



EXPERIENCIA DE PRODUCCIÓN DE UNA ASIGNATURA VIRTUAL CON METÁFORA PEDAGÓGICA COMO METODOLOGÍA DE MEDIACIÓN

Mildred Acuña Sosa¹

Alejandra Castro Granados²

Cinthya Valerio Álvarez³

1. Resumen

El presente artículo desarrolla la experiencia académica de un equipo interdisciplinario de trabajo en la producción de la asignatura virtual *Multiculturalidad y Ética del Turismo* de la cátedra de Emprendedurismo turístico de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica, a partir del uso de la metáfora pedagógica como metodología para la mediación. Existen experiencias previas en el uso de dicho componente, específicamente en los multimedia educativos, por lo que, trascender a un entorno virtual fue todo un reto para el equipo y aún más para el docente encargado de la mediación, ya que, al estar en contacto con los estudiantes, debía tener presente y considerar, en cualquier circunstancia, el marco metafórico. Para ello se diseñó una metodología de producción de asignatura similar a la que se utiliza en la de una oferta virtual tradicional, con la diferencia que se consideraron otros aspectos que permitieron la interrelación de todos los elementos con dicho marco: selección de la metáfora, elaboración del guion didáctico, elaboración del guion metafórico y, por último, la organización del entorno virtual. Se consideró oportuno seleccionar un tema que

¹ Máster en Educación a Distancia E-Learning, Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica, macunas@uned.ac.cr

² Máster en Tecnología Educativa, Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica. alcastro@uned.ac.cr

³ Máster en Tecnología Educativa, Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica. cvalerio@uned.ac.cr

estuviera ampliamente ligado a la multiculturalidad, principalmente, al arraigo de la cultura costarricense y con lo que la mayoría de los estudiantes estuvieran familiarizados, es así como a partir del análisis de diversas ideas y propuestas elaboradas por los diferentes miembros del equipo, se llega a la conclusión que la metáfora “El Turno” era la más atinada. La implementación de este tipo de mediación pedagógica requiere de un gran compromiso por parte del equipo interdisciplinario, así como de una inversión de tiempo considerable, ya que se deben contemplar una serie de elementos claves para el éxito de la implementación.

2. Palabras Clave

Metáfora, asignatura virtual, mediación pedagógica, diseño

3. Abstract

The present article develops the academic experience by an interdisciplinary team work in the production of the virtual subject *Multiculturalism and Ethics of the Tourism* of the Universidad Estatal a Distancia (UNED) of Costa Rica, based on the use of the pedagogical metaphor as methodology for mediation. There are previous experiences in the use of it, specifically in educational multimedia, so, transcending a virtual environment was a challenge for the team and even more for the teacher in charge of mediation, because, being in contact with the students, had to bear in mind and consider, under any circumstance, the metaphorical framework. For this purpose, a methodology of production of a subject similar to that used in a traditional virtual offer was designed, with the difference that other aspects were considered that allowed the interrelation of all the elements with the framework: selection of the metaphor, elaboration of the didactic script, elaboration of the metaphorical script and, finally, the organization of the virtual environment. It was considered appropriate to select a topic that was largely linked to multiculturalism, mainly to the roots of the Costa Rican culture and with what most of the students were familiar with, it is as well as from the analysis of different ideas and proposals elaborated by the different members of the team, was concluded that the

metaphor "El Turno" was the wisest. The implementation of this type of pedagogical mediation requires a great commitment on the part of the interdisciplinary team, as well as a considerable investment of time, since several key elements must be considered for the success of the implementation.

4. Keywords

Metaphor, virtual course, pedagogical mediation, design

5. Definición del tema de estudio

La Universidad Estatal a Distancia (UNED) desde inicios del siglo XXI viene apostando cada vez más por la oferta de cursos o asignaturas virtuales, siendo congruente con las tendencias internacionales y las necesidades de la sociedad costarricense.

Al ser esta oferta algo habitual dentro del proceso de formación de la Universidad, el Programa de Aprendizaje en Línea (PAL) y la Cátedra de Emprendedurismo Turístico de la Escuela de Ciencias Sociales y Humanidades (ECSH) se plantearon la idea de implementar la metáfora pedagógica desde la primera oferta de asignatura, como una estrategia de innovación, que permite diversificar la práctica docente en los entornos virtuales de aprendizaje (EVA).

En la Universidad, ya existían experiencias previas en el uso de la metáfora pedagógica, específicamente en los multimedia educativos elaborados por el Programa de Producción Electrónica Multimedial (PEM), donde a partir de los primeros ejercicios de producción el concepto se adoptó como componente medular en el diseño y desarrollo de los mismos; así, es posible encontrar recursos como *Internet llega al aula*, *Laboratorio Virtual de Química*, *Glosario Geografía de Costa Rica*, hasta los más recientes como *Geometría Euclídea*, *Orientación en el campo y técnicas de montañismo*, *Climatología*, *Laboratorio Virtual de Ciclo For*, entre otros.

Por lo tanto, trascender a otras áreas implicó todo un reto para el equipo de producción que participó de este desarrollo y aún más para el docente encargado de la

mediación de la asignatura, ya que debía estar en contacto con los estudiantes teniendo presente en cualquier circunstancia, el marco metafórico.

Una experiencia similar ya se había puesto en práctica en el año 2012 por parte del Programa Nacional de Informática Educativa del Ministerio de Educación Pública y la Fundación Omar Dengo (PRONIE MEP-FOD).

De acuerdo con Arias (2013), a partir de la incursión en ambientes virtuales de aprendizaje para apoyar la labor docente por parte de la institución, se decide integrar la metáfora en el proceso de enseñanza y aprendizaje, definiendo los cursos metafóricos como aquellos que integran la metáfora en la estructura y el proceso de mediación del aprendizaje; por lo que tanto los recursos como las actividades que se proponen son redactadas en función de ella. Sin embargo, la organización y producción llevada a cabo dista de la que se desarrolla en la Universidad.

Es por ello que, la idea principal de poner en práctica esta acción en una asignatura fue, en primera instancia, brindar a los estudiantes la posibilidad de formar parte de un proceso de aprendizaje diferente en el cual se propiciara la vivencia y el reto a través del empleo de la metáfora, generando así un espacio confortable para favorecer el aprendizaje significativo, pues como bien propone Wormell (2009) citado por Rojas (2012)

la elaboración y aplicación de metáforas en la enseñanza como estrategia para propiciar la apertura mental tanto en los docentes como en los estudiantes [...] ayuda a la comprensión de los conceptos, pues llevan implícita una comparación con algo conocido. (p.17)

La segunda de las razones, es que sirva de referente para que cada vez más encargados de asignaturas y cursos opten por ejecutar acciones innovadoras que les permitan trascender de lo que comúnmente se desarrolla, ya que, al implementar la metáfora pedagógica como metodología de mediación, Valerio (2008) mencionado por Rojas (2012) afirma que “Este punto de vista lleva implícito el poder creativo y pedagógico de las metáforas, ya que pueden ser insustituibles para explicar y comprender ideas

nuevas, que se apartan de lo convencional” considerando que, según Bautista, Borges y Forés (2012) “las estrategias de enseñanza y de presentación de los contenidos en un EVEA deben ser diferentes de las que se utilizan en la formación presencial.”, pues el cuerpo docente “deberá planificar la formación poniendo en práctica estrategias y proponiendo actividades que ayuden a los estudiantes a descubrir los aspectos que necesitan aprender.” (p.26).

6. Marco Contextual

El PAL, instancia encargada de trabajar como ente asesor de la academia en temas de educación virtual, propicia la conformación de un equipo de trabajo que se caracteriza por ser interdisciplinario. Al ser esta la primera experiencia de producción metafórica como metodología de mediación, además del docente, un diseñador gráfico y un diseñador instruccional, se sumó la encargada de la asignatura.

El proceso de asesoría completa que implica la planificación, el diseño y la organización del entorno, con características diferentes a las planteadas para esta experiencia, tiene una duración habitual de cuatro meses, por lo que debido a las particularidades propias de esta implementación y las sesiones de trabajo en las que se debía discutir y negociar los principios de diseño que se utilizarían en una base compartida para preparar los escenarios de aprendizaje (García y Barberà, 2014); se tomó la decisión de sumar a dicho tiempo un cuatrimestre adicional. Por tanto, la producción de este tipo de asignatura fue de dos cuatrimestres en total.

Considerando lo anterior, así como el enfoque curricular socio-histórico (muchos de los contenidos que se desarrollan involucran el accionar comunitario), la Cátedra de Emprendedurismo Turístico seleccionó la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo para poner en práctica la estrategia.

Para la producción de la asignatura se debió considerar algunos aspectos claves que, de no tomarse en cuenta, podrían haber perjudicado el desarrollo de la metodología:



- el tiempo de oferta, pues estaría disponible para matricularse en el I Cuatrimestre 2016.
- a nivel institucional la cantidad de semanas que componen un cuatrimestre es de doce.
- la asignatura está diseñada para ofertarse de forma híbrida, es decir, “integra elementos tanto del modelo tradicional a distancia, como giras de campo, examen y profesoría [sic] presencial, así como del modelo virtual, por ejemplo, sesiones y laboratorios virtuales, wikis entre otras.” (UNED, 2017, p.82). En este caso particular, se debía participar de una gira de campo.
- la plataforma que se emplearía para ofertar la asignatura sería la versión 2.9 de Moodle.
- los potenciales estudiantes de esta asignatura en su mayoría residen o trabajan en diferentes zonas de Costa Rica.
- puede ser que algunos estudiantes tengan experiencia en asignaturas virtuales pues muchos son graduados de la UNED, pero se debía considerar que podrían matricular estudiantes que vinieran de un modelo de educación presencial.
- el diseño curricular suponía el abordaje de cuatro temas a saber, 1) Epistemología de la cultura y multiculturalismo, 2) Impacto del turismo en la promoción o erosión de la cultura, 3) Turismo y sostenibilidad cultural y finalmente, 4) Tendencias de motivaciones culturales en el orbe y su implicación en las comunidades nacionales.

7. Metodología

Debido a que fue la primera experiencia de trabajo para ambas instancias en este tipo de desarrollo, se diseñó una metodología de producción de asignatura similar a la que se utiliza en la de una oferta virtual tradicional, con la diferencia que se integraron otros

aspectos que permitían la interrelación de todos los elementos con el marco metafórico (Ver figura 1).

Figura 1. Metodología de producción de un curso metafórico

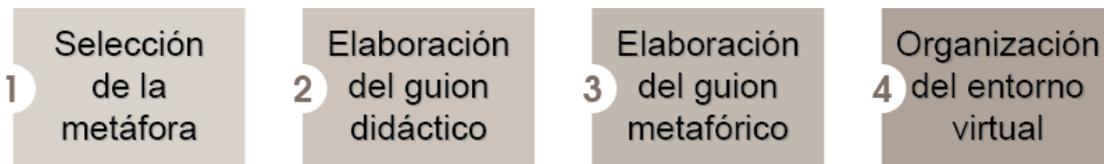


Figura 1. Fases del proceso de producción de una asignatura virtual con metodología metafórica. Elaboración propia.

Selección de la metáfora pedagógica

Tomando en cuenta que uno de los aspectos de la metáfora pedagógica es que “su valor formativo consiste en que refuerza mediante la repetición, el mensaje y los contenidos, contribuyendo al aprendizaje y a la internalización de los conocimientos, los valores y las conductas que, simultáneamente, se comunican mediante otros lenguajes” (Díaz, 2011, párr.8); se consideró oportuno seleccionar un tema que estuviera ampliamente ligado a la multiculturalidad, principalmente, al arraigo de la cultura costarricense y con lo que la mayoría de los estudiantes estuvieran familiarizados, de manera que, pudiera generarse una comunicación fluida entre esos diversos elementos que integrarían el diseño gráfico con los contenidos de la asignatura.

Así, la selección de la metáfora implicó un análisis profundo para lograr una sincronía con la asignatura y, además, que permitiera crear espacios para el desarrollo de cada uno de los contenidos. Por tanto, se estableció que las propuestas debían contemplar algunos aspectos tales como: el contexto nacional (la importancia de utilizar las riquezas culturales con las que cuenta el país, con gran influencia indígena, afrocaribeña, asiática, norteamericana, europea, entre otras), los contenidos de la asignatura, los ejes transversales establecidos por la Universidad y que se aplican en la carrera (ambiente, diversidad, cultura, derechos humanos, equidad de género e investigación), así como la

población a la que iba dirigida la oferta académica; en este caso estudiantes de la Licenciatura en Gestión Turística Sostenible.

A partir de lo anterior, se analizaron diversas ideas y propuestas elaboradas por los diferentes miembros del equipo y, se llegó a la conclusión que la metáfora “El Turno” era la más atinada por las siguientes razones:

- es una fiesta patronal que se realiza en una gran mayoría de comunidades costarricenses.
- existe una convergencia de tradiciones como la cimarrona, las mascaradas, las corridas de toros, los juegos tradicionales, la venta de comidas típicas, entre otros.
- es una actividad muy concurrida y a la que usualmente se asiste en familia, pues se contempla la participación de chicos y grandes.

Es importante mencionar que a estas fiestas se les llama así porque las comunidades se turnan, es decir, programan las actividades en diferentes fechas para que las personas de lugares aledaños puedan participar y con ello, captar mayores recursos económicos para desarrollar algún proyecto en beneficio de la comunidad como construir o remodelar un templo o la escuela, arreglar un camino u otras obras.

Todas estas razones se relacionan con los aspectos que debían de considerarse para la selección de la metáfora.

Elaboración del guion didáctico

El guion didáctico, también llamado matriz de programación, es una plantilla prediseñada (Ver figura 2) donde se organiza y se planifica la asignatura para su implementación en la plataforma de aprendizaje en línea. Es decir, se utiliza para registrar los objetivos de aprendizaje, los contenidos, los recursos, las actividades y la evaluación; todo ello, perfilado a la consecución del aprendizaje significativo por parte de los estudiantes. La información que en ella se consigna está estrechamente ligada a la propuesta hecha en el diseño del curso elaborado, previamente, en el Programa de

Apoyo Curricular y Evaluación de los Aprendizajes (PACE) de la UNED y al plan de estudios al que pertenece (UNED, 2011).

Figura 2. Guion didáctico de la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo

Periodo semanas	Fecha	Objetivos	Contenidos	Recursos	Consignas de las Actividades	Evaluación
(Tema 1) Epistemología de la cultura y multiculturalismo	Del 10 al 16 de febrero, 2016	Adquirir conocimientos del carácter diverso, pluricultural y multilingüe, de la cultura histórica costarricense (indígena, española, europea, afrodescendiente, entre otros), para que, desde el turismo, se aprecie, valore y sostenga la riqueza patrimonial costarricense.	1.1. Origen de la cultura costarricense 1.1.1. Cultura precolombina. 1.1.2. Influencia española 1.1.3. Afrodescendiente y caribeña 1.1.4. Influencia China 1.1.5. Influencias Europeas 1.1.6. Influencia de los Estados Unidos. 1.2. Aculturación 1.2.1. Concepto 1.2.2. Características 1.2.3. Ejemplos 1.3. La identidad y su relación con la autoestima. 1.3.1. Importancia 1.4. Turismo auténtico 1.4.1. Concepto 1.4.2. Características 1.4.3. Turista auténtico 1.4.5. Expectativas 1.5. Importancia y valoración de la riqueza patrimonial costarricense.	Lecturas Obligatorias, Tema 1: Epistemología de la cultura y multiculturalismo. Elaborado por Minor Arias Uva, 2014 Plantilla actividad Sillas voladoras. Plantilla actividad Juego de argolla	Lee los contenidos relacionados con la epistemología de la cultura y multiculturalismo, Reconoce los conceptos de cultura, aculturación, turismo auténtico, identidad cultural, patrimonio cultural, etnia entre otros. Participar activamente de las siguientes actividades: Sillas voladoras: Epistemología de la cultura y multiculturalismo (detalle de actividad en plantilla adjunta) Juego de argollas: Etnias Costarricenses Patrimonio cultural de Costa Rica (detalle de actividad en plantilla adjunta)	Valor 10 %, se evaluará con el instrumento adjunto. Valor 10 %, se evaluará con el instrumento adjunto.
	Del 17 al 23 de febrero, 2016					

Figura 2. Guion didáctico correspondiente al tema 1 de la asignatura en línea Multiculturalidad y Ética del Turismo, desarrollado en el I Cuatrimestre del 2016 en la UNED. Elaboración propia.

La matriz le permite al docente organizar los elementos y recursos conforme serán abordados dentro del entorno, convirtiéndose en una base para dar forma a la asignatura en el entorno virtual de aprendizaje.

Elaboración del guion metafórico

“Las metáforas de aprendizaje son relaciones analógicas que permiten expresar en un entorno lingüístico figurativo la esencia de un curso centrado en las necesidades del que aprende” (Rojas, 2012, p.19). Para ello se elaboró un guion metafórico que permitió que la implementación de la metáfora, en esta experiencia de aprendizaje, no se limitara a la selección y utilización de la imagen gráfica, sino que, además, se utilizó en el lenguaje comunicacional, lo que permitió concretar la experiencia en todos los niveles posibles, logrando así la interacción de diferentes lenguajes (visual-textual).



El empleo de una metáfora exige empatía, asumir el personaje y sentirse parte del entorno creado; de no ser así, se dificulta su implementación. Los neurólogos Cattaneo y Rizzolatti (2009) asocian esto a las neuronas espejo, es decir, a imitar las actitudes y las conductas de los semejantes, lo cual podría ser una manera adecuada de aprender y de entender a los demás. Debido a esto, al emplearse en el diálogo se puede hacer que se comprendan mejor los contenidos sin llegar a ser aburridos.

Es así como, al desarrollar las actividades que involucran la participación de los estudiantes en la asignatura, la interacción dialéctica es fundamental, por lo que para cada instrucción se hace alusión a todo lo que puede llegar a suceder cuando se visita un turno ya que, tal y como lo menciona Giroux (2004) “El aprendizaje es visto como la interacción dialéctica entre la persona y el mundo objetivo.” (p.271).

A continuación, se muestra un ejemplo concreto de la forma en la que se trabajó el guion metafórico:

Figura 3. Ejemplo de Guion metafórico para el Café Virtual.

Actividad de aprendizaje: Café Virtual (disponible todo el cuatrimestre)

Elemento del turno: área de venta de comidas.

Se escoge esta área pues es un lugar donde las personas se sientan a conversar sobre temas variados y simultáneamente pueden degustar de las comidas. Hay personas de diferente origen étnico, se respeta la equidad (en la ilustración hay hombres y mujeres) y también se abarca el tema del ambiente como un espacio de convivencia y respeto.

Ilustración:



Redacción de la instrucción:

Estamos en el área de comidas del turno, vamos a disfrutar de las delicias que hemos puesto a disposición de ustedes, mientras piensan en lo que desean degustar los invito a que nos conozcamos y conversemos sobre temas de interés para todos.

Este espacio está disponible a lo largo de todo el turno, no se vayan sin probar algún platillo.

Figura 3. Ejemplo del guion metafórico empleado para redactar las instrucciones correspondientes al foro Café Virtual de la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo ofertada durante el I Cuatrimestre 2016. Elaboración propia.

Como es posible notar, siempre se procuró establecer un enlace entre la imagen y el diálogo escrito de manera que los estudiantes pudieran sentirse identificados mediante sus emociones y sentimientos, creando empatía y complicidad, lo que, a su vez, promovió la exploración y el uso de los materiales, moderando la frialdad implícita en la comunicación ser humano-máquina (Díaz, 2011).

Elaborar este tipo guion tiene dos utilidades, la primera consiste en establecer los parámetros de diseño y la cantidad de imágenes que debe elaborar la diseñadora gráfica

y la segunda, facilitar la redacción de las instrucciones correspondiente a cada una de las actividades a desarrollar por los estudiantes.

Figura 4. Vista general de la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo.



Figura 4. Visualización del entorno gráfico y organizativo de la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo en la Plataforma Moodle, desarrollado durante el I Cuatrimestre 2016. Elaboración propia.

Organización del entorno virtual

Al ser la metáfora un elemento comunicativo que transmite en forma sucinta y reiterada el mensaje educativo central, proveyendo unidad gráfica en el diseño de todo el material (Díaz, 2011), es que se seleccionó el formato de rejilla (ver figura 4) para la organización del entorno virtual de la asignatura. Con dicha escogencia fue posible facilitar la navegación dentro de los contenidos, ya que cada tema se accedía haciendo

clic sobre la imagen que lo representaba, de manera que se estableció un vínculo de interacción y de relación entre el tema y el elemento gráfico. Además, daba la idea al estudiante de trasladarse entre las áreas que conformaban el turno.

El encabezado principal de la asignatura fue ilustrado con una imagen completa de la actividad patronal o turno y como es común en ese tipo de festividades, todo se desarrolló frente a una iglesia y cerca de la plaza de fútbol de una comunidad. A partir de ahí, las imágenes que identificaron cada uno de los temas en que está estructurada la asignatura corresponden a actividades propias de la fiesta patronal: juegos mecánicos, mascarada, zona de comidas, participación de la escuela comunal entre otros.

Al ingresar a cada uno de los temas, el diseño de la metáfora se mantuvo no solo en el encabezado que corresponde sino también en los espacios de cada actividad, tal y como se puede observar en la figura 5.

Figura 5. Uso de la metáfora pedagógica en el Tema 1 y la actividad 2



Figura 5. Ejemplificación del uso de la metáfora en todos los elementos que conforman el entorno de la asignatura Multiculturalidad y Ética del Turismo, desarrollado durante el I Cuatrimestre 2016. Elaboración propia.

Por lo tanto, una adecuada organización dentro de la plataforma permitió explotar al máximo la metáfora pedagógica que estaba conceptualizada a cada uno de los temas que se abarcan dentro de la asignatura.

8. Logros alcanzados

Una vez concluido el proceso que conllevó la producción de la asignatura virtual se pueden destacar los siguientes logros:

- La conformación del equipo de trabajo debe ser interdisciplinario (diseñador gráfico, productor académico, encargado de la asignatura y el docente) para cuidar de todas las áreas y detalles que comprenden la organización y puesta en práctica de la asignatura.
- El apoyo del encargado de cátedra o programa fue importante para la contratación anticipada del docente que participó en todas las etapas que constituyen el proceso.
- Contar con la participación del docente encargado del proceso de construcción de la estrategia, así como de impartir la asignatura, garantizaba que la metodología trascendiera lo gráfico para permearse en el diálogo discursivo, eje importante de la mediación.
- Al mantener una comunicación oportuna y efectiva entre los miembros del equipo se procuró el éxito del proceso educativo y con ello, se afirmó el compromiso de mejorar la mediación.
- Seleccionar cuidadosamente la metáfora pedagógica en estrecha relación con los aspectos que debían tomarse en cuenta durante el desarrollo de la asignatura, puede lograr el cumplimiento de los aspectos pedagógicos que la caracterizan.
- El uso de imágenes ilustrativas adecuadas para la construcción de la metáfora, así como el empleo de un lenguaje contextualizado a la idea metafórica



permitió darles mayor relevancia a los contenidos de la asignatura y, por lo tanto, propiciar un nivel vivencial en el estudiante en su interacción con ellos.

- Contar con guiones pedagógicos y metafóricos permitieron llevar a buen término la elaboración de la asignatura bajo esta metodología.

9. Análisis de la experiencia

Para lograr una adecuada implementación de la metáfora pedagógica como metodología para la mediación en una asignatura virtual es recomendable:

- Contar con un equipo interdisciplinario, el cual debe estar conformado al menos por el coordinador de la cátedra o programa, el docente, un productor académico y un diseñador gráfico.
- El equipo interdisciplinario debe participar en todos los procesos de diseño, producción e implementación con dos cuatrimestres de anticipación a la oferta académica.
- La metáfora pedagógica a utilizar debe tener una estrecha relación con los aspectos que se deben considerar para el desarrollo de la asignatura, así como los aspectos que la definen y caracterizan. Además, debe contemplar las características de la población a la que va dirigida.
- Las actividades de aprendizaje no solo deben responder a los objetivos académicos previamente establecidos, sino que, además, el título y las instrucciones o consignas deben estar redactadas de manera metafórica.
- La mediación y la realimentación que haga el docente en las actividades, deben ajustarse a la metáfora para mantener la aplicación del guion metafórico en todo momento.
- El profesor de la asignatura debe estar comprometido con el proyecto y mantener el lenguaje comunicacional relacionado con la metáfora durante la



planeación, así como en el desarrollo de la asignatura, tanto en las comunicaciones predeterminadas como en las espontáneas.

- Los guiones pedagógico y metafórico deben elaborarse para tener una noción general de lo que se espera de la asignatura, una vez que se oferte.
- Conocer las posibilidades que tiene la plataforma en la que se oferta la asignatura, desde el punto de vista gráfico, es de vital importancia para determinar los elementos que se pueden integrar.

Finalmente, implementar este tipo de mediación pedagógica requiere de un gran compromiso por parte del equipo interdisciplinario, así como de una inversión de tiempo considerable, ya que se deben contemplar una serie de elementos claves para el éxito del proyecto. A pesar de ello, este tipo de mediación mantiene en todo momento alerta al docente y a los estudiantes, por lo que se logra a través de lo lúdico, promover un aprendizaje significativo.

10. Aportes de la experiencia

Para futuras implementaciones se recomienda diseñar materiales didácticos adaptados a la metáfora, con el fin de dar mayor uniformidad al trabajo realizado. Además, para validar esta experiencia se sugiere que la asignatura se desarrolle bajo la metodología tradicional y así establecer un estudio comparativo que permita investigar el nivel de significancia de esta adaptación para el estudiantado.

Aunado a esto, la cátedra de Emprendedurismo turístico y el Programa de Aprendizaje en Línea, tendrán la sistematización de esta experiencia de implementación como un referente a tomar en cuenta para proyectos similares en otros cursos o asignaturas, previendo de ante mano todos los aspectos a considerar.



11. Referencias

- Arias, A.L. (noviembre, 2013). *Aplicación de metáforas en cursos virtuales*. Trabajo presentado en el Congreso Edutec Costa Rica. Recuperado de https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/arias_38.pdf
- García, I., Barberà, E. (2014). *Analysing and supporting the process of co-designing inquiry -based and technology -enhanced learning scenarios in higher education*. Recuperado de: <http://www.lancaster.ac.uk/fss/organisations/netlc/past/nlc2014/abstracts/pdf/garcia.pdf>
- Bautista, G., Borges, F. y Forés, A. (2012). *Didáctica Universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje*. Madrid, España: Narcea, S.A. Ediciones.
- Cattaneo, L., y Rizzolatti, G. (2009). *The mirror neuron system*. Archives of Neurology, 66(5), 557-560.
- Díaz, L. (2011). *Principios sobre la metáfora pedagógica*. Recuperado de <http://www.luisfernandodiaz.com/?p=105#comments>
- Giroux, H. (2004). *Teoría y resistencia en educación: una pedagogía para la oposición*. Siglo XXI editores C.S.A. México.
- Rojas, M. (enero-junio, 2012). *Las metáforas de aprendizaje como hilo conductor en la construcción de aulas virtuales. Una experiencia práctica*. Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación. 6(1). Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol6n1/art1.pdf>
- UNED. (2017) *Consideraciones para el diseño y oferta de asignaturas en línea*. Recuperado de <https://www.uned.ac.cr/academica/images/vicerrectoria/documentacion/Consideraciones-diseno-oferta-asignaturas-linea.pdf>
- UNED. (2011) *Cómo diseñar y ofertar cursos en línea: Consideraciones generales*. Recuperado de <https://www.uned.ac.cr/academica/images/PACE/recursos/CursosenLineaversionweb.pdf>