

Los mediadores textuales como alternativa de apoyo a la docencia


Textual mediators as an alternative to teaching

Os mediadores textuais como alternativa de apoio pedagógico

Raúl Ramón Vázquez Santiago^{1*}  <https://orcid.org/0000-0001-5865-6350>

Cecilia González Chirino¹  <https://orcid.org/0000-0001-5580-3132>

Dixsan Pulido Hernández¹  <https://orcid.org/0000-0003-3971-7773>

Lizmary Feriz Otaño²  <https://orcid.org/0000-0003-4600-3656>

¹Universidad de Pinar del Río "Hermandos Saíz Montes de Oca", Pinar del Río, Cuba.

²Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía. Carrera Lenguas y Lingüística, Ecuador.

*Autor para la correspondencia: raul.vazquez@upr.edu.cu

Recibido: 17 de junio de 2019.

Aprobado: 21 de enero de 2020.

RESUMEN

El trabajo contiene el resultado de la aplicación de un objeto de aprendizaje, conformado por una unidad didáctica sobre los fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario, en estudiantes de cuarto año de la carrera de licenciatura, en Cultura Física, de la Universidad de Pinar del Río "Hermandos Saíz Montes de Oca". Se propuso en la investigación como objetivo: elaborar un objeto de aprendizaje que contribuyera a mejorar el conocimiento sobre los fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario de los estudiantes de cuarto año de la carrera de Cultura Física de la Universidad de Pinar del Río "Hermandos Saíz Montes de Oca". En su elaboración, se emplearon métodos teóricos como histórico-lógico, análisis y síntesis, inductivo-deductivo; además, métodos empíricos como la observación, entrevista grupal, análisis documental, encuesta a los estudiantes y técnicas estadísticas como el análisis porcentual. Entre los principales hallazgos, la bibliografía impresa sobre el tema, para realizar las consultas necesarias y el trabajo independiente o de autopreparación por los estudiantes, era insuficiente. El libro de texto está carente de imágenes que refuercen los conocimientos. Se pudo concluir que el objeto de aprendizaje constituyó una herramienta didáctica que permitió a los estudiantes de la Facultad de Cultura Física de Pinar del Río y otras instituciones tener acceso, de manera digital, a la temática de los fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario; se fortalecieron los valores en los estudiantes, en especial el



humanismo; se contribuyó al aprendizaje, utilización de las técnicas informática y telecomunicaciones por los estudiantes de la Facultad de Cultura Física de Pinar del Río y otras instituciones.

Palabras clave: objeto de aprendizaje; derecho internacional humanitario; Tecnología de la Información; Preparación para la Defensa.

ABSTRACT

The work contains the result of the application of a learning object composed by a didactic unit on the foundations and norms of International Humanitarian Law, in fourth year students of the degree course in Physical Culture of Pinar del Río University "Hermanos Saíz Montes de Oca". The objective of the research was to develop a learning object that would contribute to improve the knowledge of the foundations and norms of International Humanitarian Law of the fourth year students of the degree course in Physical Culture of Pinar del Río University "Hermanos Saíz Montes de Oca". In its elaboration, theoretical methods were used such as historical-logical, analysis and synthesis, inductive-deductive; also empirical methods such as observation, group interview, documentary analysis, student survey and statistical techniques such as percentage analysis. Among the main findings were that the printed bibliography on the subject to carry out the necessary consultations and the independent or self-prepared work by the students was insufficient. The textbook lacks images to reinforce knowledge It could be concluded that the learning object was a didactic tool that allowed the students of the Faculty of Physical Culture of Pinar del Río and other institutions to have digital access to the subject of the foundations and norms of International Humanitarian Law; that it strengthened the values in the students, especially humanism, contributed to the learning, use of computer and telecommunication techniques by the students of the Faculty of Physical Culture of Pinar del Río and other institutions.

Keywords: learning object; international humanitarian law; information technology; defense preparation.

RESUMO

O trabalho contém o resultado da aplicação de um objeto de aprendizagem constituído por uma unidade didática sobre os fundamentos e normas do Direito Internacional Humanitário, em alunos do quarto ano do curso de licenciatura em Cultura Física da Universidade de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". O objetivo da pesquisa foi desenvolver um objeto de aprendizagem que contribuisse para melhorar o conhecimento dos fundamentos e normas do Direito Internacional Humanitário dos estudantes do quarto ano da carreira de Cultura Física da Universidade de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Na sua elaboração, foram utilizados métodos teóricos como histórico-lógico, análise e síntese, indutivo-dedutivo; também métodos empíricos como observação, entrevista em grupo, análise documental, levantamento estudantil e técnicas estatísticas como a análise percentual. Entre as achados principais estava que a bibliografia impressa sobre o assunto para fazer as consultas necessárias e o trabalho independente ou auto preparado dos alunos era insuficiente. Faltam ao livro didático imagens que reforcem o conhecimento. Pode-se concluir que o objeto de aprendizagem foi uma ferramenta didática que permitiu aos alunos da Faculdade de Cultura Física de Pinar del Río e



outras instituições ter acesso digital ao tema dos fundamentos e normas do Direito Internacional Humanitário; que fortaleceu os valores dos alunos, especialmente o humanismo, contribuiu para a aprendizagem, uso de técnicas de informática e telecomunicação pelos alunos da Faculdade de Cultura Física de Pinar del Río e outras instituições.

Palavras-chave: objeto de aprendizagem; direito humanitário internacional; tecnologia da informação; preparação para a defesa.

INTRODUCCIÓN

La visión tradicional de que la enseñanza tiene éxito cuando los estudiantes leen o escuchan la lección del profesor (ignorándose el papel activo y creativo del estudiante), la concepción del profesor y el texto como las únicas fuentes de la verdad y del conocimiento, la percepción del saber cómo la memorización de conceptos, principios, fórmulas, etc., ha dado paso a un enfoque más reflexivo que matiza la participación activa del estudiante en la construcción y reconstrucción del conocimiento a través del contraste de la nueva información, con las ideas previas de la manipulación del propio objeto de estudio, de las posibilidades de interacción con sus compañeros de aula, con el profesor y con él mismo, es decir, que genere una implicación tanto afectiva como cognitiva del estudiante en su propio proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y competencias.

Cada vez más, se están involucrando en los procesos de enseñanza-aprendizaje, como apoyo a la labor docente, a través de servicios y recursos didácticos que pueden ser aprovechados por los usuarios, las ventajas ofrecidas por las Tecnologías de Información y Comunicación, bajo la premisa de posibilitar la autonomía del aprendizaje. Dicho aprendizaje debe estar estructurado de tal manera que facilite los contenidos y sean asimilados por los estudiantes. Una de las iniciativas que da lugar a este tipo de aprendizaje son los llamados Objetos de Aprendizajes, que se han sumado a las colecciones de diversas bibliotecas.

Pero ¿dónde están y a qué se le denomina objetos de aprendizajes? El término objeto de aprendizaje es atribuido a **Wayne Hodgins, (1992)** quien propone la siguiente definición: "cualquier recurso digital que puede ser usado como soporte para el aprendizaje".

Otra definición, con un enfoque tecnológico acerca de los objetos de aprendizajes es acuñada por el Comité de Estándares de Tecnologías de aprendizaje (**LTSC Learning Technology Standars Commite 2000-2006), (IEEE, 2002)**:

"Los objetos de aprendizaje se definen como cualquier entidad, digital o no digital, que pueden ser utilizados, reutilizados o referenciados durante el aprendizaje, apoyado por la tecnología. Como ejemplos de aprendizajes, apoyados por la tecnología, se incluyen: los sistemas de entrenamiento, basados en computadoras; los ambientes de aprendizaje interactivos; los sistemas inteligentes de instrucción, apoyados por computadoras; a los sistemas de aprendizaje a distancia y los ambientes de aprendizaje colaborativo. Como ejemplos de Objetos de Aprendizaje, se incluyen los contenidos multimedia, el contenido instruccional, los objetivos de aprendizaje, el software



instruccional y las herramientas de software, así como a las personas, organizaciones o eventos referenciados durante el aprendizaje, apoyados por la tecnología."

Pero todo no quedó allí, el concepto de objeto de aprendizaje ha sido manejado de distintas maneras y contextualizado en diferentes áreas del saber. Producto a su versatilidad y su alto valor en el desarrollo científico, académico y tecnológico, sus repercusiones han sido valoradas tras el estudio de destacadas investigaciones, tales como las de (Jonassen, D. 2000; Medina, J. M.C. *et al.*, 2016; Cabero Almenara, J. *et al.*, 2016; Barroso Osuna, J. M., & Cabero Almenara, J., 2016; Jardey Suárez, O., 2016 y Basantes, A. V *et al.*, 2017).

Por tanto, el autor asume que los objetos de aprendizajes son recursos digitales utilizados como apoyo para el aprendizaje, con cierta independencia, de manera tal, que pueden ser utilizados y reutilizados en diversos contextos educativos.

Por otra parte, se señala que los seres humanos aprenden de las relaciones dialécticas que mantienen con lo que o quienes les enseñan y con lo que aparentemente no enseña y, en este constante aprendizaje, su nivel de desarrollo tiene, en relación al sujeto u objeto que enseña, un papel muy importante. Desde esta óptica, se reconoce que el "nivel" de aprendizaje o de asimilación alcanzado por un sujeto en el transcurso de una actividad determinada, depende de múltiples variables, entre otras, la motivación y estructura cognoscitiva del aprendiz, adecuación del contexto en que se desarrolla dicha actividad y tipo de enseñanza que se imparte.

Durante todo este proceso, se recomienda considerar la relación del dominio afectivo con el cognitivo, la utilización de recursos didácticos variados y de formas de trabajo diversas y creativas, la diversificación de métodos y estrategias de enseñanza y el uso de materiales y modelos.

El desarrollo de la Informática como ciencia ha contribuido al perfeccionamiento en las distintas disciplinas y asignaturas de los medios utilizados por estas para el aprendizaje pertinente de los estudiantes. Estas nuevas técnicas de la informática y las comunicaciones (TIC) son muy utilizadas en la actualidad por todas las ciencias, con el objetivo de agrupar conocimientos, crear bases de datos, softwares educativos, actualizarse de forma digital, crear sitios Web y multimedia para ser utilizadas, siguiendo las indicaciones didácticas requeridas, hacen eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje para los estudiantes.

El proceso de apropiación tecnológica en el ámbito educativo ha sido complejo; su empleo se analiza desde dos perspectivas planteadas por Parra, L. del S. V. (2012): la primera se refiere al proceso de incorporación con la finalidad de mejorar las competencias de los estudiantes; la segunda destaca que la sola presencia de las TIC no es suficiente para generar cambios significativos e innovadores en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se requiere, como lo aseguran Carneiro, Toscano & Díaz, (2009) una triple transformación de paradigma: de la educación como industria a la educación como servicio, de escuelas que enseñan a escuelas que aprenden y, finalmente, del asociacionismo al constructivismo de los aprendizajes.

En la Facultad de Cultura Física de Pinar del Río "Nancy Uranga Ramagoza", no ajena a las transformaciones del mundo contemporáneo, se asume el reto de perfeccionar la enseñanza en las diferentes asignaturas, tanto teóricas como prácticas. Uno de los



problemas fundamentales que se presenta en el centro es la escasa bibliografía de algunas asignaturas, lo cual imposibilita que los estudiantes ocupen el papel protagónico que les corresponde dentro del proceso.

Es por ello que, se realizan diferentes investigaciones con el fin de posibilitar el perfeccionamiento del trabajo docente, al cual está ligado indisolublemente la formación de valores y el trabajo político-ideológico en los estudiantes, a través de las (TIC), con vista a su desempeño profesional en la formación de las nuevas generaciones como modo de actuación del profesional de la Cultura Física.

Para incorporar adecuadamente las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es pertinente considerar el proceso de mediación, el cual recupera **Chirinos, (2015)** como un modelo en el que se utiliza la innovación y tecnología educativa como ciencia didáctica-pedagógica para la construcción de conocimiento, a partir del empleo de herramientas tecnológicas mediadoras como pueden ser el software educativo, el uso de foros, wikis, vokis, glogster, aulas virtuales y chats, por mencionar algunos.

Uno de los contenidos que tiene la asignatura Defensa Nacional, con cierto grado de dificultad, por la carencia de bibliografía especializada, es el Derecho Internacional Humanitario para lo cual se han desarrollado una serie de acciones con el objetivo de poderlo llevar a los estudiantes.

Después de conocidos estos precedentes, suscita la siguiente pregunta, ¿cómo contribuir con las Técnicas de la Informática y las Comunicaciones (TIC) a mejorar el aprendizaje de los fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario de los estudiantes de cuarto año de la carrera de Cultura Física de la Universidad "Hermanos Saíz Montes de Oca", de Pinar del Río?

Para darle una respuesta a esta necesidad y motivar a los estudiantes en el conocimiento de los fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario, se propuso, en la investigación, como objetivo: elaborar un objeto de aprendizaje que contribuyera a mejorar el conocimiento sobre los fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario de los estudiantes de cuarto año de la carrera de Cultura Física de la Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca".

MATERIAL Y MÉTODOS

Para la realización de este trabajo, se utilizaron métodos teóricos, empíricos y matemático-estadísticos, tomando como base el método dialéctico-materialista de la Filosofía Marxista Leninista, que permite estudiar los objetos y fenómenos de forma objetiva, en concatenación, movimiento y desarrollo, además de ofrecer las leyes, categorías y principios más generales para su estudio.

Métodos teóricos:

Histórico y lógico: permitió partir de la génesis del problema y de todo lo referente a los mediadores textuales.

Análisis y síntesis: este método se utilizó para introducirse en los conocimientos bibliográficos, posibilitando combinar los diferentes contenidos, de lo general a lo particular, lo que facilita establecer generalizaciones, asegurando una mejor



determinación de los instrumentos, así como establecer la forma en que serán empleados, partiendo de la función didáctica.

Inductivo-deductivo: se empleó para abordar el objetivo y el campo de acción, descomponer los elementos esenciales de los mediadores textuales encaminados a organizar un objeto de aprendizaje en función de los estudiantes.

Métodos empíricos

La observación se aplicó de manera directa, lo cual permitió conocer el estado actual que presenta el uso de los mediadores textuales en la asignatura Defensa Nacional. La entrevista grupal permitió socializar criterios entre los profesores y estudiantes sobre el uso de los mediadores textuales y las dificultades que afronta. El análisis documental para la valoración crítica de la bibliografía sobre el tema. Se consultaron los "Convenios de la Haya, relativos al Derecho Internacional Humanitario"; "Derecho Internacional de los Conflictos Armados"; "Seguridad y Defensa Nacional para los estudiantes de la Educación Superior (Texto para el curso básico)"; "Texto Básico de la Disciplina Preparación para la Defensa, para los estudiantes de la Universalización de la Educación Superior". La encuesta a los estudiantes fue aplicada para conocer las nociones que tenían sobre los fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario y la preferencia porque se incluyeran objetos de aprendizajes como materiales para autopreparación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La mediación se caracteriza por la intervención a través de la enseñanza para generar las condiciones más propicias para movilizar en el estudiante el proceso de aprendizaje; de esta forma se presenta la mediación en términos didácticos. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la integración de las TIC, se distinguen dos relaciones esenciales (Frías, Y. 2008).

- Intercambios en forma de diálogos entre el sujeto y el material didáctico de naturaleza digital a través de una interfaz comunicativa. Es un diálogo de carácter simulado y asíncrono, como relación comunicativa entre el estudiante que desea aprender y los materiales diseñados por los docentes (relación sujeto-objeto, mediado por otros sujetos).
- Intercambios de socialización, utilizando diferentes canales comunicativos (directo o presencial y el tecnológico o mediatizado). Es un diálogo real, de máxima interacción social que puede ser síncrono o asíncrono y se dirige a la influencia sobre posiciones, expectativas y comportamientos).

Al utilizar las TIC como soportes del proceso de enseñanza-aprendizaje, se incorpora una primera mediación (la tecnológica), al generar nuevos modos de dialogar y elaborar conocimientos, porque facilita y reinventa nuevos modos de intercambio de informaciones que propician la obtención del conocimiento.

Referente a las TIC, estas pueden ser introducidas en el aula de diversas formas, ya sea como recurso didáctico, como objeto de estudio o como elemento para la comunicación y la expresión.



En este sentido, es necesario tener en cuenta que, para utilizar las TIC, como medicación didáctica, se deben tener claro las siguientes características que debe presentar un medio educativo **Silva, (2005, p. 11)**:

- El profesor debe reflexionar sobre la realidad educativa que se presenta en el aula y sobre las características de los estudiantes para identificar lo que se espera del medio, el lugar que va a ocupar, la función que va a desempeñar, los cambios que ejercerá.
- Las actividades llevadas a cabo a través de un medio educativo determinado deben permitir adaptarlo o ajustarlo a los planes del docente.
- Lo medios deben permitir superar cuestiones tales como la distancia física entre estudiantes, la distancia geográfica o la distancia de los contenidos.

Existen diferentes tipos de tecnologías aplicadas a la educación:

- Las tecnologías transmisivas. Estas están centradas en el instructor y solamente permiten la transferencia de información.
- Tecnologías interactivas: centradas en el alumno y permiten la adquisición de habilidades por parte de este.
- Tecnologías colaborativas centradas en la colaboración que lleva al cambio de mentalidad.

De estos tres tipos de tecnologías educativas, en el caso de las tecnologías interactivas en la cual la mediación tecnológica tiene sus ventajas sobre la mediación física, el mundo físico establece límites de espacio (aula), su acceso es inmediato, y en el caso del ciberespacio, su acceso es mediado por las TIC o a través de Internet.

¿Qué va a permitir esto?

- a) Que el estudiante aprenda a su propio ritmo, controle la navegación, interactúe con el medio y reciba retroalimentación, acceso y flexibilidad.
- b) Que el profesor sea el facilitador de la información. Orientador y controlador del proceso.

¿Qué implicaciones educativas tiene?

Potencialidades pedagógicas.

- Poder motivacional - Atraen la atención del alumno.
- Poder simbólico - Reducción del tiempo para el aprendizaje.
- Poder de suplantación - Liberan al profesor de la función de presentar y repetir información.
- Poder interactivo - individualización de la enseñanza-aprendizaje.

Se logran niveles de aprendizajes.

- Aprender sobre las TIC: alfabetización tecnológica digital (uso como instrumentos de productividad).
- Aprender de las TIC: aplicación en las asignaturas (uso de las funciones transmisivas e interactivas).



- Aprender con las TIC: aplicación como instrumento cognitivo y para la interacción - colaboración (uso como complemento de las clases presenciales o como aula virtual).

Su escenario de formación es la modalidad semipresencial.

Tomando como referencia a Frías, Y. y Malagón, M. (2009) en su trabajo "La mediación como potencialidad de las tecnologías de la información y las comunicaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje", se puede plantear que el uso de las TIC, como mediador tecnológico, amplía las oportunidades para aprender, al propiciar nuevos modos de dialogar y elaborar conocimientos, a diferencia de la mediación didáctica donde se produce una relación pedagógica donde los docentes promueven y desencadenan el proceso de aprendizaje.

Según Bartolomé, (1999), los mediadores tecnológicos están compuestos por:

- Un diseño comunicacional en el cual se recoge la planificación y organización de los procesos de comunicación. (Relación usuario-máquina).
- Diseño del aprendizaje donde se hace referencia a cómo conseguir que se produzcan los aprendizajes / concepción del aprendizaje que guía.

Es por eso que, al diseñar el objeto de aprendizaje, se tuvo en cuenta:

Desde el punto de vista comunicacional:

- ¿Qué tipo de información se iba a transmitir?
- ¿Cuál era el canal más adecuado?
- La combinación de los diferentes canales
- La ubicación de los contenidos
- Cómo distribuirlo y hacerlo llegar
- Cómo iba a interactuar el sujeto con el medio
- ¿Qué tipo de material queríamos hacer y con qué herramientas?

Desde el punto de vista del aprendizaje:

- ¿Qué objetivos se pretendían alcanzar?
- ¿Qué contenidos eran los relevantes?
- ¿Qué actividades permitirían alcanzar estos objetivos?
- De qué forma se iban a evaluar los aprendizajes alcanzados.
- ¿Cuáles serían las estrategias de aprendizaje a desarrollar?

Se tuvieron en cuenta los siguientes principios:

1. Motivación: para generar el deseo de aprender por parte de los estudiantes.
2. Preparación del aprendizaje: para establecer el nivel del grupo, sus conocimientos previos e intereses para así determinar los nuevos conceptos a incluir, así como los recursos incentivadores del estudio.
3. Diferencias individuales: teniendo en cuenta que las personas aprenden a un ritmo y de un modo diferente, el material se adecuó a estas diferencias.
4. Objetivos de aprendizaje: se estableció lo que se espera que aprendan mediante el uso del mediador y así tener una mayor probabilidad de éxito.



5. Organización del contenido: se estructuró una secuencia que facilitara el aprendizaje.
6. Participación: se establecieron actividades para interiorizar la información a través de la práctica y la repetición, para así lograr un aprendizaje efectivo.
7. Retroalimentación: se informa periódicamente sobre el progreso realizado. Esto hará que se incremente el aprendizaje.
8. Refuerzo: se informa que el aprendizaje mejora o que se contesta correctamente a determinadas cuestiones. Esto se convertirá en un apoyo para continuar aprendiendo.

Al elaborar el objeto de aprendizaje, se tuvo en cuenta lo planteado por **Francisco Mora Vicarioli, (2012)** sobre la importancia del uso de estos principios en la educación virtual

"Se puede creer que el objeto de aprendizaje es una entidad extensa, pero, en realidad, debe desarrollar solamente un objetivo, debe contener actividades y una evaluación o comprobación final. Lo anterior puede ser variado según las necesidades específicas. Se trata de un material concreto, con contenidos y actividades de evaluación. Esto tiene el propósito de ampliar las posibilidades, de adaptar el objeto para varios cursos y contextos, a diferencia de un material que sea más extenso y abarque muchos contenidos".

El objeto de aprendizaje consiste en una página Web titulada "Fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario". Constituyó la materialización de una tarea dentro del proyecto del "grupo de trabajo para la producción de medios didácticos digitales de Preparación para la Defensa", adscrito al Mes. Este permitió alcanzar niveles de conocimientos superiores sobre el Derecho Internacional Humanitario.

Este material textual puede ser reutilizado en diferentes entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, a partir de diferentes recursos digitales y permite, además, su localización y descarga desde la página principal de la universidad. Está empaquetado en el programa de diseño exelearning y puede ser distribuido libremente.

Esta propuesta funciona como organizador de la información y, en consecuencia, ayuda a la organización del conocimiento, hace más ameno el dominio del contenido al ser más motivador por su lenguaje, epígrafes e ilustraciones facilitadoras del aprendizaje. Este tipo de empaquetado permite la existencia de actividades intercaladas, bien planificadas en el texto, para que el alumno no se limite a memorizar, sino que aplique y transfiera constantemente los conocimientos. Las mismas suponen una autoevaluación constante del aprendizaje. Los elementos de evaluación son variados en sus propósitos y en sus formas, en función de los diferentes objetivos de aprendizaje. Los resultados que se alcanzaron proporcionaron vías y modos de actuación en los estudiantes de forma tal, que generaron cambios, acordes con la cultura y principios exigidos por la sociedad cubana actual.

Con el apoyo de profesores de Informática, de la disciplina PPD y estudiantes de los Círculos Científicos Estudiantiles de la facultad de Cultura Física, se creó un equipo de trabajo que se dio a la tarea de elaborar este objeto de aprendizaje.

Para ello, se distribuyeron las acciones a realizar por cada uno.



- Recopilar toda la información necesaria sobre el tema.
- Digitalizar toda la información del objeto de aprendizaje.
- Ediciones de los videos y voces etc.
- Confección de los instrumentos evaluativos a aplicar.

Terminado el mismo, se acometió la tarea de monitorear cuál era el criterio que tenían los estudiantes y profesores, tanto de la sede central como de las SUM, sobre el objeto de aprendizaje creado y la aplicación del mismo.

Más adelante se comprobó la efectividad de lo creado a través de las visitas a nuestras sedes de la provincia, donde se pudo constatar que era factible y de mucha utilidad para profesores y alumnos, incluyendo a los de otras carreras y enseñanzas como preuniversitarios, a través de entrevistas, encuestas, observación y análisis del producto de la actividad.

Como resultado se expone:

- Los contenidos propuestos sirven para profundizar en la temática. De la forma que son tratados, despiertan el interés en alumnos.
- Es novedoso porque, por mediación de él, se reduce el tiempo que se dispone para asimilar gran cantidad de conocimientos, lo que facilita un trabajo diferenciado e introduce al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- Individualización del aprendizaje.
- Es de fácil manejo, exige solo los mínimos conocimientos de computación. Permite ser actualizado en el momento deseado, facilita la copia de cualquier texto. Su tamaño es apropiado para transportarlo en una memoria.
- Puede cubrir las necesidades de bibliografía.

Teniendo en cuenta que el impacto es la medida de la influencia de los logros investigativos, en este caso, se tuvo en cuenta lo siguiente:

- Impacto social: se está aplicando en nuestras sedes universitarias.
- Impacto científico: aumento del nivel de calidad de preparación de los estudiantes, empleo de TIC en la asignatura Defensa Nacional.
- Impacto metodológico: Correspondencia de la investigación con las necesidades planteadas para la metodología de la clase encuentro.
- Impacto económico: se puede ahorrar a la universidad, por el valor del libro de texto y la guía de estudio, por cada alumno matriculado, sin valorar todo lo que aporta en los centros de otras enseñanzas donde yase trabaja con este objeto de aprendizaje.
- Impacto tecnológico. Aumento del grado de utilización de los medios computacionales para el proceso docente-educativo.
- Después de haber constatado la aplicación del objeto de aprendizaje creado en la disciplina, permitió establecer una aproximación a las debilidades, fortalezas, oportunidades y amenazas que el mismo pudiera tener para su éxito futuro.

Fortaleza: su uso en las sedes de nuestra provincia brinda la posibilidad de que, tanto el estudiante como el profesor, pueda realizar con éxito el proceso de enseñanza-aprendizaje y constituya una herramienta necesaria de consulta para todo personal de la Cultura Física y el Deporte de otras carreras y enseñanzas.



Oportunidades: permite un ahorro considerado de recursos financieros a nuestra universidad y al país; puede ser una propuesta para aplicar en otros Centros de la Educación Superior del país.

Debilidades: por el momento solo está disponible al sector educacional.

Amenazas: que no se tome conciencia de la importancia de su utilización.

En fin, el objeto de aprendizaje elaborado constituye una herramienta didáctica que permite a los estudiantes de la Facultad de Cultura Física de Pinar del Río y otras instituciones tener acceso, de manera digital, a la temática de los fundamentos y normas del Derecho Internacional Humanitario. Fortalece sus valores, en especial el humanismo y contribuye al aprendizaje y utilización de las técnicas informáticas y telecomunicaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almenara, J. C., Jiménez, F. G., & Osuna, J. B. (2016). La producción de objetos de aprendizaje en "Realidad Aumentada": La experiencia del SAV de la Universidad de Sevilla. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 6, 110-123. Recuperado de: <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1837>
- Barroso Osuna, J. M., & Cabero Almenara, J. (2016). Evaluación de objetos de aprendizaje en realidad aumentada: Estudio piloto en el grado de Medicina. *Enseñanza & Teaching*, 34(2), 149-167. Recuperado de: <https://doi.org/10.14201/et2016342149167>
- Basantes, A. V., Naranjo, M. E., Gallegos, M. C., & Benítez, N. M. (2017). Los Dispositivos Móviles en el Proceso de Aprendizaje de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador. *Formación universitaria*, 10(2), 79-88. Recuperado de: <https://doi.org/10.4067/S0718-50062017000200009>
- Carneiro, R., Toscano, J. C., & Fouz, T. D. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Servicio de Publicaciones. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=667357>
- Chirinos Perozo, E. C. (2015). La mediación tecnológica para la construcción de conocimiento matemático desde la complejidad. *Multiciencias*, 15(1), 106-112. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/904/90441655012.pdf>
- Comité de Estándares de Tecnologías de aprendizaje (LTSC Learning Technology Standars Commite 2000-2006) IEEE, (2002). Objetos de aprendizajes. IEEE.
- Frías Cabrera, Y. (2008). Una concepción didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje semipresencial: Estrategia de aplicación en la Universidad de Pinar del Río [Tesis doctoral, Universidad de Pinar del Río «Hermanos Saíz Montes de Oca»]. Recuperado de: <https://rc.upr.edu.cu/jspui/handle/DICT/135>
- Frías, Y. y Malagón, M. (2009) La mediación como potencialidad de las tecnologías de la información y las comunicaciones en los procesos de enseñanza-



aprendizaje. CECES. Recuperado de:
http://ftp.ceces.upr.edu.cu/centro/repositorio/Textuales/Elaborados_por_la_academia/TICS_mediacion_como_potencialidad.pdf

Suárez, O. J. (2016). Aproximación al origen de la noción de objeto de aprendizaje: Revisión histórico-bibliográfica. *INGE CUC*, 12(2), 26-40. Recuperado de: <https://doi.org/10.17981/ingecuc.12.2.2016.03>

Jonassen, D. H. (2000). El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. Diseño de la instrucción: teorías y modelos: un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción, Vol. 1, 2000, ISBN 84-294-6661-4, págs. 225-250, 225-250. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2083301>

Medina, J. M. C., Medina, I. I. S., & Rojas, F. R. (2016). Uso de objetos virtuales de aprendizaje ovas como estrategia de enseñanza aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos prácticos. *Revista Educación en Ingeniería*, 11(22), 4-12. Recuperado de: <https://doi.org/10.26507/rei.v11n22.602>

Vicarioli, F. M. (2012). Objetos de aprendizaje: Importancia de su uso en la educación virtual. *Calidad en la Educación Superior*, 3(1), 104-118. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3945768>

Parra, L. del S. V., & Vesga, J. del M. (2012). Los docentes frente a la incorporación de las tic en el escenario escolar. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 14(19), 247-263. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4378794>

Salinas, S. S. (2005). Medios didácticos multimedia para el aula en educación infantil: Aplicación de las TICS como recursos educativos en el aula. Vigo: Ideaspropias. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=278640>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores:

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial 4.0 Internacional.

Copyright (c) 2020 Raúl Ramón Vázquez Santiago, Cecilia González Chirino, Dixsan Pulido Hernández

