

Desafios en la enseñanza superior de TO en tiempos de pandemia. Ejemplo de práctica.

ESS-IPLeiria (Portugal)
Francisco Javier Vidal Barrantes
Noviembre - 2021



**POLITÉCNICO
DE LEIRIA**

ESCOLA SUPERIOR
DE SAÚDE





1º Confinamiento

• 16 marzo a 17 abril de 2020

2º Confinamiento

• Febrero 2021 a Abril 2021

Desde el inicio de la pandemia:

• Clases en espejo (1/2 casa + 1/2 online)

¿Y ahora?

¿Se puede
enseñar TO
online?





¡Vamos a pensar!

- ¿Cómo realizar la clase?
- ¿Cuál será la metodología que utilizaré?
- Escucha activa del alumno, ¿existirá?
- ¿Cómo puedo respetar el ritmo de aprendizaje de cada alumno?
 - ¿Autoevaluación?

MODELO HÍBRIDO DE ENSEÑANZA

1. Se respeta el ritmo de aprendizaje de cada alumno.
2. Incentiva el protagonismo estudiantil.
3. Cambia la cultura de evaluación (autoevaluaciones).
4. Permite profundizar en los contenidos leccionados en las clases presenciales.
5. Existe una mayor colaboración entre todos los protagonistas (alumnos-profesores).

(Bacich, Neto, & Trevisani, 2015)



Requisitos - Modelo Híbrido

Organización curricular

- Este modelo nos remite para la **educación por competencias**.
- Profesores, coordinadores pedagógicos, gestores, técnicos educacionales y estudiantes.

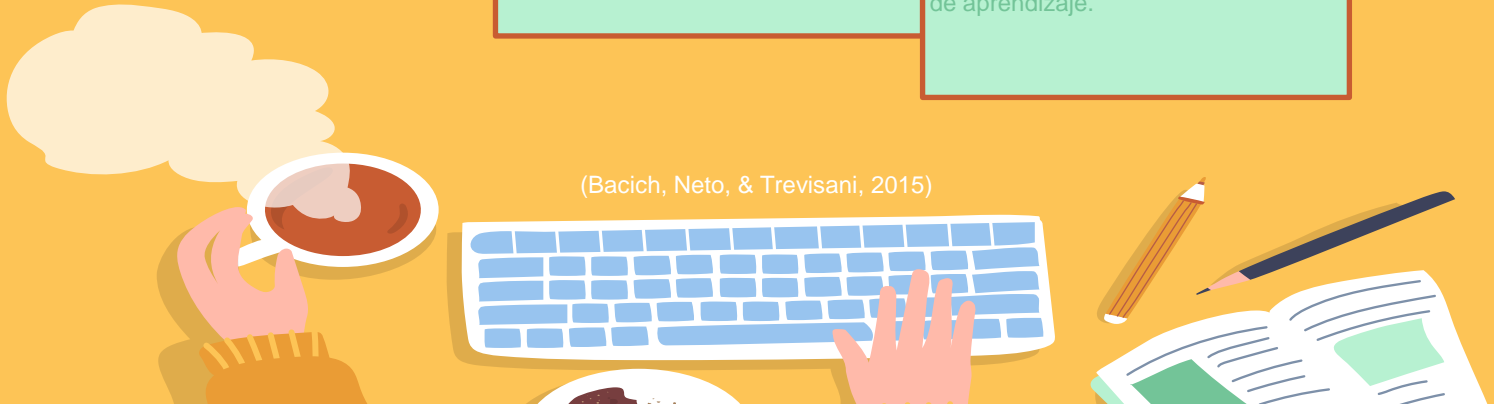
Infraestructura física

- Equipamientos tecnológicos y digitales; laboratorios y mobiliario flexible.
- Gestores, profesores y coordinadora del curso.

Proceso educativo y de aprendizaje

- **Profesores:** Establecer la planificación adecuada de las clases, las metodologías educativas y el proceso de evaluación del estudiante.
- **Estudiantes:** Necesitan entender cual es su papel en todo este proceso de aprendizaje.

(Bacich, Neto, & Trevisani, 2015)



Fases del diseño tecnopedagógico

ANÁLISIS

Estudio del perfil del grupo meta, del contexto, de las competencias a desarrollar y de las necesidades del proyecto de diseño.



01



PLANIFICACIÓN

Previsión de reuniones, recursos necesarios, tecnologías, innovaciones y cronograma del proyecto con tareas y fechas.

02



DISEÑO

Elaboración de la guía docente o de aprendizaje, con la descripción de escenarios y actividades de aprendizaje, evaluación, y selección de recursos y TIC.

03

CREACIÓN

Creación y autoría de los recursos y elaboración de todas las actividades de aprendizaje, así como de los instrumentos de evaluación.

04



GESTIÓN

Configuración, implementación de los recursos y de las actividades, y revisión del aula virtual antes de iniciar la docencia. Todo preparado.

05



DOCENCIA

Inicio del curso y presentación. Empieza la docencia en el entorno en línea. Facilitación y acompañamiento del proceso de aprendizaje.

06



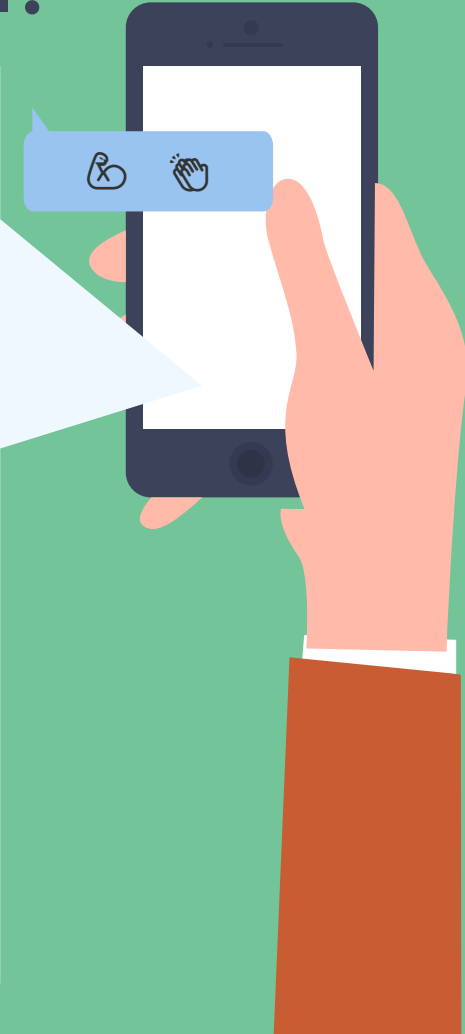
EVALUACIÓN

Evaluación de todo el proceso de diseño y del impacto de los resultados del curso para detectar mejoras para próximas ediciones.

07

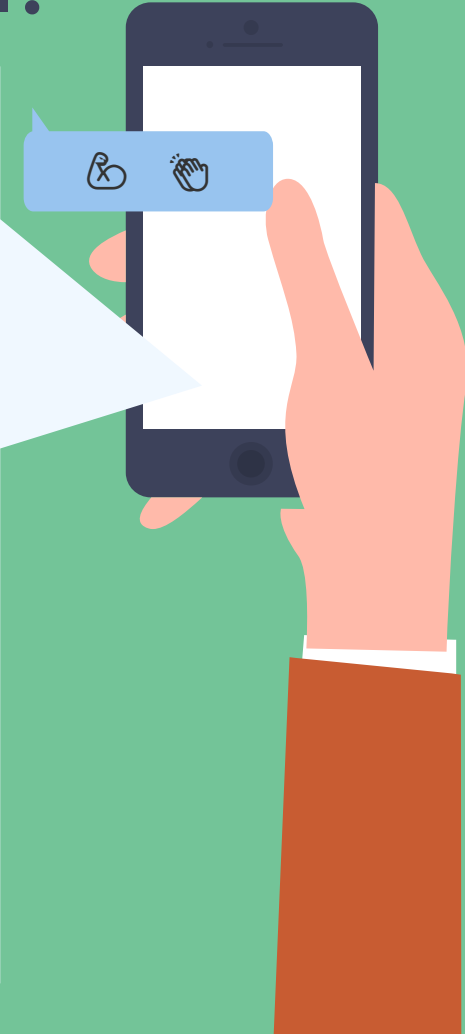
Cómo hizimos...TO virtual?

1. Fue definido **un plano estatégico en la Escuela** e implementado en todos los ciclos de estudio:
 - Plataforma EaD (Moodle)
 - Adaptación de la metodología de enseñanza.
2. **Reestructurar los objetivos y contenidos** de las diferentes Unidades Curriculares.
3. ¿Cuáles eran las **tecnologias/equipamientos** necesarios y disponibles para los docentes y alumnos?
4. **Formar a los docentes e alumnos** para la utilización de las diferentes harramientas educativas virtuales.



Cómo hizimos...TO virtual?

5. Establecer un **cronograma adaptado de clases virtuales/presenciales**, teniendo en cuenta las normas establecidas por el Gobierno y por la propia Universidad.
6. **Definir los compromisos** de los diferentes intervinientes: docentes y alumnos.
 - Utilización de metodología activa y app atractivas y apelativas que facilitasen el proceso de aprendizaje.
7. Definir “nuevas” formas de **evaluación**.



1. Estar dispuesto a innovar.
2. Conocer las herramientas digitales.
3. Conocer e implementar otras prácticas pedagógicas.
4. Conocer la realidad social de los estudiantes.

El profesor debe:



1. Estar dispuesto a APRENDER, APRENDER Y APRENDER ..., aunque sea de forma diferente.
2. Ser resiliente, “curioso”, colaborativo y metódico.
3. Conocer las herramientas digitales.

El alumno debe:



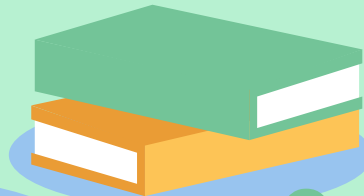
Adaptaciones realizadas (clases virtuales)



Modelo sincrónico y asincrónico



- **Sincrónico:** Aulas expositivas o/y de resolución de problemas/estudios de caso.
 - **Asincrónico:** Debates, discusiones, análisis de artículos y vídeos.





La clase invertida



En casa

Los estudiantes estudian y se preparan para participar de las actividades.



En Clase

Los estudiantes practican aplicando conceptos clave, mientras reciben retroalimentación.



Después de clase

Los estudiantes evalúan su entendimiento y extienden su aprendizaje.

¿Cómo llevarla a cabo?

Primeros pasos.

Hazlo posible

- Planifica.
- Sé flexible.
- Hazlo atractivo.
- Plantea retos.
- Espíritu de motivación.



Alcanzaremos la meta...

- Ofreciendo oportunidades.
- El profesor no es la fuente de aprendizaje.
- Creando material con contenido relevante sobre la unidad.



Y ahora, ¿qué?

- Creación de grupos de trabajo.
- Búsqueda de "feedback" sobre la unidad.
- Evaluación real y objetiva.





- > Terapia Ocupacional II
- > Análise e Adaptação de Actividades III
- > Terapia Ocupacional III
- > Educação Clínica III
- > Educação Clínica IV
- > Educação Clínica V
- > Oficina de Inglês a)
- > Relatórios técnicos em saúde a)
- > Programas de intervenção em Comportamentos Aditivo...
- > FAQ e Tutoriais
- > Recursos para docentes
- > Perusal: transformar o TTA
- > Verificar plágio
- > Inovar na avaliação
- > Rota Pedagógica e Professores 2021 - 1.ª Edição
- > Educação Clínica I
- > Análise e Adaptação de Atividades II
- > Terapia Ocupacional II
- > Educação Clínica II
- > Educação Clínica II
- > Educação Clínica III
- > Unidades curriculares



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138212_TESS1D_S2
Educação Clínica I



Esta unidade curricular pretende que o estudante compreenda o contexto da Terapia Ocupacional em diferentes ambientes de prática, com diferentes grupos etários e tipos de intervenção distintos, sendo capaz de caracterizar o local e as suas estruturas disciplinares.



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138215_TESS1D_S1
Terapia Ocupacional em Saúde Mental



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138220_TESS1D_S2
Análise e Adaptação de Actividades II



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138222_TESS1D_S2
Terapia Ocupacional II



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138225_TESS1D_S1
Análise e Adaptação de Actividades III



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138229_TESS1D_S1
Terapia Ocupacional III



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138235_TESS1D_S2
Educação Clínica III



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138239_TESS1D_S1
Educação Clínica IV



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138341_TESS1D_S2
Educação Clínica V



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138346_TESS1D_S1
Oficina de Inglês a)



8138 :: Licenciatura em Terapia Ocupacional | 8138352_TESS1D_S1
Relatórios técnicos em saúde a)



6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Recomendações COVID19



ATUALIZA-TE em <https://covid-19.iplleiria.pt/>



ZOOM VS TEAMS



Zoom

Video Conferencing

Zoom is focused on video and audio conferencing.

100 people

500 people with "large meeting" add-on

40 min for free account
24h for pro account

Can record meetings and save to local computer only

Multiple people can share the screen at the same time

Can display up to 49 participants

Caption function works manually

Zoom has recently introduced many new security features

An annotation tool, background feature, conduct polls

STANDARD

Teams

Hub for Communications

Microsoft Teams is focused on communications of chat, face-to-face video & audio conferencing, business voice and organizing your team's ideas and documents.

250 people

100,000 for Live Events

NO time limits

Powerful recording and searching capabilities by keywords and by person.

Meeting owner can configure screen sharing

Together Mode, Multiple Participants, Smart Switching

Live captions with search capabilities.

ISO 270001 and SSAE16 SOC certified

One-on-one, Group, and Team channels, ad-hoc video meetings, polls, backgrounds, raise hand.

MODERN

THE BIG IDEA

SCHEDULED MEETINGS

TIME LIMIT

RECORDINGS

SCREEN SHARING

GRID VIEW

CAPTIONS

STAY SECURE

DO MORE

STYLE



Microsoft Teams interface showing a list of teams under the heading "Equipas".


Search bar: Procurar

Navigation icons: Atividade, Conversa, Equipas, Tarefas, Calendário, Chamadas, Ficheiros, Aplicações, Ajuda

Top right: Aderir ou criar uma equipa

As suas equipas

- Aulas de TOIII, AAAlII e PICA - Ano 2020/2021
- Aulas de Terapia Ocupacional em Saúde...
- Docentes CLTO 2021
- UC TO II 20/21
- Supervisão UC de Educação Clínica
- Docentes AAA II e TO II
- UC AAA II 20/21
- Educação Clínica II_20_21
- Educação Clínica I



Procurar



Atividade



Conversa



Equipas



Tarefas



Calendário



Chamadas



Ficheiros



...



Aplicações



Ajuda

Aplicações

Procurar todas as aplicações

Casa

Destaques

Populares no Teams

Principais sugestões

Novidades

Categorias

Educação

Produtividade

Galerias de imagens e vídeos

Gestão de projetos

Utilitários

Social

[Ver mais](#)

Funcionalidades da aplicação

Aplicações pessoais

Bots

Separadores

Conectores

[Enviar para catálogo de aplicação](#)

[Carregar uma aplicação persona..](#)

Seja mais produtivo com as aplicações!

Simplifique fluxos de trabalho, partilhe dados ou encontre novas formas de trabalhar melhor em...

Saiba mais sobre as aplicações no Teams



Novidades

[Ver tudo](#)



Contextere AVA
Contextere

The Contextere Advanced Virtual Assistant (AVA) provides on-the-job insights for industrial workers. Empowered by a...



Maritime Optima
Maritime Optima AS

A FREE, useful and intuitive software, empowering you or your team to work from anywhere. Maritime Optima aims to...



NickNack
NickNack Ltd.

NickNack helps bring teammates together whether they work from the same space or across continents. Team members can...



Stylebot
Stylebot inc

Ask Stylebot a question when you're not sure what word or punctuation mark to use, or when you need a reminder about...

Todas as aplicações



Escola Virtual
Porto Editora

A plataforma digital de estudo orientado #1 em Portugal Com mais de 15 anos de experiência e cerca de 800.000 utilizador...



Polly
Polly

Polly is an engagement app that captures instant, contextual feedback from your team in seconds. Just about anyone can...



Forms
Microsoft Corporation

Crie inquéritos, questionários e votações facilmente



Power BI
Microsoft Corporation

Utilize o Power BI para descobrir informações acionáveis nos seus dados e tomar decisões baseadas em dados ao...



TimeClock 365
Softsale



AgilePolly
Polly



Wikipedia Search
Microsoft Corporation



Power Apps
Microsoft Corporation





Actividades centradas en los alunos

- Revisión de pares.
- Presentaciones de estudiantes.
- Tutorías en línea.

Metodologías de enseñanza y aprendizaje activo

1

Resolución de problemas

El aprendizaje basado en problemas presenta una situación o problema, en la que el estudiantado debe buscar posibles soluciones. Se basa en la necesidad de descubrir, de experimentar y de razonar, partiendo de los recursos y contenidos facilitados por el profesorado o buscados por el estudiantado y que le permitan dar respuesta a la situación planteada.



2

Estudio de caso

El aprendizaje basado en casos es un enfoque donde el estudiantado aplica sus conocimientos a partir de hechos, casos simulados o de escenarios del mundo real, llegando a promover habilidades elevadas de cognición, en función de la dimensión del caso y de la dificultad planteada. Los casos pueden ser de solución abierta o única.



3

Gamificación

El aprendizaje basado en la gamificación aplica las dinámicas del juego en los procesos de aprendizaje. Incorpora principios que apuntan a sostener la atención, la motivación y la satisfacción mediante desafíos, la superación de niveles, y la recompensa. Puede ser de participación individual o grupal y enfatizar la competición o la cooperación.



4

Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos se fundamenta en la utilización de proyectos auténticos, basados en una tarea o problema motivador y envolvente, relacionado directamente con el contexto social/profesional, mediante el cual el estudiantado desarrolla competencias con un enfoque colaborativo, a partir de una estructura de trabajo por fases que conducen a la solución final.



5

Simulaciones

El aprendizaje basado en simulaciones es una técnica utilizada para estimular la participación del estudiantado a través de situaciones hipotéticas que buscan potenciar conocimientos próximos a la vida real y aplicarlos en situaciones cotidianas. Consiste en la representación o simulación de un fenómeno que ayude a experimentar y alcanzar su comprensión más profunda.



6

Descubrimiento e investigación

El aprendizaje basado en la investigación o el descubrimiento está centrado en un sujeto activo que en vez de recibir los contenidos de forma pasiva, investiga y descubre patrones, ideas y principios. Coloca en primer plano el desarrollo de las destrezas de investigación y se basa en el método inductivo y la solución de los problemas.



7

e-Portfolio de evaluación

El aprendizaje basado en ePortfolio se usa como estrategia para mostrar una selección de evidencias sobre las competencias desarrolladas a lo largo de un período. En función de la audiencia, las evidencias irán acompañadas de justificaciones, reflexiones, y formatos que faciliten su comprensión, visualización, recepción de feedback y evaluación.



8

Prácticas auténticas

El aprendizaje basado en prácticas auténticas sitúa al estudiantado frente a problemas reales o retos propios del entorno social o laboral/profesional, mediante el desarrollo de escenarios de experimentación que necesitan de la aplicación de conocimientos y de creatividad que permitan explorar soluciones alternativas en un tiempo determinado.



9

Flipped-Classroom

El aprendizaje basado en la clase invertida consiste en que el estudiantado tiene un primer contacto con el contenido de forma autónoma, mediante sesiones de vídeo grabadas o materiales didácticos u otros recursos, y luego realiza la parte práctica o de resolución de cuestiones complejas en clase o de forma sincrónica.



10

Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje basado en la colaboración plantea la organización social del grupo, donde el estudiantado colabora en equipo para lograr el objetivo común de aprender, planificadamente y con una determinada estructura. Fomenta el desarrollo de habilidades sociales e individuales, como la autonomía y la responsabilidad personal y grupal. El profesorado acompaña y guía al estudiantado.



11

Design-Thinking

El aprendizaje basado en el Design-Thinking se centra en el destinatario de la solución. Es un proceso de diseño que se inicia definiendo el problema, y termina con la entrega de la solución como un producto final. La opinión del destinatario forma parte de un proceso iterativo que se utiliza para mejorar el producto o servicio.



12

Aprendizaje basado en retos

El aprendizaje basado en retos es un enfoque práctico, donde el estudiantado trabaja en equipo con otros compañeros, docentes y expertos a partir de un desafío. Se plantean situaciones conflictivas genéricas cercanas al estudiantado para que sean motivadoras y que susciten nuevas ideas y el uso de herramientas para resolverlas.



Evaluaciones. Ejemplo

E. TRADICIONAL

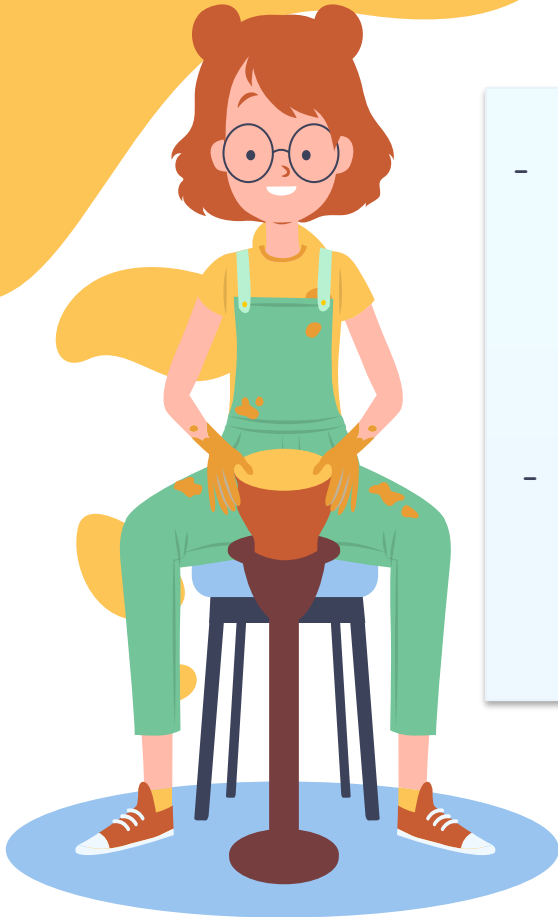
- Trabajo escrito individual o en grupo: 40%.
- Examen presencial: 50% escrito + 10% oral.

E. HÍBRIDA

- Trabajo de investigación escrito en grupo: 30%
- Presentación del trabajo: 5%
- Participación en las clases sincrónicas: 5%
- Participación en las actividades do Moodle: 20%
- Examen Moodle/Presencial: 40%



Prácticas Clínicas



- Pasamos de prácticas clínicas en Instituciones a elaboración de estudios de caso supervisados por docentes universitarios (1° confinamiento);
- Cambios en el cronograma de la Licenciatura para permitir las prácticas en contextos clínicos después del 2° confinamiento.



Francisco Javier Vidal Barrantes
frankikos@hotmail.com
francisco.barrantes@ipleiria.pt

