

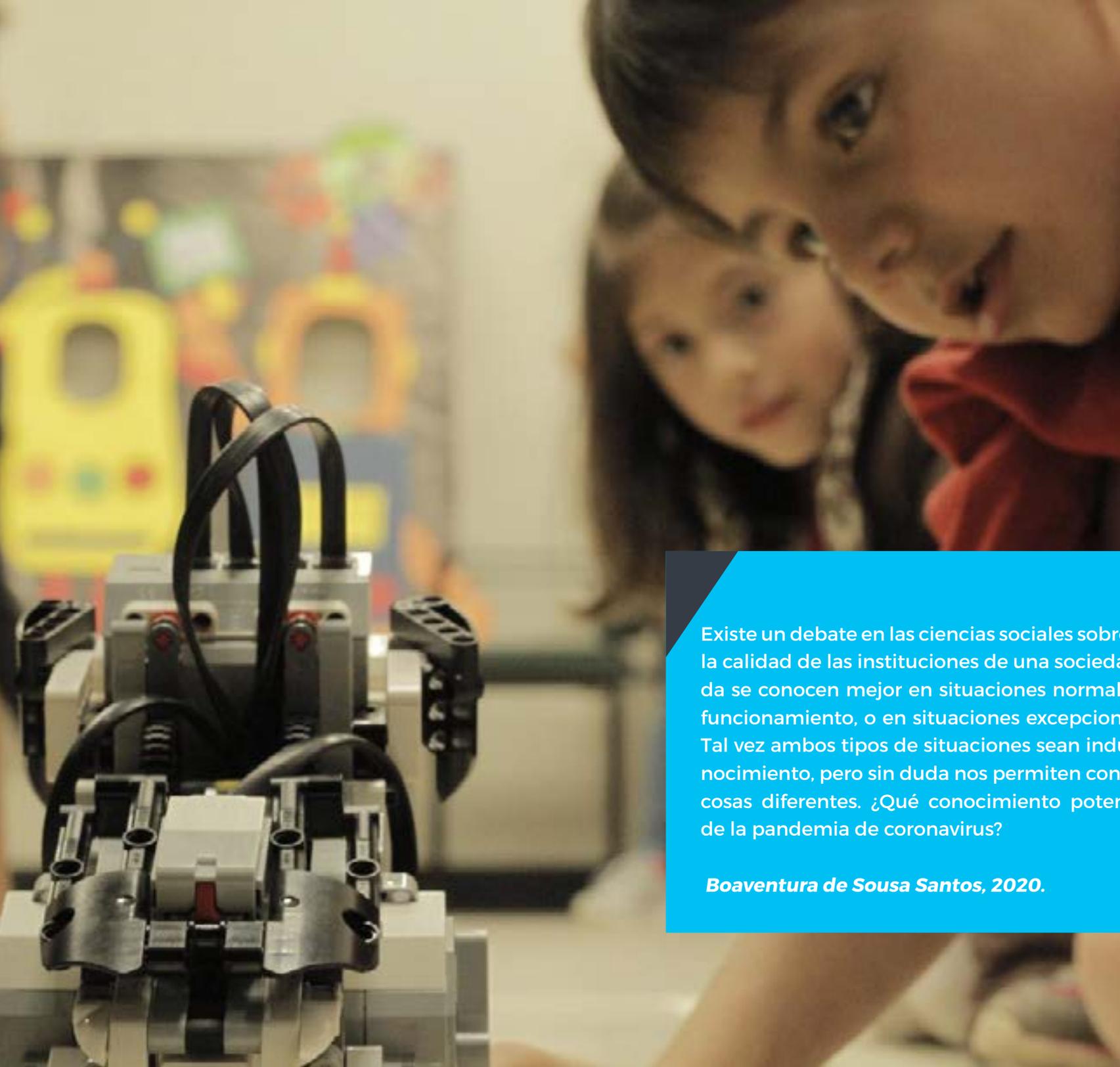
VAS Vicerrectoría de
Acción Social

METICS Unidad de Apoyo a la
Docencia Mediada con TIC

ODI Oficina de
Divulgación



Como crear entornos virtuales de Acción Social



Existe un debate en las ciencias sociales sobre si la verdad y la calidad de las instituciones de una sociedad determinada se conocen mejor en situaciones normales, de normal funcionamiento, o en situaciones excepcionales, de crisis. Tal vez ambos tipos de situaciones sean inductores de conocimiento, pero sin duda nos permiten conocer o revelan cosas diferentes. ¿Qué conocimiento potencial proviene de la pandemia de coronavirus?

Boaventura de Sousa Santos, 2020.

Presentación

Desde el año 2018, la Vicerrectoría de Acción Social está promoviendo la virtualización y la internacionalización de las actividades vinculadas con la Acción Social, específicamente las de Educación Continua y Permanente. Se esperaba un transcurso progresivo y al ritmo de las personas involucradas, pero la pandemia mundial se impuso sobre todas las lógicas institucionales y urgió la virtualidad como una de las formas de mantener la comunicación y el contacto.

Indudablemente, el nuevo escenario nacional producto de la propagación del coronavirus (SARS-CoV-2), reta a la Acción Social cuyo trazo distintivo son las relaciones presenciales con las comunidades, las poblaciones, los grupos y las personas de las instituciones públicas y privadas. Es por eso, que debemos reconfigurar este eje sustantivo para fortalecer el vínculo Universidad-Sociedad y así, a partir de un posicionamiento humanista crítico, consciente y transformador, cumplir con la función social que nos demanda el país.

La incorporación de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) por sí solas no es suficiente para provocar cambios; se requiere el ingenio, la creatividad, la disposición y los saberes de la comunidad universitaria para lograrlo. En conjunto con los saberes de las comunidades

y los grupos, construiremos nuevas formas de relacionamiento que permitirán la continuidad de la acción decidida y comprometida de la Universidad de Costa Rica (UCR). Por lo anterior, la Vicerrectoría de Acción Social y la Unidad de Apoyo a la Docencia Mediada con Tecnologías de la Información y la Comunicación (METICS), de la Vicerrectoría de Docencia, conjuntaron esfuerzos para la elaboración de la presente guía cuyo objetivo es incentivar el proceso de virtualización de los diferentes abordajes de la Acción Social, por medio de un material que incremente la vinculación y la participación con los distintos sectores de la sociedad. De igual manera, a partir del uso de tecnologías y de recursos, se facilita la utilización de herramientas que enriquecerán el aprendizaje; las prácticas docentes y estudiantiles, así como la actualización de los conocimientos. La guía contiene información acerca de la plataforma UCR Global, las subactividades de Acción Social, las competencias y los elementos claves para la virtualización, la planificación de las actividades mediante el guión didáctico y los requerimientos administrativos para solicitar el entorno virtual.

Si bien la coyuntura actual es generadora de grandes incertidumbres, lo cierto es que también constituye una oportunidad para el cambio y la innovación.

Dra. Sandra Araya Umaña
Vicerrectora de Acción Social

3



UCR Global: una plataforma para la vinculación con la sociedad

UCR Global es la plataforma web oficial de la Vicerrectoría de Acción Social de la Universidad de Costa Rica, la cual facilita la creación de actividades en línea que fortalezcan la vinculación Universidad-Sociedad. Esta herramienta tecnológica, semejante a Mediación Virtual, permite el desarrollo de actividades y acciones diseñadas para que las personas facilitadoras cuenten con un sistema integral para crear ambientes formativos y socioculturales para programas y proyectos de Acción Social.

La plataforma funciona principalmente con el software Moodle, diseñado para la creación de actividades en línea y entornos virtuales. En la actualidad, Moodle es la plataforma de más uso en el mundo, utilizado por el 60% de las instituciones de educación superior, según el sitio oficial de la herramienta.

UCR Global permite planificar y organizar la actividad o entorno por medio de una combinación de herramientas sincrónicas y asincrónicas. Como parte de las facilidades que presenta se incluye publicar y compartir información, recibir documentos y el registro de actividades, entre otras. También, posee funcionalidades por medio de las cuales las personas facilitadoras pueden interactuar con la población participante. De momento, la plataforma tiene capacidad para recibir diariamente hasta 25.000 personas

usuarias, cantidad que puede aumentar cuando se requiera, según el comportamiento de crecimiento que se observe en el tiempo.

La plataforma es accesible desde cualquier parte del mundo, sólo se necesita un navegador web y conectividad a internet, puede ingresar toda persona que participe en un programa o proyecto inscrito en la Vicerrectoría de Acción Social. El acceso se realiza por medio de cuentas institucionales (@ucr.ac.cr), cuentas de correo de Google y de Facebook, con la finalidad de hacer más flexible el uso para poblaciones externas a la Universidad.

Ingresar a la plataforma es simple, la persona usuaria solo debe abrir un navegador web y acceder a la dirección, <https://global.ucr.ac.cr/>, autenticarse e ingresar al programa o proyecto en el que participa. En este [enlace](#) puede encontrar guías y tutoriales, con mayores detalles sobre el uso.

UCR Global es gestionada por la Vicerrectoría de Acción Social, por lo que puede solicitar a esta instancia el registro del programa o proyecto. Para conocer el proceso y requisitos para solicitar un entorno virtual puede dirigirse al siguiente enlace <https://accionsocial.ucr.ac.cr/ucrglobal> También, puede solicitar soporte al correo ucrglobal.vas@ucr.ac.cr o al número de teléfono 2511-6213.

Una mirada a la Acción Social

La Acción Social es una actividad sustantiva de la Universidad de Costa Rica que se materializa por medio de programas, proyectos y actividades en el marco de las diferentes subactividades que la conforman: Trabajo Comunal Universitario (TCU), Iniciativas Estudiantiles (IE), Extensión Docente (ED) y Extensión Cultural (EC). Es un proceso académico de permanente interacción entre la Universidad

y la Sociedad, el cual consiste en el desarrollo planificado de un conjunto de acciones para y con la población que, desde una visión política y transformadora, busca promover el desarrollo y el bienestar. Es importante recalcar que, en cualquiera de las subactividades de Acción Social, los procesos de enseñanza y aprendizaje entre la Universidad y la Sociedad son inherentes y recíprocos y promueven el análisis crítico de la realidad social, la construcción de saberes, el compromiso social y el intercambio de vivencias, conocimientos, prácticas y procesos reflexivos.

Trabajo Comunal Universitario:



Fotografía del proyecto TC-8: Promoción de la enseñanza de la ciencia y tecnología de alimentos.

El TCU es una actividad de Acción Social establecida como requisito de graduación a nivel de pregrado y grado que vincula a grupos y comunidades vulnerables con la población estudiantil que cursa un plan de estudios en la Universidad de Costa Rica, cuyo propósito es contribuir con las transformaciones que la sociedad necesita. Esta experiencia interdisciplinaria es parte de la formación integral de la población estudiantil que responde a los principios y propósitos establecidos en el Estatuto Orgánico de la Universidad de Costa Rica, fundamentados en la ética y el respeto a los derechos humanos (Alcance Gaceta Universitaria 18-2018, Reglamento de Trabajo Comunal Universitario, 2018).

Iniciativas Estudiantiles:

Las Iniciativas Estudiantiles son proyectos que se gestionan por estudiantes universitarios, a partir de metodologías alternativas, participativas e incluyentes de los intereses y necesidades de las comunidades y sus grupos. Se caracterizan por ser espacios de participación e incidencia en diferentes áreas temáticas, como organización comunitaria, socio ambientales, salud, educación, arte y cultura, aspectos que se afianzan en un proceso creativo que se construye a partir de dinámicas, gestiones y estilos de trabajo de la misma comunidad, en los cuales se aplican pedagogías de “aprender a aprender” y la “acción-reflexión-acción” que guían los proyectos de la población estudiantil.

Fotografía del proyecto IE-65: Fortaleciendo el tejido social a través de la ruralidad: Mujeres construyendo espacios.

Extensión Docente:



Fotografía del proyecto ED-3248: Programa de prevención y atención de accidentes generados por reptiles peligrosos (serpientes y cocodrilos) en Costa Rica.

Extensión Docente se refiere a las actividades extracurriculares que realiza el personal docente universitario en relación con la difusión del conocimiento mediante la realización de programas o proyectos que satisfagan las demandas concretas de grupos sociales e instituciones en materia de capacitación y asesoría. Esta sub-actividad se divide en las siguientes modalidades:

Educación Permanente y Educación Continua:

Incluye los programas, proyectos o actividades que se relacionan con procesos formativos y de capacitación, dirigidos a diferentes poblaciones. El propósito se orienta hacia la adquisición de conocimientos generales o especializados como la alfabetización de niños, niñas, jóvenes y personas adultas para el mejoramiento de la calidad de vida, tanto en lo personal como en lo laboral (competencias para la vida diaria y profesionales) y de la cultura en general.

Servicios:

Modalidad que desarrolla la prestación de servicios especializados, tales como asesorías y consultorías.

Extensión Cultural:

Extensión Cultural incluye los proyectos vinculados con los abordajes socio-culturales, artísticos y patrimoniales, que rescatan la forma en que el ser humano aprende y se desarrolla, tomando como consideración que los hemisferios cognitivo/racional y emocional/sensitivo son complementarios y no opuestos. Por ende, sus componentes se enmarcan en la creación y producción artística con proyección regional, nacional e internacional, así como en aquellas propuestas que posean alguna de las siguientes características: participación efectiva, dinamización económica, ciudadanía cultural y fortalecimiento institucional.

Fotografía del proyecto EC-203: Poemas gráficos.

Hacia una virtualización de la Acción Social

Para incluir la virtualidad en las actividades y acciones que desarrollan los programas y proyectos de Acción Social, se sugiere tomar en consideración los siguientes aspectos:

A

Contextualización:

Respuesta a una necesidad basada en un contexto y características propias de la población; por ello es importante especificarlas en los diferentes abordajes.

B

Trabajo colaborativo:

Diversidad de espacios de interacción, socialización y generación del conocimiento, tanto en el planteamiento como en el desarrollo de cada actividad, por medio de la implementación de metodologías atinentes.

C

Democratización:

Promoción de la equidad de oportunidades para el aprendizaje y la participación de todos los sectores y grupos sociales del país.

D

Interculturalidad:

Facilitación de espacios abiertos de aprendizaje que propicien la comunicación e interacción entre las personas, para el logro e intercambio de realidades, vivencias, recursos y conocimientos.

E

Interdisciplinariedad:

Fomento de la relación de distintas disciplinas entre sí, para la consecución de espacios flexibles y acordes a las necesidades de los diferentes sectores de la sociedad.

Competencias para el desarrollo de actividades de Acción Social en la modalidad virtual

Un entorno virtual desde UCR Global se define como un espacio o aula con carácter formativo o sociocultural, en el cual se utilizan herramientas de comunicación sincrónicas o asincrónicas para la vinculación con las diferentes poblaciones. La creación de entornos virtuales exitosos y efectivos supone un reto para la persona o personas facilitadoras, por ende, es consustancial tomar en cuenta que los procesos formativos basados en competencias ameritan la combinación de conocimientos, habilidades, capacidades y valores.

Según Rómulo Gallegos, el concepto de competencias implica la acción-actuación-creación, para la solución de problemas y desarrollo de actividades, aportando a la construcción y transformación de la realidad, para lo cual se integran diferentes saberes, los cuales se aplican en los requerimientos específicos del entorno, las necesidades personales y los procesos de incertidumbre (1999).

Tipos de saberes para llevar a cabo procesos basados en competencias:

- Saber ser (automotivación, iniciativa y trabajo colaborativo con otros).
- Saber conocer (observar, explicar, comprender y analizar).
- Saber hacer (desempeño basado en procedimientos y estrategias).

Para el desarrollo de entornos virtuales en Acción Social, se destaca la necesidad de explorar las competencias en el ámbito personal, educativo, tecnológico y social, como las que se enuncian a continuación:



Identificación de las fortalezas, habilidades e intereses que se aplican en los diferentes procesos.



Actualización constante de los conocimientos y metodologías.



Reconocimiento de estrategias didácticas efectivas para las actividades que se desarrollan.



Consideración de la diversidad y capacidades de la población en procura de la motivación, el interés y la participación activa en la Acción Social.

Los grados de virtualidad se definen según la resolución VD-9374-2016:



Con base en las competencias antes mencionadas, existe una serie de elementos que deben tomarse en cuenta al incluir la virtualidad para Acción Social:

Tema:

Abordaje con múltiples temáticas y realidades. Es importante valorar el uso de la experiencia virtual para mediar la actividad formativa o socioeducativa.

Diagnóstico:

Conocimiento de las realidades y características de la población participante, en tanto cuenten con el acceso a las TIC's y el grado de alfabetización digital necesaria para el uso del entorno virtual. En caso de que se identifique que la población participante no cuenta con acceso, se recomienda valorar la coordinación con actores locales públicos y privados para generar sinergias que coadyuven con la virtualidad.

Presencialidad y virtualidad en la Acción Social

Recuerde que aunque utilice algún grado de virtualidad, es importante mantener un acercamiento y establecer una mediación con las personas participantes.

Población participante:

Interacción con poblaciones heterogéneas de diferentes contextos geográficos, socio-culturales y grupos etarios, para adaptar los contenidos, la metodología y la evaluación.

Tipos de actividades socioeducativas y formativas:

La virtualidad incluye acciones socioeducativas y formativas, como por ejemplo: cursos, talleres, charlas, exposiciones, reuniones, material informativo, entre otros.

Objetivo:

Todos los abordajes tienen un objetivo socio educativo o formativo que ayuda a guiar y planificar las experiencias.

Duración:

Puede ser de horas, días y hasta meses, dependiendo del tipo de actividad.

Recursos:

Se debe tomar en cuenta tanto los recursos institucionales como los de la población participante (económicos, tecnológicos, humanos, infraestructura, equipo, entre otros).

Metodología:

La define la persona facilitadora, de acuerdo con el abordaje y la interacción entre las personas participantes. Es importante tener en cuenta la flexibilización y la innovación para proponer rutas acordes a las condiciones de la población.

Evaluación:

Se pueden utilizar diversos instrumentos (cuantitativos y cualitativos) para evaluar los desarrollos. Recuerde tomar en cuenta la opinión de las personas participantes y las oportunidades de mejora que le ofrecen.

Certificación:

La VAS certifica algunas actividades en función de la asistencia, la participación y el aprovechamiento. Consulte en este enlace la resolución vigente en relación con los [Lineamientos Generales](#) sobre las modalidades y certificados de reconocimiento en cursos de capacitación inscritos en la Vicerrectoría de Acción Social.

Experiencias de virtualización de la Acción Social



Código: TC-736

Nombre: “Remembranza: comunidades y bicentenario. La independencia en el proceso de formación de una ciudadanía inclusiva”

Docente responsable: Dr. Pablo Rodríguez Solano

Unidad base: Escuela de Estudios Generales

“La virtualización de un TCU es un reto importante. La falta de contacto con las comunidades se puede convertir en un obstáculo para el trabajo. El compromiso y la comunicación con los y las estudiantes, así como con las personas

de la comunidad son claves si deseamos superar ese obstáculo. En nuestro proyecto, la capacidad de innovación y el deseo de los estudiantes por ayudar e involucrarse en la búsqueda de soluciones fue una clave. Creamos equipos con objetivos claros, que pudieran ser virtualizables, estos equipos pensaron en planes de trabajo y contactaron a la comunidad para llevar a cabo las soluciones. En cada reunión invitamos a todas las personas que puedan ingresar, algunas no pueden hacerlo por falta de medios o conocimiento, pero también grabamos las sesiones, las subimos a internet y luego las compartimos, para que la comunidad nos pueda hacer llegar sus observaciones. Es una comunicación asincrónica, pero hemos logrado involucrar a la comunidad en una dinámica nueva, sin detener nuestro trabajo y creando un compromiso muy fuerte con las personas estudiantes, que están 100% involucradas en las soluciones”

Ejemplo de una de las reuniones (la exposición comienza en el minuto 11:40):

[Ver video](#)



Código: IE-127

Nombre: “Con toda la pata”.

Estudiantes responsables: Giuliana Cappella Flores y Aneth Rojas Castro

Unidad base: Escuela de Tecnologías

“Al trabajar con una comunidad que no se basaba en un lugar geográfico sino en una condición adquirida (personas amputadas), contábamos con una población dispersa a lo largo y ancho del país. Así, para lograr concentrar a la población con la que emprendimos la Iniciativa recurrimos a Facebook. Apostamos por crear contenido atractivo

para la población y hacer afiches que colocamos estratégicamente en clínicas ortopédicas donde las personas amputadas acuden a hacerse prótesis, o bien en hospitales y en el taller nacional de ortesis y prótesis.

La página no era una herramienta exclusiva para personas amputadas, se convirtió en una forma de educar a la población en general sobre temas comunes en discapacidad, abriendo la oportunidad de interactuar directamente con las opiniones de personas que viven ese escenario todos los días.

Hace unos días, llego al trabajo un señor con seis meses de estar amputado, recién le hicimos la primera prótesis y estaba tan ilusionado que yo le comencé a hablar del proyecto y me sonrió súper feliz, me dió una tarjeta del proyecto y me preguntó: ¿Usted es del proyecto de la UCR? No voy a mentir, lloré un poquito y todo. No sé dónde le dieron la tarjeta, pero sí sé que Facebook nos da la oportunidad de que las personas puedan acceder a la información e involucrarse en el proceso”.

[Visitar Facebook](#)



Código: ED-2404

Nombre: "Programa Ejecutivo UCR/FIFA/CIES de Gestión del Deporte"

Docentes responsables: Dra. Yamileth Chacón Araya y Dra. Judith Jiménez Díaz

Unidad base: Escuela de Educación Física y Deportes

"Este proyecto se virtualiza de forma bimodal desde 2013, con el propósito de promocionar y ampliar la cobertura del Programa en organizaciones deportivas de otros países de la región centroamericana, lo cual se logró gracias al uso de la plataforma y a las características amigables con las que cuenta, para que estudiantes de diferentes lugares tanto de Costa Rica como de la región puedan conectarse en el

periodo de virtualidad. Ha sido un trayecto de muchas experiencias, el cual nos permite afirmar que el sistema de trabajo es exitoso y cumple con los requerimientos académicos necesarios para que sea funcional y que permanezca con el tiempo" (Yamileth Chacón Araya).

"La plataforma UCR Global es completa, accesible, amigable y funcional para desempeñar un proceso de aprendizaje eficiente y de buena calidad" (Judith Jiménez Díaz).

[Visitar Facebook](#)

15





Código: EC-275

Nombre: Danza Universitaria

Responsable: Hazel González Araya

Unidad base: Vicerrectoría de Acción Social

“Definir con precisión los principales retos en el marco de la pandemia le permitió a Danza Universitaria actuar fluida e inmediatamente. Con la premisa de sostener la cohesión de equipo y atender necesidades, se procedió luego a replantear el cronograma de trabajo considerando los talentos y capacidades diversas de los integrantes. Pos-

teriormente, se conceptualizó distintas líneas de trabajo para continuar con los proyectos y actividades ordinarias, así como para atender las nuevas solicitudes de colaboración desde la virtualidad. Durante el desarrollo del trabajo, siempre hemos asumido la importancia de ser flexibles y la posibilidad de que algo no funcione pues estamos ante una situación atípica. Lo anterior, ha permitido redireccionar acciones sin asumirlas como un fracaso y aprovechar la coyuntura para repensar esas otras dimensiones de la danza que aportan al desarrollo integral del país.”

[Visitar Facebook](#)

[Visitar Youtube](#)

[Visitar instagram](#)

Actividades con algún grado de virtualidad: una guía para planificar

Antes de construir el entorno virtual es importante que usted tome en cuenta:

El guión didáctico

El guión didáctico es una fase de planificación en la cual la persona facilitadora diseña el entorno virtual para orientar la experiencia formativa o sociocultural. Los elementos a considerar dentro de esta fase son:

Objetivo:

- 1 ▶ Es indispensable para clarificar la actividad que se desea desarrollar, así como las estrategias y recursos que se pueden utilizar.

Población participante:

- 2 ▶ Se deben considerar las características y condiciones de la población al definir la actividad que se desea realizar. El grado de virtualidad debe pensarse en función de:

- El tipo de acompañamiento apropiado para guiar a las personas participantes.
- Las habilidades tecnológicas identificadas en este grupo.
- Los recursos que requieren para participar plenamente de la actividad.

Contenidos:

- 3 ▶ Seleccionar los contenidos precisos y de extensión moderada tomando en cuenta:

- Diversos formatos y fuentes actualizadas.
- Relevancia académica.
- Pertinencia para la población.

Actividades de la sesión:

4

Con base en los elementos anteriores, al planificar las actividades específicas (tareas o herramientas) se debe considerar:

- El objetivo o intención de la actividad o acción.
- La metodología o formas de interacción.
- Las herramientas que ofrece UCR Global u otros software que se puedan enlazar con la plataforma. (ver el apartado de Recursos y Herramientas digitales complementarias que se pueden vincular dentro de los entornos virtuales).
- El tiempo de inversión por parte de la persona participante, congruente con el tiempo destinado y la modalidad a desarrollar (presencial o virtual).
- Explicación clara de indicaciones para facilitar la comprensión en la ejecución de la actividad o uso del recurso que promueva la creatividad y estimulación para conservar el interés y esfuerzo de las personas participantes.

Recursos de apoyo:

5

Se sugiere identificar e indagar de manera anticipada diferentes recursos que sean útiles para la comprensión de los contenidos, los cuales pueden disponerse para su reproducción o bien elaborarse según la necesidad de la persona facilitadora.

Evaluación*:

6

Para valorar el avance grupal o el aprendizaje individual es importante seleccionar y organizar el tipo de evaluación (cuantitativa-sumativa o cualitativa-formativa) con el propósito de:

- Realimentar las actividades evaluadas y sugerir oportunidades de mejora.
- Reconocer el esfuerzo individual o grupal.
- Verificar el cumplimiento del objetivo o intención de la actividad o acción.

*Cuando corresponda.

El guión didáctico:

Objetivo:					
Contenidos	Sesión	Grado de virtualidad	Actividades	Recursos	Evaluación
Pueden ser temas o ejes problemáticos según la metodología que desee aplicar	Se requiere claridad en cuanto al orden de las sesiones al momento de establecerlas en el entorno virtual para el desarrollo de un aprendizaje progresivo.	Pretende definir si esta sesión se va a desarrollar en el plano virtual o presencial (para las experiencias que no son 100% virtuales).	Se definen claramente las experiencias a desarrollar tanto dentro del entorno virtual como en otros espacios.	Se refiere a todo el material requerido para el desarrollo de las actividades. Al definirlos en esta guía, le facilitará la obtención y posterior diseño del entorno virtual.	Definición de los mecanismos para evaluar el alcance de los objetivos, el aprendizaje, la participación o bien, los aportes de la población.

Ir a el enlace
ACCIÓN SOCIAL

Recomendación: Para el diseño de la guía elija o defina aquellos elementos que son indispensables para el cumplimiento del propósito. Con base en esta guía podrá iniciar el diseño del entorno o aula virtual en UCR Global.

Nota: en caso de que las actividades no requieran de sesiones de trabajo o evaluación, puede modificar la guía según la actividad a realizar.

La estructura del entorno o aula virtual

La estructura que se defina para el entorno o aula virtual facilita un aprendizaje o experiencia accesible, por lo tanto, las instrucciones deben ser claras y ordenarse de forma sencilla, posibilitando una fácil navegación y comprensión de las sesiones. En consecuencia, el diseño del entorno o aula virtual debe guiar a las personas participantes de manera amigable.

Recursos y actividades del entorno virtual

UCR Global cuenta con diversos recursos y actividades que se pueden utilizar para lograr los objetivos. La selección se debe ajustar al contexto y a las características de las personas participantes, según lo planificado en el guión didáctico.

Los [recursos](#) son aplicaciones que le permiten colocar el material para el desarrollo de los contenidos, tales como: archivos, carpetas, URL (o enlaces) y otros, como la creación de páginas y libros para colocar la información requerida de manera llamativa. Las [actividades](#) son herramientas que facilitan la participación e interacción de las

personas, tales como: foros, wikis, cuestionarios, exámenes, juegos, entre otras; las cuales califican o valoran la incidencia del abordaje o aprendizaje.

Asimismo, se puede integrar a las sesiones otras herramientas o recursos que se encuentran fuera del entorno virtual como materiales digitales o multimedia, o bien, crear los propios según las necesidades identificadas para el contexto.

Herramientas digitales complementarias que se pueden vincular dentro de los entornos virtuales

Pizarras colaborativas:

Muro o tablón virtual en el cual las personas pueden compartir ideas e información o bien responder a una interrogante compartiendo imágenes, videos u otro material.

Infografías:

Información gráfica (visual) que posibilita la organización de contenidos para una comprensión más sencilla.

Diapositivas o presentaciones digitales:

Programas específicos que permiten presentaciones digitales más interactivas (con movimiento o vídeo-animación).

Caricaturas:

Animaciones o representaciones a partir de dibujos o recreaciones virtuales.

Edición de vídeos:

Aplicaciones para editar e integrar diferentes formatos de imagen.

Juegos:

Entorno que permite realizar actividades más interactivas, dinámicas y divertidas.

Recomendación: Para el uso de herramientas externas dentro de UCR Global es necesario:

- Verificar la compatibilidad con la plataforma.
- Asegurarse de que el material utilizado pueda descargarse.
- Valorar el tamaño de archivos o vídeos en caso de que se requiera colocar dichos

apoyos, ya que UCR Global tiene un límite de capacidad. Tome en cuenta que para evitar una sobrecarga de archivos en el entorno, es posible colocar este material en otros sitios con un mayor almacenamiento y compartir el enlace desde el entorno virtual.

-Se recuerda:

UCR Global contiene la mayoría de las herramientas presentes en la plataforma de cursos regulares que se utilizan en Mediación Virtual; por tanto, puede acceder a la página de [METICS](#) donde encontrará material que le facilitará el uso de esta herramienta, para las actividades y acciones de Acción Social. Algunos sitios que pueden resultar de interés son:

1

Ver enlace

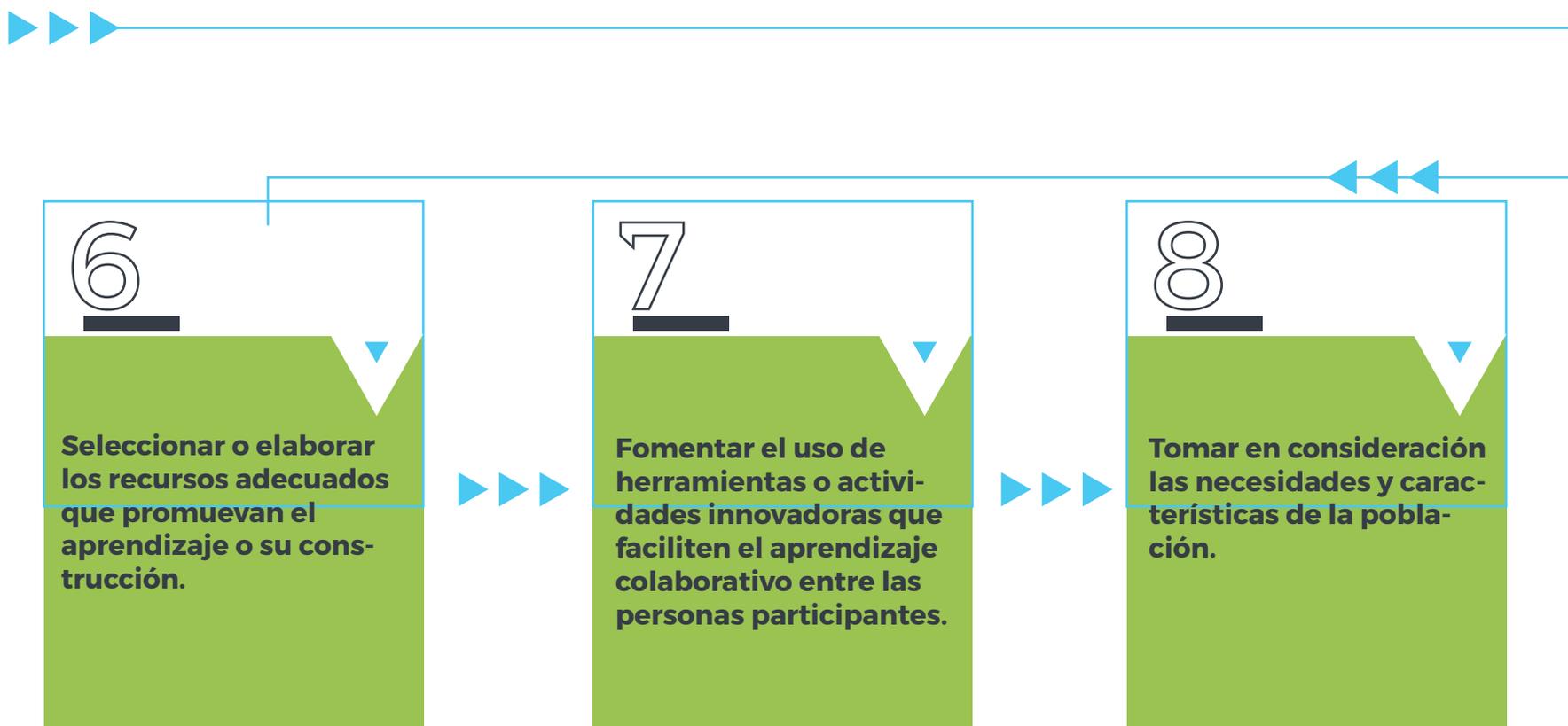
2

Ver enlace

- Es importante revisar la redacción de las instrucciones o consignas ya que en las actividades virtualizables es crucial una comunicación asertiva, para el buen cumplimiento de los objetivos.

Ruta para virtualizar programas, proyectos y actividades de Acción Social:





Bibliografía

de Sousa Santos, B. (2020). La cruel pedagogía del virus. Argentina: CLACSO.

Gallego, R. (1999). Competencias cognoscitivas: un enfoque epistemológico, pedagógico y didáctico. Santafé, Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Unidad de Apoyo a la Docencia Mediada con TIC, Vicerrectoría de Acción Social. (2018). Una Ruta para el diseño de actividades de formación y capacitación en la Educación Permanente y Continua con Enfoque Multiversa. Universidad de Costa Rica, Costa Rica.

Vicerrectoría de Acción Social (2018). Reglamento del Trabajo Comunal Universitario. Gaceta Universitaria 18-2018. Universidad de Costa Rica, Costa Rica.

Vicerrectoría de Docencia (2016). Resolución VD-R-9374-2016. Universidad de Costa Rica, Costa Rica.



Como crear entornos virtuales de Acción Social



La conceptualización de esta guía estuvo a cargo de:

VAS Vicerrectoría de
Acción Social

METICS Unidad de Apoyo a la
Docencia Mediada con TIC

ODI Oficina de
Divulgación

El derecho patrimonial de las obras realizadas para la Vicerrectoría de Acción Social pertenece a la Universidad de Costa Rica y son para uso académico. En este material colaboraron en el contenido Marilyn Sánchez Fallas, Alejandra Ramírez González, Johanna Rímola Obregón, María Ileana Enríquez Barrantes y Grace Cascante Prada, con la revisión filológica de Lilly Díaz Gamboa y con la diagramación de Jorge Delgado Alpízar y Jorge Carvajal Aguirre; para la Vicerrectoría de Acción Social, Universidad de Costa Rica, Julio, 2020.

Para más información: 2511- 6213
accionesocial.ucr.ac.cr/ucrglobal
ucrglobal.vas@ucr.ac.cr