

MULTIMEDIA WEB COMO MEDIO PARA LA GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO EN LA DISCIPLINA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL

Lic. Yaité Cepero Sulimán

País: Cuba

RESUMEN

El modelo del profesional para la Web que favorece el proceso de formación del egresado de la carrera enseñanza-aprendizaje de la Estudios Socioculturales se realiza asignatura Metodología de la desde la óptica de diferentes investigación social, mediante la disciplinas, entre las que se encuentra gestión del conocimiento en los la asignatura Metodología de la estudiantes de la Carrera Estudios Investigación Social. Al profundizar en Socioculturales.

el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta se constató que el mismo no propicia la correcta gestión del conocimiento, manifestándose en que los estudiantes no mantengan una sistemática actualización en el campo de la profesión, apoyándose en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, pues no existen recursos en soporte digital que contengan información actualizada de la asignatura y puedan ser utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los profesionales en formación. Se diseña una Multimedia

PALABRAS CLAVE: MULTIMEDIA; MULTIMEDIA Web; GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO; METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL

INTRODUCCIÓN

Con la revolución educacional surgida en el año 2000 se creó la carrera de Estudios Socioculturales la cual responde a las exigencias, de la universidad

contemporánea. Esta carrera no tiene antecedentes directos en el sistema de educación superior cubano, sin embargo es integradora de aspectos principales del sistema de conocimientos, habilidades y modos de actuación de las licenciaturas en Letras, Historia del Arte, Historia, Sociología y Ciencias Sociales, al mismo tiempo, complementa la formación de profesionales del sistema de cultura y turismo que no poseen este perfil en el tercer nivel de enseñanza. Su modo de actuación es la realización de un trabajo especializado de detección, investigación e intervención sociocultural; por ello el objeto de la profesión es precisamente la intervención social comunitaria que implica el trabajo con grupos étnicos, género, territorios, generaciones, lo urbano y lo rural, el turismo, etc.

Se persigue que los estudiantes de la carrera orienten sus intereses individuales en función de las necesidades de la sociedad, sobre la base de los conocimientos y habilidades a desarrollar a través del estudio de la especialidad, comprendan la necesidad de elevar de manera constante su formación político-ideológico, científico, técnico, cultural y físico para el mejor desempeño del ejercicio de su profesión y la proyección cultural en la colectividad, además de desarrollar la capacidad de apreciación y valoración estética de las diversas manifestaciones de la cultura en su expresión regional y/o nacional, mantengan una sistemática actualización en el campo de la profesión, apoyándose en las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

Lo expuesto anteriormente evidencia que la asignatura Metodología de la Investigación Social (MIS) juega un papel fundamental en el proceso de formación de este profesional, pues es la encargada dentro del Plan de Estudios de la carrera, de proporcionar a los estudiantes los conocimientos teóricos y metodológicos imprescindible para realizar investigaciones de corte sociocultural teniendo como centro las relaciones sociales que se desarrollan en las comunidades. Un estudio exploratorio realizado durante diferentes cursos (desde el 2007 hasta el 2010), en el cual se entrevistaron estudiantes de segundo, quinto año y egresados de la carrera en la universidad de Holguín a demás de realizar debates en la preparación metodológica del colectivo de asignatura; se detectan un conjunto de insuficiencias que demuestran las necesidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje la asignatura MIS.

Sobre la base del vacío teórico se propone el problema científico: ¿Cómo favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Metodología de la Investigación Social mediante la gestión del conocimiento en los estudiantes de la carrera Estudios socioculturales?

La investigación persigue el objetivo de diseñar una Multimedia Web que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje la asignatura, Metodología de la investigación social, mediante la gestión del conocimiento en los estudiantes de la Carrera Estudios Socioculturales.

DESARROLLO

Como paso previo, se realizó la revisión bibliográfica de la literatura sobre el tema a tratar, concluyendo que no existen recursos informáticos que faciliten la gestión del conocimiento en la carrera; lo que puso de manifiesto la necesidad de diseñar una Multimedia Web que posibilite la gestión del conocimiento desde el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura MIS.

Fundamentos psicológicos y pedagógicos que sustentan el diseño de la Multimedia Web

Para el diseño de la multimedia que favoreciera la gestión del conocimiento se tuvo en cuenta en el orden pedagógico que los educandos tienen muchas posibilidades de recoger información de diferentes fuentes y tantas asignaturas, incluso en horarios no compatibles, que se adaptan mejor a un aprendizaje abierto, donde ellos diagnostican sus propias necesidades y programan planes para lograr objetivos. Multimedia les ofrece seleccionar en función de intereses y relevancia personal. Lo que de acuerdo a (Prendes, 1996): Supone un nuevo modo de entender la educación donde los estudiantes son auténticos protagonistas de su aprendizaje.

La multimedia se ha diseñado teniendo en cuenta las ventajas que proporciona un producto de este tipo al proceso de enseñanza-aprendizaje, aprovechando las capacidades del ordenador para la comunicación y almacenamiento de información. Se presenta al estudiante un material educativo el que favorece la instrucción al proporcionarle autonomía, independencia y la flexibilidad, a través de un entorno de aprendizaje práctico. Su utilización permitirá tanto a estudiantes como profesores adquirir habilidades en el uso de las TIC, además

de que la herramienta utilizada es un medio para despertar el interés, mantener la motivación y la participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la elaboración de este software educativo como medio de enseñanza - aprendizaje, se tuvo en consideración las prerrogativas que brinda este tipo de aplicación, que es la combinación de imágenes, color, animación y sonido en sus diferentes interfaces con el usuario, para transmitir el conocimiento a través de actividades conducidas al aprendizaje del estudiante.

Desde el punto de vista psicológico es decisivo en este caso la motivación y el compromiso voluntario de los alumnos para incorporar estas tecnologías en su aprendizaje, por lo que se deben tener en cuenta no solamente variables tecnológicas, sino también psicológicas individuales y sociales. Ortiz, E (2005:57).

El objetivo de la investigadora en este proceso de diseño fue que las personas que utilicen la Multimedia piensen que navegan libremente, mientras que en realidad están inmersas en un esquema de etapas preestablecido. Una vez elaborados adecuadamente todos los recursos por separado: digitalización de imágenes, digitalización de vídeo, hipertexto, animaciones, sonido, rótulos, fondos, diseño de pantallas y botones, se procedió a la integración de todos los componentes para construir la aplicación definitiva.

Se consideró oportuno mostrar todas las posibilidades para la gestión del conocimiento desde el Menú principal. El proceso de organización y búsqueda de la información se sustentó en la premisa de las posibles necesidades que tendría el estudiante en la búsqueda de información sobre la asignatura y de cómo el diseño de la Multimedia favorecería la gestión del conocimiento desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta.

Aplicación de la Multimedia Web como medio para la gestión del conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura MIS

La Multimedia será aplicada en el entorno universitario, en este acontecen los siguientes eventos:

Las clases se imparten siguiendo un orden previamente establecido por las formas de organización de la enseñanza, apoyándose en los medios de enseñanza para empleados en cada clase cumplen objetivos específicos que

el profesor debe corroborar al finalizar cada actividad de enseñanza – aprendizaje.

Orientación de trabajos: La orientación de trabajos no es más que la indicación por parte del profesor hacia los estudiantes de realizar trabajos extraclases, ya sean investigativos o de desarrollo personal, propiciando así la autogestión de la información por parte de los estudiantes al consultar diversas fuentes bibliográficas y sacar de ellas sus propias conclusiones.

Búsqueda de información: Este proceso se deriva del anterior al constituir la forma de respuesta a la orientación de los trabajos indicados por el docente.

Teniendo en cuenta estos criterios de Álvarez, C (1999: 67) a continuación se ofrecen variantes de cómo se puede utilizar la Multimedia Web desde el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura, para en la gestión del conocimiento en los diferentes eventos descritos.

- El profesor puede hacer uso de la Multimedia para dar la conferencia, utilizando el laboratorio de computación como escenario para su clase y con todos los usuarios conectados a través de la red, de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje adquiere una connotación interactiva. El tema se visualiza desde la Multimedia a través del show que lo contiene, para esto el profesor debe guiar los pasos a seguir por los estudiantes, de ser necesario se accederá a los ejemplos existentes para mostrar en la práctica de qué se está hablando, además es propicia la ocasión para la orientación a la revisión de los documentos y bibliografía previamente considerados por el profesor y se orienta la búsqueda de información para complementar haciendo uso de las opciones de la multimedia.
- Si la conferencia se recibió por el método tradicional el profesor puede orientar la revisión de la documentación relacionada con esta.
- Permite asegurar el nivel de partida de las clases siguientes sugiriendo a los estudiantes la búsqueda de todo lo que contiene la Multimedia y solicitando una valoración del tema.
- Existen temas del programa que pueden ser orientados para el estudio individual o colectivo.

- Los trabajos investigativos pueden ser publicados para su socialización en la Multimedia, esta es una manera de intercambiar información sin necesidad de gastar recursos.
- Las orientaciones para los seminarios pueden ser descargados desde la Multimedia y con estos las sugerencias de la bibliografía a utilizar.
- Los estudiantes pueden realizar aportes al sistema con la inclusión de nuevos archivos que actualicen la base de datos de la misma.

Fuera del ámbito de la clase también puede ser utilizada para:

- Proporcionar información.
- Avivar el interés
- Mantener una continua actividad intelectual
- Orientar aprendizajes
- Promover un aprendizaje a partir de los errores
- Facilitar la evaluación y control
- Posibilitar un trabajo Individual y también en grupo

Como se puede apreciar se creó un sistema con una base tecnológica adecuada al contexto y espacio donde se va a aplicar, por la cual circule el conocimiento como el caso de las redes universitarias. Esto permite solucionar con mayor velocidad los problemas que se presentan en la asignatura y permite al estudiante adaptarse con más flexibilidad al entorno tecnológico.

Si se realiza una valoración de los objetivos de la gestión del conocimiento (Peluffo y Catalán, 2002) se aprecia que con la aplicación de la Multimedia existe un acercamiento a estos en el ambiente académico.

Sostenibilidad de la Multimedia

Lograr un producto informático sostenible es una nueva pauta que se ha de trazar y seguir todo desarrollador de sistemas, pues se vive en una sociedad donde aspectos tales como el impacto socio-cultural, económico, ambiental y tecnológico constituyen pilares fundamentales sobre los que ha de edificarse un mundo mejor con un desarrollo sostenible.

En relación con lo antes expuesto, se relatan a continuación las características dimensionales de la Multimedia en vista a alcanzar un producto informático sostenible

Dimensión económica: En este contexto se tiene que durante la construcción y la puesta a punto de la Multimedia se han ahorrado los recursos informáticos disponibles, utilizando sólo lo necesario, sin que esto reporte gastos económicos considerables. Por ser en esencia un software educativo para favorecer la gestión del conocimiento en proceso de enseñanza – aprendizaje no minimiza la mano de obra ni genera ingresos monetarios, pero sí es de gran utilidad para la entidad beneficiaria.

Dimensión socio - cultural: Este producto informático, por sus características

intrínsecas, aumenta el nivel cultural -profesional de las personas que interactúan con él (estudiantes y profesores de la Carrera Estudios Socioculturales), debido a que sustenta una vinculación de los conocimientos históricamente conocidos e impartidos en clases con las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), favoreciendo con esta integración a un mayor dominio de este siempre novedoso tema.

Dimensión ambiental: En este sentido, la Multimedia puede considerarse como un software muy “sano”, pues no produce daños al medio ambiente, y su manera de interactuar con los usuarios es siempre amena y favorable, utilizando colores suaves y pacíficos en una internaza que remonta al usuario a su contexto natural de trabajo.

Dimensión tecnológica: Para ejecutar e interactuar con la aplicación no es necesario tener un gran dominio de los conceptos informáticos pero han de conocerse elementos básicos al respecto. Los estudiantes y profesores cuentan con las computadoras necesarias para la implantación del sistema informático.

CONCLUSIONES

Al elaborar la Multimedia Web para la asignatura Metodología de la Investigación Social se favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la gestión del conocimiento, por lo queda cumplido el objetivo trazado

en el trabajo de investigación, como resultado se obtuvo un producto informático de gran importancia para la formación de los futuros egresados de la carrera Estudios Socioculturales de la Universidad de Holguín.

La Multimedia integra los contenidos de la asignatura Metodología de la Investigación Social y los presenta de una forma amena valiéndose de diversos recursos multimediales, lo que favorece a los estudiantes la aprensión de los conocimientos transmitidos.

La intuitiva navegabilidad por sus pantallas unida a la cómoda ejecución de las diferentes medias y a la amigable interfaz hace de la Multimedia una aplicación de consulta para estudiantes y profesores de dicha carrera.

Como consecuencia del desarrollo de la aplicación se pueden mencionar algunas de las ventajas que a corto plazo esta reportará como lo es la mejora en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, el aumento de la velocidad de acceso a informaciones varias, la mayor práctica de ejemplos vinculados al tema, así como la gestión del conocimiento de los estudiante al ritmo propio de cada uno.

BIBLIOGRAFÍA

1. ANIDO-RIFÓN, L. "Contribución a la Definición de Arquitecturas Distribuidas para Sistemas de Aprendizaje Basados en Ordenador Utilizando CORBA". Vigo: Departamento de Ingeniería Telemática ETSI de Telecomunicación, Universidad de Vigo. 2001.
2. Bustelo Ruesta, C. y García-Morales Huidobro, E. (2001). Tendencias en la gestión de información, la documentación y el conocimiento en las organizaciones. El profesional de la información, 10(12), 2001. [Consultado: 16/5/07] Disponible en: <http://www.inforarea.es>
3. Cables Pérez. Elio y Colaboradores. Ponencia " Alternativa Metodológica para la utilización de la Informática como medio de enseñanza. Instituto Superior Pedagógico "José de la Luz y Caballero"". Holguín. Pedagogía 2003

4. CASTELLS, M. "El desafío tecnológico. España y las nuevas tecnologías". Madrid: Alianza Editorial. 1986.
5. CASTELLS, M. "La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red". Madrid: Alianza Editorial. 1997.
6. De zaya, Alvarez. Didáctica La Escuela en la Vida. Ciudad Habana. Editorial Pueblo y Educación 1999.
7. Hernández CL.(2005) Multimedia: Presencia virtual del profesor en la educación a distancia. Primer Congreso Puertorriqueño en Web educación. Instituto de Educación a Distancia, Abril 19, 2002. [En línea] Disponible en: <http://ined.sagrado.edu/ED/actaInED.pdf> P.95.
8. Ortiz Torres, Emilio. *Comunicarse y aprender en el Aula Universitaria*. Universidad de Holguín Oscar Lucero Moya. Centro de Estudios sobre Ciencias de la Educación Superior (CECES) 2005.

Recibido: 240802009

Arbitrado: 120122009

Aprobado: 200402010