

DOMINÓ ONLINE. APORTANDO UN GRANO DE ARENA EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA*

Dargel Veloz Morales - Dpto. Técnicas de Programación. Facultad 1. UCI. Cuba.
Laritza González Marrero - Dirección de Informatización. UCI. Cuba.

RESUMEN: La difícil asimilación de los temas de Teleinformática evidenciados en los resultados académicos de los estudiantes a partir de los recursos existentes, originó la intención de incorporar estos nuevos conocimientos a la vida social de los estudiantes, mediante un juego de dominó didáctico. El mismo centra su contenido en la caracterización de tecnologías empleadas en medios de transmisión, conociendo previamente que este es un objetivo a consolidar en la asignatura y solamente dispone de dos horas clases. Fomentando así el autoaprendizaje. Como metodología científica se aplicaron los métodos Análisis-Síntesis y Observación, para lograr descomponer el problema en sus diferentes partes, analizarlas y establecer la relación y características generales existentes entre las mismas, además de analizar el comportamiento y rendimiento de los estudiantes al enfrentarse al nuevo conocimiento, y sobre todo, cuando este va alcanzando mayores niveles de complejidad. De igual forma una combinación de las metodologías didácticas Aprendizaje por proyectos y Resolución de problemas, para la ejercitación constante de conocimientos y habilidades de forma autodidacta. Como resultado se incentivó a los estudiantes a identificar soluciones y aplicar constantemente sus conocimientos y habilidades asociadas a tecnologías de medios de transmisión existentes. Como resultado tangible del empleo del juego Dominó Online, como material didáctico, se obtuvo que un mayor porcentaje de estudiantes del grupo 1302 del actual curso (2014-2015) vence este objetivo, evaluado en la primera prueba parcial de la asignatura Teleinformática, en comparación con los grupos 1301 y 1302 del curso anterior.

PALABRAS CLAVE: Didáctica. Dominó. Juego didáctico. Medio de enseñanza. Dominó en línea.

INTRODUÇÃO

El proceso educativo es un compendio de esfuerzos depositados en cada persona en forma de fruto y renovación. No es obra única de las instituciones educacionales establecidas en el país; sino que involucra además la familia del individuo en pleno proceso, el sector de sociedad que le rodea y la capacidad y esfuerzo del propio individuo, ya sea en su desempeño estudiantil, post-estudiantil y/o en la toma de decisiones intrínsecas de cada ser humano.

Desde hace algún tiempo el sistema educacional cubano fomenta el desarrollo del autoaprendizaje en los estudiantes, evidenciado en materiales e investigaciones que engloban años de trabajo y dedicación.

En la Universidad Central de las Villas no se descarta la influencia del cuerpo pedagógico de la institución, pero se busca un énfasis sobre las responsabilidades de los estudiantes y profesores en aras de la independencia personal, orientada hacia la auto-preparación del estudiantado y la labor del profesional académico a guiarle en ese proceso. "Esta tendencia expresa la primacía de la formación escolarizada, basada en la evaluación de saberes y competencias sobre

*XIII EVIDOSOL e X CILTEC-Online - junho/2016 - <http://evidosol.textolivre.org>

la formación integral del alumno. Sin embargo, constituye un significado compartido, la idea de que el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje debe conducir cada vez más a la autonomía y el crecimiento personal y profesional" (NIEVES et al., 2007).

Refiriéndose al bajo rendimiento evidenciado en un semestre específico de la carrera Licenciatura en Derecho en la Universidad Territorial de Las Tunas se diserta acerca de las posibles causas que desembocan en esta dificultad y al mismo tiempo se revela la salida ante estas. "Pero el responsable de resolverlo es el proceso de enseñanza-aprendizaje que transcurre en el sexto semestre de la carrera..." (MESTRE et al., 2012).

¿Cómo negar la presencia del avance tecnológico en el área académica? Muchas son las iniciativas en las que se incursiona hoy en día en el mundo cuando en términos de educación se habla (REAL, 2009), y no son pocos sus aportes al proceso de enseñanza que se implementa en Cuba. Atestiguan entre otros un sinnúmero de multimedia que se emplean en Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), o el Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA) en el caso de la Universidad de Oriente (IZQUIERDO et al., 2012). No pasa desapercibido el empleo de tecnologías a manos del profesor, utilizando adecuadamente en el proceso las opciones que proporcionan las TIC. Experiencias al respecto hay muchas. "La integración de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) al proceso de formación del profesional de la educación no se reduce a una simple aplicación de los recursos y las tecnologías asociadas a ellas, sino que tiene una implicación más profunda en la concepción didáctica de la dirección de dicho proceso." (PADILLA et al., 2013). Sin embargo, toda ayuda es poca.

El tema e implementación de los juegos didácticos no es una novedad en Cuba, pero es una realidad que los existentes se encuentran en su mayoría regionalizados en la enseñanza primaria y secundaria básica. Resulta sencillo deducir que el contenido y diseño de los mismos no concuerda con la exigencia requerida para llamar la atención de estudiantes universitarios, ni para incorporarles conocimientos de nivel superior.

Una experiencia satisfactoria es la obtenida por la Universidad de Ciencias Médicas de La Habana, con la implementación de un juego de dominó incorporado en la enseñanza del idioma inglés, como juego didáctico, elevando las habilidades de expresión oral de los estudiantes (VIZCO et al., 2007).

En la UCI, persiste como problema la falta de motivación por parte de los estudiantes hacia el autoaprendizaje, prestándole solo el mínimo de la atención requerida para superar los instrumentos evaluativos que se les aplica. Como consecuencia el rendimiento académico es bajo de manera general, incluyendo la asignatura Teleinformática, a pesar de la aplicación de los recursos y métodos existentes. Estos últimos abordan diferentes temáticas a lo largo del semestre correspondiente a Teleinformática, pero los resultados continúan siendo catalogados como bajos por el colectivo de profesores que imparte la asignatura.

Este juego de dominó no tiene como objetivo sustituir los recursos existentes, sino incorporarse como un elemento más que fomente el estudio independiente, abordando la vida social de los estudiantes, teniendo en cuenta el nivel de aceptación del que disfruta el dominó tradicional. De esa forma elevar la calidad de los resultados de nuestros estudiantes en el objetivo relacionado con las tecnologías de medios de transmisión existentes.

Cada ser humano lleva en sí la necesidad de recreación, la cual manifiesta a partir de variedades de obras y actos que le generen diversión, relajación o cualquier otro género sano (como la familia, amigos, otros) que responda a satisfacción personal. La presencia de un juego didáctico bien diseñado, orientado al área de conocimiento que se necesita, provoca en el estudiante de hoy la posibilidad de vincular diversión con aprendizaje, forjando así un aliado más en el proceso

educativo.

1 METODOLOGÍA COMPUTACIONAL

En concordancia con lo planteado por la Dra Zaida Nieves Achón, el sistema educacional enfrenta, entre otras, las siguientes exigencias (NIEVES et al., 2007):

- Capacidad de autogestión del aprendizaje.
- Capacidad de discernir de forma crítica y ética sobre los problemas a los que se enfrenta en sus actuaciones.
- Capacidad de generar proyectos de trabajo.

Las aseveraciones anteriores se evidencian en la universidad en diferentes géneros, de entre los cuales se pueden citar los siguientes:

- Muchas orientaciones de actividades para estudio independiente concluyen con evaluaciones de dos puntos por falta de responsabilidad, sin dedicarle el tiempo necesario para realizar una adecuada investigación.
- Dificultades en el trabajo en equipo en las actividades evaluativas orientadas de forma extraclase.
- Falta de motivación por obtener resultados de calidad, conformándose simplemente con el aprobado (tres puntos).
- Desestimación de la bibliografía en idioma extranjero (inglés), trayendo como consecuencia bajo rendimiento en los temas asociados a la misma.

Ante esta manifestación de aspectos negativos en la formación profesional y ético-moral de nuestros estudiantes, nace la necesidad imperante de encontrar una estrategia que les haga encontrar el camino de un verdadero graduado de excelencia. Por tanto:

- Se desarrolla una encuesta simple de aceptación de modalidades de juegos tradicionales que pudieran aportar satisfacción recreativa y posteriormente académica. Resultando el dominó como el de mayor popularidad.
- La continuidad de las acciones lleva a la revisión de contenidos en la asignatura que requieren de horas extraclases para su adecuada consolidación. Seleccionando la caracterización del medio de transmisión a partir de que tiene la particularidad de presentar solo una actividad (dos horas clases) clasificada como seminario, y además de ser un objetivo de prueba parcial y final.
- Posteriormente se elaboran algunos ejercicios simples sobre tecnologías utilizadas para cubrir la distancia entre emisor y receptor, denominado “medio de transmisión”, los cuales fueron combinados con escenarios virtuales que resultan muy comunes en el desempeño profesional. Todo esto manteniendo al corriente a los estudiantes de que el dominio de estos ejercicios les permitirá jugar el nuevo dominó.
- La aparición de dudas e ideas innovadoras no se hacen esperar, pues cada cual intenta darle soluciones particulares a los escenarios, las cuales son atendidas con una correcta planificación de las clases sucesivas (dedicando un tiempo prudencial), en la duración de los cambios de turno o simplemente en la interacción estudiante-

profesor fuera del horario docente.

- Se presenta Dominó Online a los estudiantes creando un ambiente competitivo y jovial, caracterizado por la energía propia de la juventud universitaria y al mismo tiempo arbitrada adecuadamente por el profesor.

Una estrategia que puede caracterizarse como sencilla al implementarse, pero su éxito depende en un alto grado del nivel de motivación que el profesor logre alimentar en sus estudiantes. Manteniendo activo el espíritu de competencia se estimula el proceso de enseñanza y aprendizaje, todo relacionado con la idea de ganar durante el juego y teniendo en cuenta de que no se definen las parejas hasta el último día.

2 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los juegos didácticos son un arma eficiente contra la ignorancia y la pereza, pero para ello es vital garantizar que se ajuste a las preferencias de los estudiantes. Por tal motivo resulta imprescindible comprobar el nivel de aceptación del juego desde el inicio del proceso. La labor más complicada es la idealización adecuada del juego, priorizando el contenido académico que debe contener, sin sacrificar la parte interesante y atractiva del entretenimiento. De esta forma gran parte del éxito depende del interés del estudiantado. Por tanto tomando como muestra los grupos 1301 y 1302 (28 estudiantes) del curso 2013-2014 se les aplica una encuesta, obteniendo los resultados evidenciados en las figuras que se muestran a continuación. La figura 1 representa las preferencias de los estudiantes en cuanto a algunos juegos que son idóneos para el cumplimiento del objetivo, la figura 2 representa la opinión de los estudiantes con respecto a si la inclusión de juegos didácticos pueden aumentar su motivación ante los temas de la asignatura Teleinformática.

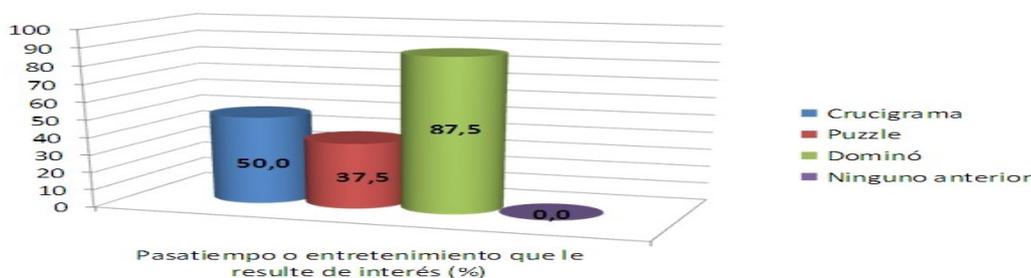


Figura 1: Nivel de aceptación de pasatiempos entre los estudiantes.



Figura 2: Nivel de aceptación entre los estudiantes ante la idea del empleo de juegos didácticos en la asignatura.

CONCLUSÃO

Dominó Online se convierte en el primer juego didáctico empleado en la asignatura Teleinformática, pues hasta entonces es común el empleo de multimedia, cuestionarios y otras herramientas digitales que innegablemente son muy útiles en la consolidación de conocimientos. Es una nueva variante que puede incluso extenderse a otras asignaturas.

Se obtienen mejores resultados en el cumplimiento del objetivo relacionado con los medios de transmisión que en el anterior curso y con una mayor interrelación estudiante-profesor.

Las actividades que funcionan como preámbulo al juego didáctico condicionan un ambiente que facilita el trabajo en equipo y el estudio independiente entre los estudiantes.

Los estudiantes consolidan con estas actividades sus conocimientos, de tal modo que, al hacer uso del juego, simplemente están confirmando lo que ya aprendieron o encuentran respuestas que no habían tenido presente antes, a partir del razonamiento propiciado por el medio didáctico.

El dominó como juego tradicional goza de buena aceptación en la sociedad cubana. Esta condición puede hacer que este juego de mesa, y ahora em versión digital, no solo respalde el aprendizaje de los medios de transmisión, sino también el de otros temas de la asignatura como las “redes de datos” o la “interpretación de datagramas”. Aportando así a la mejora de resultados.

REFERÊNCIAS

IZQUIERDO, José Manuel & PARDO, María Elena & NUÑEZ, Tomás Francisco. “Estrategia didáctica para la formación profesional en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje”. *Pedagogía Universitaria*, vol. 17 n° 3, 2012, p. 1-8.

MESTRE, Ulises & SIMON, Yalili Yamili. “La lógica del proceso de investigación pedagógica”. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, vol. 3 n° 6, 2012, p. 1-12.

NIEVES, Zaida & OTERO, Idania & MOLERO, Osana. “La formación profesional en la universidad de hoy: de la educación a la autoeducación”. *Pedagogía Universitaria*, vol. 12 n° 2, 2007, p. 1-9.

PADILLA, Oliurca & GONZALEZ, Niurka. “Estrategia de integración de las tecnologías informáticas al proceso de formación del profesional de la educación”. *Pedagogía Universitaria*, vol. 18 n° 1, 2013, p. 1-8.

REAL, José Julio. “Un nuevo concepto en la Informática Educativa”. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, vol. 4 n° 12, 2009, p. 1-10.

VIZCO, Carmen Elizabeth & O'REILLY, Eduardo. “Juego didáctico, su relevancia en la enseñanza del inglés en la carrera de medicina. Juego de dominó”. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, vol. 6 n° 2, 2007, p. 10.