

Procesos de comunicación en aulas virtuales. Una nueva forma de transmitir e interactuar

Autores/as:

- Tedino, María A.
 - Correo: anabel.tedino@gmail.com
 - Universidad Católica Argentina – UNCuyo.
- Barreto, Monserrat.
 - Correo: monserrat_barreto@uca.edu.ar
 - Universidad Católica Argentina.
- Gaiazzi, Pablo.
 - Correo: pablo_giauzzi@uca.edu.ar
 - Universidad Católica Argentina.

Resumen:

Los procesos de comunicación han cambiado en el mundo. No solo los medios tradicionales se han visto afectados o reconfigurados, sino que Internet ha modificado la forma en que interactuamos, ha modificado la cultura y cambiado radicalmente procesos económicos y sociales. La era digital o de la información ha impactado en los procesos de comunicación generando nuevos entornos, contextos y medios. 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, se reconfigura el rol docente y del equipo académico.

En este contexto, es vital comprender el rol que juega la comunicación. El objetivo de este trabajo es encontrar las mejores prácticas para la transformación de los procesos comunicacionales en la educación a distancia, respondiendo a las preguntas: ¿cómo se transmite la información dentro de un aula virtual?, ¿cómo se redefine la comunicación virtual? Reconocer estos elementos puede ayudarnos a elegir o crear estrategias innovadoras, repensar los sistemas académicos y mejorar la experiencia del alumno en el aula y en el proceso educativo.

Palabras clave: gamificación; aulas virtuales; TIC; interactividad; experiencia de usuario.

1. Contexto de la actividad



Llevé a cabo la experiencia de gamificación “Mon€y” 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 Universidad Católica Argentina (UCA). Dicha asignatura, en la que las/los alumnas/os de las cuatro carreras cursan juntos, se centra en el uso avanzado de Excel, entre otros temas. Esta experiencia fue implementada 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.

2. Descripción de la experiencia

2.1. Situación de partida y por qué se realizó esta experiencia

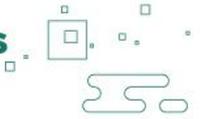
Se realiza este trabajo por proyecto, ya que es una materia en la cual se agrupan los estudiantes de cuatro carreras diferentes, por lo cual es indispensable brindarles material y ejercitaciones relacionadas con cada una de sus carreras. Es una experiencia de trabajo colaborativo porque, al tratarse de grupos interdisciplinarios, se complementan las ideas de las/los diferentes estudiantes; cada una/o, desde la visión de la carrera que está cursando, “pone su grano de arena” para lograr los objetivos del proyecto. Además, la experiencia se llevó a cabo para atraer y entusiasmar a las/los estudiantes con un tema novedoso, innovador y que fuera divertido para ellas/os. La materia se dicta con formato taller, por lo tanto, las ejercitaciones son una parte importante.

2.2. Relato o narración que dé cuenta del devenir de la experiencia

Las/los estudiantes transitaron la experiencia de forma amena, comprometidos, interesados, y todos lograron llegar al máximo nivel, recibir las insignias y el certificado; participaron activamente en el aula virtual. Tenemos las respuestas de una encuesta anónima, en la cual manifiestan que fue una experiencia **enriquecedora**. La iniciativa se implementó con resultado muy positivo.

La experiencia fue montada sobre la Plataforma de Gestión del Aprendizaje de la Universidad Católica Argentina, Moodle 3.8, donde utilicé diferentes componentes para la gamificación y toma de datos.

Con una duración aproximada de 5-6 semanas, “Mon€y” apunta a que las/los estudiantes logren explorar y ejercitar funciones estadísticas, y tomar decisiones en cuanto a las 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. Utilicé Stash para la creación de avatares grupales como punto de partida. La propuesta presenta cinco desafíos, que combinan tareas individuales y trabajo colaborativo. Paralelamente, durante el desarrollo del cuatrimestre en el aula virtual, se proponen tres insignias (medallas de bronce, plata y oro) asociadas a diez niveles de logro. La realización de diversas actividades asincrónicas durante el desarrollo de la asignatura otorga puntajes. Al llegar al puntaje necesario, se asciende de nivel con el *plugin* "Level up!".

Mediante una hoja de ruta en formato infografía, expliqué los cinco desafíos y narrativa transmedia a través de videos en Instagram, presenté las distintas instancias del juego y las situaciones a resolver en el contexto de una empresa. Utilicé 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 las/los estudiantes no compiten entre ellos; no hay ganadores, todos logran obtener las tres insignias, aunque finalmente alcancen distintos niveles.

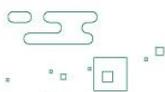
3. Valoración de la experiencia

Los resultados superaron mis expectativas y las de las/los estudiantes. Por un lado, se ven reflejados en la motivación por resolver todos los ejercicios en tiempo y forma. También lo confirman las respuestas a la encuesta de satisfacción, que mejoraron incluso respecto al año anterior gracias al proceso de mejora continua que implementé. Con un promedio de 22 años, 31 estudiantes de cuatro carreras distintas de economía calificaron en un 60% de los casos como "Muy buena" la experiencia. No hubo opiniones negativas. Además, el 80% mencionó el acompañamiento docente como principal fuente de información y guía. En ninguno de los casos expresaron que cambiarían algo de la experiencia.

Se destaca a continuación el comentario de uno de los estudiantes: "Me gusta mucho que a través de un juego la profesora nos haga mostrar nuestros conocimientos y practicar los temas que vemos".

4. Conclusiones de la experiencia

La experiencia fue muy positiva durante los tres años en que fue implementada. Las/los estudiantes se entusiasmaron con hacer el recorrido propuesto. Hicieron ejercitaciones sobre los temas trabajados, de manera individual y grupal. Les llamó mucho la atención el aprender sobre criptomonedas. Competían entre ellas/os para pasar los niveles. El hecho de trabajar con redes sociales y con el aula virtual las/los hacía involucrarse aún más con la cátedra.





5. Bibliografía de referencia

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. Coordinadas, abordajes y travesías* (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 Veledo, J. C. (2019). Inteligencias múltiples y videojuegos: Evaluación e intervención con software TOI. *Comunicar*, 27 (58), 95-104. Recuperado 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>

Este trabajo fue presentado en el XXIV Congreso Internacional de Tecnología Educativa. Facultad de Ingeniería de la UBA: <https://edutec2021.fi.uba.ar/>