ADELFA POLANCO TORRES*
JOSÉ ANTONIO RUZ POLANCO**
SAID ALBERTO RODRÍGUEZ POLANCO***
Instituto Superior Pedagógico "Pepito Tey"*
Instituto Prevocacional Ciencias Pedagógicas "Luis Urquiza Jorge"**
Semi–Internado de Primaria***
Las Tunas, Cuba

"La Edad de Oro". Un software para contribuir al desarrollo de la cultura general y la educación integral

La escuela cubana de hoy trabaja en el desarrollo y perfeccionamiento de los programas educativos a partir del uso de la informática con el objetivo de lograr entretenimientos, que además de facilitar la adquisición o fijación de los conocimientos, establezcan altos niveles de motivación en los niños, teniendo en cuenta sus necesidades, de manera que el proceso de aprendizaje mediante los software sea lo más integral posible, tributando a su formación general las tecnologías de la información y la comunicación, en función de garantizar que se realicen las principales transformaciones que exige la colosal Revolución Educacional en que estamos inmersos, con énfasis en la demostración de cómo resolver los problemas de aprendizaje con la ayuda de los programas que la revolución ha introducido en las escuelas.

Enfrentamos el enorme reto de formar mujeres y hombres que puedan orientarse en el complejo y cambiante mundo en que vivimos, con la convicción de que desarrollar una cultura general integral en nuestro pueblo, crea bases para moldear la estructura ideológica de las nuevas generaciones y fortalecer la labor político ideológica para garantizar la formación en nuestro niños y jóvenes de los valores revolucionarios que los identifiquen con nuestra sociedad socialista y les permita ser portadores de nuestras ideas y sentimientos que harán perdurar a la Revolución en cualquier circunstancia.

Entre los problemas que nos plantea la sociedad contemporánea, está el desafío por la defensa de la cultura como patrimonio que debemos proteger, considerando que la vida total del país debe presentar, mantener y preservar sus rasgos de cubana, que nos permita evitar la absorción de nuestra identidad.

Estamos siendo colmados de gustos, comportamientos, actitudes personales, tendencias, formas de vestir, que nada tienen que ver con nuestra cultura, al tiempo que se pretende desvalorizar a nuestra idiosincrasia como una forma de penetración ideológica, para lo cual se sirven de las nuevas tecnologías de comunicación e información, al alcance, en nuestro país, de todos nuestros niños y jóvenes, lo que nos obliga, sin rechazar estas nuevas formas, a potenciar nuestra participación y movilizar nuestros recursos para propiciar respuestas a las necesidades actuales que preserve nuestra cultura de la penetración de tendencias desvirtuantes y nos permita garantizar a nuestro pueblo una vida más edificante y elevar su cultura.

El presente software, que forma parte de una serie de cuatro, facilita el acceso del estudiante de la Enseñanza General y otros usuarios, a las más modernas técnicas de aprendizaje desarrollador; es además, una vía para dinamizar la actividad cognoscitiva y el pensamiento creador, muy favorables para el desarrollo de la inteligencia a partir de los procesos que operan y que estimulan el pensamiento desde las diferentes estrategias de pensar que moviliza, tales como: generar, analizar, integrar, organizar, reconocer, evaluar resultados, enfocar, acopiar información, predecir, identificar, clasificar, representar, inferir, observar, tomar decisiones, hallar soluciones, etc., a la vez que propicia el desarrollo de habilidades informáticas que permite en gran medida elevar el nivel de interacción del estudiante con la tecnología instalada y contribuye al desarrollo de su cultura.

En investigaciones realizadas se detectan problemas en lo concerniente a la educación en valores; en lo relacionado con el desarrollo de habilidades comunicativas, aspectos que han sido abordados por especialistas de los diferentes niveles y que son atendidos en el programa.

Incluye en su concepción la conjugación de aspectos que permiten abarcar múltiples enseñanzas con elementos educativos, cómo cuidar la naturaleza, aprenden a ser solidarios, laboriosos, honestos y otros patrones de conducta social que los identifica con los principios de nuestra sociedad socialista, con lo que se fomentan actitudes positivas que les posibiliten tomar decisiones adecuadas en cada caso que se corresponda con una tarea de primer orden y un problema a resolver.

En el software se transita progresivamente de la orientación visual o el ensayo–error a la orientación racional.

Es objetivo de estos programas lograr la asimilación de la información y el desarrollo de las habilidades y capacidades que sistematiza. Se parte de estímulos visuales, auditivos y sonoros, manifestados en espacio, tiempo y movimiento.

Para la confección de estos juegos hemos utilizado vivencias que propicien manifestaciones actitudinales que fortalezcan sus valores y motive al usuario a jugar.

Representa una contrapartida a los juegos enajenantes y carentes de perspectiva para el desarrollo de la competencia comunicativa que se expanden por el universo del niño y que nada aportan en lo educativo, instructivo y formativo.

Su creación está fundamentada por postulados martianos extraídos de la obra que sirve de soporte: “La Edad de Oro”, de José Martí y una selección de textos del Cuaderno Martiano No. 1.

En la portada de presentación de La Edad de Oro se expresa: “La Edad de Oro. Publicación mensual de recreo e instrucción”.

“Todo hombre tiene el deber de cultivar su inteligencia...”

“Las cualidades iniciales del carácter, lo original y enérgico de cada hombre se deja ver desde la infancia en un acto, en una idea, en una mirada”. Músicos, poetas y pintores.

Y porque “para los niños trabajamos... para cuando hayan estudiado mucho y quieran descansar... “hemos creado estos juegos.

La obra escrita martiana constituye una fuente donde existen muestras de la necesidad de proteger nuestra cultura y educar a nuestros niños y jóvenes para que sean cada vez más integrales y más cultos.

Datos generales del producto:

Nombre: Los Mundos de La Edad de Oro.

Descripción del aporte:

De “La Edad de Oro” se publicaron 4 números, de ahí que hayamos proyectado 4 juegos.

Independientemente que se haya alterado el orden y se presenten en nuestros juegos, interconectados unos con otros.

1er. Software: video-juego recreativo- instructivo-formativo que incluye las siguientes obras:

Mundo de la poesía

- “Dos milagros”
- “Cada uno a su oficio”
- “La perla de la mora”
- “Los zapaticos de rosa”

Mundo de los juegos

- “Un juego nuevo y otros viejos”

Mundo de los cuentos

- “Meñique”
- “Nené Traviesa”
- “La muñeca negra”

Integrados en este caso en tres mundos:

- Mundo de la poesía, con 4 niveles de juego.
- Mundo de los juegos, con 5 niveles de juegos.
- Mundo de los cuentos, con 3 niveles de juegos.

2do. Software: video-juego recreativo-instructivo-formativo que incluye obras que guardan relación con el arte, la historia social de la humanidad y la técnica:

Mundo del saber

- “Las ruinas indias”
- “La exposición de París”
- “Un paseo por la tierra de los anamitas”
- “Historia de la cuchara y el tenedor”
- “Galería de máquinas”

3er. Software: juego didáctico con obras diversas, cuyas características propician el trabajo con procesos de pensamiento y la educación en valores, favoreciendo el trabajo con las habilidades: leer, hablar, escuchar, y producir textos creativos, que facilitan el trabajo del profesor y le permite a la vez que educa, desarrollar su competencia comunicativa.

Incluye las siguientes obras:

Mundo del amor y la virtud

- "Abdala", "Bebé y el señor Don Pomposo"
- "Los dos príncipes"
- "El camarón encantado"
- "Cuentos de elefantes"
- "Los dos ruiseñores"

4to. Software: juego didáctico, incluye obras de corte histórico, constituye como el anterior un juego didáctico que propicia el trabajo con el texto literario, el desarrollo de habilidades comunicativas, la formación de su personalidad y motivar el interés por la lectura.

Mundo de la historia

- "Tres héroes"
- "La Iliada"
- "El Padre Las Casas"
- "Músicos, poetas y pintores"

Mascotas:

"Los Mundos de La Edad de Oro" presenta una mascota principal y 6 mascotas secundarias.

Mascota principal:

Representada por una mariposa con elementos de personificación, voz, animación y efectos mágicos, además de efectos sonoros que la caracterizan. Es semitransparente con colores del amarillo al rosado; bien delimitados sus contornos. Su función es dar la bienvenida al juego; constituye el hilo conductor y conector de los diferentes módulos y la encargada de ofrecer orientaciones y mensajes al usuario durante el juego.

Mascotas secundarias:

Están identificadas con diferentes personajes de las obras de La Edad de Oro, por las cuales se transita, su función es la de acompañar al jugador durante el desarrollo del juego y dar orientaciones, hacer observaciones, plantear opciones y facilitar acciones: una ardilla, un delfín, tres niñas que representan a Pilar, Nené y Piedad y un personaje masculino que es Meñique.

El Software Este primer software pertenece a una serie de 4, que abarcan todas las obras de "La Edad de Oro" , de José Martí y una selección de textos de Cuadernos Martianos 1, recrea 8 obras, reunidas en tres grupos de mundos: El Mundo de la Poesía, Mundo de los Juegos y el Mundo de los Cuentos.

Los juegos están pedagógicamente concebidos, integrando varias fases que se relacionan de manera implícita con los objetivos generales de la enseñanza, permitiendo que el usuario vaya logrando diferentes niveles de realización en dependencia de sus propias potencialidades, encaminando su interés por el disfrute de la lectura y la comprensión de la misma con lo cual se prepara para el desarrollo de sus habilidades comunicativas (leer, hablar, escribir, escuchar) para lograr una verdadera competencia comunicativa y la elevación de su cultura.

Aspectos relacionados con la Educación en valores que se trabajan y otros patrones de conducta.

- Cuidado del uniforme escolar y selección de vestuario apropiado para cada ocasión.
- Laboriosidad, cuidado a la naturaleza (flora y fauna).
- Amor a lo que se posee.
- Prudencia.
- Amabilidad.
- Cortesía.
- Protección al medio ambiente.
- Conocimiento del mundo que lo rodea.
- Honestidad.
- Gratitud.
- Valor de la sabiduría, la inteligencia.
- Cumplimiento de reglas.
- Importancia de la práctica de ejercicios físicos.
- Toma de decisiones.
- Aprender a subordinar sus satisfacciones personales a favor de satisfacer y ayudar a los demás y estableciendo prioridades.

- Solidaridad humana.
- Conocimiento sobre el uso e identificación de plantas medicinales.
- Organizar actividades.
- Tener confianza en sí mismos.
- Mantener buenas relaciones humanas.
- El cuido de los libros y su importancia, así como el valor de la lectura.
- La igualdad.
- El valor de los sentimientos por encima de las riquezas.
- Desarrollo de habilidades informáticas.
- Propicia el desarrollo de la competencia comunicativa.

Y se propicia el desarrollo de estrategias de pensamiento como: enfocar, predecir, establecer metas, representar y ordenar, identificar, clasificar, inferir, observar, integrar, organizar, generar, analizar, acopiar información, evaluar, trabajar con reglas, establecer prioridades, etc.

Plataforma: Windows 9x o mayor (3D–Max 5, Photoshop).

- Vista desde arriba, de atrás y/o en rotación automática desde diferentes ángulos.
- SOFT DE DESARROLLO: Borland Delphi., Tool Book.

Conclusiones

Con el presente trabajo se logra sistematizar los referentes teóricos del trabajo político–ideológico con énfasis en problemas significativos que tributan a la educación en valores éticos–morales abordados desde la perspectiva de los software, a partir del contenido recreado de obras literarias, lo que llevado a vías de efecto en la enseñanza significan un salto verdaderamente cualitativo en el trabajo para lograr la educación en valores, por cuanto motivan a encontrar soluciones a problemas teóricos y prácticos de la educación en general, la vida en particular y la cultura integral.

La propuesta elaborada posibilita encausar el proceso docente–educativo, específicamente en cuanto favorecen el desarrollo de la competencia comunicativa. Este trabajo nos demuestra la importancia de proponer contenidos contextuales, interdisciplinarios y actualizados a partir de la creación de software educativos.

Las nuevas tecnologías informáticas tienen un gran potencial y eficiencia, al ser aplicadas en el proceso enseñanza–aprendizaje.

Bibliografía

1. Almedros, H.: *A propósito de La Edad de Oro*, Ed. Gente Nueva, La Habana, 1972
2. Báxter Pérez, E.: *La formación de valores, una tarea pedagógica*, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1989, pp. 2-10.
3. Fernández Gutiérrez, Florián: “Principios básicos de la enseñanza de las nuevas tecnologías de información (NTI)”, en revista *GIGA* No. 2, 1998.
4. García Ramis, Lisardo J.: *Autopreparación docente y creati*vidad, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1996.
5. González Castro, Vicente: *Profesión comunicador*, Ed. Pablo de la Torriente, La Habana, 1989.
6. Martí Pérez, José: *La Edad de Or*o, Ed. Pueblo y Educación, La Habana, 1994.
7. MINED: Artículo: Un hiperentorno de aprendizaje para la escuela cubana. *I Seminario Nacional para guionistas*. Software Educativo, La Habana, 2000.
8. Romeu Escobar, Angelina: “Cognición y Comunicación”, en *Pedagogía 97*, La Habana, 1997.
9. Silvestre Oramas, Margarita: Aprendizaje, educación y desarrollo, *Proyecto TEDI*, La Habana.