

MULTIMEDIA EDUCATIVA PARA ELEVAR LA CALIDAD DE LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA EN LAS ASIGNATURAS DE LA DISCIPLINA DE TEORÍA FILOSÓFICA Y SOCIOPOLÍTICA

EDUCATIONAL MULTIMEDIA TO ELEVATE THE QUALITY OF THE TEACHING OF THE PHILOSOPHY IN THE SUBJECTS OF THE DISCIPLINE OF PHILOSOPHICAL AND SOCIOPOLITICAL THEORY

Autores: Rosa Alba Arrechea Bravo

Roberto Campbell Tross

Institución: Universidad de Ciego de Ávila Máximo Gómez Báez

Correo electrónico: campbell@unica.cu

RESUMEN

El siglo XXI manifiesta un notable desarrollo en el uso de las Nuevas Tecnologías en los medios informáticos, tecnologías que han influido en el campo de la Educación Superior. El presente trabajo constituye un ejemplo en la proyección de un nuevo modelo denominado Universidad Virtual y responde al título de: Multimedia Educativa para elevar la calidad de la enseñanza de las Ciencias Filosóficas, en los estudiantes de primer año de la carrera de Ingeniería Informática. La Multimedia se diseña con el objetivo de elevar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje en la asignatura Filosofía y Sociedad, para los estudiantes de primer año de la carrera de Ingeniería Informática. Con el diseño de la Multimedia Educativa se ofrecen nuevas posibilidades, para la formación de los estudiantes, en aspectos como: la motivación hacia el estudio de la filosofía y la adaptación al proceso de enseñanza y el aprendizaje de la asignatura, al ritmo y las posibilidades de los estudiantes en la aplicación de las Nuevas Tecnologías. En la interacción de los estudiantes con la Multimedia se aspira además, a lograr impacto práctico y científico al desarrollar la creatividad y se contribuye a ampliar los conocimientos, a través del estudio independiente e investigativo.

Palabras clave: Multimedia, Universidad virtual, Ciencias filosóficas.

ABSTRACT

The XXI century states a notable development in the use of New Technologies of informatics, technologies that have influenced in the field of Higher Education. For the development of the current technological process an Educational Multimedia is designed for the teaching of Philosophy to the students of the first year of Computer Engineering career. The Multimedia is designed with the objective of elevating the quality of the teaching -learning of philosophical sciences. With the design of this Multimedia new possibilities for the formation of the students in aspects like: motivation toward the study of philosophy and the adaptation to the teaching learning process of the subject Philosophy and Society to the rhythm and possibilities of the students, and in the application of the new technologies are offered. In the interaction of the students with the Multimedia, it is also aspired to achieve a practical and scientific impact, developing creativity and contributing to the widening of the knowledge through the independent and investigative study.

Keyword: Multimedia, Virtual University, Philosophical Sciences.

INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI la educación en Cuba continua siendo un tema priorizado en todos los niveles. La Enseñanza Superior ha sido objeto en los últimos años de un constante y sistemático perfeccionamiento. Una de las manifestaciones esenciales es la búsqueda de alternativas para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en todas LAS carreras, disciplinas y asignaturas.

La Enseñanza Superior en Cuba, ha sido objeto en los últimos años de un constante y sistemático perfeccionamiento, priorizando la formación socio humanista del profesional. La Universidad, según plantea Raúl Rodríguez Lamas y colectivo de autores (2000:19), tiene una gran misión que es la de mantener una actitud permanente de cambio y transformación cuya consecuencia directa está en la elevación de la calidad de la enseñanza y por ende en la competitividad de los profesionales que forma para la sociedad.

Las diferentes disciplinas del Departamento de Marxismo y en especial la disciplina Teorías Filosóficas y Sociopolíticas, tiene como objetivo la formación

socio-humanista del profesional de la carrera, adquiriendo un protagonismo cada vez mayor, pero se evidencian dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en la asimilación de los contenidos, por parte de los estudiantes, en las asignaturas correspondientes a Historia y a las Ciencias filosóficas, principalmente, en los estudiantes de primer año de las carreras de Ingenierías. Los elementos planteados hacen que se determine como problema la existencia de bajos resultados académicos en las asignaturas correspondientes a Historia y a las Ciencias Filosóficas, principalmente en los estudiantes de primer año de las carreras de Ingenierías y las manifestaciones causales del problema enunciado conducen a la determinación como objetivo del trabajo: Diseñar una Multimedia Educativa en la enseñanza de las Ciencias Filosóficas para contribuir a elevar el rendimiento académico en los estudiantes de primer año de las carreras de Ingeniería en la Universidad: Máximo Gómez Báez.

Se valora que el diseño de la Multimedia Educativa contribuya al desarrollo de resultados positivos en la motivación, comprensión y asimilación de los conocimientos filosóficos en las diferentes asignaturas de las disciplinas de Historia, Teoría filosófica y sociopolítica y Economía Política, todas pertenecientes al Departamento de marxismo de la Universidad de Ciego de Ávila.

MATERIALES Y MÉTODOS

En el universo audiovisual donde vive el hombre las técnicas Multimedia (MM) se convierten cada día en un instrumento eficaz de comunicación y de acceso a la información.

Se define como Multimedia al conjunto de tecnología de estimulación sensorial, formados por varios elementos propiciadores de la comunicación como texto, imagen fija o animada, video, audio y otras capacidades basadas en los sentidos, las cuales pueden propiciar el aprendizaje y la comprensión del usuario.

Estructura del diseño de la Multimedia para el proceso enseñanza- aprendizaje de las asignaturas de las disciplinas Historia, Teoría filosófica y Sociopolíticas y Economía Política.

Diseño de la multimedia

La multimedia Filosofía Contemporánea se desarrolló con el software Mediator 9.0, el código usado para los módulos dentro de la multimedia es propio del lenguaje mediator que usa Java Script.

El diseño gráfico se logró con Photoshop CS3 en la versión 10.0.

Para confeccionar la multimedia se tuvo en cuenta la estructura del contenido para la misma, se ubicó la información de acuerdo a su importancia y la necesidad de brindarla al usuario final de forma rápida y sencilla.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Pantalla de Inicio: La primera pantalla con la que inicia la multimedia Filosofía Contemporánea es la presentación, en la misma se muestra en nombre de la multimedia y a quién va dirigida.

Menú Principal: Primeramente se diseñó el menú principal donde se encuentra el acceso a todo el contenido de la multimedia. Esta pantalla tiene como objetivo ubicar el contenido de forma estructurada en menús para así facilitar al usuario toda la información que recopila la multimedia y sea fácil el acceso a la misma. En la parte superior de la pantalla aparece el título de la multimedia y a quien va dirigida, este diseño aparece en todas las páginas de la multimedia.

Menú Superior: El menú superior es un menú funcional el cual agrupa varias opciones, diseñado por botones donde el usuario puede obtener información con solo hacer un clic en el tema que seleccione y de forma rápida accederá a la página correspondiente.

Muestra el contenido de cada opción del menú:

Menú principal: Esta opción siempre lleva al usuario a al Menú Principal

1. **Filosofía Marxista:** Dirige al usuario hacia un módulo donde se ha ubicado la información sobre la Filosofía Marxista.
2. **Filosofía Marxista en América Latina:** Dirige al usuario hacia un módulo donde se ha ubicado la información sobre la Filosofía Marxista en América Latina.
3. **Filosofía en América Latina:** Dirige al usuario hacia un módulo donde se ha ubicado la información sobre la Filosofía en América Latina.

4. Video Clases: Este menú lleva al usuario a módulo donde se han recopilado varias teleclases para el estudio de la filosofía.

Menú de Personalidades: El menú de personalidades se encuentra situado en el centro de la pantalla del menú principal, está diseñado en forma de botón con la foto de cada figura, el menú está compuesto por un botón con la fotografía de Carlos Marx, este botón nos lleva a un módulo donde puede verse la vida y obra de esta personalidad, los demás botones son para Federico Engels y Vladimir Lenin. Cada botón lleva a un módulo donde podemos ver la biografía, fotos y las principales obras de cada una de las personalidades de la multimedia, toda la información contenida en un modulo que funciona como un libro.

Barra Inferior: Esta barra está ubicada en la parte inferior del menú principal, es una barra que informa donde está situado el usuario en la multimedia, al poner el mouse sobre algún botón esta barra nos informará que opción es y lo que contiene.

Botón Salir a Windows: Otro elemento del menú principal es el botón de salir, el mismo está situado en la parte inferior derecha de la pantalla y aparece en todas las páginas de la multimedia, para salir de la misma solo hacemos clic en él y nos llevará a Windows.

Módulo de Figuras: Este módulo contiene información sobre las personalidades que se muestran en la multimedia, contiene además obras de cada una de las personalidades así como sus biografías y fotos de las mismas.

Para pasar las páginas de la biografía de una personalidad debemos hacer clic en el botón de pasar la página que se encuentra dentro del módulo del libro. Al hacer clic en ese botón irá a otra página y así sucesivamente hasta llegar a la última donde se le informará al usuario que es la última página del documento.

En la parte izquierda del módulo del libro se ubicaron las fotos que aparecerán aleatoriamente al desplazarnos en la página además están las principales obras de la personalidad en la que nos encontremos.

Cada una de las demás opciones que aparecen en esta pantalla es común para toda la multimedia ya que están en todas las páginas de la multimedia, el

menú superior mantiene la misma funcionabilidad en cualquier página de la multimedia, así como la barra inferior.

Módulo de Video Clases: Este módulo permite a los usuarios ver las video clases que contiene la Multimedia, esta página cuenta con un diseño amigable muestra la lista de video clases en el lado izquierdo de la pantalla, para reproducir un video es necesario hacer un clic encima del que deseamos ver y aparecerá automáticamente en el reproductor que se encuentra en la parte derecha de la pantalla.

CONCLUSIONES

Permite a los estudiante, principalmente, los que cursan el primer año de la carrera de Ingeniería Informática, interactuar con los medios basados en la Tecnología Informática y las Comunicaciones (TIC), aspecto que los motiva, ya que forma parte de su propia preparación como profesionales. La utilización en el trabajo independiente e investigativo, así como la posibilidad de interactuar con la Multimedia Educativa para la búsqueda de los contenidos filosófico, constituye un factor motivante para el estudio y la comprensión de los contenidos filosóficos correspondientes, no solo, a la asignatura Filosofía y Sociedad sino a todas las asignaturas de la disciplinas Teorías Filosóficas y Sociopolítica, Economía Política e Historia, todas correspondiente al Departamento de Marxismo de la Universidad Máximo Gómez Báez. La multimedia Educativa, posibilita que los estudiantes se apropien de los contenidos filosóficos integrados, contextualizados y sistematizados. La interactividad de los estudiantes y profesores con la Multimedia Educativa propone acciones de alcance, no solo con los medios apoyados en la Tecnología Informática y las Comunicaciones (TIC), si no también con objetivos de alcance socioeducativos e instructivos, a la vez que se contribuye a la formación del profesional acorde con los valores y principios sociales esperados.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ALBORNOZ, M.; ESTÉBANEZ, M.E. Y ALFARAZ, C.: «Alcances y limitaciones de la noción de impacto social de la ciencia y la tecnología», *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, CTS, Vol. 2, N° 4, pp. 73-95, 2005.
- ALBORNOZ, M.: Y ALFARAZ, C.: *Editores Construcción, Dinámica y Gestión*. Disponible en <http://www.ricyt.org> . Visitado el 15 de mayo de 2012.
- BERMÚDEZ, M.R.: Y PÉREZ, M. Y LORENZO, M.: *Aprendizaje formativo y Crecimiento personal*. Ed, Pueblo y Educación, 2004.
- GARCÍA PALACIOS; MERINO, E. Y COL.: *Ciencia, tecnología y sociedad: una aproximación conceptual*, Organización de Estados Iberoamericanos. Madrid, 2001.
- GARCÍA, X.; GÓMEZ, N.; SOTOLONGO P.L. Y HERNÁNDEZ, R.: « ¿Qué filosofía se enseña?» *Revista Temas: Cultura, Ideología y Sociedad*, Nro. 58 / abril – junio de 2009, Nueva Época, 81-93, 2009.
- HERNÁNDEZ SAMPIER, R.: *Metodología de la investigación I*. Ed. Félix Varela, La Habana, 2003.
- RODRÍGUEZ LAMAS, R.: *Introducción a la Informática educativa*. Ed. Pueblo y Educación, 2000.
- SAULO HERMOSILLO, M.: GONZÁLEZ YOVAL, P. Y COL.: *Metodología para elaborar material didáctico tipo injerto CTS*, (formato impreso y electrónico) En tercer congreso iberoamericano de ciencia Tecnología e Innovación. 2006.
- Seminario Nacional de preparación del curso 2011-2012 del Ministerio de Educación Superior.
- OSORIO, C.: «La educación científica y tecnológica desde el enfoque de ciencia, tecnología y sociedad. Aproximaciones y experiencias para la educación secundaria». *Revista Iberoamericana de Educación*, Núm. 28, 2002 pp. 61-82.