

## Los mediadores didácticos digitales en la formación profesional

*Digital didactic mediators in the professional formation*

*MSc. Elena Camilo-Parrón, ecp@uo.edu.cu;*  
*MSc. José Manuel Izquierdo-Pardo, jmip@uo.edu.cu;*  
*Dr. C. María Elena Pardo-Gómez, mepg@uo.edu.cu;*  
*Dr. C. José Manuel Izquierdo-Lao, jmil@uo.edu.cu*

*Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba*

### Resumen

Este trabajo tiene como objetivo presentar las diferentes clasificaciones que tienen los medios didácticos, profundizando en las ventajas de su uso y destacando las posibilidades que ofrecen los mediadores didácticos de última generación y específicamente las multimedias en la formación profesional. Se ejemplifica con una multimedia acerca de la obra de Suitberto Goire Castilla, destacado artista de la plástica santiaguera con una abarcadora obra plástica dentro de la cual se incluyen los carteles, las carátulas de discos, los logotipos, los dibujos y las pinturas, lo cual la convierte en un importante medio didáctico para acercar a los estudiantes universitarios de cualquier carrera a la obra del artista.

**Palabras clave:** mediador didáctico digital, multimedia, Suitberto Goire Castilla.

### Abstract

The objective of this work is to present the different classifications that didactic mediators have, deepen into its use advantages and highlighting the possibilities that last generation didactic mediators offer and specifically the multimedia in the professional formation. It is exemplified with a multimedia about Suitberto Goire Castilla work, prominent plastic artist of Santiago de Cuba, with a wide plastic doing in which are included posters, CD mask, logos, drawings and paintings, which converts it in an important didactic media to enclose university students of any career to the artist labour.

**Key words:** digital didactic mediator, multimedia, Suitberto Goire Castilla.

## Introducción

Los medios o mediadores didácticos en una definición preliminar, constituyen cualquier material elaborado con la intención de facilitar el proceso de Enseñanza-aprendizaje, es decir: ¿con qué enseñar y con qué aprender? En la educación superior tienen gran importancia en la formación de los profesionales de cualquier carrera, pues propician una mayor motivación de los estudiantes, por los contenidos que se les presentan.

Los mismos han sido identificados como medios de enseñanza, medios didácticos o mediadores didácticos y han tenido variadas clasificaciones, pero lo más significativo en todo ese análisis es que independientemente de la clasificación, se percibe en todo el reconocimiento de que la función más trascendental de estos es favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Según Fuentes *et al* (2011), los medios didácticos son el soporte material del contenido y los facilitadores o mediadores en la aplicación de los métodos de enseñanza, estando constituidos por objetos o sus representaciones, instrumentos o equipos que apoyan la actividad de profesores y estudiantes.

Los medios didácticos tienen diferentes clasificaciones. En dependencia de los sentidos involucrados en la percepción del medio pueden ser:

- Visuales.
- Auditivos.
- Audio-visuales.

Según su aparición, a partir del criterio de generaciones de medios:

- Primera generación (libros, impresos, entre otros).
- Segunda generación (pancartas, transparencias, demostraciones con equipos reales).
- Tercera generación (videos, grabadoras, TV, cine, entre otros).
- Cuarta generación (computadoras, software educativos: enseñanza asistida por computadoras).
- Quinta generación: Computadoras en red: Intranet, Internet.

Los medios didácticos pueden ser:

- Pasivos.

- Activos.
- De acción indirecta.

Medios didácticos pasivos: Son aquellos que se desarrollan para ser empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje conducido por el profesor, no pretendiendo sustituirlo. Se refieren a los medios tradicionales, como son los clasificados en las tres primeras generaciones.

Medios didácticos activos: En este grupo están todos aquellos medios didácticos diseñados para intentar sustituir al profesor y guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje, que tendrá un marcado carácter autodidacta.

En este grupo se incluirán los: tutoriales, entrenadores, simuladores, entre otros.

Medios didácticos de acción indirecta: Son aquellos que son empleados por el estudiante sin el propósito consciente de aprender algo con ellos, pero que por sus características ejercen sutilmente su influencia didáctica. En este grupo se encuentran los juegos instructivos.

Otra clasificación divide a los medios didácticos en: estáticos y dinámicos; también se clasifican en de alcance limitado (aula, taller) y de gran alcance (medios masivos de comunicación). Algunos autores los clasifican en: de comunicación oral y escrita, de comunicación pictórica y de eficiencia instructiva. Existen otras clasificaciones de los medios didácticos que los enmarcan en: medios de uso masivo (macro) y de uso limitado (micro). En el uso macro hay muchos criterios y sistemas para la producción de medios masivos, donde influyen, entre otros, los siguientes aspectos:

- Medio-profesor, en el que con el medio se pretende sustituir la presencia y participación de los profesores mediante el empleo de grabaciones de video, TV, programas en computadoras, etc.
- Medios complementarios, que permiten extender la acción del profesor y facilitar el trabajo independiente de los estudiantes, por medio de grabaciones de video, TV, libros, guías, entre otros.
- Medios suplementarios, que constituyen recursos de trabajo para los estudiantes y profesores; pueden ser un amplio espectro de recursos como los antes mencionados y otros considerados como materiales de trabajo.

- Sistemas de medios combinados, con alternativas tales como: medio-profesor, medio complementario y suplementario.

Papel de los medios didácticos:

- Propician la retención por más tiempo y de manera más activa de los conceptos y fenómenos estudiados.
- Crean intereses cognoscitivos.
- Imprimen más emotividad al proceso de apropiación de los conocimientos y lo enriquecen metodológicamente.
- Establecen los vínculos entre los niveles sensoriales y racionales del conocimiento, entre lo concreto y lo abstracto.
- No solo transmiten información, sino que hacen de mediadores entre la realidad y los sujetos, de ahí su denominación.

Según Marqués (2000) existen las siguientes tipologías de medios didácticos:

Medios Convencionales:

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos, etc.
- Pizarra, pancartas, entre otros.
- Materiales, equipos e instrumentos de laboratorio, etc.

Medios Audiovisuales:

- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías.
- Medios sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio.
- Medios visuales (video): montajes audiovisuales, películas, videos, programas de televisión.

Basados en las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC):

- Videojuegos, presentaciones multimedia, enciclopedias o bibliotecas virtuales o digitales, laboratorios virtuales, animaciones, videos y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: páginas Web, blogs o cuadernos virtuales, visitas virtuales, Webquest, unidades didácticas y cursos *on-line*.

De acuerdo con lo planteado por Marqués (2000), cuando el profesor selecciona recursos educativos para utilizar en su labor docente, además de su calidad objetiva, ha de

considerar en qué medida sus características específicas (contenidos, actividades, etc.) están en consonancia con determinados aspectos curriculares del contexto educativo:

- Los objetivos que se pretenden lograr.
- Los contenidos que se han de tratar.
- Las características de los estudiantes que los utilizarán: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales.
- Las características del contexto en el que se desarrolla la docencia.
- Las estrategias didácticas que pueden ser diseñadas considerando la utilización del material, las cuales contemplan: la secuenciación de los contenidos, el conjunto de actividades que se pueden proponer a los estudiantes, la metodología asociada a cada una, los recursos educativos que se pueden emplear, etc.

Los autores de esta investigación coinciden con lo planteado por Marqués (2000) cuando se refiere a que para lograr un buen uso de los medios didácticos se deben asegurar los siguientes elementos:

- El apoyo tecnológico (infraestructura tecnológica adecuada).
- El apoyo didáctico (materiales orientadores, guías metodológicas).
- El apoyo organizativo: disponibilidad de los espacios adecuados, tiempo a emplear en la actividad docente, metodología a utilizar, etc.

Los programas informáticos que son empleados como medios didácticos, abarcan desde simples programas, hasta complicados y complejos productos que han sido desarrollados expresamente como medios didácticos por grupos multidisciplinarios integrados por pedagogos, psicólogos, artistas y programadores. Una de las clasificaciones está dada por la función que realizan los medios Didácticos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que conlleva a la siguiente división:

- Tutoriales.
- Simuladores.
- Libros electrónicos.
- Juegos Instructivos.
- Entrenadores y ejercitadores.

- Evaluadores.
- Multimedia.
- Laboratorios virtuales.

## Desarrollo

### *La multimedia como mediador didáctico*

Particularmente la multimedia ocupa un lugar importante como medio didáctico de última generación, basado en la tecnología digital, la cual puede ser entendida como el uso integrado, en un solo producto, de múltiples medios con los que se presenta la información: texto, imagen fija (dibujos, fotografías), imagen en movimiento (animaciones, videos), sonidos (voz, música, efectos especiales), entre otros, a través de un único programa.

Según Yero (2010), la multimedia constituye uno de los medios didácticos más difundidos, dadas las grandes potencialidades que ofrecen, entre ellas:

- Combinar varios medios (textos, gráficos, sonidos, videos y animaciones) para transmitir un mensaje o contar una historia.
- Permitir la exploración de la información en línea y en cualquier secuencia.

Las principales ventajas de la multimedia:

- Facilidad del usuario para moverse (navegar) sobre la información.
- Lectura (consulta) del documento adaptado al usuario.
- Posibilita enlazar textos con imágenes, sonidos, videos.
- Permite elevar la interrelación hombre-máquina.
- Permite lograr una mayor motivación por determinado contenido a partir de las facilidades que ofrecen en cuanto el sonido y la imagen.

Los productos multimedia bien elaborados permiten que una misma información se presente de múltiples maneras, al utilizar cadenas de asociaciones de ideas similares a la que emplea la mente humana, de ahí que sus principales ventajas en los procesos formativos podrían resumirse en:

- Se logra que los estudiantes capten mejor las ideas que se quieren transmitir.

- El proceso de enseñanza-aprendizaje se hace más dinámico y menos aburrido, ya que sobre un determinado tema se muestran imágenes fijas y en movimiento, acompañado con sonidos, música, voz y textos de diversos tipos.
- Dado que la mayoría de los estudiantes tienen la tendencia a gustarles y utilizar este tipo de medios, les resulta más fácil entender y aprender cualquier tema que se les haga llegar por esta vía.

Ahora bien, dentro de las multimedia (que integran diversos elementos textuales: secuenciales e hipertextuales y audiovisuales: gráficos, sonido, video, animaciones), están las multimedia educativas, que son aquellas que se utilizan con una finalidad educativa, como es el caso que nos ocupa en esta investigación.

Ventajas y potenciales de las multimedia educativas:

- Propician interés, motivación.
- Favorecen la interacción, la continua actividad intelectual.
- Desarrollo de la iniciativa.
- Propician la evaluación y control.
- Liberan al profesor de trabajos repetitivos.
- Facilitan la autoevaluación de los estudiantes.
- Resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden autocontrolar su trabajo.
- Facilitan el intercambio de ideas, la cooperación.

#### ***Multimedia “La obra plástica de Suitberto Goire Castilla”***

Partiendo de un diagnóstico fáctico efectuado en la carrera de Historia del Arte, de la Universidad de Oriente, consistente en la revisión del Plan de estudio vigente actualmente en esta (Plan D), la entrevista a 2 profesores de prestigio de la misma, una encuesta aplicada a estudiantes del 4to año de dicha carrera, así como la observación del trabajo en el Aula Virtual de la misma, se pudieron revelar las siguientes insuficiencias:

- Limitado empleo de medios didácticos acordes con el desarrollo científico-tecnológico.

- Insuficientes medios didácticos que permitan a los estudiantes un mejor acercamiento a las obras de arte de artistas de reconocido prestigio, particularmente, a los de su localidad.
- Limitado trabajo metodológico de los profesores respecto al uso y desarrollo de nuevos medios didácticos que favorezcan la formación profesional de los estudiantes de la carrera.

La multimedia del artista de la plástica Suitberto Goire Castilla constituyó la propuesta de mediador didáctico digital para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la carrera de Historia del Arte, la misma contribuyó a disminuir las insuficiencias detectadas en el diagnóstico efectuado pues constituyó un medio didáctico de última generación que englobó una gran parte de la extensa obra plástica del artista Suiberto Goire Castilla, consistente en: carteles, logotipos, carátulas de discos, dibujos y pinturas, permitiendo de esta forma el acercamiento de los estudiantes de la carrera a estas obras.

Esta multimedia ha sido empleada en varias asignaturas de diferentes carreras, como son: Arte Cubano, Taller de Crítica de Artes Plásticas de la carrera de Historia del Arte; Pensamiento Cultural Cubano y Procesos Culturales Cubanos de las carreras de Periodismo y Comunicación Social respectivamente.

Actualmente está siendo utilizada en la asignatura Electiva I de Diseño Gráfico, en el tema 1 de esta asignatura vinculado a las manifestaciones del diseño gráfico, de la cual forman parte los carteles y los logotipos. Se emplea también en el segundo tema vinculado a los elementos del diseño, como son el color, la tipografía y las leyes de la composición, constituyendo de esta forma un mediador didáctico imprescindible para esta asignatura. La misma se oferta por el Departamento de Ingeniería Informática a estudiantes de las carreras de Ingeniería en Automática, Arquitectura y Lengua Inglesa.

Los estudiantes de las carreras mencionadas han expresado su satisfacción por el empleo de este medio de 5ta generación, han manifestado además mucho interés por las obras de este artista santiaguero, del que la gran mayoría no tenía conocimiento, evidenciando de esta forma la motivación que se logra con el uso de las multimedias en el proceso docente.

#### *Fundamentos didáctico-tecnológicos de la multimedia*

La multimedia “La obra plástica de Suitberto Goire Castilla” se ha realizado con la herramienta informática *RELOAD EDITOR (Reusable Learning Object Authoring and Delivery Editor)*, también denominada: Editor RELOAD.

El Editor RELOAD es un Editor de Paquetes de Contenidos y Metadatos, a través del cual se puede crear, importar, editar y exportar dichos paquetes. Es un editor que está en constante desarrollo y desde la versión v1.1 (11 de agosto de 2003), ha sido estable y completamente funcional. Las siguientes versiones han requerido implementar mejoras en usabilidad y personabilidad, como la que se usa en este trabajo (versión 2.2).

Entre sus funciones se encuentran: Empaquetar contenidos creados por otras herramientas; reutilizar contenidos existentes a través de reordenamiento y reorganización; preparar contenidos para almacenarlos en repositorios; liberar contenidos a usuarios finales usando la facilidad “Visualizar Paquete de Contenido”.

#### ***Descripción de la multimedia desarrollada***

La multimedia se inicia con una presentación en el panel central con una imagen de Suitberto Goire, su firma que lo identificaba en todas sus creaciones y la bandera cubana representada en el cartel inaugural de la exposición *¡La Cubanidad! Cuban Posters*, como homenaje a este reconocido autor, que de esta forma parece estar integrado a sus obras.

De este modo, entre los ítems están: presentación es con lo que se inicia la multimedia; Biografía, que contiene los datos del artista, Reconocimiento, muestra las imágenes de algunos de los reconocimientos y distinciones obtenidos por el artista.

El ítem Galería, corresponde a una galería de imágenes que presenta en su interior la extensa obra del creador, subdividida en ocho categorías. Dada su vasta obra cartelística, los carteles fueron divididos en cuatro temáticas: deportivos, políticos, sociales y culturales. Otra de las categorías en que se divide la Galería es la de las Carátulas de discos, donde se muestran varios de los diseños realizados por Goire para diferentes conjuntos musicales. En el ítem Dibujo, ubicado después de los discos, se encuentran algunos de los dibujos realizados por el artista algunos fueron realizados con la técnica de plumilla/cartulina y otros con técnica mixta.

Posteriormente, se encuentran los logotipos desarrollados por Goire, que identifican instituciones culturales y sociales, los cuales forman parte de la identidad de Santiago de Cuba. Estos fueron realizados con gran sencillez y poder de síntesis; la mayoría son

monocromáticos y presentan elementos tan precisos y típicos en sus composiciones que logran cabalmente su objetivo, la comunicación.

Entre los logotipos más representativos están: el de la Casa del Caribe, el cual constituye un símbolo de la identidad caribeña y que identifica a cada uno de los eventos realizados por esta prestigiosa institución, promotora de las tradiciones más profundas de la región. Otros logos importantes son los que representan al Teatro Heredia, Cabildo Teatral Santiago y la Tumba Francesa, entre otros.

El último ítem dentro de la galería son las pinturas y no obstante a que solo se han podido acceder a tres de estas, las mismas resaltan por su colorido y su curiosa composición. Con relación al ítem catálogos, al desplegarse el mismo aparecen los títulos de varios de los catálogos empleados por el artista en sus exposiciones.

También la multimedia recoge un video titulado *Homenaje a Goire*, realizado por Teleturquino y que se transmitió por el programa *Hola Caribe*, en donde se defienden los valores autóctonos de la cultura caribeña.

Finalmente, en los créditos aparece una foto del artista y se detallan todos los autores que colaboraron en la elaboración de este producto.

Cabe resaltarse que en la multimedia, en la parte inferior izquierda, aparece un buscador en el cual se pone en letra minúscula la temática o parte del título de la obra que se desee buscar y en la sección derecha aparecen los resultados de la búsqueda para seleccionar el que se desee.

## Conclusiones

- 1. Se ha evidenciado como el uso de determinados medios didácticos, en especial de las últimas generaciones propician un mayor interés cognoscitivo por parte de los estudiantes, favoreciendo el proceso de enseñanza aprendizaje a partir de la motivación y comprensión del contenido.*
- 2. Se demostró que el uso de la multimedia “La obra plástica de Suiberto Goire Castilla” contribuyó a disminuir las insuficiencias detectadas en la carrera de Historia del Arte respecto al uso de medios didácticos de última generación y al acercamiento de los estudiantes a artistas de la localidad.*
- 3. A partir del uso de la multimedia como mediador didáctico de 5ta generación en diferentes asignaturas impartidas a estudiantes de las carreras de*

*Periodismo, Comunicación Social, Ingeniería en Automática, Arquitectura y Lengua Inglesa se logró una mayor motivación por el contenido impartido y un gran interés por el artista Suitberto Goire Castilla y su obra.*

## Referencias Bibliográficas

1. Camilo, E. (2015). *Mediador didáctico digital para la carrera de Historia del Arte*. (Tesis de maestría). Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba.
2. Fuentes; *et al.* (2011). *La formación en la Educación Superior*. Santiago de Cuba: Ediciones UO.
3. Marqués, P. (2000). *Los medios didácticos*. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/medios.htm>
4. Yero, Y. (2010). *"MULTIGEODES". Multimedia de Geometría Descriptiva*. (Tesis de maestría). Universidad de Oriente, Santiago de Cuba, Cuba.