



Universidad de Artes, Ciencias y Comunicaciones
Facultad de Administración
Magister en Tecnología Educativa e Innovación

Modalidad B-learning para el siglo XXI para segundo ciclo básico

Profesor:

Felipe Montenegro Gonzalez.

Estudiante:

Stephanie Melgarejo Fuentealba.

Santiago de Chile, julio de 2023.

3. Introducción

Las generaciones que han vivido la pandemia de covid 19 se han instaurado en la historia de la humanidad, siendo la primera que vive como orden general estar en cuarentena sin tener contacto de forma presencial si no que desde la conexión de la web. Ésta generación post pandemia es la primera que se incorpora de forma abrupta al uso explosivo de internet donde actividades que eran parte de la vida presencial se volcaron a ser instancias virtuales.

La generación que se vuelve a integrar a la presencialidad tiene conocimientos, habilidades y debilidades diferentes y muy alejadas a las generaciones anteriores. El resultado de diferentes investigaciones a nivel nacional han evidenciado un excesivo aumento en la violencia y deserción, acompañada por el ausentismo, lo cual indica que un alto porcentaje ya está dejando de asistir a las escuelas de forma presencial, lo que produciría un posible aumento en la deserción escolar en sondeos futuros.

El establecimiento educativo Mundo mágico de la ciudad de Temuco es su sondeo de evaluación de estamentos para el plan de mejoramiento educativo 2024 - 2028, dejó en evidencia el descontento generalizado sobre la forma de hacer clases en el aula, donde se solicita por parte de docentes, familias y estudiantes un cambio en la exposición del contenido diario, comentando la importancia de la emocionalidad y el compartir.

Las nuevas generaciones y las que ya se encuentran insertas en el ámbito educativo han reportado un sin fin de información de lo que realmente es necesario para su desarrollo y las debilidades que ha dejado la pandemia vivida por casi dos años. Sin embargo, las clases siguen cuestionando el uso de la tecnología y de aparatos tecnológicos inteligentes, luego de que de forma obligada las y los estudiantes vivieron alguna

experiencia educativa utilizando la internet en el periodo de pandemia, la distribución del mobiliario sigue incentivando el trabajo individual y aislado, en un tiempo y horario designado a aprender algo específico, escenario contrario a la pandemia donde el participante al utilizar la web tiene total libertad de estudio sobre el contenido, escogiendo, practicando y realizando diferentes actividades según sus necesidades.

4. Contexto en el que se desarrolla la problemática educativa.

4.1 Antecedentes generales:

El retorno a la presencialidad de las generaciones que vivieron la pandemia covid 19 ha entregado un conglomerado de información sobre las nuevas necesidades, habilidades que obtuvieron a partir de la adaptación a una realidad que el mundo no tenía precedentes, donde las experiencias emocionales fueron de alto impacto, siendo una etapa donde se detecta un alza abrumante en el deterioro de la salud mental.

“Así lo ha mostrado el [«Termómetro de la Salud Mental en Chile»](#), realizado por UC y ACHS en abril de este año. Éste indica que un 23,6% de los chilenos presenta sospechas o problemas de salud mental, y que el 45,9% evalúa que su estado de ánimo es peor o mucho peor que antes de la pandemia. [Un artículo publicado en octubre en la prestigiosa revista *Lancet*](#) estima que los trastornos depresivos han aumentado un 27,6%; y los de ansiedad, un 25,6%” (Jiménez, (2022)).

La evidencia de cómo se estaban forjando los indicios de la emocionalidad en las generaciones que retornaron al sistema escolarizado era alarmante, las concepciones ministeriales se debieron enfocar a primar el desarrollo de habilidades socioemocionales y el volver a convivir.

De forma paralela en este periodo se agrega el gran impacto del uso de internet. Las diferentes actividades presenciales se transforman en virtuales. En esta línea, se han evidenciado crecimientos exponenciales de tráfico de Internet, tanto fija como móvil, iguales a 40%, impulsados principalmente por el teletrabajo, la educación en línea, streaming de video y la comunicación con seres queridos mediante videollamadas. (“Tráfico Total De Internet Fija Y Móvil Crece 40% a Marzo De 2020 Impulsado Por La Pandemia De COVID-19,” 2020). Este tipo de realidad fomenta la libertad de estudiar en el tiempo elegido por cada persona, en la actualidad se han tramitado leyes que permiten el teletrabajo en diferentes empresas y sectores.

El uso explosivo de la internet y la libertad de estar en cualquier lugar, era un indicio que se debía fomentar al retorno de clases presenciales utilizando la internet desde la perspectiva de cuidados y potenciador al conocimiento, apoyando a la diversificación y flexibilidad de estudio.

Sin embargo, en el transcurso del retorno presencial las generaciones post pandemia han evidenciado su descontento en el contexto escolar. De ésta forma lo manifiesta el informe del Centro de Estudios del Ministerio de Educación (CEM), por efecto de la pandemia del Covid-19, más de 50 mil alumnos abandonaron el sistema escolar entre 2021 y 2022. Además, de acuerdo al CEM, se registran 1.239.330 estudiantes con inasistencia grave, que equivalen al 39% de la matrícula total de educación parvularia y escolar. (Cárdenas, (2022)). Por su parte la encuesta realizada por AMUCH, (2022)

concluye que el 97,7% de los padres, madres y/o apoderados consideran que la violencia escolar en el sistema educativo en Chile es un problema muy grave o grave.

Los datos de deserción, violencia escolar son abrumadores, realizar cambios o actualizaciones a lo solicitado desde el ministerio para las generaciones es latente, la evidencia de alza en deserción de violencia escolar dejan al sistema actual como evidenciador de que no cubre las nuevas necesidades de las y los estudiantes, por lo tanto se amplifica la concepción de enfocar la experiencia educativa al desarrollo socioemocional y al uso adecuado de la internet en un mundo globalizado, para Díaz Barriga, F., Padilla, R. y Morán, H. (2009) lo relevante del aprendizaje de los estudiantes en este siglo es poder “transformar lo que se sabe” y no únicamente poder “decir lo que se sabe” por lo que se requiere de un docente que se dirija a modelos educativos centrados en la producción de conocimiento innovador.

Fomentar instancias de encuentro entre estudiantes donde deban establecer límites sociales, aprender a convivir a partir del conocimiento iniciado desde sus intereses e ideales es una necesidad que se debe llevar dentro de la experiencia de aprendizaje, cuando se encuentra directamente en el aula, lo que en la actualidad es complejo con la carga horaria académica y como se ha estructurado los últimos siglos, abordando cada materia y/o asignatura de forma aislada.

4.2 Árbol de problemas.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

Modalidad b-learning para el siglo XXI



4.2.1 Árbol de las soluciones.

ÁRBOL DE PROBLEMAS Modalidad b-learning para el siglo XXI



5. Justificación del proyecto.

Los resultados obtenidos en los diferentes sondeos conllevan a realizar mejoras a las experiencias de aprendizaje y la interacción con la comunidad educativa tomando en consideración, la falta de estrategias atractivas, desarrollar emocionalidad y salud mental entre la necesidad de volver a convivir.

El tiempo cronológico que pasan los y las estudiantes en el establecimiento escolar es por 10 meses, 5 días a la semana de 6 a 7 horas diarias, con asignaturas estructuradas por horarios y tiempos específicos de adquisición de contenido. Siendo contradictorio con los principios de neurociencia donde se identifica que el cerebro aprende lo que llama su atención en un proceso único de cada ser humano, donde las posibilidades y repeticiones son específicas en cada persona. (Robinson, EC, Woolrich, MW y Nobre, AC (2012)) (Bassett, DS, Wymbs, NF, Porter, MA, Mucha, PJ y Grafton, ST (2011)).

Lograr que el aprendizaje sea diversificado y para todas y todos los estudiantes con diferentes ritmos e intereses es una tarea que un humano no puede realizar, sin embargo, la tecnología y la potencial automatización de procesos logra que un participante pueda resolver actividades de contenido por medio de interacciones llamativas y orientadas a su propio proceso.

La utilización de e-learning en educación ha proliferado una nueva corriente de aprendizaje para el siglo XXI, para algunos autores ya es considerado como un nuevo paradigma educativo, siendo aprendizaje en red, donde se especifica que la web apoyaría a la diversificación de la enseñanza y a propiciar información certera para que las y los estudiantes puedan transformar en insumos para creatividad y generar conocimiento, fomentando la colaboración, esto se debe a que se basa en la teoría de redes complejas, sugiriendo que los sistemas se organizan como redes interconectadas.

Esto implica que el conocimiento y la información están dispersos en múltiples fuentes y son accesibles a través de múltiples caminos y conexiones.

La corriente educativa aprendizaje en red se relaciona directamente con las estrategias activas de aprendizaje donde el conocimiento al estar interconectado puede ser mejor comprendido a través de la exploración activa y la construcción de redes de conocimiento en colaboración.

Las estrategias activas de aprendizaje se consideran el aprendizaje basado en problemas, basado en retos, basados en proyectos, basado en juego, gamificación, escape de la habitación, aula invertida, entre otros. Según los resultados de investigaciones de la última década las estrategias activas promueven la motivación de los participantes. En el estudio de Kenyo, Eloy & Ortiz-Navarro, & Nansi Ysabel, García & María, Guadalupe & Iñiguez, Tello. (2018) concluyen indicando que cuando el docente implementa metodologías activas en el aula, logra un incremento en la motivación de los estudiantes, lo que provoca esa participación activa.

Por lo tanto, adoptar la modalidad b-learning donde la escuela opte por la posibilidad de generalizar líneas para un aula invertida fomentada con cursos e-learning donde el estudiantado pueda informarse de contenido en una plataforma en un horario especificado por la escuela dando la libertad de conexión en salas específicas de estudio o desde su hogar es uno de los hitos que promoverá que conozcan sobre lo que se estudiará o aprenderá el contenido, para luego asistir de forma presencial a instancias de trabajo en equipo con estrategias activas como ABP, resolución de problemas y/o escape de la habitación a partir de lo estudiado en la experiencia e-learning es la propuesta de este proyecto.

6. Beneficiarios del proyecto.

Los beneficiarios de este proyecto serán principalmente los estudiantes de la generación post pandemia, quienes vivieron un cambio dramático en su forma de aprender y socializar debido a la situación de salud global. Los beneficiarios secundarios incluirán a los docentes, quienes tendrán la oportunidad de actualizar sus estrategias pedagógicas, así como a los padres y cuidadores, que podrán observar mejoras en el compromiso y el bienestar de sus hijos.

En este sentido, es relevante referirse a la obra de Díaz Barriga, F., Padilla, R. y Morán, H. (2009), quienes argumentan que el aprendizaje del siglo XXI debe centrarse en la capacidad de "transformar lo que se sabe", más que en la capacidad de "decir lo que se sabe". Este principio se ajusta perfectamente a las necesidades de los estudiantes post pandemia, que han adquirido habilidades únicas en el uso de tecnologías digitales y se benefician de enfoques de aprendizaje más autónomos y centrados en el alumno.

Las investigaciones de Bassett, DS, Wymbbs, NF, Porter, MA, Mucha, PJ y Grafton, ST (2011), quienes señalan que el cerebro se organiza en redes interconectadas y aprende a través de múltiples caminos y conexiones, también apoyan este enfoque de aprendizaje en red. Según estos autores, las tecnologías digitales pueden desempeñar un papel crucial para ayudar a los estudiantes a explorar y construir activamente estas redes de conocimiento.

Al mismo tiempo, el estudio de Kenyo, Eloy & Ortiz-Navarro, & Nansi Ysabel, García & María, Guadalupe & Iñiguez, Tello. (2018) proporciona evidencia de que las estrategias activas de aprendizaje, como el aprendizaje basado en problemas o el aula invertida, pueden aumentar la motivación de los estudiantes. Estas estrategias serán

especialmente valiosas en el aula post pandemia, donde la motivación y el compromiso pueden ser especialmente difíciles de mantener.

7. Objetivos del proyecto

7.1 Objetivo general:

Desarrollar e implementar un modelo de aprendizaje combinado que permita a los estudiantes post pandemia participar en actividades de aprendizaje flexibles y centradas en el estudiante, apoyadas por el uso efectivo de las tecnologías digitales.

7.2 Objetivos específicos del proyecto:

7.2.1 Diseñar una plataforma de aprendizaje en línea que proporcione a los estudiantes acceso a materiales de aprendizaje y actividades de aprendizaje autónomos.

7.2.2 Desarrollar una serie de estrategias de aprendizaje activo, como el aprendizaje basado en problemas y el aula invertida, que puedan implementarse en el aula.

7.2.3 Proporcionar capacitación y soporte a los docentes para implementar eficazmente estas estrategias en el aula.

7.3.4 Evaluar el impacto del modelo de aprendizaje combinado en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

8. Preguntas de estudio.

- Evaluar el impacto del modelo de aprendizaje combinado en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.
- ¿Cómo las estrategias de aprendizaje activo pueden mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes post pandemia?
- ¿Qué tipo de capacitación y soporte necesitan los docentes para implementar eficazmente estas estrategias en el aula?
- ¿Cuál es el impacto del modelo de aprendizaje combinado en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes post pandemia?

9. Metodología

El proyecto de educación b learning para el segundo ciclo básico, el diseño de la metodología ideal se enfoca en el enfoque constructivista de la educación, apoyándose en las ideas propuestas por Piaget (1977). Según este autor, los estudiantes son activos en su proceso de aprendizaje, construyendo conocimiento a partir de sus experiencias

en la actualidad se hace necesario que esta construcción sea manifestada por medio de la importancia de utilización de la web en el proceso de aprendizaje.

El proyecto integra el aprendizaje en red, una teoría moderna del aprendizaje que tiene en cuenta el impacto de la tecnología y las conexiones en línea en cómo las personas aprenden. Siemens (2005) es uno de los principales defensores de esta teoría, y su trabajo nos ayuda a entender cómo utilizar plataformas como Moodle para facilitar la educación b learning. Siguiendo con el autor, el aprendizaje en red, también conocido como aprendizaje conectado, es un componente fundamental de esta teoría.

El conectivismo propone que el aprendizaje ocurre en una variedad de contextos y a través de una red de conexiones entre fuentes de información, ideas y conceptos. Estas conexiones pueden extenderse más allá de los humanos para incluir dispositivos, recursos y sistemas. En esta perspectiva, la capacidad para aprender más está más en las conexiones que en el contenido individual.

En el caso del aprendizaje en red, este concepto se refiere a la creación, fortalecimiento y utilización de las conexiones y redes de información. Las tecnologías digitales juegan un papel crucial en este proceso, ya que permiten la creación y el mantenimiento de estas redes de aprendizaje. En la educación b-learning que se propone para desarrollar para el segundo ciclo básico es idóneo, este concepto se vería reflejado en la utilización de la plataforma Moodle, donde los estudiantes pueden conectar con una gran cantidad de recursos, cursos realizados con parámetros gamificados y de interactuar con otros estudiantes, para la construcción de propio conocimiento a partir de estas interacciones sociales y recursos digitales.

La estructura de las actividades, corresponden a las asentadas en metodologías activas, dando al profesorado y equipos de aula optar por la más adecuada para la realidad educativa. Puede ser el aprendizaje basado en problemas (ABP), en proyectos, escape de la habitación entre otros. es una metodología central.

La tecnología juega un papel crucial en este diseño, ya que la plataforma Moodle se utiliza para apoyar el proceso de aprendizaje. En este caso, la tecnología se emplea como una herramienta para facilitar y apoyar el aprendizaje, más que como un fin en sí mismo. De esta forma, el diseño instruccional adoptado para el uso de Moodle se basa en las ideas constructivistas de aprendizaje y en las ideas de Siemens (2005) sobre aprendizaje en red.

10. Solución y resultados.

10.1 Solución y propuesta.

La propuesta se basa en el diseño e implementación de una metodología de educación b learning para el segundo ciclo básico, que combina el aprendizaje en línea a través de la plataforma Moodle y las actividades presenciales basadas en la resolución de problemas, la gamificación y las metodologías activas. Esta propuesta está respaldada por la teoría del aprendizaje en red (Siemens, 2005) y el enfoque constructivista de la educación proponiendo una experiencia de aprendizaje integral, ideada para el siglo XXI.

Así mismo para garantizar el éxito de esta propuesta es necesario:

- **Formación del Profesorado:** Se organizarán talleres de formación y actualización para el profesorado. Estos talleres incluirán el manejo de Moodle, la creación de contenido interactivo y atractivo, la evaluación y el seguimiento del progreso del

estudiante en línea, y la implementación de técnicas de gamificación y resolución de problemas en el aula.

- **Soporte Técnico:** Se proporcionará un soporte técnico robusto que garantizará que tanto los profesores como los estudiantes puedan solucionar los problemas técnicos que puedan surgir al utilizar Moodle. Este soporte técnico estará disponible durante todo el horario escolar.
- **Seguimiento y Evaluación:** Implementaremos un sistema de seguimiento y evaluación continua que permita realizar ajustes en tiempo real. Los profesores podrán seguir el progreso del estudiante, identificar posibles dificultades y ofrecer ayuda oportuna.
- **Acceso a la Tecnología:** Nos aseguraremos de que cada estudiante tenga acceso a la tecnología necesaria para su aprendizaje en línea. Si es necesario, se explorarán alternativas como la provisión de dispositivos de préstamo.
- **Equilibrio en el Aprendizaje:** Mantendremos un equilibrio entre las actividades en línea y en persona para evitar el agotamiento y fomentar una experiencia de aprendizaje más enriquecedora.

10.2 Resultados esperados

Si todo se implementa según lo previsto y se crea un entorno de aprendizaje óptimo, podríamos esperar los siguientes resultados:

- Mayor compromiso de los estudiantes: Al brindar una experiencia de aprendizaje más personalizada y flexible, los estudiantes podrían demostrar un mayor compromiso con su educación. Podrían participar más activamente tanto en línea como en el aula.
- Mejora en el rendimiento académico: Gracias a la flexibilidad del aprendizaje en línea y la inmediatez de la respuesta en las actividades presenciales, los estudiantes podrían mejorar su rendimiento académico. Podrán trabajar a su propio ritmo, repasar el material las veces que necesiten y recibir retroalimentación oportuna.
- Desarrollo de habilidades del siglo XXI: Este enfoque de aprendizaje híbrido podría ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades cruciales para el siglo XXI, como la solución de problemas, el pensamiento crítico, la alfabetización digital, la colaboración y la autogestión.
- Equidad en el acceso a la educación: Al proporcionar acceso a la tecnología y soporte técnico, se podría aumentar la equidad en la educación. Este proyecto podría ayudar a cerrar la brecha digital y garantizar que todos los estudiantes, independientemente de su situación socioeconómica, tengan las mismas oportunidades de aprender.
- Bienestar de los estudiantes: La metodología b learning podría aumentar la satisfacción y el bienestar de los estudiantes al proporcionar un enfoque de aprendizaje más personalizado y flexible. Los estudiantes podrían disfrutar más de su educación y sentirse más motivados para aprender.

11. Matriz de marco lógico

Resumen de Objetivos	Narrativo de	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
<p>Fin</p> <p>Mejorar la calidad y efectividad de la educación en estudiantes de segundo ciclo básico a través de la implementación de un modelo de educación b-learning y de metodologías activas.</p>	<p>Propósito</p> <p>Implementar un modelo de educación híbrida que responda a las necesidades socioemocionales de los estudiantes y promueva su motivación y compromiso con el aprendizaje.</p>	<p>1. Número de docentes formados en el modelo.</p> <p>2. Número de estudiantes que participan activamente en el modelo.</p>	<p>1.Registros de formación de docentes.</p> <p>2. Registros de participación de los estudiantes.</p>	<p>1. Los docentes están dispuestos a recibir formación y cambiar su práctica pedagógica.</p> <p>2. Los estudiantes están motivados para participar en actividades de aprendizaje activo.</p>

Componentes			
1. Investigación sobre las necesidades socioemocionales de los estudiantes	1. Focos grupales sobre necesidades emocionales de los y las estudiantes.	1. Registro de instancias de participación.	1. Existe claridad de las necesidades emocionales de los y las estudiantes.
2. Diseño del modelo educativo b-learning	2. Grado de utilización de la tecnología digital.	2. Registros de utilización de la tecnología digital.	Existe la capacidad técnica para implementar las estrategias de aprendizaje activo y utilizar la tecnología digital.
3. Implementación de estrategias de aprendizaje activas	3. Grado de implementación de las estrategias de aprendizaje activo.	3. Observaciones de las prácticas de aula.	4. Las y los docentes se capacitan en la nueva implementación e-learning.
4. Desarrollo e implementación de un programa de capacitación para docentes	4. Participación activa en capacitación y acompañamiento constante de la implementación de b-learning	4. Encuesta de satisfacción de docentes sobre capacitaciones y acompañamientos.	

	<p>Actividades</p> <p>Las actividades principales son la formación de docentes, el diseño de actividades de aprendizaje activo, y la implementación de la tecnología digital.</p>	<p>1. Número de necesidades y dificultades identificadas en los estudiantes.</p> <p>2. Número de estudiantes que utilizan la plataforma de e-learning y su nivel de satisfacción.</p> <p>3. Número de docentes capacitados en estrategias de aprendizaje activo y su nivel de implementación en el aula.</p>	<p>1. Encuestas, entrevistas, uso de la plataforma, observación de aulas, informes de rendimiento académico, informes de convivencia escolar.</p>	<p>1. Los estudiantes están dispuestos a participar en el modelo educativo b-learning.</p> <p>2. los docentes están dispuestos a ser capacitados y a implementar nuevas estrategias.</p> <p>3. La institución educativa apoya la implementación del modelo.</p>
--	--	--	---	---

4. Cambios en los indicadores de emocionalidad, rendimiento académico y convivencia escolar de los estudiantes tras la implementación del modelo.

12. Proyección de recursos y planificación financiera.

Estructura de Descomposición del Trabajo (EDT)

1. Investigación de necesidades socioemocionales

1.1. Definir método de investigación

1.2. Implementar investigación

1.3. Analizar y sintetizar resultados

2. Diseño del modelo educativo b-learning

2.1. Investigar mejores prácticas de modelos b-learning

2.2. Crear estructura del modelo

2.3. Crear contenido del curso

2.4. Diseñar las evaluaciones y retroalimentaciones

3. Implementación de estrategias de aprendizaje activas

3.1. Investigar estrategias efectivas de aprendizaje activo

3.2. Integrar estrategias de aprendizaje activo en el modelo

3.3. Capacitar a los docentes en estas estrategias

4. Desarrollo e implementación del programa de capacitación para docentes

4.1. Diseño del programa de capacitación

4.2. Desarrollar material del curso

4.3. Implementar el programa de capacitación

5. Evaluación del modelo de educación b-learning

5.1. Definir métricas y métodos de evaluación

5.2. Implementar evaluación

5.3. Analizar resultados y hacer ajustes

13. Carta Gantt

Tarea	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Responsable
1.1 Definir método de investigación							Investigador
1.2 Implementar investigación							Investigador
1.3 Analizar y sintetizar resultados							Investigador

2.1 Investigar mejores prácticas de modelos b-learning							Diseñador Instruccional
2.2 Crear estructura del modelo							Diseñador Instruccional
2.3 Crear contenido del curso							Desarrollador de Contenido
2.4 Diseñar las evaluaciones y retroalimentaciones							Evaluador Educativo
3.1 Investigar estrategias efectivas de aprendizaje activo							Diseñador Instruccional
3.2 Integrar estrategias de aprendizaje activo en el modelo							Diseñador Instruccional
3.3 Capacitar a los docentes en estas estrategias							Desarrollador de Contenido
4.1 Diseño del programa de capacitación							Desarrollador de Contenido

4.2 Desarrollar material del curso							Desarrollador de Contenido
4.3 Implementar el programa de capacitación							Desarrollador de Contenido
5.1 Definir métricas y métodos de evaluación							Evaluador Educativo
5.2 Implementar evaluación							Evaluador Educativo
5.3 Analizar resultados y hacer ajustes							Evaluador Educativo

Matriz RACI

En esta matriz, "Responsable" se refiere a la persona que hace el trabajo, "Accountable" es la persona que toma la decisión final y es responsable del resultado, "Consulted" son las personas que se consultan antes de tomar una decisión o realizar una tarea, y "Informed" son las personas que se mantienen informadas sobre la decisión o la tarea.

Tarea	Investigador	Diseñador Instruccional	Desarrollador de Contenido	Evaluador Educativo	Desarrollador de Contenido	Coordinador del Proyecto
-------	--------------	-------------------------	----------------------------	---------------------	----------------------------	--------------------------

Definir método de investigación	R/A	C				I
Implementar investigación	R/A	C				I
Analizar y sintetizar resultados	R/A	C				I
Investigar experiencias prácticas de modelos b-learning	C	R/A	I	I	I	I
Crear estructura de modelo	C	R/A	I	C	I	I
Crear contenido del curso	C	R	R/A	C	I	I
Diseñar las actividades y autoalimentaciones	C	R	I	R/A	I	I
Investigar estrategias efectivas de aprendizaje activo	C	R/A	I	I	C	I
Integrar estrategias de	C	R/A	I	C	C	I

Indicador activo en modelo						
Capacitar a los docentes en estas estrategias		C	I	C	R/A	I
Diseño del programa de capacitación		C	I	C	R/A	I
Desarrollar material del curso		C	R	C	R/A	I
Implementar el programa de capacitación		C	I	C	R/A	I
Definir métricas y modos de evaluación	C	C	I	R/A	I	I
Implementar evaluación	C	I	I	R/A	I	I
Analizar resultados y hacer ajustes	C	I	I	R/A	I	I

Determinar prioridades.

¡Hazlo ya!	Planifica
1.1 Definir método de investigación	1.3 Analizar y sintetizar resultados
1.2 Implementar investigación	2.3 Crear contenido del curso
2.1 Investigar mejores prácticas de modelos b-learning	2.4 Diseñar las evaluaciones y retroalimentaciones
2.2 Crear estructura del modelo	3.2 Integrar estrategias de aprendizaje activo en el modelo
3.1 Investigar estrategias efectivas de aprendizaje activo	4.2 Desarrollar material del curso
4.1 Diseño del programa de capacitación	5.2 Implementar evaluación
5.1 Definir métricas y métodos de evaluación	5.3 Analizar resultados y hacer ajustes

Eliminar	Delega
Al ser un proyecto de alto valor, todas las tareas propuestas son esenciales para su cumplimiento y no parecen existir tareas que no aporten al proyecto en este momento.	<p>3.3 Capacitar a los docentes en estas estrategias</p> <p>4.3 Implementar el programa de capacitación</p>

14. Recursos financieros en cada etapa:

14.1 Investigación de necesidades socioemocionales:

- Recursos humanos: un investigador, tiempo estimado de 2 semanas.
- Recursos tecnológicos: acceso a Internet, software de encuestas y análisis de datos (por ejemplo, Google Forms, SPSS).
- Recursos materiales: equipo informático.
- Logísticos/operacionales: acceso a la escuela y al público objetivo, tiempo para la recolección de datos.
- Socioeducativos/pedagógicos: consentimientos de los participantes, apoyo de la dirección de la escuela.

14. 2 Diseño del modelo educativo b-learning:

- Recursos humanos: un diseñador instruccional, tiempo estimado de 4 semanas.
- Recursos tecnológicos: software de diseño de cursos, plataforma LMS (por ejemplo, Moodle, Blackboard).
- Recursos materiales: equipo informático.
- Logísticos/operacionales: tiempo de desarrollo del curso.
- Socioeducativos/pedagógicos: retroalimentación y aprobación de la dirección de la escuela y los docentes.

14. 3 Implementación de estrategias de aprendizaje activas:

- Recursos humanos: un desarrollador de contenido, tiempo estimado de 3 semanas.
- Recursos tecnológicos: software de diseño de cursos.
- Recursos materiales: equipo informático.
- Logísticos/operacionales: tiempo de desarrollo del contenido.
- Socioeducativos/pedagógicos: capacitación de los docentes en estrategias de aprendizaje activo.

14. 4 Desarrollo e implementación del programa de capacitación para docentes:

- Recursos humanos: un desarrollador de contenido, tiempo estimado de 3 semanas.
- Recursos tecnológicos: plataforma de videoconferencia (por ejemplo, Zoom), software de diseño de cursos.
- Recursos materiales: equipo informático, material didáctico.

- Logísticos/operacionales: tiempo de desarrollo e implementación del programa.
- Socioeducativos/pedagógicos: disponibilidad y voluntad de los docentes para participar en la capacitación.

14. 5 Evaluación del modelo de educación B-learning:

- Recursos humanos: un evaluador educativo, tiempo estimado de 3 semanas.
- Recursos tecnológicos: software de encuestas y análisis de datos.
- Recursos materiales: equipo informático.
- Logísticos/operacionales: acceso a los estudiantes para la evaluación, tiempo para la recopilación y análisis de los datos.

14.5 Desglose de costos por etapas:

1. Investigación de necesidades socioemocionales:					
	Descripción	Profesional	Tiempo	Costo	12 meses
Recursos humanos	un investigador	Docente	2 semanas	500.000	
Recursos tecnológicos	gestionar acceso a Internet, software de encuestas y análisis de datos (por	Jefe de proyecto	todo el proyecto	\$150.000	\$1.800.000
Recursos materiales	diseñar materiales digitales	diseñador	2 semanas	500.000	
Logísticos/operacionales	gestionar acceso a la escuela y al público objetivo, tiempo para la	Jefe de proyecto	todo el proyecto		
Socioeducativos/pedagógicos	gestionar acceso a la escuela y al público objetivo, tiempo para la recolección de datos.	Jefe de proyecto	todo el proyecto		
2. Diseño del modelo educativo b-learning:					
	Descripción	Profesional	Tiempo	Costo	12 meses
Recursos humanos	un diseñador instruccional	Docente	4 semanas	1.000.000	
Recursos tecnológicos	Plataforma Moodle	Jefe de proyecto	todo el proyecto	\$65.000	\$780.000
Recursos materiales	diseñar materiales digitales	diseñador	2 semanas	500.000	



4. Desarrollo e implementación del programa de capacitación para docentes:					
	Descripción	Profesional	Tiempo	Costo	12 meses
Recursos humanos	diseñador instruccional	diseñador	3 semanas	750.000	
Recursos tecnológicos	gestionar acceso a plataforma de videoconferencia (por ejemplo, Zoom).	Jefe de proyecto	todo el proyecto	\$50.000	\$600.000
Recursos materiales	diseñar materiales digitales	diseñador	2 semanas	500.000	
Logísticos/operacionales	gestionar acceso a la escuela y al público objetivo, tiempo para la recolección de datos.	Jefe de proyecto	todo el proyecto		

5. Evaluación del modelo de educación B-learning:					
	Descripción	Profesional	Tiempo	Costo	12 meses
Recursos humanos	un evaluador	Docente	3 semanas	750.000	
Recursos tecnológicos	gestionar acceso a Internet, software de encuestas y análisis de datos (por	Jefe de proyecto	todo el proyecto	\$150.000	\$1.800.000
Recursos materiales	diseñar materiales digitales	diseñador	2 semanas	500.000	
Logísticos/operacionales	gestionar acceso a la escuela y al público objetivo, tiempo para la recolección de datos.	Jefe de proyecto	todo el proyecto		
Socioeducativos/pedagógicos	gestionar acceso a la escuela y al público objetivo, tiempo para la recolección de datos.	Jefe de proyecto	todo el proyecto		

15. Análisis de Viabilidad Financiera

En términos económicos, el costo del proyecto dependerá de varios factores, como el costo de los recursos humanos, que puede variar dependiendo de los sueldos de mercado, y los costos tecnológicos, que pueden variar dependiendo de las demandas actuales de venta.

También puede haber costos imprevistos, como la necesidad de comprar equipo adicional o la contratación de expertos en caso de problemas técnicos. Por lo tanto, es crucial tener una contingencia en el presupuesto para cubrir estos posibles costos adicionales.

El proyecto implica costos significativos, a pesar de ello la inversión vale la pena, dado el potencial del proyecto para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, y por lo tanto, su rendimiento académico y bienestar emocional.

Considerando el alcance y el impacto de este proyecto, proponemos buscar fondos públicos para financiarlo. Instituciones como el Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC), la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO) y el Fondo de Desarrollo de la Educación y la Cultura (FONDECYT) han demostrado su compromiso con la innovación educativa a través de diversas convocatorias de financiamiento. Postularemos a las oportunidades de financiamiento que estas instituciones ofrecen, con el objetivo de cubrir los costos asociados con la investigación, diseño, desarrollo, implementación y evaluación de nuestro proyecto. Buscaremos maximizar el uso de estos fondos públicos para beneficiar a los estudiantes y a la comunidad educativa en general, proporcionando una educación más inclusiva y efectiva.

15.1 FODA

A. Análisis interno: Fortalezas y Debilidades

Fortalezas:

- Experiencia y conocimientos del equipo: El equipo cuenta con investigadores, diseñadores instruccionales, desarrolladores de contenido y evaluadores educativos con experiencia en proyectos similares.
- Enfoque en el desarrollo socioemocional: El proyecto se centra en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, lo cual es un aspecto cada vez más valorado en la educación.
- Uso de estrategias de aprendizaje activas: El modelo educativo b-learning incorpora estrategias de aprendizaje activas que han demostrado ser efectivas para promover la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Debilidades:

- Dependencia de recursos tecnológicos: La implementación del modelo b-learning requiere acceso a recursos tecnológicos adecuados, lo cual puede ser un desafío en entornos con limitaciones de infraestructura y conectividad.
- Resistencia al cambio: La integración de tecnologías digitales y estrategias de aprendizaje activas puede encontrarse con resistencia por parte de algunos docentes y estudiantes.
- Necesidad de capacitación docente: El programa de capacitación para docentes requerirá tiempo y recursos adicionales para garantizar su efectividad.

B. Análisis externo: Debilidades y Amenazas

Debilidades:

Limitaciones presupuestarias: La obtención de fondos para financiar el proyecto puede ser un desafío, especialmente considerando los recursos necesarios para la capacitación y la implementación tecnológica.

Políticas educativas cambiantes: Cambios en las políticas educativas pueden afectar la viabilidad y la continuidad del proyecto.

Resistencia institucional: Algunas instituciones educativas pueden tener resistencia al cambio y a la adopción de nuevos modelos educativos.

Amenazas:

- Competencia de otros modelos educativos: Otros modelos educativos pueden surgir como alternativas al b-learning, compitiendo por la atención de los estudiantes y las instituciones educativas.
- Cambios tecnológicos rápidos: Los avances tecnológicos constantes pueden requerir actualizaciones y adaptaciones continuas del modelo b-learning.
- Inequidad digital: La falta de acceso equitativo a la tecnología y la conectividad puede limitar la implementación del modelo en algunas comunidades y escuelas.

16. Análisis de riesgo del proyecto

- Riesgo: Falta de adopción del modelo por parte de los docentes.

Mitigación: Brindar un programa de capacitación integral y personalizado para los docentes, que los prepare para integrar las estrategias de aprendizaje activas y las tecnologías digitales de manera efectiva.

- Riesgo: Limitaciones de infraestructura y conectividad.

Mitigación: Realizar un estudio previo de las condiciones tecnológicas de las escuelas objetivo y buscar soluciones alternativas, como la creación de redes de colaboración para compartir recursos y garantizar el acceso a la tecnología.

- Riesgo: Cambios en las políticas educativas.

Mitigación: Mantenerse actualizado sobre los cambios en las políticas educativas y establecer alianzas estratégicas con instituciones y organismos gubernamentales para garantizar la sostenibilidad y continuidad del proyecto.

17. Proyección del impacto del proyecto

La ejecución del proyecto de implementación de un modelo educativo b-learning que promueva el desarrollo socioemocional de los estudiantes y mejore su motivación y compromiso hacia el aprendizaje tendrá los siguientes efectos e impactos favorables:

- Mejora en el rendimiento académico: La integración de estrategias de aprendizaje activas y tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje ayudará a los estudiantes a adquirir habilidades y conocimientos de manera más efectiva, lo que se traducirá en un mejor desempeño académico.
- Desarrollo socioemocional: El enfoque en el desarrollo socioemocional promoverá habilidades como la empatía, la resiliencia y la autorregulación emocional, mejorando la calidad de vida de los estudiantes y su bienestar general.
- Mayor motivación y compromiso: El uso de estrategias de aprendizaje activas y la integración de tecnologías digitales estimulará la motivación intrínseca de los estudiantes y fomentará un mayor compromiso con el proceso de aprendizaje.
- Reducción de las tasas de deserción escolar: Al mejorar la motivación, el compromiso y el desarrollo socioemocional de los estudiantes, se espera una disminución en las tasas de deserción escolar, ya que los estudiantes se sentirán más conectados y comprometidos con su educación.

18. Recomendaciones para la evaluación y seguimiento del impacto del proyecto

- Establecer indicadores de impacto: Definir indicadores cuantitativos y cualitativos que permitan medir el impacto del proyecto en términos de desarrollo

socioemocional, motivación y compromiso de los estudiantes, rendimiento académico y tasas de deserción escolar.

- Realizar evaluaciones periódicas: Programar evaluaciones regulares para monitorear el progreso del proyecto y realizar ajustes según sea necesario.
- Recopilar datos cualitativos: Además de las mediciones cuantitativas, recopilar datos cualitativos mediante entrevistas, encuestas y observaciones para obtener una comprensión más completa del impacto del proyecto en los estudiantes y los docentes.
- Establecer un sistema de retroalimentación: Fomentar la retroalimentación continua de los estudiantes, los docentes y otros actores involucrados en el proyecto para identificar áreas de mejora y fortalezas que puedan ser capitalizadas.

19. Conclusión

Desarrollar la modalidad b-learning en la actualidad es un proyecto ambicioso que busca desintegrar el orden llevado desde tiempos remotos en la entrega de las experiencias educativas, donde se busca integrar la potencialidad de la internet con las interacciones reales entre los y las estudiantes por medio de estrategias activas de aprendizaje, permiten formar orientaciones de acciones reales al desarrollo de educación socioemocional y uso de la tecnología para la real preparación de las generaciones del XXI en un mundo conectado.

Sin embargo, la resistencia del sistema educativo en modificar desde los cimientos la forma de cómo integrar las nuevas tecnologías al aula de forma diaria y constante,

trabajar en ámbitos socioemocionales en los diferentes niveles educativos son necesidades que se deben replantear, desde la orientación del horario de clases hasta la capacitación de docentes en estrategias activas de aprendizaje para favorecer el desarrollo de habilidades en los estudiantes es el escenario idóneo para las habilidades del XXI. Por ello, se buscará a establecimientos educativos que busquen dar un real vuelco a la experiencia educativa que entregan a los estudiantes.

Las nuevas generaciones necesitan que las experiencias de aprendizaje sean llamativas y que obedezcan a principios de diversificación, motivantes, llamativas y que el estudiante genere sentimientos positivos frente a lo realizado, de esta manera, el cerebro logrará transformar la información del entorno en aprendizaje.

Por ello, fusionar las estrategias activas de aprendizaje con los entornos virtuales es una de las herramientas para el siglo actual y el desarrollo del aprendizaje en red, donde se potencia habilidades ejecutivas de alto orden. En la sociedad cambiante la adaptabilidad es uno de los pilares que se debe replantear el aprendizaje. Por ello, al reconocer este nuevo cambio se hace necesario revisar el sustento teórico en que están estructuradas las actuales bases curriculares chilenas que tienen como misión desarrollar de forma íntegra a los estudiantes, con la mirada hacia el futuro de los ciudadanos del siglo XXI.

AMUCH, A. de M. (2022). sondeo de opinion a padres, madres y/o apoderados sobre violencia escolar en chile. En *Asociación de Municipalidades de Chile (AMUCH) dirección de estudios*. amuch. <https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://amuch.cl/wp-content/uploads/2022/05/Encuesta-nacional-sobre-Violencia-Escolar.pdf>

Bassett, DS, Wymbs, NF, Porter, MA, Mucha, PJ y Grafton, ST (2011). La organización del cerebro humano en una red dependiente de la criticidad construida a partir de datos de IRMf en estado de reposo. *Caos: una revista interdisciplinaria de ciencia no lineal*, 21 (1), 1-8. <https://doi.org/10.1063/1.3529206>

Bishop, J. L., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research. *ASEE National Conference Proceedings*, 30(9), 1-18.

Cárdenas, A. (2022). Educación en crisis: deserción, ausentismo y violencia, la trilogía que pone en jaque a las autoridades. *El Mostrador*. <https://www.elmostrador.cl/noticias/pais/2022/11/16/educacion-en-crisis-desercion-ausentismo-y-violencia-la-trilogia-que-pone-en-jaque-a-las-autoridades/>

Díaz Barriga, F., Padilla, R. y Morán, H. (2009). Enseñar con apoyo de las TIC: competencias tecnológicas y formación docente. En Díaz, F., Hernández, G. y Rigo, M. (comps.). *Aprender y enseñar con TIC en educación superior: contribuciones del socioconstructivismo*. México: Facultad de Psicología, UNAM.

Delincuencia y deserción escolar: La crisis educacional chilena que muestra su peor cara post pandemia. (2022). *Radio U. de Chile*.

<https://radio.uchile.cl/2022/11/16/delincuencia-y-desercion-escolar-la-crisis-educacional-chilena-que-muestra-su-peor-cara-post-pandemia/>

Fuenzalida, C. (2019). Revista Saberes Educativos N° 4. Construcción y trayectoria del currículum en Chile (pp. 22-36).

Jiménez, J. P. (2022, February 28). Salud mental en Chile: urgencias, desafíos y silencios. *CIPER Chile*. Retrieved from <https://www.ciperchile.cl>

Kenyo, Eloy & Ortiz-Navarro, & Nansi Ysabel, García & María, Guadalupe & Iñiguez, Tello. (2018). Metodologías activas para fomentar la motivación por el aprendizaje de los estudiantes de educación media superior. 10.13140/RG.2.2.17701.42725.

Lozano, L. M., & Fernández-Sanz, L. (2018). La clase invertida: una revisión bibliográfica. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 45-61.

Maldonado, M. (2019) “Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria”. *Propós. Represente*. vol.7 no.2 Lima mayo/agos. 2019

Marina, J. A. (2018). La inteligencia en el siglo XXI. *investigación y ciencia*. Published.

Ministerio de Educación (2012). *Bases Curriculares Primero a Sexto básico*. Santiago, Chile: Ministerio de Educación.

Pherez, G., Vargas, S., & Jerez, J. (2018). Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente. *Civilizar*, 18(34), 149–166. <https://doi.org/10.22518/usergioa/jour/ccsh/2018.1/a10>

Robinson, EC, Woolrich, MW y Nobre, AC (2012). Diferencias individuales en la estructura del cerebro humano y la influencia de factores sociodemográficos. *Comunicaciones de la naturaleza*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.1038/ncomms1871>

Rodríguez Illera, J. L. (2013). Enseñar y aprender en entornos digitales. *investigación y ciencia*. Published.

Sobrino Morrás, Ángel (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta Educativa*, (42),39-48.[fecha de Consulta 21 de Noviembre de 2021]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403041713005>

Strayer, J. F. (2012). How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learning Environments Research*, 15(2), 171-193.

UNIACC, (2021). Fundamentos del aprendizaje. Del conductismo al conectivismo. [Diapositiva 14]. Repositorio Material Magister en tecnología e innovación educativa.

Tucker, B. (2012). The flipped classroom. *Education Next*, 12(1), 82-83.

Tráfico total de Internet fija y móvil crece 40% a marzo de 2020 impulsado por la pandemia de COVID-19. (2020, June 4). *Subsecretaría De Telecomunicaciones De Chile*. Retrieved from <https://www.subtel.gob.cl>

Robinson, K. (2015). *Creative schools: The grassroots revolution that's transforming education*. Penguin Books.

Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996(68), 3-12.

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.