

Estrategias creativas en la asignatura Metodología de la Investigación empleando herramientas Moodle.

Creative strategies in the Research Methodology course using Moodle tools.

Vilma Álvarez Benítez,¹ Juana María Lobo Borrego,² Brian Daniel Mendiola Díaz.³

1 Profesor asistente. MSc. Facultad de Ciencias Médicas Enrique Cabrera, La Habana, Cuba. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9013-8884>

2 Profesor titular. Dr.C. Facultad de Educación en Ciencias Técnicas, La Habana. Cuba. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0548-3246>

3 Estudiante de 5to año de la carrera de Medicina Facultad de Ciencias Médicas Enrique Cabrera, La Habana, Cuba. ORCID: <https://0000-0002-9274-1492>

Correspondencia: vilmalvarez@infomed.sld.cu.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo mostrar distintas estrategias didácticas que pueden ser aplicadas en los cursos o asignaturas que se implementan en entornos virtuales de aprendizaje. Las estrategias se presentan centradas en la individualización de la enseñanza, para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y en el trabajo colaborativo. Se brindan ejemplos de estas modalidades integradas con algunas de las herramientas de la plataforma virtual Moodle

Palabras claves: entornos virtuales de aprendizaje, enseñanza virtual, estrategias didácticas, plataforma MOODLE.

ABSTRACT

This paper aims to show different didactic strategies that can be applied in courses or subjects that are implemented in virtual learning environments. The strategies are presented focused on the individualization of teaching, for group teaching, focused on the presentation of information and on collaborative work. Examples of these modalities are provided, integrated with some of the tools of the virtual of the Moodle virtual platform tools

Key words: virtual surroundings of learning, virtual education, didactic strategies, MOODLE platform

INTRODUCCIÓN

Ser un profesor o tutor en entornos virtuales, no significa cambiar el espacio de un aula tradicional a un aula virtual, mucho menos cambiar los libros por documentos electrónicos, ni las discusiones en clase por foros virtuales. Significa encontrar nuevas estrategias que nos permitan mantener activos e interesados a los estudiantes, promoviendo la construcción de conocimientos y la colaboración.

Las herramientas que brinda los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje (EVEA) permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante.

La utilización de estas actividades requiere que el profesor o tutor, establezca una relación directa con el estudiante y asigne actividades que lo apoyen en su autorrealización y el grado de dificultad que así lo requiera.

Este trabajo hace referencia al uso de estrategias creativas en Entornos Virtuales de Aprendizaje a partir de ejemplos aplicados en la asignatura Metodología de la Investigación.

DESARROLLO

Según Belloch (2012), los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son contextos que permiten lo siguiente: Acceso a través de navegadores, protegido generalmente por contraseña o cable de acceso, servicios de la web 1.0 y 2.0, disposición de un interface gráfico e intuitivo, integración de forma coordinada y estructurada de los diferentes módulos, presentación de módulos para la gestión y administración académica, organización de cursos, calendario, materiales digitales, gestión de actividades, seguimiento del estudiante, evaluación del aprendizaje, y la adaptación a las características, así como necesidades del usuario.

El aprendizaje en entornos virtuales, y la instrucción asistida por la tecnología, ha evolucionado "alejándose del modo transmisivo de la enseñanza y del aprendizaje mediante la distribución de contenidos, hacia los modelos constructivista o sociocognitivo, poniendo al alumno activo en el centro de los procesos y de las actividades" (Zapata-Ros, 2012, p.5)

El uso de estos ambientes de aprendizaje permite por medio de alternativas para proliferar el acceso a la educación, también permite fortalecer y facilitar los procesos de aprendizaje, manteniendo el modelo constructivista en el cual el estudiante continúa siendo el protagonista y el docente en el mediador y facilitador. (Gavilanes, Altafulla, López y Carrillo, 2022)

La utilización de las tecnologías de la información facilita la gestión del conocimiento de los estudiantes bajo la guía del docente, quien no solo cumple una función docente, sino que también es de suma importancia en la implementación de funciones normativas, de impacto pedagógico en comunicación, valoración y evaluación. Este componente lo aportan únicamente las personas y no las nuevas tecnologías, por lo que el docente debe ser quien proporcione al estudiante una visión adaptada a su nivel educativo y de valores, y esto es lo que permite incorporar y desarrollar el componente educativo en la enseñanza. (Moreira H, Bravo R. 2022)

Ejemplos de aplicación de actividades creativas empleadas en la asignatura Metodología de la Investigación, utilizando las herramientas que nos brinda la plataforma virtual Moodle:

Estudios de casos

Un ejemplo de empleo de la técnica de trabajo colaborativo es la evaluación de estudio de casos, donde el profesor asignará, ya sea en forma grupal o individual, un caso determinado, luego, los estudiantes lo resuelven y aportan sus resultados en la plataforma Moodle mediante la herramienta taller para compartirlas con los demás miembros del grupo y que estos los retroalimenten según la estrategia de evaluación establecida por el profesor o tutor.

Actividad Glosario

A cada participante del curso se le asigna la tarea de contribuir al glosario con un término, una definición. Las definiciones duplicadas, se pueden calificar tanto por el profesor como por otros estudiantes, de manera tal que sólo queden incorporadas en el glosario, aquellas que obtengan mayor calificación.

Trabajo colaborativo a través de grupos o subgrupos de discusión

Se divide el grupo, en subgrupos de 5 o 6 estudiantes y se les propone un tema que debe ser analizado desde diferentes perspectivas, cada subgrupo deberá exponer en un foro las conclusiones y a partir de una guía de moderación creada por el profesor o tutor, pueden entrar en un debate o discusión de los resultados.

Trabajos de investigación con retroalimentación

La realización de trabajos de investigación puede realizarse como una estrategia didáctica individual o grupal. En cualquiera de los dos casos, la herramienta taller puede ser muy útil, ya que permite establecer varias entregas de avances y recibir retroalimentación de los miembros del grupo. El profesor o tutor puede asignar la revisión de los avances.

Separando a los estudiantes en grupos de los trabajos de investigación, así cada uno de los estudiantes observa los trabajos de investigación de los demás y realiza sus aportes y de la misma forma, sus compañeros retroalimentan el trabajo de él.

Exposición

Dependiendo de la modalidad del curso, los estudiantes podrían evaluar y retroalimentar a sus compañeros utilizando la herramienta taller. El profesor o tutor, puede emplear la técnica de exposición didáctica y solicitar a los expositores que compartan su presentación en la plataforma Moodle mediante la herramienta taller y ahí los estudiantes, después de observar y escuchar la exposición, pueden hacer los comentarios al respecto.

Juego de roles

Consiste en asignar al estudiante la investigación y análisis de un determinado tema y abrir un espacio con la herramienta taller para que cada estudiante exponga su trabajo ante los demás compañeros. Para la evaluación se asignarán diferentes estudiantes.

Exposición digital

El uso de diferentes estrategias ya sea individuales o colaborativas con la ayuda de la plataforma virtual Moodle da la posibilidad de que el profesor o tutor proponga a los estudiantes la búsqueda, o creación, de materiales digitales creativos para la representación de un tema, por ejemplo, crear una revista, periódico, boletín, presentación, cartel, afiche, video, un cuento, poesía, canción, entre otros. Después, los materiales serán compartidos utilizando la herramienta de la plataforma más conveniente (foro, etiquetas, archivo de audio, taller, Wiki, entre otras).

CONCLUSIONES

Mantener y mejorar la calidad de la educación en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje es vital, la idea no es trasladar a la plataforma virtual las actividades o los recursos que se empleaban de manera presencial, sino desarrollar actividades, contenidos multimedia y en la medida de lo posible que sea de manera interactiva, donde los estudiantes puedan desarrollar el pensamiento crítico, el aprendizaje colaborativo, el debate y que logre alcanzar los objetivos propuestos.

El éxito de una actividad propuesta en un entorno virtual depende en gran medida de los participantes, por lo tanto, el diseño de esas actividades debe estar orientado a las características del grupo al que va dirigida la actividad.

En este trabajo se pone de manifiesto como las estrategias docentes empleadas durante años pueden adaptarse a las herramientas y recursos que ofrece la plataforma Moodle de manera creativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Belloch, C. (2012). Entornos virtuales de aprendizaje. Universidad de Valencia. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA3.pdf>
2. Delgado Fernández M, Solano González A. Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación" 9(2). Pp 1-21. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44713058027>
3. García Tejero M. Fomento de la creatividad a través de la tecnología en Educación Primaria. (Internet). 12 de enero de 2022. Tesis. Salamanca 2015. Disponible en: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3308/GARC%C3%8DA%20TEJERO%2C%20MAR%C3%8DA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
4. Gavilanes González, Erika Paola, Altafulla Macias, Sara Cecibel, López Zea, Marcelo Alejandro, & Carrillo Rosero, Diego Andrés. (2022). Estrategias didácticas digitales aplicadas en las clases virtuales durante la pandemia del 2020. Conrado, 18(86), 387-394. Epub 02 de junio de 2022. Recuperado en 10 de noviembre de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000300387&lng=es&tlng=es.

5. Moodle Docs. (2021). Usos Didácticos de los Foros. Recuperado el 12 de enero de 2022, Disponible en: http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_de_los_Foros
6. Moodle Docs, Glosario. Usos Didácticos del Glosario. Última modificación 18 de junio de 2021. Disponible en: http://docs.moodle.org/es/Usos_did%C3%A1cticos_del_Glosario.
7. Moodle Docs. Wikis. Disponible en: http://docs.moodle.org/es/Enlaces_de_los_Wikis
8. Moodle Docs. Actividad Taller. Disponible en: https://docs.moodle.org/all/es/Actividad_de_taller
9. Moreira H, Bravo R. (2022). Estrategias didácticas creativas que inciden en el aprendizaje significativo en ambientes virtuales de Lengua y Literatura. Rev. innova educ. (2022). Vol. 4 Núm. 4 págs. 167-177. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8642372.pdf>
10. Moreno, FO. (2021). Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19. Revista de Ciencias Sociales. Universidad de Zulia. <https://www.redalyc.org/journal/280/28069360015/html/>
11. Ortiz W, Santos LB, Rodríguez E. Estrategias didácticas en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje universitarios. Opuntia Brava. 12(4). Disponible en: <https://opuntiabrava.ult.edu.cu/index.php/opuntiabrava/article/download/1105/1345>
12. Zapata-Ros, M. (2012). Calidad en entornos ubicuos de aprendizaje. Revista de Educación a Distancia (RED), (31), 1-12. <https://revistas.um.es/red/article/view/232871>