

¿Cómo citar el artículo?

Tobón Ramírez, E. P., Sanabria Tabares, P. A., y Gómez Serna, R. M. (2020). Estrategia didáctica de aplicación transversal en cursos de modalidad virtual. *Revista Reflexiones y Saberes*, (Volumen especial), 63-72

| Estrategia didáctica de aplicación transversal en cursos de modalidad virtual

Elsa Piedad Tobón Ramírez

Magister en Entornos Virtuales de Aprendizaje
Docente Facultad Ciencias económicas,
administrativas y contables.
eptobon@ucn.edu.co

Rose Mary Gómez Serna

Magister en Dirección de Márketing.
Docente Facultad Ciencias económicas,
administrativas y contables.
rmgomez@ucn.edu.co

Paula Andrea Sanabria Tabares

Candidata a Magister en Entornos Virtuales de Aprendizaje.
Docente Facultad Ciencias económicas, administrativas y contables
pasanabriat@ucn.edu.co

| Resumen

La estrategia pedagógica desarrollada con los estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas, Administrativas y Contables de la Fundación Universitaria Católica del Norte es innovadora desde su concepción, por cuanto gira en torno a la secuencia didáctica en tres fases o momentos específicos, y el caso de estudio por medio del trabajo colaborativo, ofreciendo las siguientes particularidades: genera interrelación en un curso y al mismo tiempo el docente podrá aplicarlo en cursos conceptuales y prácticos de un área específica, es decir, dentro de un mismo programa dos o más docentes se conectan para, desde la competencia y criterios de aprendizaje propios de los cursos, obtener realimentación transversal a través de la aplicación de métodos como la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación para la búsqueda de alternativas que conjugan las diferentes áreas del conocimiento, teniendo en cuenta variables como: apropiación conceptual de las temáticas del curso y aplicación en un área específica, involucrando el uso de herramientas digitales, de manera que se vinculen entre sí las actividades para que los docentes dinamicen su proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula virtual, incrementando las posibilidades que tiene el docente para desarrollar su labor desde el saber disciplinar, la pedagogía y la didáctica.

Palabras clave: Aprendizaje basado en casos; Aprendizaje significativo; Articulación; Estrategias; Habilidades blandas; Herramientas digitales; Secuencia didáctica; Trabajo colaborativo; Transversalidad.

| Abstract

This is the abstract. The pedagogical strategy developed with the students of the Faculty of Economic, Administrative and Accounting Sciences of the Fundación Universitaria Católica del Norte is innovative from its conception, since it revolves around the didactic sequence in three phases or specific moments and the case study through of collaborative work, offering the following particularities: it generates interrelation in a course and at the same time the teacher can apply it in conceptual and practical courses of a specific area, that is, within the same program, two or more teachers connect to each other from the competence and learning criteria of the courses, obtain cross-sectional feedback through the application of methods such as self-evaluation, co-evaluation and hetero-evaluation to search for alternatives that combine the different areas of knowledge, taking into account variables such as: conceptual appropriation of the course topics, application in an area and Specific, involving the use of digital tools in such a way that the activities are linked to each other so that teachers dynamite their teaching-learning process in the virtual classroom, increasing the possibilities that the teacher has to develop their work from disciplinary knowledge, pedagogy and didactics.

Keywords: Casebased learning; Meaningful learning; Articulation; Strategies; Soft skills; Digital tools; Didactic sequence; Collaborative work; Transversality.

| Introducción

Hoy, en el siglo XXI, las tecnologías de información se han convertido en un instrumento que hace parte de las didácticas educativas; sin embargo, el incremento en su manejo habitual se transforma en uno de los mayores distractores, como dicen Gómez y López (2013),

Existen muchos distractores con el uso del internet. Aunque esta herramienta genera un ambiente educativo atractivo y llamativo donde el estudiante se ve motivado a asistir a clases. Pero no se trata de hacerla a un lado sino es de saber usarla en el aula. (p. 20)

Adicionalmente, son promotores del individualismo, así lo afirma Flichy (2006):

Entramos en una nueva sociedad que se podría caracterizar por el modelo del individualismo conectado. Las grandes instituciones se han debilitado, se ha producido una reducción de los compromisos duraderos tanto en el matrimonio como en la empresa. Constituyen espacios donde el individuo se construye conjuntamente con los otros. (p. 10)

En consecuencia, se percibe una disminución de habilidades comunicativas, de redacción, de análisis, síntesis y otras como toma de decisiones y trabajo en equipo.

Así las cosas, basados en la experiencia como docentes, se ha identificado la carencia de habilidades blandas de los alumnos en formación 100 % virtual, tal como lo indica Marrero Sánchez et al. (2018),

Para el desarrollo integral de una persona no basta solo con el conocimiento que pueda aprender, además de ello, es necesario un complemento de habilidades que le permitan comunicarse, tener autocontrol, confianza en sí mismo, se trata de las llamadas habilidades blandas. (pp. 1-2).

Entendiendo en cuenta lo anterior, el uso de plataformas LMS (Learning Management System) para impartir la formación no es suficiente para suplir dicha carencia.

En ausencia de la herramienta tradicional, como el tablero en la presencialidad, el contenido del curso representado en un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje) es la voz del docente ofreciendo la explicación temática; ahora bien, este se encuentra llamado a promover el autoaprendizaje, y a la vinculación de herramientas digitales con una intencionalidad pedagógica estructurada que permita el fortalecimiento de las habilidades y competencias planificadas por la institución educativa, necesarias para que el profesional se desenvuelva en el ámbito empresarial.

Así pues, se comparte la metodología utilizada para el desarrollo de la estrategia didáctica de aplicación transversal en cursos de modalidad virtual, que implementada traerá como resultado el fortalecimiento de competencias académico-profesionales y el desarrollo de habilidades sociales.

| Metodología

Teniendo como punto de partida la problemática identificada en los estudiantes, donde son visibles debilidades de tipo social, manifestadas en el individualismo y en las habilidades de comunicación; y de tipo académico profesional, en la baja capacidad de síntesis, argumentación y toma de decisiones, se implementa una estrategia fundamentada en la secuencia didáctica que, para Díaz Barriga (2013) es,

Una tarea importante para organizar situaciones de aprendizaje que se desarrollarán en el trabajo de los estudiantes. El debate didáctico contemporáneo enfatiza que la responsabilidad del docente para proponer a sus alumnos actividades secuenciadas que permitan establecer un clima de aprendizaje, ese es el sentido de la expresión actualmente de boga en el debate didáctico: centrado en el aprendizaje. (p. 1). En la figura 1 se puede observar la representación del problema

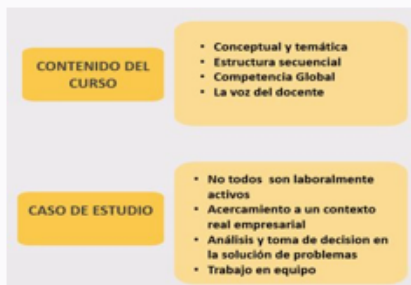
Figura 1: representación del problema



Nota: Elaboración propia.

Figura 2: representación de los recursos educativos

Recursos educativos



Nota: Elaboración propia.

Para implementar este modelo de enseñanza alternativo se tienen en cuenta dos tipos de recursos; el contenido del curso o material de lectura, visto como la voz del docente que desarrolla la temática y aporta a la conceptualización. Y el caso de estudio, donde se lleva al estudiante a vivir y/o simular un contexto con situaciones de entornos reales, desde donde identifica las problemáticas que allí se describen, permitiéndole aplicar los conceptos previamente adquiridos (Ogliastri, 1993, p. 7) (ver figura 2).

Bajo el método de casos, sumado al trabajo colaborativo, los estudiantes asumen un papel específico según sus habilidades y destrezas, tal como Drucker (2002) lo indica en su libro el Management del futuro, “cada colaborador aporta al equipo su conocimiento y pericia” (p. 73), para la consecución de propuestas que ofrezcan alternativas para el caso de estudio, como la realidad bajo la cual están inmersos en la actividad, de tal forma que el grupo de estudiantes asume, de manera autónoma, una labor particular.

Vemos, entonces, que el proceso de aprendizaje vincula el trabajo con el otro; al respecto Maldonado (2007) plantea,

El trabajo colaborativo en un contexto educativo constituye un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, para lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas consensuadamente. (p. 268)

Figura 3

Momento 1 o fase inicial



Nota: Elaboración propia.

Conocidos los recursos complementarios para la implementación del modelo, es momento de iniciar con la secuencia didáctica. **El momento 1 o fase inicial**, tiene como objetivo llevar al estudiante a desarrollar la apropiación conceptual y generar identificación del contexto, con la asignación de caso de estudio en situaciones reales y conformación de equipos de trabajo, de manera que se pueda dar respuesta al dilema que el caso demande, buscando su desenlace (ver figura 3).

Para lograr estos tres propósitos se lleva al estudiante al uso de herramientas digitales de apoyo, tales como: los organizadores gráficos, que como estrategia didáctica ayudan a afianzar los procesos de comprensión, dado que contribuyen al desarrollo de habilidades, como procesar, asimilar, estructurar, organizar, dar significación. En este sentido, encontramos que:

Entre las ventajas atribuidas por los investigadores al uso de los organizadores gráfico (...) ayudan a entender mejor el texto (...) propician el almacenamiento de información en la memoria en forma de imágenes (...) disminuyen las barreras lingüísticas que surgen durante la lectura y hacen del texto algo más comprensible y fácil de recordar. (Arzola, 1996, pp. 153-154).

De otro lado, se presentan los encuentros sincrónicos o reuniones en línea, como la oportunidad para generar espacios de discusión y puesta en común, buscando el encuentro con el otro, para planear, generar lluvia de ideas, tomar decisiones.

Por último, se sugiere el uso de herramientas de la Web 2.0 que aportan a la construcción y la colaboración, En la figura 4 se puede identificar la representación del momento 2.

Figura 4



Momento 2

Nota: Elaboración propia.

Con estas tres herramientas a disposición de la secuencia didáctica, es la ocasión de abordar **el momento 2 o fase 2**; en ella se busca que se genere la aplicación conceptual y poner en práctica las herramientas disponibles. En esta fase vemos en acción la toma de decisiones que se generan cuando cada integrante del grupo de trabajo asume un rol específico, según sus habilidades y el análisis realizado; así mismo, en esta fase el juego de roles es determinante. Dicho con palabras de Krain & Lantis (2006),

Los ejercicios de simulación, como el juego de roles, mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en la dinámica de intercambio político, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes. (p. 396).

Figura 5

Momento 3

Nota: Elaboración propia.

Al final de la secuencia didáctica nos encontramos con propuestas de solución que hacen parte del **momento 3 o fase final**. Esta fase lleva a los estudiantes a terminar su proceso formativo con dos productos; uno de tipo escrito, donde muestra sus habilidades en la articulación de la secuencia didáctica y aprendizajes, el conocimiento de las normas APA, las capacidades escriturales, entre otros aspectos que van en esta misma línea, y se unen para construir un informe escrito como evidencia del proceso (ver figura 5).

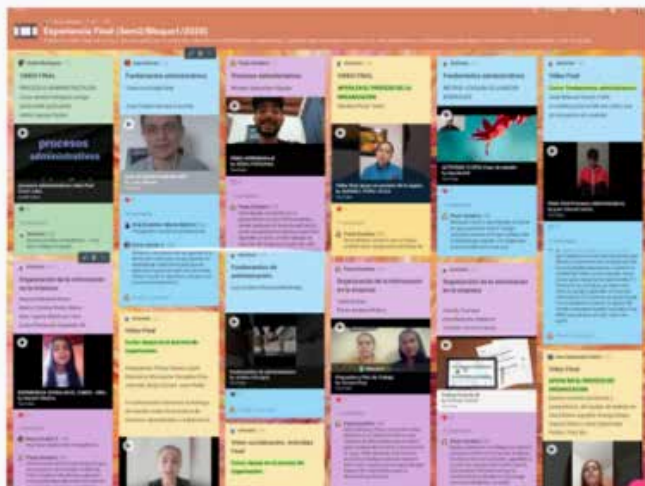


Figura 5

Y el segundo, de tipo argumentativo y de sustentación, donde por medio de un vídeo que es alojado en una herramienta colaborativa, exponen toda la experiencia vivida en los tres momentos, desde lo conceptual, pasando por la colaboración y finalizando con la solución del caso de estudio. En la construcción de estos dos productos los equipos de trabajo ponen en acción todas las habilidades desarrolladas durante el proceso, de tal manera que el resultado al final sea la evidencia del logro de la competencia global (ver figura 6).

Figura 6

Muro colaborativo



Nota: Elaboración propia.

Para la implementación de la metodología antes detallada se requiere que los actores del proceso tengan claro su rol; por una parte el alumno construye de manera individual y colectiva la evidencia de su aprendizaje, y en el proceso de exponer los resultados de la misma se autoevalúa, contando su experiencia total en la realización de la actividad propuesta; además, al visualizar las intervenciones de los otros grupos de trabajo, ejerce un papel de coevaluador, en donde analiza y califica los resultados de sus compañeros frente a la solución del caso de estudio.

Por otro lado, el docente quien viene asumiendo su papel de guía, facilitador y motivador, tras la revisión de las evidencias de aprendizaje que aportan los grupos de trabajo, ejerce su último papel con la heteroevaluación, que es determinada a partir de la rúbrica expuesta al inicio para el desarrollo de la actividad, que en última instancia persigue la consecución y cumplimiento de la competencia global del o de los cursos donde se imparte la actividad.

Por consiguiente, las metodologías aplicadas en esta estrategia pedagógica llevan a la consecución del aprendizaje significativo por todos los recursos ofrecidos por el docente; así lo afirma García Aretio (2006): “las diversas comunidades educativas se están viendo obligadas a imaginar y proyectar nuevos espacios, contextos o escenarios que traten de adecuar el ambiente a la nueva o a la futura realidad que acecha” (p. 2); aquí la importancia de la aplicación de nuevas prácticas pedagógicas que exigen una transformación para adecuarse con una mayor integración de recursos, haciendo que los estudiantes deban ser más dinámicos, producir ideas, sintetizar, usar imágenes, utilizar ordenadores gráficos y videos, que propician aprendizaje y reflejan mejora de sus habilidades.

| Resultados

Es la primer vez que se realiza esta estrategia con la que no sólo se pretendió evaluar la comprensión conceptual de los contenidos de un curso, sino también las competencias humanas y habilidades personales, mezclando el juego, la redacción, la sustentación en público, y la toma de decisiones; todo esto mediante la conformación de grupos de trabajo que, convocados alrededor de una actividad grupal para resolver un caso de estudio, tienen la posibilidad de vincular al proceso diversas herramientas como el audio, video, aplicaciones web, entre otros, para realizar y sustentar la actividad en el transcurso de un bloque académico.

Si bien no es una muestra significativa para medir la efectividad de la estrategia, el grado de aceptación y receptividad fue positivo, evidenciado en las conclusiones que se logran identificar al final del momento tres, en donde los grupos de trabajo sustentan mediante un video, como producto de la estrategia, la experiencia que obtuvieron de la actividad y los comentarios concluyentes que se observan en su interior y en el espacio de coevaluación.

| Conclusiones

El uso de casos de estudio proporciona una oportunidad de participación a todos los alumnos, en especial de aquellos que no laboran, porque así todos tienen las mismas oportunidades de participar en la actividad e iguales posibilidades, y aún más, si se realiza de forma colaborativa y específicamente en simultáneo con otros cursos con características similares; representa una excelente oportunidad de interacción de los alumnos con los pensamientos, conocimientos, puntos de vista y puesta en común de otros, llevándolos a entender las temáticas desde varios entornos, acercándolos cada vez más a las realidades que deben afrontar como profesionales en un mundo laboral.

Para el actual docente en ambientes virtuales de aprendizaje, es imprescindible el uso de herramientas digitales que faciliten al estudiante el proceso de aprendizaje; ahora bien, no sólo es colocar a su disposición las herramientas, sino cautivarlos con las dinámicas bajo las cuales han de usarse; es decir, un blog, un video u otro instrumento, en sí no son herramientas de aprendizaje, a no ser que el experto temático, en este caso el docente, construya una propuesta dinámica bajo la cual el estudiante se motive e interese a resolver junto con sus compañeros la problemática de que trata la estrategia pedagógica. Al mismo tiempo, se está cumpliendo con las políticas que las instituciones educativas hoy día proponen en cuanto a las estrategias para la permanencia de sus estudiantes en las aulas.

| Referencias

- Arzola, M. (1996). Los organizadores gráficos y la comprensión de la lectura en inglés como lengua extranjera. *Lenguas Modernas*, 23, 151-165.
<https://lenguasmodernas.uchile.cl/index.php/LM/article/view/45549/47614>
- Díaz Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*.
http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYyZPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencia_s_didacticas_Angel_Diaz.pdf
- Drucker, P. (2002). *El Management del futuro*. Sudamericana S.A.
- Flichy, P. (2006). El individualismo conectado. Entre la técnica digital y la sociedad. *Telos*, (68), 13-25.
- García Aretio, L. G. (2006). La Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) de España. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 9(1-2), 17-51.
<https://doi.org/10.5944/ried.1.9.1029>
- Gómez, T., y López, M. (2013). *Incidencia del uso de diferentes servicios de internet como distractores en las labores académicas de los estudiantes de pregrado en la Universidad de Nariño sede Pasto* (Tesis de doctorado). Universidad de Nariño.
- Guerra, S. (2019). Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios. *Psicología Escolar y Educativa*, 23.
<https://doi.org/10.1590/2175-35392019016464>
- Krain, M., & Lantis, J. (2006). Building Knowledge? Evaluating the Effectiveness of the Global Problems Summit Simulation. *International Studies Perspective Journal*, 7(4), 395-407.
<https://doi.org/10.1111/j.1528-3585.2006.00261.x>
- Maldonado, M. (2007). El trabajo colaborativo en el aula universitaria. *Laurus*, 13(23), 263-278.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102314.pdf>
- Marrero Sánchez, O., Mohamed Amar, R., y Xifra Triadú, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario. *Revista Científica Ecociencia*, 5, 1-18.
<https://doi.org/10.21855/ecociencia.50.144>
- Ogliastri. (1993). *El método de casos*. Universidad ICESI.
<http://biblioteca2.icesi.edu.co/cgi-olimp?session=-1&infile=details.glu&luid=10662&rs=4846653&hino=1>
- Universidad Internacional de Valencia. (2018) *La innovación en el aprendizaje para incrementar el rendimiento*.
<https://www.universidadviu.com/la-innovacion-en-el-aprendizaje-para-incrementar-el-rendimiento/>