

-
- Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Una oportunidad para América Latina y el Caribe. Naciones Unidas. Mayo, 2016. (soporte digital)
- Cairo, A. (2007). *Valoración Múltiple José Martí*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Casa de las Américas.
- Chacón, N. (2002). *Moralidad histórica, valores y juventud*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Jover-Núñez, J. (2010). *Conocimiento académico y sociedad*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial UH.
- Martí, J. (ed.1975). *Obras Completas*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Ministerio de Educación. *RM 06/04*. Cuba: Ministerio de Educación Superior.
- Ministerio de Educación Superior. *Resolución No.178/92*. Cuba: Ministerio de Educación Superior.
- Toledo, L.: (2007). *Valoración múltiple José Martí*. , Ciudad de la Habana, Cuba: Editorial Casa de las Américas.
- Valdés, R. (2007). *Diccionario del Pensamiento Martiano*. La Habana; Cuba: S/e.
- Vitier, C. (1995). *Guía para los maestros de las Aulas Martianas*. Cuba: Centro de Estudios Martianos.

1.7

LAS TIC Y EL BÉISBOL: PROPUESTA DIDÁCTICO-EDUCATIVA

THE TIC AND THE BASEBALL: DIDACTIC-EDUCATIONAL PROPOSAL

Autora: Celia Romero Díaz

Doctor en Ciencias de la Cultura Física. Profesora Titular. E-mail: ***celiard@nauta.cu***

Número ORCID: 0000-0002-3191-5321

Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo". La Habana. Cuba

Departamento de Comunicación Institucional

Resumen

Como respuesta al problema científico: ¿Cómo aprovechar el uso de las TIC para el diseño de actividades didácticas e interactivas relacionadas con el deporte nacional que permitan la comprobación del conocimiento que tiene la comunidad universitaria estudiantil? surgió la Multimedia Didáctica Educativa "Comienza la pasión", recurso pedagógico, basado en el Programa Exe-learning. La misma posee alto impacto en el contexto actual, toda vez que resulta un producto del trabajo con las TIC como medio del proceso formativo y de aprendizaje para cada usuario. Constituye un aporte al trabajo de extensión universitaria que se realizó la UNAH en aras de elevar el acervo cultural de su comunidad estudiantil, a partir de la concepción de actividades relacionadas con

el béisbol como deporte y fenómeno cultural inherente de los cubanos (as), además como una de tantas acciones para favorecer el proceso de integración planteado por la dirección del centro de altos estudios. Se pusieron a disposición de los usuarios, ejercicios variados e interactivos creados por la autora, los cuales permitieron el intercambio entre disciplinas y el tratamiento a algunas estrategias curriculares propuestas en diversas carreras y programas de estudio, como son: el idioma inglés, la lengua materna, la ortografía, tratamiento a los valores éticos y morales, la geografía, la historia nacional y local deportiva de figuras relevantes, etc. Se aplicó como prueba piloto, en 36 estudiantes de la Facultad de Cultura Física. Este producto tecnológico economiza recursos debido a que sustituye los libros o folletos tradicionales que implican impresión; principalmente por la necesidad de ser actualizados frecuentemente; solución prevista en la propuesta didáctica educativa que permite su perfeccionamiento continuo sin costo adicional.

Palabras clave: multimedia, actividades didácticas, interactividad, deporte nacional, béisbol

Abstract

As answer to the scientific problem: How to take advantage of the use of the TIC for the design of didactic and interactive activities related with the national sport that you/they allow the confirmation of the knowledge that has the student university community? the Educational Didactic Multimedia arose the passion it Begins", pedagogic resource, based on the Program Exe-learning. The same one possesses high impact in the current context, all time that is a product of the work with the TIC like half of the formative process and of learning for each user. It constitutes a contribution to the work of university extension that the UNAH is carried out for the sake of elevating the cultural wealth of its student community, starting from the conception of activities related with the baseball like sport and inherent cultural phenomenon of the Cubans (ace), also like one of so many actions to favor the integration process outlined by the address of the center of high studies. They put on to the users' disposition, varied and interactive exercises created by the author, which allowed the exchange between disciplines and the treatment to some strategies curricular proposals in diverse careers and study programs, like they are: the English language, the maternal language, the spelling, treatment to the ethical and moral values, the geography, the sport national and local history of excellent figures, etc. was applied like test pilot, in 36 students of the Ability of Physical Culture. This technological product economizes resources because it substitutes the books or traditional pamphlets that imply impression; mainly for the necessity of being frequently modernized; solution foreseen in the educational didactic proposal that allows their continuous improvement without additional cost.

Keywords: multimedia, didactic activities, inter-activity, national sport, baseball

Introducción

Transformaciones constantes ocurren día a día, con la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), a medida que progresa el

conocimiento humano también se potencia el desarrollo científico y técnico, del cual no escapa el sistema educacional, específicamente, y con más énfasis la Educación Superior a nivel mundial, y en el contexto nacional ocurre similar situación.

Incuestionables son las posibilidades que ofrecen las TIC en aras de lograr un proceso enseñanza-aprendizaje eficiente, eficaz, que facilite la autodeterminación e independencia en los educandos; favoreciéndoles sus capacidades, hábitos y habilidades.

Ciertamente las tecnologías de la información y las comunicaciones se acrecientan vertiginosamente. Muy usadas por los jóvenes universitarios, resultan influyentes en variados ámbitos, y pueden calificarse como una fortaleza en el grupo etario mencionado.

En el contexto de la investigación lamentablemente no se aprovechan todas las oportunidades tecnológicas que se ofrecen para crear medios de enseñanza que faciliten desde el área de la cultura física y específicamente desde el deporte nacional, que los jóvenes de la comunidad universitaria amplíen su acervo cultural y defiendan la idiosincrasia e identidad nacional.

¿Por qué el deporte nacional? La selección no ha sido azarosa; no es menos cierto que en la actualidad el béisbol sigue en la preferencia de muchos aficionados, entre ellos jóvenes universitarios que aunque lo practican en sus centros educacionales, no tienen conocimientos suficientes de dicha práctica. Lamentablemente algunos no conocen u olvidan la historia de jugadores cubanos que tantas huellas dejaron a nivel nacional o internacional, y supieron poner en alto la bandera y el nombre de Cuba.

Es por ello que, entre otras funciones del extensionismo universitario, este debe encargarse y responsabilizarse de fomentar espacios, acciones, tareas y actividades que promuevan la participación de la comunidad estudiantil, pero no bastan meras actividades sino la concepción de aquellas que permitan la reflexión, la creatividad, que contribuyan con el crecimiento integral del estudiantado, a partir de dimensiones como la intelectual, afectiva, volitiva, física y social siempre que en su concepción se potencie el sano esparcimiento y diversión de quienes pasan largas horas de estudio.

Por tanto, para contribuir con dicho propósito, resulta necesario que personas creativas pongan al servicio de los usuarios, productos didácticos y otros medios de enseñanza para obtener un aprendizaje desarrollador; máxime si en la actualidad se goza con la adquisición de tecnologías de la información y las comunicaciones. (TIC) las cuales pueden sustentar los productos que emanen de la innovación, y la necesidad de rescatar valores en los jóvenes, para que sean integrales, excelentes en las carreras que estudian, que practiquen actividad física y sepan defender con argumentos científicamente avalados al béisbol, como uno de los elementos que marcan la cubanía.

Por lo que el objetivo general de la propuesta se centra en:

- Aprovechar el uso de las TIC para el diseño de actividades didácticas e interactivas relacionadas con el deporte nacional.
- Comprobar el conocimiento, que tiene la comunidad universitaria estudiantil, con el deporte en cuestión.

Se proponen como objetivos específicos:

- Tributar al cumplimiento de algunas estrategias curriculares previstas en los Programas Analíticos de las diferentes carreras y asignaturas.
- Aplicar el trabajo intra, inter y transdisciplinar con un enfoque didáctico y lúdico.
- Promover la cultura de la autoevaluación y co-evaluación, a partir de los resultados que los usuarios obtengan en las actividades diseñadas.

DESARROLLO

La Multimedia como características que la distinguen, es de fácil navegación, fomenta el autoaprendizaje y tiene documentación actualizada. En cuanto al diseño, los colores empleados son variados aunque predomina el terracota, (identifica a Mayabeque), el idioma predominante es Español.

La Multimedia didáctica educativa muestra en la Introducción los datos personales de la autora, seguidamente presenta su composición con un total de veinticinco actividades interactivas, subordinadas a nueve frases relacionadas con términos beisboleros; por ejemplo: 1- ¡Pelotero a la bola!, 2- ¡Tirándole!, 3- En tres y dos, 4- Bateador designado, 5- Bateador emergente, entre otras, tal y como se muestra en la figura 1.

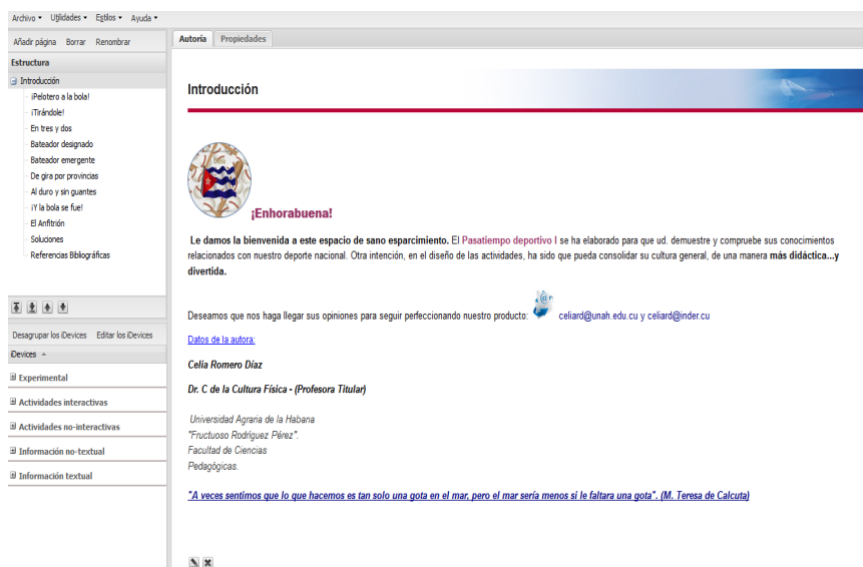


Figura 1: Página inicial de la Multimedia

Para la elaboración del producto didáctico, la autora se apoyó en un alto número de imágenes extraídas de diversos sitios, así también de la compilación de datos e informaciones del béisbol encontradas en la prensa nacional, en periódicos como: Granma, Juventud Rebelde, Tribuna y otros.

Entre los métodos utilizados se hayan el analítico-sintético, el de análisis histórico-lógico, y entre los empíricos se destaca el análisis documental.

También se empleó una entrevista grupal, que permitió conocer los criterios emitidos por los sujetos muestreados sobre la Multimedia y los contenidos abordados acerca del deporte nacional.

Para la elaboración de la misma fue trascendental el software: “Exe-learnig”, al que se dedica el siguiente epígrafe.

Exe-learnig: sus beneficios e importancia

Este programa resulta ser muy beneficioso para profesionales de la educación dedicados al desarrollo y publicación de materiales de enseñanza y aprendizaje a través de la web.

De acuerdo con Cubero Torres (2008) el Exelearning es “una herramienta de Autor evita al usuario que quiere crear contenidos basados en la web el tener que tener unos conocimientos previos de los lenguajes de programación necesarios para desarrollar contenidos en Internet (html, Xhtml, XML, javascript, ajax...etc). [1]

“El eXeLearning puede ser usado por los profesores en la creación de ambientes de aprendizaje para los estudiantes bajo un esquema didáctico y pedagógico adecuado, permitiendo además la creación de tutorales y libros electrónicos con estos fines. [1]

Para la construcción de un Medio de Enseñanza con eXeLearning es importante la integración de recursos informáticos (texto, hipertextos, imágenes, audio, video, gráficos), que permita la obtención de un producto para publicar en ambientes cerrados (CD O DVD) o en ambientes abiertos (plataforma de teleformación). [1]

El montaje de variadas actividades didácticas fue intencionado por la autora quien coincide con Zayas (1999) al afirmar que “con relaciones didácticas (dialécticas) que se dan entre los sujetos se garantiza un modo sistémico y eficiente, a la formación de las nuevas generaciones, tanto en el plano educativo, como desarrollador e instructivo.....” [2]

En el orden genérico la palabra didáctica se refiere a actividades relacionadas con la enseñanza, a la transmisión de ideas a las que se pretenden que los receptores presten atención, o sea, lo didáctico refleja la aplicación de un cierto criterio sobre la forma de hacer las cosas. En diccionarios se define a la Didáctica como el arte de enseñar. Enseñar didácticamente es un modo de desarrollo de una actividad de manera didáctica, propia para enseñar.

Es didáctico aquello que es adecuado para enseñar o instruir. Por tanto, la Didáctica está centrada en la enseñanza, en términos genéricos, e incorpora una serie de características a la enseñanza que facilita el aprendizaje, permite la presentación adecuada de contenidos de enseñanza. [3]

Mediante el deporte nacional y las actividades el usuario podrá interactuar, a partir de los datos que se ofrecen y responder las preguntas sobre un gran número de peloteros cubanos que han sido figuras relevantes y sus respectivos equipos; por ejemplo podrán identificar logotipos correspondientes a conjuntos, como se muestra en la figura siguiente.



Figura 2: Identificación de logotipos

Deben identificar el número que usaron en el uniforme deportivo, también apelativos de jugadores. Otra opción consiste en identificar las posiciones que jugaron los peloteros seleccionados, etc.

De igual modo cuenta con imágenes de estadios cubanos que el usuario deberá reconocer o identificar ya sea por su nombre o provincia donde está ubicado, etc. Se ofrecen términos beisboleros en español e inglés para relacionarlos por sus significados.


Actividades que ofrecen la posibilidad de ordenar términos según el abecedario; por ejemplo los apellidos de algunos jugadores.

Asimismo se han diseñado actividades no menos importantes las cuales resultan ser ejercicios en español e inglés para completar palabras con la (s) letra (s) correspondientes, y que puedan ejercitar la ortografía, según la figura que se exhibe.



Figura 3: Actividad para ejercitar la ortografía

✓ Diccionario bilingüe



Según las definiciones que aparecen en la sección, seleccione el término correcto para cada una de ellas.

Lanzamiento descontrolado del pitcher que el catcher no puede agarrar, provocando así el avance del o los corredores a la ofensiva. O provocando el avance del bateador, si el lanzamiento es un strike y la primera base está desocupada.

Se le llama así al bateador de gran poder.

jugador (usualmente de la banca) que tiene la capacidad de jugar en varias posiciones de acuerdo a las necesidades puntuales del equipo.

Cualquiera de los árbitros del juego de béisbol. En Venezuela se les dice ompayer u ompaya.

Jugada que permite hacer los tres outs del inning en la misma secuencia de jugada.

Movimiento amplio con el bate para tratar de conectar a la pelota. Se le llama también abanico o abanicar.

Figura 4: Actividad para ejercitar el idioma inglés

La sección Diccionario Bilingüe se diseñó con el fin de que los participantes ejerciten el idioma inglés y puedan hacer concordar el vocablo seleccionado con la definición que elijan. Otra opción para estimular el aprendizaje del idioma inglés se ofrece cuando el usuario selecciona la posición dentro del campo defensivo en español y su similar en el idioma en cuestión.

Se han dedicado actividades para determinar y ubicar en un mapa de Cuba, la provincia a la que pertenecen determinados jugadores. La identificación de peloteros de antes y después del triunfo revolucionario, por medio de fotos que se muestran es otra de las opciones que aparecen.

La última actividad interactiva que se propone es básica para el conocimiento de la historia local, donde se ha seleccionado al ya fallecido Antonio “Ñico” Jiménez, específicamente por haber sido una gloria deportiva de Cuba, de Mayabeque y de Güines específicamente.

Varias han sido las interrogantes para completar sobre dicho pelotero, según las opciones por medio de actividades desplegables. Realmente esta sección “El anfitrión” fue la más extensa con toda intencionalidad; para que el usuario conozca, demuestre o compruebe sus saberes sobre una gloria del terruño mayabequense; como muestra de respeto hacia el extinto pelotero que supo representar dignamente a su provincia y a Cuba.

Un dato que no debe dejar de mencionarse, es que la Multimedia recoge muchas informaciones del ámbito beisbolero que constituyen noticias para el enriquecimiento cultural de los usuarios. También un dato veraz y de suma importancia lo constituye la posibilidad que ofrece la autora para que cada usuario pueda comprobar sus respuestas y puedan autoevaluarse, o si participa más de un usuario, entonces se co-evaluarían.

Se considera por parte de la autora que, la posibilidad de autoevaluarse juega una función educativa trascendental, así también cuando evalúan a otro compañero (co-evaluación)

La evaluación es el componente regulador del proceso docente – educativo. No es interpretada como momentos, sino como parte intrínseca y permanente del propio proceso. Se reconoce la estrecha relación entre los restantes componentes del proceso y la evaluación, que no se limita a la evaluación del aprendizaje, sino de todos los componentes y actividades del proceso docente – educativo. [4]

La actividad humana históricamente no cambia su estructura general, en todas las etapas del desarrollo histórico la actividad se realiza mediante acciones conscientes, en las cuales se efectúa el tránsito de los objetivos a productos de la actividad y se subordina a los motivos que la originan. Lo que cambia radicalmente es el carácter de las relaciones que enlazan entre sí los objetivos y los motivos de la actividad. [5]

Se tiene en cuenta que por medio de las actividades se alcance una educación desarrolladora, siempre y cuando que conduzca al desarrollo, que va delante de las mismas (guiando, orientando, estimulando), que tiene en cuenta el desarrollo actual para ampliar continuamente los límites de la zona de desarrollo próximo. [6]

Cuando se propicia la co-evaluación entonces acontece la actividad conjunta (grupal o colectiva), “no solo comprende la relación “sujeto-objeto”, sino además las relaciones “sujeto-sujeto”; es decir, puede representarse como relación sujeto-sujeto-objeto” como relación “sujeto-objeto-sujeto”, o como relación “sujeto-grupo”, “grupo –sujeto” [6]

Se estimula mediante la participación de más de un usuario a la vez, la comunicación entre los individuos como condición indispensable para la formación y educación del sujeto conjunto de la actividad colectiva, pues es en el proceso de la comunicación donde se realiza el intercambio recíproco de información. Este constituye un valor agregado de la Multimedia.

La comprobación de conocimientos ocurre al final de cada actividad, y también pueden hallar todas las respuestas en la penúltima parte de la Página Web. Por último se muestran las referencias bibliográficas utilizadas para que la multimedia sea lo más veraz posible en sus contenidos y tenga respaldo científico.

La autora también hizo una versión del producto para teléfonos inteligentes, tal y como se muestra seguidamente. La aplicación se logró por medio del software Website 2 APK Builder 2.2 Installer.



Figura 5: Versión del producto para móvil

Muestra para el estudio piloto

Se aplicó en el curso regular diurno de la carrera de Cultura Física por ser ellos quienes están más involucrados al béisbol, por ser parte del currículo en la carrera. Por lo que se clasifica como muestra no probabilística intencional. La misma estuvo conformada por 10 estudiantes (27,7 %) del sexo femenino y 26 del sexo masculino (72,3 %), 36 en total.

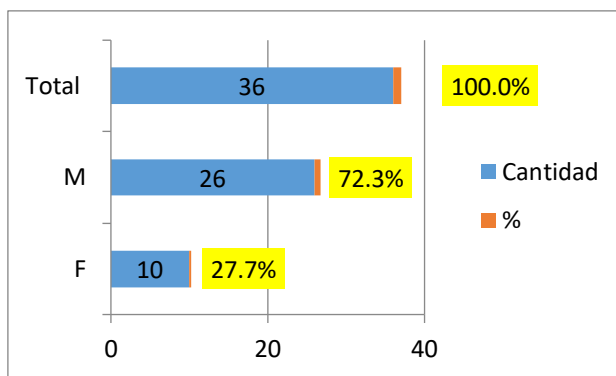


Gráfico. 1: Muestra para el estudio

Principales resultados de la entrevista grupal

Después de escuchar las opiniones de los estudiantes, la mayoría refirió que en muchas de las respuestas no acertaron al ciento por ciento pues no tenían muchos conocimientos de los resultados de por vida, de los peloteros. Solo dominan detalles de los peloteros que actualmente son de su agrado, o de equipos punteros como Industriales, Pinar del Río y Matanzas.

No obstante en un debate un tanto polémico, algunos proponían que se hicieran competencias o encuentros de saberes entre las distintas facultades de la UNAH, por medio de la Página Web. La competencia podía hacerse solo entre féminas,

solo entre varones, pero no descartan la posibilidad de que ambos sexos (M y F) compitieran entre sí, ya que hay estudiantes (f) amantes al béisbol o que la competencia fuera contra tiempo, como otra alternativa.

Mucho menos conocen ni recuerdan las fechas ni los sucesos acontecidos en el deporte nacional; siendo casi nulos los saberes que implican a peloteros cubanos antes del triunfo revolucionario.

De manera general fueron los criterios emitidos por los muestreados; sin embargo opinan que la Multimedia está muy variada, les resulta novedosa la concepción de las actividades porque casi siempre las han visto en pasatiempos impresos; pero no de la manera a la que se han enfrentado.

Tres sujetos, se auto propusieron para elaborar otras preguntas y secciones para perfeccionar y enriquecer el recurso didáctico educativo. Esta opinión, como otras, es válida porque permiten que haya mayor protagonismo estudiantil, estimulándose la creatividad, el pensamiento se activa y se tienen en cuenta los aportes de los usuarios.

Conclusiones

- Se aprovechó el uso de las TIC para el diseño de actividades didácticas e interactivas relacionadas con el deporte nacional.
- Según la muestra seleccionada son insuficientes los conocimientos que poseen relacionados con el deporte nacional.
- Las actividades interactivas tuvieron un enfoque intra e interdisciplinario, didáctico y lúdico.
- Se dio respuesta a algunas estrategias curriculares planteadas en los Programas Analíticos de carreras y asignaturas.
- La Multimedia diseñada facilitó la autoevaluación y co-evaluación, a partir de la participación de los estudiantes.
- El recurso didáctico educativo posee un alto impacto social por la posibilidad de ser copiado en Tablet, Procesadores, Dispositivos USD y pueda reproducirse para ser empleado en otros niveles de enseñanza y otros centros educativos, sin excluir otros grupos etarios de la comunidad.

Referencias Bibliográficas

- [1] Cubero, S. (2008). Elaboración de contenidos con eXelearning. S/E. P.5.
- [2] Álvarez de Zayas, C. (1999). La escuela en la vida. Didáctica. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, P. 24.
- [3] Garcia, J. (S/A).Didáctica: temas complementarios. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Pedagógica "Enrique José Varona".
- [4] Ginoris, O. (2011).Didáctica desarrolladora; teoría y práctica de la escuela cubana. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, P. 12.
- [5] Leontiev, A. (1981). Actividad, conciencia y personalidad. Ed. Pueblo y Educación. La Habana.

[6] Vigostky, L. (1999). Psicología y Pedagogía, Bases Psicológicas del Aprendizaje y el desenvolvimiento. Ed. Moraes. Brasil.

1.8

FORMACIÓN AMBIENTAL Y TAREA VIDA EN LOS PROFESIONALES DE LA CULTURA FÍSICA MANUEL FAJARDO

ENVIRONMENTAL FORMATION AND TASK LIFE IN THE PROFESSIONALS OF THE PHYSICAL CULTURE MANUEL FAJARDO

Autores: Dr. C. Milagro Sagó Montoya, Profesor Titular- Consultante

Cl: 57081802111 Email: ***sagomontoyamilagros@gmail.com*** -
milagrosm@uccfd.cu

Institución: Universidad de Ciencias de la Cultura Física y Deportes

Cargo: Metodóloga Docente de la Dirección de Formación de Pregrado

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6012-9760>

Lic. Wendy Guibo Sagó Profesora Instructora Email: wguibosago@gmail.com

Cl: 90061247853

Centro laboral: Universidad de Ciencias Pedagógicas "Enrique José Varona"

Cargo: Profesora

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4657-0415>

MSc. Lic. Nilsa Francis Sagó Prof. Inst.

Cl: 83101027219 Email: francissagonilsa@gmail.com

Centro laboral: Universidad de Ciencias de la Cultura Física y Deportes

Código Orcid: 0000-0002-5266-2896

Cargo: Especialista C en gestión documental en la U.C.C.F.D "Manuel Fajardo"

Resumen

La formación ambiental de los profesionales de la educación superior cubana se ha convertido en un proceso educativo y un instrumento de gestión por vía curricular y extracurricular, por lo que constituye una dimensión de la formación integral de los profesionales, es por ello que se presenta una experiencia de implementación de la estrategia curricular ambiental en la formación integral de los profesionales de la Cultura Física y Deportes, desde una óptica sistémica, propiciando la relación Deportes, Medio Ambiente, Cambio Climático y Tarea Vida para fomentar una cultura ambiental ciudadana que asegure la percepción del riesgo y alerta temprana ante los desastres naturales, tecnológicos y sanitarios, provocados por los efectos del Cambio Climático y que tienen una incidencia negativa en la calidad de vida de la sociedad y en los rendimientos deportivos, para una resiliencia y actitud responsable en la práctica del deporte, la recreación, actividades físicas y terapéuticas, que no comprometan el cuidado y conservación de los recursos naturales, así como la