



PROYECTO COLABORATIVO VIRTUAL

Actividad que se desarrolla de forma colaborativa y que enfrenta a los estudiantes a situaciones problemáticas (simulaciones de la vida real). El objetivo de los estudiantes es plantear propuestas, tales como planteamientos de productos o servicios.





¿QUÉ APRENDIZAJES PROMUEVE EN LOS ESTUDIANTES?

Para que el debate sea usado como estrategia didáctica, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- Planificación del trabajo en equipo para el logro de objetivos.
- Desarrollo de habilidades sociales para llevar a cabo un trabajo en equipo (escuchar y emitir puntos de vista).
- Diseño de soluciones y generación de ideas innovadoras.
- Aplicación de los aprendizajes en un proyecto real.



¿CÓMO APLICARLO EN LA CLASE VIRTUAL?

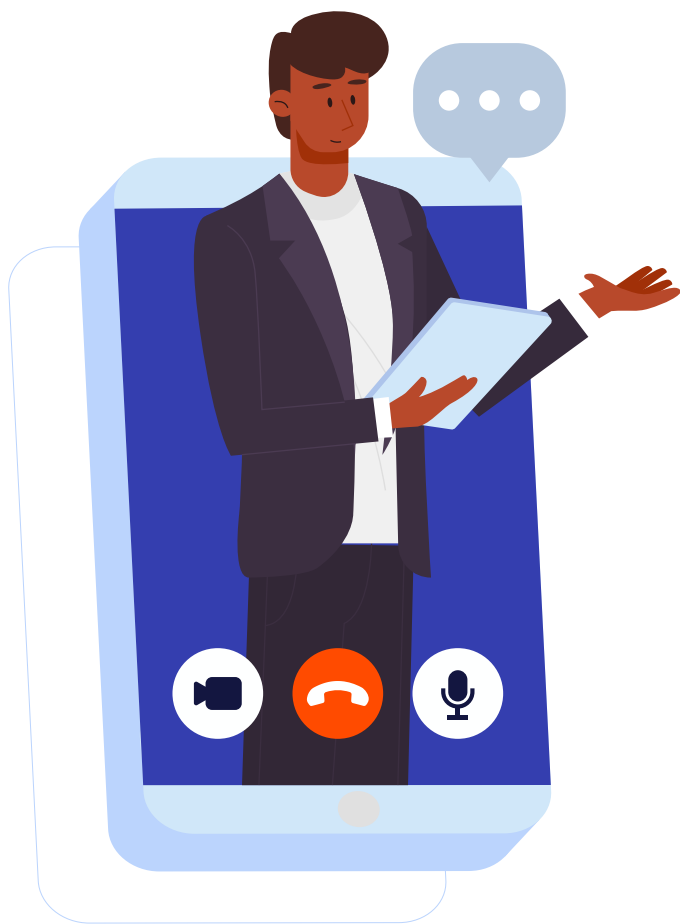
Proyecto dirigido a plantear un producto

1. Presentación de tema y organización de equipos

- Presenta los temas a desarrollar o las necesidades a solucionar. Pueden ser necesidades en el ámbito tecnológico, ambiental, biomédico, deportivo, social, entre otros.
- Formula preguntas para que los estudiantes indaguen sobre el tema e invítales a seleccionar un tema que les interese.
- Fomenta la organización de equipos.
- Acuerda los medios de comunicación (mensajería, foros, etc.) y los medios para la publicación de avances del proyecto (google drive, onedrive, etc.)

2. Investigación sobre el tema

- Solicita a los estudiantes recoger información para conocer las necesidades sobre el tema y cómo resolver la problemática.
- Organiza reuniones en collaborate para exponer los hallazgos.





3. Definición de objetivos y plan de trabajo:

- Solicita a los equipos la definición de objetivos y el plan de trabajo para crear un producto que ayude a cubrir las necesidades identificadas, teniendo en cuenta los temas del curso, los recursos y los tiempos.

4. Planteamiento del producto:

- Motiva a los estudiantes a plantear el producto que pretende satisfacer las necesidades identificadas.
- Pide a los equipos elaborar un prototipo del producto (representación gráfica o física que puede realizarse con diversas cosas, desde papel, cartón hasta materiales especializados). Algunos ejemplos son: sistema de protección para escaparates, afiche de publicidad para pintura que combate bacterias.
- Monitorea y brinda retroalimentación al proyecto.
- Ofrece la oportunidad a los equipos de contactarse con expertos en el tema, usando el collaborate u otro canal.



5. Presentación y evaluación de resultados

- Organiza la presentación de proyectos de los equipos.
- Promueve la autoevaluación y la evaluación entre pares.



Proyecto dirigido a plantear un servicio

- Sigue los mismos pasos que un proyecto dirigido a plantear un producto, con una diferencia en el punto 4. El servicio planteado por los estudiantes tiene que especificar qué acciones permite hacer a las personas y de qué modo éstas satisfacen las necesidades identificadas. Ejemplo: aplicación virtual para atender consultas jurídicas, página web para atender problemas respecto al clima laboral.



¿CÓMO EVALUAR LA ACTIVIDAD?

- Realiza una evaluación continua del proyecto, de modo que los estudiantes cuenten con retroalimentación oportuna.
- Emplea rúbricas de evaluación.
- Además de las videoconferencias para la presentación de avances, se puede solicitar a los estudiantes elaborar un video de su proyecto y compartirlo en un grupo cerrado. Todos tienen la oportunidad de ver el video y de realizar comentarios.
- Conformar un jurado evaluador que integre a especialistas en el tema.





EJEMPLO

Prof. Claudia Moreno

Curso: Derecho de familia

- En el curso se organizaron equipos de 4 personas y seleccionaron una temática.
- Se motivó a que la temática seleccionada (por ejemplo, violencia a la mujer en la familia) se pueda aterrizar en un caso y contexto específico de su interés (ejemplo: violencia a la mujer en la familia en tiempos de cuarentena).
- Después, los equipos investigaron sobre el tema, definieron sus objetivos y el plan de trabajo, teniendo la asesoría del docente.
- Todos los equipos realizaron presentaciones parciales del trabajo, aplicando los temas que se desarrollaban en el curso. Al realizar estas presentaciones tenían retroalimentación no solo del docente, sino de sus otros compañeros de clase.
- En ocasiones se solicitó a los equipos realizar un video grabando su exposición.
- Se coordinó reuniones con expertos en el tema elegido para que orienten a los equipos que trabajaban sus proyectos.
- Se realizó una exposición final de los proyectos, contando con un jurado especializado en los diversos temas elegidos. Uno de los proyectos fue: chatboot jurídico virtual para atender a mujeres violentadas.

Para ver otros ejemplos, haz clic en el siguiente enlace: <https://url2.cl/kHeHB>

Referencias

- Díaz-Barriga, F. (2015). Estrategias para el desarrollo de competencias en educación superior. En: Carrillo, Gabriela (Ed.). I Encuentro Internacional Universitario. El currículo por competencias en la educación superior. Ponencias y debate. Lima, PUCP.

