

Proyecto en el marco de la Estancia UNESCO/ICDE 2019

Movimiento educativo abierto para América Latina

DATOS GENERALES

Nombre del proyecto:

Plataforma PEVA: Diseminación de Pedagogías Virtuales Abiertas

¿Qué prácticas abiertas contempla?

- Pedagogía abierta
- Recursos educativos abiertos

¿En qué revista o congreso, de acceso abierto, podrían difundir los resultados de este proyecto?

Revistas:

- En Blanco & Negro - Revista del Instituto de Docencia Universitaria - PUCP (e-ISSN: 2221-8874)
- Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação (e-ISSN: 1982-5587)

Congresos / Encuentros:

- IV Encuentro de Experiencias en el Uso de Recursos Tecnológicos en el Aula, 2020, IDU PUCP, Lima - Perú
- VIII Congreso Internacional de Innovación Educativa CIEE 2021, TEC, Monterrey.

Objetivo(s) del desarrollo sostenible (ODS) que atiende el proyecto:

- N° 4 Educación de Calidad: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
- N° 10 Reducción de las desigualdades: Reducir la desigualdad en y entre los países.


Nivel del proyecto (nacional, regional o internacional):

Internacional - Latinoamericano

Participantes del equipo:

Nombre	Institución
Sonia Eliana Schilling Millas	Universidad de Chile (Chile)
Rosa Elena Turra Gutierrez	Fundación del Magisterio de la Araucanía (Chile)
Eric Efrain Solano Uscanga	Universidad de Xalapa (México)
María Elizabeth Chiuyare Cervantes	Pontificia Universidad Católica del Perú (Perú)

[Fecha]

Este proyecto se gestó en el marco de las Cátedras UNESCO e ICDE: Movimiento educativo abierto para América Latina (<https://oerunesco.tec.mx>), con registro 

DATOS DEL PROYECTO

1. Propuesta de valor

Objetivo:

Diseminar experiencias sistematizadas a través de un plataforma abierta de buenas prácticas mediadas por tecnología, con el fin de contribuir a la reducción de la desigualdad generada por la brecha digital y al aumento de la oferta de maestros calificados a nivel tecno-pedagógico.

2. Sectores de vinculación.

Academia y Gobierno

3. Stakeholders

- Docentes interesados en mejorar el diseño y gestión de ambientes virtuales de aprendizaje
- Directivos de establecimientos educacionales de secundaria interesados en mejorar el aprendizaje de sus estudiantes
- Docentes con experiencia en el diseño de experiencias formativas presenciales pero con poco o nulo conocimiento en espacios virtuales
- Capacitadores / instructores (no docentes)
- Instituciones educativas privadas o públicas
- Empresas y organismos gubernamentales con programas de capacitación mediada por tecnología

4. Antecedentes

- **Experiencias Educativas Innovadoras.** Sección que forma parte de los Recursos Educativos que brinda el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), del Gobierno de España. Se describen proyectos y experiencias que buscan servir de ejemplo e inspirar a otros docentes. Es posible visualizar la experiencia directamente en la web o descargar en PDF.
<https://intef.es/recursos-educativos/experiencias-educativas-inspiradoras/>
- **Temoa.** Es un catálogo de recursos educativos abiertos digitales creado por el Tecnológico de Monterrey, que contiene diversas propuestas y materiales didácticos, con el fin de ayudar a la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje. Funciona como un portal que da acceso a los REA ubicados en diversos sitios de la web.
<http://www.temoa.info/es>

[Fecha]

Este proyecto se gestó en el marco de las Cátedras UNESCO e ICDE: Movimiento educativo abierto para América Latina (<https://oerunesco.tec.mx>), con registro



- **OER Commons.** Es un repositorio digital que contiene una gran diversidad de recursos educativos abiertos elaborados y compartidos por docentes, con el fin de mejorar el currículo. Estos pueden consistir en módulos, sesiones, actividades de enseñanza o de evaluación. Está en inglés.
<https://www.oercommons.org/>
- **Materials Docents en Xarxa (MDX).** Es un repositorio educativo creado colaborativamente entre diversas universidades de Catalunya y el apoyo de la Generalitat de Catalunya. La mayoría de los recursos se encuentran en catalán y corresponden al nivel superior.
<https://www.mdx.cat/>

5. Justificación.

PEVA es una plataforma abierta que sistematiza buenas prácticas educativas, en las que docentes de diversos niveles educativos describen sus experiencias, las que se puedan adaptar, extender o modificar. Hasta este punto puede resultar similar a lo que ofrecen repositorios y catálogos en la web. Sin embargo, la propuesta de valor de PEVA se centra en cuatro aspectos:

- **Experiencias educativas virtuales.** La práctica descrita por los docentes se refiere a cursos virtuales o la parte virtual de un espacio formativo blended. Con ello, buscamos contribuir con la sistematización de este tipo de experiencias y hacerlas visibles, al igual que ocurre con las de tipo presencial.
- **Conocimiento de tipo estratégico.** La descripción de la práctica educativa no se reduce sólo al qué y cómo hizo el docente, sino al por qué y para qué. Estamos convencidos que este componente es el que favorece la transferencia al entorno particular de quien consulta la plataforma.
- **Reconocimiento de la figura del alumno.** En muchos repositorios “desaparece” la voz de los estudiantes, actores fundamentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En cambio en PEVA, somos coherentes con su rol activo y protagónico por lo que en la descripción de la práctica educativa abierta, el docente deberá incluir los resultados de una breve encuesta aplicada a los alumnos.
- **Mayor uso de la plataforma por su carácter amigable.** Para algunos docentes no resulta fácil “moverse” en ambientes virtuales y algunos repositorios tienen demasiadas entradas que distraen y confunden, tornándose complicado el acceso.

[Fecha]



6. Resultados esperados.

A continuación se presentan los principales indicadores con los que se evaluará el proyecto así como las metas aproximadas al término del año:

- Número de uploads a la plataforma ->30
- Número de entradas a la plataforma ->500
- Número de descargas -> 150
- Número de ratings -> 50
- Nivel de satisfacción del docente y del alumno con respecto a la práctica educativa utilizada (Enfoque cualitativo)

7. Impacto.

Impacto Social del proyecto. La invitación a diversas instituciones educativas nacionales e internacionales latinoamericanas permite una vinculación con diversos profesores y la democratización de la información. Esto se medirá a través del formulario de registro, el número de uploads y entradas a la plataforma, el número de descargas y ratings efectuados a las prácticas educativas visualizadas.

Impacto económico del proyecto. Reducción del costo económico que implica la capacitación docente, tanto para la institución a la que este pertenece como para él mismo. Esto se medirá comparando los gastos que se incurren en el proyecto versus aquellos que debería asumir la institución y/o el propio docente.

Requerimientos financieros y de infraestructura.

Aspectos	US\$
Diseño y habilitación de la Plataforma	10000
Soporte técnico	3600
Web Hosting	1200

TOTAL	14.800*
--------------	----------------

(*) Estimación anual

[Fecha]

Este proyecto se gestó en el marco de las Cátedras UNESCO e ICDE: Movimiento educativo abierto para América Latina (<https://oerunesco.tec.mx>), con registro



9. Financiamiento y sostenibilidad

A continuación se señala algunos de los fondos a los que podría aplicar nuestro proyecto y/o instituciones públicas y privadas:

- Fondo Institucional de Fomento Regional para el Desarrollo Científico, Tecnológico y de Innovación FORDECYT (México)
- Fondo Sectorial de Investigación para el Desarrollo Social SEDESOL - CONACYT (México)
- Programa de apoyo al desarrollo de la educación superior PADES (México)
- Fundación Irarrázaval (Chile)
- Concurso en Educación sobre Desarrollo Sostenible (EDS) de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y la Embajada de Japón

10. Cronograma y actividades

Actividades (diseño, desarrollo con innovación, investigación y difusión)	Entregable	Temporalidad (en meses)
1. Definición del alcance del proyecto. Concepción de la lógica de funcionamiento del repositorio	Brief del proyecto Video de presentación	0.5
2. Diseño de la plataforma web PEVA	Plataforma web funcional (Versión beta)	2.5
3. Diseño del formulario de registro	Formulario de registro de la pedagogía virtual	0.5
4. Diseño y validación de la encuesta de evaluación de la práctica educativa	Encuesta de percepción de experiencia de aprendizaje (alumnos)	3.5
5. Convocatoria a docentes reconocidos por sus metodologías innovadoras para promover el aprendizaje mediado por tecnologías		Continuo
6. Docentes completan los formularios.	Formularios completos, con las prácticas educativas virtuales	3
7. Revisión de la información vertida por los docentes en los formularios	Prácticas educativas virtuales validadas	1
8. Corrección de estilo y diagramación de las prácticas educativas virtuales validadas	Documentos en PDF diagramados con las prácticas educativas virtuales	1.5

[Fecha]

Este proyecto se gestó en el marco de las Cátedras UNESCO e ICDE: Movimiento educativo abierto para América Latina (<https://oerunesco.tec.mx>), con registro



9. Las prácticas educativas son alojadas en la plataforma	Documentos en PDF alojados en PEVA	1
10. Difusión de la plataforma PEVA	Invitaciones virtuales o presentaciones en eventos educativos	Continuo
11. Usuario consulta / revisa / descarga la práctica desde PEVA	--	
12. Redacción del artículo e informes de resultados. Elaboración de presentación.	Artículo redactado Presentación elaborada	2.5

11. Obstáculos

Riesgos potenciales	Medida de prevención/acción
Analfabetismo digital de los docentes	Testeo de usabilidad durante el diseño de la plataforma
Falta de participación (registro de sus prácticas educativas en la plataforma)	Difusión que incluya una sensibilización respecto a las pedagogías y recursos educativos abiertos.
Variación en el tipo de cambio de moneda debido a los conflictos o despertar social en algunos países de América latina.	Financiamiento a través de proyectos en Instituciones gubernamentales y privadas, que permita dejar un ítem de imprevistos.
Dificultad para conseguir los recursos económicos y de infraestructura	Se elaborará una plataforma sobre herramientas gratuitas presentes en la web
Distancias geográficas que impiden una coordinación fluida y sistemática	Uso efectivo de herramientas de comunicación (Grupo whatsapp, Google Drive, Skype y correo electrónico)
Incumplimiento de tareas o el plazo señalado por algún integrante del equipo.	Se estimó el cronograma para las actividades y responsabilidades de cada uno,

[Fecha]

Este proyecto se gestó en el marco de las Cátedras UNESCO e ICDE: Movimiento educativo abierto para América Latina (<https://oerunesco.tec.mx>), con registro

