

Semana i 2024

Desafíos realizados como docente responsable en años anteriores.

Etapas: Santiago

Autor: Romina Aravena Lobos

Publicación: Martes 25 de Junio de 2024 a las 03:44 PM



DESAFÍO ESI

EDUCANDO CON CREATIVIDAD

PLAY

Desafío ESI: Educando con Creatividad

¡Bienvenidos al "Desafío ESI: Educando con Creatividad"!

Durante la Semana i, te invitamos a participar en un emocionante desafío donde crearás un juego interactivo sobre Educación Sexual Integral (ESI). Este proyecto no solo pondrá a prueba tus habilidades de diseño e innovación, sino que también te permitirá abordar uno de los temas más cruciales y relevantes para el desarrollo saludable de las personas

En el Día 1, comenzarás con una introducción profunda sobre la importancia de ESI y su impacto. Trabajarás en equipos interdisciplinarios para recolectar preguntas anónimas de estudiantes y personal de la Universidad, explorando sus inquietudes y necesidades. Esta actividad no solo te permitirá comprender mejor la diversidad de experiencias y perspectivas, sino que también te preparará para crear un juego educativo que realmente resuene con la comunidad.

Posteriormente, podrás diseñar y desarrollar un juego que aborde las temáticas más apremiantes de ESI. Desde lluvia de ideas hasta la presentación final, recibirás retroalimentación constante de tus compañeros y tutoras, asegurando que tu proyecto sea innovador y educativo

Finalmente, tendrás la oportunidad de presentar tu creación a otros grupos y a la comunidad universitaria en un stand interactivo, demostrando el poder transformador de la educación a través del juego.

Este desafío no solo enriquecerá tu conocimiento sobre la ESI, sino que también te permitirá hacer una contribución significativa a la educación y el bienestar de tu comunidad.

DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO.

En esta sección se solicita ingresar toda la información que permitirá identificar, conocer y/o comprender el desafío propuesto.

1 Título del desafío en inglés

ESI Challenge: Educating with Creativity

2 Describa el problema o necesidad identificada que da origen al desafío. *

Debe describir el problema y el contexto en que se desarrollará el desafío. Puede utilizar por ejemplo, información publicada en la prensa, en algún artículo científico, resultados de alguna encuesta, etcétera. (mínimo 500 y máximo 1300 caracteres).

La educación sexual integral (ESI) "es un proceso curricular de enseñanza y aprendizaje sobre los aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales de la sexualidad. Su objetivo es dotar a los niños y jóvenes de conocimientos, capacidades, actitudes y valores que les permitan vivir con buena salud, bienestar y dignidad; desarrollar relaciones sociales y sexuales respetuosas; considerar cómo lo que eligen puede afectar a su propio bienestar y al de las restantes personas; y comprender y garantizar la protección de sus derechos a lo largo de toda su vida"

Cuando se imparte de manera adecuada y se combina con el acceso a los servicios de salud sexual y reproductiva necesarios, empodera a los jóvenes a tomar decisiones informadas sobre sus relaciones y sexualidad. Sin embargo, en muchos contextos educativos, la falta de ESI es evidente. Según UNESCO, en países de América Latina se han reportado altas tasas de embarazos adolescentes y la prevalencia de ITS en jóvenes, señalando una carencia crítica en la educación sexual efectiva. Estudios y encuestas han mostrado que una proporción considerable de estudiantes carece de conocimientos básicos sobre salud sexual y reproductiva, lo que aumenta su vulnerabilidad ante comportamientos sexuales riesgosos y la explotación sexual

El desafío planteado busca responder a esta necesidad creando un juego educativo que aborde ESI en diversas etapas de la vida, empoderando a los estudiantes con conocimientos esenciales y fomentando un entorno de aprendizaje seguro y respetuoso

3 Describa lo que se espera que los estudiantes aprendan desarrollando el desafío planteado.

*

En esta parte puede, por ejemplo, describir las etapas del trabajo que espera que los estudiantes realicen durante los días que dura Semana i, modalidad de trabajo, recolección de información, etcétera (mínimo 500 y máximo 1000 caracteres).

Durante el desarrollo del desafío planteado en Semana i, se espera que los estudiantes adquieran varios aprendizajes clave. En el día 1, se enfocarán en entender los fundamentos de la educación sexual integral (ESI) y trabajarán en equipos interdisciplinarios para recolectar y analizar preguntas anónimas sobre sexualidad, reflejando diversas etapas de la vida. Este proceso les permitirá comprender las necesidades y preocupaciones específicas de diferentes grupos etarios. El día 2 estará dedicado a la creación práctica de juegos educativos sobre ESI, utilizando materiales diversos y recibiendo retroalimentación continua para mejorar sus propuestas. Además, aprenderán técnicas de diseño y presentación efectivas. Finalmente, el día 3 se centrará en la demostración y difusión de los juegos, lo que incluye la interacción con otros grupos y la comunidad universitaria a través de un stand informativo. Se espera que los estudiantes no solo mejoren sus habilidades en diseño y comunicación, sino que también profundicen en la importancia de abordar la sexualidad de manera educativa y respetuosa en diferentes contextos y públicos.

4 Identifique las competencias genéricas asociadas al desafío (Marque máximo 1). *

Las competencias genéricas base de Semana i a las que tributan todos los desafíos son **Visión Global, el Emprendimiento y Liderazgo y la Innovación.**

Si su desafío además tributa a otra competencia, marque la competencia elegida:

Responsabilidad Pública.

5 Vías temáticas o de interés del desafío. *

Marque el área que mejor describe la temática que abordará su desafío.

[amber]*Emprendimiento:*/[amber] Autoconocimiento, liderazgo, habilidades emprendedoras.

6 Para continuar la formulación del desafío ¿requiero apoyo para completar las preguntas asociadas a la evaluación e implementación del desafío? *

No.

EVALUACIÓN.

En Semana i la evaluación se vincula al desempeño del/la estudiante en relación al desafío y las competencias genéricas que éste aborda. El tipo de evaluación considera el desempeño diario (evaluación de proceso) y la propuesta de solución al desafío planteado (evaluación final). Como parte del proceso de evaluación se consideran también instancias de retroalimentación efectiva y oportuna, programados previamente.

Las instancias de coevaluación y autoevaluación serán de carácter formativo o sumativo y podrán ser consideradas dentro de las evaluaciones de proceso o en la evaluación final, con una ponderación no superior al 10% de la nota final del desafío.

7 Evaluación de proceso. *

El desempeño diario corresponderá a un 60% de la nota final, divididos en las evaluaciones de proceso realizadas durante la jornada 1 y 2 de la actividad académica. Indique y describa brevemente para cada jornada las evaluaciones que realizará a los estudiantes, puede considerar evaluaciones individuales y/o grupales.

Día 1: En plenaria de módulos 6 y 7 se realizará evaluación de la propuesta inicial de solución a través de rúbrica aplicada por profesoras y, de manera formativa, recibirán también retroalimentación del grupo curso (20%).

Día 2: En plenaria de módulos 6 y 7 se evaluará presentación de avance de soluciones y herramientas desarrolladas (40%).

8 Evaluación del resultado final. *

La propuesta de solución al desafío (evaluación final) corresponderá al 40% restante de la calificación final. Indique y describa brevemente cuál será el producto a ser evaluado y los criterios e instrumentos que utilizará para ello.

Presentación del proyecto del desafío.(40%)

- Instrumento de evaluación: rúbrica

- Criterios de evaluación:

1. La Presentación del desafío es interactiva, educativa
2. Existe coherencia en los planteamientos
3. El producto tiene un mensaje claro.
4. El producto invita a la reflexión en la comunidad educativa.

5. El producto desarrollado es factible de ser usado de acuerdo a las características del usuario/a.
6. El producto desarrollado es innovador.
7. El producto incorpora elementos de diseño atractivos.
8. Incorpora elementos identificatorios para la semana i. (NOMBRE DEL DESAFÍO SEMANA I, TITULO DEL PRODUCTO DESARROLLADO, INTEGRANTES y CARRERAS RESPECTIVAS, LOGOS DE LA UNIVERSIDAD Y SEMANA I, FECHA)
9. El producto considera la incorporación de elementos educativos y preventivos en el ámbito del control de la diada
10. Los mensajes escritos y las imágenes utilizadas en el desarrollo del producto son claras y acorde al contexto
11. Usa un vocabulario preciso, comprensible y adecuado a su rol
12. Entrega el trabajo respetando el tiempo establecido para ello.
13. El equipo demuestra a través de sus acciones compromiso en aportar al desafío Semana i.

IMPLEMENTACIÓN: ACTIVIDADES DEL DESAFÍO.

Describa las principales actividades que se espera realicen los estudiantes para lograr resolver el Desafío propuesto. En esta etapa se deben calendarizar y planificar las acciones que los estudiantes realizarán durante los días de Semana i, ya sea de trabajo directo (bajo supervisión del docente) como de trabajo indirecto o autónomo. Debe considerar acciones de carga directa e indirecta, planificando al menos 5 módulos diarios. Es relevante establecer pausas activas entre las actividades y siempre resguardar el horario del almuerzo (13:50 a 15:00 hrs).

Debe definir el trabajo que realizarán los estudiantes para cada módulo, siendo monitoreados por el docente responsable, al menos, al inicio y término de cada jornada. El resto del día pueden estar acompañados, si es su caso, por el docente co-responsable. No es necesario la presencia directa del docente responsable durante toda la jornada planificada.

En el caso de que en determinados horarios los docentes tengan otras actividades académicas comprometidas, se sugiere considerar en estos módulos trabajo autónomo (por ejemplo, búsqueda o recolección de datos) y que posteriormente el docente podrá evaluar y retroalimentar.

Debe considerar el uso de la plataforma Canvas como apoyo y/o complemento en la realización de su desafío.

En el botón de ayuda correspondiente a cada día, encontrará sugerencias para cada jornada en particular.

9 Seleccione espacio físico y describa las actividades a desarrollar el día 1. *

Planifique 5 módulos de trabajo diarios para el estudiante. No olvide vincular los contenidos y actividades, con las competencias genéricas UDD seleccionadas, con el propósito de contribuir al desarrollo de estas a través de la implementación del desafío.

	Módulo	Tipo de Espacio	Requerimientos para Operaciones	Descripción de Actividades a Realizar
1			5:	Bienvenida, presentación del desafío

	H1 8:30 - Módulo	3: Sala de Tipo de Espacio	Requerimientos (data; audio; Operaciones para módulo, cable MAC).	(objetivos, actividades y evaluaciones) y presentación del equipo docente y estudiantes Intro ESI - Formación de grupos - Descripción de Actividades a Realizar asignación de roles. Demostración de juegos en ESI
2	H2 9:50 - 11:00	2: Salida a terreno (En el campus UDD).	0: Sin requerimientos.	Box de preguntas de la comunidad universitaria -
3	H3 11:10 - 12:20	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Lectura y análisis de preguntas realizadas por cor comunidad educativa - preguntas se deberán codificar (clasificar por temática)
4	H5 13:50 - 15:00	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Investigar sobre la categoría principal
5	H6 15:10 - 16:20	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Exposición al grupo curso sobre propuesta del juego. Evaluación y retroalimentación.

	Módulo	Tipo de Espacio	Requerimientos para Operaciones	Descripción de Actividades a Realizar
1	H1 8:30 - 9:40	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Elaboración de juego en ESI. Retroalimentación
2	H2 9:50 - 11:00	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Elaboración de juego en ESI. Retroalimentación
3	H3 11:10 - 12:20	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Elaboración de juego en ESI. Retroalimentación
4	H5 13:50 - 15:00	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Plenaria. Demostración de juegos. Evaluación
5	H7 16:30 - 17:40	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Plenaria. Demostración de juegos. Evaluación.

11 Seleccione espacio físico y describa las actividades a desarrollar el día 3. *

	Módulo	Tipo de Espacio	Requerimientos para Operaciones	Descripción de Actividades a Realizar
1	H1 8:30 - 9:40	3: Sala de clases.	0: Sin requerimientos.	Cada grupo deberá m mostrar el juego a sus compañeros. Todos a jugar!
2	H2 9:50 - 11:00	3: Sala de clases.	0: Sin requerimientos.	Cada grupo deberá m mostrar el juego a sus compañeros. Todos a jugar!
3		2: Salida a	6: Si tiene otro requerimiento	

	H3 11:10 - Módulo 12:20	terreno Tipo de (En el Espacio campus	no considerado en el listado, Requerimientos para por favor contáctese al correo Operaciones de Semana i.	Stand de demostración y Descripción de Actividades a educación a la comunidad Realizar educativa.
		UDD).		
4	H5 13:50 - 15:00	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Confección de informe con conclusiones finales.
5	H6 15:10 - 16:20	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Confección de informe con conclusiones finales. - Autoevaluación y coevaluación. Cierre del desafío

REQUERIMIENTOS.

Para efectos de la implementación del desafío, sólo se considerarán los requerimientos indicados por el docente en el presente apartado y deberán ser aprobados por el equipo de Semana i. Requerimientos posteriores no podrán ser considerados.

12 Librería, Fotocopias e Impresiones.

Señale los requerimientos de que el desafío tendrá de acuerdo a las actividades propuestas. En la tabla, no incluya lo que deberán asumir los estudiantes. Presione el botón "agregar" cada vez que quiera ingresar un nuevo requerimiento.

	Descripción	Cantidad (total)	Justificación
1	Plumones	10	Actividad día 1
2	Pliego Papel kraft	10	Actividad día 1
3	Pliego cartulina colores	10	actividad día 2
4	Impresiones a color para juegos	según material solicitado por estudiantes el día 1	Actividad día 1
5	Plastificación de juegos	según material solicitado por estudiantes el día 1	Actividad día 1
6	No especificado	No especificado	No especificado

13 Fondos por rendir.

Señale los otros requerimientos que el desafío tendrá de acuerdo a las actividades propuestas. Recuerde que todo requerimiento está sujeto a aprobación por parte del Comité de Finanzas. En la tabla, no incluya lo que deberán asumir los estudiantes.

	Descripción	Cantidad (total)	Costo aproximado	Justificación
1	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado

14 Traslados.

Debe incluir sólo los trayectos lejanos a la UDD. Traslados dentro de la comuna de Santiago o Concepción o hacia las comunas colindantes a ella debe incluirlos en los requerimientos que deberán asumir los alumnos (los asistentes consideran a docentes).

	Origen (indicar campus)	Destino	Día de salida	Hora de salida (desde UDD)	Hora de regreso (a UDD)	N° de asistentes
1	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado

15 Requerimientos para la realización del desafío que deberán asumir los estudiantes.

Seleccione y/ o agregue en "otros", lo que deben aportar los estudiantes para el logro del desafío (por ejemplo, tijeras, cuaderno, herramientas de construcción, gestionar la donación de alimentos u otros, etc).

Computador personal.

Cámara fotográfica o Smartphone.

16 Indique otros requerimientos. *

No contesta

CO-RESPONSABLES, COLABORADORES E INSTITUCIONES.

17 ¿Tiene profesor Co-Responsable del desafío? *

Profesor que está con usted desde el diseño hasta la ejecución del desafío, siendo su participación clave en el desarrollo de éste (este rol será susceptible a pago de honorarios).
Sí.

18 Datos del profesor Co-Responsable. *

	Nombre	Apellidos	Correo	Rut (sin puntos, con guion)	Vinculación con UDD
1	Nicole	Matus	nicole_matus@icloud.com	18.357.136-2	Docente a Honorarios

19 ¿Tiene profesor Colaborador del desafío? *

Profesor que colabora en aspectos específicos del desafío. Su participación consiste en intervenciones puntuales durante el desarrollo de éste (este rol no será susceptible a pago de honorarios).

No.

20 Datos del profesor Colaborador. *

Puede incorporar más de uno.

	Nombre	Apellidos	Correo	Rut (sin puntos, con guion)
1	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado

21 Respecto a su desafío y su vinculación con el medio, indique: *

El desafío propuesto no se vincula con una organización externa.

22 Señale el nombre de la organización con la que se vincula el desafío. *

No contesta

23 Datos Institución. *

	Respuesta
Nombre	No especificado
Rubro	No especificado
Sitio Web	No especificado
Opcional: Instagram	No especificado

24 Datos Representante Institución. *

	Respuesta
Nombre	No especificado
Apellidos	No especificado
Correo	No especificado

Rut (sin puntos, con guión)	No especificado	Respuesta

25 Imagen Representativa.

Sugerimos utilizar una imagen que haga referencia a su Desafío. No es obligatoria.



[Desafío ESI - educando con creatividad.png](#)

59.91 KB

PRÓXIMOS PASOS.

Una vez que haya completado el formulario, haga click en el botón «enviar a corrección» y uno de los integrantes del equipo de evaluación lo contactará para revisar detalles o sugerencias y dejarlo listo para ser publicado. ¡Muchas gracias por sus ganas de ser parte de Semana i!

Cualquier duda o consulta, puede escribir a semanai.scl@udd.cl o semanai.ccp@udd.cl