

<b>Facultad</b>	<b>Escuela</b>	<b>Jefe de Proyecto Proyecto</b>
Facultad de Ciencias Exactas	Departamento de Ciencias Químicas	Francisco Javier Cañas Urrutia
Facultad de Ciencias Exactas	Departamento de Ciencias Químicas	Carla Valeria Bobadilla Gómez
Facultad de Economía y Negocios	Ingeniería Comercial	Nicolás Contreras Barraza
Facultad de Educación	Escuela de Educación	Jorge Eduardo Chávez Rojas
Facultad de Educación y Ciencias Sociales	Programa de Pedagogía en Educación Media para Licenciador	Jorge Cifuentes Flores

Facultad de Medicina	Escuela de Medicina	María Antonia Klarian Vergara
Vicerrectoría Académica	Hospital de Simulación	Patricia Gazmuri González
Facultad de Medicina	Tecnología Médica	Ernesto Bladimir Castillo Eyzaguirre
Facultad de Ingeniería	Geología	Ximena Contardo

<b>Sede</b>	<b>Título del Proyecto</b>
Viña del Mar	La retroalimentación efectiva como estrategia de aprendizaje de la química.
Viña del Mar	Invirtiendo la clase. Una mirada a la Química desde otra perspectiva.
Viña del Mar	Incentiva; Plataforma educativa de casos de emprendedores.
Casona de Las Condes	Uso de entornos virtuales facilitadores del aprendizaje en una asignatura del Programa de Pedagogía en Educación Media para Licenciados.
Concepción	Aplicación de un método de evaluación alternativo, validado el 2016, en tres asignaturas de las ciencias básicas que tradicionalmente exhiben altas tasas de reprobación.

República	Diseño y validación de instrumentos de medición de la satisfacción de los estudiantes de las Facultades de Medicina y Enfermería en relación a las actividades de simulación clínica de alta fidelidad realizadas en el Hospital de Simulación.
República	La simulación clínica de alta fidelidad como estrategia de evaluación de las asignaturas integradoras de las carreras de la salud.
Concepción	Planificación de un tratamiento oncológico con el simulador de radioterapia externo. Una experiencia innovativa con estudiantes de cuarto año de la carrera de Tecnología Médica, mención Imagenología y Física Médica.
República	Atlas digital audiovisual de mineralogía óptica (ADAMO)

### **Objetivo General**

Proponer y desarrollar un nuevo paradigma de aprendizaje de la química, a través de la aplicación de la retroalimentación efectiva, como clave para mejorar el aprendizaje de los tópicos de química general de mayor abstracción para los estudiantes de primer año de las carreras del área de la ingeniería y de la salud, como también una actitud favorable hacia esta ciencia.

Mejorar la calidad del aprendizaje en la asignatura de Química General, mediante la implementación del modelo pedagógico Flipped Classroom o aula invertida.

Desarrollar la primera plataforma web de casos reales de emprendedores nacionales en el cual todas las instituciones de educación superior podrán tener acceso a través de un registro a los casos más destacados de emprendedores de UNAB y de otras casas de estudios, en formato de video, podcast y escrito, con sus respectivos Teaching Note (notas de aprendizaje para el profesor) en formato short case. Este proyecto es una alianza entre la Facultad de Economía y Negocios y la Facultad de Educación.

Implementar y evaluar el uso de una herramienta tecnológica en el contexto de la asignatura "Desarrollo, Cultura y Educación" de la Carrera de Pedagogía en Educación Media para Licenciados de la UNAB. Específicamente, se busca implementar y evaluar el uso de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) constituido por un foro de participación asincrónico, es decir, que supone que los estudiantes tienen la posibilidad de interactuar en el momento que deseen.

Mejorar los niveles de rendimiento académico en los estudiantes que cursan asignaturas del área de Ciencias Básicas a través de la estrategia de trabajo del método de evaluación alternativo. Valorar el método de Evaluación Alternativo como una estrategia evaluativa que impacta significativamente el aprendizaje en Educación Superior.

Diseñar y validar instrumento de medición de la satisfacción de los estudiantes de las Facultades de Medicina y Enfermería en relación a las actividades de simulación clínica de alta fidelidad con participación de grupos mayores de estudiantes.

Establecer la simulación clínica de alta fidelidad como una de las estrategias de evaluación de las asignaturas integradoras de las carreras del área de la salud.

Determinar y valorar el logro de la competencia de planificación de un tratamiento oncológico con el simulador de radioterapia externo, como recurso de aprendizaje en estudiantes de cuarto año de la carrera de Tecnología Médica, mención Imagenología y Física Médica.

Desarrollar una metodología de visualización, análisis y aprendizaje de los minerales en secciones transparentes, sin depender exclusivamente de un microscopio para el repaso fuera del horario de clases. Además facilita el acceso a quienes no dispongan de tiempo extra (estudiantes trabajadores, padres, madres, etc). La visualización se realiza a través de un video que permite identificar las propiedades ópticas de los minerales (color, pleocronismo, relieve, extinción, maclas, signo óptico, elongación, etc) y a su vez éstas son explicadas a través de un audio.

N°	Facultad	Escuela
1	Ingeniería	Escuela de Ingeniería
2	Ingeniería	Escuela de Ingeniería
3	Ciencias Exactas	Departamento de Ciencias Química
4	Medicina	Tecnología Médica
5	Ingeniería	Geología

6	Ciencias de la Vida	Carrera de Ingeniería Ambiental
7	Ciencias de la Vida	Medicina Veterinaria
8	Educación y Ciencias Sociales	Pedagogía en Inglés
9	Educación y Ciencias Sociales	Carrera Educación Física
10	Educación y Ciencias Sociales	Psicopedagogía
11	Educación y Ciencias Sociales	Carrera de Trabajo Social
12	Ingeniería	Ingeniería en administración



<b>Jefe de Proyecto Proyecto</b>	<b>Sede</b>
Alexis Olmedo Navarro	Antonio Vara
Carmen Paz Muñoz Effa	República
Francisco Javier Cañas Urrutia	Viña del Mar
Alejandra Soto Labra	Concepción
Ximena Contardo Berrios	Viña del Mar

Elizabeth Garrido Ramírez	República
Cintya Borroni González	República
Flora Isabel Mandiola Villalobos	Viña del Mar
Juan Pablo Zavala Crichton	Viña del Mar
Magdalena Pizarro Varas	Viña del Mar
Roxana A. Zuleta Bravo	Concepción
Claudia Arellano Fuentes	Los Leones

**Título del Proyecto**

Assessment Práctica Profesional

Implementación de Talleres Didácticos Para  
La Comprensión del mecanismo de formación y falla de estructuras

El uso de la realidad virtual en el aprendizaje de química

Innovación de procesos formativos del internado clínico de la  
carrera de tecnología médica, mención bioanálisis clínico,  
inmunoematología y medicina transfusional, a partir de las  
expectativas y experiencias vividas por los propios estudiantes.

Repositorio digital de la litoteca de secciones transparentes  
y muestras de manos de laboratorios geológicos Unab (Viña del Mar)

Estrategias didácticas y su efectividad en el aprendizaje estudiantil.

Desarrollo e implementación de material virtual e interactivo para el aprendizaje de estructura y función en Medicina Veterinaria

Innovación del juego didáctico: Incorporación del juego didáctico tecnológico y tradicional en futuros profesores de inglés

Ruta activa y cultural: Rescatando el Patrimonio histórico y cultural de la región de Valparaíso.

Feria de Proyectos Psicopedagógicos: potenciando la innovación y el emprendimiento en estudiantes de Psicopedagogía.

Integración del enfoque de género en la educación superior. Una experiencia a partir del curso eje de formación interdisciplinaria de género y desigualdades UNAB Sede Concepción

Responsabilidad Social Empresarial por medio de la creación de empresa B si

**Objetivo General**

Realizar seguimiento y evaluación del grado de avance de los estudiantes respecto del perfil de egreso de la carrera de Ing. Civil industrial de Campus Antonio Varas- Santiago, a través de sus prácticas tempranas y profesionales, permitiendo generar un informe de assessment respecto de este nodo crítico e integrador.

El objetivo general del proyecto es mejorar la comprensión de los estudiantes de las obras d

Proponer y desarrollar una nueva metodología de aprendizaje de la química, a través de la

Innovar en los procesos formativos del internado clínico de la carrera de Tecnología

El proyecto está enfocado a los alumnos de tercero y cuarto año de la carrera de geología e

El objetivo del presente proyecto es Mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes del curso IAMB233 Tratamiento de Aguas y Aguas Residuales de la carrera de Ingeniería Ambiental, mediante la utilización de estrategias didácticas cercanas al desarrollo de la profesión y elaboración de instrumentos de evaluación adecuadas que permitan evaluar el cumplimiento de los resultados de aprendizaje relacionados con el curso y declarados en el perfil de egreso de la Carrera.

Desarrollar un material de microscopía virtual que permita y facilite el aprendizaje de la es

El presente proyecto pretende desarrollar la reflexión pedagógica para incorporar la creati

Implementar un proyecto de innovación educativa universitaria a partir del diseño de un circ

El objetivo del proyecto es propiciar el diseño proyectos de potenciación y asesoría psicop

Contribuir desde la formación universitaria a la conformación de una sociedad basada en e

Implementar estrategia didáctica que permita promover el aprendizaje de los estudiantes

Resultados	Monto Adjudicado
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantamiento de información de la situación actual de la evaluación de práctica.</li> <li>- Informe de análisis del curricularista situación evaluativa estudiante</li> <li>- Informe de análisis del curricularista situación evaluativa estudiante</li> </ul>	746667
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquisición de Kit MOLA</li> <li>Realización de ayudantía en la utilización de "Kit MOLA"</li> <li>- Diseño rúbricas de evaluación</li> <li>- Análisis de resultados intermedios</li> <li>- Análisis resultados encuesta estudiantes</li> </ul>	1108440
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de una encuesta de realiza Virtual</li> <li>Diseño de documento de lectura de los tópicos de la asignatura de química.</li> <li>- Diseño del control de lectura con lentes de realidad virtual en química.</li> <li>- Adquisición de lentes de realidad virtual marca Oculus</li> </ul>	1313722
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño estructura de portafolio de experiencias formativas en el campo de la Tecnología Médica.</li> <li>- Diseño de instrumento de evaluación.</li> <li>- Creación de pauta de entrevista (los estudiantes deben aplicar) y orientaciones para los registros de experiencias vividas en el internado clínico.</li> </ul>	1344298
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adquisición de 2 lectores de código de barra laser inalámbrico RFDN-3208 (USB)</li> <li>- 1 Mouse inalámbrico color gris</li> <li>- 2 Laptop: LA93LT#ABM HP 240 G6 14in/4GB/500G/Cel N3060/W10H-64/1Y/SPA.</li> <li>- Análisis muestras macroscópicas: se describieron, clasificaron e incluyeron en catálogo digital, alrededor de 350 muestras geológicas de mano.</li> </ul>	1438387

<ul style="list-style-type: none"> <li>´ - Implementación de estrategias didácticas (Elaboración de casos en Diseño y Elaboración de Maquetas de Plantas de Tratamiento de Aguas Residuales)</li> <li>- Elaboración de instrumentos de evaluación.</li> <li>- Análisis de los resultados y correlación con los indicadores académicos.</li> </ul>	1154000
<ul style="list-style-type: none"> <li>´ - Creación de material didáctico, (Capturar las imágenes de las placas histológicas), insumos para laboratorio</li> <li>- Digitalización de las placas histológicas a través del uso del software Zoomify HTLM 5 Enterprise, V5 Win®:</li> <li>- Diseño de actividades, se encuentran en un repositorio de</li> </ul>	1359999
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Videos, PPT</li> <li>- Diseño de instrumento de evaluación</li> <li>- Informe de uso didáctico de los juegos a nivel de adolescentes</li> <li>- Elaboración del guion gráfico en modo "DEMO" s</li> </ul>	150000
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de material didáctico para ruta turística.</li> <li>- Realización de talleres</li> <li>- Creación de Poster</li> <li>- Creación de artículo que será presentado a revista del</li> </ul>	632222
<ul style="list-style-type: none"> <li>´ - Realización de talleres: dictados por profesionales externos especialistas en el ámbito de elaboración/gestión de proyectos, marketing y emprendimiento.</li> <li>- Diseño de caso (estudio de caso)</li> <li>- Realización de conversatorio: encuentros y/o entrevistas con psicopedagogos que ejercen en áreas no escolares</li> <li>- Asesoría de pares: sesiones de asesoría para la elaboración de anteproyectos y proyectos dirigida por</li> </ul>	300000
<ul style="list-style-type: none"> <li>´ - Realización de " Conversatorio de la violencia de género en el pololeo".</li> <li>- Producción y montaje de Foto-Intervención.</li> <li>- Producción y montaje de collage.</li> </ul>	300000
<ul style="list-style-type: none"> <li>´ - Creación de encuestas y aplicación de ella.</li> <li>- Catastro de empresas B en Chile.</li> </ul>	961334



Proyecto de Com

N°	Ciudad	Sede	Facultad o Departamento
1	Santiago	República	Departamento de Ciencias Biológicas, Facultad Ciencias de la Vida
2	Santiago	Casona	Ciencias de la Educación y Ciencias Sociales
3	Viña del Mar	Viña del Mar	Ciencias de la Educación y Ciencias Sociales

4	Concepción	Concepción	Ciencias de la Rehabilitación
5	Santiago	República/ Casona	Ciencias de la Vida
6	Concepción	Concepción	Ciencias de la Educación y Ciencias Sociales

7	Concepción	Concepción	Ciencias de la Educación y Ciencias Sociales
8	Viña del Mar	Viña del Mar	Ciencias de la Educación y Ciencias Sociales

9	Viña del Mar	Viña del Mar	Ciencias de la Educación y Ciencias Sociales
10	Santiago	República	Ciencias de La Vida
11	Concepción	Concepción	Facultad de Odontología

**Unidad de Aprendizaje Virtual 2021**

Unidad Académica	Carrera a la cual se dirige el proyecto	Título del Proyecto	Coordinador Responsable
Departamento de Ciencias Biológicas, Facultad Ciencias de la Vida	ENFERMERÍA	Uso De Gamificación Para El Fortalecimiento De Los Aprendizajes Esperados En La Asignatura De Fisiología	vina Beatriz Gayol Molin
Departamento de Inglés	Departamento de Inglés	Estableciendo una comunidad de aprendizaje virtual para docentes del Departamento de Inglés	Monica Fenzel
Pedagogía en Inglés para la Enseñanza Básica y Media	Pedagogía en Inglés para la Enseñanza Básica y Media	Fomentando la Participación Activa de Futuros Profesores en Ambiente Virtual: Comunidad de Aprendizaje docentes/alumnos	Edgardo Aragón Pérez

Carrera de Fonoaudiología	Utilización de E-portafolio y tecnologías en el aula para la evaluación formativa de un curso online.	ena Viviana Martínez Ul	
bachillerato en Ciencias	en Ciencias, Fac. Ciencias	Creación de una comunidad de aprendizaje docente para el desarrollo e implementación de actividades de aprendizaje activo, en el curso de Fundamentos de Biología.	ía Soledad Orellana Ore
Escuela de Educación	Programa Diploma en Habilidades laborales	Gamificación de entornos de aprendizaje virtuales: una herramienta para la inclusión educativa de estudiantes del Diploma en habilidades laborales sede Concepción”	Sandra Pilar Urra Águila

Psicología	Psicología	Vínculo docente-estudiante a través del uso de aplicación tecnológica para fomentar la autorregulación y disposición al aprendizaje en estudiantes de primer año universitario	Juan Pablo Salinas Cerda
Formación General	No se tiene claridad aún	Promover habilidades comunicativas orales y escritas a través de la implementación de algunas herramientas tecnológicas.	Alejandra Cápona Gonz

Escuela de Educación	pedagogía Educación Mec	El Padlet Como Herramienta Vinculante E Integradora Del Proceso De Práctica Inicial	MARGOT RECABARREN
Ingeniería Ambiental	Ingeniería Ambiental	Implementación de tecnologías de aprendizaje inmersivas 360 para el desarrollo de actividades de laboratorio online, en los cursos de Química Ambiental y Tratamiento de Aguas y Aguas Residuales de la Carrera de Ingeniería Ambiental.	Elizabeth Garrido Ramírez
Odontología	Odontología	Sesiones virtuales de reforzamiento para contenidos de Imagenología en los alumnos de 3er año de la carrera de Odontología.	Fuentes Salazar/ Ramiro



### **Objetivo del Proyecto**

Fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad de Fisiología Endocrina en la asignatura de Fisiología a través de la aplicación elementos de gamificación utilizando la plataforma Genially©, en un contexto de educación virtual para estudiantes de Enfermería de tercer semestre.

Constituir una comunidad de aprendizaje virtual de docentes del Departamento de Inglés UNAB, con el fin de generar un espacio de reflexión sobre la mejora continua, enfocado a reforzar sus competencias en torno al uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje online en el contexto de la preparación y aplicación de la prueba de certificación en estudiantes de Inglés IV Unab en el semestre 2021-10.

El formar a futuros profesores en un contexto colaborativo donde estos deben participar en forma activa y responsable en las situaciones de enseñanza-aprendizaje que enfrentan, evidenciando compromiso con la calidad de su trabajo y el desarrollo de las habilidades creativas en el uso de las Tics, es una tarea que los docentes debemos priorizar en el contexto actual de cambio paradigmático repentino.

De aquí, el proyecto tiene por objetivo principal fomentar la participación activa, colaborativa y responsable de los alumnos de pedagogía en Inglés en la Asignatura de English Language 3, Curriculum y Planificación de la Enseñanza y General Linguistics, en un contexto virtual. La generación de esta intervención es de naturaleza colaborativa de un grupo de seis profesores que dictan estas asignaturas cuyo trabajo en equipo permitirá crear una comunidad de aprendizaje entre los docentes, como también en los futuros profesores. Esta comunidad, por consiguiente, permitirá la interacción entre profesores y alumnos de estas asignaturas de forma colaborativa utilizando estrategias de enseñanza y aprendizaje, actividades y recursos virtuales apropiados.

OG: Desarrollar estrategias de evaluación formativa mediante el uso de tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de cuarto año de fonoaudiología de la Universidad Andrés Bello para alcanzar resultados de aprendizajes vinculados al desarrollo de un proyecto de gestión fonoaudiológico.

El programa de Bachillerato en Ciencias, que pertenece a la Facultad de Ciencias de la Vida de la Universidad Andrés Bello, ofrece una alternativa de Educación Superior que tiene dentro de sus objetivos entregar los mecanismos remediales que le permitan al alumno superar las deficiencias en su formación académica previa y estimular en el alumno el desarrollo de capacidades que promuevan el pensamiento analítico, crítico y el razonamiento científico. Para nivelar la heterogeneidad en la formación de enseñanza media que presentan los estudiantes de este programa, su plan de estudios consta de asignaturas de fundamentos de ciencias básicas, obligatorias para los alumnos de primer año, que tienen por objetivo nivelar los conocimientos de quienes ingresan a este programa. Dentro de ellas, se encuentra la asignatura de Fundamentos de Biología, asignatura que pertenece al primer año, primer semestre de dicho programa, y que se imparte a alrededor de 500 estudiantes que ingresan anualmente, en todas las Sedes donde se dicta el Programa de Bachillerato en Ciencias: Santiago, Viña del Mar y Concepción. Debido al alto número de estudiantes a los que se imparte, está considerada por la Vicerrectoría académica (VRA), como una de las asignaturas críticas del departamento de Ciencias Biológicas, al cual pertenece este curso.

Considerando todo lo anterior, el presente proyecto tiene como objetivo general: Crear una comunidad de Aprendizaje Docente (CAD) que involucre a todos los profesores que imparten la asignatura de Fundamentos de Biología del programa de Bachillerato en Ciencias a nivel nacional, con el fin de intervenir el curso, al diseñar y aplicar nuevas metodologías de enseñanza en un

Potenciar la participación y expresión oral /escrita de estudiantes de las 3 cohortes del Diploma en Habilidades Laborales UNAB Concepción en las asignaturas vinculadas al desarrollo del lenguaje a través del uso de la gamificación como herramienta de inclusión educativa que derriba barreras para la comunicación y participación académica.

Nuestro proyecto, tiene por objetivo generar estrategias de vínculo docente-estudiante para desarrollar la autorregulación y la disposición al aprendizaje en estudiantes de primer año de educación superior.

Así mismo, nuestro proyecto atiende a los 3 elementos de constitución de comunidades de aprendizaje de docentes UNAB: Presencia social: Contacto permanente entre docentes-estudiantes a través de la aplicación tecnológica y la implementación del modelo. Presencia docente: Los y las docentes trabajarán con los y las estudiantes a través de una aplicación tecnológica, que les permitirá vincularse y monitorear el avance de cada uno de ellos en el programa. Finalmente, en presencia cognitiva: los y las estudiantes desarrollan estrategias de autorregulación y disposición al aprendizaje, esto les permite vivir la experiencia de aprendizaje desde una nueva perspectiva, más crítica y consciente de su propia acción respecto al aprendizaje y la importancia del vínculo docente para el aprendizaje.

Docentes y estudiantes de la carrera de Psicología en la sede Concepción serán actores claves de este proyecto.

El objetivo general de la investigación es desarrollar habilidades comunicativas escritas y orales a través del uso de herramientas tecnológicas, tales como: Padlet, Mentimeter, Kahoot, Jamboard, Genially.

Considerando los aprendizajes esperados de la asignatura que se relacionan con la escritura y expresión oral, es imprescindible que además los estudiantes de las diferentes carreras de la institución se alfabeticen en el uso de algunas de las herramientas que utilizarán en su futuro académico y laboral.

La asignatura de Habilidades Comunicativas pertenece a la unidad de Formación General que se propone proporcionar las herramientas básicas para que los estudiantes de primer año, a nivel transversal, es decir, de todas las carreras de la Universidad Andrés Bello para que puedan expresarse (de forma oral y escrita) en forma adecuada a lo largo de su posterior vida académica.

El objetivo entonces apunta a potenciar la formación inicial docente de nuestro alumno, en relación con el logro de una mirada integradora de su proceso formativo, enfatizando el análisis y la reflexión pedagógica, usando como herramienta vinculante el PADLET, en un contexto de educación en la virtualidad.

El objetivo general del proyecto es:

Mejorar la experiencia de aprendizaje en ambiente online de los estudiantes de la Carrera de Ingeniería Ambiental de la Facultad de Ciencias de La Vida de los cursos de Química Ambiental y Tratamiento de Aguas y Aguas Residuales, mediante el desarrollo de actividades prácticas de laboratorio con tecnología inmersiva 360°. Este material se elaborará utilizando el equipamiento existente en los laboratorios disciplinares de la Carrera de Ingeniería Ambiental ubicados en el edificio R2 sede República. Entre los que se encuentra una planta piloto de lodos activos para el tratamiento de aguas residuales y equipos e instrumentación que permite realizar

Desarrollar una experiencia docente innovadora a través de la confección de cápsulas de contenidos que sean complementarias a una actividad extracurricular donde los alumnos de tercer año de la carrera de Odontología a través de la asignatura de Imagenología, puedan desarrollar un pensamiento crítico a través de sesiones de revisión y discusión de casos clínicos, que sean abiertas e interactivas con estudiantes y docentes de las Universidades Espíritu Santo y Católica de Cuenca desde sus asignaturas homónimas.

Resultados	Monto Adjudicado
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilización de Gamificación.</li> <li>- Creación de Instrumentos de evaluación.</li> <li>- Desarrollo y Aplicación de encuesta de percepción</li> <li>- Análisis de resultados.</li> <li>-</li> </ul>	700,000
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de examen TOEIC/resultados.</li> <li>- Aplicación de encuesta de Satisfacción sobre preparación Examen TOEIC</li> <li>- Análisis de los Resultados de examen TOEIC.</li> <li>- Comunidad de Aprendizaje en Teams.</li> </ul>	700,000
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunidad de Aprendizaje entre estudiantes y docentes.</li> <li>- Utilización de Padlet, Genially, Zoom, Google classroom</li> <li>- Aplicación de cuestionarios a estudiantes</li> <li>- informe de resultados de aplicación de cuestionario-estudiantes y percepción de docentes.</li> </ul>	700,000

<ul style="list-style-type: none"> <li>- encuesta adaptada de la versión original, propuesta por Riquelme et al. construida y validada para Chile el año 2011, llamada "Encuesta de percepción de portafolio".</li> <li>- se incorporó el E-Portafolio como estrategia evaluativa</li> <li>- Caracterización de los estudiantes</li> <li>- Aplicación de Encuesta de Satisfacción de E-portafolio.</li> <li>- Aplicación de encuesta y análisis de la percepción de los estudiantes en el E- portafolio.</li> </ul>	700,000
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación Comunidad de Aprendizaje docente, Grupo En Teams</li> <li>- Realización De foros, Desarrollo de Informe</li> <li>- Aplicación de encuesta de percepción y análisis sobre el foro</li> <li>- Utilización de programa Quizizz y nearpod, creación de preguntas lúdicas.</li> <li>- Desarrollo de Instrumentos de Evaluación (Autoevaluación y Coevaluación).</li> <li>- Aplicación de encuesta percepción del los estudiantes en metodología aplicada</li> </ul>	700,000
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de Gamificación. Capacitación a docentes en la Usabilidad.</li> <li>- Aplicación de Evaluación de proceso y Final, análisis de los resultados.</li> <li>- Ajuste de planificación incluyendo Gamificación.</li> <li>- Registro de Documentación Fotográficas y de audio.</li> </ul>	150,000

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitación y aplicación de 4planning</li> <li>- Utilización de Zoom como medio de comunicación.</li> <li>- Diseño Manual de implementación de Aplicación 4planning</li> <li>- informe de resultados SPSS (1. Escala autoeficacia percibida en situaciones académicas en universitarios chilenos (EAPESA).</li> <li>- 2. Escala de estrategias de disposición al estudio (EEDE).</li> </ul>	<p>700,000</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitación y Aplicación de APPA: talesw como Padlet: transmitir una opinión de manera individual o grupal en relación a alguna cita relacionada al contenido.</li> <li>Mentimeter: los estudiantes de manera individual, al comenzar o finalizar la clase, la resumen utilizando solo una palabra a través de esta aplicación.</li> <li>Jamboard: en grupos, los estudiantes escriben partes de un texto argumentativo a través de esta herramienta que permitirá que el docente proporciones retroalimentación en el proceso de producción escrita.</li> <li>Google Drive: en grupos, los estudiantes desarrollan el trabajo escrito de la asignatura basado en una temática disciplinar durante 3 semanas. Esta herramienta permite la retroalimentación del docente de manera sincrónica y asincrónica, además de la posibilidad de que cada integrante trabajara de manera independiente.</li> <li>Flipgrid</li> <li>- resultados Encuesta y observación a los estudiantes: Anexo informe final</li> </ul>	<p>100,000</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitación y Utilización de la herramienta Padlet.</li> <li>- Diseño de Pagina Padlet (estudiantes).</li> <li>- Bitácora reflexiva (estudiantes)</li> <li>-</li> </ul>	700,000
<ul style="list-style-type: none"> <li>-2 laboratorios interactivos virtuales para los cursos IAMB233 e IAMB661. se pueden revisar en el siguiente link: <a href="https://stage-unab.blackboard.com">https://stage-unab.blackboard.com</a></li> <li>- ingresando a otros usuarios, nombre de usuario: usuario105, clave de acceso: Unab2021</li> <li>- Análisis de indicadores académicos</li> <li>- Aplicación de encuesta de satisfacción/resultados</li> <li>- Desarrollo y aplicación de 3 instrumentos de evaluación (test de selección múltiple)</li> </ul>	700,000
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación de 6 Capsulas Virtuales asincrónicas. Con Acceso Gratuito y público</li> <li>- Diseño de Instrumento de evaluación formativa</li> <li>- Aplicación y análisis de Encuesta de satisfacción.</li> <li>- análisis de los Resultados y percepción de los estudiantes</li> <li>- participación de los estudiantes en de plataforma !KAHOOT ! y Zoom.</li> <li>- Diseño de evaluación estandarizada inicial y final.</li> <li>- Aplicación de encuesta de satisfacción.</li> </ul>	700,000



<b>N°</b>	<b>Ciudad</b>	<b>Sede</b>	<b>Facultad</b>	<b>Carrera</b>
1	Santiago	Casona	Educación y Cs. Sociales	Educación Musical
2	Concepción	Concepción	Medicina	Tecnología Medica
3	Viña del Mar	Viña del Mar	Ciencias Exactas	Departamento de Ciencias Químicas
4	Viña del Mar	Viña del Mar	Cs. de la Rehabilitación	Fonoaudiología
5	Viña del Mar	Viña del Mar	Cs. de la Vida	Departamento de Ciencias Biológicas
6	Viña del Mar	Viña del Mar	Ciencias Exactas	Departamento de Ciencias Químicas
7	Santiago	República	Cs. de la Vida	Departamento de Ecología y Biodiversidad

8	Santiago	Casona	Cs. de la Rehabilitación	Kinesiología
9	Concepción	Concepción	Cs. de la Rehabilitación	Fonoaudiología
10	Santiago	República	Cs. de la Vida	Departamento de Ciencias Biológicas
11	Santiago	Casona	Educación y Cs. Sociales	Educación Parvularia
12	Viña del Mar	Viña del Mar	Educación y Cs. Sociales	Entrenador Deportivo
13	Santiago	Casona	Educación y Cs. Sociales	Escuela de Educación
14	Santiago	Antonio Varas	Ingeniería	Geología

<b>Título del Proyecto</b>
Cuento Musical 2022
Uso de multimedia en el diagnóstico de Microbiología
Trabajo colaborativo para la resolución de problemas de Química General en ambientes con estudiantes-ayudantes.
Cápsulas animadas, formativas y autoevaluadas de procedimientos de laboratorios de audiolología.
Percepción de los estudiantes universitarios de primer año respecto de la preparación y uso de mini videos para Biología Celular.
Aprendamos Química de manera activa y colaborativa
Escoge tu veneno: un Podcast de aprendizaje y comunicación de la contaminación y ecotoxicología acuática.

<p>Libro de texto digital como recurso de apoyo a la docencia "Ejercicios Terapéuticos, bases y dosificación clínica, otra mirada</p>
<p>"Evaluación de la efectividad del uso de telepráctica, como innovación educativa permanente para la habilitación profesional de internos de Fonoaudiología".</p>
<p>Evaluación de las ayudantías en Fisiología para Medicina: Beneficios para estudiantes y ayudantes en un modelo de instrucción por pares cercanos.</p>
<p>"Innovando los aprendizajes de estudiantes de Educación Parvularia, mediante experiencias integradoras de lenguajes artísticos con apoyo de TICS, para mejorar sus prácticas pedagógicas con niños y niñas"</p>
<p>ovación en el aprendizaje y bienestar en el medio acuá</p>
<p>"Resolviendo problemas matemáticos a través de la programación y robótica".</p>
<p>"Instrumentos de apoyo docente y estrategias de aprendizaje autónomo en base a proyecto ADAMO (Atlas Audiovisual de Mineralogía Óptica)"</p>

Objetivos	Monto Solicitado
<p>El Objetivo general del proyecto es estimular el estudio del piano, flauta, canto y guitarra, a través del aprendizaje de piezas programáticas, tanto individuales como grupales, las que permitirán acercar la música al nivel parvulario.</p> <p>Campo de intervención: el Proyecto se llevará a cabo en la Escuela de Educación, concretamente en la Carrera de Educación Musical.</p>	700,000
<p>El objetivo general es Identificar mediante el uso de material audiovisual elementos conceptuales, prácticos y contextuales del procedimiento a aprender en microbiología.</p> <p>Se utilizará el método de Peyton o cuatro-pasos, que se basa en la enseñanza de procedimientos o habilidades clínicas y que permite lograr el entrenamiento de habilidades clínicas en un ambiente protegido.</p>	700,000
<p>introducir la figura del estudiante-ayudante como mediador del aprendizaje en una asignatura de química general para asistir a los estudiantes en aula en actividades de trabajo colaborativo sincrónico en pequeños grupos online, enfocados principalmente en que los estudiantes desarrollen habilidades en la resolución de problemas de Química General y de trabajo en equipo. Para la adecuada resolución de problemas de Química general los estudiantes deberán desarrollar habilidades de pensamiento analítico, pensamiento cuantitativo y pensamiento crítico.</p>	700,000
<p>Formalizar/profesionalizar un recurso educativo audiovisual como apoyo a los aprendizajes esperados en los laboratorios y la asignatura de "Evaluación auditiva y rehabilitación vestibular" impartida en 5to semestre de la carrera de Fonoaudiología.</p>	700,000
<p>El objetivo general de nuestro proyecto es determinar la percepción de los estudiantes universitarios de primer año respecto de la preparación y uso de mini videos, como metodología activa en un curso de Biología</p>	100,000
<p>Implementar metodología de aprendizaje activo, colaborativo y retroalimentación efectiva en la asignatura de Bases de Química General y Orgánica en la carrera de Obstetricia.</p> <p>Para lograr el objetivo, esta metodología de enseñanza-aprendizaje se implementará en las seis secciones de la asignatura distribuidas en las tres sedes de nuestra Universidad.</p>	700,000
<p>El objetivo de aprendizaje que se pretende evaluar es el aprendizaje de las/los estudiantes en el campo de los procesos biogeoquímicos, ecológicos y biológicos que ocurren en los ecosistemas acuáticos en conjunto con la ocurrencia de diversos contaminantes, de forma que en su conjunto definan el movimientos, destino y</p>	700,000

<p>Evaluar la implementación del libro de texto digital como recuso de aprendizaje para los estudiantes de Kinesiología en las asignaturas de intervención en Kinesiología Musculoesquelética.</p>	<p>700,000</p>
<p>Evaluar la efectividad del uso de telepráctica, como innovación educativa permanente, para alcanzar los resultados de aprendizaje de asignaturas de práctica profesional de estudiantes de Fonoaudiología.</p>	<p>450,000</p>
<p>Considerando la oportunidad que presenta el retorno a las actividades de docencia presencial en cuanto a innovar la práctica docente a través del desarrollo de nuevas metodologías que permitan consolidar los aprendizajes obtenidos por nuestros estudiantes, este proyecto de innovación presenta como objetivo general: Evaluar la implementación de ayudantías en la asignatura de fisiología humana para estudiantes de medicina, basado en un modelo de instrucción entre “pares cercanos”, en términos cuantitativos y cualitativos, y en relación con los beneficios percibidos por estudiantes y ayudantes.</p>	<p>600,000</p>
<p>“Promover el desarrollo de aprendizajes efectivos de las estudiantes de III año de la carrera de Educación Parvularia, a través de la creación de situaciones experienciales activas, innovadoras y el uso de tics, en que se utilicen técnicas y experiencias de aprendizaje que integren los tres lenguajes artísticos (Literatura, plástica y música) como un factor innovador en el diseño de una propuesta didáctica de aprendizajes, que permita a las estudiantes mejorar sus prácticas pedagógicas, dirigida a niños y niñas de 0 a 6 años”</p>	<p>700,000</p>
<p>Diseñar entre equipo académico y grupo de estudiantes, un dispositivo externo, que pueda ser utilizado en tren inferior de una persona para apoyar su proceso de aprendizaje en las asignaturas vinculadas con el medio acuático, y en particular con la habilidad de desplazamiento en el medio líquido. Otorgándole mayor autonomía al grupo de estudiantes mejorando su experiencia académica y colaborando con su bienestar y disposición en el proceso pedagógico en las Carreras asociadas a la Facultad de Educación y Ciencias Sociales. El objetivo general responde a los aprendizajes declarados en los programas de cada asignatura.</p>	<p>700,000</p>
<p>Implementar un programa de robótica educativa, por parte de estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Psicopedagogía sede Santiago, que potencie el razonamiento matemático aplicado a la resolución de problemas en niños y niñas de educación básica.</p>	<p>700,000</p>
<p>“Sistematización y disposición de recursos audiovisuales (Proyecto ADAMO) en repositorio institucional de acceso permanente (aula virtual y/o plataforma institucional aula virtual, facultad o biblioteca), para su disponibilidad como herramienta pedagógica asociada</p>	<p>700,000</p>

<b>Coordinador Responsable</b>	<b>Correo</b>
Adriana Balter	<a href="mailto:adriana.balter@unab.cl">adriana.balter@unab.cl</a>
Alejandra Soto	<a href="mailto:asoto@unab.cl">asoto@unab.cl</a>
Carla Bobadilla	<a href="mailto:carla.bobadilla@unab.cl">carla.bobadilla@unab.cl</a>
Cristian Poblete	<a href="mailto:cristian.poblete@unab.cl">cristian.poblete@unab.cl</a>
Fernando Faunes	<a href="mailto:fernando.faunes@unab.cl">fernando.faunes@unab.cl</a>
Francisco Cañas	<a href="mailto:francisco.canas@unab.cl">francisco.canas@unab.cl</a>
Gustavo Chiang	<a href="mailto:gustavo.chiang@unab.cl">gustavo.chiang@unab.cl</a>

Hernán de la Barra	<a href="mailto:hdelabarra@unab.cl">hdelabarra@unab.cl</a>
Lorena Martinez	<a href="mailto:lorena.martinez@unab.cl">lorena.martinez@unab.cl</a>
Manuel Arias	<a href="mailto:manuel.arias@unab.cl">manuel.arias@unab.cl</a>
Marcela Dachiaridi	<a href="mailto:marcela.dachiaridi@unab.cl">marcela.dachiaridi@unab.cl</a>
martin.Reyes	<a href="mailto:martin.reyes@unab.cl">martin.reyes@unab.cl</a>
Pamela Araya	<a href="mailto:pamela.araya@unab.cl">pamela.araya@unab.cl</a>
Ximena Contardo	<b><a href="mailto:ximena.contardo@unab.cl">ximena.contardo@unab.cl</a></b>