

10.30972/eitt.827061

Satisfacción de estudiantes del nivel medio en un curso de extensión preuniversitario virtual de la Facultad de Medicina de la UNNE 2021

Andino, G. ^{1 2}, Urbanek, C. ¹, Mariño, L. ¹, Cardozo, S. ¹, Salinas, L. ¹, Fernández, O. E. ¹, Duré, G. ¹, D'Angelo, S. ¹, y Genero, S. ¹ (*)

Resumen

La asignatura “Medicina, Hombre y Sociedad” de la carrera de Medicina de la Universidad Nacional del Nordeste, ofrece un espacio denominado “Curso de apoyo preuniversitario” (CAP), gratuito, voluntario, virtual y no vinculante, cuyo objetivo es mostrar algunos contenidos de la asignatura.

Nos propusimos analizar el grado de satisfacción alcanzado por los estudiantes con esta propuesta formativa, indagar la aceptación de las actividades de gamificación brindadas y estimar el desgranamiento y grado de respuesta de los alumnos hacia esta oferta.

Para ello se aplicaron encuestas anónimas, voluntarias y semiestructuradas a los 534 estudiantes inicialmente inscriptos.

Las actividades de gamificación tuvieron una elevada aceptación y se perciben como una muy buena alternativa para la transmisión de conocimientos de forma efectiva. En relación al desgranamiento observado, se propone, para cohortes posteriores de esta oferta de extensión, realizar un seguimiento más pormenorizado de las razones por las cuales los estudiantes no continúan con el curso.

Palabras claves: Virtual, formación superior, Moodle, competencias cognitivas.

Abstract

The subject “Medicine, Man and Society” of the Medicine career at the National University of the Northeast, offers an option called “Pre-university support course” (CAP), free, voluntary, virtual and non-binding, whose purpose is to show some

1. Facultad de Medicina de la Universidad Nacional del Nordeste.

2. Correo electrónico: gandino@med.unne.edu.ar

(*) Cómo citar este artículo: Andino, G., Urbanek, C., Mariño, L., Cardozo, S., Salinas, L., Fernández, O., Duré, G., D'Angelo, S. y Genero, S. (2023). Satisfacción de estudiantes del nivel medio en un curso de extensión preuniversitario virtual de la Facultad de Medicina de la UNNE 2021. Revista Extensionismo, Innovación y Transferencia Tecnológica: claves para el desarrollo, 8(2), 27-34. <https://doi.org/10.30972/eitt.827061>

contents the subject has to offer.

We set out to analyze the degree of satisfaction achieved by students with this training proposal, investigate the acceptance of the gamification activities provided and estimate the failure and degree of response of the students to this offer.

To do this, anonymous, voluntary and semi-structured surveys were applied to the 534 students initially enrolled.

Gamification activities were highly accepted and are perceived as a very good alternative for the effective transmission of knowledge. In relation to the observed breakdown, it is proposed, for subsequent cohorts of this extension offer, to carry out a more detailed follow-up of the reasons why students do not continue with the course.

Key-words: *Virtual, higher education, Moodle, cognitive skills.*

Introducción

La asignatura “Medicina, Hombre y Sociedad” (MHS) corresponde al primer cuatrimestre del primer año del plan de estudios vigente de la carrera de Medicina de la Universidad Nacional del Nordeste (UNNE). Al tratarse de una asignatura introductoria, su programa abarca una gran variedad de contenidos que servirán como inicio del recorrido académico para el futuro profesional de la salud. Estos contenidos se encuentran agrupados en cinco ejes temáticos: actividad física, alimentación, ambiente, sistemas y equipos de salud y transversal. Este último incluye contenidos de epistemología e introducción a la investigación científica, inglés I, informática I y metodología de estudios.

La asignatura MHS recibe todos los años una población estudiantil muy heterogénea, en relación tanto a su nivel de formación (bachilleres, comerciales, y técnicos entre otros), como a la orientación que eligen (ciencias sociales, economía y administración, ciencias naturales, entre otras) en el nivel medio del cual egresan, por lo que, atendiendo a estas diferencias en la población es que, desde el año 1998, se ofrece un espacio denominado “Curso de apoyo preuniversitario” (CAP), el cual es gratuito, voluntario y no vinculante, destinado a los alumnos interesados en cursar en el siguiente periodo lectivo la Carrera de Medicina, en la facultad de Medicina (FM) de la UNNE.

Originariamente, este curso se desarrollaba de manera presencial, pasando luego a tener dos modalidades, presencial y virtual hasta el año 2015, fecha en el que se convierte en un curso totalmente virtual, posibilitando así el acceso al mismo de estudiantes de todo el país e incluso de países limítrofes, que luego inician sus estudios en nuestra facultad.

El objetivo de esta propuesta académica es acercar algunos contenidos de la primera asignatura de la currícula de la FM: MHS a aquellos estudiantes que estén interesados en seguir la carrera de Medicina, utilizando el aula virtual del Campus

Virtual Medicina (CVM) en plataforma Moodle.

Los objetivos de aprendizaje propuestos en el mismo son:

- Fomentar el uso del CVM de la FM y las tecnologías de la información y la comunicación disponibles en la red a través de un espacio educativo como es el aula virtual del CAP.
- Fortalecer el auto-aprendizaje y las prácticas en entornos virtuales educativos como Moodle mediante las TICs.
- Desarrollar competencias cognitivas a través de estrategias de estudio sobre textos académicos en Ciencias de la Salud: subrayado, resumen, clasificación, síntesis, notas marginales.
- Comprender las características básicas de las diferentes demandas cognitivas para la construcción del conocimiento: definición, clasificación, ejemplificación, esquematización, reconocimiento de evidencias y reflexión.
- Analizar contenidos mínimos relacionados a los diferentes ejes que constituyen la asignatura MHS.

La ventaja de la modalidad implementada de enseñanza a distancia del CAP es la posibilidad de la existencia de una vía organizada de comunicación profesor - alumno, donde realizar consultas individualizadas y asesoramiento tutorial, posibilitando al estudiante aprender individualmente y a su propio ritmo, accediendo de manera oportuna y libre a la información según sus necesidades, usando el tiempo de forma más eficiente, con información sistematizada clara y concisa. Por otra parte el correcto manejo de plataformas on-line, como los campus virtuales, representa actualmente una competencia más que deben desarrollar los alumnos de las distintas instituciones educativas, y que debe ser encarada apropiadamente desde las primeras etapas de la formación superior, fortaleciendo el desarrollo individual que, sumado al desarrollo de competencias y habilidades para la comunicación, motivación, trabajo en equipo y manejo de entornos virtuales nos sitúa ante un estudiante comprometido con su aprendizaje "a través del cual los alumnos transforman sus aptitudes mentales en competencias académicas" (Núñez, 2006).

El CAP del año 2021 se organizó en ocho semanas, durante las cuales se trabajaron herramientas del CVM en plataforma Moodle, integradas a herramientas de estudio, evaluación y contenidos esenciales para la carrera de Medicina que van a emprender en el siguiente período lectivo. Los contenidos fueron seleccionados de los cinco ejes que componen la asignatura para acercar a los cursantes una guía de los contenidos que posteriormente se desarrollarían en el ciclo lectivo 2022 cuando los estudiantes cursen la asignatura MHS, con la profundidad y complejidad propias del nivel universitario.

Los mismos fueron articulados y contaron con guías didácticas para que los estudiantes pudieran incorporar contenidos nuevos, o bien repasar aquellos que ya han visto en el nivel medio, como así también con actividades que posibilitaron un proceso cognitivo reflexivo y de razonamiento para dar respuestas a cada uno

de ellos, y de ese modo realizar una mirada intrínseca de sus propios aprendizajes.

El aula virtual fue diseñada para ofrecer un conjunto diverso de herramientas de enseñanza y de aprendizaje, para brindar la misma calidad que se ofrece durante el cursado de MHS, que requiere del estudio independiente y autodirigido por parte del estudiante, buscando favorecer el aprendizaje autónomo.

Se trabajó a través de las e-actividades, el vínculo que une la enseñanza y el aprendizaje en la denominada sociedad del conocimiento, entendiendo por e-actividades a todas las tareas desarrolladas por el estudiante de forma individual o colectiva en un entorno digital, y que están destinadas a obtener un aprendizaje específico (Cabero-Almenara, J., y Palacios-Rodríguez, A., 2021).

Objetivos

Los objetivos del presente trabajo fueron:

- Analizar el grado de satisfacción alcanzado por los estudiantes con la propuesta formativa del CAP cohorte 2021.
- Indagar la aceptación de las actividades de gamificación propuestas como optativas.
- Estimar el desgranamiento y grado de respuesta de los alumnos en esta propuesta formativa.

Procedimiento y metodología

Inicialmente se matricularon 534 estudiantes a los cuales se les aplicó una primera encuesta anónima, voluntaria y semiestructurada, la que fue respondida por 330 estudiantes, y exploraba datos personales como: edad, ciudad y país de origen, título del nivel medio y orientación obtenida o a obtener, dispositivos de uso habitual para conectarse a internet, nivel del idioma inglés alcanzado, manejo en herramientas de metodología de estudios y expectativas acerca del curso.

Al finalizar las ocho semanas de cursado, se aplicó una segunda encuesta con las mismas características que la inicial, donde se exploraron los siguientes tópicos:

- Grado de satisfacción en las diferentes estrategias empleadas en el aula virtual: navegación en Genially, foros, Padlet, glosario, subida de archivos, diario personal y coevaluaciones.
- Grado de complejidad al resolver las guías de actividades.
- Actividad que había agradado más.
- Importancia atribuida a las actividades de gamificación.
- Ranking de los juegos implementados.
- Grado de satisfacción general con el aula virtual, tutores, cursado general y cuestionario final.
- Desarrollo y duración de las tutorías sincrónicas.
- Y un comentario sobre su experiencia en el curso.

Esta segunda encuesta fue contestada por 64 estudiantes sobre un total de 181 que

finalizaron el curso, cuyos ítems se evaluaron en una escala de 5 niveles de percepción. Se analizaron las respuestas de los alumnos, expresando los resultados en porcentajes.

Resultados y discusión

Los resultados de las respuestas relacionadas al grado de satisfacción con las estrategias utilizadas fueron los siguientes (Tabla 1).

Tabla 1: Grado de satisfacción según estrategias empleadas. CAP 2021. Facultad de Medicina. UNNE.

	<i>Altamente satisfactorio (%)</i>	<i>Satisfactorio (%)</i>	<i>Bien (%)</i>	<i>Regular (%)</i>	<i>Malo (%)</i>	<i>Sin opinión formada (%)</i>
Genially	39,1	40,1	17,2	1,8	0	1,8
Foro	42,2	26,6	25	4,4	0	1,8
Padlet	39,1	34,4	15,6	6,2	0	4,7
Glosario	34,4	37,5	15,6	10,7	0	1,8
Diario	54,7	27,9	13,8	1,8	0	1,8
Coevaluación	26,6	35,9	21,9	7,8	0	7,8

En relación al grado de satisfacción sobre el desempeño de los tutores, organización del aula virtual, comunicación durante el cursado, cuestionario final y cursado en general, los resultados obtenidos fueron los siguientes (Tabla 2). En relación a la indagación realizada sobre las actividades de gamificación, el 81.2% respondió que las mismas eran satisfactorias o muy satisfactorias, y por otro lado a pesar de que un 79.7% consideró a las mismas como un espacio de diversión, un 84.3% consideró que incorporaron conocimientos a través de ellas, resaltando un 79.7% que son valiosas como actividades lúdicas optativas en el curso.

Tabla 2: Grado de satisfacción en general. CAP 2021. Facultad de Medicina. UNNE.

	<i>Excelente (%)</i>	<i>Muy bien (%)</i>	<i>Bien (%)</i>	<i>Regular (%)</i>	<i>Malo (%)</i>	<i>Sin opinión formada (%)</i>
Tutores	59,4	25	3,1	4,7	0	7,8
Aula virtual	62,5	28,1	6,3	3,1	0	0
Comunicación	53,1	29,7	9,4	4,7	0	3,1
Evaluación	45,3	28,1	9,4	0	0	0
Cursado	59,4	32,8	4,7	3,1	0	0

Respecto al desgranamiento en esta propuesta formativa, cumplieron el curso el 34 % de los alumnos que lo iniciaron; respondieron la primera encuesta el 62 % y la segunda encuesta el 35 % (Figura 1).

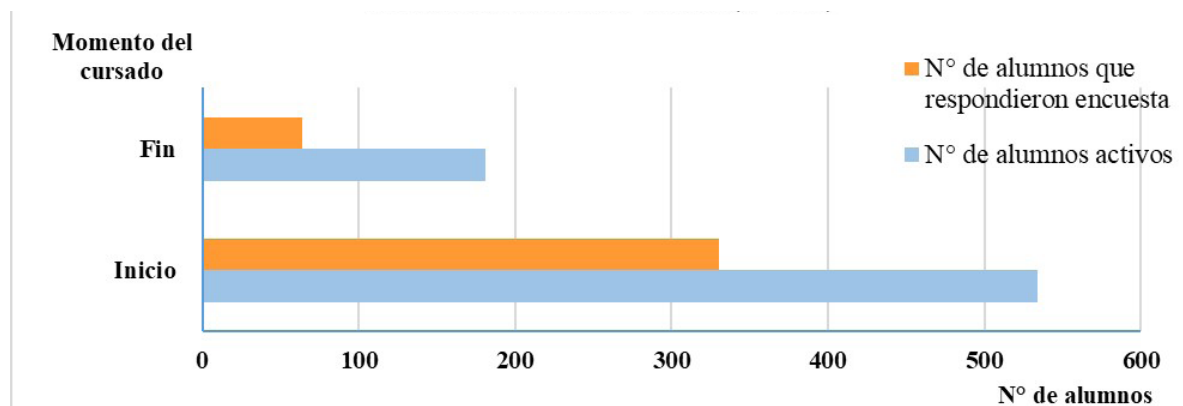


Fig. 1: Desgranamiento y grado de respuesta de los alumnos CAP2021. Facultad de Medicina UNNE (n=534)

Conclusión

El análisis de las percepciones de quienes han contestado las encuestas optativas del CAP en el año 2021 evidencia, en líneas generales, un alto grado de satisfacción en lo concerniente al diseño del aula virtual, las vías de comunicación utilizadas, el desempeño de los Docentes Tutores, las guías de actividades diseñadas y la complejidad de ellas, así como las actividades solicitadas y las estrategias implementadas en las mismas.

Las actividades de gamificación diseñadas tuvieron una elevada aceptación y se perciben como un camino a desarrollar, sobre todo teniendo en cuenta la edad de los estudiantes, nativos digitales en su mayoría, que realizaron esta oferta de extensión virtual de la Facultad de Medicina. La gamificación se perfila como una muy buena alternativa para la transmisión de conocimientos de forma efectiva desarrollando aprendizajes más activos, propiciando actitudes más reflexivas, activas y autónomas, intentando desarrollar competencias que permitan llegar a soluciones creativas e innovadoras.

Es llamativo que, durante la exploración de la satisfacción del cuestionario final, como evaluación sumativa del curso, un alto porcentaje: 17.2% no emitió ninguna opinión al respecto. Este cuestionario de 25 preguntas de selección múltiple ricas en contexto inmersas en un caso sencillo, indagaba sobre los contenidos desarrollados en las 8 semanas del curso. Al no conocer los datos de quienes respondieron la encuesta no podemos correlacionar el rendimiento obtenido en el cuestionario con estas respuestas, lo que se transforma en una limitación al momento de analizar este dato.

De acuerdo a Pérez López I., y Rivera García E (2017) a los estudiantes les cuesta ver al proceso de evaluación como una oportunidad de mejora: reconocer que su papel es primordial y tanto o incluso más relevante que el otorgado al docente; que ellos deben asumir las riendas de su aprendizaje, desde la autocrítica y la reflexión.

Se encontró también un 7.8% de estudiantes que tampoco tuvieron opinión formada respecto al desempeño de los docentes tutores. Al tratarse de un dato anónimo no puede realizarse un seguimiento de si estos estudiantes concurren o no a los espacios sincrónicos optativos de tutorías ofrecidos a lo largo del curso.

En relación al desgranamiento observado, se propone para cohortes posteriores de esta oferta de extensión, realizar un seguimiento más pormenorizado de las razones por las cuales los estudiantes no continúan con el curso, teniendo en cuenta que, si bien el mismo no valida ninguna instancia de evaluación posterior en el cursado de grado, se trata de un espacio gratuito ofrecido por el cuerpo de docentes que en el año siguiente serán los encargados del dictado de la asignatura.

Entre otras limitaciones del trabajo, se resalta que, al ser encuestas optativas, la tasa de respuesta fue relativamente baja, así como al explorarse percepciones no se utilizó un instrumento de recolección previamente validado. No obstante, los datos obtenidos nos permiten tener una primera aproximación sobre la metodología y organización del curso.

El anonimato de las mismas tampoco permite realizar un seguimiento de estos estudiantes en el cursado regular de la asignatura en el siguiente período lectivo, no obstante, los datos relevados nos permiten, como equipo docente, continuar desarrollando y mejorando continuamente esta oferta de extensión virtual de la FM de la UNNE, emergiendo como un próximo desafío la posibilidad de curricularizarla.

Bibliografía

- Cabero-Almenara, J. y Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(2), pp. 169-188. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>
- Núñez, J. et al. (2006). Autorregulación del aprendizaje: un nuevo desafío del estudiante de enseñanza superior. Disponible en: https://www.infocop.es/view_article.asp?id=1039 ISSN 1886-1385 © INFOCOP ONLINE. https://www.infocop.es/view_article.asp?id=1039
- Pérez-López, I. y Rivera García, E. (2017). Formar docentes, formar personas: análisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de gamificación. Signo Y Pensamiento, 36(70), 112–129. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp36-70.fdfp>
- Sangrá A. y Bates, T. (2012). La gestión de la tecnología en la educación superior: estrategias para transformar la enseñanza y el aprendizaje. Editorial Octaedro, S. L. 1ª ed., 1ª imp. (02/07/2012). ISBN: 8499213014 ISBN-13: 978849921301. http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/144060/1/BATES-SANGRA%CC%80-La-gestio%CC%81n-de-la-tecnologi%CC%81a-en-la-educacio%CC%81n%20superior_p.pdf

Sainz-de-Abajo B., De la Torre-Díeza I., López-Coronado M., Couto, C. y De Castro Lozano, C. (2018). Gamificación en la evaluación dinámica de contenidos de la materia básica del grado en Criminología. Congreso nacional de innovación educativa y docencia en red. Universidad Politécnica de Valencia. <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2018.2018.872>