

SUPERHÉROES Y HEROÍNAS EN LA U. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVA, PARA LA ASIGNATURA DE CÁTEDRA INSTITUCIONAL

SUPERHEROES AND HEROINES AT THE U. SIGNIFICANT LEARNING EXPERIENCE, FOR THE INSTITUTIONAL CHAIR SUBJECT

AUTORES

Julieth Mejía Giraldo:

Licenciada en Pedagogía Infantil egresada de la Institución Universitaria Antonio José Camacho de Cali, Especialista en Educación Superior a Distancia de la Universidad Abierta y a Distancia (UNAD), Magíster en Tecnología Educativa y Competencias Digitales de la Universidad Internacional de la Rioja, España. Docente de tiempo completo de la Facultad de Educación a Distancia y Virtual de la Institución Universitaria Antonio José Camacho. Correo: jmejia@admon.uniajc.edu.co

Derly Vanessa Vásquez Rengifo:

Licenciada en Pedagogía Infantil egresada de la Institución Universitaria Antonio José Camacho de Cali, Magíster en Neuropsicología y Educación de la Universidad Internacional de la Rioja, España. Docente hora cátedra de la Facultad de Educación a Distancia y Virtual de la Institución Universitaria Antonio José Camacho. Perteneció al Semillero de Investigación en Pedagogía Infantil (SIPI). Correo: dvvasquez@profesores.uniajc.edu.co

Julián Arturo López Rodríguez:

Diseñador gráfico egresado del Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali, Magíster en Tecnología Educativa y Competencias Digitales de la Universidad Internacional de la Rioja, España. Docente de tiempo completo de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Institución Universitaria Antonio José Camacho. Perteneció al Semillero de Investigación de las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (SITAC). Correo: jlopezr@admon.uniajc.edu.co

Julieth Mejía Giraldo, Derly Vanessa Vásquez Rengifo y Julián Arturo López Rodríguez

Semillero de Investigación en Pedagogía Infantil (SIPI)
Semillero de Investigación de las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (SITAC)
Institución Universitaria Antonio José Camacho
Recibido: 01/05/2023 - Aceptado: 17/10/2023

Para citar este artículo: Mejía Giraldo, J., Vásquez Rengifo, D.V. y López Rodríguez, J.A. (2023). Superhéroes y heroínas en la U. Experiencia de aprendizaje significativa, para la asignatura de cátedra institucional. *Revista Sapientia* 15(30), 68-75. <https://doi.org/10.54278/sapientia.v15i30.153>

RESUMEN

Este trabajo presenta el desarrollo de la experiencia de aprendizaje denominada Superhéroes y Heroínas en la U, llevada a cabo con estudiantes de primer semestre grupo SB125, del programa de Licenciatura en Ciencias del Deporte y la Educación Física de la Institución Universitaria Antonio José Camacho de la ciudad de Cali, Colombia. La experiencia se ejecutó bajo la metodología de un paisaje de aprendizaje a través de la herramienta digital Genially, que a su vez se acompañó de retos para facilitar la apropiación y comprobación de saberes, relacionados a la asignatura de Cátedra Institucional.

La experiencia de aprendizaje Superhéroes y Heroínas en la U nace a partir de una necesidad sentida desde el rol de profesores, en la búsqueda constante por integrar nuevas estrategias didácticas en nuestra práctica docente, para el desarrollo de la asignatura de Cátedra Institucional, incidiendo así en la importancia de responder a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes y al Diseño Universal para el Aprendizaje, elementos que fueron fundamentales para el diseño de las actividades de manera diversificada y con la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) y las Tecnologías del empoderamiento y participación (TEP), logrando desarrollar una propuesta innovadora que en su ruta metodológica presenta un trabajo planificado, de reflexión continua, descubrimiento y que respeta los ritmos de aprendizaje, preferencias y necesidades de los estudiantes y del contexto institucional.

Palabras clave: Aprendizaje, retos, apropiación de saberes.

ABSTRACT

This work presents the development of the learning experience called Superheroes and heroines in the U, carried out with first semester students group SB125, from the Bachelor of Sports Sciences and Physical Education program of the Antonio José Camacho University Institution of the city of Cali, Colombia. The experience was carried out under the methodology of a learning landscape through the Genially digital tool, which in turn was accompanied by challenges to facilitate the appropriation and verification of knowledge, related to the subject of Institutional Chair.

The Superheroes and Heroines learning experience at the U arises from a need on the part of teachers to integrate new didactic strategies in their teaching practice, for the development of the Institutional Chair subject, thus influencing the importance of attending to the different learning styles of the students and the universal design for learning, elements that were fundamental for the design of the activities in a diversified way and with the integration of Information and Communication Technologies (ICT), Learning Technologies and Knowledge (TAC) and the Technologies of Empowerment and Participation (TEP), managing to develop an innovative proposal that in its methodological route, presents a planned work, of continuous reflection, discovery, and that respects the learning rhythms, preferences and needs of the students and the institutional context.

Key words: Learning, challenges, appropriation of knowledge.

La experiencia de aprendizaje Superhéroes y Heroínas en la U toma como referencia los contenidos expuestos en la asignatura de Cátedra Institucional, que hace parte del componente básico de formación y está situada en el nivel de fundamentación para contribuir al desarrollo de su competencia profesional. Esta asignatura pretende a grandes rasgos que el estudiante viva la universidad, ejerza su rol de estudiante universitario, bajo la filosofía institucional entrelazada a los principios y valores que la permea y que paulatinamente pueda asumir una postura crítica, con sentido social y liderazgo basado en el bien común.

En la actualidad, la asignatura de Cátedra Institucional se imparte en modalidad b-learning y su contenido se encuentra desarrollado en la plataforma Moodle y, como curso a ofertar a los estudiantes, se compone de dos saberes conceptuales: La Educación Superior en el Siglo XXI y la Trayectoria Histórico Social de la UNIAJC, que a su vez se acompañan de actividades de aprendizaje relacionadas a cuestionarios, foros, evaluaciones y tareas como un producto entregable.

En busca de mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes en relación a las actividades propuestas en Moodle, se pretendió a través de esta propuesta diseñar actividades gamificadas que facilitaran la motivación en el aula presencial y entorno virtual de aprendizaje mediante técnicas didácticas y actividades mediadas por tecnología, acompañadas por juegos interactivos que posibilitaron el trabajo colaborativo, autónomo y significativo en diferentes momentos llevados a cabo en sus encuentros pedagógicos.

Por lo anterior, esta propuesta presenta un enfoque innovador que reta a los profesores a pensar y resignificar su práctica pedagógica haciendo uso de la tecnología educativa y fortaleciendo su competencia digital.

APROXIMACIONES TEÓRICAS: LOS PAISAJES DE APRENDIZAJE

Es necesario determinar que para el diseño de la experiencia de aprendizaje se tomó como referencia los paisajes de aprendizajes, que son experiencias que pueden ser personalizadas y tener algunas adaptaciones según las necesidades de los estudiantes, entendiendo estas como el principal objetivo de los paisajes de aprendizaje.

Prieto Castillejo (2018) propone que los paisajes de aprendizaje gestionan la personalización del aprendizaje a través de itinerarios de representación visual, que permiten atender a la diversidad en las aulas, intereses propios de los estudiantes y conectar los elementos del currículo, favorecer el aprendizaje cooperativo, tomar elementos de la gamificación, potencializar la creatividad e innovar en la disposición de elementos interactivos desde lo observado, entendido este como el entorno personal de aprendizaje (PLE).

Mejía Giraldo (2022) plantea que los paisajes de aprendizaje contribuyen a mejorar los procesos de apropiación de conocimientos y serán de vital importancia para proponer acciones, herramientas y técnicas didácticas que movilicen el desarrollo de experiencias significativas basadas en la dependencia positiva, la curiosidad y el aprendizaje experiencial, motivando la autonomía y tolerancia al error, como lo enuncian Foncubierta y Rodríguez (2014), quienes destacan la importancia de desarrollar una actividad coherente y precisa donde la secuencia didáctica dé respuesta a las fases de inicio, desarrollo y cierre, garantizando un ejercicio que posibilite el paso a paso y validación de aprendizajes integrado al desempeño de los estudiantes y niveles de logro sobre la comprensión de los conceptos.

USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La actual era digital implica que los profesores comprendan la importancia de hacer uso de herramientas digitales en el diseño y ejecución de sus experiencias de aprendizaje, y en esta dinámica

será importante reconocer el dominio sobre estas, con el fin de minimizar posibles barreras de acceso, uso y apropiación.

Las herramientas digitales tienen el plus de facilitar la personalización del aprendizaje en la medida en que se adaptan a las necesidades propias e individuales de los estudiantes, contribuyendo así a una educación que atiende a la diversidad y que incide en el desarrollo de la flexibilidad, eficiencia, productividad, mayor interacción y colaboración entre pares, fortaleciendo la calidad en la formación y generando otras formas de facilitar la experiencia de aprendizaje y satisfacer las necesidades de los estudiantes, ayudándolos a construir conocimiento y adquirir habilidades para la vida. Logreira (2015) plantea que las herramientas digitales son gestoras que permiten crear, organizar y publicar información haciendo que sea posible acceder a ella de manera fácil y práctica. Por ello, es importante comprender que este conjunto de aplicaciones y plataformas permiten mediar el proceso de enseñanza a través de elementos interactivos que gestionan el desarrollo de contenidos y favorecen los aprendizajes desde una mirada diferencial y flexible.

LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA PROFESORAL MEDIANTE EL USO DE TECNOLOGÍA EN LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE

La práctica profesoral implica un camino de transformación constante frente al proceso de creación y diseño de experiencias que favorezcan el aprendizaje con uso de tecnología en los diversos ambientes de aprendizaje; la era actual nos invita a repensar el cómo mejorar prácticas estáticas y tradicionales para que realmente generen un impacto positivo en los estudiantes. En este sentido, es fundamental que los profesores reflexionemos sobre nuestra práctica pedagógica, al tiempo que nos permita fortalecerla y resignificar lo que hacemos en el aula, con el fin último de acompañar con intención y contribuir al desarrollo integral de nuestros estudiantes.

Ramírez (2010) indica que al hacer uso de herramientas TIC, se logra dinamizar las prácticas pedagógicas mediante procesos y actividades innovadores que contribuyen a la adquisición de saberes por parte de los estudiantes, favoreciendo la innovación, la creatividad y el aprendizaje significativo.

Como profesores somos conscientes que al analizar nuestras prácticas pedagógicas, se vislumbra un camino amplio de posibilidades con miras a garantizar una experiencia de aprendizaje en los estudiantes más inmersiva, de calidad, intencionada y que invite a la curiosidad, a la investigación, a la resolución de problemas, sea retadora y que genere mayores niveles de motivación, haciendo uso del juego desde lo análogo y tecnológico.

Esto nos permite reflexionar entonces sobre nuestra propia práctica pedagógica desde esa mirada humanista, que favorezca el pensamiento complejo y el trabajo colaborativo, autónomo y significativo.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Superhéroes y Heroínas en la U es el resultado de una serie de reflexiones de la práctica pedagógica llevada a cabo en semestres anteriores frente a la asignatura de Cátedra Institucional, donde se tomó como referencia el rol protagónico que ejerce el estudiante y permea cada una de las acciones institucionales. Se reconoce al estudiante como sujeto político, transformador y líder humanista que construye su proyecto de vida con la gran familia Unicamacho; este estudiante, para los autores, es un superhéroe y es una heroína, porque será un ejemplo de superación, resiliencia y valentía para su familia, sus amigos, su comunidad y su territorio; al formar parte de la historia institucional, tendrá el legado de preservar nuestra identidad institucional y mantener viva la llama, esa antorcha encendida símbolo de nuestro escudo que representa la luz, la sabiduría, la fuerza creativa, que le permitirá avanzar hacia la consolidación de su proyecto de vida y formación integral.

En la propuesta metodológica se toma como referencia el aprendizaje basado en retos, que es una metodología educativa que consiste en plantear desafíos y retos a los estudiantes para que, a través de la investigación, la colaboración, la creatividad, el trabajo en equipo, la empatía, el diálogo y la co-creación puedan encontrar soluciones prácticas que conlleven al aprendizaje significativo. Adicional a ello, se toma también como enfoque la metodología de "aprender haciendo" (o Learning by doing), esta innovadora propuesta se enfoca en el aprendizaje basado en la experimentación, la cual rompe todo

esquema pasivo del aprendizaje y sitúa al estudiante como un sujeto activo en la construcción de su conocimiento, mediante situaciones que lo invitan a la resolución de problemas, la creatividad y la participación constante con un sentido pedagógico, significativo y para la vida.

Para el desarrollo y ejecución de la experiencia de aprendizaje que acompañará los contenidos en Moodle se determinaron seis momentos organizados mediante un paisaje de aprendizaje en la herramienta Genially, tal cual como se muestra en la siguiente figura:

Figura 1. Presentación del recurso a través de la herramienta Genially.



Figura 2. Los momentos de aprendizaje a través de la herramienta Genially.



Momento 1: Yo seré tu guía

En este espacio se dan las orientaciones a los estudiantes frente al perfil del profesor que acompañará y guiará el proceso formativo, mediante una presentación amena y muy cercana al estudiante.

Momento 2: Tu pase de abordar

Para el desarrollo de este momento se indica a los estudiantes compartir la evidencia de la constancia de participación del curso “Mis entornos de aprendizaje” que realizaron durante la semana del PVU. Este insumo es de vital importancia, puesto que garantiza que los estudiantes realizaron el recorrido por las plataformas institucionales y comprendieron el paso a paso para el acceso al correo institucional.

Momento 3: Equipaje para una aventura

Esta actividad hace referencia a los componentes del microcurrículo y a través de una presentación interactiva, se comparte a los estudiantes el alcance de la asignatura, sus saberes conceptuales, procedimentales, aptitudinales y axiológicos.

Momento 4: Mapa de ruta

Figura 3. Ruta de aprendizaje a través de la herramienta Genially.



En el mapa de ruta los estudiantes pueden visualizar de manera general los contenidos del curso de Cátedra Institucional y sus actividades de aprendizaje, a las cuales hemos denominado Retos, acompañados de actividades de refuerzo y actividades optativas que les permitirá afianzar su aprendizaje. En su recorrido se invita a leer las orientaciones generales sobre la funcionalidad del recurso donde se explica que los cofres tienen el contenido de aprendizaje que hace referencia al material de estudio, los retos A1: Las TIC son mi parche, A2: Superhéroes en la U, A3: Pasajero o líder, A4: Un niño, una niña, una historia, A5: Por la Universidad que todos queremos, A6: Mapa de sueños, que se encuentran en color morado, hacen referencia a las actividades de aprendizaje que son sumativas y harán parte de los avances formativos establecidos por la Institución. También se indica que en su recorrido se encontrarán actividades optativas, que son las estrellas de color rojo las cuales pueden hacer de manera voluntaria para afianzar su aprendizaje; por último, tendrán las estrellas amarillas, que son las actividades de refuerzo que les permitirán fortalecer su aprendizaje.

Momento 5: ¿Problemas con la misión?

En este ítem los estudiantes tienen acceso a un recurso denominado foro de dudas y preguntas. Este canal de comunicación constante tiene la finalidad de resolver inquietudes relacionadas con los saberes, retos y material dispuesto dentro de la ruta de aprendizaje.

Momento 6: Mi acuerdo pedagógico

Este le permite al estudiante acceder a los acuerdos emitidos durante el primer encuentro con el profesor de la asignatura, en él se han estipulado compromisos por parte del profesor y también responsabilidades que asume el estudiante matriculado en la asignatura. Los estudiantes podrán consultar en cualquier momento el documento para aclarar alguna duda a nivel procedimental y metodológico.



Figura 4. Acceso al recurso a través de la herramienta Genially: Superhéroes y Heroínas en la U.

CONCLUSIONES

En la ejecución de las actividades de aprendizaje denominadas retos, se evidenció mayor nivel de motivación para participar por parte de los estudiantes, encontrando preferencias por desarrollar actividades basadas en juegos dispuestas en las actividades optativas y de refuerzo, tal cual como se evidencia en la Figura 5. Este hallazgo nos invita a reflexionar aún más sobre la importancia de incluir experiencias basadas en juegos, lo cual nos ratifica que el juego es una herramienta potencializadora del aprendizaje.

Figura 5. Participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. Superhéroes y Heroínas en la U.



La experiencia de aprendizaje Superhéroes y Heroínas en la U nos permitió como profesores pensarnos en nuevas posibilidades para facilitar la experiencia de aprendizaje en los estudiantes, integrando diversos elementos didácticos y pedagógicas que permitieron fortalecer el acceso, uso y apropiación de herramientas digitales y que, a su vez, incidieron en el mejoramiento de nuestra competencia digital como educadores.

Frente a esta iniciativa consideramos que es fundamental que los profesores continuemos innovando frente a la forma en como facilitamos un saber y logramos que en el ejercicio de enseñar, se tejan y se desarrollen acciones para que la motivación, la autogestión del aprendizaje, el trabajo autónomo-colaborativo-significativo y la resolución de problemas se gesten de manera orgánica y potencien el desarrollo de habilidades para el empoderamiento y reflexión constante sobre el proceso formativo individual y colectivo que redunde hacia la transformación de una universidad inteligente e innovadora que comprende las dinámicas y variables de una sociedad líquida, de la inmediatez y de la búsqueda incipiente por garantizar mejores niveles de calidad en la forma de enseñanza y aprendizaje. También concluimos que será importante para este primer prototipo analizar las variables de interculturalidad y proponer personajes más centrados en el contexto institucional, para lo cual será importante fortalecer la narrativa que hará parte de la historia del recurso y diseñar un universo narrativo más inclusivo, diverso y que responda a un interés propio de la Unicamacho.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Galván, Z. (2011). Criterios para propiciar el aprendizaje significativo en el aula [proyecto en línea] Gobierno del Estado de Hidalgo. Secretaría de Educación Pública de Hidalgo. <http://www.buenastareas.com/ensayos/Criterios-Para-Propiciar-El-Aprendizaje-Significativo/2506653.html>.

Mosquera, I. (1 de abril de 2019). Paisajes de aprendizaje: personalización y atención a la diversidad. UNIR Revista. <https://www.unir.net/educacion/revista/paisajes-de-aprendizaje-personalizacion-y-atencion-a-la-diversidad/>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado (INTEF) y Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Gobierno de España). (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente. http://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Común-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

De-Benito, B., Moreno-García, J., & Villatoro Moral, S. (2020). Entornos tecnológicos en el codiseño de itinerarios personalizados de aprendizaje en la enseñanza superior. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (74), 73-93. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.74.1843>

Ministerio de Educación Nacional-MEN. (2008). *Apropiación de TIC en el desarrollo profesional docente v2.0*. Programa nacional de uso de medios y nuevas tecnologías. Bogotá: Ruta de desarrollo profesional docente para el uso de nuevas tecnologías. MEN.

UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICs en Educación en América Latina y el Caribe*. Unesco. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>

Mejía, G., J. (2022). *Propuesta de innovación educativa mediante un paisaje de aprendizaje, para apoyar el proceso de preparación a la vida universitaria*