

---

## **DISEÑO DE UN SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEDIA COMO RECURSO INSTRUCCIONAL PARA LA ASIGNATURA FILOSOFÍA DE LA CARRERA EDUCACIÓN (CÓDIGO 517): CASO CENTRO LOCAL YARACUY DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA**

**Siomer José Hidalgo Serrano**

Unidad de Recursos Múltiples - Centro Local Yaracuy

Universidad Nacional Abierta

Correo electrónico: [siomer.hidalgo@gmail.com](mailto:siomer.hidalgo@gmail.com)

### **RESUMEN**

El presente artículo tiene como objetivo el diseño de un software educativo multimedia como recurso instruccional para la asignatura Filosofía de la Educación (código 517) de la Universidad Nacional Abierta, Centro Local Yaracuy. Es un proyecto especial, de tipo descriptivo que propone el diseño de una herramienta tecnológica que sirva de apoyo para la asesoría académica. Se distinguen los siguientes procesos (fases): revisión bibliográfica documental y electrónica, diseño, validación y aplicación del instrumento (encuesta), cuya población está constituida por los estudiantes de los Lapsos 2009-2 y 2010-1. 3. Se presenta un software multimedia bajo ambiente web, el cual cuenta con el contenido completo de la asignatura, a través del cual se pueden observar videos, imágenes, entre otras que permite mantener comunicación directa con el asesor, a través del correo o libro de visitas y el foro, los cuales pueden ubicarse dentro del índice desplegable del software. Los resultados obtenidos a través del instrumento, indican que la mayoría de los estudiantes de la asignatura Filosofía de la Educación mostraron aceptación y actitud positiva para la implementación de una herramienta tecnológica que sirva de soporte para los objetivos de la asignatura.

**Descriptores:** Software educativo, filosofía de la educación, tecnología educativa

### **DESIGN OF A MULTIMEDIA EDUCATIONAL SOFTWARE AS A RESOURCE FOR THE SUBJECT INSTRUCTIONAL PHILOSOPHY OF EDUCATION (CODE 517): CASE CENTRO LOCAL YARACUY DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA ABSTRACT**

This paper aims at designing a multimedia educational software as instructional resource for the subject Philosophy of Education (code 517) National Open University, Yaracuy Local Centre. It is a special project, descriptive proposes the design of a technological tool that will support for academic advising. In research, we distinguish the following processes (phases): documentary and electronic literature review, design, validation and application of the instrument (survey), whose population are students in 2009-2 and 2010-1 lapses. The results obtained after the application of the instrument, indicate that most students of the subject Philosophy of Education expressed their acceptance and positive attitude to the implementation of a technological tool that is helpful for the development of each objective of the course.

**Keywords:** Educational software, philosophy of education, educational technology

## Introducción

En la última década las instituciones educativas se han visto obligadas a introducir las tecnologías de información y comunicación en sus procesos educativos con la finalidad de mejorar la calidad, el alcance de su oferta educativa y ser competitivas.

En este sentido, el uso didáctico de los medios tecnológicos para atender la integración asesor-estudiante ofrece una respuesta real y más acorde con las exigencias y demandas actuales.

Es por ello que el software educativo representa una herramienta de gran utilidad dentro de la educación a distancia, debido a que responde a las necesidades instruccionales de los estudiantes en cuanto al desarrollo de los contenidos previstos en el plan de curso, indicados en el diseño instruccional a través de los objetivos.

Además, refuerza las estrategias empleadas por el asesor, al permitir a los estudiantes el diálogo y el intercambio de información que favorecen e implementan el trabajo colaborativo. En este sentido, el software educativo se concibe como aquel material de aprendizaje especialmente diseñado para ser utilizado con un computador en los procesos de enseñar y aprender.

A partir de lo anterior, la investigación se basa en el diseño de un software educativo multimedia como recurso instruccional para la asignatura Filosofía de la Educación (código 517), impartida en el Centro Local Yaracuy de la Universidad Nacional Abierta.

Por lo tanto, la realización de esta herramienta tiene como finalidad, contribuir a una mejor comprensión y desarrollo de la filosofía educativa dentro de la UNA, logrando con ello dar respuesta a las necesidades y favorecer el desenvolvimiento de los estudiantes dentro del proceso de aprendizaje.

Es por ello que el diseño de esta herramienta, promueve la posibilidad de implementar el uso de software educativo basado en la Web como opción viable para la comprensión de los contenidos de la materia Filosofía de la Educación, como un criterio de complemento en el proceso de asesorías impartidas a los estudiantes.

Todo esto en atención a los principios de la educación a distancia, que entre otros, permite a los estudiantes complementar el trabajo del curso desde su entorno, con sus obligaciones personales y laborales, promoviendo así el aprendizaje independiente y de autogestión de su conocimiento.

## El problema

La enseñanza de la filosofía ha ido aparejada, o en relación con a una escuela del pensamiento, movimiento, corriente; o con una postura determinada, hasta el punto de que puede afirmarse, en sentido inverso, que este movimiento o escuela conlleva un modo de enseñanza específico. Según Velera, Madriz y Carpio (2008) "hay una preponderancia a concebir la enseñanza de la filosofía como un ejercicio de transmisión frío de un conocimiento acabado, cerrado, perteneciente a una tradición inviolable por principio" (11).

En este sentido, enseñar filosofía implicaría un “filosofar” en el que el asesor y el estudiante parten de una herencia y una tradición que reinterpretan y traducen desde el horizonte histórico. Leen su mundo y su experiencia vital para intentar comprenderla.

La enseñanza y el aprendizaje de la filosofía deben incluir nuevas herramientas para poder facilitar su comprensión. Es por ello que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación juega un rol importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, debido a que la implementación de estas herramientas facilita la comunicación y transmisión de información.

De allí que la utilización de un software educativo permita a los usuarios aprender de manera conjunta y a no estar aislados de una realidad automatizada en donde la base de compartir y desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje es el objetivo en común, y el computador un mediador o herramienta que facilita una mejor interacción entre las partes involucradas.

Por tal razón, la selección de una tecnología adecuada para el diseño, presentación y aplicación de algunas asignaturas, representa un reto importante dentro de la Universidad Nacional Abierta, específicamente en el Centro Local Yaracuy, ya que es la institución de educación superior pionera en el manejo del sistema en educación a distancia en nuestro país.

Nuestra investigación está orientada a la implementación de un software educativo como apoyo para la asignatura Filosofía de la

Educación, administrada por el Área del Componente Docente de la Universidad Nacional Abierta. La asignatura es impartida en la carrera de Educación en las menciones de Preescolar y Dificultades del Aprendizaje en los semestres quinto y séptimo, respectivamente. Consta de siete (7) unidades y la misma cantidad de objetivos, de los cuales se presentan dos (2) integrales en donde se evalúa la totalidad del contenido de la misma.

Es importante destacar, que para el lapso 2009-2 y 2010-1 fueron inscritos en la Universidad Nacional Abierta, Centro Local Yaracuy un total de veintiséis (26) estudiantes de la asignatura Filosofía de la Educación, de los cuales dieciséis (16) eran estudiantes regulares y diez (10) estudiantes repitentes. Resultaron aplazados en este grupo de veintiséis (26) estudiantes inscritos los siguientes: cinco (5) estudiantes regulares y siete (7) estudiantes repitentes, lo cual representa un cuarenta y nueve por ciento (49%) de los estudiantes inscritos, según información suministrada por la Unidad Académica del Centro Local Yaracuy.

Esto evidencia que la tasa de prosecución de los estudiantes en esta asignatura es muy baja, lo cual muy probablemente los lleva a la no culminación de su carrera en la Universidad Nacional Abierta. En tal sentido, y para conocer con más detalle el contexto del problema a estudiarse en el presente trabajo, se realizó una entrevista informal al asesor de la asignatura, el cual se encuentra en el Área de Componente Docente del Centro Local Yaracuy, para indagar si se ha administrado esta asignatura a través de las

herramientas tecnológicas existentes dentro de la educación superior a distancia, de lo cual se evidenció la no utilización de los instrumentos disponibles dentro de las tecnologías de la información y la comunicación.

Por su parte, el asesor de la asignatura Filosofía de la Educación dentro del Centro Local Yaracuy, manifestó que la problemática principal son los estudiantes repitentes, ya que sólo logran, en algunos casos, los primeros objetivos (1 al 3) de la asignatura. Esto se debe a que son, dentro de todo el contenido, los menos complejos de internalizar y aprender.

El asesor también hizo énfasis en que sería de utilidad la implementación de un software educativo porque facilita a los estudiantes la reflexión a través de los foros y tareas formativas tales como cuadros comparativos, videos, entre otros.

Por tal motivo se planteó como **objetivo general** diseñar un software educativo multimedia para la asignatura "Filosofía de la Educación" (código 517) de la carrera Educación, menciones Preescolar y Dificultades del Aprendizaje, ofertada por la Universidad Nacional Abierta. Como **objetivos específicos** se establecieron los siguientes:

1. Diagnosticar los requerimientos que tienen los estudiantes para la realización de un software educativo multimedia para la asesoría académica, el estudio y comprensión de la asignatura Filosofía de la Educación de la carrera Educación, menciones Preescolar y Dificultades del

Aprendizaje, ofertadas por la Universidad Nacional Abierta.

2. Estudiar las características del software educativo para constatar las potencialidades de esta herramienta.
3. Diseñar el prototipo de un software educativo multimedia para la asesoría académica, el estudio y comprensión de la asignatura Filosofía de la Educación de la carrera Educación menciones Preescolar y Dificultades del Aprendizaje, ofertadas por la Universidad Nacional Abierta.

Uno de los propósitos de plantear el diseño de software educativo multimedia es contribuir con una mejor comprensión y desarrollo de la filosofía educativa dentro de la UNA, lo cual servirá como complemento y material de apoyo para los estudiantes para dar respuesta a las necesidades y favorecer el desenvolvimiento de estos últimos en el proceso de aprendizaje.

El diseño del software educativo, se sustenta en las bondades de las tecnologías de información y comunicación, a la vez que, como recurso didáctico, permite una instrucción individualizada, la generación de actitudes positivas hacia el aprendizaje y la transmisión de conocimientos y destrezas, entre otros.

Entre las bases teóricas que sustentan esta investigación, se pueden mencionar: Educación a Distancia: antecedentes, concepto, evolución, multimedia, telemática y colaborativa basada en internet, recursos telemáticos en internet con fines educativos, software educativo,

diseño instruccional multimedia y de instrucción, teorías de aprendizaje, entre otras.

En cuanto al diseño, la investigación se desarrolló como una **Investigación Aplicada**, siendo ésta de **documental y de campo**.

La **población** la constituyen los veintiséis (26) estudiantes en la asignatura Filosofía de la Educación (código 517), del lapso 2010-1, inscritos en la Universidad Nacional Abierta del Centro Local Yaracuy.

Se trabajó con el cincuenta por ciento (50%) de la población, debido a que es una muestra probabilística y según Hernández, Frenández y Baptista (2003), "todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser elegidos" (305), lo que permite conocer las necesidades de aprendizaje, competencias y características de los estudiantes, y contribuir con la selección de los medios, materiales y estrategias de evaluación más idóneas para el diseño del software educativo multimedia.

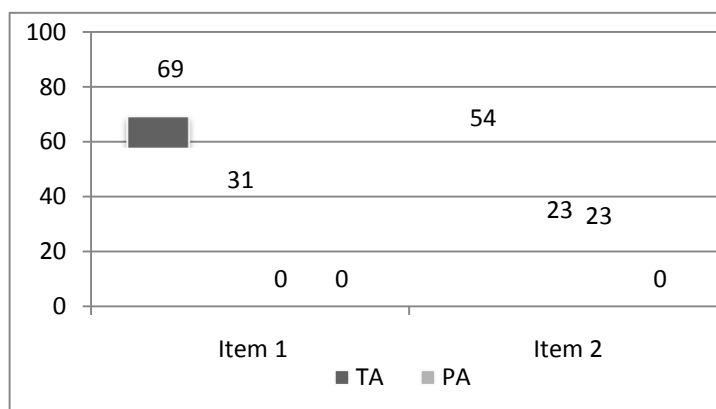
En cuanto al **instrumento de recolección de datos**, se realizó un cuestionario que constó de diez (10) ítems con alternativas de respuestas tipo Escala de Lickert y cuyas opciones fueron: TOTALMENTE DE ACUERDO (TA); PARCIALMENTE DE ACUERDO (PA); DE ACUERDO (DA); EN DESACUERDO (ED) y COMPLETAMENTE EN DESACUERDO (CD).

### Resultados

Para los ítems se realizaron las siguientes preguntas;

- 1.- ¿Considera usted necesario una herramienta tecnológica para el estudio y comprensión de la asignatura Filosofía de la Educación?
- 2.- ¿Considera usted que una soporte tecnológico servirá para mejorar la asesoría académica de la asignatura Filosofía de la Educación?

**Gráfico N° 1:** Representación gráfica del Indicador: Aprendizaje



**Fuente:** Hidalgo Serrano (2010)

La representación gráfica de la dimensión expectativa, indicador aprendizaje, refleja (ítem 1) que el 69% de los estudiantes –más de la mitad– considera que es necesario el diseño de una herramienta tecnológica para el estudio y comprensión de la asignatura Filosofía de la Educación (517).

Un 31% de los estudiantes – menos de la mitad– está parcialmente de acuerdo, lo que indica una carencia que puede satisfacerse con la implementación del software educativo.

Por otra parte, el 54% de los estudiantes (ítem 2) –un poco más de la mitad– considera que el diseño de una herramienta tecnológica servirá para mejorar la asesoría académica de la asignatura Filosofía de la Educación (517), mientras que el 23%, –menos de la mitad– está parcialmente de acuerdo y de acuerdo con la implementación de este tipo de herramienta.

La utilización de las herramientas tecnológicas permite a los estudiantes aprender de manera conjunta y evita que estén aislados de una realidad automatizada en la cual la base de compartir y desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje es el objetivo en común.

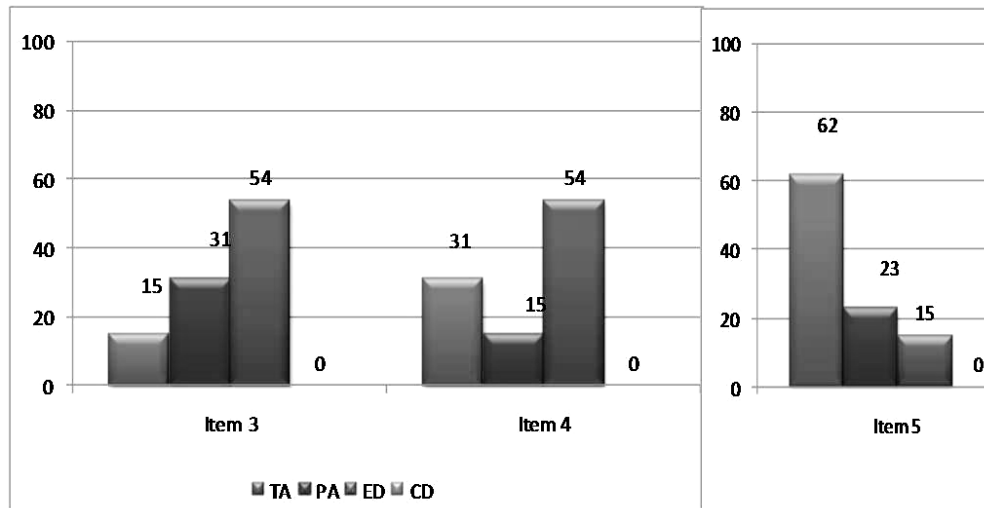
Respecto de los ítems:

3.- ¿Considera usted importante que una herramienta tecnológica debe incorporar audio y video para facilitar la comprensión de la asignatura Filosofía de la Educación?

4.- ¿Considera usted importante que un soporte tecnológico deba incorporar imágenes, gráficos, textos, animaciones, entre otros, para facilitar la comprensión y desarrollo de la asignatura Filosofía de la Educación?

5.- ¿Considera usted que un soporte tecnológico promueve el aprendizaje requerido por la asignatura Filosofía de la Educación?

**Gráfico Nº 2:** Representación gráfica de los indicadores: Estudiante – Software



**Fuente:** Hidalgo Serrano (2010)

El gráfico sobre la dimensión Diseño y los indicadores estudiante-software, en el ítem número tres (3), refleja que un 50% –la mitad de los estudiantes– considera importante que una herramienta tecnológica incorpore audio y video, lo cual facilitaría la comprensión de la asignatura Filosofía de la Educación (517). El 50% –la otra mitad de los estudiantes– respondieron a la pregunta número cuatro (4) que es importante que una herramienta tecnológica incorpore imágenes, gráficos, textos, animaciones, entre otros, porque facilitaría la comprensión y el desarrollo de la asignatura. Razón por la cual, la herramienta debe ser “atractiva” al estudiante con el fin de permitir una mejor comprensión y empatía con los objetivos a desarrollar dentro de la asignatura.

En el ítem número cinco (5), relacionado con la dimensión instruccional y los indicadores enseñanza-aprendizaje, el 54% de los estudiantes considera que el diseño de una herramienta tecnológica promueve el aprendizaje requerido por la asignatura Filosofía de la Educación (517), debido a que constituye un complemento en el proceso de asesorías impartidas a los estudiantes. Todo esto en atención a los principios de la educación a distancia, que entre otros, permite a los estudiantes complementar el trabajo del curso desde su entorno, con sus obligaciones personales y laborales, promoviendo en ellos el aprendizaje independiente y la autogestión de su conocimiento.

Si partimos de los resultados, desde el punto de vista expectativa-diseño, se deben tomar en cuenta las herramientas más apropiadas para

lograr los objetivos del diseño del software educativo, lo cual se relaciona directamente con lo pedagógico.

Por otra parte, se pudo evidenciar que lo instruccional-personal, concierne al aspecto comunicacional y finalmente, que el uso de las TIC se refiere directamente al aspecto tecnológico.

### **Propuesta**

La propuesta de diseño de un software educativo como recurso multimedia, tuvo como punto de partida la fase diagnóstica, la cual se realizó mediante la aplicación de un instrumento con la finalidad detectar la necesidad que tienen los estudiantes de la carrera de Educación en las menciones de Dificultades de Aprendizaje y Preescolar de la Universidad Nacional Abierta, de la implementación de un software multimedia para la asignatura Filosofía de la Educación (código 517).

Luego de analizar los resultados del instrumento de recolección de datos, se pudieron detectar los requerimientos del diseño del software educativo como recurso multimedia para la asignatura Filosofía de la Educación, debido a que se considera que un software educativo ayudará al profesor y al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje y por ello no debe limitarse a ser una herramienta que fomente una serie de trabajos mecánicos y repetitivos, sino que, además, ha de servir como complemento a la educación a distancia.

En este sentido, se toman en cuenta los siguientes aspectos fundamentales: contenido a incluir, estructuración del medio, forma de presentar los contenidos, audiencia a quien se dirige el software, estrategias para mantener el interés del usuario y para comunicar visualmente los contenidos y recursos del software y capacitación del usuario con respecto a las herramientas tecnológicas.

Es importante resaltar que el software educativo fue desarrollado en aplicaciones bajo ambiente Web gratuito, debido a que se orienta al trabajo colaborativo asistido por computadora sin la necesidad de la presencia física de todos los miembros de un grupo.

De allí que el ambiente Web provea unas características especiales, tanto para desarrolladores como para usuarios, que lo hacen interesante y casi un requisito en el desarrollo de las herramientas tecnológicas.

Además de lo anterior, el tener aplicaciones que puedan mantener procesos difícilmente llevados a cabo por otro medio y que estén actualizados y disponibles para todo el mundo, hace que sea necesario el desarrollo de las aplicaciones por las mismas instituciones. Por tal razón, se procedió a crear el espacio denominado: <http://filosofiadelaeducacionunaclyar.es.tl/Home.htm>, en donde serán desarrolladas cada una de las unidades y temas de la asignatura Filosofía de la Educación.

## Consideraciones finales

- Queda en evidencia que el diseño de un software educativo para la asignatura Filosofía de la Educación impartida por la Universidad Nacional Abierta, específicamente dentro del Centro Local Yaracuy, contribuirá a elevar la calidad de la enseñanza.
- Con el uso de software educativo se podría mejorar el aprendizaje de los estudiantes, ya que los gráficos, videos e imágenes, ayudan a la comprensión de la información percibida por medio de la vista y el oído.
- El diseño de esta herramienta tecnológica, elevará el interés de los estudiantes hacia el contenido de la asignatura Filosofía de la Educación, debido a que la jerarquización del contenido del software educativo permite que el estudiante adquiera conocimientos con mayor facilidad a través del uso de multimedia.
- Esta herramienta tecnológica no sustituye la labor del asesor; sólo le sirve de apoyo para las asesorías y para elevar la calidad del proceso de aprendizaje al permitir la formación de estudiantes críticos, reflexivos y creativos en función de que las nuevas tecnologías, deben ser usadas como un medio más para gozar de las bondades que éstas ofrecen.

## Recomendaciones

Demostrar el uso del software educativo como recurso de apoyo a la labor educativa del asesor



académico en el contexto de la Universidad Nacional Abierta.

- a) Capacitar y actualizar a los asesores y a los estudiantes respecto de las bondades de las tecnologías de información y comunicación.
- b) Dotar o repotenciar los equipos tecnológicos existentes dentro del Centro Local a los fines de mantener actualizadas las versiones correspondientes al software educativo a emplear.
- c) Promover el uso y la creación de nuevas herramientas tecnológicas que apoyen y contribuyan con el desarrollo de los contenidos de las asignaturas.
- d) Propiciar ambientes integrados de trabajo en donde tanto estudiantes como profesores intercambien sus roles y trabajen en forma más colaborativa.

## Referencias

Hernández, R.; Fernández, C. & Baptista, P. (2003). Metodología de la investigación. México: McGraw Hill, 3<sup>era</sup>. Edición

## Webgrafía

Velera, Madríz & Carpio (2008). Reseña "La filosofía como experiencia del pensar. Enseñanza de la filosofía y filosofía para/entre niños. Revista de Estudios Transdisciplinarios [en línea] 1 (Enero-Junio) 2009,; Consultado el 21/06/2011 Recuperado en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179217262011>