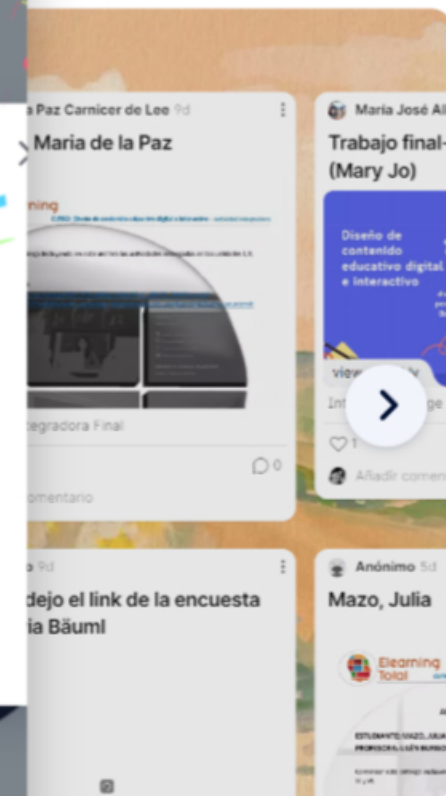
100%

✓ 2 aciertos 100%

✗ 0 errores 0%

DESCARGAR RESULTADOS

Cartel para la Exposición de La Bauhaus en Weimar, 1923  
"Bauhaus-Ausstellung Weimar"  
Por Joost Schmidt  
bauhaus-archiv



Anima tu contenido y llévalo al siguiente nivel

Primer Insight para crear la experiencia

¿De qué manera podríamos ayudar tanto a los docentes como a los estudiantes de primer año de la cátedra de Historia del Diseño, perteneciente a la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UNR, para garantizar su participación activa en la planificación y promover su confianza en el desarrollo de la materia, la cual está orientada a **aprovechar las ventajas de la educación híbrida?**



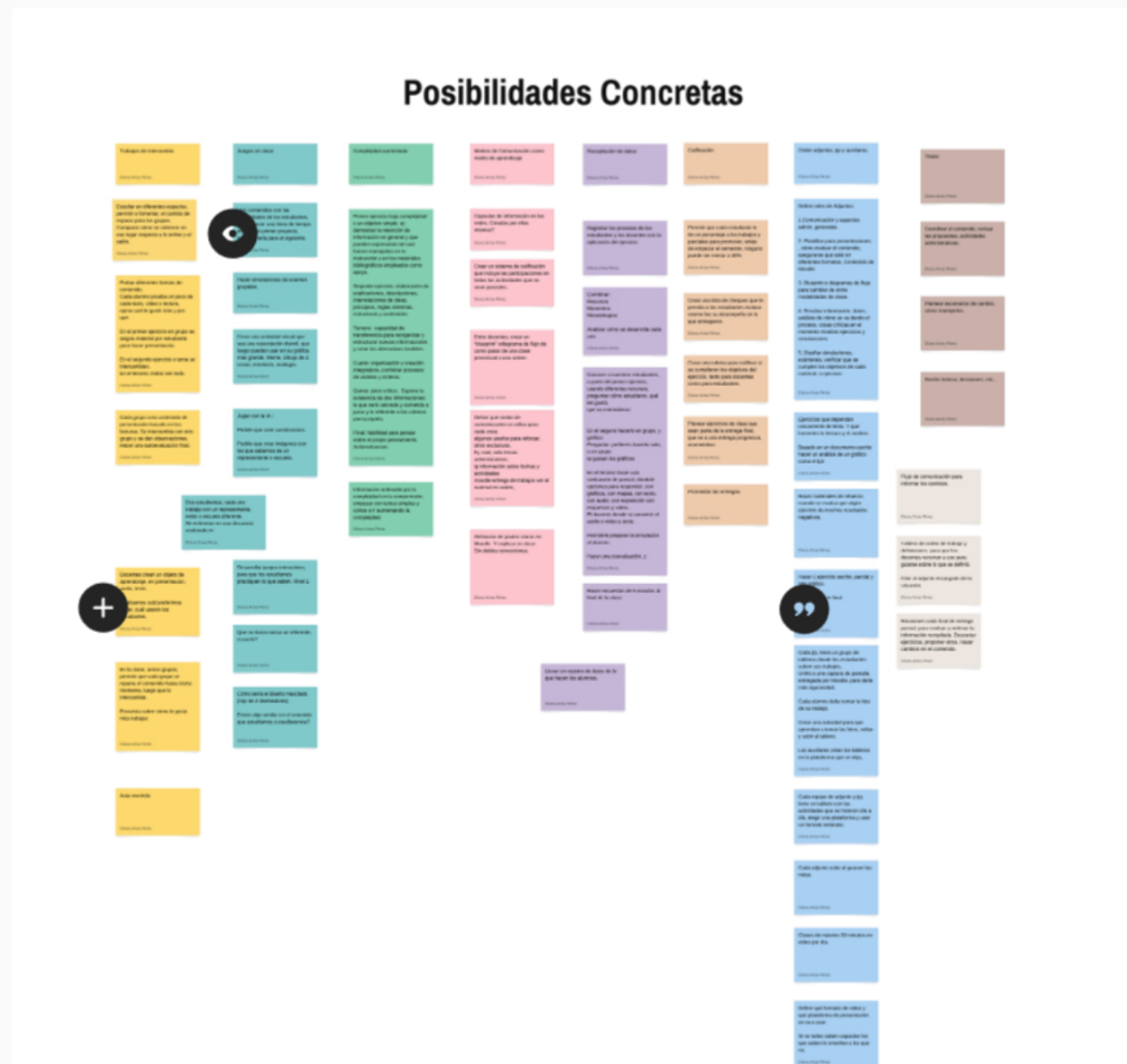
## Ideación

Registrar los procesos de los estudiantes y los docentes.

Docentes crean un objeto de aprendizaje, en presentación, audio, texto.

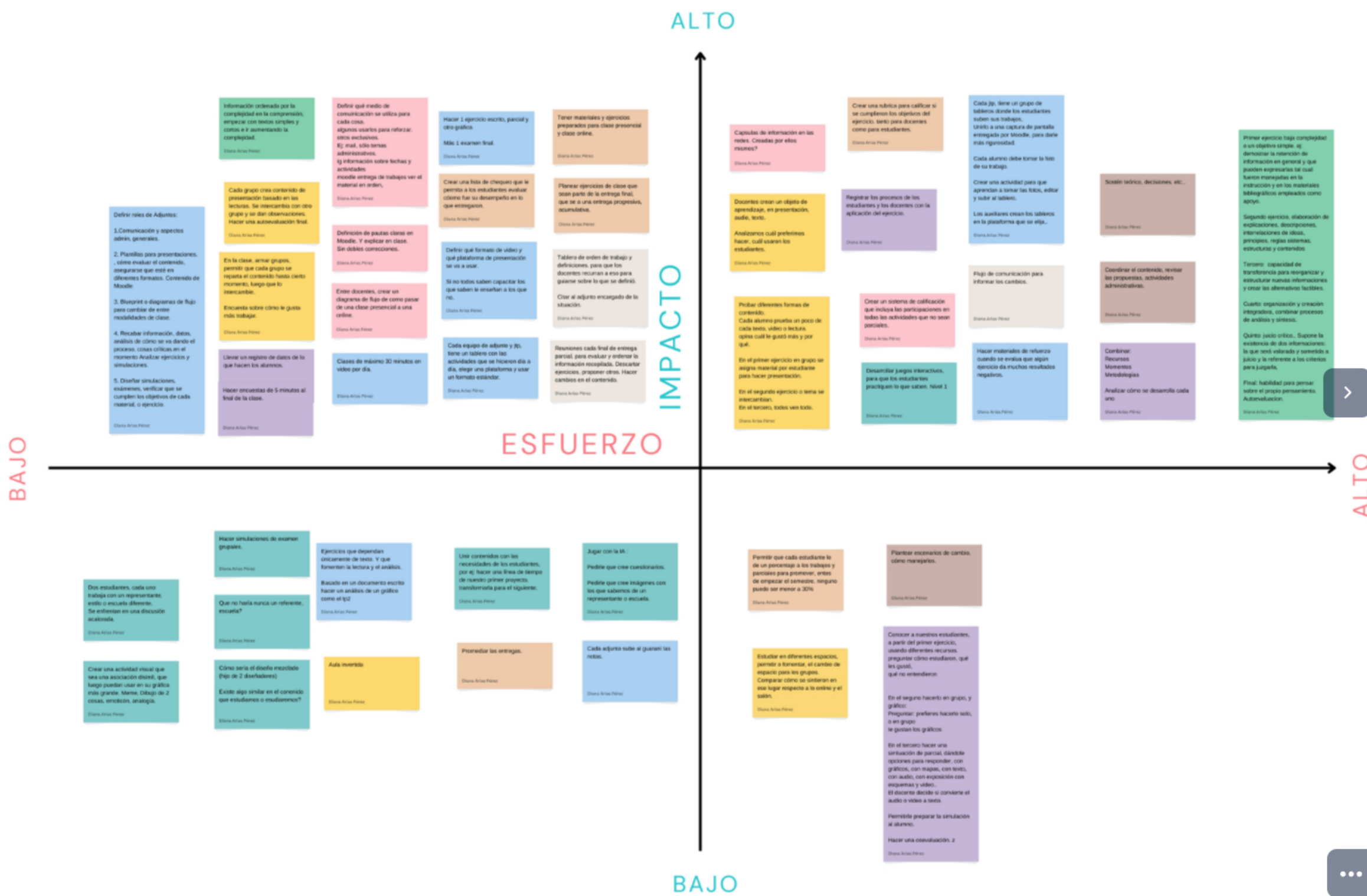
Analizamos cuál preferimos hacer, cuál usaron los estudiantes

Analicemos la complejidad de la educación híbrida, aprovechémosla.



- Trabajos de intercambio
- Didácticas en clase
- Calificación
- Medios de Comunicación como medio de aprendizaje
- Complejidad aumentada
- Recopilación de datos
- Orden Encargados de equipos, Jtps y Auxiliares.

# Matriz de impacto/esfuerzo



Jornadas de innovación educativa. Separar temáticas para investigar.

Tener materiales y ejercicios preparados para clase presencial y clase online.

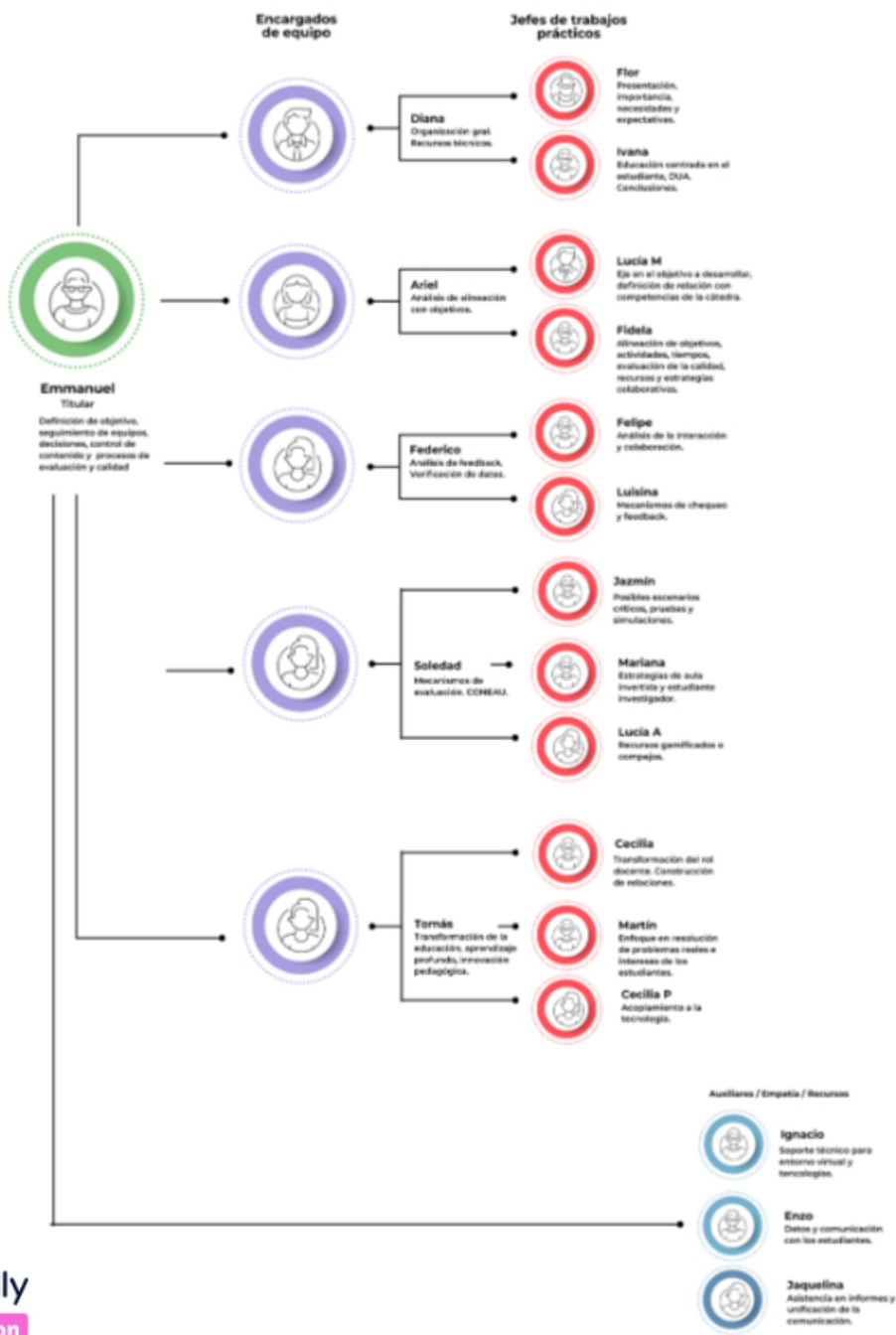
Evaluar y ordenar procesos cuando se terminan. Medir el pulso de los estudiantes.



# Experiencia 1D Docentes

Diseño por grupos de un objeto de aprendizaje





### Encargados de equipo



**Diana**  
Organización gen.  
Recursos técnicos.



**Ariel**  
Análisis de alineación con objetivos.

### Jefes de trabajos prácticos



**Flor**  
Presentación, importancia, necesidades y expectativas.



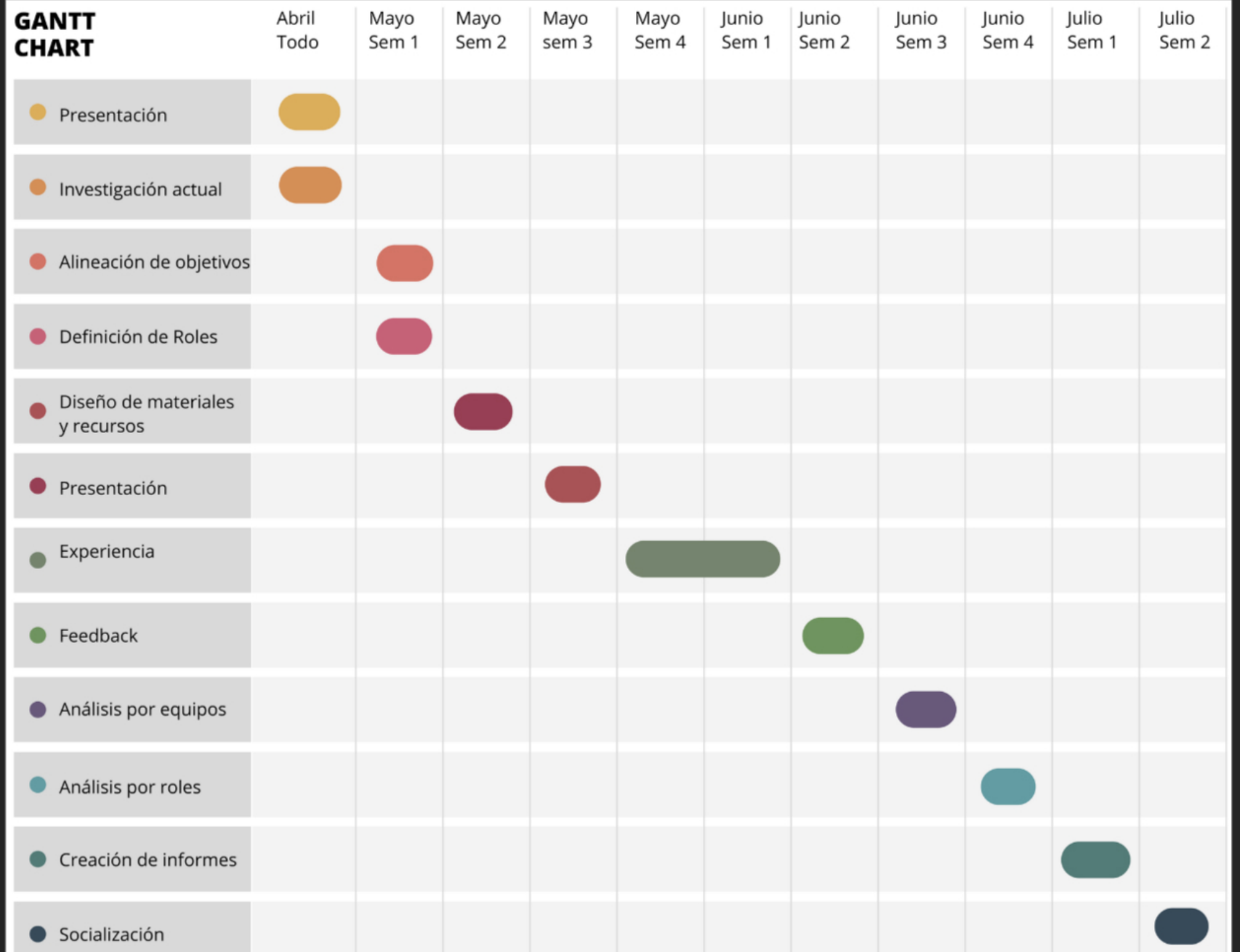
**Ivana**  
Educación centrada en el estudiante, DUA. Conclusiones.



**Lucía M**  
Eje en el objetivo a desarrollar, definición de relación con competencias de la cátedra.



**Fidela**  
Alineación de objetivos, actividades, tiempos, evaluación de la calidad, recursos y estrategias colaborativas.





# Etapa 1

## Definición de plataforma para diseñar el O. A.

### Titular

### Encargados de Equipo

Presentación las recomendaciones de diseño universal de aprendizaje y con el aprovechamiento de las aulas híbridas (documento Microsoft, aprendizaje profundo), permitir procesos de interacción.

Exploración de plataformas

Se presentan 3 plataformas para crear experiencias interactivas y se exploran:

Elegir la plataforma y herramientas que permitirán llevar a cabo la actividad basado en permitir procesos de interacción, prepararse para espacios virtuales y presentaciones presenciales.

Alineación de la actividad y estructura del objeto de aprendizaje.

Crear una lista de chequeo para que los jtp autoevalúen que están cumpliendo con los requisitos mínimos.



# Etapa 2

## Preparar guías y materiales

### Encargados de Equipo y Auxiliares

En un aula equipada con computadoras y espacio de reunión.

Presentación para que los docentes trabajen con los requisitos del diseño universal de aprendizaje y con el aprovechamiento de las aulas híbridas (documento Microsoft, aprendizaje profundo), permitir procesos de interacción.

Preguntas que vamos a hacernos durante el proceso.

Los Encargados de equipo se encargan de analizar la propuesta. No intervienen en la creación del contenido ni en el desarrollo de la actividad.

Presentación de la planilla de alineación para empezar a diseñar el objeto de aprendizaje y la actividad.

Preguntas que les vamos a hacer a los jefes de trabajos prácticos luego de la experiencia

Bitácora. Journey map. Diario de campo.

Presentación las recomendaciones de diseño universal de aprendizaje y con el aprovechamiento de las aulas híbridas.

Materiales para tomar notas en el momento, hacer captura de pantallas.

Presentación sobre la alineación de la actividad y estructura del objeto de aprendizaje.

Tablero de post it con experiencias.

Planilla de alineación con objetivos.





# Etapa 3

## Desarrollo de la experiencia

Al iniciar: Se define el carácter de la actividad y el contenido que se va a usar. Se plantea el objetivo general y los objetivos específicos que debe lograr el estudiante.

### 1 Presentación

Basados en el objetivo, y priorizando las actividades y materiales que mantengan la alineación con los objetivos específicos definidos por el titular cada equipo genera un contenido interactivo y documenta su experiencia.

### 2 Diseño O.A. en plataforma

Diseñar un objeto de aprendizaje interactivo que cumpla con los requisitos del diseño universal de aprendizaje y con el aprovechamiento de las aulas híbridas y permita procesos de interacción.

Este material estará preparado para espacios virtuales y presenciales.

### 3 Actividad de inicio

Incluir una actividad para romper el hielo con los alumnos y que les permita crear y trabajar en nuevos grupos.

### 4 Feedback

Diseño de un mecanismo de feedback para actividad online y otro para actividad presencial.



# Etapa 3

## Planilla ejemplo para pensar la actividad

Primero	Segundo	Tercero
---------	---------	---------

Si el resultado deseado es que los estudiantes...

Entonces es necesario contar con evidencia de la habilidad de los estudiantes para...

Entonces el proceso de aprendizaje debe...

Es capaz de elaborar una red gráfica- conceptual que represente las influencias contextuales que han dado forma a la creación de una pieza del diseño gráfico en Europa y/o Estados Unidos entre el siglo XV al XVIII. Reconoce la influencia del contexto en los procesos de diseño en cualquier época.

Identifica y reconoce conexiones y relaciones entre el diseño, el diseñador o diseñadores y los aspectos que los rodean, como políticos, económicos, científico-tecnológicos, artísticos y relaciones culturales.

Identificar y nombrar el contexto de una pieza de diseño de Europa y/o Estados Unidos entre el siglo XV al XVIII nombrando tiempos y espacios de desarrollo, contextualización política y económica, conocimientos científicos-tecnológicos de la época, desarrollos artísticos y artesanos relacionados.





# Etapa 4

## Tenemos Objetos de Aprendizaje - Analicemos

Análisis y propuestas por equipos según el organigrama.

**Paso 4**  
Análisis con foco

Ideas para implementar proceso de diseño de Objetos de Aprendizaje, y Actividades centrados en el estudiante y con el aprovechamiento de la educación híbrida.

**Paso 3**  
Brainstorming para procesos

Analizar el proceso.

**Paso 2**  
Proceso

Mapas de empatía. Journey map.

**Paso 1**  
Creación de informes

## Planilla ejemplo para analizar los Objetos de Aprendizaje, Actividades, y Alineación.

Resultados pretendidos		
<b>Objetivos:</b> Refiere a los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar. Se redactan utilizando la taxonomía de Bloom.	<b>Transferencia de conocimientos, habilidades y actitudes</b> Los estudiantes van a ser capaces de emplear lo aprendido de forma autónoma para... Se refiere a cómo los estudiantes van a transferir el conocimiento obtenido y aplicarlo fuera del contexto educativo.	
	<b>Sentido del aprendizaje</b>	
	<b>Comprensiones:</b> Los estudiantes comprenderán... Refiere a las ideas principales y comprensiones <u>significativas</u>	<b>INTERROGANTES ESENCIALES:</b> Refiere a las preguntas provocadoras que promueven la curiosidad e investigación. Se busca dar respuesta a estos interrogantes a través del aprendizaje.
	<b>Adquisición de saberes, habilidades y conductas</b>	
Los estudiantes conocerán... Refiere a los conceptos clave y el conocimiento que obtendrán a través de la experiencia de aprendizaje.	Los estudiantes tendrán la habilidad de... Refiere a las habilidades que aprenderán los estudiantes a través de la experiencia de aprendizaje.	
Etapa 2 – Evidencias de evaluación		
Criterios de <u>evaluación</u>	Evidencias de <u>evaluación</u>	
Refiere a los criterios de evaluación y desempeño establecido en la estructuración de la competencia.	Refiere tanto a las evidencias de desempeño, de producto y de conocimiento aplicado necesarias para que el estudiante demuestre la comprensión o el alcance de los objetivos de aprendizaje.  Otras evidencias:	

# Experiencia 1E

## Estudiantes



Objetivo del proyecto  
Mapear las etapas de proceso de educación híbrida en la cátedra de historia del diseño en el primer año de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la UNR  
Identificar las principales necesidades y obstáculos dentro de la experiencia experiencias de aprendizaje centradas en el alumno .  
Identificar los principales obstáculos para evaluar las actividades de aprendizaje que exploren .Estrategias de Alternancia (secuencial).  
Identificar posibles condiciones metodológicas y pedagógicas para reconocer mecanismos de seguimiento, supervisión y evaluación de la calidad de estas estrategias.  
Identificar...

Muestra:Alumnos de primer año de la cátedra de historia del diseño.Alumnos de segundo año invitados.

Técnicas: Observacion no participante titular, auxiliares y encargados de equipo.  
Observacion participante jefes de trabajos practicos

Temas a revelar:  
Comprender la complejidad de evaluar procesos en educación híbrida.  
Complejidad de interacciones.  
Complejidad de recursos de evaluacion.  
Comprender procesos de interacciones.  
Posibilidad de implementar las recomendaciones CONEAU.

## Preparar guías y materiales.

A partir de la creación del Objeto de aprendizaje diseñado en la primera experiencia.

Crear una lista de chequeo que usen los estudiantes para autoevaluarse.

Formulario de feedback para la actividad de los estudiante sobre el objeto de aprendizaje.

Definir las preguntas que les vamos a hacer a los estudiantes en la próxima clase (día de entrega), en esa clase se recopilará una segunda parte de la información en los primero 30 minutos de clase antes de la enchinchada.

Recursos necesarios para asegurar grabar las clases, desde la plataforma de enseñanza y otra como Camtasia de resguardo.

Tener materiales para tomar apuntes en el momento.

Organización de un flujo

Blueprint de desarrollo de la actividad.

**Moderador:** Titular y encargados de equipo.

**Notetaker:** encargados de equipo y auxiliares.

**Desarrollo de la actividad:** jtps.

## Registro de las interacciones y procesos.

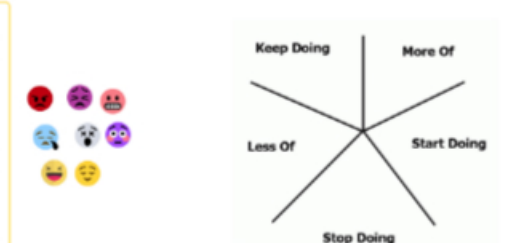
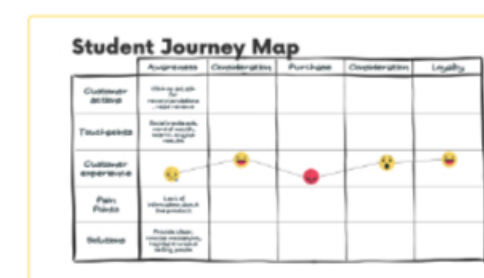
Plantilla de notas visuales. Notas escritas en el momento. Fotografías y capturas de pantalla. Auxiliares y encargados de equipo.

Percepciones. Grabaciones. Auxiliares.

## Plantillas para recopilar feedback



## Ejemplos de materiales



	PLAN	DO	SEEK	PERFORM	IMPROVE	PERFORM	IMPROVE	PERFORM	IMPROVE	PERFORM	IMPROVE
ACTIONS											
TOUCHPOINTS											
EXPERIENCE OF BENEFICIARIES											
PERFORMANCE											
SOLUTIONS											

Clase anterior a la experiencia, contamos el proceso de la próxima clase y entregamos el material para que los estudiantes preparen e investiguen (es la primera parte del objeto de aprendizaje.)

Entregamos la lista de chequeo, para que la completen y entreguen con el ejercicio práctico.



## Clase 1



## Clase 2

Clase 2: Clase online sincrónica.



## Consentimiento

Aviso a los estudiantes de que se grabará la clase.



## Desarrollo

Presentación de la clase.



## Mecanismos de evaluación

Día de entrega. Presencial. se reciben los ejercicios y las listas de chequeo. en esa clase se recopilará una segunda parte de la información en los primeros 30 minutos de clase antes de la enchinchada.



## Clase 3



## Diálogo

Indagando sobre la experiencia.

Cuentanos cómo fue tu experiencia, cómo se organizaron en el grupo?, qué material preferiste entre las dos opciones?



## Feedback

Planteamos el feedback a través de formulario online, o una encuesta física en clase.



## Cierre

Anuncios para la próxima clase





## Análisis de la información.

Recuperación del feedback de alumnos en formularios.  
Análisis por equipos docentes, según el organigrama.  
Creación de informes por equipos.  
Socialización, retroalimentación, conclusiones.  
Retrospectiva de la experiencia.

Organizar  
Discutir  
Procesar  
Interpretación para generar ideación.

Qué se sintetizó?  
Variables  
Patrones  
Expectativas.  
Absover los datos  
Descubrir, conexiones, sintetizar

*Informe de propuesta de mejora. Planificación para el próximo cuatrimestre.*



# A empezar!



Presentación Diseño de Experiencias Educativa  
© 2024 by Diana Arias Pérez is licensed under CC BY 4.0



Diana Arias Pérez

## Especialización en Diseño Estratégico para la Innovación

Transcripción de la sustentación del proyecto

Link a la presentación interactiva:

<https://view.genial.ly/66097207822d5a00145f9782/presentation-presentacion-experiencia-educativa>

Esta propuesta de innovación estratégica se enfoca en el diseño de una experiencia educativa para la cátedra de Historia del Diseño en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño (FAPyD) de la Universidad Nacional de Rosario (UNR).

La cátedra de Historia del Diseño se vio obligada, en el año 2023, por razones especialmente relacionadas con el espacio y la cantidad masiva de estudiantes, a adoptar un formato híbrido que combina componentes presenciales y en línea. La complejidad fue tal que el componente en línea tuvo que ser asincrónico debido a horarios que se superponían, lo que requería la preparación de todos los materiales, como videos y otros recursos, que no estaban previamente disponibles debido a la falta de información sobre la cantidad de estudiantes y sus horarios, complejidades que no pudimos prever ni abordar antes de ese momento, y que tuvimos que enfrentar como mejor pudimos.

En la investigación secundaria se observa que este tipo de ajustes demanda un proceso respaldado por técnicas y metodologías pedagógicas, que incluyen el diseño instruccional, el diseño universal de aprendizaje y especialmente el diseño centrado en las personas, para cumplir con las recomendaciones de calidad establecidas por la Comisión Nacional de Evaluación y Acreditación Universitaria (CONEAU).

**El objetivo inicial:** mejorar la calidad de la enseñanza en entornos de estrategia de alternancia, que combinan actividades presenciales y virtuales utilizando metodologías centradas en las personas.

Se inicia recordando la investigación del primer módulo, donde también nos centramos en los estudiantes, pero a partir de un análisis de sus competencias lectoras. Este primer acercamiento a los estudiantes, junto con experiencias previas, me proporcionó herramientas para generar estrategias diversas.

Es fundamental que esta transformación tenga como objetivo principal mejorar la calidad educativa, y en ese sentido, los modelos híbridos no deben ser considerados una excusa ni un fin en sí mismos, sino explorados por su potencial para mejorar la calidad y la equidad de los aprendizajes, impulsando una educación innovadora.

Las recomendaciones específicas de la CONEAU incluyen la definición de precisiones metodológicas y pedagógicas, actividades, interacciones, articulación de actividades y mecanismos de seguimiento, supervisión y evaluación de todo el proceso. En estas planificaciones, se deben definir las estrategias pedagógicas para lograr los objetivos de aprendizaje, en el marco de los requisitos propios de cada disciplina, que varían en cada carrera.

En cuanto a la educación híbrida, se observa que puede potenciar, agilizar y revolucionar los procesos de aprendizaje. Aunque este enfoque no está fundamentado ni evaluado en FAPyD, es un proceso que se ha adoptado de manera forzada en la facultad.

La educación híbrida también fomenta una dinámica en la cual los estudiantes asumen un rol más activo como investigadores y constructores de conocimiento. Genera nuevas interacciones entre estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general. Las potencialidades de este enfoque educativo plantean preguntas iniciales importantes sobre la toma de decisiones pedagógicas, la conectividad institucional y de los estudiantes, la consideración de los objetivos de la asignatura, la evaluación, la definición de recursos tecnológicos, las habilidades digitales necesarias y la autonomía de los estudiantes.

Además, es crucial diseñar una diversidad de actividades para mantener activo e interesado al estudiante en el aprendizaje, así como generar instancias de autoevaluación y retroalimentación entre pares. También se deben crear espacios para compartir conocimientos y experiencias, y reflexionar sobre la práctica educativa anterior.

#### **Investigación con fuentes primarias:**

¿Cuáles eran las necesidades? El proceso inició como siempre, empatizando. Uno de los problemas más recurrentes era la incertidumbre de los docentes sobre si las clases del día siguiente serían en línea o presenciales. Más allá de la situación en la FAPyD, se sumaba la inseguridad específica de Rosario, junto con la situación general del país y el sistema universitario.

*"Lo que ocurre es que nos podemos acostar pensando que la clase de mañana es presencial y nos levantamos y la clase es online o híbrida".*

Para empatizar, comencé definiendo mi rol dentro de esta investigación. Al ser parte de equipo docente, la definí como observación participante. Se utilizaron además entrevistas en profundidad y una herramienta de retrospectiva (estrella de mar) y un formulario de Google. para entender cómo los estudiantes y los docentes habían experimentado el año 2023.

En la retrospectiva de los docentes, lo primero que hay que destacar es que es un equipo muy grande, ya que es una sola cátedra para 1800 estudiantes. Allí surgieron diferentes problemáticas, por ejemplo, algunos docentes pensaban que era necesario proporcionar actividades basadas en textos además de los videos. Esto se debía a que, al leer los exámenes, notamos que los estudiantes repetían literalmente lo que estaba en los videos, sin haber consultado el libro. Pero también se observó la importancia de mantener las clases grabadas, ya que los estudiantes podían revisarlas en cualquier momento, e incluso algunos las veían varias veces.

Desde la perspectiva de los estudiantes, opinaban que necesitaban una mejor organización de la información debido al movimiento constante, y que la bibliografía estaba desordenada. Además, se sentían confundidos con los diferentes canales de comunicación, como Instagram y Moodle. Muchos estudiantes no estaban familiarizados con Moodle al principio, y esta plataforma tampoco resultaba amigable para los

docentes. También expresaron la necesidad de más clases teóricas presenciales y simulacros de exámenes, ya que carecían de habilidades para los exámenes escritos y orales.

En el análisis de la retrospectiva como resumen, se identificaron "dolores" centrados en el aprovechamiento de la educación en línea, así como en la falta de organización. Se destacó la necesidad de explorar más herramientas y aprovechar tanto lo presencial como lo online de otra manera. Se necesitaba orden en todos los aspectos, desde la gestión de las listas hasta la inclusión de actividades diversas, como videos, redes gráficas conceptuales y simulaciones.

El dolor común para todos era la carga de trabajo tanto para docentes como estudiantes.

### **Experiencias propias en educación híbrida en diferentes formatos:**

En el Banco Interamericano de Desarrollo, participé en un Bootcamp sobre la alineación de objetivos de aprendizaje, actividades propuestas, recursos y evaluación.

En la UTN, realicé un curso sobre diseño de contenido digital interactivo.

En el CUdl, (curso único de ingreso de estudiantes FAPyD), conocí las necesidades de los estudiantes para el año 2024.

En la cátedra de Sistemas Analógicos en la UCA, desarrollé una clase híbrida en la que había estudiantes en el aula y otros en línea simultáneamente.

En la Licenciatura de Diseño de Indumentaria y Textil, todas las clases son virtuales debido a la situación de seguridad en Rosario, aunque deberían ser presenciales.

### **Apropiación de las herramientas:**

En el CUdl, utilicé el mapa de empatía y el journey map para que los estudiantes analizaran cómo había sido la experiencia. Se rescata que los estudiantes necesitan registrar sus emociones en el momento, ya que las olvidan rápidamente y le dan mucha importancia a la emoción sólo en el momento. También se destaca la importancia de las actividades presenciales para que los estudiantes se conozcan entre sí, así como el desarrollo de checklists para cuando no están presentes en la actividad presencial.

En las otras instancias, se exploraron diversas herramientas que permiten la evaluación en línea, así como metodologías didácticas más lúdicas o evaluativas para que los estudiantes puedan autoevaluar su conocimiento respecto a las expectativas de la cátedra. Y una correcta alineación de objetivos, actividades, recursos y rúbricas de calificación.

**El primer insight:** "¿De qué manera podríamos ayudar tanto a los docentes como a los estudiantes para garantizar su participación activa en la planificación y promover su confianza en el desarrollo de la materia, la cual está orientada a aprovechar las ventajas de la educación híbrida?".

### **La ideación:**

De este proceso se rescata: Registrar los procesos de los estudiantes. Que los docentes creen un objeto de aprendizaje para comprender la complejidad, por ejemplo, en el caso de la interacción. Analizar, como equipo, la complejidad de la educación híbrida y cómo aprovecharla.

### **Matriz de impacto – esfuerzo:**

A partir de la ideación, se hizo foco en el cuadrante de menor esfuerzo y mayor impacto, y se rescataron estas propuestas: Jornadas de innovación educativa. Separar temáticas para investigar la educación híbrida. Diseñar materiales y ejercicios preparados para clases presenciales o en línea, que los docentes puedan usar indistintamente. Evaluar y ordenar procesos al finalizarlos, por ejemplo, al terminar un trabajo práctico, evaluar qué experimentaron los estudiantes, cuáles fueron los problemas que enfrentaron y cuáles fueron los problemas de los docentes.

### **Diseño de dos experiencias:**

#### **1. Experiencia con docentes.**

Diseñar por grupos de jefes de trabajos prácticos un objeto de aprendizaje, similar a la experiencia que tuve como estudiante en el curso de diseño de material interactivo. La intención es que los docentes comprendan, primero de manera intuitiva, cómo se desarrolla un objeto de aprendizaje interactivo, una actividad o una evaluación en escenarios online, y luego analizar las complejidades del proceso para observar y comprender cómo interactúan los docentes y cómo cumplen con los requisitos definidos.

Se desarrolló un organigrama en el que se definieron los roles de los docentes, desde el titular hasta los encargados de equipo, los jefes de trabajos prácticos y los auxiliares.

Los objetivos de la actividad son identificar las principales necesidades y obstáculos para evaluar la calidad de los procesos dentro de la estrategia de alternancia en la metodología híbrida, que la CONAU define como una estrategia de "alternancia secuencial". Identificar los principales obstáculos al desarrollar objetos de aprendizaje interactivo que exploren experiencias de aprendizaje centradas en el alumno, así como identificar posibles condiciones metodológicas y pedagógicas para reconocer mecanismos de seguimiento, supervisión y evaluación de la cantidad de estrategias híbridas.

La muestra incluye a los jefes de trabajos prácticos, y las técnicas a utilizar son la observación no participante por parte de los auxiliares y los encargados de equipo, diarios de la experiencia desarrollados por los jefes de trabajos prácticos durante la actividad y notas en tableros.

Primera etapa: definición de la plataforma en la que se va a diseñar, preparación de las guías y los materiales necesarios, y preparación de las preguntas que se van a plantear durante el proceso.

Segunda Etapa: los docentes desarrollan un objeto de aprendizaje. El titular define una temática y el objetivo de aprendizaje general, así como los objetivos específicos. Luego, se definen las actividades de clase en las que cada equipo debe incluir una actividad de inicio para romper el hielo y diseñará un mecanismo de feedback tanto para actividades online como para actividades presenciales, a manera de

herramienta de retroalimentación sobre cómo los estudiantes vivieron, sintieron o utilizaron el objeto de aprendizaje.

Tercera etapa: Los encargados de equipo analizan el proceso en su totalidad, y el equipo completo analiza la información de su experiencia. Se lleva a cabo una retroalimentación e inicia el brainstorming para decidir cómo trabajar con objetos de aprendizaje y actividades centradas en el estudiante que cumplan con todos los requisitos de la CONEAU.

Se realiza un análisis y se propone una solución por equipos, según el organigrama, en el cual cada equipo trabaja en una de las temáticas para satisfacer los requerimientos y aprovechar las características del aprendizaje híbrido. Cada docente profundizará más adelante en una de estas características, analizando su propio contenido creado. Posteriormente, se llevará a cabo un intercambio de información.

## **2. Experiencia con estudiantes:**

Este proceso surgirá a partir del análisis realizado entre los docentes, con el objetivo de diseñarlo para los estudiantes según lo recabado. En esta presentación se plantean los siguientes pasos a manera de bosquejo:

Objetivo del proyecto.

Preparación de guías.

Definición de roles.

Materiales a utilizar para recopilar el feedback.

Definición de las actividades a realizar en cada clase, entre otros aspectos.

## **Conclusiones:**

De toda la experiencia se espera la construcción de un sistema para la mejora continua, convirtiéndolo en una herramienta pedagógica innovadora, que permita hacer propias las herramientas, monitorear los procesos y crear nuevos instrumentos de evaluación, recopilación y análisis.

Además, se pretende generar un prototipo empaquetado de la experiencia que les sea de utilidad a docentes que recién inician en la enseñanza híbrida, como material guía que les permita avanzar desde un punto de inicio más avanzado que el nuestro.

Esperamos que la cátedra pueda abordar de manera más confiada este año académico.

**Bibliografía:**

Consideraciones sobre las estrategias de hibridación en el marco de la evaluación y la acreditación universitaria frente al inicio del ciclo lectivo 2022 (20/12/2021)

Elena Arias Ortiz - Andrea Bergamaschi - Marcelo Pérez Alfaro - Madiery Vásquez - Miguel Brechner

Fullan, M., Quinn, J., Drummy, M., Gardner, M. (2020), "Education Reimagined; The Future of Learning". A collaborative position paper between NewPedagogies for Deep Learning and Microsoft Education.