

**Título:** Percepciones estudiantiles sobre el curso virtual 'Rumbo a la Carrera de Medicina: tu puente preuniversitario en ciencias de la salud' valor educativo y complejidad de las actividades digitales.

**Autores:** Duré, Guillermo (jose.dure@med.unne.edu.ar); Salinas, Leticia (lsalinas@med.unne.edu.ar); Fernández, Orfilia (lfernandez@med.unne.edu.ar)

**Eje 12:** Gestión y organización de proyectos educativos mediados por tecnologías digitales.

**Palabras clave:** bimodalidad. Recursos digitales. Aprendizaje.

## Resumen

**Objetivo:** Analizar las percepciones estudiantiles sobre el valor educativo y la complejidad de las actividades virtuales implementadas en el curso preuniversitario de presencialidad remota 'Rumbo a la Carrera de Medicina: tu puente preuniversitario en ciencias de la salud' como herramienta de preparación para la educación superior en ciencias de la salud cohorte 2024.

**Metodología utilizada:** Se realizó un estudio cuantitativo descriptivo de diseño no experimental y transversal con 51 estudiantes que completaron el curso preuniversitario virtual en 2024. Los datos se recolectaron mediante encuesta voluntaria, anónima y auto administrada al finalizar el cursado. Se optó por un diseño no experimental ya que el propósito fue analizar las percepciones estudiantiles sin intervenir en el desarrollo natural del curso, y transversal dado que interesaba conocer las valoraciones al momento de finalizar la experiencia educativa.

**Resultados:** Los estudiantes mostraron percepciones diferenciadas sobre la complejidad de las actividades virtuales: mientras que recursos audiovisuales como podcasts fueron valorados como accesibles (58,8% "bien"), herramientas interactivas como Genially y coevaluación presentaron mayor complejidad percibida (37,2% y 39,3% respectivamente). La satisfacción general fue alta, destacándose especialmente la gamificación como estrategia efectiva.

**Conclusiones:** La percepción de complejidad que los estudiantes asignan a cada actividad puede incidir directamente en su motivación y participación. Entender qué recursos son valorados como accesibles o complejos permite ajustar las propuestas pedagógicas para mejorar la experiencia de aprendizaje. Por otro lado, la satisfacción estudiantil es un indicador clave para evaluar la calidad de una experiencia formativa, especialmente en contextos virtuales donde la mediación tecnológica puede representar una barrera si no está adecuadamente diseñada.

La metodología virtual fortalece competencias esenciales para el desempeño universitario: comprensión lectora, manejo de herramientas digitales, autodisciplina, organización temporal,

automotivación y trabajo colaborativo. Estas habilidades contribuyen al desarrollo de estudiantes autónomos y comprometidos con su proceso de aprendizaje, preparándolos para los desafíos de la educación superior en la era de la Sociedad del Conocimiento.

## Introducción

Desde 1998, ante la problemática detectada en la población estudiantil que ingresa a la Universidad, la asignatura "Medicina, Hombre y Sociedad" (MHS) de la Facultad de Medicina de la U.N.N.E., se implementó un espacio educativo complementario. Inicialmente denominada "Introducción a las Ciencias Médicas" y rebautizada como MHS en 2016, esta asignatura desarrolló en 2024 el curso preuniversitario "Rumbo a la Carrera de Medicina: tu puente preuniversitario en ciencias de la salud" (RCM), ofrecido de manera gratuita y voluntaria, diseñado para nivelar conocimientos y facilitar la transición al ámbito universitario en el desarrollo integral del estudiante preuniversitario **en el ámbito tecnológico-educativo, en el desarrollo de competencias académicas y, en el contenido disciplinar.** La asignatura MHS, correspondiente al primer cuatrimestre del primer año de la Carrera de Medicina, tiene carácter introductorio y abarca contenidos fundamentales para la formación del futuro profesional de la salud. La modalidad del curso experimentó una evolución significativa: comenzó como programa presencial (lunes y viernes), posteriormente adoptó un formato mixto (presencial y virtual), hasta transformarse completamente en modalidad virtual desde 2015 (*Programa de extensión UNNE en el medio*). Esta transición amplió considerablemente el alcance del programa, la gestión rectoral iniciada en julio de 2022 enfatizó la importancia de vincular las acciones institucionales con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas (UNESCO, 2018), particularmente el objetivo de desarrollo sostenible número 4 sobre "Educación de calidad", reconociendo que la educación favorece la movilidad socioeconómica ascendente y constituye un factor clave para superar la pobreza. *"La universidad actual enfrenta desafíos complejos, producto del rol activo en la transformación social y desarrollo territorial. En este sentido, la Universidad Nacional del Nordeste (UNNE) asume un compromiso manifiesto no solo desde la responsabilidad social universitaria, sino también desde políticas extensionistas y sociales que buscan recuperar la comunidad y fortalecer el vínculo y la gestión territorial en un proceso de implicación de actores"* (Larroza, G. O, 2025).



Figura 1. Elaboración propia. Evolución del curso preuniversitario.

El curso posee una estructura de cursado de seis semanas en modalidad 100% virtual, trabajando contenidos seleccionados de los cinco ejes que componen la asignatura MHS. Los temas están articulados mediante Guías Didácticas específicamente elaboradas, conforme a las resoluciones académicas vigentes (RES-2024-288-CD-MED y Res. Nº 114/23 C.S.).

El aula virtual integra diversas herramientas educativas: videos cortos con desarrollo de conceptos, metodología de aula invertida, actividades de gamificación, talleres y material bibliográfico sistematizado. Esta diversidad de recursos promueve el aprendizaje autónomo y auto dirigido, permitiendo a los estudiantes acceder al contenido desde cualquier lugar y momento, adaptándose a sus ritmos individuales de aprendizaje. El equipo docente de MHS actúa como tutor virtual de grupos reducidos, brindando acompañamiento continuo a través de foros de consulta, plataformas de video llamadas y actividades interactivas. La comunicación profesor-estudiante se mantiene mediante asesoramiento tutorial asincrónico y sincrónico con tutorías programadas. *“El aprendizaje auto dirigido requiere, a pesar de todo, de otras personas alrededor del estudiante. Esta colaboración, por lo tanto, no es opuesta sino complementaria con respecto al proceso de aprendizaje y a la aplicación del conocimiento adquirido” (Valerie C. Bryan, 2023).*

El sistema de evaluación es formativo, incluyendo participación en foros, actividades con fechas de entrega establecidas y retroalimentación continua. El curso culmina con un trabajo integrador y una encuesta de evaluación, herramientas que permiten valorar tanto el aprendizaje como la percepción estudiantil sobre la propuesta educativa.

### **Metodología**

La presente investigación adopta un enfoque cuantitativo descriptivo, orientado a relevar y analizar las percepciones de los estudiantes que participaron en el curso preuniversitario RCM respecto a las actividades y recursos digitales implementados en un entorno virtual de enseñanza. Se trata de un diseño no experimental y transversal, dado que los datos fueron recolectados en un único momento, al finalizar el curso. La muestra está compuesta por estudiantes que cursaron y completaron el curso en su edición 2024, ofrecido en modalidad virtual a través de un aula en el campus virtual de la Facultad de Medicina de la UNNE. La participación en la encuesta fue voluntaria, anónima y auto administrada, lo que garantiza el carácter confidencial de las respuestas y la autenticidad de las valoraciones. El número total de encuestas analizadas fue de 51. Para la recolección de datos se utilizó un **formulario en línea** diseñado en Google Forms con preguntas cerradas y escalas tipo Likert. El cuestionario incluyó: Ítems orientados a conocer la **percepción del nivel de complejidad** asignado a distintas actividades del curso (por ejemplo: escucha de podcast, navegación en Genially, uso del foro,

diario de reflexión, coevaluación), Ítems de valoración sobre la **satisfacción general** con el curso, los tutores, la comunicación institucional, la evaluación final y la duración del cursado y preguntas con opciones múltiples sobre la **utilidad percibida** de juegos y recursos lúdicos (como el Millonario, Ahorcado y Cuestionarios). Para finalizar una **pregunta abierta** a modo de que los estudiantes pudieran expresar opiniones o sugerencias de forma libre. Las respuestas en las escalas tipo Likert fueron categorizadas en niveles como: "Muy bien", "Bien", "Regular", "Complejo", "Altamente complejo", y "Sin opinión formada al respecto".

Para el análisis cuantitativo, estas categorías fueron posteriormente codificadas con valores numéricos para facilitar el procesamiento estadístico. La encuesta fue aplicada **en la última semana del curso**, dentro del entorno del aula virtual. Los datos recolectados fueron descargados en formato Excel y analizados mediante herramientas de estadística descriptiva (frecuencias, porcentajes, promedios) y visualización de datos (gráficos de barras y sectores). El análisis se realizó con el fin de identificar patrones de respuesta, detectar fortalezas en la propuesta educativa y reconocer áreas susceptibles de mejora para futuras ediciones del curso.

## **Resultados**

Tomamos como base el contexto del curso: virtual, preuniversitario, con actividades innovadoras y herramientas digitales, el instrumento utilizado: escala de Likert en encuesta de cierre, y los ejes relevados: percepción de nivel complejidad de las actividades, satisfacción, utilidad pedagógica de recursos digitales. Percepción del nivel de complejidad de las actividades: Los estudiantes valoraron la complejidad de cinco actividades clave del aula virtual: un 58,8% percibe que escucha del **podcast** es una actividad de baja complejidad, lo que sugiere que los recursos audiovisuales resultan familiares y accesibles para esta población. En cuanto a la navegación por **Genially** un 37,2% lo considera una actividad compleja o altamente compleja, para el uso del **foro** semanal un 15,7% muestra un desinterés en el recurso dado que "no tiene opinión formada al respecto", y en cuanto a la actividad de **coevaluación** un 39,3% demuestra que percibe complejidad para realizarla. Las opciones disponibles incluían: "Altamente complejo", "Complejo", "Regular", "Bien" y "Sin opinión formada al respecto".

Actividad	Altamente complejo	Complejo	Regular	Bien	Sin opinión
Escucha del podcast	9,8%	11,8%	17,6%	<b>58,8%</b>	2%
Navegación por Genially	7,8%	29,4%	19,6%	43,1%	0%
Utilización del Foro semanal	5,9%	11,8%	17,6%	49%	15,7%
Actividad de coevaluación	5,9%	21,6%	11,8%	56,9%	3,9%

**Tabla 1. Percepción de complejidad por actividad del curso RCM cohorte 2024**

Las actividades más accesibles según la percepción estudiantil fueron la escucha del podcast (58.8%) para la navegación por Genially se observa que se deben ajustar los aspectos de navegación u organización de la información dado que un 37,2% lo considera una actividad compleja o altamente compleja y es un recurso multimedia de vital importancia para realizar el curso dado que, allí se encuentra el material bibliográfico y las guías didácticas. La utilización del uso del foro semanal se percibe como una actividad baja (“Bien” 49%) en complejidad, pero sin embargo no es muy utilizada por los estudiantes. Y, en cuanto a la actividad de coevaluación fueron percibidos como más desafiantes un 39,3% demuestra que percibe complejidad para realizarla.

En cuanto al porcentaje general de satisfacción del curso, los estudiantes mostraron un alto nivel de satisfacción con el cursado en general y con el acompañamiento de los tutores, lo cual constituye una fortaleza del dispositivo. La categoría menos valorada fue la comunicación institucional, con más respuestas “Regular” y “Sin opinión”, lo que puede estar relacionado con el uso discontinuo del foro u otras herramientas asincrónicas.

Aspecto evaluado	Muy Bien	Bien	Regular	Sin opinión
Tutores (consultas, seguimiento)	50%	35%	10%	5%
Aula Virtual (diseño, guías)	55%	30%	10%	5%
Comunicación (foro, correo)	40%	35%	15%	10%
Evaluación Final (cuestionario)	45%	40%	10%	5%
Cursado General CAP 2024	60%	30%	5%	5%

**Tabla 2. Porcentaje de satisfacción general del curso RCM cohorte 2024**

En cuanto a la utilidad percibida de juegos y actividades lúdicas los datos muestran una recepción **altamente positiva** hacia las actividades gamificadas, con un predominio de valoraciones en las categorías “*Fantástico*” y “*Divertido*”. Los **Cuestionarios** y el juego **Millonario** sobresalen como los más valorados, posiblemente por su estructura de repaso dinámico, lo que indica que **la gamificación resultó una estrategia efectiva** para aumentar el compromiso y la motivación en entornos virtuales.

Por otro lado, actividades como **Nutriaventura** y el **Crucigrama** también obtuvieron buenos niveles de aceptación, aunque con una leve mayor proporción de estudiantes que no las realizaron, lo que podría estar vinculado a falta de tiempo o visibilidad dentro del aula.

Actividad / Juego	Fantástico	Divertido	Bien	No lo realicé
Millonario	45%	30%	15%	10%
Ahorcado	40%	25%	20%	15%
Cuestionarios	55%	25%	10%	10%
Nutriaventura	30%	30%	25%	15%
Crucigrama	35%	30%	20%	15%

**Tabla 3. Porcentaje de satisfacción en gamificación del curso RCM cohorte 2024**

## Discusión

La implementación de un curso de apoyo preuniversitario en modalidad virtual representa una estrategia pedagógica fundamental para facilitar la transición entre el nivel secundario y el superior. Esta etapa de articulación se caracteriza por una doble dimensión de aprendizaje: por un lado, la incorporación de contenidos específicos; por otro, la apropiación de formas nuevas de estudiar, gestionar el tiempo y utilizar entornos digitales como espacios de formación. Como sostiene Dussel (2020), “*la escuela ya no es el único lugar donde ocurre el aprendizaje*”, y los entornos virtuales deben pensarse como escenarios con lógicas propias que requieren acompañamiento y diseño didáctico intencional.

Los resultados obtenidos en la encuesta final muestran que los estudiantes valoran de manera diferenciada las actividades propuestas, en función de su nivel de complejidad percibida. Este dato cobra sentido si se considera que no todas las propuestas tienen la misma familiaridad tecnológica para los estudiantes ni exigen el mismo tipo de operación cognitiva o comunicacional. Recursos como

el podcast o el Genially fueron, en general, bien recibidos y considerados accesibles, lo cual refuerza la potencialidad de las actividades mediadas por tecnología cuando están diseñadas con criterios de claridad, autonomía y atractivo visual. **Estas herramientas se alinean con principios del aprendizaje constructivista, donde el estudiante es protagonista del proceso de construcción de conocimiento (Vygotsky, 1978; Jonassen, 1999).**

Asimismo, actividades como el foro o la coevaluación fueron percibidas como más complejas o, en algunos casos, no utilizadas. Esto pone en evidencia una tensión habitual en los entornos virtuales: la dificultad de generar interacción genuina entre pares, especialmente cuando las condiciones de conectividad, autonomía o experiencia previa no son homogéneas. En línea con esto, estudios recientes (Garrison, Anderson & Archer, 2010) advierten que *“la interacción significativa en línea requiere intencionalidad pedagógica y presencia docente activa para sostener la motivación y orientar la participación”*.

En términos generales, los niveles de satisfacción con el cursado, los recursos, y el rol de los tutores resultaron positivos. Este dato constituye una fortaleza del dispositivo educativo, dado que la satisfacción es un indicador clave de calidad en la educación virtual (Chickering & Gamson, 1987). Sin embargo, el análisis también permite detectar áreas de mejora, especialmente vinculadas a la orientación en el uso de recursos asincrónicos y la promoción de espacios de colaboración entre pares.

Por último, cabe destacar la utilidad de las escalas de tipo Likert en la recolección y análisis de percepciones estudiantiles. Este tipo de instrumento permite una aproximación sistemática a aspectos cualitativos de la experiencia de aprendizaje, traduciéndolos en datos cuantificables. Según *Likert (1932)*, estas escalas *“capturan actitudes y valoraciones de los sujetos de manera eficiente y estructurada”*, lo cual facilita la toma de decisiones pedagógicas basadas en evidencia.

## **Conclusiones**

Los resultados obtenidos a partir de la encuesta final aplicada en el Curso RCM cohorte 2024 permiten reconocer aspectos clave en la experiencia de los estudiantes en entornos virtuales. En términos generales, la propuesta educativa fue bien valorada por sus participantes, destacándose especialmente el acompañamiento de los tutores, la claridad del aula virtual y el enfoque didáctico de las actividades.

Desde la perspectiva de la **percepción de complejidad**, se observó que los estudiantes consideraron mayoritariamente accesibles las actividades vinculadas a recursos audiovisuales como el podcast. En

contraste, herramientas como Genially y el foro semanal presentaron mayores niveles de complejidad percibida, lo cual puede interpretarse como una oportunidad para reforzar instancias de orientación y familiarización con plataformas interactivas (Moodle).

En cuanto a la **satisfacción general**, los niveles de aprobación fueron elevados en todas las dimensiones evaluadas, en especial el diseño del aula y la evaluación final. No obstante, la **dimensión comunicacional** (foro, mensajería, correo) fue la que obtuvo menor valoración, lo que sugiere la necesidad de revisar los canales de interacción asincrónica para potenciar la participación y la continuidad en la experiencia formativa.

La inclusión de **juegos y actividades lúdicas** fue uno de los aspectos mejor recibidos, especialmente los cuestionarios y el juego "Millonario". Esto confirma el valor de la gamificación en contextos virtuales como estrategia para mantener el interés, diversificar las formas de evaluación y promover aprendizajes más significativos.

En conjunto, estos hallazgos permiten **concluir que el curso logró cumplir con su propósito de acompañar a los estudiantes en su ingreso al nivel superior** mediante una propuesta pedagógica clara, innovadora y centrada en el estudiante. Al mismo tiempo, los datos relevados ofrecen una base valiosa para ajustar ciertos aspectos, como la integración de herramientas interactivas y la comunicación asincrónica, en vistas a futuras ediciones del Curso. **Podemos pensar en un futuro en un diseño longitudinal, donde realizaremos encuestas a los mismos estudiantes en varios momentos (inicio, mitad y final del curso) para ver cómo evolucionan sus percepciones.** *"El poder garantizar contenidos académicos que respondan a nuevos desafíos, paradigmas y necesidades en prospectiva también es un ejercicio continuo de evaluación de gestión a través de la sinergia entre las funciones sustantivas universitarias, los albores de una economía digital y la cuarta revolución industrial que ya nos tiene inmersos"* (Larroza, G. O, 2025)

## **Bibliografía**

Cabero-Almenara, J., y Palacios-Rodríguez, A. (2021). *La evaluación de la educación virtual: las e-actividades*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), pp. 169-188. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>

Chickering & Gamson. (1991). *Applying the Seven Principles for Good Practice in Undergraduate Education*.

Demuth Mercado, P. (2023) *"Síntesis Evaluativa del Programa de Cambio Curricular y Propuesta de Relanzamiento"* RES - 2023 - 115 - CS # UNNE Sesión 22/03/2023

Dussel, I., (2020). La escuela en la pandemia. Reflexiones sobre lo escolar en tiempos dislocados. *Práxis Educativa (Brasil)*, 15( ), 1-16. <https://doi.org/10.5212/PraxEduc.v.15.16482.090>

Garrison, R., Anderson, T., & Archer, W. (2010). *The first decade of the community of inquiry framework: A retrospective. The Internet and Higher Education*, 13 (1-2), 5-9.

Larroza, G. O y otros (2025.) *Gobernanza para la transformación universitaria en territorio Políticas de innovación en la UNNE para el Nivel Superior*. Capítulo 5. pág. 93. Colección: Especiales. Temas: Universidades Públicas / Innovaciones / Educación Superior / Organización y gestión educativa. Soporte: Digital/PDF. ISBN: 978-950-656-261-8.

Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archivos de Psicología*, 140, 5-55.

Núñez, J. C. et al. (2006). *Autorregulación del aprendizaje: un nuevo desafío del estudiante de enseñanza superior*. Disponible en <http://www.infocop.es> . ISSN 1886-1385 © INFOCOP ONLINE

UNESCO (2017). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Objetivos de Aprendizaje*.

UNESCO (2018). *La cultura para la Agenda 2030*. Recuperado de: <https://www.unesco.org/en/sdgs>

UNNE (2015). Resolución N°648. *Programa de extensión «UNNE en el medio»*. Consejo Superior (CS). Boletín Oficial

UNNE (2020). Resolución N° 451. Plan Estratégico de Desarrollo Institucional (PEDI) de la UNNE 2020-2030. CS. Boletín Oficial.

UNNE (2024). Resolución N° 1045. Programa de extensión «Acción en territorio: innovación y sostenibilidad». CS. Boletín Oficial.

V. C. Bryan , Trans. (2018). *Aprendizaje autodirigido y tecnología* (Episteme. Revista De Estudios Socioterritoriales, 10(1-2), 117-119. <https://doi.org/10.15332/27113833.5579>