

Simposio 1. La Educación Superior y los retos para el futuro: internacionalización, transformación digital, financiación y perspectiva informacional.

X Taller Internacional “La transformación digital y las tecnologías de avanzada en la Educación Superior”.

PROPUESTA DEL DISEÑO DE UN SITIO WEB PARA LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR Y SU INCIDENCIA EN LA CULTURA LOCAL

PROPOSAL FOR THE DESIGN OF A WEBSITE FOR HIGHER EDUCATION STUDENTS AND ITS IMPACT ON LOCAL CULTURE

Autora principal: MSc. Lesvia Leonides Rodríguez Gardó. Jefe Carrera Educación Prescolar Centro Universitario Municipal. Villas.lleonides@uniss.edu.cu Cuba

Coautores

Doctora Úrsula Cristina Pomares Ortega. Subdirectora Centro Universitario Municipal Trinidad. ursula@uniss.edu.cu. Cuba

MSc Eduardo Rafael Águila Turiño Director. del Centro Universitario Municipal Julio Antonio Mella Trinidad.eduardo@uniss.edu.cu. Cuba

Resumen

La implementación a escala global de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) influye en todas las esferas de la vida social, incluso en las actividades desarrolladas por instituciones como los museos. La disponibilidad de museos en el internet supone la posibilidad de ofrecer propuestas educativas novedosas a una gran variedad de personas y para los estudiantes de la Educación Superior. El siguiente trabajo tiene por objetivo diseñar un sitio Web para los estudiantes de este tipo de enseñanza. Se realiza una descripción como potenciales entornos de innovación educativa. Se destaca el papel de los museos virtuales en la educación y el aprendizaje permanentes, y como espacios complementarios de la educación formal. La contribución del sitio web se constató en darle solución a través de las carpetas diseñadas y con temáticas específicas de las asignaturas y a la escasez de bibliografía acorde y con un diseño único en los que predominó la demostración teórica de conocimientos y habilidades adquiridas y la propuesta de solución a problemas que debe enfrentar en el ámbito educativo el Ministerio de Educación Superior. Esta propuesta se ha generalizado a través de diferentes cursos de postgrado impartidos, en modalidades presencial, semipresencial y a distancia obteniéndose resultados satisfactorios en la encuesta de satisfacción realizadas a los estudiantes. Los alumnos realizaron valoraciones muy favorables en la encuesta de satisfacción aplicada se evaluó el desempeño docente; la asignatura, el grupo y los niveles alcanzados en el aprendizaje

Palabras clave: innovaciones educativas, internet, museos, patrimonio cultural.

Abstract

The investigation shows the design and put into practice in a Web Site for the degree in tourism students. This contribution together to the presentations in power point, the design in the seminars and practical lessons developed are practical results of great valor for the improvement of teaching. During the application of the experience the initial situation that was diagnosed in the group was transformed. The students made very favorable valuations in the satisfaction survey applied where the teaching work was evaluated; the subject, the group and the levels obtained in the learning. The contribution in the Web Site was verified while giving solution through the files designed and with specific topics of the subject, to the lack of bibliography according and with a unique design in which the theoretical of knowledge and acquired abilities and the proposal of solution to problems which must be face in the ambit of the Superior Education of Tourism of the country prevailed. It has been generalized through different postgraduate courses developed, to the Diploma Course in Gestion of Quality, in presence and semipresence modalities so as the distance and in the Degree in Tourism.

Key Works: knowlegment, working abilities, improvement, teaching, quality.

Introducción

El quehacer de los docentes de instituciones educativas del nivel superior necesita de la investigación científica para poder solucionar las múltiples problemáticas que se presentan en la dirección del proceso pedagógico en los diferentes contextos de actuación donde desempeñan su labor pedagógica.

Se requiere penetrar profundamente en la esencia de los diferentes problemas que se presentan. De ahí la necesidad de desarrollar habilidades investigativas para enfrentar la dirección del proceso pedagógico mediante la utilización de métodos y procedimientos que den respuestas más objetivas y científicas a las carencias educativas de los estudiantes que hoy se estudian en condiciones atípicas. Hoy el país se enfrenta a las consecuencias de una gran pandemia "La Covid 19, " donde se han rediseñado todo el sistema de aprendizaje y modalidades de estudio.

Es importante reconocer la diversidad de enfoques planteados por diferentes autores, lo que exige asumir posición propia o adscribirse a la de un determinado autor para que usted cuente con su propio método de investigación y aprenda a defender científicamente su actuación profesional en los momentos actuales.

La investigación educativa desempeña un papel esencial en el perfeccionamiento de los sistemas educativos. Contribuye a elevar el nivel científico, técnico, profesional, cultural y la formación integral de las nuevas generaciones.

Lo antes expuesto justifica el problema de investigación: ¿Cómo contribuir al perfeccionamiento de la autogestión del conocimiento de los estudiantes universitarios y su incidencia en la cultura loca?

Objetivo general: diseñar un sitio web para la autogestión del conocimiento de los estudiantes universitarios y su incidencia en la cultura local.

Se plantean los siguientes **objetivos específicos:**

1. Fundamentar el diseño curricular de los estudiantes universitarios a partir de los criterios más actualizados de la literatura existentes.
2. Diagnosticar el estado actual que presentan los estudiantes universitarios relacionados con la bibliografía existente para su formación en la enseñanza universitaria.
3. Diseñar el soporte didáctico que se utilizará en la conducción pedagógica del aprendizaje de los estudiantes universitarios y su incidencia en la cultura local.
4. Determinar la contribución que realiza el soporte didáctico al perfeccionamiento de los conocimientos de los estudiantes universitarios en la cultura local.

Desarrollo

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) permiten que las personas puedan acceder a información sobre ciertos conocimientos culturales a los que de otra manera no lograrían entrar. El efecto de las TIC se produce en todas las esferas de la vida social, incluidas las prácticas desarrolladas por diferentes instituciones. No quedan exentas las universidades.

Los sitios web constituyen entornos de aprendizaje vinculados al patrimonio cultural o natural, que pueden tener o no un referente físico, y que colaboran en las funciones de conservación, exposición y divulgación -comunicación y educación.

Los sitios web son espacios interesantes, porque permiten ampliar el límite de acceso al conocimiento: cualquier persona, desde cualquier lugar del mundo, puede conocer aspectos culturales y naturales de otros países. Constituyen escenarios fascinantes para descubrir otras realidades y maravillarse ante lo que otros hicieron y hacen, además de ser escenarios atractivos para la educación permanente. Sin embargo, las limitaciones de contacto con los objetos concretos, así como de la narrativa y de las experiencias sensoriales y sociales que se vivencian en ellos. Respecto de los aspectos potencialmente fructíferos, se pueden identificar dos dimensiones: una, vinculada con el acceso a la información y, otra, relacionada con los contenidos que ofrece.

En cuanto al acceso a la información, posibilitan la aproximación colectiva a productos de la creación humana; la entrada gratuita de cualquier persona, en todo momento y desde cualquier lugar, sin realizar los gastos económicos; ofrecen oportunidades para interactuar con diferentes temáticas. (Bellido Gant, 2021; Sabbatani, 2004).

En relación con los contenidos que se ofrecen, vinculados a diferentes ramas del conocimiento y de la expresión humana, por ejemplo, artes, ciencias naturales, ciencias sociales (preparación para la defensa) y tecnología. Pueden incorporar

elementos sobre la asignatura Defensa Nacional dedicados a una disciplina o pluridisciplinarios. En cuanto a la presentación de los contenidos, algunos emplean simulaciones que introducen un elemento dinámico para muestras estáticas; presentan y reúnen textos e imágenes; generan posibilidades de interactividad; posibilitan el acceso a teleconferencias, a sistemas de discusión y a aplicaciones computacionales de colaboración, como los foros y chats. Poseen un potencial importante para reconceptualizar su relación con grupos, personas y comunidades mediante la tecnología disponible en la Internet y la adopción de un concepto museológico más participativo que posibilita la implicación del usuario.

Entre los aspectos que pueden generar debates, sobresalen las limitaciones vinculadas a las posibilidades de acceso: la falta de conexión a la Internet y los modos de organización que pueden dificultar la interacción de los usuarios con los contenidos. También generan debates las cuestiones relativas a las habilidades necesarias para comprender la manera en que está organizada la información en los contextos virtuales, ya que el público no siempre posee las competencias necesarias para participar de las experiencias educativas propuestas.

Aun así, y más allá de los dilemas planteados, parece existir un consenso respecto de que las TIC han ampliado el ámbito de la comunicación y la educación que brinda estos sitios que constituyen auténticos espacios de atracción y motivación que fomentan la actividad mental y emocional del visitante por medio de la interacción y la intervención en un ambiente particular (Santibáñez, 2006).

El Centro Universitario Municipal de Trinidad Julio Antonio Mella necesita formar el capital humano en territorios ricos en recursos naturales y económicos con un potencial profesional incalculable, donde las competencias laborales deben ser cada día más amplias y el conocimiento y existencia de las bibliografías juegan un papel esencial en el desempeño consciente de cada uno de sus actores, y en ocasiones se percibe la ausencia de literatura actualizada y amena que permita integrar los conocimientos a los estudiantes.

Análisis del problema

Dada la importancia de esta temática, aunque existe bibliografía de las diferentes especialidades no siempre está al alcance de todos los estudiantes y muchas veces no está acorde con el programa objeto de estudio, Los autores de este sitio web con la ayuda de otros docentes, han tenido el propósito de recopilar y organizar información actualizada que les permitirá tener a mano a los estudiantes documentos de gran valor y que difícilmente se podría conseguir, con poco esfuerzo.

Descripción de la metodología de la investigación utilizada

Se emplea un enfoque mixto de investigación integrando los aportes del paradigma cuantitativo y lo cualitativo haciéndolos converger en el objeto de estudio.

Se plantean las siguientes interrogantes científicas:

1. ¿Cuáles son las fuentes bibliográficas pertinentes para el diseño de la página Web donde los estudiantes universitarios puedan acceder a los contenidos básicos relacionados con la cultura local?
2. ¿Qué estado actual presentan la bibliografía de los estudiantes universitarios relacionados con la cultura local?
3. ¿Cómo estructurar desde el punto de vista didáctico la página Web de manera que contribuya al desarrollo de la adquisición de conocimientos de los estudiantes universitarios relacionados con la cultura local?
4. ¿Qué contribución realiza al perfeccionamiento de la educación el diseño de la página Web para los estudiantes universitarios relacionados con la cultura local?

Los métodos utilizados fueron los siguientes:

Métodos del nivel teórico:

Hipotético-deductivo: se utilizó para corroborar la teoría y explicarla a través de estos, permitiendo partir de la lógica que se establece, proponerle la página Web y los aspectos teórico-metodológicos para su utilización.

Sistémico-estructural: se utilizó en la elaboración del diagnóstico y el diseño del sitio web para desarrollar habilidades en los estudiantes.

Análisis-síntesis: se empleó en el estudio de la bibliografía sobre el tema y su procesamiento.

Métodos de nivel empírico

Análisis de documentos para determinar los antecedentes del problema estudiado, sus diferentes enfoques, aspectos importantes a tener en cuenta en el diseño curricular y en los instrumentos metodológicos que se tendrán en cuenta en la conducción pedagógica.

Encuesta a estudiantes: para determinar el conocimiento de partida y final que poseen sobre la utilización del sitio web.

Entrevista grupal: como instrumento de diagnóstico inicial del nivel de conocimientos, habilidades y expectativas de los estudiantes para el diseño de la página Web.

La observación científica: se empleó para constatar el nivel de desarrollo del aprendizaje de los estudiantes que utilizaron el sitio web

El experimento pedagógico a partir de los dos estados de comparación diagnóstico inicial y final, transformaciones ocurridas en el desarrollo de la adquisición de conocimientos de los estudiantes.

Métodos matemáticos

Cálculo porcentual para la interpretación de los resultados en los diferentes instrumentos.

Muestra

La muestra se seleccionó intencionalmente 80 estudiantes de las diferentes carreras 10 por cada carrera, no buscando representatividad, sino valor de verdad, consistencia en los resultados y credibilidad 10, **Fundamentación metodológica:**

Objeto de estudio: el sitio web tiene como objeto de estudio desarrollar capacidades y destrezas en los estudiantes universitarios.

El sitio web universitario presenta una interface amigable para los usuarios, como bien lo demuestran su estructura y las posibilidades que habilita para aprender, los mismos se exponen a continuación.

En la zona superior del sitio se hallan los siguientes menús: colecciones, artistas, obras de arte, personalidades importantes, galería de usuarios, clases de seguridad nacional y reconocimientos.

Cada una invita a emprender un proceso cognitivo y creativo diferente.

Destinatarios: estudiantes universitarios de las distintas especialidades.

Tiempo calculado para la preparación de los estudiantes: para aplicarlo a partir del segundo momento de la clase encuentro. Contenidos

- Programa de las asignaturas
- Diccionario
- Gurús
- Hipervínculos
- Menú variado
- Cursos de las diferentes especialidades. □ Guías de autoaprendizaje.

Resultados obtenidos en la etapa experimental

Matrícula: 80

Evaluados de excelente: 65

Evaluados de bien: 15

Aprobados: 80

Valoración económica y social Sitio Web

Esta experiencia constituye un valioso medio de enseñanza para los estudiantes, facilitando mediante el uso de la tecnología una vía amena y didáctica donde pueden interactuar en lo teórico y lo práctico en los temas relacionados con la gestión de la calidad, facilitando la interacción, mediante la clases prácticas, las

guías de estudio, las presentaciones en power point, el diccionario, los seminarios, constituyendo la el sitio web un valor añadido.

De su aplicación

- Constituyó un instrumento tecnológico a aplicar por los estudiantes de fácil acceso.
- Es un método asequible para la capacitación constante.
- Permite la posibilidad de generalizar el sitio en otros centros.
- Contribuyó a fortalecer en términos de competencia la preparación del docente.

Conclusiones

1. En el diseño del sitio Web se consultó una amplia literatura pedagógica, didáctica y de investigación educativa, a partir de las características del estudiantado y a las demandas solicitadas.
2. En el diagnóstico participativo y la determinación de expectativas individuales y grupales se reflejó la necesidad de la creación de la página web en función de su desempeño futuro, aspecto que tuvo en cuenta el docente en la preparación de la misma.
3. El sitio Web se diseñó en función del diagnóstico realizado y las demandas educativas del contexto de actuación, con un diseño flexible, al ritmo del aprendizaje individual y grupal, participativo, reflexivo, cooperativo con un equilibrio entre teoría y práctica,
4. La contribución del sitio Web permitió perfeccionar las habilidades en el campo de la informática y los resultados obtenidos fueron muy positivos avalado durante el desarrollo del proceso pedagógico, las evaluaciones sistemáticas, parciales, lo manifiesto en la evaluación y la satisfacción expresada por los estudiantes tomados como muestras.

Recomendaciones

1. Continuar trabajando el tema de investigación.
2. Actualizar de forma permanente el sitio web con los resultados obtenidos en su aplicación.
3. Continuar la generalización de los resultados obtenidos para el perfeccionamiento. **Bibliografía**

1. Bellido Gant, M. L. (1999). Museos virtuales y digitales: nuevas estrategias de difusión artística. Conferencia en el VII Encuentro de Bibliotecas de Arte de España y Portugal. Santander, marzo. <<http://www.mcu.es/BAEP/encuentrosbaep7/musvir.html>> [consultado enero, 2021]
2. Bellido Gant, M. L. (2021). "Museos virtuales y digitales", Revista de Museología, núm. 21, pp. 41-47.

3. Bruner, J. (1997). La educación puerta de la cultura. Madrid, ES: Editorial Visor
4. Castellanos, N. P. (1998). Los museos como medios de comunicación: museos de ciencia y tecnología. Revista LATINA de Comunicación social, nº 7. <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/71mus.htm>> [consultado mayo 2021].
5. Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., y Howe, A. (2019). Creativelearning environments in education: A systematic literature review. Thinking Skills and Creativity, 8, 80-91. doi: 10.1016/j.tsc.2012.07.004
6. Elisondo, R. (2023). ¡Hice un collage como Antonio Berni! Recursos educativos abiertos, arte y creatividad. En Crespo, J. (Coord.), Estudios sobre Arte Actual (pp. 117-144). Málaga, ES: Editorial Eumed.
7. Elisondo, R., y Donolo, D. (2014a). Sin límites ni fronteras. Ideas para permitir la creatividad en educación. En P. Paoloni, M. Rinaudo, y A. González. Cuestiones en Psicología Educativa. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa (pp. 133-162). La Laguna, Te: Sociedad Latina de Comunicación Social.
8. Elisondo, R., y Donolo, D. (2014b). Interculturalidad, apertura a experiencias y creatividad. Aportes para una educación alternativa. Revista de Educación a Distancia, 41, 112-130.
9. Glaveanu, V. (2014). The Psychology of Creativity: A Critical Reading. Creativity: Theories-Research-Applications, 1(1), 10-32. doi: 10.15290/ctra.2014.01.01.02]
10. Hernández Hernández, F. (1998). El museo como espacio de comunicación. Gijón: Trea.
11. Holm-Hadulla, R. (2013). The Dialectic of Creativity: A Synthesis of Neurobiological, Psychological, Cultural and Practical Aspects of the Creative Process, Creativity Research Journal, 25(3), 293-299. doi: 10.1080/10400419.2013.813792]
12. Larrosa, J. (2006). Sobre la experiencia. Aloma, 19, 87-112.
13. Libedinsky, M. (2020). Museos y educación: nuevas y viejas tecnologías. VII Seminario Latinoamericano sobre Patrimonio Cultural. "Museos y Diversidad Cultural. Viejas culturas, nuevos mundos" International Council of Museums (ICOM). <<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/comunicación/libedinsky/icom.htm>> [consultado enero 2021]
14. Leung, A. K., Maddux, W. W., Galinsky, A. D., y Chiu, C. (2008). Multicultural experience enhances creativity: The when and how. American Psychologist, 63, 169-181. doi: 10.1037/0003-066X.63.3.169
15. Maddux, W., y A. Galinsky (2009). Cultural borders and mental barriers: The relationship between living abroad and creativity. Journal of Personality and Social Psychology, 96, 1047-1061. doi: 10.1037/a0014861.
16. Maddux, W., Adam, H., y Galinsky, A. (2020): When in Rome...learn why the Romans do what they do: How multicultural learning experiences enhance creativity. Personality and Social Psychology Bulletin, 36, 731741. Doi: 10.1177/0146167210367786.

17. McKenzie, J. (2020). Building a Virtual Museum Community. Museums & The Web Conference. Los Ángeles, California. <<http://www.fno.org/museum/museweb.html>> [consultado junio 2001]
18. Mirabito, M. (1998). Las nuevas tecnologías de la comunicación. Barcelona: Gedisa. Título del original en inglés The New Communications Technologies. London: Focal Press (1994).
19. Melgar, M. F., y Donolo, D. (2021). Salir del aula...Aprender de otros contextos: patrimonio natural, museos e Internet. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de la Ciencia, 8(3), 323-333. doi: 10498/14396.
20. Melgar, M. F. (2012). Aprendizaje y Contexto. Estudio de los museos desde la Psicología Educacional (Tesis doctoral inédita). Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de San Luis, Argentina.
21. Monereo Font, C., y Fuentes Agustí, M. (2008). La enseñanza y el aprendizaje de estrategias de búsqueda y selección de la información en entornos virtuales. En C. Coll y C. Monereo (Eds.), Psicología de la Educación Virtual (pp. 386-408). Madrid: Editorial Morata.
22. Pereyra, E. (2019). Un museo virtual de lo cotidiano. En A. Torre, J. Molteni y E. Pereyra (Eds.), Patrimonio cultural inmaterial. Conceptualización, estudios de caso, legislación y virtualidad (pp. 133-147). La Plata, Ar: Instituto Cultural de la Provincia de Buenos Aires.
23. Rinaudo, M. (2014). Estudios sobre los contextos de aprendizaje: arenas y fronteras. En P. Paoloni, M. Rinaudo y C. González (Eds.), Cuestiones en Psicología Educacional. Perspectivas teóricas y metodológicas orientadas a la mejora de la práctica educativa (pp. 163-206). La Laguna, Te: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de: <http://goo.gl/gScwWj> [
24. Ritter, S., Damian, R., Simonton, D., Van Baaren, R., Strick, M., Derks, J., y Dijksterhuis, A. (2020). Diversifying experiences enhance cognitive flexibility. Journal of Experimental Social Psychology, 48, 961-964. doi: 10.1016/j.jesp.2012.02.009.
25. Serrat, N. (2020). Museos virtuales. Nuevos entornos de aprendizaje. Comunicación y Pedagogía, nº 170, pp. 29-39.
26. Sabbatini, M. (2022). Museos y centros de ciencia virtuales. Complementación y potenciación del aprendizaje de ciencias a través de experimentos virtuales (Tesis doctoral). Universidad de Salamanca. Recuperado de: <http://goo.gl/6gAMhx>
27. Santibañez, J. (2006). Los museos virtuales como recurso de enseñanza-aprendizaje. Comunicar, 27, 159-162. Recuperado de: <http://goo.gl/7JwCmv>
28. Steffes, J. (2004). Creating powerful learning environments beyond the classroom. Change, 36(3), 46-50. doi: 10.1080 / 00091380409605580.
29. Volkert, J. (1997). Los museos en los albores del Siglo XXI. CIENCIAHOY. Revista de Divulgación y Tecnológica de la Asociación ciencia Hoy, (7), Nº 39 <<http://www.cienciahoy.org/hoy39/museo.htm>> [consultado junio 2021]

30. Delacôte, G. (2018): Enseñar y aprender con nuevos métodos. La revolución cultural de la era electrónica. Barcelona: Gedisa.
31. Lynch, P. (2021). Tecnología Multimedia. Multimedia, primeros pasos. Guía Apple para Educación. 6-7.
32. López Valverde, R. (2020). Del museo a los centros de ciencia. El museo escolar. En Cebrián de la Serna, M. Y Garrido Galindo, J. A. (Coords.). Ciencia, Tecnología y Sociedad. Una aproximación multidisciplinar. ICE/Universidad de Málaga. pp. 151- 170.
33. Hormigo Rodríguez, T. (1997). El museo escolar de ciencia y tecnología y la enseñanza de las ciencias. En CEBRIÁN DE LA SERNA, M. Y GARRIDO GALINDO, J. A. (Coords.). Ciencia, Tecnología y Sociedad. Una aproximación multidisciplinar. ICE/Universidad de Málaga. pp. 171-180.

Sitios web de museos

34. Google Cultural Institute, (2022) <http://goo.gl/ukQHJO>
35. Maloka (Museo de ciencia y tecnología) 2022):<http://www.maloka.org/prod/1-1-que-es-ma-loka.html>.
36. Museo Nacional del Pardo. Galería online: (2022) <http://goo.gl/m9usSV>.