

Saladrigas, H. & Olivera, D. (2009). El campo de la comunicación en Cuba. Un recorrido preliminar. *ALCANCE Revista Cubana de Información y Comunicación*.

LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES, SU CONTRIBUCIÓN EN LA ASIGNATURA HISTORIA Y CULTURA LATINOAMERICANA Y CARIBEÑA

MSc. Samantha Blanco Martínez,
<https://orcid.org/0000-0001-7762-1823>, samanthablanc0827@gmail.com
Universidad de Matanzas, Matanzas, Cuba.

Coautores: Dr. C. Marlen Martínez Santana, <https://orcid.org/0000-0001-6553-1169>
Dr. C. Edgar Borot Peraza, <https://orcid.org/0000-0001-5553-3670>
Lic. Lisibet García Leiva, <https://orcid.org/0000-0001-5355-7302>

Resumen

La llegada del Covid 19, ha impuesto retos a las instituciones educativas en todo el mundo. La necesidad de proponer nuevos métodos para el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje requiere el empleo de recursos interactivos y dinámicos que integren lo virtual y vivencial. Los recursos educativos digitales emergen como alternativas factibles para el aprendizaje autónomo de forma creativa, lo que, unido a actividades propias de la investigación formativa, pueden contribuir a sostener una educación de calidad mediante la implementación del Modelo de Educación a Distancia. En este sentido, se pretende socializar la experiencia de la carrera Licenciatura en Gestión Sociocultural para el Desarrollo que evidencia la importancia teórica y práctica del tema mediante el empleo de recursos educativos digitales concebidos para el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura Historia y cultura latinoamericana y caribeña I. Dicha asignatura, posee gran importancia dentro del diseño curricular de la carrera, ya que interactúa con los diferentes aprendizajes alcanzados por los alumnos en otras materias, y contribuye a la comprensión de la conformación de las identidades culturales latinoamericanas y caribeñas, así como es vital para la comprensión de las tendencias políticas e integradoras del contexto contemporáneo de la región. Dicha experiencia y resultado se inserta en los proyectos de investigación Escuelas por la matancera y Perfeccionamiento de la gestión universitaria, ambos de la Universidad de Matanzas.

Palabras clave: Educación a Distancia, investigación formativa, recursos didácticos, recursos educativos digitales

Abstract

The arrival of Covid 19 has imposed challenges on educational institutions around the world. The need to propose new methods for the development of the teaching-learning process requires the use of interactive and dynamic resources that integrate the virtual and the experiential. Digital educational resources emerge as feasible alternatives for autonomous learning in a creative way, which, together with activities of formative research, can contribute to sustaining quality education through the implementation of the Distance Education Model. In this sense, it is intended to socialize the experience of the Bachelor's degree in Sociocultural Management for Development that shows the theoretical and practical importance of the subject through the use of digital educational resources designed for the teaching-learning process in the subject Latin American History and Culture and Caribbean I. Said subject has great importance within the

curricular design of the career, since it interacts with the different learning achieved by students in other subjects, and contributes to the understanding of the conformation of Latin American and Caribbean cultural identities, as well as it is vital for the understanding of the political and integrative tendencies of the contemporary context of the region. This experience and result is inserted in the research projects Schools for matancery and Improvement of university management, both from the University of Matanzas.

Keywords: Distance Education, formative research, didactic resources, digital educational resources

Introducción

El Covid-19, enfermedad ocasionada por el virus SARS-CoV-2, ha tenido un gran impacto socioeconómico y educativo a nivel mundial. Los gobiernos de todo el mundo, para contrarrestar la pandemia, han impuesto restricciones que en el contexto escolar implicó el cierre de escuelas y universidades en más de 124 países y ha afectado a más de 2200 millones de estudiantes. Cuba no ha estado ajena a ello. La situación epidemiológica que ha atravesado el país por más de un año, ha puesto a prueba el avance de los principales sectores de la economía, los servicios y las instituciones educativas.

En la educación superior cubana, esto se traduce en modificaciones y precisiones que aparecen en la Resolución No. 3 de 2021, donde se ofrecen orientaciones generales para el desarrollo de las actividades académicas de pregrado y postgrado para todo el territorio nacional. La misma hace alusión a la utilización de diferentes escenarios de formación y privilegia la implementación del Modelo de Educación a Distancia y el uso intensivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con el objetivo de lograr en los estudiantes un aprendizaje autónomo y la autogestión del conocimiento ante la imposibilidad de la modalidad presencial en las universidades.

En este contexto, dicho modelo adquiere una especial relevancia. El trabajo con los sistemas de conocimientos de las asignaturas de cada año académico requiere la distribución de los recursos educativos digitales (RED), diseñados para tres escenarios de conectividad (sin conectividad, conectividad parcial y con conectividad) y la implementación de cursos a distancia en aquellas carreras que sean factibles a partir del cumplimiento de los documentos rectores del proceso docente. Sin embargo, la contingencia epidemiológica, la inequidad tecnológica, la acelerada transformación de la enseñanza hacia la virtualidad y el reto a los docentes ante una pedagogía diferente, muestra la necesidad de desarrollar las capacidades y habilidades en la producción de contenidos digitales y objetos de aprendizaje para un proceso de virtualización de la enseñanza pertinente y con calidad.

La asignatura Historia de la cultura latinoamericana y caribeña I forma parte de la Disciplina Historia Cultural y Pensamiento Social, en la carrera Gestión Sociocultural para el Desarrollo. Es la encargada de proporcionar a los estudiantes la capacidad de enfocar los procesos históricos y el pensamiento principal que se mueve en los mismos, como recurso clave para interpretar las situaciones que requerirán su atención y capacidad para poder mediar y actuar en los diferentes contextos. Se propone abordar en su interacción dialéctica, y de forma especial, los componentes históricos, culturales y las expresiones del pensamiento social que en ello se configura, se consolida e incide significativamente como recurso para comprender los procesos de desarrollo y estar en condiciones de proponer, sugerir y participar en las proyecciones sociales en que se moverá el futuro profesional de la carrera.

El acceso de los estudiantes al conocimiento de esta asignatura, en las condiciones que impone el aislamiento físico, corrobora la necesidad de encontrar alternativas que faciliten su aprendizaje. Los RED constituyen herramientas de gran utilidad en este contexto al permitir la autogestión del conocimiento sin excluir en el proceso la comunicación y el intercambio entre estudiantes y profesores. Por lo expresado con anterioridad, el presente trabajo tiene como objetivo socializar la experiencia profesional de la carrera Licenciatura en Gestión Sociocultural para el Desarrollo mediante el empleo de recursos educativos digitales concebidos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia y Cultura Latinoamericana I.

Desarrollo

El uso de las TIC no es una nueva tendencia, sin embargo, en la actualidad cobran auge al permitir que docentes y estudiantes puedan sacar el máximo provecho de las potencialidades que les provee. Cuba se ha visto en la necesidad de utilizarlas, en aras de facilitar el proceso docente educativo, promoviendo el uso de estrategias didácticas eficientes y creativas en Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Según Bello (2005, p.3), los entornos virtuales para el aprendizaje (EVA) son “aulas sin paredes”, cada vez más utilizados, donde el internet juega un importante papel y el alumno tiene la posibilidad de estudiar en cualquier momento y desde cualquier lugar. En tal sentido, los entornos virtuales de aprendizaje son espacios que brindan diferentes servicios y herramientas que permiten a los participantes la construcción de conocimiento, la cooperación, la interacción con otros, entre otras características, en el momento que necesiten.

La plataforma Moodle, es un ejemplo de EVA, definida por Boneu (2007, p.7) como sistemas que facilitan la gestión de contenidos en todos sus aspectos: creación, mantenimiento, publicación y presentación. También, son conocidos como Web Content Management (WCM) sistema de gestión de contenido de redes que ayudan a los educadores a crear nuevos ambientes de aprendizaje en línea.

Los RED, son aquellos contenidos en forma digital que se utilizan para proporcionar al estudiante experiencias sensoriales adecuadas al logro de los objetivos propuestos. Son representaciones de información y conocimiento por medios visuales y auditivos (texto, imagen, video, animación) que son almacenadas en computadoras en diversos formatos, hipertexto, multimedia, audiovisual, que sirven para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y, a la vez, son modificables y reutilizables.

Dentro de los RED, se hallan los Recursos Educativos Abiertos (REA) que nacen como un concepto con gran potencial para apoyar la transformación educativa. Radican en utilizar recursos para propiciar métodos integrales de comunicación de planes de estudios en cursos educativos que una vez digitalizados, pueden ser compartidos a través de la Internet. Incorporan licencias que permiten ser reutilizadas sin tener que solicitar autorización previa al titular de los derechos de autor.

Es criterio de autores como Ordaz (2020, p.4), Riera (2020, p.8) y Carmona (2021, p.4), que, para implementar los REA, se recurre a los objetos de aprendizajes, que permiten ser utilizados en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido, por al menos, tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Son materiales de aprendizaje digitales que utilizan recursos tecnológicos que expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender. Sirven como soporte al proceso educativo, para desarrollar competencias en los estudiantes en alguno de los tres tipos de saberes. La generación de contenidos digitales depende en gran medida de las estrategias didácticas creativas que faciliten

la fácil comprensión por parte de los estudiantes en alguno de los tres tipos de saberes. Estas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza.

Las estrategias de aprendizaje consisten en un procedimiento o conjunto de pasos o habilidades que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas. Por su parte, las estrategias de enseñanza son todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información. Existen diferentes estrategias, entre ellas, las estrategias centradas en la individualización de la enseñanza, las estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración y las estrategias centradas en el trabajo colaborativo, y estas, a su vez, están compuestas por técnicas que facilitan este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aplicar las estrategias en los EVA, es un reto cada vez mayor. Por ejemplo, en la conformación de glosarios colaborativos, donde el profesor conforma uno e incita a los estudiantes a incluir términos que sean para ellos desconocidos aportando así a su pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo colaborativo, en parejas y valoración de ideas. La utilización de un sistema de preguntas y premios, a través de gamificaciones y foros debate donde puedan expresar lo aprendido durante el curso.

Teniendo en cuenta lo antes expuesto, el colectivo de la asignatura Historia y Cultura Latinoamericana y Caribeña I, de la carrera Gestión Sociocultural para el Desarrollo en la Universidad de Matanzas, se apropió de las recomendaciones didácticas para el inicio de la transición, de un programa de estudio convencional hacia la virtualidad, desde la innovación digital. Para una efectiva asimilación autónoma de conocimientos y autogestión del aprendizaje por parte del estudiante, se empleó la técnica de micro-aprendizaje permitiendo, en el orden didáctico, aligerar o fragmentar la carga por objetivos específicos. Se logra así la retención de pequeñas unidades de aprendizaje, respetando el ritmo de aprendizaje del estudiante mediante la interacción con materiales didácticos, objetos de aprendizaje y aplicaciones exportadas en una gran variedad de implementaciones en diferentes dispositivos que el alumno utilice.

Es necesario tener en cuenta que se trata de una asignatura de vital importancia para el desarrollo de las competencias profesionales del futuro Licenciado en Gestión Sociocultural para el Desarrollo, al contribuir a sus modos y esferas de actuación. El estudiante debe profundizar en el análisis de la producción intelectual de la región en sus diferentes manifestaciones culturales: literatura, arte y arquitectura; proceso creativo en el que inicialmente estuvo perneado de las influencias europeas hasta su conformación como cultura genuina, fundamento de los procesos de descolonización de parte de la región en el siglo XIX. En tal sentido, el colectivo de la asignatura se preparó metodológicamente para la creación de RED que permitiesen la asimilación de los nuevos contenidos, su consolidación, ejercitación y auto-evaluación.

Los contenidos creados para la asignatura incluyen la elaboración de las guías de estudio, de materiales de consulta, bibliografía básica y complementaria, glosario de términos, diferentes recursos educativos digitales (RED) como conferencias en diapositivas soportadas en PowerPoint; artículos, libros o enlaces de internet para su orientación hacia la investigación y profundización de los temas a estudiar; videos, foros, podcast, infografías, gamificación, entre otros. Se considera que esto, unido al uso de los diferentes métodos de investigación social como el análisis de documentos y la encuesta (cuestionario y entrevistas), contribuye de manera significativa a la autogestión de su conocimiento en circunstancias extraordinarias como las que se atraviesan en la actualidad.

sistema que otorgará puntos del 5 al 1 que corresponden al lugar en que alcanzan la meta. Es de vital importancia realizarlo, puesto que no podrán pasar al siguiente tema si no vencen el juego, el que se puede visualizar en la figura # 2.

Figura # 3 Gamificación ¡Vamos a comprobar sus conocimientos!



Fuente: Elaboración propia

El Podcast, es un programa informativo compuesto de archivos de sonido o de video que permiten a estudiantes y profesores compartir sus trabajos y experiencias con una gran cantidad de público a través de internet. Suelen ser interactivos e invitan a un público a enviar comentarios creando así un intercambio que permite a los estudiantes y profesores una retroalimentación referente al resultado de su trabajo. Se utilizó para presentar la asignatura de un modo diferente en el que pueden escuchar la voz de su profesora y visualizar la imagen representativa del curso, es una vía de familiarización con la asignatura novedoso al que no están adaptados, lo que hace que se motiven por ella, y constituye una de las estrategias de la asignatura que es poner en uso las tecnologías porque pueden utilizar diferentes equipos electrónicos para visualizarlo.

Conclusiones

La experiencia profesional de la carrera Licenciatura en Gestión Sociocultural para el Desarrollo mediante el empleo de recursos educativos digitales concebidos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia y Cultura Latinoamericana y Caribeña I, evidencia el reto de la educación en tiempos de pandemia, la necesidad de una mayor concientización sobre el rumbo de la educación futura y las oportunidades para reordenar desde los contenidos de los cursos que se imparten nuevas herramientas de aprendizaje. Para lograr un impacto importante en la educación con el uso de TIC es necesario que el docente asuma un nuevo rol en la plataforma virtual y pase a ser un facilitador del aprendizaje, lo que plantea retos importantes.

Mantener o mejorar la calidad de la educación en entornos virtuales es un aspecto que no debe descuidarse, además de trasladar a la plataforma virtual los materiales y actividades que se utilizaban en el aula presencial, se deben desarrollar apoyos multimedia que integren audio, imagen, texto y, si es posible, que sean interactivas, así como actividades que promuevan el aprendizaje colaborativo mediante herramientas lúdicas. La finalidad de estas propuestas es el desarrollo del pensamiento crítico y el debate, debido a que es necesario atraer al estudiante a este entorno, darle las herramientas y guías necesarias para que desarrolle las actividades y alcance exitosamente las metas propuestas. Las estrategias didácticas por sí solas no generan conocimiento y la plataforma virtual por sí sola no crea un espacio atractivo de aprendizaje, lo

que hace la diferencia es la presencia de un facilitador que medie las temáticas de un curso con estrategias didácticas creativas y que use, eficientemente, las herramientas que ofrece la plataforma.

Referencias bibliográficas

- Bello, R. (2005). *Educación Virtual: Aulas sin Paredes*.
<https://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>
- Boneu, J. (2007). Plataformas abiertas de e-learning para el soporte de contenidos educativos abiertos. *Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 4(1), 36-47.
<https://www.uoc.edu/rusc/4/1/dt/esp/boneu.pdf>
- Carmona D., Morales, H., (2021). Retos de la pedagogía en los tiempos de Covid-19. Archivos en Medicina Familiar. *Artículo Editorial*, 23(2), 59-64.
- Ordaz, A., (2020). *La pandemia exhibe desigualdad tecnológica en la educación superior pública*. Forbes México. <https://www.forbes.com.mx/la-pandemia-exhibe-desigualdad-tecnologica-en-la-educacion-superior-publica/>
- Riera, J., (2020). *Tenemos que hacer todos los esfuerzos necesarios para cubrir la brecha digital que la pandemia está suponiendo*. <https://www.educaweb.com/noticia/2020/10/28/tenemos-hacer-todos-esfuerzos-necesarios-cubrir-brecha-digital-pandemia-esta-suponiendo-19347/>

UNA VISIÓN INNOVADORA DESDE LA ASIGNATURA TEORÍA SOCIOPOLÍTICA EN LA UNIVERSIDAD DE MATANZAS

Dr. C. Yanko Hernández Cruz,
<https://orcid.org/0000-0002-5378-9047>, yanko.cruz@umcc.cu
Universidad de Matanzas, Matanzas, Cuba.

Resumen

La asignatura Teoría Sociopolítica, junto a Filosofía Marxista-Leninista y Economía Política conforma la Disciplina Marxismo-Leninismo en las universidades cubanas, es de transcendental importancia en la formación cosmovisiva y político-ideológica del profesional, en la creación de nuevos conocimientos, habilidades y valores, esenciales a los complejos procesos sociales que se desarrollan en el proceso de construcción del proyecto social socialista cubano. El desarrollo de prácticas educativas innovadoras en la asignatura Teoría Sociopolítica, aplica en función de contextos educativos específicos; actores diversos que en ella intervienen, el campo de conocimiento general o reducido que se trate y los patrones culturales específicos que la sustentan. En la Universidad de Matanzas la innovación educativa en la asignatura Teoría Sociopolítica en interacción con los documentos rectores emanados del VIII Congreso del Partido Comunista de Cuba establece una simbiosis aportadora de resultados en este sentido. La ponencia propone un acercamiento a algunas ideas fundamentales en torno a la innovación en la Teoría Sociopolítica, así como las evidencias de algunos de sus resultados.

Palabras clave: Formación en innovación, Prácticas innovadoras, Teoría Sociopolítica.

Abstract

The subject Sociopolitical Theory, next to Marxist-Leninist Philosophy and Political Economy conforms the Marxism-Leninism Discipline in the Cuban universities, it is of transcendental importance in the formation cosmovisiva and political-ideological of the professional, in the creation of new knowledge, abilities and values, essential to the complex social processes that are developed in the process of construction of the project social Cuban socialist. The development