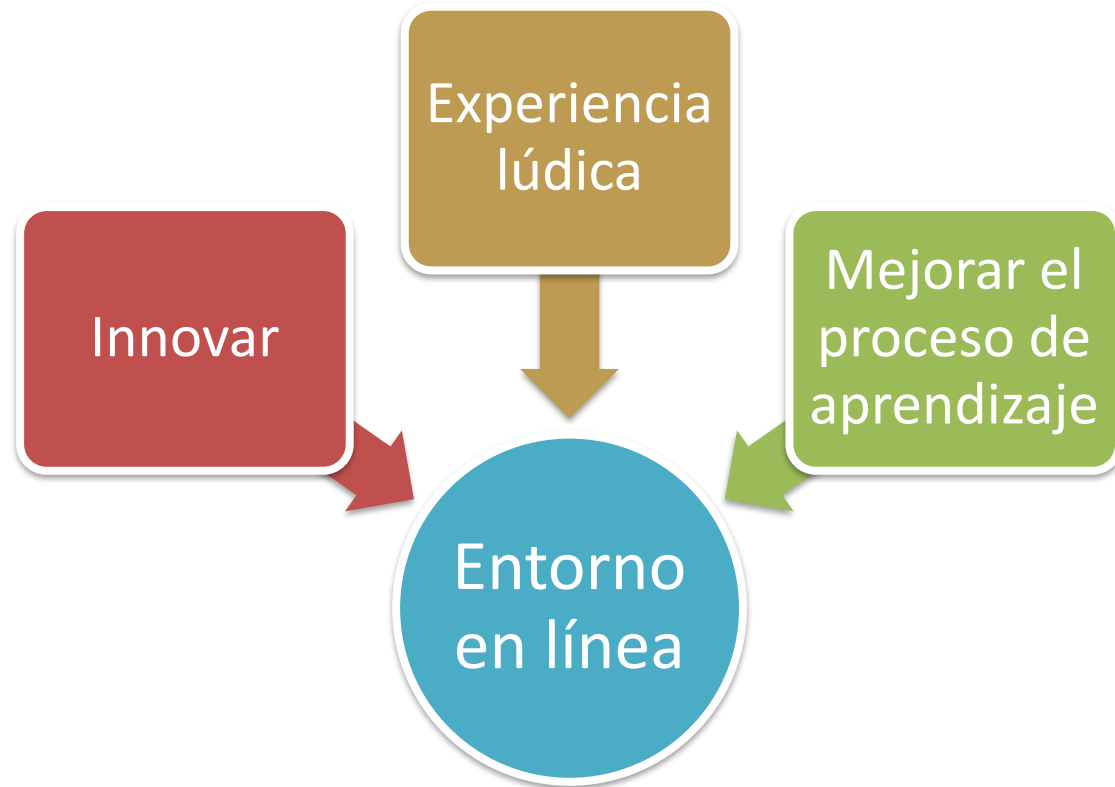




La metáfora como metodología para la mediación de contenidos en los entornos virtuales de aprendizaje

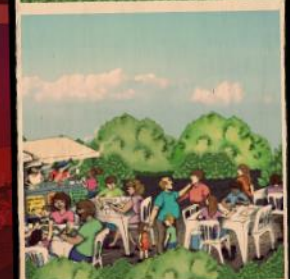
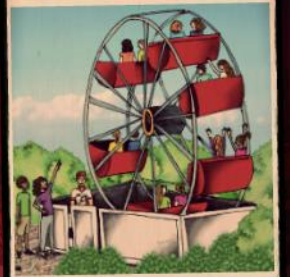


¿Qué deseábamos?



¿Qué es una metáfora?

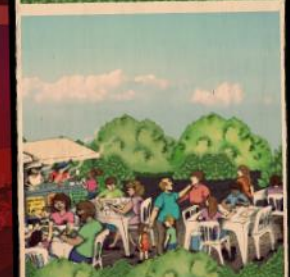
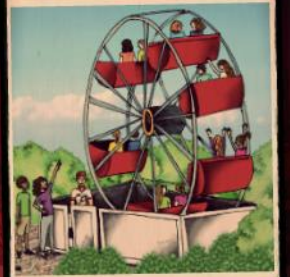
“Recurso comunicativo, usualmente gráfico, a veces animado, que trasmite en forma sucinta y reiterada el mensaje educativo central del material didáctico.” (Díaz, Sandoval, Hernández y Badilla, 2008, p. 1)



¿Cómo se desarrolla la experiencia?

Etapa 1

Conformación del equipo de trabajo



¿Cómo se desarrolla la experiencia?

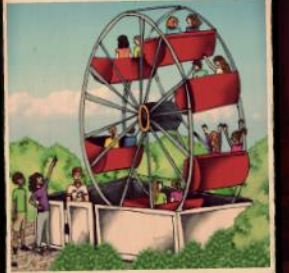
Etapa 2

Diseño del entorno

Selección de la metáfora

Elaboración de las instrucciones de las actividades.

Abordaje metafórico.



Selección de la metáfora



Perfil geográfico

Contenidos de la asignatura

Ejes transversales de la asignatura





Del 03 de Febrero al 26 de Abril, 2016

 Orientación Académica

 ¡Últimas noticias!

 ¡Bingo!

Tema 1



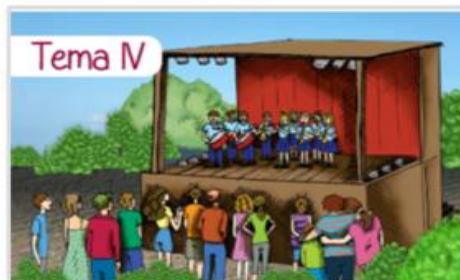
Tema 2



Tema 3



Tema 4



¡Hasta la próxima!



Instrucciones

Ejemplo de Instrucción

Juego la bruja: Hola a todas y a todos, los vi bien en el pasacalles, algunos y algunas bailando fuertemente. Buenos bloques. Y con los vientos de estos días se movían las ropas de los gigantes. Creo que el pueblo lo disfruto muchísimo. Hasta doña Chona desde su silla de ruedas estuvo bailando.

Por si alguno no conoce el juego de la bruja, consiste en ponerse alrededor de una ruleta, y tomar varios números, a veces se toman con hilos o cuerdas, así cada participante sostiene un grupo de cuerdas, para ver si sale alguno de sus números. La aguja de la ruleta es una bruja pequeña. En otras ocasiones estos números están pintados en una olla o en una tabla, y el participante compra la olla o la tabla completas. ¡Ahora sí, juguemos la bruja!...



Instrucciones

Ejemplo de instrucción

Algodón de Azúcar: Hola a todas y a todos, los vi muy contentos en el juego de la bruja, algunos y algunas escogían más de un número y las cuerdas se hicieron un nudo. Pero no dejaron caer las ollas, que ya están hasta el tope de nuevos aprendizajes. Además, disfrutaron mucho de los escritos y relatos de otros compañeros (as). ¡Que siga el turno!

No podemos seguir disfrutando del turno sin comernos un delicioso algodón de azúcar, ¡qué rico! Mientras hacemos fila y nos decidimos por el color que preferimos, les invitamos a conversar sobre Turismo y sostenibilidad cultural...



Instrucciones

Ejemplo de instrucción

Chinamo de doña Lala: Hola a todas y a todos, después de comernos ese delicioso algodón de azúcar y conversar sobre el turismo y sostenibilidad cultural en nuestras comunidades. A la mayoría de ustedes les quedó la lengua de color rosado, azul, amarillo, morado y la cara toda pegajosa del dulce. ¡Se nota que lo disfrutaron!

No sé a ustedes, pero ese olor del chinamo de doña Lala a café recién chorreado y a tamales de cerdo, de pollo, y hasta de tamal vegetariano, no me dejan concentrarme. ¡No se les antoja!

Sentémonos por acá, para tomarnos un cafecito recién chorreado, o una aguadulce y comernos un delicioso tamal de cerdo. Bueno, a mí se me antoja con unas gotitas de chile panameño y me imagino que algunos de ustedes con salsa Lizano como buenos ticos...



¿Cómo se desarrolla la experiencia?

Etapa 3

Implementación

Diálogo con estudiantes

Realimentación



Evaluación

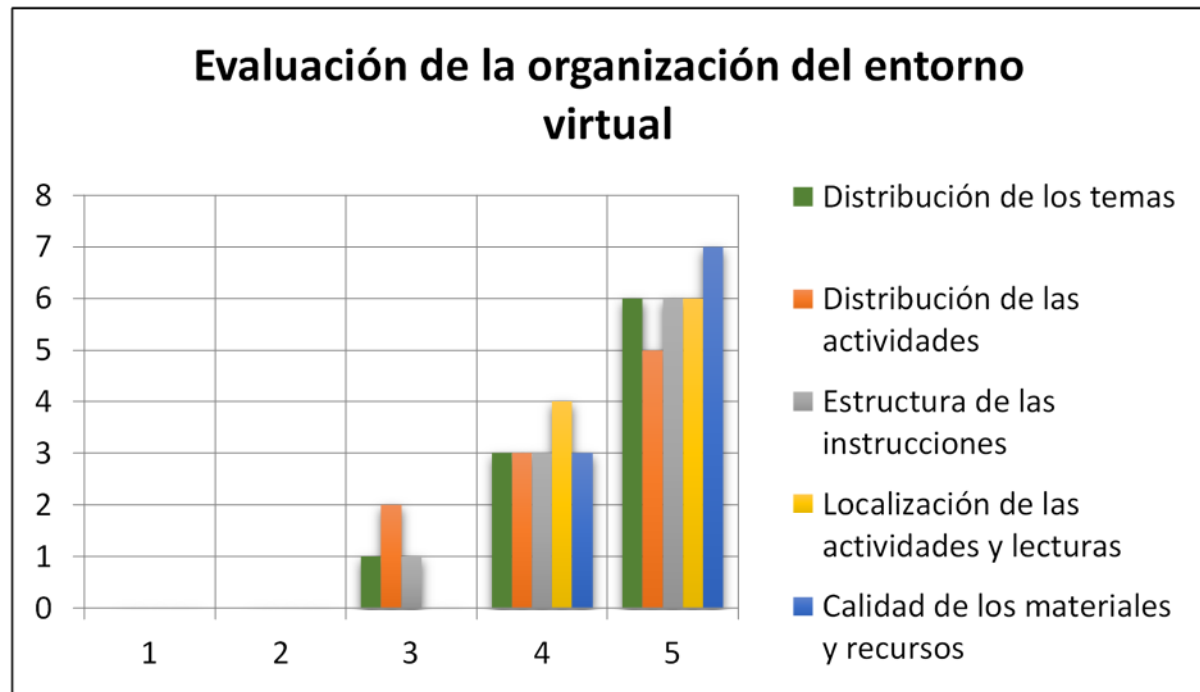
Para evaluar esta experiencia se consideraron tres aspectos, indispensables en una implementación de este tipo:

- Organización y diseño
- Lenguaje comunicacional
- Experiencia del estudiante



Análisis - Organización

Ilustración 1: Resultados de la evaluación que dieron los estudiantes a la organización que tenía el entorno virtual de aprendizaje de la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo.

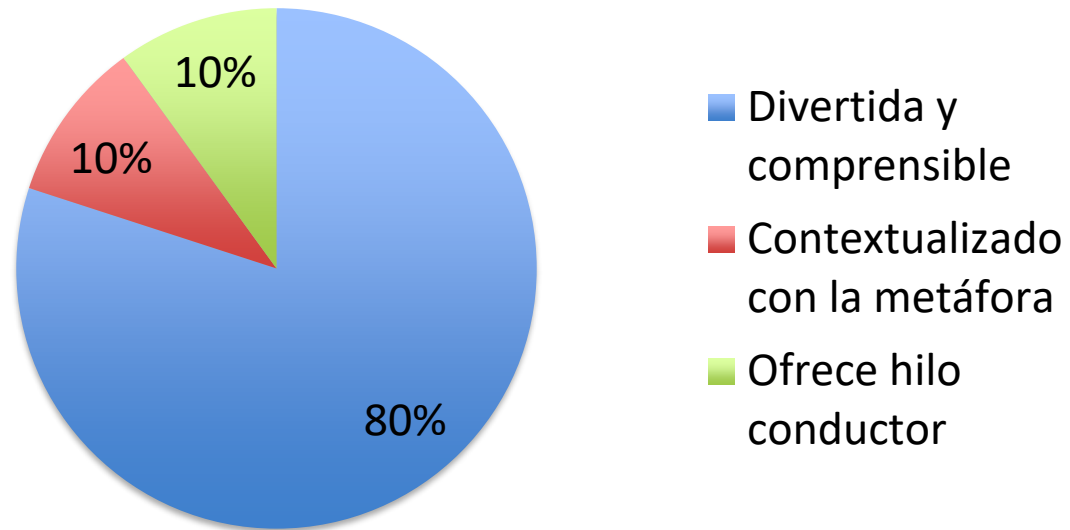


Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada



Análisis - Lenguaje

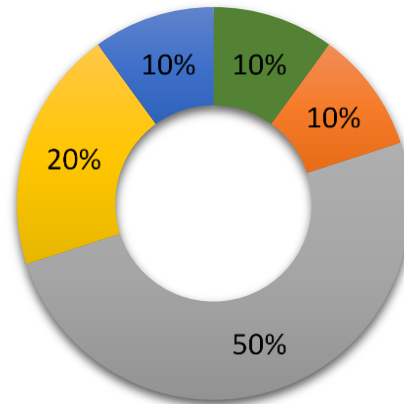
Apreciación del lenguaje empleado en el curso



Análisis - Experiencia

Ilustración 1: Gráfico donde se visualiza la frecuencia de ingreso de los estudiantes al entorno virtual

Frecuencia de ingreso de los estudiantes al entorno virtual



- Una vez al día todos los días
- Una vez pero solo de 6 a 5 días
- Una vez al día entre 4 a 3 días
- Varias veces al día todos los días
- Varias veces al día pero solo de 1 a 2 días

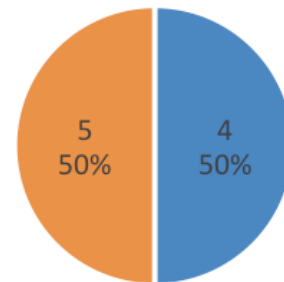
Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada



Análisis - Experiencia

Gráfico con la valoración que realizaron los estudiantes a su experiencia.

Calificación de la asignatura por parte de los estudiantes



■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada



Conclusiones

- Para implementar la metáfora se debe tomar en cuenta los contenidos, objetivos de la asignatura o curso y la población a la que va dirigida.



Conclusiones

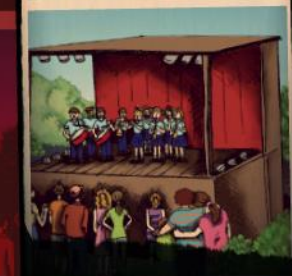
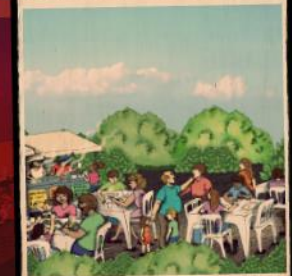
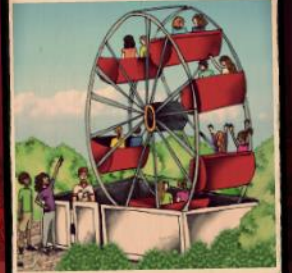
- La metáfora debe estar presente en todos los elementos de la asignatura o curso.
- Seleccionar una metáfora adecuada a la población, hace que ésta disfrute máximo la experiencia de aprendizaje.



Conclusiones

- El profesor debe seguir el discurso metafórico a lo largo de todo el desarrollo de la asignatura o curso.
- La elaboración de una asignatura o curso metafórico, implica la intervención de un equipo interdisciplinario.





¡Muchas Gracias!

macunas@uned.ac.cr

