

CURSO INTRODUCTORIO DE CIUDADANÍA UNIVERSITARIA RESILIENTE CICUR. FORMACIÓN ASÍNCRONA AUTOGESTIONADA

Introductory Course on Resilient University Citizenship ICRUC. Self-managed asynchronous training

Mercedes Marrero

Programa Coordinado para la Mitigación de Riesgos, COMIR UCV.
Universidad Central de Venezuela
mmarrero1@gmail.com

Claudia Medina

Sistema de Actualización Docente del Profesorado, SADPRO UCV
claudimed03@gmail.com

Resumen

El presente trabajo muestra la experiencia del Curso Introductorio de Ciudadanía Universitaria Resiliente, CICUR, propuesto desde el Programa Coordinado para la Mitigación de Riesgos COMIR UCV. El propósito del curso es promover el arraigo y compromiso con la institución, convertir los retos actuales en una oportunidad para ser líderes de cambio, como laboratorio viviente de innovación social para la transformación de la comunidad universitaria y la calidad de su desempeño, generando un impacto positivo en la sociedad. La versión inicial fue dictada de manera presencial a partir de 2018. Durante y después de la pandemia, se hizo urgente llegar de manera masiva a la comunidad universitaria y a sus egresados, mediante el Sistema de Educación a Distancia, SEDUCV. A través del Sistema de Actualización Docente al Profesorado SADPRO UCV se incrementaron las capacidades del personal docente para hacer uso de la educación a distancia a través de varias modalidades. Con el método de indagación apreciativa, se identificaron fortalezas para el diseño y evaluación de un aula virtual, para realizar una formación masiva, descentralizada, autogestionada, asíncrona y continua. En este documento se exponen los antecedentes, criterios conceptuales, técnicos y pedagógicos utilizados para el diseño del Aula Virtual y la experiencia inicial. Se concluye que el enfoque integrativo de CICUR, como laboratorio social de innovación y su impacto masivo, podría contribuir a fortalecer el rol rector de la universidad a través del modelaje de la comunidad universitaria.

Palabras Clave: Formación; ciudadanía; resiliencia; transformación; universidad

Abstract

The present work shows the experience of the Introductory Course of Resilient University Citizenship, CICUR, proposed from the Coordinated Program for Risk Mitigation COMIR UCV. The purpose of the course is to promote roots and commitment to the institution, turn current challenges into an opportunity to be leaders of change, as a living laboratory of social innovation for the transformation of the university community and the quality of its performance, generating an impact positive in society. The initial version was dictated in person starting in 2018. During and after the pandemic, it became urgent to reach the university community and its graduates massively, through the Distance Education System, SEDUCV. Through the Teaching Update System for SADPRO UCV Teachers, the capacities of the teaching staff to make use of distance education through various modalities were increased. With the appreciative inquiry method, strengths were identified for the design and evaluation of a virtual classroom, to carry out a massive, decentralized, self-managed, asynchronous and continuous training. This document presents the background, conceptual, technical and pedagogical criteria used for the design of the Virtual Classroom and the initial experience. It is concluded that the integrative approach of CICUR, as a social laboratory of innovation, could contribute to strengthening the governing role of the university. through the modeling of the university community.

Keywords: Training; citizenship; resilience; transformation; university

1.Introducción

El Programa Coordinado para la Mitigación de riesgos COMIR UCV, desde su creación en 1995, ha transitado diversos modelos de gestión para ajustarse a las condiciones del contexto y avanzar en su misión de definir políticas académico administrativas para incorporar la Gestión Integral de Riesgos ante desastres socio naturales en la Universidad Central de Venezuela, mediante su producción académica y funcionamiento. A partir de 1997, luego de ser coanfitrión en la I Conferencia Hemisférica del Sector Educativo para la reducción de riesgos, organizó eventos nacionales e internacionales para compartir experiencias y propiciar alianzas con otras universidades. En 2015, el tema del XX Aniversario de COMIR fue “Ciudadanía para la vida. De lo personal a lo global” (Programa COMIR, 2015), pues ya se había identificado la necesidad de contextualizar los esfuerzos para la incorporación de la Gestión Integral de Riesgos en la universidad, con el fortalecimiento de la formación en valores éticos que condujeran a una ciudadanía consciente de su responsabilidad para la

preservación de la vida, enfatizando la percepción de cómo ser parte de la construcción de un futuro mejor y de la voluntad de ser coherentes para poder modelar lo que instruimos. En esa oportunidad fue la primera vez que propusimos la “VIDABETIZACIÓN” como centro de la formación, para hacer posible llegar a la convicción de la necesidad de hacer uso del conocimiento implícito en normas, leyes y acuerdos que terminan siendo letra muerta si no se interioriza su importancia. El tema del Aniversario XXII en 2017 realizamos un taller centrado en definir estrategias factibles para visibilizar la importancia de la gestión integral de riesgos en la misión universitaria (Programa COMIR, 2017). Ante la situación socio política de Venezuela, la diáspora y las dificultades cotidianas, el interés en esta área había seguido disminuyendo. En conclusión se propuso innovar en cuanto al ámbito y forma de gestión a fin de aprovechar las fortalezas existentes, para lo cual nos transformamos en un laboratorio de innovación social con el propósito de impulsar la ciudadanía resiliente, a través de una plataforma colaborativa formada por representantes de facultades y dependencias ante COMIR UCV y miembros voluntarios de la comunidad interesados en el tema de gestión de riesgos, entendido como parte de los objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030 de Naciones Unidas.

2. Propuesta conceptual

Una de las propuestas del taller fue el Curso Introductorio de Ciudadanía Universitaria Resiliente, CICUR, cuyo propósito es promover el arraigo y compromiso con la institución, convertir los retos actuales en una oportunidad para ser líderes de cambio, como laboratorio viviente de innovación social para la transformación de la comunidad universitaria y la calidad de su desempeño, generando un impacto positivo en la sociedad, tomando como referencia paradigmas integrativos que incluyeran la incertidumbre, la complejidad y globalidad (Beck, 1998; Morín, 1999). La versión inicial fue dictada de manera presencial a partir de 2018, con 3 ejes fundamentales: el arraigo, el manejo de emociones y el tema de riesgo y resiliencia.

A partir de la pandemia, constituida en sindemia por su impacto global, se hizo urgente llegar de manera masiva a la comunidad universitaria. El trabajo formativo realizado desde SADPRO UCV había incrementado las capacidades del personal docente para hacer uso de la educación a distancia a través de varias modalidades y había una mayor familiaridad con estos recursos, además de la posibilidad de obtener de la recién evidenciada globalidad, complejidad e incertidumbre, efectos colaterales positivos para impulsar la transformación de

la sociedad partiendo de nuestra consciencia de ser agentes de cambio desde cada uno de nuestros roles. Así se decidió desarrollar un programa ampliado que incluye un Módulo de Ruta, denominado *Vidabetizar para Transformar* (Prof. Mercedes Marrero), como hilo conductor que muestra los objetivos del curso e invita a ver los 8 Módulos temáticos como oportunidades de hacer uso de sus potencialidades para la transformación personal y la comprensión del impacto de incorporar ese conocimiento al desempeño de sus roles. La temática incluye temas que se habían tratado tangencialmente en la primera versión del curso en modalidad presencial. Se invitó a profesores expertos para desarrollar los Módulos denominados *La Protección de los Derechos Humanos y la Ciudadanía Universitaria* (Prof. Juan Carlos Barreto), *Patrimonio Riesgos y Resiliencia en la Ciudad Universitaria de Caracas* (Prof. Nila Sareet), *Salud Universitaria. Bien Común* (Prof. Alejandro Risquez), *Claves para la Gestión de Conflictos* (Prof. Alex Fergusson). *Convivencia Digital y Ciudadanía*. (Prof. Morella Alvarado), *Ciudadanía Glocal para un Desarrollo Sostenible* (Prof. Geovanni Siem), *Estrategias para la Gestión Integral de Riesgos como expresión de Ciudadanía Universitaria Resiliente* (Prof. Jesús Delgado) y *Articulación y Formación. Cuerpo de Bomberos Voluntarios UCV* (Prof. Ixchel Nadales). Gracias a los cuales obtuvimos el material docente para pasar al siguiente paso de la mano del equipo de SADPRO: el diseño del aula virtual a ser gestionada descentralizadamente en la plataforma de SEDUCV.

3. Propuesta Estratégica

La estrategia consiste en que dicho curso se dicte a la comunidad universitaria y sus egresados en forma descentralizada, como parte de las actividades propias de cada instancia, a través de los espacios de SEDUCV de las 11 facultades, SADPRO y CENDES. En el caso de las dependencias y organizaciones se propuso a la Gerencia de SEDUCV, la gestión de los medios para que se adscriban a los espacios de SEDUCV del Rectorado (por crear), Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Secretaría. Se requiere que, según la estructura interna de las dependencias y organizaciones, se proponga un modelo considerando sus fortalezas y debilidades.

El programa formativo, de carácter multidisciplinario e innovador, contribuirá a impulsar un cambio de mentalidad en los miembros de la comunidad universitaria con el potencial de convertir a la UCV en un modelo de responsabilidad social académica en un momento histórico sin precedentes. Algunas universidades de prestigio internacional en Estados Unidos han creado programas exitosos centrados en el desarrollo humano, enfocados en

incrementar la resiliencia y el bienestar como soporte a la excelencia académica, generando transformaciones positivas significativas dentro y fuera de sus comunidades. La Universidad de Yale, ha tenido gran éxito con el curso "La Ciencia del Bienestar" una formación online con más de tres millones y medio de alumnos, disponible de forma gratuita en la plataforma Coursera, en Harvard se ha llevado un estudio sobre las claves de la felicidad por más de 80 años, que ha servido de base a investigaciones sobre la relación entre la felicidad y la productividad y en la Universidad de Massachusetts se ha estudiado ampliamente desde hace más de 30 años, cómo desarrollar la fortaleza emocional y la resiliencia personal a través del programa MBSR de mindfulness para la reducción del estrés. Por su parte Finlandia, a partir de 1970 pasó a ser reconocida por su educación, innovación y tecnología El Estado, el profesor y la empresa trabajan juntos para la buena educación de los jóvenes, promoviendo la educación vocacional, el arte, la cultura, los proyectos de vida, el pensamiento crítico, la creatividad, el manejo de los cambios y la comunicación y en Japón se promueve la Formación Ciudadana como clave para el desarrollo. En cuanto a experiencias exitosas en la UCV destaca el Programa Samuel Robinson. cuyos estudiantes reciben una inducción y seguimiento que los integra a la institución y estimula el arraigo y compromiso, lo que en parte se ha reflejado en su rendimiento.

3.1. Aspectos Logísticos

La propuesta del modelo del Curso Introductorio de Ciudadanía Universitaria Resiliente CICUR, fue presentada ante el Consejo Universitario y mediante oficio a las autoridades de facultades y dependencias, a fin de definir colaborativamente la ruta para la gestión descentralizada del curso, para lo cual se desarrollaron documentos con orientaciones de aspectos organizacionales y estratégicos, los cuales servirían de referencia para que cada facultad, dependencia y organización diseñen sus mecanismos factibles, según sus fortalezas y limitaciones.

Se realizaron gestiones administrativas a fin de proporcionar incentivos tanto a las autoridades de la estructura universitaria como a los participantes. El enfoque descentralizado y flexible, propicia que cada facultad, dependencia y organización haga uso de esta formación autogestionada como parte de las actividades institucionales propias de cada instancia, como por ejemplo programas de bienvenida para estudiantes y el personal, prelación o parte de cursos de pre y postgrado, mejoramiento profesional, capacitación, voluntariado, extensión, etc. En cuanto a los participantes, se propuso que el Certificado de Aprobación del programa sea considerado como credencial de mérito para estudiantes, profesores, empleados, obreros

y egresados. Se propone que esta formación pueda profundizarse mediante las ofertas docentes del Programa de Cooperación Interfacultades, PCI, de asignaturas y otras modalidades curriculares que estén disponibles en facultades y dependencias. Otros aspectos a desarrollar son su potencialidad para generar ingresos propios y explorar otras aplicaciones del modelo de curso autogestionado descentralizado como respuesta a las limitaciones existentes en la mayoría de nuestras universidades para dar cabida innovaciones curriculares que impliquen la creación de nuevos espacios, acreditación, contrataciones y demás aspectos administrativos que a menudo constituyen trabas para la implementación de programas académicos.

4. Método

El tipo de estudio que corresponde a las características de la propuesta es el formulativo o exploratorio¹ (Vásquez, 2005). En el desarrollo del Proyecto LOTO formulado por COMIRUCV con motivo de su XXII Aniversario en diciembre de 2017, se detectaron situaciones problemáticas que requerían de solución previa para el logro de sus objetivos.

En particular, la situación del país y la crisis universitaria han mermado los recursos humanos y materiales, por lo cual se ha trabajado en propuestas de tipo coyuntural que pudiesen contribuir a fortalecer nuestra comunidad dotándolos de herramientas personales y de capacitación, así como de medios de gestión apropiados a la situación. Con este propósito hemos realizado desde enero de 2018 una serie de actividades de organización y fortalecimiento de nuestra comunidad y propusimos la presente programación, utilizando el método de la Indagación Apreciativa² (Fundación Factor Huma, 2011).

La propuesta constituye un Modelo Experimental para la gestión del Programa COMIR UCV y de la estructura universitaria, fundamentada en los siguientes propósitos:

Fortalecimiento del talento humano: Salud mental, emocional y física de la comunidad;
Arraigo y significado; Excelencia y ética; Liderazgo ante la sociedad

¹ Estudios Formulativos o Exploratorios: Están orientados a avanzar en el conocimiento donde una problemática no está lo suficientemente desarrollada, o lograr delimitar nuevos aspectos de la misma; bien sea para familiarizar al investigador con la realidad abordada, aclarar conceptos, reunir información para posteriores desarrollos, establecer prioridades para nuevas investigaciones, o también posibilitar ulteriores investigaciones con más precisión y desarrollo de hipótesis

² Es un proceso de búsqueda colaborativa que se centra en el núcleo positivo de una organización, grupo o sistema. Con la IA estudiamos, descubrimos, seleccionamos y enfatizamos lo que da vigor, y es el pilar de la existencia de la organización. abordada, aclarar conceptos, reunir información para posteriores desarrollos, establecer prioridades para nuevas investigaciones, o también posibilitar ulteriores investigaciones con más precisión y desarrollo de hipótesis

Fortalecimiento institucional: El proyecto como ordenador; Gestión mediante Consejos de Coordinación; Identificación de nichos y actores clave existentes; Plataforma de articulación; Flexibilidad y continuidad de operaciones ante contingencias; Formación en ciudadanía universitaria; Visión global y alternativa de financiamiento; Capacitación estratégica.

Estos propósitos confluyen en la propuesta del Curso Introductorio de Ciudadanía Resiliente, pasando a ser el proyecto piloto multipropósito del laboratorio de innovación social. La siguiente fase corresponde al Diseño del Aula Virtual, para lo cual se fortalece la alianza con el Sistema de Apoyo Docente del Profesorado de la Universidad Central de Venezuela, SADPRO, dando como resultado el diseño pedagógico y tecnológico del Aula Virtual y el proceso de evaluación y ajustes hasta culminar con una aplicación docente en una cohorte del Diplomado de Aletheia, recientemente culminada.

5. Discusión

Al momento de diseñar un ambiente virtual de aprendizaje, en ocasiones, los docentes se enfrentan a diversas interrogantes a la hora de planificar en estos espacios ¿Cuál es la audiencia? ¿Por dónde empezar? ¿Qué se pretende lograr? ¿Cuáles son los temas? ¿Cómo motivar a los participantes?, entre tantas interrogantes que pueden surgir. Muchas de estas preguntas surgieron al momento de diseñar el curso de Ciudadanía Universitaria Resiliente de la Universidad Central de Venezuela (UCV), y en función de sus respuestas, respondidas en su mayoría en la planificación instruccional, permitieron tomar decisiones en cuanto a los Aspectos pedagógicos, su Arquitectura, el Diseño de la interfaz (UI) y Diseño de la Experiencia de Usuario (UX).

5.1. Sobre los Aspectos pedagógicos

La propuesta partió de la metáfora del viaje como estrategia didáctica para diseñar toda la experiencia formativa, sumado a esto se utilizaron elementos de la gamificación para potenciar el proceso, de modo que, el aprendizaje se base en un esfuerzo motivado. Primero se presentará cuáles estrategias de enseñanza y aprendizaje se aplicaron y posteriormente cómo se aplicó la gamificación.

Tabla 1.
Estrategias de enseñanza y aprendizaje aplicadas

Estrategias de enseñanza	Estrategias de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Activar conocimientos previos: Bienvenida, presentación de los objetivos o intenciones del curso, evaluación diagnóstica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregulación: El participante inicia el recorrido con una guía de navegación. • Evocación de la información.
<ul style="list-style-type: none"> • Presentar el material de consulta obligatoria: uso de videoconferencias del tema en cada módulo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación y selección • Procesamiento de la información: el participante elabora un resumen basado en el método Cornell, este es un sistema para tomar notas o apuntes a fin de resumir y sintetizar ideas importantes.
<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer la retención y transferencia: Uso de las notas docentes (se renombró en el aula virtual como “Diario del viajero”), este documento se utilizó como reforzador del material obligatorio de consulta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Repaso y retención • Comprensión del discurso escrito.
<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias discursivas y de enseñanza: Frases del tipo “nosotros”: Ahora vamos a ver... Metaenunciados: a continuación, vamos a... • Favorecer la interacción entre los conocimientos previos y la nueva información: uso de la metáfora del viaje, uso de imágenes o fotografías del contexto real del participante. • Proporcionar orientaciones para el aprendizaje: instrucciones, retroalimentación automática en algunas actividades, uso del diálogo simulado de los personajes principales y secundarios durante el recorrido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Decodificación de la información • El participante interactúa con los contenidos interactivos.
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de los aprendizajes (cuestionario) • Promover lo aprendido a situaciones reales: uso del foro general al final del curso, donde el participante debe compartir sus 8 propuestas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecimiento de relaciones conceptuales. • Razonamiento y realización de inferencias. • Compartir y colaborar con sus compañeros.

6. Resultados

Ahora bien, en las líneas siguientes se explicará cómo se aplicó la gamificación en el curso, pero antes es necesario aclarar cómo esta es entendida. Al respecto, Contreras y Eguía (2017) realizaron una compilación sobre “Experiencias de Gamificación en las aulas”, en este documento, como en muchos otros se observan algunas discrepancias en cuanto a su definición. Se encontró algunos autores que la categorizan como una metodología, en otros casos como una estrategia, en otros como una técnica. Sin embargo, existen autores que no establecen distinciones y, en dicha publicación, la refieren como una técnica, un método y una estrategia a la vez (Revuelta, Guerra y Pedrera, 2017 (como se citó en Marín y Hierro, 2013); Baldeón, Puig y López-Sánchez, 2017).

En otros documentos como el publicado por el Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid (2020), categoriza la Gamificación como un tipo de metodología activa que supone “el uso de ciertas características o elementos concretos de juegos para ponerlos en práctica en un entorno educativo, con el objetivo de lograr una mayor implicación en la consecución de objetivos, permitiendo la diversión y la equivocación” (p.4). Desde esta premisa, el curso se orientó a convertir al participante en un sujeto activo de su aprendizaje, donde se aplicaron solo algunos de los elementos fundamentales de la gamificación, sin adaptaciones rigurosas propiamente de algún juego, pero sí con la intención de crear un entorno distendido, grato, donde equivocarse es un derecho que el usuario se puede permitir, de hecho, las evaluaciones no tienen límites de intentos.

En este sentido, se aplicó la gamificación estructural, es decir, se utilizaron elementos del juego “sin modificar, alterar o cambiar el contenido en sí, solo es la estructura que está alrededor de éste la que se modifica, es como añadir una capa adicional a nuestro diseño... sencillo de aplicar pues no requiere de una adaptación profunda.” (Kapp, 2013, como se citó en Borrás-Gané, 2022, p.48). A fin de visualizar cómo se aplicó este tipo de gamificación, en el siguiente cuadro se indica cuáles de sus elementos fundamentales se utilizaron: componentes, dinámicas y mecánicas.

Tabla 2.

Aplicación práctica de los elementos fundamentales de gamificación en el curso Ciudadanía Universitaria Resiliente de la UCV.

Elementos y su definición	Aplicación práctica en el aula virtual
<p>Los Componentes</p> <p>Se refiere a aquellos elementos que aparecerán en todo el juego y acompañan a las dinámicas y las mecánicas. Entre estos destacan: Avatares, insignias, colecciones, regalos, niveles, puntos, equipos, tablas de clasificación de jugadores, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los personajes no son jugadores, son solo jóvenes viajeros universitarios (personajes principales), mientras que los personajes secundarios representen a la diversa comunidad universitaria. • Se utilizaron cajas de diálogo para emular conversaciones con el participante • No se utilizó un tablero de juego, pero sí un Tablero del recorrido llamado "Itinerario de viaje". • Los módulos se renombraron por Estaciones, son los escenarios donde se desarrolla la secuencia didáctica. • La ambientación se basó en el patrimonio edificado, artístico y natural de la Universidad, en este último se utilizaron algunos sonidos. Esto ayudó a construir la trama narrativa y visual. • No se establecieron perfiles de jugadores ni equipos de juego, solo roles: los Guías del viaje (profesores) y Viajeros (estudiantes). • Se utilizaron elementos alusivos al viaje. Como, por ejemplo: cámara, diario de viaje, vestimenta e indumentaria de un viajero. • No existe libre decisión para elegir caminos, el recorrido es jerárquico y lineal, el avance depende de haber finalizado la estación anterior. • Se renombraron todos los espacios del aula virtual en función de la metáfora del viaje. Esto se explica en la Arquitectura del curso. • Se utilizaron los bloques de Moodle: <i>Level-up</i> para: acumular "Puntos de experiencia", subir de nivel y mostrar posiciones o clasificaciones de los viajeros destacados. También se utilizó el bloque Barra de progreso para registrar el avance del participante. • Se configuró la emisión de Insignias, las cuales se envían automáticamente al finalizar cada módulo.

	<ul style="list-style-type: none">• Se bloquearon accesos configurando el apartado de las actividades de Moodle que corresponde a restricciones y finalización de la actividad• Se configuró el apartado de retroalimentación o <i>feedback</i> de las actividades según el puntaje alcanzado por el participante.• Se configuró la emisión automática del certificado, llamado Certificado de viaje, como beneficio final una vez logrado un puntaje aprobatorio.
<p>Las Dinámicas</p> <p>Se relaciona con las conductas, efectos, motivaciones y deseos que se pretenden potenciar o generar en el participante. En este grupo destacan: las restricciones del juego, narrativa, competitividad, sensación de avance, progresión en el juego, status, interacciones con los demás, entre otros.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Motivar al participante a través de una trama narrativa: A medida que el participante avance también ayudará a avanzar a dos jóvenes viajeros que desean llegar al Aula Magna.• Arraigo, sentido de pertenencia, aproximar al participante a su contexto: ambientación del aula virtual empleando algunas imágenes del patrimonio edificado, artístico, e inclusive sonidos del patrimonio natural.• Restricciones: la descarga de la guía del recorrido es obligatoria, sin ella, el participante no podrá iniciar el recorrido en el curso. En la medida que el participante cumple con las asignaciones puede desbloquear sectores y estaciones para poder avanzar en el curso.• Sensación y deseo de logro: en la medida que el participante cumple con las asignaciones podrá ganar puntos de experiencia, subir de nivel y avanzar en la barra de progreso del curso.• Sorpresa / Curiosidad: en la Guía de navegación del curso hay partes del texto que buscan generar intriga, curiosidad de lo que encontrará el participante en el aula virtual. Por ejemplo: “Para acceder a las actividades, debes abrir las puertas de nuestra última estación” (p.13). No se explicó al participante qué encontrará, la instrucción aparece con más detalle en el aula virtual.• Interacciones: compartir ideas, colaborar. En la actividad final se le solicita al participante compartir 8 propuestas orientadas a convertirse en acciones concretas a ser incorporados en su desempeño personal, institucional o profesional. Además, debe comentar el aporte de otros compañeros.

Las Mecánicas

Se refiere a las reglas que debe cumplir el participante para propiciar el juego. Deben generar compromiso y aprobación. Algunas de las mecánicas son: Retos, oportunidades, recolección, recompensas incentivas, *feedback*, estados ganadores, turnos, clasificaciones, beneficios por logros.

- Los puntos de experiencia se ganan en la medida que el participante avance en el curso.
 - El participante podrá subir de nivel en función de las actividades que finalice.
 - El acceso a los módulos o estaciones podrá ser desbloqueados siempre y cuando el participante haya finalizado el anterior.
 - El acceso a los sectores de cada estación se podrán desbloquear siempre y cuando el participante realice la actividad que le antecede.
 - La barra de progreso marcará el avance del estudiante en la medida en que éste cumpla con las actividades de cada estación.
 - Las insignias se otorgan una vez que el participante finalice y apruebe la evaluación final del módulo correspondiente.
 - Clasificaciones: la tabla de clasificación del viajero se ajustará automáticamente en función del avance de cada participante, indicando su posición destacada.
 - Desafíos: El participante tiene el desafío de alcanzar una calificación aprobatoria en las evaluaciones para poder avanzar al siguiente módulo.
 - Beneficio: para descargar el certificado de viaje, el participante debe haber finalizado todas las actividades en cada estación, y además, haber alcanzado una calificación aprobatoria.
 - En los módulos se agregaron mensajes automáticos de *feedback* una vez que el participante apruebe o no la evaluación.
-

Durante la planificación de las estrategias instruccionales, de manera alterna se trabajó en la Arquitectura del curso, partiendo de bocetos iniciales hasta llegar a la estructura actual. Este proceso se explica con más detalle en los párrafos siguientes.

6.1. Sobre la Arquitectura del curso:

La arquitectura del curso fue pensada para que el estudiante encontrara de forma rápida y lógica los recursos que se le ofrecen. Todos los módulos de contenidos presentan la misma estructura, a fin de crear un patrón de diseño recurrente en la secuencia del recorrido que permitiera al participante, no solo familiarizarse con el aula virtual, sino también razonar y actuar intuitivamente al interactuar con la herramienta en la medida que va avanzando en el curso. En este sentido, Quesada (2017) señala:

Una arquitectura de contenido bien diseñada permite que los elementos puedan ser fácilmente adaptados y reutilizados de acuerdo con las distintas necesidades de los alumnos... Una arquitectura de contenido coherente es amigable o de fácil utilización cuando los alumnos se familiarizan con la forma como el curso está organizado y las funciones interactivas que brinda. (p. 312)

Partiendo de lo antes expresado, se buscó aminorar la distancia entre el usuario y el medio con el que interactúa y aprende, por lo que se pensó en construir un entorno virtual intuitivo y fácil de usar. Para lograr un acercamiento a esto, el diseño de la Arquitectura del aula virtual partió de bocetos previos los cuales se fueron depurando hasta llegar a una estructura definitiva. Posteriormente, se digitalizó para tener mayor claridad de la disposición de cada elemento en dicho espacio, y que, además sirviera como hoja de ruta o guía para estructurar cada módulo.

Figura 1. Algunos bocetos previos de la página principal del curso



Tal como se indicó en los Aspectos pedagógicos, la propuesta partió de la metáfora del viaje como estrategia didáctica para diseñar toda la experiencia de aprendizaje. En función de esto, se construyó la Arquitectura del curso renombrando los módulos por estaciones, las actividades por sectores de la estación, el foro de soporte por la oficina de “Atención al viajero”, una evaluación formativa por “Pernoctar”, y los roles en el aula se cambiaron por Guía de viaje (profesor) y viajero (estudiante), y así con todos los demás elementos.

Luego de algunos ajustes, el curso inicia en un punto al que se llamó “Partida”, y el recorrido está conformado por 8 módulos de contenidos o "Estaciones", además de puntos adicionales: área para “Pernoctar”, Atención al viajero, módulo de Cierre y Certificado. Los 8 módulos de contenidos vienen a ser sitios o lugares de la UCV y están divididos en 4 sectores que el

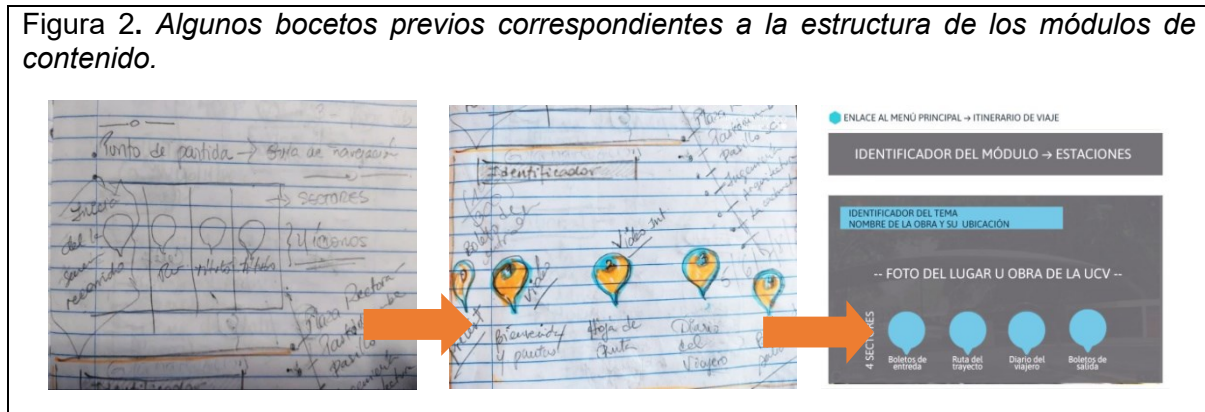
participante debe recorrer, mientras que el módulo de Cierre sólo dispone de 3 sectores. En el siguiente cuadro se explica cada uno:

Tabla 3.
Sectores del aula virtual

Sectores / Inicio y Módulos de contenidos	Sectores / Módulo de cierre
<p>Módulos iniciales: Bienvenida y punto de Partida</p> <p>Módulos de contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Boleto de entrada: corresponde a una evaluación diagnóstica. 2. Ruta del trayecto: contiene el material de consulta obligatoria (videoponencia) y una estrategia para procesar esta información. 3. Diario del viajero: funciona como reforzador del material de consulta obligatoria, es un documento llamado Notas docentes. 4. Boleto de salida: corresponde a la evaluación final del módulo o estación correspondiente. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad final del curso: es un foro general y corresponde a la última actividad del curso 2. ¿Cuéntanos tu experiencia? Corresponde a la encuesta de satisfacción del curso 3. Certificado de viaje: es el área para descargar el Certificado del curso.

Todos los módulos o estaciones están debidamente identificados con un banner que señala en cuál estación se está ubicado. Asimismo, los escenarios interactivos están identificados con el tema del módulo, una foto de fondo, seguida de una breve referencia de dicha foto y los 4 sectores antes mencionados.

Figura 2. Algunos bocetos previos correspondientes a la estructura de los módulos de contenido.



En cuanto a la estructura de organización (anatomía de la información), la dependencia lógica de los contenidos es secuencial, el usuario o participante debe visitar todos los sectores de cada estación para poder pasar a la siguiente, es decir, existe un avance condicionado en las estaciones y sus sectores, y por ende desde el punto de partida hasta el cierre del curso. En este sentido, Pérez-Montoro (2010, como se citó en Rovira, 2002, y Lynch y Horton, 2009)

señala que en este tipo de estructura “uno de los contenidos actúa como punto de inicio o partida y otro como punto final... y solo admite un itinerario de consulta o exploración posible.” (p.106)

En los espacios online la estructura de organización se complementa con el sistema de navegación, pues define cómo finalmente el usuario va a explorar ese espacio y cómo localizará la información (Pérez-Montoro, 2010). En el curso la navegación es lineal con jerarquía, es decir, desde la página principal del curso (tablero itinerario de viaje) se puede ir a una estación específica, y desde allí navegar entre los distintos sectores de la estación, siempre y cuando se haya visitado el que le antecede.

Lo antes expresado fue una decisión deliberada y consensuada que se tomó en función a las características del curso: es autogestionado, la audiencia es diversa, tiene más de 5 módulos lo que hace que incremente el número de páginas de navegación, y cuando esto ocurre, no es aconsejable utilizar una estructura de navegación libre o en red, puesto que puede desorientar al usuario al no saber dónde está, más aún cuando no dispone de un tutor que le oriente.

Cabe acotar que, posterior a la primera revisión realizada por el comité evaluador, se efectuaron pequeños ajustes en la estructura del curso y se agregaron puntos adicionales en el recorrido: Guía de navegación, Bienvenida y Certificado. Asimismo, se realizaron otros ajustes en la interfaz de usuario, estos se detallan en el siguiente apartado.

6.2. Sobre el Diseño de la interfaz de usuario (UI) y el Diseño de la Experiencia de Usuario (UX)

Cuando se habla de Diseño de la interfaz de usuario (UI) y Diseño de la Experiencia de Usuario (UX) parecieran lo mismo, se encuentran fuertemente interrelacionados, pero están claramente diferenciados en cuanto a su finalidad y las actividades que implica cada uno. Los siguientes referentes teóricos argumentan lo antes dicho.

Con relación al Diseño de la interfaz de usuario (UI) se admite como los aspectos visuales y racionales de la navegación que incitan a los usuarios a ejecutar acciones de manera natural o intuitiva, donde “...cada uno de los elementos presentes debe dar a entender por sí mismo la acción que ejecuta.” (Ramírez-Acosta, 2017). Por su parte el Diseño de la Experiencia de Usuario, se asume “... como la sensación, sentimiento, respuesta emocional, valoración y satisfacción del usuario respecto a un producto, resultado del fenómeno de interacción con el producto...” (Montero y Fernández, 2005, p. 23).

El Diseño de la Experiencia de Usuario (UX) y el Diseño de la interfaz de usuario (UI) se construyó en la plataforma del Campus Virtual UCV, donde se creó el aula virtual y se ambientó con elementos alusivos a la Universidad. Durante el trabajo de ambos diseños, se realizó una búsqueda rigurosa del patrimonio edificado, artístico y natural de la Universidad. Vale acotar que, no solo se utilizaron imágenes, sino también sonidos del patrimonio natural de la Universidad, principalmente de las aves predominantes.

En cuanto al Diseño de la interfaz de usuario (UI), se partió de la metáfora del viaje para diseñar todas las piezas gráficas, por su parte las fotos del patrimonio edificado, artístico y natural de la Universidad se organizó y seleccionó en función a cuatro criterios: el tema del módulo, la procedencia del experto o ponente (Facultad, Escuela, Centro o Dependencia de la Universidad), la relevancia del sitio y el patrimonio natural predominante. Este material ayudó no solo a cristalizar el UI, sino también la idea del UX para crear una narrativa visual semejante a la vida universitaria en la institución y hacer la experiencia de aprendizaje un tanto inmersiva.

La selección del estilo de la botonera del tablero de navegación, los elementos gráficos, así como uso del color, responde a la identidad de la institución y a la identidad gráfica de la Comisión para la Mitigación de Riesgos, COMIR, adscrita al Rectorado de la Universidad Central de Venezuela. Tanto el tablero de navegación del curso, como las imágenes interactivas utilizadas en cada módulo se ajustaron en Photoshop, luego se cargaron en la plataforma Genially para agregar la interactividad y finalmente se procedió a embeber el contenido en el aula virtual. En casos particulares, se utilizó la actividad H2P disponible en la plataforma del Campus Virtual UCV para construir la interfaz de las evaluaciones y el área “Pernoctar”.

Con relación al UX, su intención fue incidir en las sensaciones y emociones de los participantes, en términos de: recrear la sensación de estar caminando y visitando distintos puntos de la Universidad; vivenciar el privilegio de ser parte de la UCV y de ejercer la Ciudadanía Universitaria; fortalecer el sentido de pertenencia de la comunidad universitaria y sus egresados. Todo esto con la intención, de que sus elementos favorezcan el cumplimiento del propósito del curso que es: Potenciar valores que contribuyan a su formación como agentes de cambio.

7. Consideraciones finales

Con relación al enfoque conceptual:

El paso de una visión de transversalidad de objetivos institucionales a una de globalidad, es una contribución a dar un paso hacia adelante para impulsar cambios en la forma de pensar y actuar en nuestro país, para desarrollar la eficiencia, la productividad, y la autosatisfacción. Este enfoque integrativo, pretende contribuir a que la Universidad continúe con su trayectoria histórica como pionera en promover desde la academia mejoras significativas para la sociedad venezolana, basado en las fortalezas existentes, lo que aumenta su factibilidad.

Su condición de recurso institucional que puede ser incorporado descentralizadamente en facultades, dependencias y organizaciones, favorece que los líderes de la institución a todo nivel, y los miembros de la comunidad universitaria, fortalezcan su rol fundamental como agentes de cambio e innovación dentro de la comunidad Ucevista y en el país.

El mayor impacto es la sistematización del modelo que permitirá replicar otras iniciativas universitarias con criterios de optimización de recursos, interdisciplinariedad y transdisciplinariedad.

Podemos establecer como indicadores preliminares de éxito, el compromiso de las autoridades universitarias de apoyar el producto del proyecto. El segundo término, la efectiva colaboración de COMIR UCV, SADPRO y SEDUCV, y por último, la culminación de la propuesta en un producto disponible y la exploración de rutas no convencionales para su gestión descentralizada, a fin de brindar orientaciones generales que también pudiesen ser replicadas.

7.1. Con relación al diseño pedagógico y tecnológico:

A pesar de las discrepancias conceptuales, la Gamificación se asumió en el curso como una metodología cuyos argumentos teóricos describen el cómo aplicarla y sus componentes fundamentales indican con qué o con cuáles estrategias se cuentan para construir la experiencia. Al momento de decidir utilizarla, es necesario definir el tipo de gamificación, pues de ello dependerá la profundidad de la experiencia y de sus elementos, además de identificar el motivo de su aplicación y los resultados que se pretenden alcanzar (cuáles conocimientos, procedimientos, cambios de comportamiento, motivaciones, entre otros), de modo que el aprendizaje sea un esfuerzo motivado y no infundado.

Esto último debe ir en correspondencia con las decisiones que se tomen en torno al Diseño de la Interfaz de Usuario (UI) y el Diseño de la Experiencia de Usuario (UX), en vista de que ambos pueden potenciar o no la experiencia de aprendizaje, crear una mayor implicación en el proceso, y por ende, una mayor disposición y compromiso del participante. Lo otro que es importante destacar es, la evaluación de la experiencia antes y después de su aplicación, al

menos para el curso de Ciudadanía Universitaria Resiliente proporcionó importantes insumos para mejorar los aspectos pedagógicos, técnicos y optimizar el diseño UI y UX.

7.2. Desarrollo futuro

La evaluación de toda la experiencia en sus diferentes fases es un proceso continuo que está en desarrollo, el cual está siendo sistematizado y registrado por SADPRO UCV para facilitar su estudio como aporte institucional colaborativo, inclusivo y flexible de un curso diseñado e impartido como parte de la vanguardia de la tricentenaria Universidad Central de Venezuela.

Referencias

- Beck, Ulrich (1998). La sociedad del riesgo. Ediciones Paidós, Barcelona, España.
<https://www.gub.uy/sistema-nacional-emergencias/sites/sistema-nacional-emergencias/files/documentos/publicaciones/La%2Bsociedad%2Bdel%2Briesgo%2Bhacia%2Buna%2Bnueva%2Bmodernidad%20-BECK.pdf>
- Borrás-Gané, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.
- Comisión para la Mitigación de Riesgos de la Universidad Central de Venezuela. (1995). COMIR UCV. Caracas.
<http://www.ucv.ve/organizacion/rectorado/organizacion/estructura-funcional/programa-coordinado-para-la-mitigacion-de-riesgos/acerca-de-comir/resena-historica.html>
<http://www.ucv.ve/organizacion/rectorado/organizacion/estructura-funcional/programa-coordinado-para-la-mitigacion-de-riesgos/acerca-de-comir/resena-historica.html>
- Contreras, R. y Eguía, J. (Ed.) (2017): Experiencias de gamificación en aulas. InCom-UAB. Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Fundación Factor Huma (2011). Indagación Apreciativa.
https://factorhuma.org/attachments_secure/article/9166/indagacio_apreciativa_cast.pdf
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. Recuperado: <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Montero, H. y Fernández, M. (2005). La Experiencia del Usuario. *No Solo Usabilidad*, (4).
http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia_del_usuario.htm
- Morín, Edgar (1999). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro.
<https://www.edgarmorinmultiversidad.org/index.php/descarga-libro-los-7-saberes.html>
- Pérez-Montoro, M. (2010). Arquitectura de la Información en entornos web. Ediciones Trea, S. L.: España.

- Programa Coordinado para la Mitigación de Riesgos (COMIR UCV) (2015). “Ciudadanía para la vida. De lo personal a lo global. Memorias XX Aniversario COMIRUCV”.:http://www.ucv.ve/uploads/media/MEMORIAS_XX_ANIVERSARIO_COMIR_UCV_.pdf<http://www.beta.inegi.org.mx/temas/empleo/>
- Programa Coordinado para la Mitigación de Riesgos (COMIR UCV) (2017). “Universidades y Resiliencia ante desastres socio naturales y tecnológicos. Memorias XXII Aniversario COMIR UCV”.
http://www.ucv.ve/uploads/media/MEMORIAS_XXII_ANIVERSARIO_COMIR_UCV.pdf
- Quesada, A. (2018). Perspectiva de profesores y estudiantes sobre entornos virtuales de aprendizaje en la educación superior. *Revista De Lenguas Modernas*, (27).
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/32148>
- Ramírez-Acosta, K. (2017). Interfaz y experiencia de usuario: parámetros importantes para un diseño efectivo. *Revista Tecnología en Marcha*, 30 (Suppl.1), 49-54.
<https://dx.doi.org/10.18845/tm.v30i5.3223>
- Servicio de Innovación Educativa de la UPM (Julio 2020). Gamificación en el Aula. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
<https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/quias/Guia-Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- Vásquez, Isabel (2005). Tipos de Estudio y Métodos de Investigación
<https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion/>