
Los métodos activos en la significación del aprendizaje de la Metodología de la investigación

The active methods in the significance of the learning of the Methodology of the investigation

Dra. C. Osana de la C. Eiriz García*

<osana@fcom.uh.cu>

Dra. C. Luisa María Guerra Rubio**

<luisa@fcom.uh.cu>

*y ** Facultad de Comunicación. Universidad de la Habana, La Habana, Cuba.

RESUMEN

El objetivo del artículo es fundamentar el papel del juego de roles como método activo para lograr aprendizajes significativos. Se muestra la experiencia lograda de las asignaturas de Metodología de la investigación en la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad de la Habana, Cuba. La implementación del juego de roles como estrategia que permitió crear situaciones profesionales vinculadas al perfil del comunicador social.

Palabras clave: juego de roles, métodos activos, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The objective of the article is to base the paper of the game of lists like active method to achieve significant learnings. The achieved experience of the subjects of Methodology of the investigation is shown in the Career of Social Communication, of the University of Havana, Cuba. The implementation of the game of lists like strategy that it allowed to create professional situations linked to the profile of the social communicator.

Keywords: game of lists, active methods, significant learning

INTRODUCCIÓN

La Organización de Estados Iberoamericanos¹ (OEI) para la Educación, la Ciencia y la Cultura, estableció las metas educativas para el 2021. En su programa de dinamización del espacio iberoamericano del conocimiento declara que la educación superior y la investigación científica, así como el desarrollo tecnológico y la innovación, constituyen los pilares fundamentales del conocimiento científico y tecnológico.

Se deriva entonces que la metodología para la enseñanza de los sustentos teóricos y prácticos de la investigación científica, es imprescindible en el actual siglo XXI,

caracterizado por un tiempo de cambios e impactos en que las universidades apuestan por el desarrollo de competencias durante la formación de sus profesionales de manera que les posibilite actuar con constante dinamismo en los conocimientos, procederes y formas de pensar.

En consecuencia, la universidad cubana proyecta transformaciones centradas en diseños curriculares con ejes más flexibles y la adopción de nuevos enfoques y métodos de enseñanza; ello supone una cultura pedagógica de cambios en que se renueven las metodologías de las disciplinas curriculares y de sus asignaturas integrantes.

La apropiación de los contenidos de una profesión depende de factores tan importantes que transitan desde la concepción del diseño curricular de la carrera, hasta la motivación intrínseca que posea cada estudiante por su aprendizaje. Se da en el proceso pedagógico y también de manera más particular en el contexto de la enseñanza-aprendizaje en el que intervienen componentes personales y no personales.

La enseñanza-aprendizaje es un proceso condicionado históricamente por la unidad dialéctica de la instrucción y la educación. Orientado al cumplimiento de los objetivos de la sociedad en cada época y desde una posición transformadora, el estudiante adquiere la experiencia histórico-social y cultural de forma individualizada mediante la actividad y la comunicación a través de los múltiples intercambios que se producen con el profesor y con otros compañeros con más desarrollo. En este proceso el estudiante le confiere sentido personal y significación al conocimiento cuando se apropia de él.

Destaca la definición de Menéndez, Bermúdez, León² al concebirlo como el “proceso de cooperación entre el educador y los estudiantes mediante el cual se dirige el aprendizaje, facilitando la construcción individual y colectiva de los contenidos de la profesión, en el contexto de la relación universidad-entidad laboral-comunidad para potenciar el crecimiento personal y grupal en función de las exigencias del modelo del profesional”.

Se concibe además como la construcción y reconstrucción del conocimiento en su relación con las realidades concretas en que se inserta y donde se promueve la participación de los estudiantes, propiciando su implicación personal en la búsqueda de soluciones y decisiones individuales y colectivas, transformadoras de su entorno. Adquiriendo énfasis el significado social de los contenidos, el vínculo del estudiante con sus conocimientos, vivencias y la práctica concreta, así como el carácter activo de sus experiencias.

El trabajo que se presenta describe los resultados relacionados con una investigación vinculada al campo académico de la comunicación, enfocado a las asignaturas de Metodología de la investigación en la Carrera de Comunicación Social, de la Universidad de la Habana, Cuba; en este caso el alcance del resultado estuvo guiado por el siguiente propósito: Implementar el juego de roles como método activo para lograr aprendizajes significativos en las asignaturas de Metodología de la investigación en la Carrera de Comunicación Social.

La investigación realizada distingue los siguientes momentos metodológicos:

- 1- Sistematizar los fundamentos teóricos sobre los métodos activos de enseñanza-aprendizaje, en especial el juego de roles y su pertinencia para la carrera de Comunicación Social en las asignaturas de Metodología.
- 2- Identificar los principales perfiles profesionales del comunicador desde las relaciones disciplinares con vistas a recrear situaciones problemáticas a resolver en los ejercicios prácticos representadas mediante el juego de roles.
- 3- Implementar el juego de roles como método fundamental para fortalecer el aprendizaje de contenidos instrumentales.
- 4- Valorar la opinión de los estudiantes sobre el método utilizado y la satisfacción con su aprendizaje.

Las ideas anteriores nos plantean la necesidad de elaborar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje que posibiliten el desarrollo de competencias investigativas, que más allá del contenido programático de las asignaturas, permitan promover el pensamiento creativo, el aprendizaje colaborativo, y fortalecer motivaciones e intereses profesionales.

El objetivo del artículo es fundamentar el papel del juego de roles como método activo para lograr aprendizajes significativos. La propuesta implementada ha demostrado aportes al desarrollo de la dimensión investigativa en la carrera de Comunicación Social, aspecto que resulta pertinente en la contemporaneidad. El método utilizado conocido como "juego de roles" permite desarrollar competencias comunicativas, invariante de habilidad de la profesión del comunicador.

DESARROLLO

El proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolla mediante la actividad que está compuesta por acciones y estas por operaciones. Al respecto Leóntiev³ destaca la actividad del hombre como un sistema comprendido en el sistema de relaciones de la

sociedad. Plantea que mediante ella y con la ayuda de los otros, en un proceso mediatizado por los instrumentos y sistemas de signos construidos históricamente, el sujeto se apropia de la experiencia social acumulada por la humanidad que se encuentra en los productos de la actividad material y espiritual y es asimilada a lo largo de su vida. Del mismo modo estableció su relación con el motivo y de la acción con el objetivo, declarando que esta relación significa que para poder cambiarla, se deberá cambiar el motivo.

Galperin⁴ determinó tres características de la actividad orientadora: generalización, plenitud e independencia. Con posterioridad Bernaza⁵ además de asumir estas características, declara la concienciación y la significación-sentido y apunta que la significación se refiere a lo significativo de la orientación para el sujeto tanto desde el punto de vista de su lenguaje, como desde el punto de vista de sus vivencias, experiencias personales, necesidades, sentimientos, motivos, afectos, intereses, en fin de su historia y cultura personal, todo lo cual se refleja en el sentido que el propio sujeto le concede a la orientación.

Así entendida, la actividad puede ser significativa o no. El sentido de la actividad forma parte de la conciencia⁶. Está dado por la relación entre motivo y objetivo³ y se enmarca en el proceso de apropiación cultural del sujeto.

El aprendizaje significativo implica aprender con una expresa intención de dar un sentido personal⁷ a aquello que se aprende y para lograr ese aprendizaje la interacción de los sujetos que aprenden con los contenidos debe lograr la significatividad conceptual, experiencial y afectiva. Por consiguiente, se expresa como un resultado de la interacción entre lo cognitivo y lo afectivo-valorativo.

Según Fariñas⁸ para dar sentido personal a lo que se hace, dice y siente, deben mediar mutuamente lo social y lo individual, siendo la práctica social concreta la fuente de los contenidos a aprender y que en su carácter orientador está el valor social de la actividad de aprendizaje.

Luego el aprendizaje significativo es el proceso que acontece internamente en el individuo cuya actividad perceptiva posibilita incorporar nuevas ideas, hechos y circunstancias a su estructura cognoscitiva.

Para Ausubel⁹, en el aprendizaje significativo el estudiante de forma racional, relaciona la nueva tarea de aprendizaje con los conocimientos y experiencias previas que posee en su

estructura cognitiva por lo cual el nuevo contenido es entendido y asimilado significativamente durante su internalización.

Puede darse este aprendizaje por recepción o por descubrimiento y se sustenta en las variables cognoscitivas y en las variables afectivo-sociales. Las primeras se relacionan con la estructura cognoscitiva, el desarrollo cognoscitivo, la capacidad intelectual, la disposición, la madurez, la práctica y los materiales académicos. Las segundas dependen de la motivación, la personalidad, la familia, el grupo social y el mediador (profesor).

El papel del profesor en este proceso será orientar y guiar las distintas situaciones docentes que conforman cada actividad, la que se desarrolla mediante tareas docentes cuya orientación deberá ser significativa. Ello exige establecer la relación objetivo-contenido de la actividad, a partir de la experiencia previa del estudiante.

La orientación significativa se logra mediante la relación sustancial y la relación intencional. La primera sustentada en lo que un símbolo expresa, es decir su significado, el que deberá ser identificado por el estudiante en contextos diferentes.

La relación intencional consiste en tener en cuenta aquellos conocimientos que el estudiante puede aprender y relacionar, y en consecuencia le permitirán construir el nuevo conocimiento.

El cómo se ejecutan las tareas docentes se identifica con uno de los componentes no personales de este proceso. Ese componente es el método y no es más que la forma de apropiación del contenido en sus dimensiones teórica y práctica. Es la manera de estudiar los fenómenos de la naturaleza y la sociedad, de abordar la realidad y reflejar sus leyes objetivas.

El método está condicionado por el objetivo y el contenido y actúa como elemento que dinamiza el proceso. Posee un aspecto externo y otro interno. Su elección depende de los medios con que se cuenta.

Las acciones observables del profesor y de los estudiantes constituyen su parte externa. La interna, es aquella que expresa el modo en que el estudiante se apropia del contenido, y se da mediante los procesos lógicos del pensamiento de los estudiantes: análisis, síntesis, abstracción y generalización.

La orientación que ofrece este componente tiene carácter científico al indicar las tareas concretas que pueden resolverse, qué acciones se van a ejecutar y cómo se organizan, significa la sucesión lógica de las acciones y operaciones de acuerdo con una planificación para alcanzar los objetivos propuestos.

El método o los métodos seleccionados en cada clase para la realización de las acciones, tienen que responder a las posibilidades reales que poseen los estudiantes para relacionar el contenido nuevo con el ya conocido.

Amén de las diferentes clasificaciones existentes, lo más importante es la elección de métodos activos que propicien el protagonismo del estudiante convirtiéndose este en el centro del proceso. El empleo de los métodos sigue una vía inductiva que puede conducir a los estudiantes en dos direcciones concretas. Una de manera pasiva y memorística: otra con carácter personalógico, con participación consciente, activa, transformadora de su realidad mediante relaciones de cooperación para alcanzar metas individuales y colectivas y con implicación afectiva en el proceso encaminado a su futuro.

Las situaciones de aprendizaje que responden a la segunda dirección planteada se distinguen por ser conscientes, significativas y reflexivas, encaminadas a la solución de situaciones problematizadoras priorizando el trabajo en colectivo. Estas características conducen a un aprendizaje que precede al desarrollo.

Los métodos empleados deben estimular la actividad cognoscitiva, independiente y creativa del alumno; encaminarlos a que aprendan a comunicarse, a desarrollar el pensamiento lógico y a aprender además los métodos propios de la actividad científica que posibilitan la actividad creadora. Estos métodos son los que promueven la creación y participación activa de los estudiantes donde se manifiesta la integración de lo instructivo y lo educativo, de lo afectivo y lo cognitivo, así como la comunicación interpersonal en sus contextos de actuación.

Los métodos productivos se materializan mediante la discusión, la enseñanza problémica, los juegos profesionales, las simulaciones, las técnicas de dinámica de grupo, entre otros. La selección que de ellos se haga, la manera en que se complementen, debe corresponderse con el nivel de desarrollo individual y grupal.

El juego de roles: la búsqueda de significatividad en el aprendizaje

Es un imperativo en la contemporaneidad una enseñanza universitaria promovedora de un carácter activo del aprendizaje que propicie la satisfacción de necesidades en estudiantes cada vez más atados a las tecnologías y que en consecuencia ponderan en menor importancia los encuentros en el espacio áulico que guíen la construcción del conocimiento mediado por el profesor.

Una estrategia utilizada para provocar la participación activa de los estudiantes durante el aprendizaje de los contenidos, está representada por el juego de roles, método activo de

enseñanza que dinamiza las motivaciones en ellos y su implicación en los contenidos que se requieren construir bajo la mediación del profesor; acercarse de manera significativa se vincula a principios de enseñanza y a las teorías de aprendizaje lideradas por Asubel⁷ que sin lugar a dudas han pautado las grandes diferencias con las concepciones precedentes.

Los juegos en la enseñanza permiten un aprendizaje con mayor facilidad por estimular la motivación hacia él, a la vez que posibilitan integrar el desarrollo de los procesos cognitivos como: la atención, la memoria, el pensamiento; a favor de las ideas de Pérez¹⁰ que lo ha implementado en la educación moral, el juego de roles también nombrado en la literatura como “role-playing”, consiste en “dramatizar una situación que plantea un conflicto o contexto relevante, la cual es representada por un pequeño grupo que asume los personajes implicados en ella y propone vías de solución a esa situación” .

La construcción de competencias para el aprendizaje de las asignaturas de Metodología de la investigación como eje fundamental de la dimensión investigativa supone un modelo centrado en ciertas modalidades específicas de relación de los sujetos con el conocimiento, habilidades y valores en las cuales se constituyen y transforman mutuamente los sujetos y sus objetos de aprendizaje. Pero los contenidos vinculados al saber de la Metodología de la investigación se manifiestan en una trama de sistemas de significación socialmente construidos y subjetivamente incorporados en las diferentes comunidades científicas como estructuras complejas de representaciones cognoscitivas de aspectos relevantes, donde pueden destacarse las reglas y esquemas generativos de la significación y de la valoración de sus contenidos que se tornan en ocasiones abstractos y complejos. En relación con ello se destaca la idea que refiere: el conjunto de estas reglas y esquemas generativos constituye la cultura y el equilibrio dinámico de sus incorporaciones individuales. Desde la experiencia obtenida en las investigaciones realizadas por Guerra¹¹ se demuestran que estas estructuras de saberes compartidos se convierten en posiciones más dinámicas y enriquecedoras del proceso de enseñanza-aprendizaje donde la mediación del profesor favorece la construcción del conocimiento y las relaciones entre los integrantes del grupo a la vez, median a cada uno de sus miembros y viceversa.

En el caso de la carrera de Comunicación Social las asignaturas de Metodología que se imparten en 3er año de la carrera, ubicada en la Disciplina de Teoría y metodología de la investigación, poseen entre sus objetivos y sistema de contenidos las categorías

metodológicas principales como: Problema científico, objetivos de investigación, hipótesis, variables, entre otras. Ello exige la vinculación a contenidos del resto de las disciplinas del Plan de estudios D; estos vínculos pueden tejerse con vistas a enfrentar problemas profesionales, por lo que el juego de roles se convierte en un juego profesional en que los estudiantes se enfrentan a situaciones problémicas que emergen de las necesidades de la propia sociedad y que el comunicador social puede dar respuesta a través de la investigación científica.

La significatividad en el aprendizaje constituye una de las aspiraciones más importantes que se puede lograr a través del juego profesional. El aprendizaje significativo hace referencia a la posibilidad de establecer vínculos sustantivos y no arbitrarios entre lo que hay que aprender: “el nuevo contenido” y lo que ya sabe el estudiante: “lo que se encuentra en la estructura cognitiva de la persona que aprende”, o sea, sus conocimientos previos recibidos en este caso en las asignaturas precedentes y en la propia asignatura.

Aprender significativamente requiere poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje; el estudiante puede aprender si tiene una experiencia relacionada con lo que ya sabe o ya conoce; mediante la actualización de esquemas de conocimiento pertinentes para la situación de que se trate. Esos esquemas mentales no se limitan a asimilar la nueva información, sino que el aprendizaje significativo supone siempre su revisión, modificación y enriquecimiento estableciendo nuevas conexiones y relaciones entre ellos, con lo que se asegura la funcionalidad y la memorización comprensiva de aquellos contenidos aprendidos significativamente. Por lo que la consecutividad lógica en complejidad de los contenidos curriculares es una condición para el aprendizaje.

Siguiendo las ideas de Coll¹², para quien aprender de manera significativa supone que las demandas de aprendizaje muestren la posibilidad de atribuir significado a lo que se debe aprender a partir de lo que ya se conoce; en este caso las categorías metodológicas de las asignaturas de Metodología para lograr fortalecer su aprendizaje funcional, deben apoyarse en los conocimientos aportados por otras disciplinas de la carrera. En consecuencia, las situaciones problémicas que dimanen del perfil de las diferentes disciplinas, sirven de soporte de enseñanza-aprendizaje al conocimiento de la investigación científica y su significatividad permite darle funcionalidad al aprendizaje, para su consolidación con vistas a su apropiación.

El juego de roles en la formación de habilidades investigativas

Las estrategias de enseñanza requieren de procedimientos eficientes y del desarrollo de motivaciones que impulsen a la necesidad de aprender; su integración en la enseñanza universitaria puede lograrse mediante el análisis de situaciones relacionadas con la profesión.

El procedimiento utilizado en este caso consta de diferentes momentos metodológicos.

1- Parte introductoria: Lograr motivación e interés

Se realizan preguntas para identificar los conocimientos que poseen los estudiantes de los aspectos a ser utilizados en la clase práctica a través del juego de roles, ello guiado por la idea de que aprender significativamente supone la posibilidad de atribuir significado a lo que se debe aprender a partir de lo que ya se conoce. Se explican los requisitos del ejercicio a desarrollar, vinculado a la demanda de aprendizaje que debe resolver asumiendo un rol determinado; de manera impresa los estudiantes bajo la mediación del docente se relacionan con las situaciones problémicas que serán interpretadas. Se generan 3 situaciones diferentes relativas a un mismo objeto de estudio y se exige a los estudiantes elaborar un proyecto de investigación.

Se conforman equipos integrados por tres investigadores, cada uno de los cuales debe plantear una forma diferente de abordar la investigación; esa situación sugiere una escena en que tres investigadores van a realizar un proyecto de investigación y cada uno tiene ideas diferentes, se redacta de manera tal que prepara al pensamiento para fertilizar ideas diferentes a los miembros del equipo. Se orienta al auditorio iniciar las anotaciones que cada miembro propone. De acuerdo con el desarrollo del plan temático puede el estudiante desde la situación problémica entregada de manera impresa detonar diferentes demandas como: proponer problema o interrogante científica, la justificación del problema, viabilidad, sistema de objetivos, hipótesis, etc.

2- Trabajo individual y en equipo: Propuestas de solución

Una vez reunidos en equipos de tres estudiantes, cada miembro representado por las letras A, B, o C, asume el rol de un investigador para lo cual debe interiorizar la idea problémica que representará y posteriormente asumir la defensa de sus puntos de vista. Cada estudiante, identificado con su papel de A, B, o C, puede valorar la propuesta pensada con el resto de los integrantes de su equipo de trabajo con vistas a que la valoración individual sea corregida previo a la valoración grupal.

El profesor media los conflictos que se generan en los equipos y realiza aclaraciones individuales y colectivas para la comprensión y ejecución de la demanda de aprendizaje funcional realizada al grupo.

3- Representación del resultado.

Cada equipo comienza su representación, el investigador A defiende su proyecto de investigación, de igual manera se les da la palabra a todos los que han asumido el investigador A de otros equipos, ello permite apreciar las diferencias de análisis de propuestas de interrogantes científicas, y sus categorías asociadas. Se rectifica por parte del auditorio observador los errores que puedan detectarse en la correspondencia entre el sistema de los objetivos y las interrogantes científicas, entre otros aspectos. Se continúa con el mismo procedimiento por parte del investigador B y el C.

En esta fase resulta interesante cómo se desarrolla la expresión oral, la construcción de argumentos por cada miembro del equipo que representa a un investigador, la crítica ante propuestas no factibles o errores en las categorías metodológicas y sus relaciones.

4- Reflexiones del docente como mediador del aprendizaje.

Este espacio, muy vinculado al anterior, se organiza como conclusivo y el docente valora las alternativas dadas por cada uno de los miembros y equipos, se analizan los diferentes actores y sus propuestas; se comparan las consecuencias de las alternativas propuestas de proyectos de investigación de cada uno de los miembros y equipos. Se comentan los argumentos de los investigadores para acometer uno u otro proyecto, sus decisiones metodológicas, se valora la importancia de acometer la investigación, su alcance, los beneficios, las acciones a desarrollar, el impacto de la investigación en el entorno que se llevará a cabo, ya sea en ambientes institucionales, comunitarios, mediáticos etc.

Aspectos metodológicos

Por su naturaleza contextual y propósitos, la investigación es de tipo educativa y se distingue por una etapa descriptiva y una segunda de implementación y evaluación.

La muestra estuvo constituida por 74 estudiantes que integraron los grupos de 3er año en los cursos académicos 2015-2016 y 2016-2017, de ellos 63 de sexo femenino y 11 de sexo masculino, con edades comprendidas entre 21 y 25 años. En un primer momento se valoran a través de una entrevista grupal, las expectativas y representaciones, así como los conocimientos previos sobre la Metodología de la investigación con el propósito de conectar los aprendizajes previos y nuevos a adquirir.

La revisión documental sobre las bases epistemológicas de los métodos activos y su

utilización en las asignaturas de Metodología, así como la revisión de los programas de Metodología de la investigación I y II y el Plan de estudios, constituyen momentos previos necesarios para elaborar las situaciones de aprendizaje vinculadas al juego de roles como método didáctico ajustado a las asignaturas de metodología y a las características a desarrollar en los estudiantes en relación con el profesional que se aspira a lograr.

Se utiliza el cuestionario como instrumento integrado en este caso por propuestas afirmativas que valoran el proceso de enseñanza y el aprendizaje de las asignaturas mencionadas, en este caso en categorías cerradas de fácil interpretación: nivel alto, medio y bajo.

Las dimensiones que guiaron la elaboración para su aplicación fueron las siguientes: motivación por las asignaturas de Metodología y sus métodos de enseñanza, calidad del aprendizaje logrado, satisfacción con el trabajo colaborativo y grupal, apreciación de la asignatura y sus relaciones con el perfil del comunicador social, vínculo de la asignatura con otras del año y precedentes, preparación para acometer proyectos de investigación. Al final del instrumento se invita a participar en ítems de completamiento de ideas que dan la posibilidad de expresar otros aspectos de interés a reflejar por el grupo de estudio.

Análisis y discusión de resultados

La revisión de la literatura sobre el tema nos permite afirmar la posibilidad de aplicar los métodos activos como una forma de mediar el aprendizaje de Metodología de la investigación, aplicando el juego de roles, método defendido por diferentes autores de posiciones mediacionales. Se parte de las ventajas del método como estrategia de aprendizaje que contribuye a la significatividad del aprendizaje, argumentos que proporciona la teoría de Ausubel, y que han pautado el eje pedagógico para desarrollar las habilidades en las asignaturas de Metodología de la investigación en el estudio realizado.

Los métodos teóricos vinculados al pensamiento lógico han permitido sistematizar las ideas cardinales alrededor del tema relacionado con los métodos activos e implementar el juego de roles como estrategia que permite crear situaciones profesionales vinculadas al perfil del comunicador social. Los métodos empíricos nos acercaron a recopilar la información necesaria para la toma de decisiones e implementar la propuesta y finalmente obtener datos sobre los criterios de los estudiantes que participaron en la experiencia.

La revisión del Plan de estudio nos acercó a seleccionar las disciplinas básicas como fuentes generadoras de situaciones problemáticas a ser utilizadas en el juego de roles, por estar directamente vinculadas al perfil del comunicador. Estas disciplinas se inician desde los primeros años de la carrera y se encuentran vinculadas al perfil del comunicador social en Cuba. Sus problemas profesionales se relacionan en la formación directa de las disciplinas de:

Comunicación y sociedad: explica en sus contenidos curriculares el comportamiento histórico-social de las principales manifestaciones de la comunicación, tanto las masivas como las comunitarias e institucionales.

Teoría e investigación en comunicación: Tiene como propósito promover los conocimientos en torno a las escuelas y corrientes que han dotado progresivamente a la Comunicación de su actual status epistemológico. Al mismo tiempo, pretende compartir con los alumnos herramientas de metodología que fomenten una cultura de investigación, desarrollada en interacción con el resto de las asignaturas de la especialidad. En esta disciplina se ubican las asignaturas de Metodología de la Investigación 1 y 2 a partir de 3er año de la carrera, las cuales se enriquecen con los Talleres de tesis que preparan al estudiante para su trabajo de diploma.

Desde la teoría y desde el propio campo académico, sus aciertos y desaciertos constituyen aristas importantes para la concepción de situaciones problémicas a resolver desde la investigación. El análisis de la consecutividad lógica de los contenidos de Metodología 1 y 2, y las categorías metodológicas a fortalecer a través del juego de roles como: Problema, objetivo general, objetivos específicos, hipótesis, variables y otras, aumentan la complejidad de las demandas de aprendizaje a solucionar por los estudiantes.

Gestión y lenguajes de los medios: se integra de forma horizontal con las demás que conforman este Plan de Estudios, sustentando de manera particular uno de los campos de actuación del profesional: comunicación en medios. Sus contenidos curriculares posibilitan el manejo de los códigos y lenguajes mediáticos, la gestión de los procesos de concepción, diseño, producción, distribución y evaluación de los mensajes de la comunicación de masas.

Los trabajos de tipo exploratorios y descriptivos que generan los estudios de impacto de las parrillas programáticas de medios como la radio y la televisión; los estudios de rutinas productivas de espacios televisivos, entre otros, han contribuido a generar juegos de roles

profesionales partiendo de situaciones problémicas a ser resueltas de manera hipotética por la elaboración de proyectos de investigación en las sesiones prácticas.

Comunicación y desarrollo: oferta la posibilidad de conocer e interpretar la complejidad de los procesos comunicativos que se desarrollan en los espacios sociales en los que se producen acciones de carácter educativo que tributan a la transformación social. Se elige la disciplina, por ser su objeto rico en situaciones problémicas a ser solventadas por el comunicador. Las necesidades educativas de la prevención de salud, violencia, preservación del ambiente, son problemáticas a abordar por la investigación y posibles a trabajar con la aplicación del juego de roles.

Comunicación Institucional: aborda los elementos fundamentales de la gestión de comunicación en instituciones, empresas y organizaciones de diversa índole. Los estudios de imagen, de productos comunicativos que favorezcan los ambientes institucionales mediante equipos de investigación, pueden acercar al estudiante a las problemáticas que se generan en la empresa. Las propuestas de estrategias de comunicación que promuevan mejor comunicación interna y externa en las empresas y espacios institucionales sin lugar a dudas pueden ser fuentes de situaciones a solucionar a través del juego de roles.

Resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes

Una vez implementado el juego de roles como juego profesional en diferentes contenidos temáticos de las asignaturas de Metodología 1 y 2 en ambos semestres respectivamente, se sometió a la valoración de su implementación desde la mirada de los estudiantes. Las valoraciones de los mismos acerca de la utilización del método en las actividades de clases prácticas, permite acercarnos a sus percepciones y además perfeccionar los procedimientos metodológicos de las asignaturas valoradas.

En uno de los items valorativos de la motivación por las asignaturas de Metodología y que se enuncia de la siguiente forma: "Me sentí motivado por las asignaturas de Metodología de la investigación", el 89% de los estudiantes eligen el nivel alto y el resto en el nivel medio; respecto a la propuesta del cuestionario que alude a la habilidad para elaborar objetivos de investigación, un 75% se autovalora de alto, un 20% de medio y un 5% de bajo. La afirmación que se relaciona directamente con el aprendizaje y su significado: "Los ejercicios realizados en clase práctica me han ayudado a desarrollar habilidades en la elaboración de problemas y objetivos", el resultado se pondera en un nivel alto con un 94%, en un nivel medio con un 6%; estos puntajes nos alientan en la aceptación que tiene

el método entre el grupo de iguales. Las propuestas orientadas a valorar el aprendizaje y su vínculo con la carrera como: “Los ejercicios de clase práctica me han acercado a problemas profesionales que se vinculan a otras disciplinas”, se comportó en un 67% en nivel alto, y un 33% en nivel medio. Las propuestas referidas a la aceptación por el aprendizaje grupal enunciada como:” La forma de aprender de manera colaborativa con otro en la clase práctica considero que es mejor para aprender, fue ponderada en un 91 % de manera alta, en un 7% media y en un 2% en un nivel bajo.

El ítem relacionado con la significatividad del aprendizaje que refiere: “En la asignatura me he vinculado a contenidos de la carrera a resolver a través de la investigación, la categoría representada por el nivel alto se seleccionó por un 91% del grupo de estudio y el nivel medio por un 9%.

La afirmación sobre: “Las situaciones problémicas utilizadas en los ejercicios me ayudaron a fertilizar la imaginación para aprender a redactar problemas de investigación”, obtuvo un 86% en un nivel alto, un 10% en un nivel medio y un 4% la ponderó en nivel bajo.

Por otra parte la idea que hace alusión a “Los temas abordados en las situaciones problémicas de ejercicios de clase práctica me han acercado a la profesión,” orientada a verificar si eran capaces de apreciar los vínculos de la asignatura con los contenidos curriculares de la carrera, recibió en un nivel alto un 87%, y en un nivel medio un 13%.

Una propuesta final, invita a reflexionar sobre la preparación general para comenzar a realizar una investigación, en este caso el 83% selecciona el nivel alto, y el 10% medio, quedando el 7% en nivel bajo.

Entre las debilidades del proceso se señalan verbalizaciones como. “el tiempo dedicado por los tutores en los proyectos debe ser mayor”; “el horario de clases”; “las entregas de trabajos extraclase individuales deben ser menos”, “las exigencias de trabajar en temas para tesis deben ser más libres”. De otro lado entre las fortalezas se expresan ideas como: “ la clase es entretenida, hasta me divierto”; “la forma de aprender me resulta agradable”; “creo aprendí lo que pensaba era muy difícil”.

Los resultados académicos en las asignaturas de Metodología de la Investigación 1 en el primer semestre incluyendo ambos grupos de los cursos (2015-2016) y (2016-2017) se comportaron de la siguiente forma: Con calificaciones de Excelente (5 puntos) un total de 31, con Bien (4 puntos) 35 y con la calificación de Regular (3 puntos) 8 estudiantes. En Metodología de la Investigación II correspondiente al segundo semestre, los resultados

académicos fueron los siguientes: Con (5 puntos) 32, con (4 puntos) 38 y con la calificación del Regular (3 puntos) 3, y 1 estudiante resultó baja del año por motivos de enfermedad. Estos indicadores cuantitativos nos alientan a pensar que la calidad del aprendizaje en ambos semestres se ubica en posiciones ventajosas de aprovechamiento académico.

CONCLUSIONES

Los fundamentos teóricos sobre los métodos activos de enseñanza, en especial el juego de roles y su pertinencia para la carrera de Comunicación Social en las asignaturas de Metodología contribuyeron de manera significativa a la organización de la estrategia elaborada e implementada.

La revisión del Plan de estudios D constituyó un documento orientador para identificar los perfiles profesionales de mayor rrecurrencia del Comunicador en el contexto cubano, entre los cuales se destacan como perfiles imprescindibles: la comunicación en espacios comunitarios en aras de la transformación social; la gestión de comunicación en espacios mediáticos, el campo institucional y el campo de actuación de la docencia y la investigación, por la importancia que adquieren el ejercicio docente y la investigación en la contemporaneidad.

Se aplicó la estrategia metodológica del " juego de roles" como juego de roles profesionales vinculados a la comunicación social en desempeño investigativo, aspecto que recreó la significatividad del aprendizaje de los estudiantes, y que además del desarrollo de habilidades en la investigación, constató en su puesta en marcha, la expresión de las habilidades comunicativas, el desarrollo de la colaboración y el trabajo en equipos, aspectos necesarios para el trabajo profesional del comunicador social. Los resultados de la aplicación del método desde la mirada de los estudiantes demuestran su valor como forma de enseñanza que permite el desarrollo de habilidades investigativas de manera placentera.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1 Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). 2021 Metas educativas la educación que queremos para la generación de los bicentenarios. Madrid, España. Material digital; [2010]

2 Menéndez A., Bermúdez R., León M. Modelo para la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje en las especialidades técnicas de la Licenciatura en Educación. La Habana. 2012:16

3 Leóntiev A. Actividad, conciencia, personalidad. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 1981.

4 Galperin Ya. Introducción a la Psicología. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 1982

5 Bernaza G. Un proyecto para el desarrollo de la personalidad. Selección de artículos. ITM "José Martí"; 1997.

6 Vygostki L. Pensamiento y lenguaje. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación; 1998.

7 Leóntiev A. La actividad en la Psicología. Editorial Libros para la Educación; 1979.

8 Fariñas León G. L. S. Vygotsky en la Educación Superior contemporánea; perspectivas de aplicación. Evento Universidad 2004. Curso 6; 2004

9 Ausubel D, Novak J, Hanesian, H. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas; 1983.

10 Pérez Serrano G. Estrategias de aprendizaje para los temas transversales. En Pérez Sevillano M. Estrategias de Enseñanza y aprendizaje. Universidad nacional de educación a distancia: Madrid; 1998.

11 Guerra Rubio L, Badia A, Lugones M. Estrategias heurísticas en la enseñanza de la Metodología de la Investigación en Comunicación. En Libro de trabajos docentes para una universidad de calidad. McGraw Education; 2016.

12 Coll C, Palacios J, Marchesi A. Desarrollo Psicológico y educación. Barcelona: Alianza; 2004.

BIBLIOGRAFÍA

Coll C, Solé I. Aprendizaje significativo y ayuda pedagógica. Revista Candidus No.15; [en línea]. 2001. [fecha de acceso julio de 2017]. URL disponible en: http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_38/nr_398/a_5480/5480.htm.

Didou Aupetit S. La UNESCO y la educación superior, 2014-2017: aportes de la Reunión de Cátedras UNESCO sobre la educación superior, las TIC en la educación y los profesores. [en línea]. 2014. [fecha de acceso septiembre de 2017]. URL disponible en: <http://www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/pdf/UNESCO-summary-report-chairs-2014-1.pdf>

Fuentes-Navarro R. Nuevos paradigmas y espacios de interacción. Conferencia en el Encuentro Internacional Educación y comunicación. Universidad de Tijuana; 2003.

Martínez-Prince, Piedra R, Guerra L. La investigación científica en el campo de la comunicación social en centros universitarios cubanos: un acercamiento a su gestión. Revista cubana de información de Ciencias de la salud. 2016; Vol. 27(3):391-409

Mata Guevara Luis B. Aprendizaje significativo Programa Postgrado UNERMB. Material digital; [s.a.]

Monereo C, Castelo M, Clariana M. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Barcelona: Graó; 1998.

Novak-Hanesian A. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas; 1993.

Parafán G. La epistemología del profesor sobre su propio conocimiento profesional. Universidad pedagógica nacional. Bogotá, Colombia; 2004.

Pérez Serrano G. Estrategias de aprendizaje para los temas transversales. En Pérez Sevillano M. Estrategias de Enseñanza y aprendizaje. Universidad nacional de educación a distancia: Madrid; 1998.

Sánchez Ruiz E. La investigación latinoamericana de la comunicación y su entorno social: notas para una agenda. Revista Diálogos de la Comunicación. 2012: 24-35.

Rodríguez Palmero M. La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel. [en línea]. [2004] [fecha de acceso julio de 2017]. URL disponible en: [http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290 . pdf](http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.pdf).

Recibido: 6 de abril de 2017

Aceptado con recomendaciones: 24 de abril de 2017

Aceptado: 30 de junio de 2017