

- Ribeiro, B. M. S. S., Scorsolini-Comin, F. y Dalri, R. D. C. M. B. (2021). Ser docente en el contexto de la pandemia de COVID-19: Reflexiones sobre la salud mental. *Index de Enfermería*, 29(3), 137-141. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1132-129620200002000008&script=sci_arttext&tlng=en
- Rossi, A.S. y Barajas, M. (2018). Competencia digital e innovación pedagógica: desafíos y oportunidades. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 22(3), 317-339. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/53397/8004-22427-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1). <https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/view/v1n1-salinas.html>
- Sarsar, F. y Kisla, T. (2016). Emotional Presence in Online Learning Scale: A Scale Development Study [Presencia emocional en la escala de aprendizaje en línea: un estudio de desarrollo de escala]. *Turkist Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 17(3), 50-61. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/222620>
- Softonic. (2021). *Descargar aTube Catcher*. Softonic International S. A. <https://atube-catcher.softonic.com/descargar>
- SourceForge. (2021a). *J DrJava. Slaschdot Media*. <https://sourceforge.net/projects/drjava/>
- SourceForge. (2021b). *PSeInt*. <http://pseint.sourceforge.net/index.php?page=descargas.php&cos=w32>
- Telegram.org. (2021). *Telegram Desktop*. Telegram. <https://desktop.telegram.org/>
- Terán, A., Mendieta, B. (2019). Modelo de transferencia de conocimiento a través de la gamificación: Un gcMooc. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 19(2), 1-25. <https://doi.org/10.15517/aie.v19i2.36997>
- Tobón, S. (2012). *Método Kolb en la formación de competencias*. [https://issuu.com/cife/docs/e-book__metodo_de_kolb#:~:text=PRESENTACI%C3%93N%20EL%20M%C3%A9todo%20de%20Aprendizaje,experimentaci%C3%B3n%20\(Kolb%2C%201984\)](https://issuu.com/cife/docs/e-book__metodo_de_kolb#:~:text=PRESENTACI%C3%93N%20EL%20M%C3%A9todo%20de%20Aprendizaje,experimentaci%C3%B3n%20(Kolb%2C%201984))
- Universidad de Costa Rica. (2021). *Mediación Virtual*. Universidad de Costa Rica. <https://mediacionvirtual.ucr.ac.cr/>
- WhatsApp LLC. (2021). *Whats.App*. Whatsapp. <https://www.whatsapp.com/download?lang=es>
- Zoom Video Communications. (2021). *Zoom*. Zoom Video Communications. <https://zoom.us/>

Anexo.

Instrumento Cumplimiento de criterio de innovación.

Descripción del proceso o metodología (Clase práctica, clase magistral, trabajo grupal, etc.):

Marque cuáles criterios de innovación cumple:

- Se modificó la forma de realizar el proceso?
- Se redujo la complejidad de realizar el proceso?
- Se redujo el esfuerzo para llevar a cabo el proceso?
- Se utilizó herramientas TIC para llevar a cabo el proceso en el entorno virtual (programas informáticos, Internet, computadoras, teléfonos celulares inteligentes, tabletas, etc.)
- Se utilizaron recursos multimedia para el diseño del proceso?
- Se requirió de capacitación docente para diseñar, desarrollar e implementar el proceso?
- Se requirió de capacitación estudiantil para atender o participar del proceso.
- El profesorado aumentó su conocimiento en el uso y manejo de TIC para aplicar al proceso pedagógico.
- El estudiantado aumentó su conocimiento en el uso de las TIC

Fuente: elaboración propia.

NOTAS

- [1] El concepto informático se refiere a que tiene lugar en línea, generalmente a través de Internet (Real Academia Española, 2021).
- [2] Es un período de 8 días comprendido entre el denominado Domingo de Ramos y el Domingo de Resurrección, según calendario de la tradición cristiana católica.
- [3] Sesión en que el profesorado enseña a sus estudiantes.
- [4] El término colegiado significa que se realiza conjuntamente entre personas de la misma categoría (Real Academia Española, 2021)
- [5] Es decir, las personas coinciden en tiempo pero en espacios diferentes utilizando conexión a Internet y la computadora.
- [6] Se refiere a que están en otro lugar, el profesor está en un sitio distante y los estudiantes están en diferentes lugares, no necesariamente todos juntos.
- [7] Se refiere a que se da en el mismo momento del tiempo.
- [8] La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados (Gaitán, 2013).
- [9] Es un estado interno que impulsa a la persona a realizar acciones y persistir en ellas para alcanzar una meta (Gómez, 2013).
- [10] Máxima cantidad de datos transmitidos a través de una conexión a Internet.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Cómo citar: Chen-Mok, S. (2022). Innovación docente como resultado de la pandemia por COVID-19: el caso del curso Introducción a la Computación e Informática. *Revista Educación*, 46(2). <http://doi.org/10.15517/revedu.v46i2.49618>