

Título: COMIENZA LA PASIÓN. Propuesta deportiva para móviles

Autora: Dr. C Celia Romero Díaz

Centro Universitario Municipal (CUM de San José de las Lajas) Universidad Agraria de la Habana "Fructuoso Rodríguez Pérez"

celiard12@gmail.com

RESUMEN

Como respuesta al problema científico: ¿Cómo aprovechar las TIC en el diseño de actividades didácticas e interactivas relacionadas con el deporte nacional para la comunidad universitaria estudiantil? surgió la Aplicación 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 realiza en el CUM 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 carrera 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*

1. 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.

2. CONTENIDO

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.

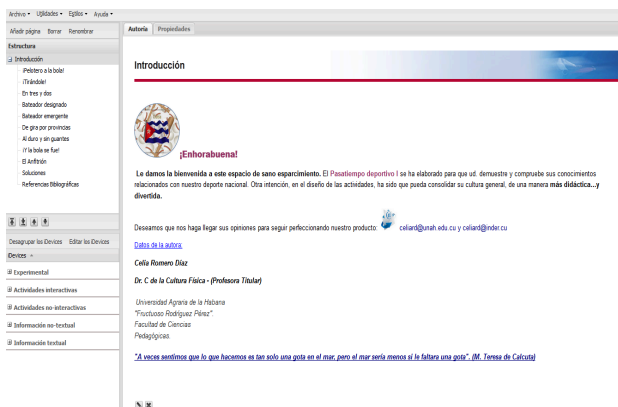


Figura 1: Página inicial de la Multimedia

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.

2.1 Exe-learnig: sus beneficios

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]

Su importancia

“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.

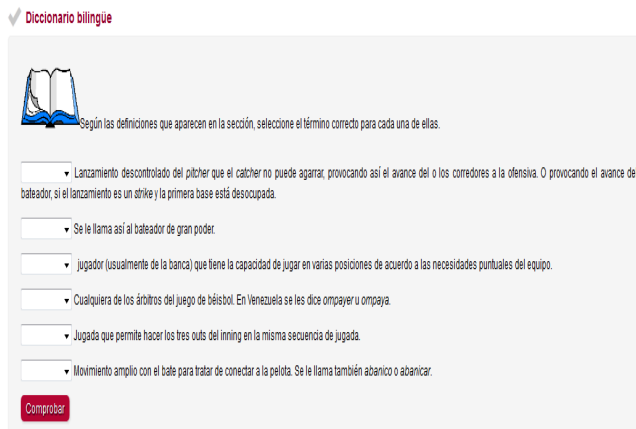


Figura 4: Actividad para ejercitar el idioma inglés

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 “Nico” 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

Pudo aplicarse en el curso 2024-2025 por segunda vez, a un grupo de estudiantes 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.

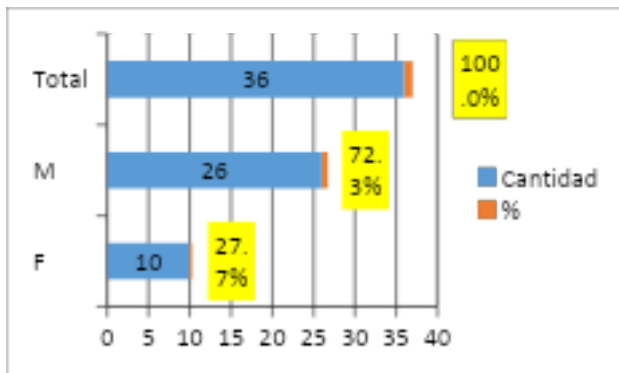


Gráfico. 1: Muestra para el estudio

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

- Según la muestra seleccionada son insuficientes los conocimientos que poseen relacionados con el deporte nacional.
- Las actividades interactivas tuvieron un enfoque intra, inter, ransdisciplinario, didáctico y lúdico.
- Se dio respuesta a algunas estrategias curriculares planteadas en los Programas Analíticos de carreras y asignaturas.
- Las actividades diseñadas facilitaron la autoevaluación y co-evaluación.
- Los recursos didáctico-educativos aplicados, encierran un alto impacto social, dado fundamentalmente en la posibilidad de que ambos medios de enseñanza sean copiados en Tablet, Procesadores, Dispositivos USD, etc. y puedan ser empleados en otros niveles de enseñanza y centros educativos; hasta otros grupos etarios de la comunidad.

1. Referencias Bibliográficas

- [1] **Cubero Torres, S.:** Elaboración de contenidos con eXelearning. S/E. P.5. 2008.
- [2] **Álvarez de Zayas, Carlos M.:** La escuela en la vida. Didáctica. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, P. 24. 1999.

- [3] **García, J.:** Didáctica: temas complementarios. Fac. Ciencias de la Educación. Universidad Pedagógica "Enrique J. Varona". S/A
- [4] **Ginoris, O.:** Didáctica desarrolladora; teoría y práctica de la escuela cubana. Ed. Pueblo y Educación. La Habana, P. 12. 2011.
- [5] **Leontiev, A .N.** Actividad, conciencia y personalidad. Ed. Pueblo y Educación. La Habana.1981.
- [6] **Vigostky, L.S.** Psicología y Pedagogía, Bases Psicológicas del Aprendizaje y el desenvolvimiento. Ed. Moraes. Brasil.1999.

5. SÍNTESIS CURRICULAR DE LA AUTORA



Nacida el 21 de julio de 1970. Cursó todos los niveles de enseñanza. Doctora en Ciencias de la Cultura Física. (España y Universidad "Manuel Fajardo") 2011. Máster en Investigación Educativa (2005) Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, Cuba. Licenciada en Cultura Física (1997) por Universidad Agraria de la Habana. Promotora de Recreación Física, Profesora de Educación Física en varias enseñanzas. Ha impartido docencia en la Escuela Internacional de Educación Física y Deporte de Cuba (EIEFD), en la Facultad de Cultura Física y Facultad de Ciencias Pedagógicas de la Universidad Agraria de la Habana, UNAH. También en la Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte "Manuel Fajardo", UCCFD.