



PROCESOS DE COMUNICACIÓN EN AULAS VIRTUALES. UNA NUEVA FORMA DE TRANSMITIR E INTERACTUAR

Pontificia Universidad Católica Argentina

Monserrat Barreto
monserrat_barreto@uca.edu.ar

Pablo Gaiazzi
pablo_gaiazzi@uca.edu.ar

María Anabelia Tedino
anabeltedino@uca.edu.ar



RESUMEN

Internet ha modificado la forma en que interactuamos y nos comunicamos, desde la cultura hasta los procesos económicos y sociales. La era digital ha generado nuevas formas de interactuar y comunicarse. La educación también está en un proceso de transformación, un cambio de paradigma donde se debaten internacionalmente los sistemas, modelos y estrategias de enseñanza aprendizaje. Al mismo tiempo también se reconfigura el rol docente y equipo académico. En este contexto, es vital comprender la gamificación dentro del aula como estrategia para generar interacción y propuestas de aprendizaje auténtico. En este trabajo se presenta una de las muchas experiencias innovadoras de la Universidad: la propuesta gamificada que viene realizándose desde 2019 en la asignatura “Taller de software de negocios II”, correspondiente al 2° año de las carreras de Licenciatura en Marketing, Contador Público, Licenciatura en Recursos Humanos y Licenciatura en Administración de Empresas de la Facultad de Humanidades y Ciencias Económicas de la sede Mendoza de la UCA.

PALABRAS CLAVE

Gamificación, aulas virtuales, TIC, interactividad, experiencia de usuario

INTRODUCCIÓN

Presentaremos una experiencia de gamificación en el marco de la comunicación asincrónica a través del aula virtual. Alfaro Moreno (2017) explica la dialéctica histórica entre comunicación y educación, desde una primera etapa que ignora su impacto social, donde la educación era vista como instrumento de prisión del aprendizaje, hacia un modelo educativo actual reconciliado con la comunicación, que busca la interacción transformadora en constante aprendizaje y cambio. En *Inteligencias múltiples y videojuegos*, Gardner y colaboradores (2019) desarrollan un software aplicando la gamificación al aprendizaje basado en los avances de la neuroeducación:

La teoría de Gardner de las Inteligencias Múltiples supone en la actualidad una oportunidad para desarrollar a nivel educativo las capacidades y potencialidades de las diferencias del alumnado (...) la gamificación y las tecnologías pueden aportar junto con esta teoría oportunidades de evaluación e intervención. (p. 102)

Se hace necesaria la figura de un nuevo rol docente, capaz de motivar y acompañar a cada estudiante en su propio proceso de aprendizaje mediado por tecnología, donde la comunicación debe ser fluida, dinámica, interactiva, personalizada, adaptativa, integradora, transformadora y de calidad. A través de los resultados (encuestas, calificaciones y reportes de *Moodle*), de una experiencia de gamificación en la Universidad Católica Argentina demostraremos que la gamificación se presenta como una estrategia efectiva que reúne las características mencionadas.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Descripción del contexto y de los participantes

Se llevó a cabo la experiencia de gamificación “MonÉy” en el aula virtual correspondiente a la asignatura “Taller de software de negocios II”, correspondiente al 2° año de las carreras de Marketing, Contador,



Recursos Humanos y Administración de Empresas de la Facultad de Humanidades y Ciencias Económicas de la sede Mendoza de la UCA. Dicha asignatura, donde los alumnos de las 4 carreras cursan juntos, se centra en el uso avanzado de Excel, entre otros temas. Esta experiencia se implementó en 2019, 2020 y 2021. La propuesta comprende las unidades temáticas 1 y 2 del programa del curso, denominadas “Conceptos básicos de Excel” y “Manejo de funciones estadísticas”. Se trata de una propuesta asincrónica a través del aula virtual del curso dentro de la plataforma de la Universidad, que acompaña el dictado sincrónico de las clases.

Instrumentos

La experiencia fue montada sobre la Plataforma de Gestión del Aprendizaje de la Universidad Católica Argentina, Moodle 3.8, donde se utilizaron diferentes componentes para la gamificación y toma de datos. Para comprobar los resultados se utilizaron los reportes de actividad de la plataforma, las calificaciones obtenidas, y una encuesta adicional al final del curso.

Procedimiento

Con una duración aproximada de 5-6 semanas, “Mon€y” apunta a que los alumnos logren explorar y ejercitar funciones estadísticas y tomar decisiones en la elección de la apariencias y formato de presentación de distintos tipos de informes. Al mismo tiempo, incorpora contenidos vinculados con criptomonedas y problemáticas contables y de administración de recursos. Se utilizó *Stash* para la creación de avatares grupales como punto de partida. La propuesta presenta a los alumnos 5 desafíos, que combinan tareas individuales y trabajo colaborativo. Paralelamente, durante el desarrollo del cuatrimestre en el aula virtual se proponen 3 insignias (medallas de bronce, plata y oro) asociadas a 10 niveles de logro. La realización de diversas actividades asincrónicas durante el desarrollo de la asignatura les otorga puntajes, al llegar al puntaje necesario se asciende de nivel con el *plugin* “Level up!”.

Mediante una hoja de ruta en formato infografía, explicativa de los 5 desafíos y narrativa transmedia a través de videos en *Instagram*, se presentan las distintas instancias del juego y las situaciones a resolver en el contexto de una empresa. Se utilizaron diferentes herramientas como *Genial.ly*, *Canva*, *Google Form*, *Excel*, y bancos de imágenes gratuitas. Esta propuesta no se centra en la competencia sino en la motivación: durante el desarrollo del juego los alumnos no compiten entre ellos; no hay ganadores, todos logran obtener las 3 insignias, aunque finalmente alcancen distintos niveles.

RESULTADOS

Los resultados superaron las expectativas de alumnos y profesores. Por un lado, se ven reflejados en la motivación de los estudiantes por realizar todos los ejercicios en tiempo y forma, como por las respuestas a la encuesta de satisfacción que mejoraron incluso respecto al año anterior gracias al proceso de mejora continua implementado por la docente. Con un promedio de 22 años, 31 estudiantes de 4 carreras distintas de economía calificaron en un 60% de los casos como “Muy buena” la experiencia, mientras no hubo opiniones negativas. Además, el 80% mencionó el acompañamiento docente como principal fuente de información y guía, y en ninguno de los casos expresaron que cambiarían algo de la experiencia. Destacamos el comentario: “Me gusta mucho que a través de un juego la profesora nos haga mostrar nuestros conocimientos y practicar los temas que vemos”.



DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Destacamos el rol transformador de la comunicación, como “cambio perceptible en los sujetos” (Aguado, 2004, p. 19). El uso de tecnología e interacción propia de la educación a distancia no funciona dentro del esquema de comunicación efectivo y transformador si no está acompañado de la implementación pedagógica adecuada. El rol docente como tutor se puede ver a través de la retroalimentación de los alumnos, mientras que el resultado de la efectividad de los contenidos se refleja en los aprendizajes adquiridos. Si bien “algunos autores concluyen que un aula virtual puede ser un sustituto de un aula tradicional” (Monroy y colaboradores, 2018, p. 95), es necesario comprender los mecanismos de comunicación dentro del aula virtual, siempre y cuando funcione de forma autónoma, no como emulación, sino desplegando su potencial tecnológico e interactivo en base a propuestas creativas y modelos innovadores de enseñanza.

El aula virtual tiene el potencial para aportar recursos y agregar valor a la experiencia de aprendizaje: “estas metodologías activas, redefinen el proceso de enseñanza aprendizaje (...) de una enseñanza que fomenta alumnos pasivos expuestos a metodologías expositivas, a un aprendizaje centrado en el alumno, que favorezca su actividad y protagonismo” (Silva, 2017, p. 5). De este modo, herramientas y actividades interactivas como los juegos pueden ser muy efectivas otorgando más cantidad de información y evidencias de aprendizaje para el análisis personalizado y continuo. Florez Ramos (2015) lo explica mediante las palabras de Scagnolli: “el aula virtual no debe ser solo un mecanismo para la distribución de la información, sino que debe ser un sistema donde las actividades involucradas en el proceso de aprendizaje puedan tomar lugar” (p. 10).

Las plataformas de educación a distancia y sus respectivas aulas virtuales, conforman nuevos modelos comunicacionales. Por otra parte, la tendencia global hacia parámetros consensuados educativos procura encontrar modelos de aprendizaje centrados en la experiencia del alumno, orientados hacia la responsabilidad social, habilidades transversales, sustentabilidad y respeto cultural, en un ambiente inclusivo y adaptativo. En este sentido, la educación a distancia se presenta como un buen candidato para explorar modelos de aprendizaje innovadores valiéndose de una amplia gama de recursos que se actualizan constantemente y permiten aplicar innumerables estrategias educativas como la experiencia propuesta. Por último, es importante destacar la necesidad de constituir nuevos roles en el sistema educativo, principalmente la transformación del rol docente, no sólo desde la adquisición de competencias tecnológicas sino también de conocimiento pedagógico y de nuevas tendencias y estrategias educativas.

REFERENCIAS

- Aguado, J. M. (2004). *Introducción a las teorías de la información y la comunicación*. Universidad de Murcia.
- Alfaro Moreno, R. M. (2017). Educación y comunicación: ¿a la deriva del sentido de cambio? En C. E. Valderrama, *Comunicación - Educación. Coordenadas, abordajes y travesías* (pp. 181-198). Siglo del Hombre Editores, Universidad Central - DIUC.
- Florez Ramos, V. (2015). 2015: año para fortalecer la formación presencial. Virtualmente. *Revista de la Facultad de Estudios en Ambientes Virtuales*, 1-18. Recuperado de <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/vir/article/download/1427/1379/>
- Garmen, P., Rodríguez, C., García Redondo, P. y San Pedro Veleto, J. C. (2019). Inteligencias múltiples y videojuegos: Evaluación e intervención con software TOI. *Comunicar*, 27(58), 95-104. Recu-



perado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=58&articulo=58-2019-09>

Monroy, A., Hernández, I. A. y Jiménez, M. (2018). Aulas Digitales en la Educación Superior: Caso México. *Formación Universitaria*, 11(5), 93-104. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v11n5/0718-5006-formuniv-11-05-00093.pdf>

Silva, J. (2017). Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 1(53), 1-20. Recuperado de <https://www.um.es/ead/red/53/silva.pdf>