

Panorama Cuba y Salud 2011; 6(Especial):63-64

### **Comunicación, un hiperentorno de aprendizaje**

Dra. Daimi Díaz Delgado, Dra. Damaris Jerez Madrazo

**Escuela Latinoamericana de Medicina**

**E-mail:** daimidd@elacm.sld.cu

#### **RESUMEN**

Se realizó un hiperentorno de aprendizaje, para facilitar la comprensión del tema Comunicación que corresponde a la asignatura MGI II, de la disciplina MGI. Para facilitar la comprensión se dividió el tema en dos subtemas: Comunicación médica y Comunicación educativa. Se trabajó con la herramienta SADHEA y los subtemas se organizaron según las formas de organización de la enseñanza conocidas en clases. Se elaboró un tutorial con ejercicios prácticos y lecturas amenas que facilitarían la comprensión del tema y se creó una galería virtual de fotos y videos.

**Palabras clave:** Software, hipermedia, medicina.

#### **INTRODUCCIÓN**

El desarrollo agigantado de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones ha traído como consecuencia que las mismas sean empleadas a gran escala en las distintas esferas del saber humano obteniendo grandes beneficios con su aplicación (1). La utilización de los software educativos como medios que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje en las diferentes carreras de las ciencias médicas hoy es una realidad en nuestras universidades, teniendo en cuenta la posibilidad que brindan los mismos en esta dirección, se ha determinado que en las distintas facultades de las provincias exista el personal preparado que se encargue del desarrollo de estos productos (2), y que estos se realicen bajo una dirección única que es la que determinará la temática a trabajar en cada territorio para su futura generalización a nivel nacional. Con la intención de materializar esta idea se crea el proyecto Galenomedio por el Ministerio de Salud Pública (MINSAP), el cual tiene como objetivo la confección de hiperentornos de aprendizaje curriculares para la carrera de medicina, que sean generalizados a todas las facultades del país. La Escuela Latinoamericana de medicina se une a este proyecto en mayo del 2008 incorporándose a la producción en diferentes temáticas (1, 3).

Basados en la experiencia en la producción y uso de multimedia en la asignatura Introducción a la Clínica nos propusimos elaborar un hiperentorno de aprendizaje para ser utilizado en la impartición del tema Comunicación, que se imparte en la asignatura MGI II en cualquier disciplina que el mismo se inserte, tanto en la ELAM como para que se haga extensivo al resto del país.

#### **MATERIALES Y MÉTODOS**

Partimos del análisis del programa y el plan calendario para ver las particularidades del tema así como los objetivos generales y específicos que deben cumplirse con la impartición de los contenidos.

Posteriormente se procedió a la recopilación, organización y digitalización de toda la información correspondiente al tema que era necesaria para el montaje de las páginas de contenido.

El tema fue montado teniendo en cuenta las orientaciones metodológicas existentes para el tratamiento de la clase teórico práctica como forma de organización docente en la educación superior, donde el usuario podrá acceder de forma rápida a la parte que le interese en un momento determinado.

La galería virtual fue desarrollada con todos los elementos que se decidieron incorporar para garantizar que los estudiantes se apropien de los conocimientos con la mayor facilidad posible. A esta los usuarios podrán acceder en el momento que lo necesiten desde el propio software.

En este tipo de software debe tenerse en cuenta que: debe existir una cantidad de ejercicios suficiente que garantice que pueda ser empleado de forma sistemática sin llegar al aburrimiento; variedad en los formatos; es deseable que el estudiante pueda seleccionar los ejercicios a los que desea enfrentarse; garantizar una motivación constante; satisfacer las expectativas que se creen en los estudiantes; incorporar sistemas de refuerzo y retroalimentación.

Requerimientos técnicos mínimos deseados para el uso del software: una computadora con sistema operativo Windows, 128 Mb de Ram, utilizar como explorador de Internet el Mozilla Firefox y la resolución de pantalla de 800 X 600.

## RESULTADOS

Un software educativo como material de apoyo para impartir la docencia o como instrumento para realizar el estudio independiente por parte de los estudiantes sobre los temas Comunicación médica y Comunicación educativa

Tema distribuido en tutoriales en los que aparecen los contenidos referidos a las mismas de acuerdo al plan temático y el programa de la asignatura MGI II. La información teórica aparece acompañada de una galería virtual que está compuesta por imágenes y videos.

Un entrenador con una base de ejercicios sobre los contenidos teóricos tratados en el tema de manera que los estudiantes puedan ejercitar los contenidos a través del software y además le permita al profesor planificar la atención a diferencias individuales según las necesidades de los estudiantes (2-6).

## DISCUSIÓN

Este software aborda, los temas de Comunicación médica y comunicación educativa, desde los elementos teóricos hasta lecturas amenas relacionadas con características de la comunicación. Todo esto se ilustra a través del uso de las medias haciendo más ameno el proceso de aprendizaje del estudiante.

Este hiperentorno se ha desarrollado con una herramienta cubana SADHEA, la cual nos trae como ventaja que es un software por el que no hay que pagar patentes, por tanto está libre de cualquier conflicto internacional.

La novedad Científica es la confección de un software educativo a través del cual se muestran los contenidos correspondientes a los temas Comunicación médica y Comunicación educativa que puede ser utilizado indistintamente por profesores y alumnos de la carrera de medicina como medio auxiliar a la hora de impartir la docencia (5).

## CONCLUSIONES

Se logro crear un hiperentorno de aprendizaje con la cantidad de tutoriales y medias necesarias para facilitar el estudio del tema Comunicación en la signatura MGI II. Por otra parte se creó un entrenador como forma de evaluación del autoestudio con el hiperentorno.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Yanes, B. Desarrollo de Productos Multimedia. CEDISAC. CITMA. Cuba. (1995).
2. Breve análisis sobre el empleo de los ordenadores en la enseñanza. Rev. Luz. No 2, ISP "José de la Luz y Caballero", Holguín.
3. Coloma, R. O; Salazar, S. M. El empleo de las tecnologías de Hipertexto en el aprendizaje escolar. Rev. LUZ. No 2, ISP "José de la Luz y Caballero". Holguín. (1998).
4. Vaquero, A.. La tecnología en la educación. TIC para la enseñanza, la formación y el aprendizaje. Trabajo presentado en Informática '98. Ciudad de la Habana. (1997).
5. González, Silva, J. R. Paquete de Programas Educativos para la Enseñanza Aprendizaje de la Plástica Universal. Tesis en opción al título de master en Informática Educativa. (2000).
6. Coloma, R. O. Recursos necesarios para el desarrollo de Software Educativos. Apuntes. CESOFTAD. Holguín. (2005).