

## FORMULARIO CONCURSO PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

### 1. IDENTIFICACION DEL PROYECTO:

**1.1. Título: Aprendizaje Basado en Casos mediante la integración de cápsulas de autoaprendizaje y aplicaciones e-learning para la formación en evaluación del Desarrollo Psicomotor Infanto-Juvenil**

**1.2. Problemática detectada que pretende resolver: número de estudiantes que impacta, detalles relevantes de la asignatura y la forma que impacta en su quehacer docente**  
(descripción breve, máximo 1000 palabras)

*La evaluación del desarrollo psicomotor infanto-juvenil es un proceso dinámico, integral y multidimensional que entrega información sobre el estadio y nivel de aprendizaje en el cual se encuentra el niño-a niña a evaluar. A su vez, incluye un sistema de actitudes del evaluador y un contexto que propicie la valoración de las habilidades esperadas para el grupo etario a evaluar.*

*Las y los estudiantes de Terapia Ocupacional que cursan las asignaturas de Psicomotricidad y Psicomotricidad Aplicada requieren conocer sobre el proceso de evaluación de desarrollo psicomotor junto con la aplicación de pautas cuantitativas y cualitativas, para luego realizar una propuesta de intervención, sin embargo, el acceso inmediato a la población a evaluar más los diversos acontecimientos que confluyen en un contexto de evaluación infanto-juvenil requieren de una inmersión inicial para que el-la estudiante tenga una aproximación a dicho proceso.*

*Se estima que son aproximadamente 270 estudiantes los que desarrollan cada año las asignaturas.*

*Actualmente los contenidos en los laboratorios de las asignaturas mencionadas están siendo evaluados asociados a actividades de role-playing entre los mismos estudiantes, además de utilización de videos que no han sido actualizados en su forma ni en las pautas de desarrollo aplicadas en el desempeño profesional actual. Además, los resultados de aprendizaje son evaluados mediante rubricas que apuntan principalmente a la elaboración de informes y el análisis escrito de los conocimientos sobre las habilidades de desarrollo infantil, sin embargo, es necesario abordar dichos contenidos de forma dinámica, identificando mediante la participación directa de los y las estudiantes el uso conceptos claves en la evaluación y conocimiento de las distintas áreas del desarrollo infantil.*

*Lo anterior, sumado a los nuevos requerimientos en metodologías de aprendizaje basados en propuestas interactivas y participativas en la educación superior, junto con el análisis en simulación de alta fidelidad utilizando herramientas tecnológicas e incorporando nuevos métodos de evaluación en el desarrollo infanto-juvenil, es que hacen imperativo el realizar una actualización de los manuales de laboratorio de dichas asignaturas.*

**1.4. Recursos Totales Solicitados: \$ 1.872.000 pesos considerando compra de insumos tecnológicos, grabación y edición de videos, horas de docentes adjuntos revisión de manual de laboratorio y generación de contenido para manuales**

**1.3. Propuesta, idea solución, especificar cómo abordará la problemática planteada, detallando la idea/solución y como la llevará a cabo** (Descripción breve, máximo 1000 palabras)

Se propone la actualización de los manuales de laboratorio de las asignaturas de Psicomotricidad y Psicomotricidad Aplicada de la carrera de Terapia Ocupacional, en búsqueda de potenciar el cumplimiento de los RRAA orientados a aplicar los instrumentos de evaluación cualitativos y cuantitativos de valoración del desarrollo psicomotor en la infancia y adolescencia y elegir estrategias de estimulación del desarrollo integral. Para ello se plantea la metodología de Aprendizaje Basada en Casos (CBL) con la generación de estudios de caso el cual inicia con la revisión en aula virtual de viñetas con la información y anamnesis de caso las cuales sean parte de la revisión de los estudiantes asociados a su Tiempo de Personal de Estudio (TPE), para luego analizar en la actividad práctica del laboratorio a través de cápsulas interactivas los procesos de evaluación de cada caso clínico expuesto, posterior a la revisión de las cápsulas los y las estudiantes deberán completar las viñetas con preguntas y propuestas de plan de acción según cada caso clínico utilizando los recursos dispuestos en aula virtual, finalizando con el desarrollo de una propuesta de acción para cada caso según las conclusiones del proceso de evaluación. Para favorecer las metodologías de aprendizaje participativo del estudiante, las cápsulas serán configuradas con plataforma "Edupuzzle" la cual permite tener reportes de interacción y evaluación a nivel virtual, con preguntas de selección múltiple, definición de conceptos, preguntas de toma de decisiones, entre otros. La grabación de cápsulas será asociada a la aplicación de las evaluaciones por parte de un profesional de Terapia Ocupacional a niños, niñas y adolescentes y sus familias, generando el contenido para los casos clínicos expuestos. Lo relevante en ello es que se realizara filmación en primera persona (plano subjetivo) y del entorno de la evaluación (plano insert), para luego ser editados en cápsulas de 15- 20 minutos con la información relevante para el conocimiento de los y las estudiantes, lo que permiten identificarlas como una herramienta de simulación de alta fidelidad. En las cápsulas se incluirá el proceso evaluativo cualitativo y cuantitativo de los distintos grupos etarios relevantes a estudiar en cada asignatura, además de las pautas estandarizadas y conductas asociadas al profesional evaluador. Cabe destacar que se tendrán en consideración todos los resguardos bioéticos asociados a consentimiento y asentimiento para generación y edición del material audiovisual educativo.

**2. PARTICIPANTES DEL PROYECTO:**

**2.1. DIRECTOR DOCENTE ACADÉMICO INNOVADOR RESPONSABLE:**

<b>Nombre Completo:</b> Paula Gabriela Alfaro Araya	
<b>RUT:</b> 16402830-5	
<b>Facultad / Carrera:</b> Salud – Terapia Ocupacional	
<b>Jornada /Horas de contrato:</b> Media – 22,5 hrs	
<b>Tipo de Contrato:</b> Planta	
<b>Antigüedad en la Universidad (años):</b> 2 años	
<b>Teléfono:</b> 942977681	<b>Correo Electrónico:</b> palfaro5@santotomas.cl
<b>Horas de dedicación semanal al proyecto:</b> 3	
<b>Firma:</b>	

**2.2. SUBDIRECTOR DOCENTE ACADÉMICO INNOVADOR RESPONSABLE:**

<b>Nombre Completo:</b> Vivian Neumann Collyer
<b>RUT:</b> 12585440-0

<b>Facultad / Carrera:</b> Salud- Terapia Ocupacional	
<b>Jornada /Horas de contrato:</b> 42.5	
<b>Tipo de Contrato:</b> Indefinido	
<b>Antigüedad en la Universidad (años):</b> 15	
<b>Teléfono:</b> 987086450	<b>Correo Electrónico:</b> vivianneumann@santotomas.cl
<b>Horas de dedicación semanal al proyecto:</b> 1	
<b>Firma:</b>	

## 2.4 OTROS DOCENTES ACADÉMICOS PARTICIPANTES DEL PROYECTO

Nombre Académico	Facultad / Carrera	Función dentro del Proyecto	Dedicación en horas semanales
Paulina Urriola	Salud – Terapia Ocupacional , sede Los Angeles	Generación Contenido	1 horas
Karim Azar	Salud – Terapia Ocupacional – Sede Concepción	Generación Contenido	1 horas

- 3. RESUMEN DE LA POSTULACIÓN.** Describa el proyecto a desarrollar: objetivo general y específicos, fundamentación (Explicación de la problemática en base a justificación teórica) y resultados esperados (máximo 1 página)

Las asignaturas de Psicomotricidad y Psicomotricidad aplicada cursadas en IV y V semestre en la carrera de Terapia Ocupacional consideran abordar los contenidos de valoración del desarrollo infantil y adolescentes desde una perspectiva integral, resguardando los aspectos cuantitativos y cualitativos de un proceso de evaluación. Dentro de la asignatura se consideran horas de laboratorio con trabajo práctico del estudiante, lo que requiere de un proceso de inmersión inicial y conocimiento de su parte de todos los elementos que confluyen desde el quehacer disciplinar, el análisis de la información obtenida en el proceso de evaluación y posteriores conclusiones que lleven a una propuesta de plan de acción según el caso presentado. Para ello se plantea la actualización de los manuales de laboratorio utilizando la metodología de Análisis Basado en Casos con la generación del contenido mediante la grabación de cápsulas interactivas en plano subjetivo y posterior confección de viñetas en aula virtual para los planes de acción según cada caso clínico. Con este proyecto se pretende como objetivo general fomentar la reflexión y el pensamiento crítico de los y las estudiantes sobre el proceso de evaluación de desarrollo infanto-juvenil, siendo los objetivos específicos mejorar la adquisición de competencias para la evaluación del desarrollo infanto-juvenil, integrar tecnologías en la formación académica con metodologías de aprendizaje participativo y favorecer el aprendizaje autónomo de los y las estudiantes que cursan las asignaturas de Psicomotricidad y Psicomotricidad Aplicada. Se espera que con esta propuesta se logre un mejor desempeño académico en los diversos subcomponentes teórico-prácticos de las asignaturas, lo que tendrá un impacto en el rendimiento de los y las estudiantes tanto en las actividades formativas como en las evaluaciones prácticas con la adquisición de competencias blandas para llevar a cabo las actividades de terreno contempladas en dichas asignaturas.

#### 4. FORMULACION DE LA INICIATIVA

**4.1. INNOVACIÓN EDUCATIVA:** Señale, describa y justifique por qué considera que su propuesta o idea es una Innovación Educativa, sustente su propuesta en información y resultados de experiencias de innovación similares. Considere la colaboración interdisciplinaria, colaboración de estudiantes, inclusividad y/o enfoque de género (Máximo 1 página).

El proyecto propuesto supone una idea asociada a innovación educativa ya que plantea actualizar las metodologías utilizadas para la enseñanza de la aplicación de pautas de evaluación de una forma novedosa y distinta a cómo se ha hecho regularmente a nivel de la disciplina. Cabe destacar que en el año 2019 se realizó la creación de los manuales de laboratorio de dichas asignaturas, generando en ese momento un insumo valioso para el desarrollo de las actividades prácticas de los estudiantes y apoyo en la labor docente, unificando el abordaje de los contenidos para facilitar el logro de los resultados de aprendizaje. En relación a experiencias similares son numerosas las encontradas en la literatura asociadas al uso de CBL y herramientas tecnológicas como videos interactivos y aulas virtuales, en particular en el área de la salud con experiencia a nivel nacional e internacional como en la utilización de asignaturas de salud pública con estudiantes de odontología (Cantarutti, 2022), para cursos breves en profesionales de la salud pertenecientes a MINSAL (Fernández, 2018) y en competencias en educación en salud (Bustos-Álvarez, 2012) por mencionar algunas. Es por ello que esta propuesta está orientada a actualizar y crear nuevos insumos a través del uso de tecnologías para la generación del contenido, además de utilizar herramientas y plataformas virtuales para la participación de los y las estudiantes, junto con la evaluación del proceso de aprendizaje por parte de docente en 3 momentos en conjunto con el estudiante: asociado a la revisión de los casos clínicos en TPE, en la actividad práctica de laboratorio con la revisión de las capsulas interactivas y finalmente en el aula virtual al responder las viñetas con el plan de acción.

El contenido que se propone generar es a través de las cápsulas cumplen con elementos asociados a enfoque de género por representatividad, consideraciones en el marco de los derechos de niños, niñas y adolescentes, además de considerará elementos inclusivos con la utilización de subtítulos para favorecer la accesibilidad.

Desde el punto de vista interdisciplinar este puede ser considerado como proyecto piloto para luego generar insumos para el desarrollo de la asignatura en las otras sedes y además proyectarlo para apoyar el aprendizaje de estudiantes que también requieran analizar los procesos de evaluación de desarrollo infantil desde otras disciplinas afines (Psicología, Fonoaudiología, Kinesiología)

#### 4.2. FUNDAMENTACIÓN: Debe incluir una exposición clara y precisa de la relación de la problemática

En el contexto de la formación en Terapia Ocupacional, las asignaturas de la línea pediátrica son fundamentales para el desarrollo de competencias críticas en la evaluación e intervención de habilidades motoras, perceptivas y socio-emocionales asociadas al desarrollo infanto-juvenil, donde se espera que el estudiante identifique, valore y analice las problemáticas asociadas a la adquisición de las diversas habilidades en las trayectorias del desarrollo en la niñez y la adolescencia. Estas competencias son esenciales para que los futuros terapeutas ocupacionales puedan abordar de manera efectiva la mejora de la calidad de vida de las personas a las que asisten.

Dichos contenidos son abordados en las asignaturas de Psicomotricidad y Psicomotricidad Aplicada, cursadas en los IV y V semestre de la carrera de Terapia Ocupacional de la Universidad Santo Tomás. Específicamente en esas asignaturas, se espera que los y las estudiantes tengan una inmersión en los procesos de evaluación y valoración de desarrollo infantil, instancia que se caracteriza por ser un proceso dinámico, integral y multidimensional. A su vez, incluye un sistema de actitudes del evaluador y un contexto que propicie la valoración de las habilidades esperadas para el grupo etario a evaluar. Por esta razón, es importante que los planes de estudio cuenten con un continuo curricular que proporcione a los y las estudiantes herramientas necesarias para ejercer este rol en los espacios prácticos y con documentos e insumos de apoyo para la labor docente, con el uso de metodologías participativas e interactivas que favorezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de las metodologías posibles de utilizar para el logro de los resultados de aprendizaje, se encuentra el Aprendizaje Basado en Casos (CBL por sus siglas en inglés), la cual es una metodología de enseñanza-aprendizaje centrada en el estudiante, que vincula la teoría con la práctica por medio del uso de casos, permitiendo una aproximación a las situaciones comunes de encontrar en la práctica real y analizando de manera colaborativa los problemas que se les presentan (Thistlethwaite, 2012). De esta forma, es posible que los estudiantes se interesen en los contenidos teóricos, pasando de una metodología donde solo memorizan conceptos a una que les posibilite su aplicación (Cantarutti, 2022).

Tradicionalmente, la enseñanza de los contenidos de las asignaturas de Psicomotricidad y Psicomotricidad Aplicada se ha basado en la teoría, la observación en vivo y la práctica supervisada. Es de interés personal de quienes proponen este proyecto, el generar instancias prácticas y vivenciadas para los y las estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje, pero además resguarda las buenas prácticas con respecto a la interacción con niños, niñas, adolescentes y sus familias dentro de un proceso de evaluación y posterior intervención terapéutica, lo que sin duda pone en juego las competencias y habilidades blandas desarrolladas en el proceso de formación profesional, pero que muchas veces requieren de un modelado y una inmersión inicial por parte del docente. Sin embargo, con el avance de la tecnología y la disponibilidad de herramientas digitales, se presenta una oportunidad única para innovar en la manera en que estas competencias son enseñadas y adquiridas, adhiriéndose a las prácticas de simulación de contextos clínicos que favorezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El proyecto de innovación académica propuesto, se enfoca en integrar el análisis interactivo de videos de evaluaciones de desarrollo infanto-juvenil como una estrategia pedagógica central basada en la metodología de CBL. Esta propuesta está orientada además a utilizar herramientas y plataformas de aula virtual para la participación, junto con la evaluación del proceso de aprendizaje por parte del docente en 3 momentos en conjunto con el estudiante: asociado a la revisión de los casos clínicos destinado en TPE, en la actividad práctica de laboratorio con la revisión de las capsulas interactivas y finalmente en el aula virtual al responder las viñetas con el plan de acción.

Es relevante mencionar que el uso de videos es una práctica y expresiva manera no-textual de presentar la información, proporciona un entorno de aprendizaje multi-sensorial que puede mejorar la capacidad del aprendiz para retener información. Para Hammout (2006), un video interactivo es una versión digital enriquecida de una secuencia de video original que ofrece a la audiencia atractivas y poderosas formas de interactividad y posibilidades de navegación (Palazón-Herrera, 2016). Además, el análisis de videos es una herramienta poderosa que permite a los estudiantes observar, revisar y reflexionar sobre el desempeño psicomotor en un entorno controlado y repetible, adhiriéndose a las bases de los procesos de simulación clínica de alta fidelidad, es decir, que utiliza tecnologías interactivas que representan la realidad (Illesca, 2019).

El uso del análisis interactivo de videos tiene el potencial de mejorar significativamente el desarrollo de competencias en la evaluación del desarrollo infanto-juvenil. Los y las estudiantes podrán desarrollar una comprensión más profunda de la variabilidad de los perfiles psicomotores en diferentes contextos y poblaciones, así como mejorar su capacidad para realizar diagnósticos precisos y diseñar intervenciones efectivas. Además, la posibilidad de revisar los videos de manera repetida permitirá a los estudiantes reforzar su aprendizaje a su propio ritmo, adaptándose a sus necesidades individuales.

La utilización de la metodología de participación activas como es la CBL, en conjunto con el uso de tecnologías para la generación de videos interactivos y herramientas tecnológicas como el aula virtual, propicia una relación dialéctica, permitiendo un rol activo por parte del estudiante quien aplica significados y procedimientos en plataformas coherentes para responder a los objetivos de aprendizaje (Fernández, 2018). Finalmente, esta propuesta de innovación educativa aporta en su totalidad al perfil de egreso de los y las estudiantes de Terapia Ocupacional, al brindar experiencias de aprendizaje participativo e interactivo con el uso de tecnologías para un sistema de inmersión en plano subjetivo ( o primera persona) asociado a casos reales a través del análisis de videos interactivos, promoviendo a que los estudiantes estén mejor preparados para enfrentar los desafíos de las actividades en terreno y posteriormente en el mundo laboral, siendo capaces de aplicar sus conocimientos de manera práctica y situada en su contexto.

#### Referencias:

- Cantarutti, C., Véliz, C., Mellado, B., García-Huidobro, R., Ortuño, D., & Rivera, S. (2022). Evaluación de la implementación de talleres con metodología de aprendizaje basado en casos en un curso de Salud Pública de estudiantes de Odontología. *Educación Médica*, 23(2), 100727.
- Illesca Pretty, Mónica, Novoa Moreno, Roxana, Cabezas González, Mirtha, Hernández Díaz, Alejandro, & González Osorio, Luis. (2019). Simulación Clínica: opinión de estudiantes de enfermería, Universidad Autónoma de Chile, Temuco. *Enfermería: Cuidados Humanizados*, 8(2), 51-65. Epub 01 de diciembre de 2019. <https://doi.org/10.22235/ech.v8i2.1845>
- Serrano, E. F. (2018). Modelo de Aprendizaje Basado en Casos y Problemas mediante la Integración de Capsulas de Autoaprendizaje y Aplicaciones Móviles Instrumentales en el la Formación del Personal de Salud (CAPPS). *UTE Teaching & Technology (Universitas Tarraconensis)*, 43-51.
- Palazón-Herrera, J.,(2016). Video interactivo como herramienta de apoyo al análisis musical en educación secundaria. *Opción*, 32(8), 412-428.
- Thistlethwaite, J. E., Davies, D., Ekeocha, S., Kidd, J. M., MacDougall, C., Matthews, P., ... & Clay, D. (2012). The effectiveness of case-based learning in health professional education. A BEME systematic review: BEME Guide No. 23. *Medical teacher*, 34(6), e421-e444.

#### **4.3. JUSTIFICACIÓN DE LA COHERENCIA CON EL DESARROLLO DE LA UNIDAD**

**ACADÉMICA.** Indicar cómo la propuesta se relaciona con la actividad de la unidad, Centro, Carrera y Facultad (Máximo 1 página)

El proyecto propuesto tiene coherencia tanto con el plan de acción de la facultad como el de la carrera donde dentro de los objetivos está la mejora en los indicadores de retención, titulación y empleabilidad, en este caso el incorporar tecnologías interactivas en asignaturas de IV y V semestre pudiesen tener un impacto positivo en los indicadores antes mencionados de forma indirecta. Junto con lo anterior es importante relevar que el uso de las tecnologías está cada día más presente en los procesos formativos profesionales, el acceder a plataformas que favorezcan la autonomía en los aprendizajes y el utilizar metodologías participativas permite posicionarnos en nuevos paradigmas a la hora de formar profesionales y entender los procesos de enseñanza-aprendizaje, siendo coherente con el modelo educativo de la Universidad Santo Tomás, y por lo tanto, el generar instancias prácticas innovadoras con el uso de herramientas tecnológicas se vuelve imperioso; pero además se torna importante el resguardar las buenas prácticas con respecto a la personas dentro de un proceso de intervención terapéutica, lo que sin duda pone en juego los conocimientos obtenidos en la formación, pero más aun las competencias y habilidades blandas desarrolladas en el proceso de formación profesional, y que muchas veces requieren de un modelado inicial por parte de los y las docentes que desarrollan las asignaturas, lo cual esta alineado con los valores propuestos por la institución. Sin embargo, con el avance de la tecnología y la disponibilidad de herramientas digitales, se presenta una oportunidad única para innovar en la manera en que estas competencias son enseñadas y adquiridas, adhiriéndose a las prácticas de simulación de contexto clínicos que favorezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje, alineándose con el plan estratégico de sede 2024-2028 aportando a una de las áreas prioritarias de desarrollo como lo es innovación educativa y desarrollo académico con base tecnológica.

#### **4.4. RESULTADOS Y/O BENEFICIOS ESPERADOS DEL PROYECTO.** Indique el tipo de resultados que contempla generar. (Máximo 1 página)

Los resultados esperados para este proyecto están orientado al logro de los objetivos específicos planteados inicialmente, donde se pretende mejorar la adquisición de competencias para la evaluación del desarrollo infanto-juvenil asociado a las asignaturas de Psicomotricidad y Psicomotricidad Aplicada el cual está orientado directamente al cumplimiento de los RRAA de ambas asignaturas y por ende a mejorar el desempeño académico en las asignaturas tanto cátedra como laboratorios y terrenos medido en las respectivas evaluaciones de cada subcomponente. A su vez se pretende integrar tecnologías en la formación académica con metodologías de aprendizaje participativo, por lo que se espera como resultado la generación de los contenidos e incorporación dentro de la actualización de los manuales de laboratorio junto a ello contar con el reporte directo por parte de los y las docentes en cuanto a su implementación y percepción de facilitación y/o desafíos en la entrega de contenidos. Además, se pretende favorecer el aprendizaje autónomo de los y las estudiantes el cual está considerado en ambas asignaturas como TPÉ y que, gracias a la incorporación de tecnologías, uso de aula virtual y evaluaciones realizadas en conjunto con el estudiante, éste puede ser valorado de forma cuantitativa por parte del docente.

#### **4.5. DIFUSIÓN DE RESULTADOS A LA COMUNIDAD.** Señale el tipo de actividades a realizar para difundir los resultados del proyecto implementado (Máximo 1 página)

La difusión de los resultados de este proyecto en caso de ser ejecutado se realiza por parte de las unidades académicas respectivas a la comunidad según sus intereses y objetivos respectivos vía generación de documentos información, información de resultados de desempeño académico, generación de insumos como informes de reporte y posterior exposición de resultados ante los comités curriculares, equipos docentes, y directivos de facultad. Se propone además la generación de publicaciones académicas y/o presentaciones en conferencias con insumos obtenidos en el desarrollo del proyecto involucrando a académicos y estudiantes como parte del proceso de creación. Junto a ello se propone la generación de talleres para la implementación de la metodología en otras carreras o facultades que presenten interés en la temática. Además, se contará con los canales de difusión formales de la escuela como son correo electrónico, redes sociales, reuniones con equipos de delegados estudiantiles, reuniones de equipo académico y curricular.

5. **PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:** En el siguiente cuadro indique la duración estimada de las diferentes actividades del proyecto, marcando los meses que corresponda. **Hay que destacar los Hitos Relevantes.**

Descripción  Actividades (Incluya hito relevante de logro)	Fecha de realización		Meses (marque con una X, según corresponda)											
	Inici o	Términ o	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
Revisión de documentación asociada a construcción de manuales	Nov 2024	Dic 2024	x	X										
Generación de contenido formal para casos	Enero 2025	Marzo 2025			x	x	X							
Generación de contenido audiovisual para casos	Marzo 2025	Mayo 2025					x	x	X					
Construcción de viñetas	Marzo 2025	Mayo 2025					x	x	X					
Revisión de material obtenido para casos	Junio 2025	Junio 2025								X				
Edición de material audiovisual	Junio 2025	Julio 2025								x	X			
Revisión de contenido audiovisual	Julio 2025	Julio 2025									X			
Implementación de viñetas en aulas virtuales	Julio 2025	Agosto 2025									x	X		
Revisión de ruta de aprendizaje basado en casos	Agosto de 2025	Agosto 2025										X		
Generación de manuales de uso de apoyo pedagógico	Agosto 2025	Agosto 2025										X		
Medición y difusión de resultados luego de la implementación de casos	Agosto 2025	Noviembre 2025										x	x	x

6. **RECURSOS SOLICITADOS**

Ítem	Total (\$)
Contratación personal o profesionales de apoyo	\$392000
Compra de Equipamiento	\$450000
Compra de Fungibles	\$30000
Otras Compras	\$1000000
TOTAL, SOLICITADO	\$1872000



## 6.1. JUSTIFICACION DE LOS RECURSOS SOLICITADOS

Especifique en detalle el tipo, cantidad y valor unitario de los recursos que solicita dentro de cada ítem, justificando su adquisición. La justificación es particularmente importante para la evaluación del proyecto.

Ítem	Descripción	Cantidad	Valor Unitario	Total (\$)
Contratación personal o profesionales de apoyo	Contratación horas docentes adjuntos para la gneracion de material de casos y manuales	28 hrs	14.000	392.000
Compra de Equipamiento	Cámara Go-Pro Soporte cefálico Atril cámara Micrófono	1	380000 30000 20000 20000	\$450000
Compra de Fungibles	Hojas impresión formatos test Impresiones Lápices	500 200 30		\$30000
Otras Compras	Servicios audiovisuales de montaje, edición y subtitulado de 10 videos	1		\$1000000
TOTAL, SOLICITADO				\$1872000

(\*) Cree cuantas líneas necesita no es necesario indicar nombres basta con poner por ejemplo Profesional informático, Profesional diseño Instruccional, Impresora, Tablet, etc.

Justificación de Recursos (Indicar aquellos recursos o servicios que son claves (no se pueden cambiar) para el correcto funcionamiento del proyecto): Los recursos de equipamiento y servicios audiovisuales de edición son fundamentales para el desarrollo del proyecto.