



- LÍNEA

EXPERIENCIA  
REALITEC UDD

Concepción

2021-2

**CARRERA**

Derecho

**ASIGNATURA**

Pensamiento Crítico

**Nº ESTUDIANTES**

16

**SEMESTRE**

2do

**DOCENTE**

Lesley Briceño Valencia 

FACULTAD DE DERECHO

## Uso de videos 360° para fomentar el desarrollo del pensamiento crítico en alumnos de Derecho

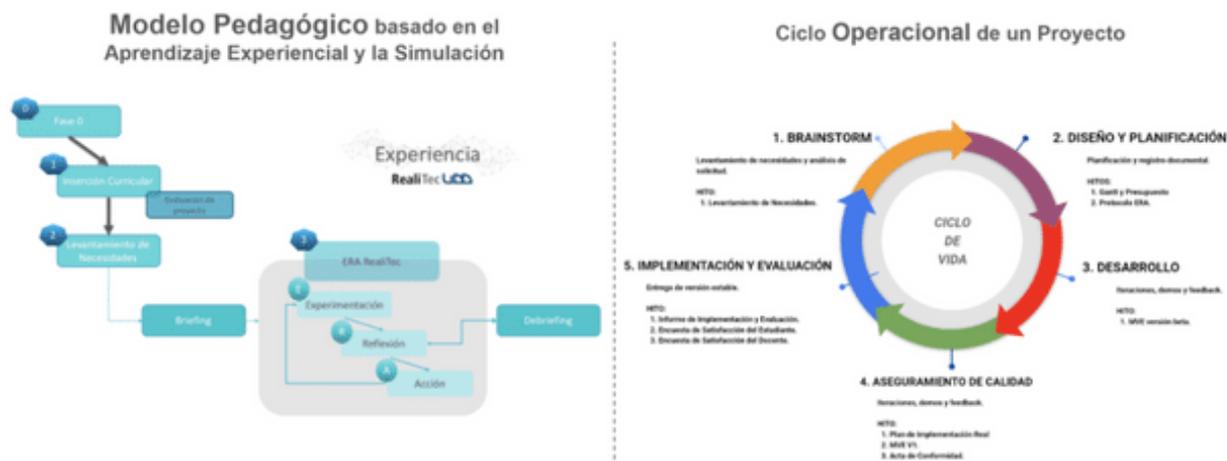
### PRESENTACIÓN

A partir del 1 de Enero de 2020, inició formalmente para el MINEDUC la ejecución del proyecto titulado "Incorporación de Realidades Extendidas para Potenciar el Aprendizaje Experiencial en las Carreras UDD" el cual fue financiado a través de un fondo de desarrollo institucional del año 2019.

El objetivo general del proyecto fue innovar en los procesos de enseñanza aprendizaje a través de la incorporación de realidades extendidas (Realidad Aumentada, Realidad Virtual, Realidad Mixta), que permiten potenciar y expandir las instancias de aprendizaje experiencial dentro del currículum de todas las carreras UDD en las sedes de Concepción y Santiago, para fortalecer el desarrollo de las competencias de los estudiantes.

El diseño, construcción, implementación y evaluación de una experiencia RealiTec UDD (xRealiTec UDD) se realiza a partir del Modelo Pedagógico RealiTec UDD y que puede considerar ajustes particulares dependiendo del área de conocimiento que se está interviniendo. Asimismo, la ejecución de las actividades operacionales se rigen a partir de un itinerario de actividades de naturaleza operativa que conforman el ciclo de vida de un proyecto:

## METODOLOGÍA DE TRABAJO



El presente informe tiene como propósito describir el proyecto realizado y sus resultados, a partir del desarrollo de una experiencia RealITec UDD (xRealITec UDD) y que fue implementada en una carrera específica.

### OPORTUNIDAD DE MEJORA O PROBLEMA

En general, los estudiantes de primer año de universidad presentan dificultades para elaborar argumentos fundamentados en evidencias empíricas y desconocen herramientas a utilizar para ese fin. En ese contexto, es que una de las competencias que los alumnos deben de desarrollar en los cursos de Destrezas de Comunicación y Pensamiento (DCP) es producir “discursos coherentes y eficaces a partir del reconocimiento de las herramientas de transmisión oral en contextos académicos y profesionales”. Los y las estudiantes de primer año, por el hecho de haber egresado recientemente de la educación media, tienen poco desarrollo de las competencias de pensamiento crítico, siendo este, en la mayoría de los casos, pensamiento ingenuo.

### JUSTIFICACIÓN

La formación de los estudiantes de Derecho tiende a estar más alejada de las herramientas tecnológicas que estudiantes de otras áreas del conocimiento usan (como por ejemplo la de los estudiantes del área de la salud o las ingenierías), por ello la posibilidad de utilizar tecnologías inmersivas e innovar en el contexto de la asignatura de Pensamiento Crítico, permite a los estudiantes de Derecho acercarse a el uso de la tecnología con el fin de contar con nuevas herramientas en el desarrollo de pensamiento crítico y abstracto, las cuales pueden ser más difíciles de abordar sólo a partir de la discusión o debates en clases. Adicionalmente, el desarrollo del pensamiento crítico es una tarea lenta, continua y desafiante a lo largo de la formación académica y la vida de los alumnos, pues se alimenta de las experiencias, vivencias y reflexión, individual y compartidas, siendo fundamentales para la formación de los estudiantes.

Por otro lado, el contexto de pandemia y de cuarentenas prolongadas o rotativas resulta particularmente contrario a las experiencias educativas colectivas y a los procesos derivados de tales experiencias.

Por lo anterior, la creación de una experiencia de aprendizaje que involucre el uso de tecnologías inmersivas y la socialización con sus pares, hasta ahora mayormente desconocidos y dentro de un contexto pedagógico planificado e intencionado, puede inducir a mejorar el nivel reflexivo y su capacidad crítica de nuestros estudiantes.

## OBJETIVOS DE LA xRealITec UDD

### Objetivo general

Innovar en una metodología de aprendizaje reflexivo mediante el uso de videos 360° que fomente el diálogo y reflexión de los alumnos de primer año de Derecho para que logren generar ideas y opiniones correctamente fundamentadas.

### Objetivos específicos

- Conocer y utilizar nuevas herramientas de tecnología inmersiva.
- Evaluar con objetividad el contenido de la información y las fuentes de las cuales proviene.
- Propiciar un espacio común de acercamiento y conocimiento entre los alumnos de primer año.

## DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES DESARROLLADAS

La implementación se llevó a cabo en 2 espacios físicos en paralelo, durante un período de 3 semanas. Durante este período, la primera semana y en modalidad online (alumnos en sus hogares), se presentó e introdujo el tema de la migración y desafíos de los inmigrantes en el nuevo escenario legal que los acoge, dando además las pautas del quehacer y la intervención para las siguientes 3 semanas. Al finalizar se les entregó una guía de aspectos claves pre revisión de los videos 360° y un cuestionario que se debía entregar como asignación post sesión de trabajo en el laboratorio. En esta última se les invitaba a reflexionar en algunos elementos que posteriormente serían debatidos en clases regulares.

En el siguiente período de 2 semanas, los estudiantes visitaron las dependencias del laboratorio RealITec en la sede de Concepción, en grupos de 4 alumnos simultáneamente y haciendo uso de franjas horarias diarias reservadas exclusivamente para esta implementación.

En estas visitas recibieron una inducción del equipo de RealiTec hacia las tecnologías inmersivas (Realidad Virtual, Aumentada y Mixta) así como también a las tecnologías de 360° (creación, edición y visualización de contenidos 360°). En este contexto aprendieron a utilizar los dispositivos Oculus Quest 2 y la aplicación de Youtube en su apartado de videos 360°. Posterior a unos minutos de exploración libre, se les pide buscar y reproducir los videos “La casa tomada” e “Historias de inmigración”. Los alumnos podían agendar una nueva visita al laboratorio para repetir la experiencia. En total, asistieron los 16 alumnos de la sección.

Durante la misma semana 3, pero en la instancia de la clase regular y siguiendo las pautas entregadas previamente a la visita al laboratorio, se propició una instancia inicial de reflexiones personales sobre la experiencia, para posteriormente pasar a desarrollar un debate de los aspectos legales, ajustados a la normativa chilena, donde los alumnos discutieron temas claves desde tres perspectivas contrapuestas; un grupo preparó la mirada del estado chileno ajustado a derecho, otro tomó parte de la organización internacional Human Rights Watch (HRW) y un tercer grupo abogó desde la mirada de una ONG nacional (similar al Servicio Jesuita a Migrantes). Finalmente se realizó un cierre de la actividad donde se aportó información cualitativa respecto a la innovación realizada. Posterior a esto, a los alumnos se les envió una encuesta de percepción sobre la intervención y los servicios RealiTec, mediante Google Forms, con la intención de captar sus impresiones y comentarios.

## RESULTADOS

En base a la información y comentarios que se pudieron recoger en las sesiones dentro del laboratorio RealiTec los alumnos describieron la experiencia como “muy grata”, “entretenida” y “distinta a lo que ellos imaginaban”, siempre en un contexto positivo y muy favorable para su aprendizaje. Además, refirieron lo valorable de ver los videos desde otra perspectiva, “al lado y de lado de los migrantes”, “al nivel de las personas” y que eso les ayudó a “comprender de mejor manera parte de las cosas que les toca vivir”.

Además, se discutió que al grupo que le tocó tomar parte del derecho vigente en Chile les resultó particularmente más complejo encarnar este rol posterior a la vivencia, por ende se califica la vivencia como “fomentadora de la empatía”.

Se distingue un claro aumento en la participación de los debates y el deseo de continuar desarrollando experiencias o intervenciones en esta línea.

En base a la revisión de las encuestas realizadas, destacó la siguiente información:

- El 100% de los estudiantes manifestó estar completamente de acuerdo con que los contenidos seleccionados para la intervención se relacionan adecuadamente con los contenidos revisados previamente en clases y que la experiencia contribuyó para comprender mejor los contenidos, así como también, para aplicarlos mejor.
- El 83% de los estudiantes estuvo completamente de acuerdo en que las clases teóricas o magistrales que precedieron a la experiencia RealITec le sirvieron para realizar las actividades requeridas.
- Respecto a los recursos técnicos y multimedia, el 83% de los alumnos estuvo completamente de acuerdo con que la calidad de los videos, del sonido y calidad gráfica en formato 360° era suficiente para comprender la información en forma precisa.
- El 17% de los participantes contestó que está completamente de acuerdo en que los videos contenían mucha información y que eso atentó contra su capacidad de concentración.
- El 83% de los participantes se sintió sumergido en el escenario que se mostraba en los videos.
- El 100% de los estudiantes le recomendaría a otros compañeros el realizar esta experiencia.

## DIFICULTADES ENFRENTADAS

Las principales dificultades en el momento del diseño y a la hora de la implementación se dieron en el ámbito de la incertidumbre de la condición sanitaria y las variables socioafectivas que esta situación planteó a los estudiantes. Así es como el no tener claridad de si los estudiantes podrían asistir a las sesiones en el laboratorio por que hubiese cuarentenas, por temor a sufrir contagios o simplemente por no encontrarse en la ciudad a la hora de la implementación, era una amenaza patente para su correcta marcha. Lo anterior se daba pues el curso estaba declarado en modalidad HyFlex UDD por ende los alumnos no podían ser obligados a participar en actividades presenciales.

Por lo anterior, pensando en la realización de actividades grupales posteriores a la actividad con los videos, resultaba incierta la condición en la cual los alumnos iban a llegar a la actividad, pues hasta esa fecha no se conocían personalmente entre sí, lo cual muchas veces se traduce en autolimitaciones a la hora de compartir experiencia, interactuar, responder preguntas o simplemente expresar inquietudes.

Se manejó el plan alternativo de pedir a los estudiantes que pudiesen ver el video en sus dispositivos móviles o de escritorio, a través de Youtube directamente, entendiendo que así se perdería la sensación de inmersión y encarnación, pero finalmente no fue necesario pues todos pudieron participar.

Por otro lado, resultaba incierto el vínculo y posterior feedback a recibir de los alumnos al tener que verse expuestos a tecnologías que por lo general no son parte de la supuesta educación tradicional en la disciplina del derecho, por lo cual la elección de una tecnología de inmersión suave o ligera, y su facilidad de manipulación, resultó esencial para el éxito de la implementación. Esto se enfrentó con la dirección y apoyo del equipo RealiTec pues se contó en cada visita con una breve explicación e inducción al uso de los dispositivos.

## CONCLUSIONES

La implementación de este tipo de experiencias de aprendizaje tienen un impacto significativo y positivo en la forma en que los alumnos perciben su propio proceso de aprendizaje, lo cual queda evidenciado cuantitativamente por los resultados de la encuesta aplicada y paralelamente, se observa una clara mejora en la motivación y disposición a participar de los debates y momentos reflexivos dentro de la clase online posterior a la experiencia.

Si bien los videos elegidos mostraron solo algunas aristas de una temática compleja y multidimensional, se hace completamente necesario propiciar la dinámica reflexiva, personal y grupal, posterior al uso de los videos 360°, para poder abordar dimensiones invisibles pero impactantes de cara al desarrollo del pensamiento crítico.

La selección de fuentes o piezas confiables de información audiovisual es un requisito fundamental para el desarrollo de estas experiencias, pues el estudiante juzga la validez del contenido incluso antes de desarrollar una comprensión completa de los contenidos teóricos a aprender.

La implementación de este tipo de experiencias con el uso de tecnológicas motivan a la participación y sobre todo a la asistencia de los estudiantes a los laboratorios, incluso en un contexto de no obligatoriedad.

## RECURSOS

- 04 dispositivos VR - Oculus Quest 2.
- Aplicación: Youtube VR.
- Videos:
  - o [La Casa Tomada](#)
  - o [Una historia de inmigración](#)