

UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS
"JOSÉ MARTÍ PÉREZ"
FACULTAD DE INGENIERÍA



TESIS EN OPCIÓN AL GRADO CIENTÍFICO DE MÁSTER EN
NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN

TÍTULO: MULTIMEDIA "SANCTI SPÍRITUS: COLONIAL
LEGENDARIO" PARA CONTRIBUIR AL ESTUDIO DE LA
HISTORIA LOCAL

Autor: Lic. Gisela Díaz Díaz.
Tutores: DrC. Mario Valdés Navia.
MSc. Mirelys Rodríguez Hernández.

Curso 2009-2010

DEDICATORIA

A la Revolución y nuestro Comandante en Jefe Fidel por brindarme la oportunidad de convertirme en mejor ser humano.

A mis hijas, estrellas que iluminan mi camino.

A mi esposo, eterna e imprescindible ayuda en todos los momentos de mi vida.

A mis padres, guías certeros de mi educación.

AGRADECIMIENTOS

A los profesores de la maestría por todas las enseñanzas.

A mis Tutores y Oponente por transmitir sus conocimientos y experiencias.

A todos los compañeros que me brindaron su apoyo incondicional.

RESUMEN

El trabajo presenta una propuesta de multimedia que compila temas referentes a la historia de la ciudad de Sancti Spíritus durante la etapa colonial. Describe las consideraciones didácticas y tecnológicas asumidas para la realización de la misma. La propuesta sigue la metodología establecida al respecto y utiliza diferentes medios como imágenes, textos, sonidos, y otros.

La consulta bibliográfica realizada permitió establecer los fundamentos teóricos del estudio de la historia local y su interrelación con la historia de Cuba y exponer las potencialidades de la Nueva Universidad Cubana en el estudio de esta temática.

La aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones a esta problemática, permitió elaborar un sugerente material de consulta y a la vez, un medio de enseñanza a utilizar por los estudiantes y profesores de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria Municipal de Sancti Spíritus, así como por estudiantes y profesores de la asignatura Historia de Cuba de las demás carreras, además de otras personas que estén interesadas en conocer la historia de la ciudad del Yayabo.

PALABRAS CLAVES: Educación Superior; Universalización; Semipresencialidad; Sedes Universitarias Municipales; Carrera Estudios Socioculturales; Historia de Cuba; Historia local; Información; Tecnologías de la Información y las Comunicaciones; Multimedia.

PRINCIPALES TÉRMINOS Y DEFINICIONES UTILIZADAS

Centro de Información: Institución de información especializada que tiene la función de detectar, revisar, procesar (analítica y sistemáticamente), recuperar y difundir información, así como la edición y reproducción del contenido de los documentos; en respuestas a las solicitudes de los usuarios. Los Centros de Información comprenden a las Bibliotecas, Archivos y Museos.

Historia: Es la ciencia que se ocupa del pasado de la humanidad, que estudia la actualidad social de los hombres, sus luchas y su progreso, con la finalidad de ayudarles a comprender el mundo en que viven, de servirle de arma en sus luchas y de herramienta en la construcción de su futuro.

Historia local: Conjunto de hechos, procesos y fenómenos y a las personalidades que intervienen en ellos de una manera activa y permanente, de los cuales existen evidencias y se tiene un marcado interés pedagógico en correspondencia con las exigencias del programa de Historia de Cuba.

Información: Es un recurso productivo más, llamado a revolucionar la forma de producir, comunicarse, educarse y recrearse de la Sociedad, que determina la competitividad de las economías y, según los expertos, está revolucionando las teorías del desarrollo económico existentes hasta el momento.

Localidad: Es el territorio cercano a la escuela hasta los límites de una provincia como máximo, o sea, es el estudio multilateral de un determinado espacio geográfico.

Multimedia: Integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario en una computadora. O sea, es un sistema informático interactivo, controlable por el usuario, que integra diferentes medios como el texto, el vídeo, la imagen, el sonido y las animaciones.

Software: Programas de computadoras. Son las instrucciones responsables de que el hardware (la máquina) realice su tarea. Como concepto general, el software puede dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado.

Software educativo: Son los “programas de computación que tienen como fin apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuyendo a elevar su calidad y a una mejor atención al tratamiento de las diferencias individuales, sobre la base de una adecuada proyección de la estrategia a seguir tanto en el proceso de implementación como en su explotación.

Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC): Agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla.

Universalización de la Educación Superior: Es la extensión de la Universidad y de todos sus procesos sustantivos a toda la sociedad a través de su presencia en los territorios, permitiendo alcanzar mayores niveles de equidad y de justicia social en la obtención de una elevada cultura integral de los ciudadanos.

ÍNDICE

Contenido	Página
Introducción.....	1
Capítulo I Fundamentos teóricos y metodológicos que caracterizan la historia local en su interrelación con el proceso docente-educativo de la Historia de Cuba y el empleo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.	
1.1 Fundamentos de la enseñanza de la Historia.....	11
1.2 Algunas consideraciones acerca de la metodología de la enseñanza de la historia local en su interrelación con la Historia de Cuba.....	13
1.3 Otros fundamentos teóricos que sustentan la propuesta.	20
1.4 Potencialidades de la Nueva Universidad Cubana en la enseñanza de la historia y cultura local.	27
1.4.1 La Nueva Universidad Cubana.....	27
1.4.2 La Universalización de la Educación Superior.....	29
1.4.3 Las TIC la Educación Superior y su potencial para contribuir al estudio de la historia local.....	31
1.4.3.1. El software en la Educación Superior.....	33
1.4.3.2. Aplicaciones Multimedia.....	34
1.4.3.3. Metodologías para el desarrollo de productos multimedia.	36
1.4.3.4. Tecnologías para el desarrollo de productos multimedia.....	39
Capítulo II Caracterización y diagnóstico del proceso docente-educativo de la historia local en los estudiantes de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus.	
2.1 Caracterización del contexto donde se desarrolló el estudio.....	42

2.2 Diagnóstico del estado real del problema.....	43
Capítulo III. Propuesta de una multimedia educativa que contribuya al estudio de la localidad en los estudiantes de la carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria Municipal de Sancti Spíritus.	
3.1 Metodología empleada.....	47
3.2 Herramientas y programas de ayuda para elaborar la propuesta.....	47
3.3 Necesidades de hardware para el desarrollo y explotación de la propuesta.	48
3.4 Contenido a utilizar en la multimedia sobre temas de historia local de la ciudad de Sancti Spíritus.....	49
3.5. Validación de la propuesta por criterios de expertos.....	90
Conclusiones	95
Recomendaciones	96
Bibliografía	97
Anexos	

Hago constar que la multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” fue realizada en la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”, como parte de la culminación de los estudios en opción al título de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación, autorizando a que el mismo sea utilizado por la institución, para los fines que estime conveniente, tanto de forma parcial como total y que además no podrá ser presentado en eventos ni publicado sin la autorización de la Universidad.

Gisela Díaz Díaz

Autora

INTRODUCCIÓN

“Los conocimientos se fijan más, en tanto se les da una forma más amena”¹.

José Martí

En la sociedad contemporánea se está produciendo una verdadera revolución en los aprendizajes; los cambios acelerados en la ciencia y la tecnología apuntan a la necesidad de que las personas desarrollen una nueva cultura de la enseñanza-aprendizaje, impulsados por el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (en lo adelante TIC), que se convierten, junto a la familia y al maestro, en un nuevo agente mediador en la construcción del conocimiento.

Paralelo a la revolución en los aprendizajes, predominan la ideología del neoliberalismo y la globalización; es por ello que resulta imprescindible hacer más efectiva la enseñanza de la Historia de Cuba, e interrelacionada con ésta, la enseñanza de la historia local. Se trata de una asignatura que tiene una importancia extraordinaria en la educación patriótica, el enriquecimiento cultural y la formación de valores en las nuevas generaciones.

El estudio de la Historia de Cuba, que forma parte de los currículos universitarios de todas las carreras, representa una fuente inagotable de cultura y de valores morales que deben ser transmitidos a las nuevas generaciones. Esta asignatura debe ser aprovechada como vehículo para fomentar en los estudiantes valores tan necesarios como el patriotismo, la honestidad, la solidaridad, el antiimperialismo y el internacionalismo, entre otros.

Esto permite, por un lado, incidir más directamente en la formación de una cultura general en la población y por otro, potenciar y promover los valores más trascendentales del municipio y las localidades, que permitirán fortalecer la identidad cultural del territorio y sistematizar toda la riqueza histórica, económica, social, política y cultural que allí existe.

¹ Valdés Galarraga, Ramiro. (2002). *Diccionario del pensamiento martiano*. La Habana: Editorial Ciencias Sociales. p. 94.

La historia de la nación cubana es rica en hechos, acontecimientos, tradiciones y personalidades, desde el enfrentamiento del indígena con el conquistador, hasta los momentos actuales, que pueden servir como guía a los estudiantes al trabajarlos en clases, y que a la par de aportar conocimientos y ampliar su cultura, contribuirán a la formación de valores.

El estudio de la historia nacional desde sus orígenes, estaría incompleto si no se conoce el papel jugado en ésta por la localidad. Es por esto, que un momento importante en el estudio de la Historia debe ser el acercamiento del educando al conocimiento de la historia de la localidad donde vive, estudia y se desempeñará como profesional en un futuro. Conocer la historia local le permitirá comprender mejor la esencia de los problemas que lo rodean, en la solución de los cuales, deberá tomar parte activa.

Muy acertadamente, en las últimas décadas se le ha concedido gran importancia al estudio de cada localidad o región del país, sin restarle significado a los acontecimientos nacionales y al rescate de valores, que refuerzan la identidad y el compromiso social a partir del territorio.

Las Sedes Universitarias Municipales (en lo adelante SUM) fueron creadas para potenciar el desarrollo territorial a partir de la continuidad de estudios a todos los egresados de los Programas de la Revolución en los lugares donde residen y trabajan, de forma gratuita, con equidad y con óptimo nivel de calidad en todo el proceso. Ya no se trata de que la universidad se acerque a las comunidades, se trata de que los estudios superiores sean parte integrante de las comunidades. De esta forma se llevan los conceptos y prácticas de la gestión del conocimiento a la misma base de la sociedad cubana: el municipio. Por lo tanto, la Universalización no puede concebirse como una reproducción a escala municipal de los centros de educación superior existentes en las principales ciudades del país. Es necesario concebirla como una estructura dinámica y flexible.

Dada las características del modelo pedagógico, que se desarrolla en las SUM, basado en una enseñanza semipresencial donde predominan la autoformación

individual del estudiante y la atención personalizada del profesor, se ha propiciado la utilización de las TIC cada vez con más fuerza. En ellas, y con el objetivo de garantizar la continuidad de estudios superiores a los programas emergentes de la Revolución para formaciones especiales, se ha implementado una nueva carrera de ciencias sociales y humanidades: Estudios Socioculturales, donde los egresados asumirán tareas de suma importancia para la sociedad. En estos cursos se incluyen actividades presenciales y el estudiante debe ser capaz de asumir de modo activo su propio proceso de formación.

La idea de la semipresencialidad surge asociada a la experiencia de las modalidades presenciales y a distancia, combinando los encuentros presenciales con aquellos que se realizan a través de los medios; y donde la independencia cognoscitiva y la autopreparación del estudiante, adquieren una especial relevancia.

De esta manera, la concepción de semipresencialidad que se presenta supone la articulación de ayudas pedagógicas de ambos tipos, tanto presenciales como mediadas por los recursos tecnológicos, en una estrategia educativa integrada que puede adecuarse a las reales posibilidades de la población destinataria de la formación, propiciando un enfoque más individualizado de esa relación, a partir de las necesidades educativas individuales de cada estudiante.

Los estudios semipresenciales son propios de estudiantes que no disponen de todo su tiempo para los estudios, por razones laborales o similares. Por sus características, permiten enfrentar mayores niveles de acceso y demandas de poblaciones estudiantiles geográficamente distantes de las Sedes centrales, llevando los estudios universitarios allí donde ellos residen o laboran, con lo cual se abren nuevas posibilidades para todos los que aspiran a cursar estudios universitarios.

En esta modalidad los medios de enseñanza y las tecnologías educativas ocupan un lugar importantísimo, pues posibilitan el aprendizaje independiente del estudiante y compensan las actividades de las clases de la modalidad presencial, que el profesor no puede realizar en ésta por el limitado tiempo de contacto con sus alumnos.

El objeto de trabajo del profesional de la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales es el trabajo sociocultural comunitario, donde se prepara al profesional para realizar esta importante actividad, además de asesorías, investigación social, promoción, animación y gestión cultural. Sin embargo, en el estudio exploratorio realizado al modelo del profesional, la disciplina Historia y Cultura y al programa y planes de clases de la asignatura Historia de Cuba y en las encuestas aplicadas a los estudiantes y a docentes que imparten las asignaturas relacionadas con la historia de la localidad en la carrera de Estudios Socioculturales en la SUM de Sancti Spíritus, se pudo comprobar que el estudio de la historia de la localidad no se emplea de forma sistemática en el proceso docente educativo. Una de las causas fundamentales que motivan este fenómeno es la insuficiencia de materiales que puedan servir como guía a los docentes y de consulta a los estudiantes, además se constató que resulta muy difícil acceder a la información disponible en los diferentes Centros de Información de la localidad, también a lo dispersa que se encuentra y en muchos casos obsoleta. Para complementar el estudio exploratorio se realizaron entrevistas a los diferentes Centros de Información, los cuales confirmaron la problemática planteada por los estudiantes y profesores.

Teniendo en cuenta la modalidad semipresencial de la enseñanza en la SUM, que se apoya en la utilización de las tecnologías informáticas y el perfil de la presente investigación que persigue vincular las TIC con el estudio de la historia local, es necesario señalar que ningún estudiante reconoció haber utilizado materiales en soporte magnético. En el caso de la localidad espirituana es preciso reconocer que existen muy pocos softwares sobre esta temática. La autora tiene conocimiento de 2 multimedias dedicadas a la figura del insigne patriota Serafín Sánchez Valdivia. Éstas se titulan: "Tres guerras y un General" y "Serafín, quien supo morir para vivir siempre". Existen además dos sitios Web titulados: "Sitio web de los héroes del municipio Sancti Spíritus del siglo XIX" y "Sitio web de los héroes del municipio Sancti Spíritus del siglo XX".

Los resultados del diagnóstico y lo expuesto anteriormente permitió plantear el siguiente Problema Científico: ¿Cómo contribuir a divulgar la historia de la ciudad de

Sancti Spíritus en la etapa colonial para fortalecer el proceso proceso docente educativo de la asignatura Historia de Cuba, en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de dicha ciudad?

Teniendo como objeto de investigación: La Historia Local en su interrelación con el proceso proceso docente educativo de la asignatura Historia de Cuba, en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus y como campo de acción: La Historia Local de Sancti Spíritus y su estudio por los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM espirituana.

En correspondencia con los mismos, se enuncia el siguiente objetivo.

Objetivo General:

Proponer una multimedia que compile temas de historia de la localidad en la etapa colonial para contribuir al estudio de la historia de la ciudad de Sancti Spíritus a partir de las clases de Historia de Cuba en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM espirituana.

Para cumplir con el objetivo propuesto se asumen las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Qué antecedentes teóricos y metodológicos sobre el tema objeto de estudio pueden fundamentar la concepción de la multimedia?
2. ¿Cuáles son las potencialidades y carencias que presentan los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus en cuanto al estudio de la historia local?
3. ¿Qué características y exigencias debe tener una multimedia centrada en los componentes del proceso docente educativo para contribuir al estudio de la historia local de la ciudad de Sancti Spíritus en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM espirituana?
4. ¿Cuáles serán los criterios de valoración de los expertos respecto al rigor científico, factibilidad y pertinencia de la multimedia propuesta?

Se formularon las siguientes tareas científicas:

1. Elaboración de un marco teórico conceptual que servirá de plataforma a la propuesta a diseñar.
2. Diagnóstico de las potencialidades y carencias que presentan los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus en cuanto al estudio de la Historia Local.
3. Elaboración de una multimedia centrada en los componentes del proceso docente educativo de la asignatura Historia de Cuba para contribuir al estudio de la Historia Local de Sancti Spíritus en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM espirituaana.
4. Valoración a través del criterio de los expertos sobre la pertinencia de la multimedia propuesta.

La población la conforman la totalidad de los estudiantes de la asignatura Historia de Cuba que se imparte en el segundo semestre en la modalidad Continuidad de Estudios, compuesta por 19 estudiantes.

La muestra está conformada por la totalidad de la población, es decir, los 19 estudiantes.

Para llevar a cabo la investigación se pone en práctica como método general: el dialéctico materialista, ya que proporciona el conocimiento de leyes, principios y categorías universales para operar en la realidad, lo cual ofrece la posibilidad de aplicar los métodos teóricos y empíricos que adecuadamente combinados permitieron seleccionar los elementos cualitativos o cuantitativos que favorecieron la propuesta diseñada.

Como tendencia pedagógica se fundamenta en el enfoque histórico-cultural, el cual ofrece una profunda explicación acerca de las grandes posibilidades de la educabilidad del hombre, constituyéndose así en una teoría del desarrollo psíquico, íntimamente relacionada con el proceso educativo y que posee amplias perspectivas de aplicación en todos aquellos tipos de sociedad en las cuales se promueva.

Se utilizaron métodos y técnicas de la investigación educativa, tanto del nivel teórico, del empírico, como del nivel matemático y estadístico, que permitieron orientar los esfuerzos de la investigación pedagógica hacia el conocimiento de la verdad objetiva, con un máximo de eficiencia², y proporcionaron la destreza necesaria para llegar al conocimiento de la realidad.

Métodos teóricos empleados:

El Histórico-Lógico: Para conocer el objeto de estudio en su devenir histórico, teniendo en cuenta sus antecedentes y desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia de Cuba para contribuir al estudio de la Historia Local de Sancti Spíritus en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de dicha ciudad.

Analítico-Sintético: Para el estudio de la bibliografía especializada, a fin de conocer los diferentes criterios que existen en el estudio integral de la Historia Local en su interrelación en el proceso docente educativo de la Historia de Cuba, así como los resultados de las investigaciones al respecto.

Inducción-Deducción: En el proceso de sistematización de los conceptos centrales, a través de la deducción de lo general a lo particular, y también en el procesamiento de los resultados de los instrumentos aplicados para arribar a conclusiones, hacer generalizaciones o inferir aspectos particulares de situaciones generales que, posteriormente, permitieron la elaboración de la propuesta de una multimedia centrada en los componentes del proceso docente educativo para contribuir al estudio de la Historia Local de Sancti Spíritus en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de dicha ciudad.

La modelación: Permitió una aproximación intuitiva para estructurar la multimedia centrada en los componentes del proceso docente educativo de la Historia de Cuba para contribuir al estudio de la Historia Local de Sancti Spíritus en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de dicha ciudad.

² Colectivo de Autores. Ministerio de Educación de Cuba. *Metodología de la investigación*. La Habana: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. p. 2. Disponible en formato digital.

Dentro de los Métodos Empíricos se emplearon:

La entrevista: Contribuyó a profundizar en los referentes históricos de la historia local, en el proceso docente educativo de la Historia de Cuba, para detectar cuáles son las preferencias y limitaciones en la enseñanza de la historia local. Se aplicó además a los especialistas de los Centros de Información para corroborar las limitaciones.

La encuesta: Se aplicó a profesores y estudiantes con el fin de recoger criterios y diagnosticar el estado en que se encuentra el estudio de la Historia Local en el proceso docente educativo de la Historia de Cuba.

Los Métodos matemáticos y estadísticos, se emplearon para el análisis, cuantificación y procesamiento de los datos obtenidos y conocer criterios acerca de la propuesta concebida, su viabilidad y pertinencia.

Estadística descriptiva: Se utilizó para calcular la distribución de frecuencias e ilustrar los datos obtenidos a través de gráficos; además se utilizó para calcular las medidas de tendencia central.

Como técnica se utilizó el cálculo porcentual para procesar cuantitativamente la información y medir la confiabilidad y validez de los instrumentos aplicados.

Para la utilización de estos métodos y técnicas se hizo uso de las Tecnologías de la Información, específicamente Microsoft Office Excel, que permitió procesar toda la información acopiada de los criterios de los expertos.

La contribución práctica obtenida como resultado de la investigación consiste en el diseño de un producto multimedia como medio de enseñanza complementario a utilizar por los estudiantes y profesores de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus.

Novedad: Permite abordar temas de la localidad espirituana con el uso de las TIC, y contribuir de este modo a erradicar la problemática de la dispersión y obsolescencia de la información.

La actualidad del tema se manifiesta en la necesidad de darle tratamiento al estudio integral de la historia local en su interrelación con el proceso docente educativo de la Historia de Cuba, que permita enfrentar las exigencias del desarrollo científico-tecnológico, los problemas detectados en las investigaciones educativas y su importancia para perfeccionar el trabajo metodológico de los profesores de Historia, a partir de una labor consciente y científica con el uso de las TIC.

El cuerpo de este trabajo está compuesto por Introducción, Capítulo I: Antecedentes históricos y tendencias que caracterizan el proceso docente educativo de la historia local; Capítulo II: Caracterización y diagnóstico del proceso docente educativo de la historia local en los estudiantes de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus; Capítulo III. Propuesta de una multimedia educativa que contribuya al estudio de la localidad en los estudiantes de la carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria Municipal de Sancti Spíritus; Conclusiones; Recomendaciones; Bibliografía y Anexos.

Capítulo I. Fundamentos teóricos y metodológicos que caracterizan la historia local en su interrelación con el proceso docente educativo de la Historia de Cuba y el empleo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

1.1 Fundamentos de la enseñanza de la Historia.

Ante los nuevos desafíos de la sociedad contemporánea caracterizada por un acrecentamiento de las desigualdades, de sociedades cada vez más consumistas y egoístas; por el desigual acceso al desarrollo y por las políticas guerreristas, se hace imprescindible la enseñanza de la Historia para que contribuya a la educación para la vida, potenciando con ello la formación integral de la personalidad con un amplio sentido humanista, con sentimientos patrióticos, antiimperialistas, respeto y amor por los valores nacionales y las demás naciones hermanas del mundo,

La Historia es la ciencia que se ocupa del pasado de la humanidad, que estudia la actualidad social de los hombres, sus luchas y su progreso, con la finalidad de ayudarles a comprender el mundo en que viven, de servirle de arma en sus luchas y de herramienta en la construcción de su futuro. En la asignatura de Historia, el estudiante abordará con una base científica el estudio del proceso histórico de la humanidad en general y de América Latina y Cuba en particular.

Si la educación cubana hacia el siglo XXI está comprometida con un proyecto social que garantice el desarrollo humano sostenible e integral de la nueva generación, preservando la cubanía e identidad, tiene que lograr la formación del hombre y la cultura en su interrelación dialéctica.

Uno de los principales problemas que enfrenta la enseñanza de la Historia es la desmotivación de los alumnos hacia esa ciencia, puesto que se convierten en un receptor de la información brindada por el profesor, por lo que no asume el valor integrador que le corresponde.

“Una buena clase de Historia es hija de la libertad y nieta de la cultura, porque ésta es la madre de la libertad. Por consiguiente, el punto de partida de cualquier empeño pedagógico en la asignatura es el dominio profundo del contenido y, desde él, ir

entonces al encuentro orgánico con el potencial educativo que encierra dicho contenido y con los métodos para dirigir el aprendizaje y la educación”³.

La historia es el registro de la larga memoria de la humanidad que avanza en forma de procesos progresivos con sus inevitables zigzagueos. Es por ello que su enseñanza se debe encauzar con un enfoque optimista para contribuir al mejoramiento humano y que se convierta en un agente regulador para la vida del hombre sobre la base de sus funciones de diagnóstico (reconstrucción del pasado) y pronóstico (hacia dónde puede devenir la realidad).

“Es tarea de la docencia enseñar a descubrir el “engranaje” interno que existe bajo la diversidad de hechos que se estudian; enseñar a reflexionar sobre el pasado para contribuir a asumir el presente con voluntad transformadora. Historia pensada es, ante todo, saber explicarse, saber formularse el porqué de las cosas y seguir encontrando y formulándose nuevas interrogantes.”⁴

El profesor Manuel Romero Ramudo propone un modelo didáctico que expresa las tendencias metodológicas que deben caracterizar a la enseñanza y aprendizaje de la Historia.

En resumen, el modelo quedaría expresado de la siguiente forma:

Finalidad educativa: Desarrollo integral del alumno, crecimiento de su personalidad, formación humanista.

Papel del profesor: Orientación-conducción y control flexible, expone y organiza su saber de manera que se relacione con el del alumno.

Papel del alumno: Reflexivo, crítico, productivo, participativo, con tendencia a la actividad decisiva, con elevado grado de implicación y compromiso.

En general se aspira al protagonismo fluctuante profesor-alumno sobre la base de un enfoque comunicativo-axiológico.

³ Díaz Pendás, Horacio. *Enseñanza de la Historia. Selección de lecturas para profesores*. p. 3. Disponible en disco carrera Licenciatura en Educación. Especialidad Marxismo-Leninismo e Historia.

⁴ Romero Ramudo, Manuel. (s.a.). *Tendencias actuales de la enseñanza de la Historia*. En *Enseñanza de la Historia. Selección de lecturas para profesores*. p.40. Disponible en disco carrera Licenciatura en Educación. Especialidad Marxismo-Leninismo e Historia.

Contenido: Enfoque que exprese la relación entre lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal, donde se tiene en cuenta como punto de partida el sistema de conocimientos históricos y como premisa una formación cultural.

Métodos: Productivos, creativos, críticos, decisivos, basados en la adecuada relación entre los procesos de autoaprendizaje y de interaprendizaje, que contribuyan al desarrollo del pensamiento histórico sobre la base de la relación entre Historia e historiar.

Fuentes: Diversas, de carácter histórico y del conocimiento histórico, reforzando el valor de lo probatorio-emocional y el vínculo con la realidad, la sociedad. Necesidad de establecer nexo empático y acercamiento científico y afectivo a la Historia.

Evaluación: De proceso y resultado, destacando un enfoque formativo. Papel destacado de la autoevaluación, de la actividad metacognitiva. Lo expuesto supone dos conclusiones importantes. La primera, que el modelo tiene un valor pronóstico, es ideal, y representa un compromiso social para la labor profesional. La segunda, que los criterios epistemológicos, psicológicos y sociológicos tributan para poder conformar el Modelo Didáctico.

En estrecha relación con los hechos, conocimientos y experiencias, deben asimilarse formas de elaboración, técnicas de aprendizaje y se deben formar capacidades y habilidades. Solamente esto hace que el saber sea utilizable. Los docentes no sólo deben transmitir información o pretender que los estudiantes “aprendan” conocimientos, sino que los aprehendan a la vez que desarrollan habilidades y se forman en ellos valores. Para que la apropiación tenga un carácter desarrollador – que permita la aplicación creadora a nuevas situaciones-, desempeñan un papel esencial las habilidades que se logren en los alumnos. Este fundamento demanda de la escuela la realización de actividades dirigidas a la búsqueda de lo nuevo, de lo desconocido que favorezca el pensamiento creador.

1.2 Algunas consideraciones acerca de la metodología de la enseñanza de la historia local en su interrelación con la Historia de Cuba.

El concepto historia local ha sido ampliamente debatido, siendo la “localidad” la parte más polémica de la definición.

La Enciclopedia Libre Wikipedia la define como “La historia local es la especialidad de la ciencia histórica que toma como objeto el pasado de una localidad. Es una de las más antiguas, pues desde el origen de la historia en Grecia, se privilegia por los historiadores la referencia a su polis propia. La historia de Roma, desde los primitivos anales, no deja de ser una historia urbana local que se expande con las conquistas territoriales hasta ser la historia de un Imperio. En la Edad Media, muchos cronistas eclesiásticos o civiles (sobre todo si no escribían desde una corte importante, que eran quienes compusieron los grandes *corpus* cronísticos protonacionales), solían tomar una perspectiva local, a veces incluso de pequeños núcleos rurales (muchas veces monásticos), en el reflejo de los acontecimientos, lo que no impedía que reflejaran también los hechos más trascendentes que llegaban a su conocimiento. La Edad Moderna no cambió esa situación, excepto en algo fundamental: la multiplicación de la producción de este tipo de historias locales, y que muchas de ellas llegasen a la imprenta, con mayor o menor difusión. Las prácticas archivísticas se fueron haciendo cada vez más sistemáticas, y eso produjo una mayor continuidad en las fuentes que se han conservado”.⁵

Ya en 1835, el eminente pedagogo cubano José de la Luz y Caballero, señalaba acerca de la enseñanza de la historia local en Cuba:

“ (...) es sumamente interesante para la patria infundir a sus hijos, con la leche, un amor entusiasta por ella, no habiendo modo más propio de conseguir tan precioso fin como el de familiarizar a los niños con ciertos recuerdos de la historia peculiar de su pueblo nativo –porque estas impresiones se graban hasta la muerte- para que sirva como de núcleo a la de su nación, y después de los demás del mundo (...) colocándose al alumno en su aldea, digámoslo así, como en un centro a quien deberá referir los puntos más notables que se hallan en la periferia. Este también sería el medio de dar desde el principio cierta realidad al estudio de la Historia (...)”⁶

⁵ [www.wikipedia/Historia local - Wikipedia, la enciclopedia libre.htm](http://www.wikipedia/Historia%20local%20-%20Wikipedia,%20la%20enciclopedia%20libre.htm). *Concepto de Historia Local*. Recuperado el 28 de mayo de 2008.

⁶ Acebo Meireles, Waldo. (1991) *Apuntes para una metodología de la enseñanza de la historia local en su vinculación con la historia patria*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. p. 3.

La profesora María Rosa Sánchez (1995) define la historia local como “El conjunto de hechos o personajes del municipio o provincia (...) de los cuales existen evidencias, y el reflejo de hechos o personajes de carácter nacional, presentes de cualquier forma en la localidad”⁷

Alodio Mena (1999) en su tesis doctoral define como historia local “al quehacer historiográfico en un conjunto urbano o rural, considerando su íntima relación con su entorno geohistórico zonal y regional (...)”⁸

El autor no enmarca a la localidad en un territorio preciso por lo que deja ver que la definición del territorio está dada por el interés que se tenga.

El profesor Waldo Acebo (1991) plantea “(...) local está referido a la localidad, y una localidad, desde el punto de vista que nos interesa, la podemos considerar como: un territorio, más o menos extenso; con su población estable, históricamente constituida, con una organización económica, social, política y culturalmente definida, que forma parte y se supedita a una estructura mayor, superior, o más compleja”.⁹

Desde el punto de vista pedagógico considera la historia local como: el estudio realizado por los alumnos bajo la orientación del maestro, de los hechos, fenómenos, procesos singulares y locales del pasado lejano o próximo, y el presente, de determinado territorio, en su relación con el devenir histórico nacional.

Como elementos esenciales en esta definición se ve a la localidad desde el punto de vista que interesa; según los fines con que se trabaje el territorio es más o menos extenso, también hace referencia a la población que por sus características deja un legado de costumbres y tradiciones propia de ella.

La definición de historia local dada por el anterior autor, satisface en gran medida, puesto que es la más adecuada para los fines docentes.

⁷ Sánchez Castro, María Rosa. (1995) *Sistemas de actividades para el tratamiento metodológico de la historia local en las clases de Historia de Cuba de 5, 6, 9 y 12 grado Sancti Spíritus*. p.7. (Material mimeografiado).

⁸ Citado por Noda Galiano, Antonio. (2005). *Alternativa metodológica para el estudio integral de la historia local, en las secundarias básicas en Güira de Melena*. Tesis presentada en opción al grado científico de Master en Educación. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. La Habana. p.11.

⁹ Acebo Meireles, Waldo. (1991). *Apuntes para una metodología de la enseñanza de la historia local en su vinculación con la historia patria*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. p. 3.

“Consideramos la Historia Local como el estudio hecho por los alumnos, bajo la orientación del maestro de los hechos, fenómenos y procesos singulares y locales del pasado lejano o próximo, y del presente, de determinado territorio, en su relación con el devenir histórico nacional”.¹⁰

En este texto el autor hace referencia al papel que juega el maestro como mediador del proceso de enseñanza aprendizaje, el análisis que realizan los alumnos bajo su guía sobre lo que ya está investigado que para ellos resulta desconocido; puede ser lo ocurrido en el siglo XVIII o lo que esté ocurriendo en la actualidad y como un elemento esencial es que los límites geográficos estarán determinados por la intención pedagógica que se tenga.

Idania Núñez plantea “La Historia local consiste en la selección de los hechos, procesos , fenómenos singulares y locales del pasado lejano o próximo y del presente en su relación con el devenir histórico nacional, así como las personalidades que actúan en ellos, de un determinado territorio con flexibilidad de límites, de acuerdo a un interés pedagógico concreto, en el cual los escolares asumen una posición activa en el estudio e investigación de las fuentes, para lo cual establecen comunicación cognoscitiva y afectiva con la localidad, todo ello bajo la dirección del maestro”.¹¹

En la anterior definición se adjudica lo planteado por Waldo Acebo y se incorpora la posición activa que asume el escolar de intercambio cognoscitivo y afectivo con la localidad al revivir los hechos, fenómenos y procesos ocurridos y de identificación con los valores que ella transmite, lo que parece acertado.

Teniendo presente el análisis realizado de algunas de las concepciones sobre la historia local, se procede a definir qué se entiende en el presente trabajo por historia local.

¹⁰ Acebo Meireles, Waldo. (1991). *Apuntes para una metodología de la enseñanza de la historia local en su vinculación con la historia patria*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. p. 3.

¹¹ Citado por Noda Galiano, Antonio. (2005). *Alternativa metodológica para el estudio integral de la historia local en las secundarias básicas en Güira de Melena*. Tesis presentada en opción al grado científico de Máster en Educación. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. La Habana. p.13.

La autora entiende por historia local al conjunto de hechos, procesos y fenómenos y a las personalidades que intervienen en ellos de una manera activa y permanente, de los cuales existen evidencias y se tiene un marcado interés pedagógico en correspondencia con las exigencias del programa de Historia de Cuba.

De acuerdo con las experiencias del profesor Waldo Acebo Meireles, la vinculación de la Historia Local-Historia Nacional (HL-HN) puede adoptar cuatro formas distintas, en dependencia del material histórico concreto que se aborde.

Estas son:

- Lo local como lo nacional: en esta forma el hecho histórico generalmente es un hecho, tiene una ubicación espacio temporal, ocurre en la localidad X, pero tiene (y por ello lo aborda el programa) una trascendencia nacional. Aquí la localidad X se ha convertido, por la actuación de los hombres, en el centro del devenir histórico nacional. No se refiere a cualquier hecho ocurrido en la localidad X, sino a un hecho cuya magnitud y significado histórico lo eleva al plano nacional. Aquí lo local se confunde, se resuelve en lo nacional. Ej. Expedición Sánchez-Mayía-Roloff, por Punta Caney, Tayabacoa, el 24 de julio de 1895.

- Lo local como reflejo de lo nacional: los hechos, fenómenos y procesos, tienen una ubicación espacio-temporal, pero generalmente se expresan, en su desarrollo, de una forma extendida en el espacio y el tiempo. Por otra parte lo general tiene su expresión y realización en lo singular. Ej. Repartos de tierras en la Villa de Sancti Spíritus.

- Lo local como peculiaridad de lo nacional: no siempre un fenómeno o proceso general, nacional, se presenta o resuelve de igual forma en todos los lugares. En ocasiones estas diferencias se hacen tan ostensibles que representan una desviación de la norma, de lo general, y como se dice habitualmente: “La excepción confirma la regla”.

Aquí se deja ver una peculiaridad de la historia: la del desarrollo multiforme y desigual de la sociedad. Lo casual, lo contingente, no es lo que marca la pauta del desarrollo histórico, sin embargo es lo que le da su peculiar color.

A pesar de sus peculiaridades que lo distancia, de alguna forma, del fenómeno nacional la manifestación local de un fenómeno guarda, generalmente, una relación con aquel. Ej. Sublevación de esclavos en palenques y otros escondidos en ciudades.

Lo local como inserción de lo nacional: en la forma que de alguna manera ha quedado insertado el hecho o figura de carácter nacional; es decir, la participación, fundamental o no, de personajes locales en el hecho; o la actuación no fundamental, de la localidad en ese hecho; o, por último, la consecuencia o manifestación de ese hecho en la localidad. Ej. Participación heroica de Serafín Sánchez Valdivia en las tres guerras por la Independencia de Cuba.

En esta forma se trata de hechos o acontecimientos, no de fenómenos y procesos, los cuales quedan expresados en la segunda o tercera forma.

El papel que debe desempeñar la historia local es el de medio pedagógico que facilite –sin resolver todas las dificultades que entraña la enseñanza de la historia- la comprensión del material histórico; que permita, en alguna medida, la aproximación del alumno a la atmósfera peculiar del hecho o fenómeno; que contribuya a despertar en ellos una relación afectiva con el pasado; que permita introducir al estudiante en las peculiaridades de la investigación y junto con ello, desarrollar en los mismos el espíritu de observación, análisis, comparación, valoración, etc.

La utilización adecuada de la historia local, facilita al maestro, concretar fenómenos, que vistos en su sentido nacional, pueden resultar sobremanera abstracciones para el alumno; permite la utilización de ideas claras e imágenes vívidas; resulta un elemento motivador en las clases, e incluso, adecuadamente utilizado, despertar el interés por la asignatura. Es, o puede llegar a ser, un impulsor de los métodos activos y de la renovación de las formas de organización del proceso de enseñanza; contribuye, de manera importante, a establecer algunas regularidades históricas, a darle al alumno una visión compleja, aunque más vivaz, del pasado, desarrollando así el pensamiento histórico. Permite, cuando la vinculación HL-HN se desarrolla

correctamente, desentrañar, de forma práctica y concreta, la relación entre lo particular y lo general.

Pero esta posibilidad se convierte en realidad solo en el caso de que la HL se imparta estrechamente vinculada con la HN lo cual permita a los alumnos ver cómo influyeron los grandes acontecimientos nacionales en su localidad, qué papel desempeñó su “patria chica” en los hechos y fenómenos fundamentales; cómo cada parte del país contribuye a su desarrollo general y cómo éste se concreta en su terruño.¹²

Según la opinión del profesor Waldo Acebo y aceptada por la autora de este trabajo, algunos de los requisitos a tomar en cuenta al seleccionar el material histórico local son los siguientes:

Que el material pueda ser tratado de manera clara y vívida;

Que posea carga emocional con lo cual influya no sólo en la esfera cognitiva, sino también en esfera afectiva del alumno;

Que tenga valor educativo;

Que contribuya al desarrollo, en el alumno, de las habilidades de observación, análisis, comparación, valoración y otras, además de las propias de la asignatura historia como, por ejemplo, trabajo con fuentes primarias-documentos, objetos originales, etc.; recopilación de información oral; elaboración de pequeñas investigaciones, y otras;

Que facilite el desentrañar algunas regularidades históricas como, por ejemplo, el desarrollo desigual; el papel de la base económica y de la lucha de clases; y otras, como la relación entre lo general y lo particular;

Que coadyuve al cumplimiento de los objetivos de la clase.

Los anteriores requerimientos no deben ser tomados como una receta inflexible, sino, más bien, como una guía para el trabajo y para evitar caer en algunos errores en el tratamiento de la HL.¹³

¹² Acebo Meireles, Waldo. (1991). *Apuntes para una metodología de la enseñanza de la historia local en su vinculación con la historia patria*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. p.21-22.

¹³ Acebo Meireles, Waldo. (1991). *Apuntes para una metodología de la enseñanza de la historia local en su vinculación con la historia patria*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. p.21.

1.4 Otros fundamentos teóricos que sustentan la propuesta.

La propuesta asume una concepción filosófica dialéctica materialista que se fundamenta en la tesis de Carlos Marx y Federico Engels, que hicieron posible la conformación de una teoría de la educación. Los postulados acerca de la relación entre la acción transformadora del hombre sobre la naturaleza y la sociedad, y su propia transformación, son cardinales para la pedagogía socialista.

La historia comenzó identificada con la narración de hechos históricos, centrada fundamentalmente, en importantes personalidades políticas, dirigiendo su atención en los documentos históricos como únicos y determinantes para darle el carácter probatorio. Sin embargo, hay un acuerdo bastante generalizado actualmente entre los historiadores (sobre todo los progresistas), de que la Historia establece una estrecha relación entre el pasado, el presente y el futuro sobre la base de la totalidad y diversidad de actividades económicas, políticas, sociales y culturales que desarrolla el hombre. “Conocer las sociedades humanas significa conocer las distintas manifestaciones sociales en su globalidad... la interacción permanente (entre ellas)... la dinámica de la evolución de las sociedades” Pagés (1983).¹⁴

El marxismo declaró que no podía entenderse el funcionamiento de la sociedad sin adentrarse en las estructuras económicas que les sostienen, pero a su vez lo económico por sí solo, separado de los demás elementos no es suficiente para explicar el desenvolvimiento social de los hombres en la historia. Por eso, la claridad con que Marx explicaba la evolución humana a partir de sistemas multiestructurales que se conforman en formaciones económico-sociales, permitía terminar con el aislamiento del estudio histórico centrado sólo en los hechos, abriendo la perspectiva de la periodización en la Historia y encontrar los elementos comunes y diferentes entre países y regiones del mundo.

Hay otros elementos esenciales que aportó el marxismo que dieron luz a los historiadores para el análisis de la sociedad, además de los antes acotados; están el

¹⁴ Citado por Noda Galiano, Antonio. (2005). *Alternativa metodológica para el estudio integral de la Historia Local en las Secundarias Básicas en Güira de Melena*. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Master en Educación. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. La Habana. p.15.

papel creciente de las masas populares en la Historia en interrelación con las personalidades, la lucha de clases como el motor impulsor del desarrollo de las sociedades clasistas, las revoluciones sociales como las locomotoras de la historia, entre otras.

En realidad, Marx y Engels elaboraron una concepción de la historia que no puede comprenderse al margen del proyecto político marxista, cuyo objetivo era la transformación revolucionaria de la sociedad. Esto explica por qué durante años la historia académica la rechazase y que sólo a partir de los años veinte y treinta del siglo XX empezara a influir en determinados historiadores profesionales.

Fue Lenin quien desarrolló en la práctica la tesis de que el hombre comunista es a la vez premisa y resultado de la edificación de la nueva sociedad. En la misma vinculó los objetivos de la educación con las tareas del desarrollo social y formuló, sobre esta base, el objetivo de la educación: la formación de activos y conscientes constructores del socialismo y el comunismo, con una concepción científica del mundo.

Esta forma de pensar puede ser definida como el sistema de ideas, conceptos, representaciones y opiniones, acerca de todo lo que nos rodea y de los vínculos del hombre con la naturaleza y con la sociedad. La concepción del mundo es un fenómeno social, depende del régimen económico social dominante y del nivel de desarrollo de los conocimientos humanos.

La filosofía marxista-leninista es la única concepción del mundo verdaderamente científica, ya que sus clásicos dieron carácter de ciencia a la ideología de la clase obrera, en la medida en que se apoyaron en todo el acervo cultural acumulado por la humanidad.

Al determinar el fin de la educación en el Programa del Partido Comunista de Cuba, se destaca la necesidad de formación de una concepción científica del mundo. Para que este objetivo o fin general pueda ser concretado en la práctica, es imprescindible la determinación y formulación adecuada de objetivos y tareas pedagógicas, que

permitan encauzar el proceso de la educación a la formación de hombres que participen activa y conscientemente en la construcción de la sociedad y que alcancen el pleno desarrollo multilateral de su personalidad.¹⁵

La formación de la concepción científica del mundo se logra a partir de la asimilación consciente del sistema de conocimientos científicos que ésta proporciona. Cada disciplina docente, al mostrar la acción de las leyes que rigen el desarrollo de la naturaleza, la sociedad y el pensamiento, proporciona, sobre la base de los conocimientos, la posibilidad de llegar a las generalizaciones científico-filosóficas. El estudio de la localidad es un eslabón fundamental en este sentido, ya que nos muestra todas estas interacciones en el lugar más cercano a nosotros, o sea, el medio donde vivimos y nos desarrollamos.

De este modo, la gnoseología marxista toma por base la realidad objetiva del mundo exterior que existe fuera e independientemente de la conciencia del hombre y considera su conocimiento como el reflejo de ese mundo objetivo. Sólo la filosofía marxista-leninista ha resuelto esos problemas, ha superado la estrechez del empirismo, del racionalismo y del materialismo metafísico y ha colocado la práctica en el centro del proceso cognoscitivo. Lenin expresó admirablemente la esencia de este proceso: "De la percepción viva al pensamiento abstracto y de éste a la práctica; tal es el camino dialéctico del conocimiento de la verdad, del conocimiento de la realidad objetiva".¹⁶

Desde el punto de vista psicológico la propuesta se sustenta en el enfoque histórico-cultural que profundiza en el estudio de la conciencia y de las funciones psicológicas superiores. Lev Semianovich Vigotski (1896-1934), parte del marxismo para desarrollar su programa teórico-metodológico, de ahí que el supuesto epistemológico medular en su pensamiento es el interconexionismo dialéctico por el uso de instrumentos socioculturales. En su obra Vigotski expresa ideas muy sugerentes relacionadas con su concepción del aprendizaje, los mecanismos de este proceso, la

¹⁵ Programa del PCC. (1986). La Habana: Editora política. p. 133-134.

¹⁶ Uliánov, Vladímir Ilich (Lenin: 1870-1924). (1964). *Cuaderno filosófico*. La Habana: Editora Política. p. 168.

relación entre aprendizaje y desarrollo, entre pensamiento y lenguaje que pueden constituir el fundamento de una nueva teoría y práctica pedagógica capaz de responder a los retos que enfrenta la sociedad contemporánea.

La concepción histórico-cultural permite comprender el aprendizaje como actividad social y no como un proceso de realización individual, por lo que juega un importante rol el vínculo entre la actividad, la comunicación y la naturaleza para el desarrollo de la personalidad. La cultura en la concepción vigotskiana, es el producto de la vida y de la actividad social del hombre y se expresa a través de los signos, los cuales tienen un significado estable ya que se han formado en el desarrollo histórico y transmitido de generación en generación.

Asumir el enfoque histórico cultural como fundamento de una concepción pedagógica significa tomar el carácter rector de la enseñanza para el desarrollo del proceso psíquico de la personalidad; conocer con profundidad las ideas, aspiraciones, sentimientos, y los valores que influyen en el desarrollo social, actual y prospectivo en un marco socio-histórico. Significa, además, considerar el aprendizaje de los alumnos como centro del proceso pedagógico, utilizar todos los aspectos revelados por el diagnóstico para influir en la personalidad del alumno y desplegar todas las particularidades del docente, desarrolladas sobre bases científicas, para la dirección de ese proceso.¹⁷

La interpretación que da Vigotsky a la relación entre desarrollo y aprendizaje permite evidenciar la raíz social que le atribuye al conocimiento humano y el gran aporte que ha recibido la educación con su teoría sobre la "zona de desarrollo próximo" o ZDP, la cual concibe como "...la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un

¹⁷ Noda Galiano, Antonio. (2005). *Alternativa metodológica para el estudio integral de la Historia Local en las Secundarias Básicas en Güira de Melena*. Tesis presentada en opción al Grado Científico de Máster en Educación. Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño. La Habana. p.31.

adulto o en colaboración con un par más capacitado"¹⁸, es decir, existe una diferencia entre lo que el estudiante es capaz de realizar por sí solo y lo que puede realizar con ayuda de otros compañeros. La resolución de problemas mediante el estudio individual indica su nivel evolutivo real, es decir, los productos finales del desarrollo de las funciones mentales, mientras que esta resolución con ayuda de los compañeros indica que las funciones mentales se encuentran en proceso de maduración. Quiere decir que las relaciones de grupo juegan un rol fundamental en el proceso docente-educativo, ya que contribuyen a potenciar la colaboración entre estudiantes, hasta lograr que las acciones se puedan realizar de forma independiente.

Este concepto, según su propio autor, constituye un valioso instrumento para psicólogos y educadores, ya que permite conocer tanto el estado actual de desarrollo del estudiante como sus potencialidades, posibilitando de esta manera dirigir su desarrollo. La enseñanza, por tanto, no debe estar orientada hacia aquellas funciones que ya han madurado, hacia ciclos concluidos del desarrollo, sino por el contrario, debe dirigirse a las funciones que están en proceso de maduración; esto permitirá "un buen aprendizaje", una enseñanza desarrolladora. Para enseñar a aprender es necesario además que el profesor movilice aquellos conocimientos (en sentido amplio, incluso de su entorno cultural) y las habilidades que el alumno posee, es decir, las experiencias previas que sirven de base al nuevo conocimiento. Significa estructurar el proceso de enseñanza de manera que favorezca el *proceso de búsqueda* del conocimiento por el alumno, que lo estimule a pensar. Vigotski plantea además la necesidad de crear instrumentos que amplíen las capacidades humanas de conocer y aprender: "instrumentos que la especie humana ha elaborado en el transcurso de las relaciones e intercambios sociales de sus miembros". Uno de los instrumentos que cumplen con estas características son los medios tecnológicos, por cuanto encierran la capacidad de codificación y de representación simbólica y

¹⁸ Maldonado Osorio, Gonzalo. (s.a.). *La interpretación socio-histórico-cultural del aprendizaje de Lev Vigotsky*. p.1. Disponible en Disco SEPAD.

conceptual, en particular al ordenador, como instrumento regulador de relación e intercambio (Mediación instrumental).¹⁹

El enfoque histórico-cultural es muy conocido en el ámbito pedagógico cubano, y constituye el principal referente para la práctica y la construcción teórica de las ciencias pedagógicas después del triunfo de la Revolución. Desde sus postulados se hace "... la valoración crítica de las diferentes corrientes de la psicología contemporánea y su modo de interacción o integración con la pedagogía." (López y otros, 2002).²⁰

"El enfoque histórico-cultural de la psicología pedagógica ofrece una profunda explicación acerca de las grandes posibilidades de la educabilidad del hombre, constituyéndose así una teoría del desarrollo psíquico, íntimamente relacionada con el proceso educativo, y que se puede calificar como de optimista y responsable." (López y otros, 2002).²¹

Para M. A. Danilov y M.N Skatkin (1978), la motivación y su estimulación constituyen facetas complejas y sutiles del proceso docente. Opinan que la esencia de la estimulación motivacional reside en crear las condiciones para que los estudiantes comprendan el sentido de su estudio en la agudización de las contradicciones entre las nuevas tareas y el nivel que poseen, en virtud de lo cual se origina la aspiración de conocer lo nuevo. Para motivar hay que emplear distintos medios, es necesario un rico contenido, la presentación de tareas claras, interesantes, que despierten ideas propias, conjeturas, reflexiones y que le den la posibilidad al estudiante de participar activamente porque "...la forma más compleja e importante de expresar la

¹⁹ Nápoles Pino, Rafael José. (2007). *La educación ambiental en Secundaria Básica a través de una Intranet*. Tesis en opción al título de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario José Martí Pérez. Sancti Spíritus. p.24.

²⁰ Citado por Moreno Castañeda, María Julia. (2004). *Una concepción pedagógica de la estimulación motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana: Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona". p.22.

²¹ Citado por Moreno Castañeda, María Julia. (2004). *Una concepción pedagógica de la estimulación motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana: Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona". p.22.

apetencia de conocimientos es la necesidad interior de autodesarrollo.” (Danilov y Skatkin, 1978).²²

La autora parte de esta opinión para centrarse en los componentes de desarrollo del producto informático propuesto: una multimedia para contribuir al estudio de la historia de la localidad de Sancti Spíritus.

“Lo verdaderamente significativo de la multimedia es la combinación e interacción unívoca a través del medio informático, de los diferentes sistemas simbólicos por él movilizados y la posibilidad de ofrecerle al sujeto diferentes itinerarios de recorridos en la información, de manera que le facilite no ser un mero receptor pasivo sino un productor activo. Otra de las virtudes de la multimedia es la variedad metodológica que posibilita y la atención a la diversidad, al tratamiento y a la presentación de la información para su comprensión”.²³

1.4 Potencialidades de la Nueva Universidad Cubana en la enseñanza de la historia y cultura local.

1.4.1 La Nueva Universidad Cubana.

A la Universidad le corresponde el importante rol de proyectarse hacia la creación de una sociedad más justa y de paz, en la que todos tengan derecho a participar de una forma activa y sin exclusiones.

“El contribuir a comprender, interpretar, preservar, reforzar, fomentar y difundir las culturas nacionales, regionales, internacionales e históricas, en un contexto de pluralismo y diversidad cultural, en un mundo en el que se trata de imponer una cultura artificial, descontextualizada y despojada de las mejores realizaciones de la humanidad, deviene una responsabilidad de la educación superior. Ella socialmente posee la misión de atesorar, difundir y crear cultura, desde las posiciones de respeto y estimulación a su riqueza variada; ante las amenazas actuales tiene que

²² Citado por Moreno Castañeda, María Julia. (2004). *Una concepción pedagógica de la estimulación motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana: Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”. p.31.

²³ Álvarez Valiente, Ilsa Bernardina; Fuentes González, Homero Calixto. (2003). *Didáctica del proceso de formación de los profesionales asistido por las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Santiago de Cuba: Universidad de Oriente. Centro de Estudios de Educación Superior “Manuel F. Grau”. p.16.

permanecer vigilante y adoptar alternativas que preserven esa gran conquista humana e identitaria de su condición: la cultura”.

En la actual Batalla de Ideas y ante los nuevos Programas de la Revolución, se hace imprescindible recontextualizar la Universidad, estudiar sus funciones, evaluar su gestión y configurar un modelo de institución moderno y autóctono en correspondencia con los nuevos proyectos revolucionarios de elevación de la cultura del pueblo, un modelo que se caracterice por su implicación en la solución de los innumerables problemas inherentes a la sociedad actual que se construye en un ambiente de desafíos ideológicos, políticos, científicos, económicos y culturales. La preparación y superación pedagógica y científico-técnica de los jóvenes constituye hoy tarea de primer orden.²⁴

En estos jóvenes que se forman en las aulas universitarias está la garantía de la continuidad de nuestros principios y nuestro proyecto social. Sobre las generaciones actuales de estudiantes universitarios recaerán en gran medida las responsabilidades políticas, administrativas, científicas, económicas y sociales en las próximas décadas.

El profesor Carlos Álvarez de Zayas define de manera magistral el rol de la escuela cuando plantea: “La escuela es parte de la sociedad y formando parte de ella desempeña un papel fundamental pero subordinada a los intereses y necesidades de aquella. No es pues el mero vínculo o relación entre la escuela y la sociedad, sino, con carácter de ley, la subordinación dialéctica de la parte: la escuela; al todo: la sociedad. Los múltiples nexos están presentes no sólo en el ingreso y el egreso sino a lo largo de cada uno de los momentos del proceso docente-educativo explícita o implícitamente. Si la escuela no está consciente de esto pierde su rumbo, lo que se reflejará en la calidad de su labor: contribuir a la formación cultural de esa misma sociedad”.²⁵

²⁴ Castro Ruz, Fidel (2004). *La Universidad que queremos*. Ministerio de Educación Superior. p.13. Disponible en disco SEPAD.

²⁵ Álvarez de Zayas, Carlos M (1992). *La escuela en la vida (Didáctica)*. La Habana: Editorial Félix Varela. p. 88.

1.4.2 La Universalización de la Educación Superior.

“La Universalización de la Educación Superior (...) es la extensión de la Universidad y de todos sus procesos sustantivos a toda la sociedad a través de su presencia en los territorios, permitiendo alcanzar mayores niveles de equidad y de justicia social en la obtención de una elevada cultura integral de los ciudadanos”²⁶

Las SUM constituyen la estructura organizativa de tipo administrativo y docente que tiene la misión de facilitar el desarrollo del proceso de Universalización de la educación superior y sirve de enlace entre la Universidad (tradicional) y los alumnos y profesores que desarrollan el proceso docente educativo universitario en los municipios.

La creación de las SUM dio una nueva dimensión a la universidad cubana en dicho proceso de transformaciones, posibilitando la ampliación de acceso y el estudio permanente a lo largo de toda la vida. Se conformó para ello un nuevo modelo pedagógico: la semipresencialidad, que se ha venido aplicando en todas las sedes universitarias desde hace varios cursos.

Ese nuevo modelo pedagógico ha sido objeto de perfeccionamiento continuo en todos estos años, incorporándose al trabajo metodológico que han desarrollado las facultades y departamentos docentes implicados en esta labor, aunque todavía no se logra su aplicación con la profundidad, alcance y calidad que este modelo demanda, fundamentalmente debido a las propias limitaciones relacionadas con una visión del proceso de formación muy centrado en las concepciones y los métodos que se emplean en los cursos diurnos y que impide que las requeridas transformaciones se produzcan al ritmo que se demanda; cuestión esta que hoy se manifiesta en diferentes grados en un número considerable de Sedes. La propia formación de los docentes en modelos más presenciales, e incluso la de los estudiantes, que demandan una formación de ese tipo, contribuyen a reforzar esa dificultad antes explicada.

²⁶ <http://www.mes.cu/> *Concepto de Universalización de la Educación Superior*. Recuperado el 28 de mayo de 2008.

La concepción de semipresencialidad que se presenta supone la articulación de ayudas pedagógicas de ambos tipos, tanto presenciales como mediadas por los recursos tecnológicos, en una estrategia educativa integrada que puede adecuarse a las reales posibilidades de la población destinataria de la formación, propiciando un enfoque más individualizado de esa relación, a partir de las necesidades educativas individuales de cada estudiante.

Los estudios semipresenciales son propios de estudiantes que no disponen de todo su tiempo para los estudios, por razones laborales o similares. Por sus características, permiten enfrentar mayores niveles de acceso y demandas de poblaciones estudiantiles geográficamente distantes de las Sedes centrales, llevando los estudios universitarios allí donde ellos residen o laboran, con lo cual se abren nuevas posibilidades para todos los que aspiran a cursar estudios universitarios.

En esta modalidad los medios de enseñanza y las tecnologías educativas ocupan un lugar importantísimo, pues posibilitan el aprendizaje independiente del estudiante y compensan las actividades de las clases de la modalidad presencial, que el profesor no puede realizar en ésta por el limitado tiempo de contacto con sus alumnos.

Los medios de enseñanza, constituyen el sistema de materiales docentes y de recursos tecnológicos destinados a posibilitar la autopreparación de los estudiantes; devienen parte importante del éxito de la enseñanza semipresencial, vistos no como un fin en sí mismo, sino como herramientas pedagógicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que contribuyen a resolver los problemas que se derivan de la disminución en la presencialidad.

Entre los medios más utilizados en esta modalidad están:

- Medios impresos: Textos básicos, guías de estudio que orienten eficazmente el empleo de los textos básicos; guías de la carrera, guía de asignatura, guía de video, textos complementarios, otros documentos impresos complementarios, etc.
- Medios audiovisuales e informáticos: Videos, transparencias, audio casetes, radio y TV educativa, software educativo, materiales en formato digital,

laboratorios virtuales, multimedia, correo electrónico, Internet, plataformas interactivas, etc.

Lo explicado anteriormente respecto a la importancia de los medios de enseñanza en los estudios semipresenciales, en modo alguno minimiza el rol del profesor. Para la educación superior cubana, a diferencia de lo que ocurre en otros países, el profesor es, ante todo un educador, y esa misión debe cumplirla bajo cualquier modalidad de estudio. Los medios de enseñanza son muy importantes en esta modalidad; pero por su cualidad de educador, el papel principal lo sigue desempeñando el profesor; y de lo que se trata realmente es de encontrar cómo hacerlo bajo esas nuevas condiciones.

1.4.3 Las TIC la Educación Superior y su potencial para contribuir al estudio de la historia local.

Las TIC han sido definidas de disímiles maneras, una de ellas la caracteriza como "... un conjunto de aparatos, redes y servicios que se integran o se integrarán a la larga, en un sistema de información interconectado y complementario. La innovación tecnológica consiste en que se pierden las fronteras entre un medio de información y otro". Gómez C. (1992).²⁷

Caballero (2000) las define: "En líneas generales podemos decir que las nuevas tecnologías se apoyan en las telecomunicaciones, la informática y los audiovisuales y su hibridación como son los multimedia; y lo hacen no de forma individual sino interactiva e ínter conexionada, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas y potenciar las que pueden tener de forma aislada".²⁸

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en el Informe sobre Desarrollo Humano en Venezuela en el año 2002 define las TIC del siguiente modo: "Las TIC se conciben como el universo de dos conjuntos, representados por las

²⁷ Citado por Labañino Rizzo, César A.; Toro Rodríguez, Mario del. (2001). *Multimedia para la educación. Cómo y con qué desarrollarla*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. p. 1.

²⁸ Citado por López Concepción, Rolando. (2007). Multimedia "*María Montejó, esencia de su magisterio revolucionario*". Tesis en opción al título de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spiritus: Centro Universitario José Martí Pérez. p.24.

tradicionales Tecnologías de la Comunicación (TC) - constituidas principalmente por la radio, la televisión y la telefonía convencional - y por las Tecnologías de la Información (TI) caracterizadas por la digitalización de las tecnologías de registros de contenidos (informática, de las comunicaciones, telemática y de las interfaces)".²⁹

La Enciclopedia Libre Wikipedia la define como: "Las TIC agrupan un conjunto de sistemas necesarios para administrar la información, y especialmente los ordenadores y programas necesarios para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla".³⁰

A pesar de la diversidad de conceptos en las TIC existe consenso en cuanto a las características fundamentales que identifican a estas tecnologías. Estas son la intangibilidad de la información, en sus múltiples códigos y formas; la capacidad de interconexión (permite combinar distintas tecnologías y medios); la interactividad; la instantaneidad, (permite romper las barreras espaciales y ponernos en contacto directo con las personas, bancos de datos, etc.); la alta calidad de la información expresada en la alta calidad de los parámetros de imagen y sonido y la fiabilidad y fidelidad con que se transmiten; la diversidad (estas tecnologías están expresadas de distintas formas tecnológicas y con distintas aplicaciones) y permiten la diferenciación y segmentación de la audiencia.

La incorporación de técnicas y recursos documentales en el proceso educativo en la enseñanza superior, es actualmente una necesidad insoslayable para establecer una formación en sintonía con los requerimientos de la sociedad de la información. Además, facilita a los alumnos la realización de trabajos escolares con fuentes primarias digitalizadas, al mismo tiempo que adquieren una formación básica como usuarios de servicios de información electrónica, a la vez que aporta nuevas perspectivas, servicios y vehículos para las funciones básicas de almacenamiento y recuperación de la información.

²⁹ PNUD. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2002). *Tecnología de la Información y las Comunicaciones*.

³⁰ www.wikipedia/Tecnologías de la Información y la Comunicación. - Wikipedia, la enciclopedia libre.htm. *Concepto de las TIC*. Recuperado el 28 de mayo de 2008.

Con la educación tecnológica se pueden garantizar actividades variadas por parte del alumno. La funcionalidad de sus conocimientos le ayuda a consolidar un proceso de aprendizaje interdisciplinario y a formar esquemas de conocimientos que le prepararán a *aprender a aprender*, por lo que bien utilizados, es un instrumento a utilizar para facilitar el estudio de la localidad en el contexto de la universidad a nivel municipal.

Las potencialidades de las TIC como herramienta educativa para contribuir al estudio de la historia local son tratadas en este trabajo, puesto que contribuye de manera amena y eficaz a lograr este propósito por la posibilidad que tienen las TIC de combinar diferentes formatos de presentación de la información, si se tiene en cuenta que las fuentes primarias son testimonios irrepetibles del pasado histórico, y la reconstrucción del mismo reviste gran importancia en el proceso de su enseñanza.

1.4.3.1. El software en la Educación Superior.

Concepto de software: “Programas de computadoras. Son las instrucciones responsables de que el hardware (la máquina) realice su tarea. Como concepto general, el software puede dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado.”³¹

Las dos categorías primarias de software son:

1. Los sistemas operativos (software del sistema), que controlan los trabajos de la computadora,
2. Software de aplicación, que dirige las distintas tareas para las que se utilizan las computadoras, por ejemplo tratamiento de textos, gestión de bases de datos y similares.

Software educativo. Son los “programas de computación que tienen como fin apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuyendo a elevar su calidad y a una mejor atención al tratamiento de las diferencias individuales, sobre la base de una adecuada

³¹ Microsoft Encarta 2008.

proyección de la estrategia a seguir tanto en el proceso de implementación como en su explotación.”³²

Existen diversos criterios de clasificación del software educativo:

- Unos se basan en las funciones didácticas de la actividad que simulan;
- otros en las teorías de aprendizaje en que se sustentan;
- otros según la forma de organización de la enseñanza que modelan.

Otras clasificaciones se fundamentan en las teorías de aprendizaje a que se afilian, así se asocia a los tutoriales clásicos con corrientes conductistas, a los tutores inteligentes con corrientes cognitivistas, a los entornos libres hipermediales con teorías constructivistas, etc.

Una de las más comunes es la que se realiza de acuerdo con la función o forma de organización de la enseñanza que modelan: (Tutoriales, Entrenadores, Repasadores, Test o Evaluadores, Simuladores, Libros electrónicos, Juegos Instructivos).

1.4.3.2. Aplicaciones Multimedia.

Uno de los términos relacionados con las nuevas tecnologías y de uso más frecuente en los últimos años es Multimedia.

Aunque en el ámbito educativo Multimedia no es un término nuevo, lo parece como resultado de la evolución impresionante que han tenido los medios de presentación de la información y las posibilidades que brindan para mejorar el proceso docente educativo. En la actualidad en Informática se suele identificar como multimedia a la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario en una computadora. O sea, es un sistema informático interactivo, controlable por el usuario, que integra diferentes medios como el texto, el vídeo, la imagen, el sonido y las animaciones. La utilización del vocablo se hace extensible para dejar claras las características tanto del hardware como del software. Así, cuando se dice que un software es multimedia, se refiere a que tiene las

³² MINED (2002). *Seminario Nacional de Educación*.

características antes señaladas de utilización de varios medios e interactividad, mientras que si de hardware multimedia se trata y en general de una computadora, se hace explícita la idea de que puede servir para presentar en ella software multimedia. Como puede apreciarse, en el panorama tecnológico actual la computadora se reafirma cada día como un medio cada vez más poderoso, que parece estar llamado a cumplir definitivamente con el papel integrador de muchos otros.

Los sistemas multimedia pueden presentar características diferentes en cuanto a su utilización en entornos de aprendizaje. Con relación a ello suelen distinguirse dos tipos: la presentación multimedia y el multimedia interactivo. Cuando sólo se usa la potencialidad multimedia para ofrecer una información en la que el usuario no participa de manera activa, es decir, a lo sumo la pone en marcha, se está ante una presentación multimedia. Si por el contrario, el usuario va a interactuar con el sistema de forma tal que él pueda elegir la forma de presentación de la información, si se le ofrecen alternativas por parte del sistema atendiendo a su actuación, se dice que el sistema dispone de interactividad.

Para que una aplicación multimedia cumpla eficientemente su papel pedagógico, la información brindada por ésta debe ser integrada atendiendo a determinadas premisas, entre las que se pueden citar: visualización atractiva, coherencia entre la información textual y gráfica, evitar la monotonía y el tedio, accesibilidad, variedad, versatilidad e interactividad. Ello hace posible que los estudiantes se conviertan en sujetos activos del aprendizaje.

En el estudio realizado sobre las TIC la autora optó por utilizar la aplicación multimedia para la propuesta de solución al problema planteado en este trabajo, puesto que con este producto informático los estudiantes podrán contar con un material complementario de consulta para el estudio de su localidad.

Teniendo en cuenta que el material cognitivo con que trabaja la asignatura Historia es el pasado y la importancia que en su enseñanza cobra el proceso de reconstrucción del mismo, la multimedia brinda amplias posibilidades en este campo.

Ésta, al combinar en un solo producto diferentes formas de representar la información permite mostrar junto al texto, que en la mayoría de los casos constituye el elemento principal, copias digitales de documentos históricos que sólo se encuentran en archivos o museos, testimonios escritos de testigos, Todos estos aspectos favorecen el proceso de aprendizaje al involucrar un número mayor de sentido que conlleva a lograr un conocimiento más realista, profundo y sólido de la historia.

1.4.3.3. Metodologías para el desarrollo de productos multimedia.

Son varias las metodologías para desarrollar productos multimedia. No significa que una metodología sea superior a otra, sino que cada una tiene ventajas y desventajas. También hay situaciones donde un paradigma resulta más apropiado que otro. Pueden estar basadas en el modelo Entidad-Relación, en la orientación a objetos y en Lenguaje Unificado de Modelado.

E-R (Modelo Entidad-Relación): El modelo E-R se basa en una percepción del mundo real, la cual está formada por objetos básicos llamados entidades y las relaciones entre estos objetos así como las características de estos objetos llamados atributos.

RMM (Metodología de Gestión de Relaciones): La Metodología de Gestión de Relaciones para el diseño hipermedia fue introducida por primera vez en 1995, y desde entonces ha evolucionado en muchos aspectos para dar respuesta al rápido incremento de la demanda de aplicaciones en la World Wide Web.

La RMM fomenta un diseño correcto y un desarrollo sostenible de la hipermedia y proporciona un modelo de diseño estructurado para el desarrollo de muchos tipos de aplicaciones hipermedia, facilitando su diseño, desarrollo y mantenimiento. Este amplio grupo de aplicaciones van desde las más sencillas hasta las de alta complejidad conteniendo componentes reutilizables.

OO (Modelo Orientado a Objetos): El paradigma orientación a objetos se basa en el concepto de objeto. Un objeto es aquello que tiene estado (propiedades más valores), comportamiento (acciones y reacciones a mensajes) e identidad (propiedad

que lo distingue de los demás objetos). La estructura y comportamiento de objetos similares están definidos en su clase común; los términos instancia y objeto son intercambiables. Una clase es un conjunto de objetos que comparten una estructura y comportamiento común.

Actualmente hay un gran número de métodos orientado a objetos, muchos de ellos pueden ser clasificados así porque soportan de manera central los conceptos de la orientación a objetos. Se explica dos de ellas a continuación:

OMT (Object Modeling Technique): Fue creada por James Rumbaugh y Michael Blaha en 1991. La gran virtud que aporta esta metodología es su carácter de abierta (no propietaria), que le permite ser de dominio público y, en consecuencia, sobrevivir con enorme vitalidad. Esto facilita su evolución para acoplarse a todas las necesidades actuales y futuras de la ingeniería de software.

UML (Lenguaje Unificado de Modelado): En la propuesta la autora utilizó esta metodología, por lo que se profundiza más en el concepto. Es una herramienta que ayuda a capturar la idea de un sistema para comunicarla posteriormente a quien esté involucrado en su proceso de desarrollo; esto se lleva a cabo mediante un conjunto de símbolos y diagramas. Cada diagrama tiene fines distintos dentro del proceso de desarrollo. El mismo permite modelar, construir y documentar los elementos que forman un sistema de software orientado a objetos.

UML es, probablemente, una de las innovaciones conceptuales en el mundo tecnológico del desarrollo de software que más expectativas y entusiasmos haya generado en muchos años, comparable a la aparición e implantación de los lenguajes COBOL, BASIC, Pascal, C++, y más recientemente Java o XML. Además, todas las expectativas se han cumplido y han generado a su vez nuevas expectativas. UML es ya un *estándar de la industria*, pero no sólo de la industria del software sino, en general, de cualquier industria que requiera la construcción de modelos como condición previa para el diseño y posterior construcción de prototipos.

Desde la mítica versión 0.8 del entonces denominado *Unified Method* versión 0.8, fruto de la unión de los creadores de las metodologías Booch'94 y OMT (Grady

Booch y James Rumbaugh) y que presentaron a la comunidad informática en la primavera de 1995, se unió al equipo Ivar Jacobson, creador a su vez del método OOSE y, sobre todo, del ingenioso concepto *use case* (casos de uso). La unión del equipo de "3 amigos", como se les ha conocido, 3 amigos con inmenso prestigio en el mundo de la ingeniería del software que se propusieron construir un nuevo lenguaje de modelado, UML, cuya primera versión (1.1) se presentó para su estandarización al OMG (Object Management Group) en 1997 y que fue aceptada.

Otra gran aportación, en este caso no sólo conceptual sino práctica en forma de herramientas, fue la creación de una herramienta CASE (ingeniería de software asistida por computador) denominada Rational CASE y que es de las herramientas de referencia en el mundo de la ingeniería y, en particular, en la ingeniería de software.

UML ha nacido como un lenguaje, pero es mucho más que un lenguaje de programación. Aunque en su génesis se parece a C++ o a Java, en realidad se ha diseñado y construido un lenguaje que ha nacido con una madurez muy acentuada si se le compara, incluso, con los últimos desarrollos de HTML, Java y XML, los lenguajes por excelencia del mundo Internet.

UML ayuda al usuario a entender la realidad de la tecnología y la posibilidad de que reflexione antes de invertir y gastar grandes cantidades en proyectos que no estén seguros en su desarrollo, reduciendo el coste y el tiempo empleado en la construcción de las piezas que constituirán el modelo.

Sin embargo, desde el punto de vista puramente tecnológico, UML tiene una gran cantidad de propiedades que han sido las que, realmente, han contribuido a hacer de UML el estándar de facto de la industria que es en realidad. Algunas de las propiedades de UML como lenguaje de modelado estándar son:

- Concurrencia: es un lenguaje distribuido y adecuado a las necesidades de conectividad actual y futura.
- Ampliamente utilizado por la industria desde su adopción por OMGs.
- Reemplaza a decenas de notaciones empleadas con otros lenguajes.

- Modela estructuras complejas.
- Las estructuras más importantes que soportan tienen su fundamento en las tecnologías orientadas a objetos, tales como objetos, clases, componentes y nodos.
- Emplea operaciones abstractas como guía para variaciones futuras, añadiendo variables si es necesario. comportamiento del sistema: casos de uso, diagramas de secuencia y de colaboraciones, que sirven para evaluar el estado de las máquinas.

1.4.3.4. Tecnologías para el desarrollo de productos multimedia.

Existen muchas aplicaciones que pueden ser útiles a la hora de elaborar una Multimedia, desde el punto de vincular los objetos, programas, etc. Algunos de estos pueden ser Multimedia ToolBook, IconAuthor, Microsoft Multimedia Viewer, Mediator.

Multimedia Toolbook: Fue uno de los primeros y más populares sistemas de programación visual introducido para Windows (1990). Emplea la metáfora de Libro, compuestos por páginas que pueden compartir fondos (backgrounds comunes). El uso de MTB30 para aplicaciones complejas requiere programar en OpenScript, un poderoso lenguaje de programación con características OO.

IconAuthor: Es un poderoso Sistema Autor de Multimedia para no programadores, que utiliza la metáfora de un diagrama de flujo (Flowchart) con iconos que representan los eventos, y donde la estructura del diagrama controla la secuencia de los eventos.

Microsoft Multimedia Viewer: Es más una herramienta para publicaciones electrónicas que un Sistema Autor Multimedia, aunque es posible crear aplicaciones Multimedia utilizándolo. Su potencia es grande en títulos con un contenido extenso, incluyendo potentes mecanismos de búsqueda. La metáfora que utiliza es un texto empleando el formato RTF (Rich-Text-Format) del MS-Word, por lo que las aplicaciones se construyen insertando en un texto RTF los comandos para la inclusión de efectos MM. No requiere de amplios conocimientos de programación.

Mediator: Es un editor multimedia interactivo, una herramienta sencilla para la creación de presentaciones con efectos especiales, además, de trabajar con variables y el uso de los Scripts, que son sin dudas las novedades de Mediator. Quiere decir que no sólo se crearán presentaciones con efectos especiales, sino que también se puede programar y escribir códigos y así lograr que las presentaciones tengan un aspecto aun más refinado.

Ventajas de Mediator:

- La compilación de toda la información la realiza de forma rápida y bien comprimida.
- Presenta varias formas de trabajo.
- Permite la vinculación con bases de datos.
- Permite crear sitios Web.
- Permite interacción con elementos multimedia como son animaciones en formato swf del Macromedia Flash Player, videos en formato mpg, dat, imágenes en bmp, jpg, png y gif.

Para la elaboración de la propuesta de la multimedia la autora escogió la aplicación Mediator por ser fácil de programar, de vincular con bases de datos, se crean scripts, se trabajan con variables. La manera más fácil de hacer una presentación profesional la brinda Mediator, pues utilizando variables solamente, se puede programar sin necesidad de escribir código.

Capítulo II Caracterización y diagnóstico del proceso docente educativo de la historia local en los estudiantes de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus.

2.1 Caracterización del contexto donde se desarrolló el estudio.³³

La SUM de Sancti Spíritus surge en el curso 2002-2003 y se inicia en los predios del Centro Universitario con las carreras de Humanidades y teniendo como fuente de ingreso inicialmente a los Trabajadores Sociales y a los cuadros de la Unión de Jóvenes Comunistas (UJC).

Tiene como visión:

- Consolidar su comunidad universitaria como fiel exponente de los principios revolucionarios, los valores patrios y el socialismo. El claustro está altamente comprometido con la Revolución, en correspondencia con los valores de la organización.
- Alcanzar niveles cualitativamente superiores en la formación integral de los estudiantes, aumentando a través del sistema el número de carreras en todas las fuentes de ingreso, comparable a través del sistema de evaluación del MES.
- La prevención y el control hacia cualquier tipo de manifestación de corrupción, ilegalidad, fraude, delito o vicio, forman parte de la cultura organizacional. No hay uso indebido de drogas.

La SUM de Sancti Spíritus constituye un espacio para la reflexión, creación y transferencia de conocimientos científico tecnológicos, con la importante misión de la formación integral y continua de profesionales y revolucionarios conocedores de nuestra historia que contribuye al enriquecimiento cultural del territorio con énfasis en las áreas de humanidades, contabilidad y finanzas e ingeniería, promoviendo la presencia activa y la integración de los factores de la localidad. Para ello se cuenta con un claustro integralmente preparado y un adecuado aseguramiento material.

³³ Estrategia educativa de la SUM de Sancti Spíritus.

Su estrategia educativa tiene como objetivo avanzar en la formación integral de los estudiantes en la SUM, sobre la base del enfoque integral para la labor educativa y político-ideológica.

Valores fundamentales: Dignidad, Patriotismo, Humanismo, Solidaridad, Responsabilidad, Laboriosidad, Honradez, Honestidad y Justicia.

Carrera Estudios Socioculturales.³⁴ (Anexo 1)

Objetivos generales de la carrera (Anexo 2)

Disciplina Historia y Cultura (Anexo 3)

Programa de la asignatura Historia de Cuba (Anexo 4)

2.2 Diagnóstico del estado real del problema.

Caracterización de la población y la muestra:

Para la constatación del problema científico se efectuó un estudio inicial durante el curso 2007-2008, en la SUM de Sancti Spiritus a los estudiantes de la asignatura Historia de Cuba de la carrera Estudios Socioculturales, que se imparte en el segundo semestre.

La población la conforman la totalidad de los estudiantes de la asignatura Historia de Cuba en la modalidad Continuidad de Estudios, compuesta por 19 estudiantes. La muestra está conformada por la totalidad de la población, es decir, los 19 estudiantes.

El sexo de los estudiantes es: Hembras-9; Varones-10

Su fuente de ingreso es como sigue:

4 Trabajadores sociales	2 Curso Superación	1 Cuadro PCC
1 Instructor de Arte	1 Empresa Alimenticia	1 Cuadro FMC
3 Trabajadores de Cultura	1 Trabajador MINFAR	1 Promotor Cultural
1 Trabajador del MININT	2 MINTUR	1 Poder Popular

Fortalezas:

³⁴ Plan de Estudio de la Carrera Estudios Socioculturales. Curso 2007-2008.

De acuerdo al proyecto de vida grupal estos estudiantes tienen hábitos de estudio tanto individual como en grupo; son muy preocupados y colaboran en la facilitación de medios de enseñanza. Tienen definidas sus aspiraciones tanto en la vida profesional como personal. Conocen del impacto social de su profesión para contribuir al desarrollo pleno de la sociedad.

Debilidades:

No aplican el uso de las TIC para contribuir a la adquisición de nuevos conocimientos.

Para diagnosticar el problema se inició con encuestas a profesores que imparten asignaturas relacionadas con la historia local (Anexo 5). Estas encuestas se aplicaron a los profesores de Historia de Cuba, Historia Regional, Cultura Cubana y Geografía Regional, es decir, a 4 profesores.

Las mismas arrojaron los siguientes resultados:

Aunque todos los profesores emplean contenidos de historia local en sus clases, manifiestan que los estudiantes están muy poco familiarizados con estos contenidos. Orientan a los estudiantes el estudio independiente para que investiguen sobre aspectos de la localidad. Las principales fuentes de información que los profesores utilizan para el estudio de la localidad las obtienen del Archivo Histórico Provincial, la Sala de Fondos Raros y Valiosos de la Biblioteca Provincial "Rubén Martínez Villena". Obtienen además información de personalidades de la historia, cultura y geografía de Sancti Spíritus, así como del museo de General Provincial de Historia, y del Museo Casa Natal "Mayor General Serafín Sánchez Valdivia". Dada la dispersión de la información plantean que no pueden recuperarla de una manera rápida y eficiente. Otro de los aspectos que refieren es que sólo el 50% investiga sobre temas de historia local y que no aprovechan las potencialidades de las TIC para contribuir al proceso docente-educativo de sus asignaturas.

La encuesta realizada a estudiantes de la asignatura Historia de Cuba de la carrera de Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus (Anexo 6) arrojó los siguientes resultados:

De manera general estos estudiantes poseen un conocimiento casi nulo sobre la historia de su localidad. Plantean que es muy difícil acceder a las fuentes para su estudio.

La entrevista realizada a especialistas que laboran en los Centros de Información (Anexo 7) se desarrolló de la siguiente manera:

Estos Centros de Información tienen entre sus usuarios más asiduos a los estudiantes de la carrera Estudios Socioculturales, tanto para realizar estudio independiente como para las investigaciones propias de la culminación de sus estudios.

El nivel de satisfacción de los estudiantes es Regular, puesto que estos centros atesoran fuentes primarias de información muy difíciles de interpretar por ellos. Los estudiantes van buscando una temática determinada y piensan que en un solo documento van a recopilar toda la información necesaria, por lo que deben consultar instrumentos de búsqueda que en muchos casos están obsoletos.

La entrevista realizada a la MSc. Isabel Pujada, coordinadora de la Carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria Municipal de Sancti Spíritus (Anexo 8), tuvo una estructura no estandarizada.

La compañera plantea que en las reuniones de la carrera es un tema recurrente el tratamiento que se le da al estudio de la historia local por la dificultad mayor que presentan con la bibliografía, puesto que dentro de la bibliografía básica y complementaria de las diferentes asignaturas no se reflejan temas de la localidad espirituana.

Plantea que los profesores tratan estos temas dentro de su plan de clases y envían a los alumnos a realizar estudio independiente, pero que éstos les manifiestan que no pueden acceder de una forma eficiente a la información disponible sobre la localidad.

Opina que esta carrera tiene un potencial enorme para tratar la historia local con sentido interdisciplinario y que el uso de las TIC favorecería enormemente el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Sobre el uso de la multimedia propuesta por la autora opina que sería de mucha utilidad tanto para los estudiantes como para los profesores que pueden hacer uso de la flexibilidad de esta modalidad semipresencial para programarse en las consultas el estudio de la multimedia propuesta con un sentido interdisciplinario.

Como dato final ofrece que tienen posibilidad de consultar la multimedia en la propia SUM, además de que el Joven Club de referencia para los estudiantes de la carrera es el Centro de Información, donde también pudieran consultarla. Plantea también que la Biblioteca Provincial “Rubén Martínez Villena” les brinda servicio especializado a todos los estudiantes y profesores.

Resumen de los resultados obtenidos.

El análisis de los instrumentos aplicados arrojó los siguientes resultados:

- El conocimiento de la historia local por parte de los estudiantes es muy escaso, razón por la cual se demuestra la poca familiarización que tienen sobre estos contenidos.
- Hay dispersión en la información sobre historia local.
- Los profesores y estudiantes no hacen uso de las TIC para fortalecer el estudio sobre historia de la localidad.
- No se utilizan las fuentes primarias de información y trabajos investigativos para adquirir conocimientos sobre historia local.
- El acceso a la información es difícil por no existir instrumentos de búsquedas eficientes.
- Alguna información está obsoleta.
- Escasez de bibliografía sobre historia local en la carrera Estudios Socioculturales.

III. Propuesta de una multimedia educativa que contribuya al estudio de la localidad en los estudiantes de la carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria Municipal de Sancti Spíritus.

3.1 Metodología empleada.

En la propuesta se utilizó la metodología UML (Lenguaje Unificado de Modelado): Es una herramienta que ayuda a capturar la idea de un sistema para comunicarla posteriormente a quien esté involucrado en su proceso de desarrollo; esto se lleva a cabo mediante un conjunto de símbolos y diagramas. Cada diagrama tiene fines distintos dentro del proceso de desarrollo. El mismo permite modelar, construir y documentar los elementos que forman un sistema de software orientado a objetos.

3.2 Herramientas y programas de ayuda para elaborar la propuesta.

Para realizar la propuesta se empleó el editor de Multimedia *Matchware MEDIATOR 8.0 Professional Edition*, además, se necesitó de otras aplicaciones que permitieran el trabajo con imágenes, videos, sonidos, bases de datos, los que se enuncian a continuación:

1. Adobe Photoshop CS
2. Ulead Video Studio
3. Microsoft Word 2007
4. Microsoft Access 2007

Adobe Photoshop es una herramienta estándar para la edición profesional de imágenes. Con la aplicación de herramientas Web integradas, Adobe Photoshop presenta un entorno completo para diseñadores y grafistas profesionales en el que se podrá crear y modificar sofisticadas imágenes para impresión, permitiendo innumerables ventajas en la edición de éstas.

Ulead Video Studio es un editor profesional de video y animaciones que permite crear y modificar archivos de videos, dando más vistosidad y calidad apoyada en su sofisticado entorno de trabajo, así como la creación de animaciones.

Microsoft Word es el editor de textos por excelencia. En él se digitaliza toda la información textual que se utiliza en la multimedia. Este posee excelentes herramientas que permite a los usuarios la edición de textos.

Microsoft Access permite la creación de las Bases de Datos que se necesita para vincular con la aplicación Mediator 8.

3.3 Necesidades de hardware para el desarrollo y explotación de la propuesta.

La multimedia que la autora propone se desarrolló en el Archivo Histórico Provincial “Mayor General Serafín Sánchez Valdivia”

El sistema computacional disponible presenta las siguientes características:

Microprocesador: Computadora Pentium IV, Intel(R) Celeron(R) CPU 2,40 GHz (24 x 100)

Módulos de memoria RAM: 256 MB PC2100 DDR SDRAM DIMM1

Dispositivos de almacenamiento:

1 Disco Duro de 40 GB 7200 RPM, Ultra- ATA/133)

Dispositivos periféricos:

1 unidad de DVD RW; 4 puertos USB; Mouse PS/2 AOpen Modelo W-23G

Monitor: Tarjeta gráfica Intel(R) 82845G Graphics Controller (64 MB)

Teclado Aopen Teclado estándar de 101/102 teclas o Microsoft Natural PS/2

Keyboard

Scanner de tipo MUSTEK 1200 Plus

Sistema Operativo: Windows XP Professional

Los requerimientos técnicos mínimos para interactuar con la multimedia son:

IBM PC o compatible.

Procesador Pentium

64 MB RAM

Sistema Operativo Windows 98

Kit de Multimedia: Lector de CD-ROM 4x

Tarjeta gráfica SVGA con 1mb de VRAM

800 x 600 x 16 bit de colores

Teclado estándar, mouse

3.4 Contenido a utilizar en la multimedia sobre temas de historia local de la ciudad de Sancti Spíritus.

Diagramas utilizados para conformar la multimedia.

Estos diagramas se realizaron utilizando una herramienta Case, la Rational Rose que permitió representar el Software, basado fundamentalmente en los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados.

Diagrama del negocio: Para la elaboración de este diagrama se tuvo en cuenta las entrevistas, encuestas realizadas a los profesores y alumnos, en el que se resaltan las necesidades de ambos. Se tuvo en cuenta las entrevistas realizadas a los Centros de Información para corroborar la opinión ofrecida anteriormente por profesores y estudiantes.

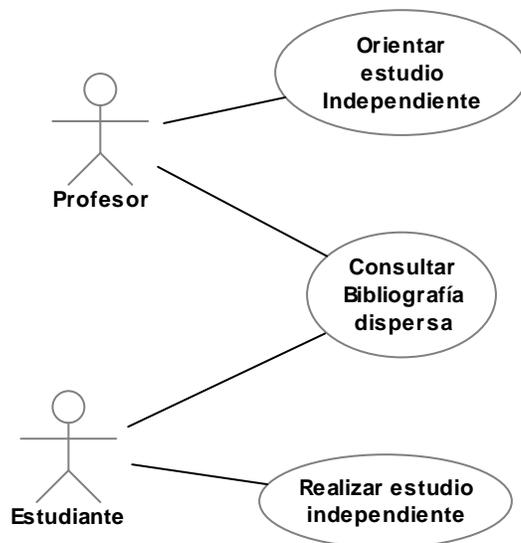


Diagrama de caso de usos del sistema.

Caso de Uso: Es un curso o serie de eventos desde la perspectiva de usuario.

Actor: Es una clase de usuario.

Escenario: Instancia de un caso de uso.

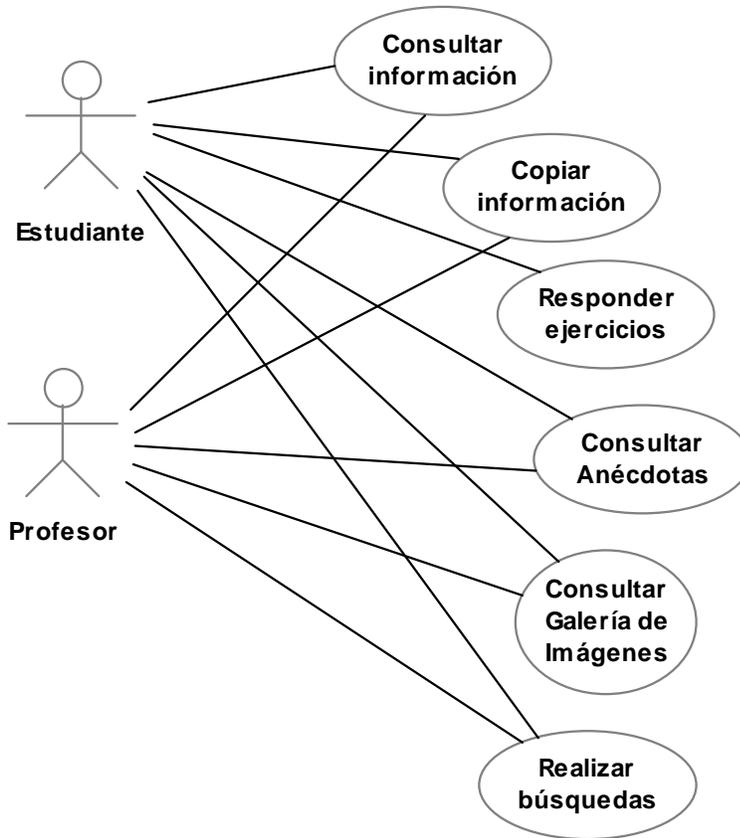
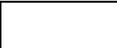


Diagrama Lógico o Diagrama Entidad-Relación.

El modelo Entidad-Relación se utiliza para representar al información en términos de entidades, sus atributos y asociaciones entre ocurrencia de entidades llamadas relaciones.

Entidades: Se representa con 

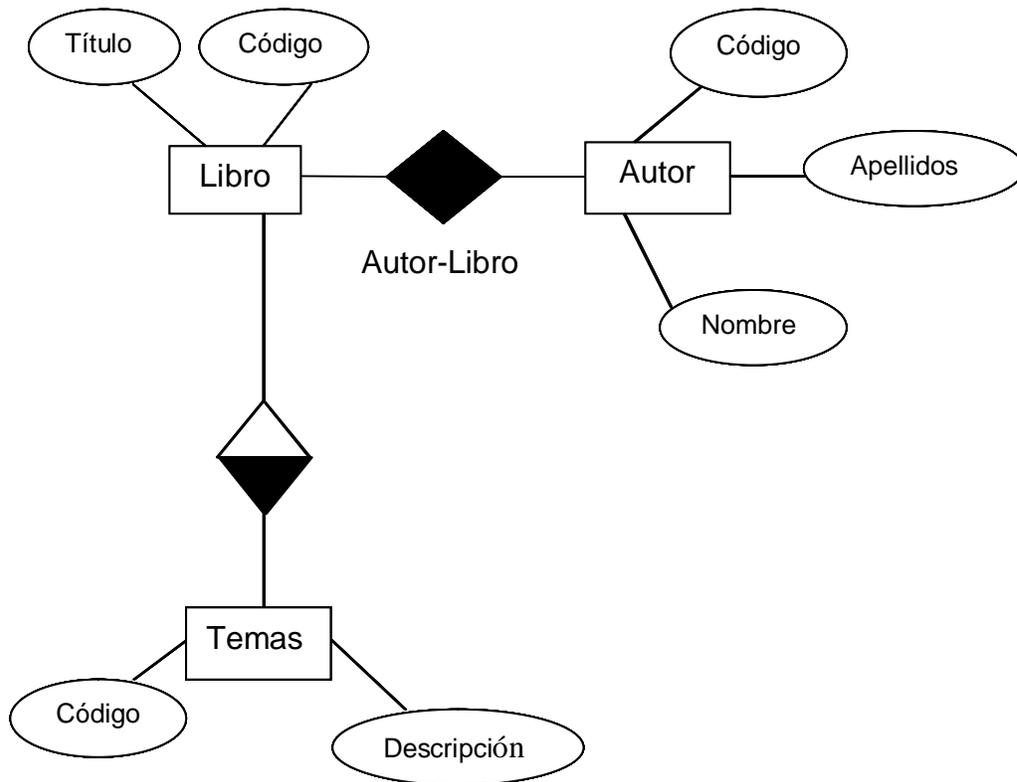
Son los objetos principales acerca de los que se colecciona información y usualmente denotan una persona, lugar, cosa o evento de interés informacional.

Interrelación: Se representa con 

Es una asociación entre dos o más entidades. Cada relación tiene un nombre que describe su función.

Atributos: Se representa con ○

Se utilizan para detallar las entidades o las relaciones, es una característica de interés o un hecho sobre una entidad o sobre una relación.



Modelo relacional

Libro (codLibro, título)

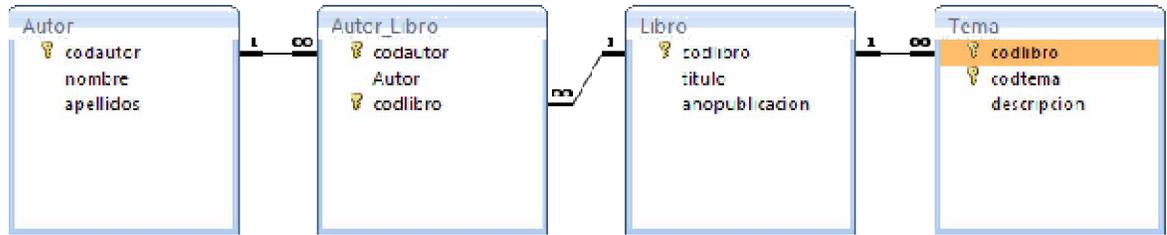
Autor (codAutor, nombre, apellidos)

Autor-Libro (codLibro, codAutor)

Temas (codLibro, codTema, descripcion)

Diagrama físico de la Base de Datos

A partir del análisis del Diagrama Lógico o Diagrama Entidad-Relación y aplicando las reglas de este método se obtuvo el siguiente Diagrama físico de la Base de Datos.



Diseño de la navegación: Con ayuda del diagrama de flujo se puede modelar la navegación del usuario a través de la multimedia. El mismo permite obtener una idea general e integral sobre el funcionamiento del sistema.

La simbología utilizada para la confección del diagrama de flujo es la establecida por la metodología MULTIMED. En él se muestra la secuencia en que interactúa el sistema y las acciones posibles a ejecutar por los usuarios.

Leyenda



Pantalla de información



Pantalla de información dinámica



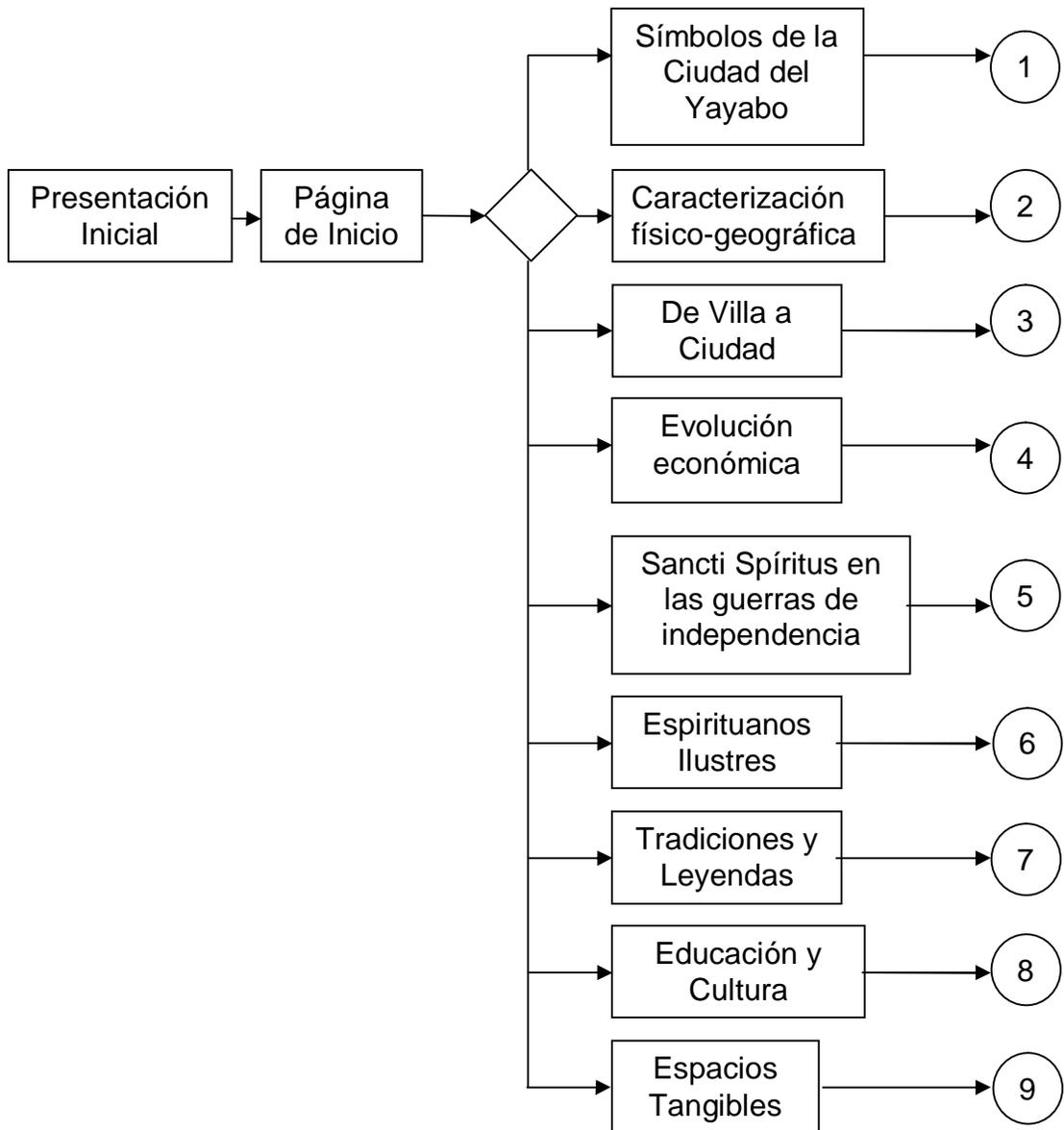
Bifurcación



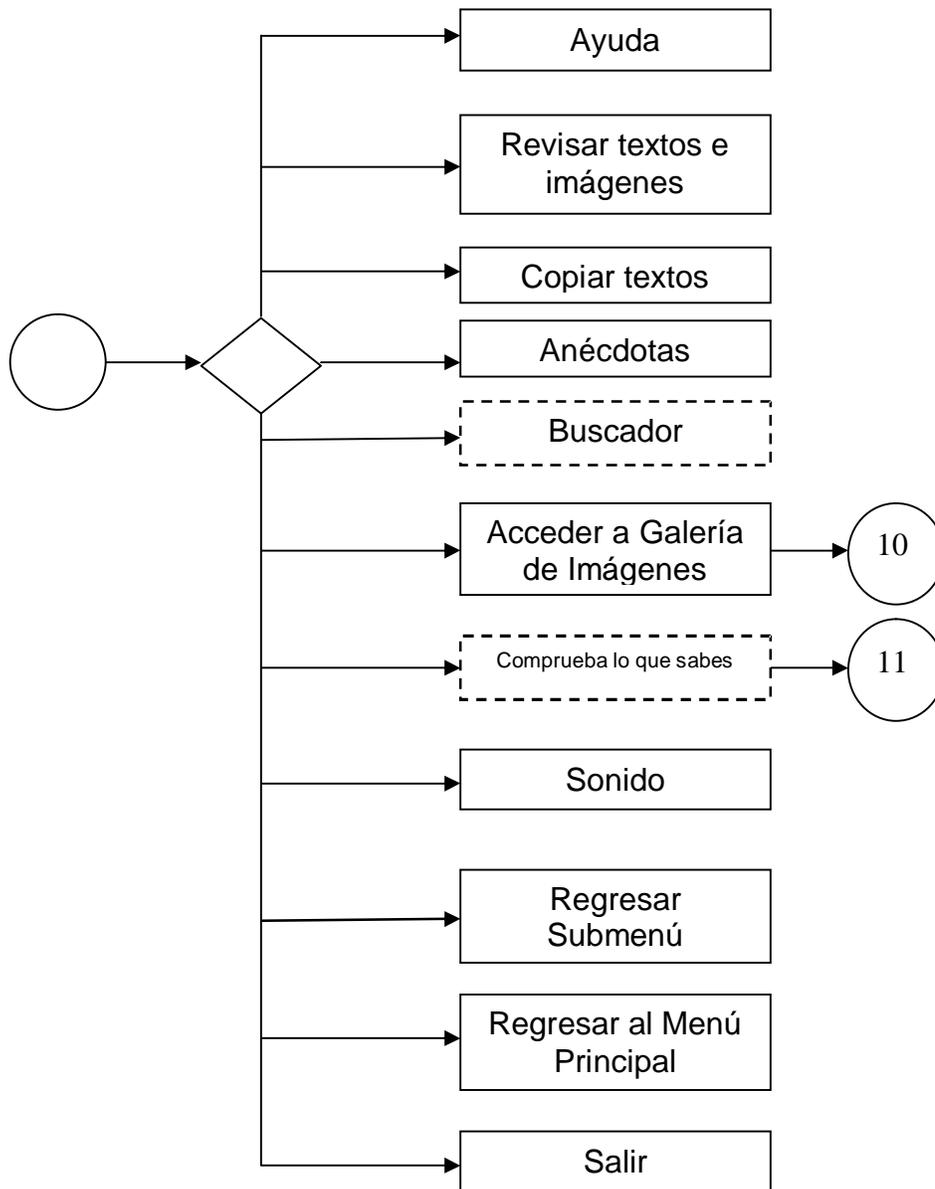
Su esquema se describe en otras zonas del diagrama

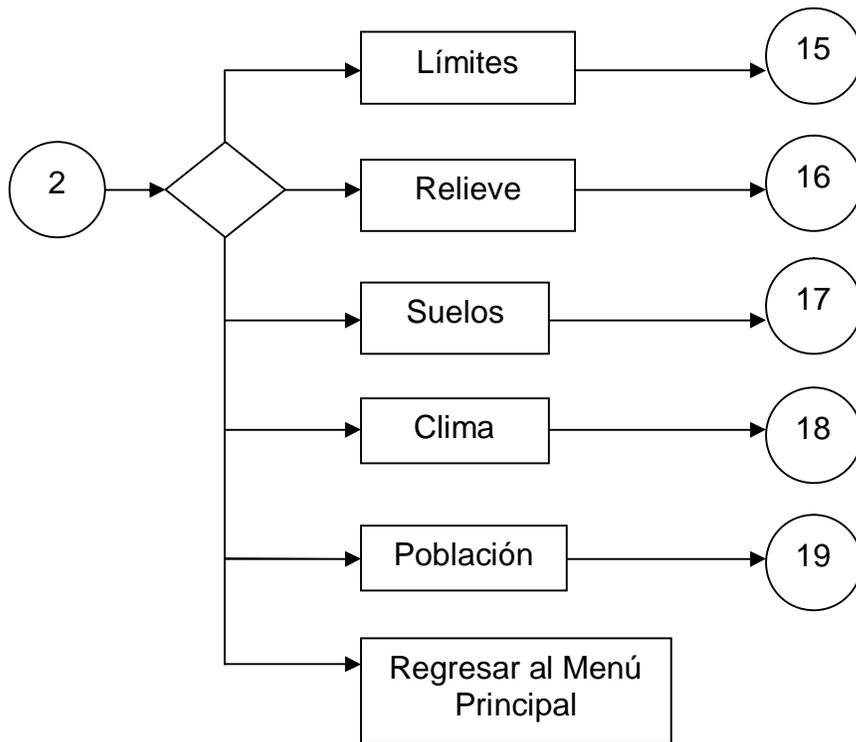
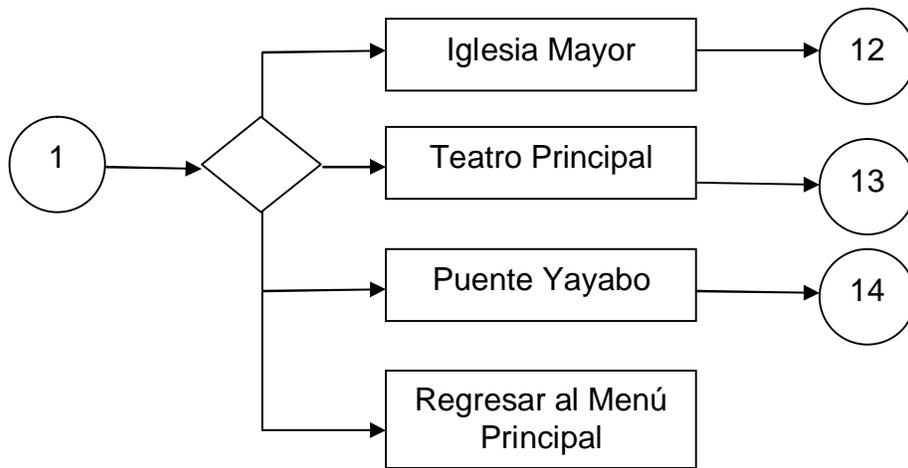


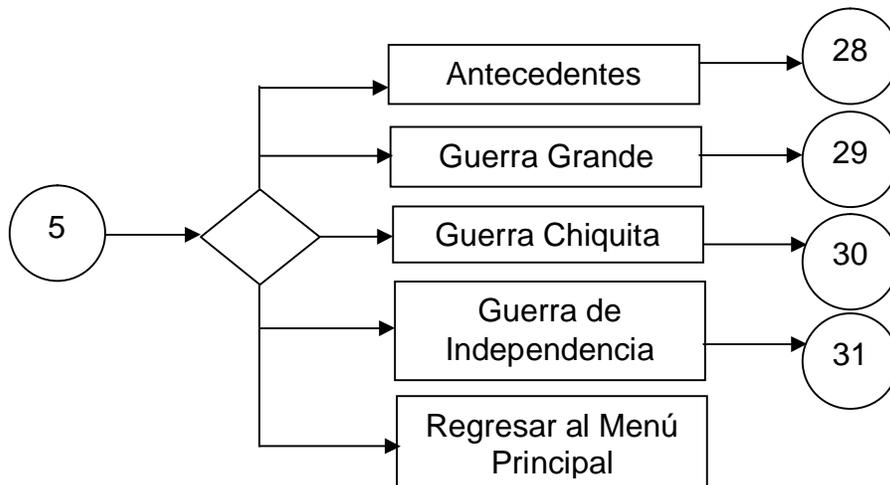
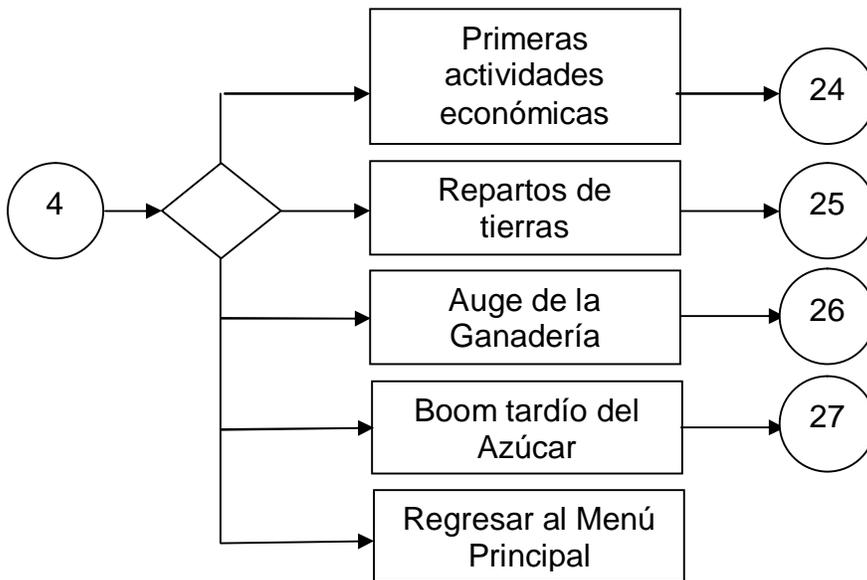
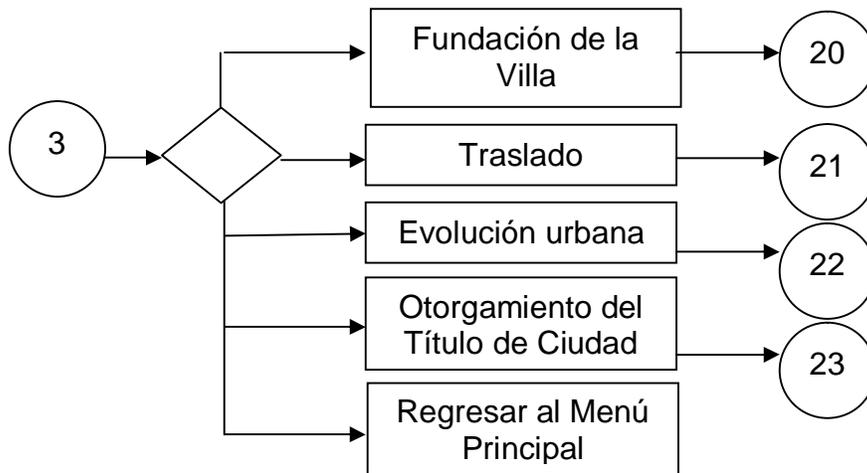
Navegación

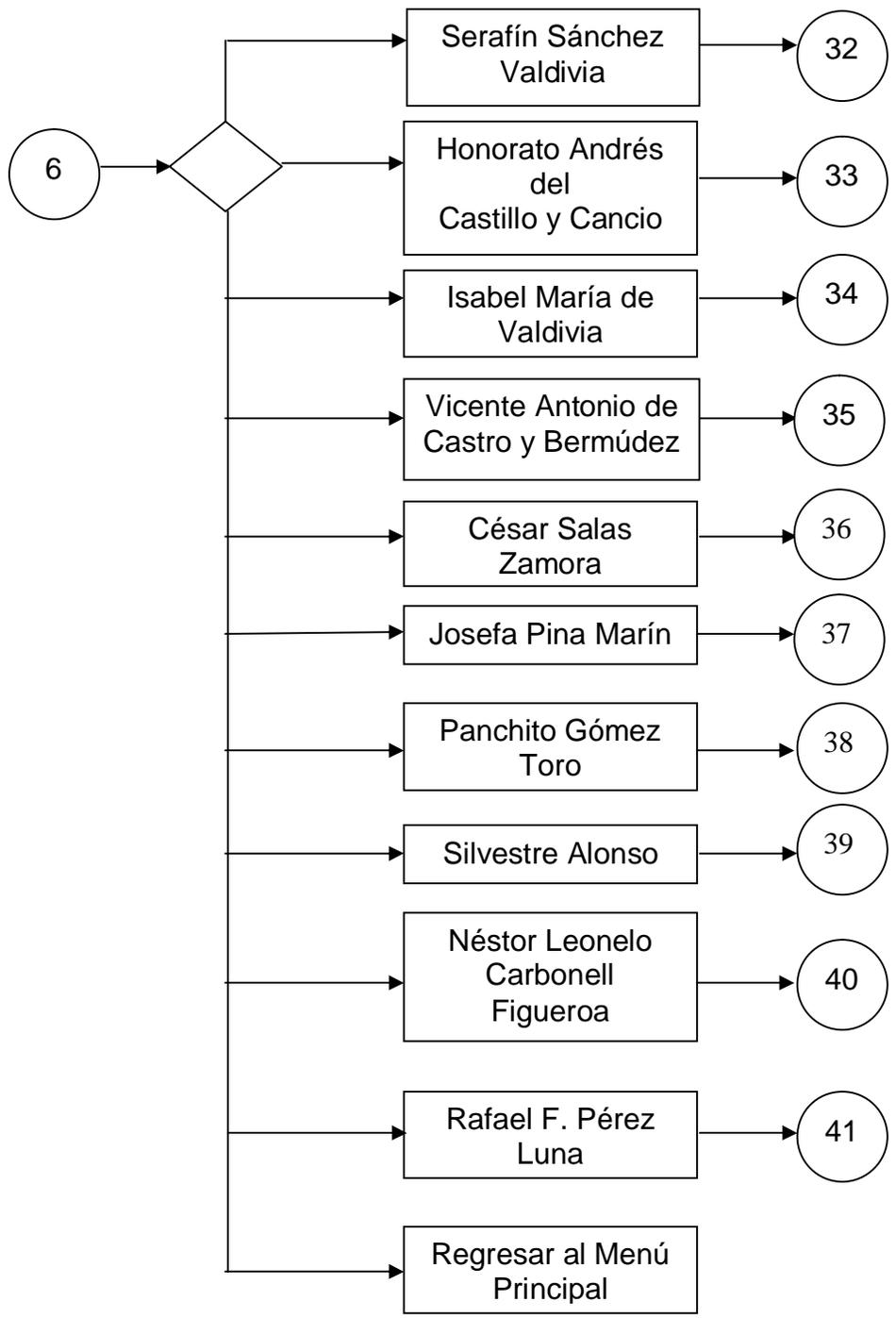


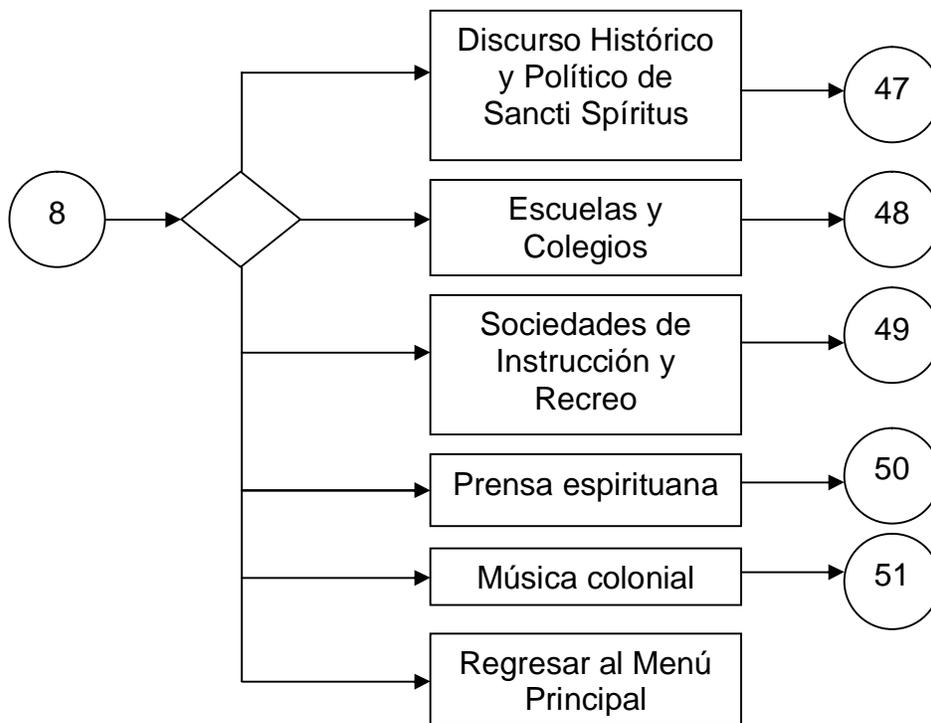
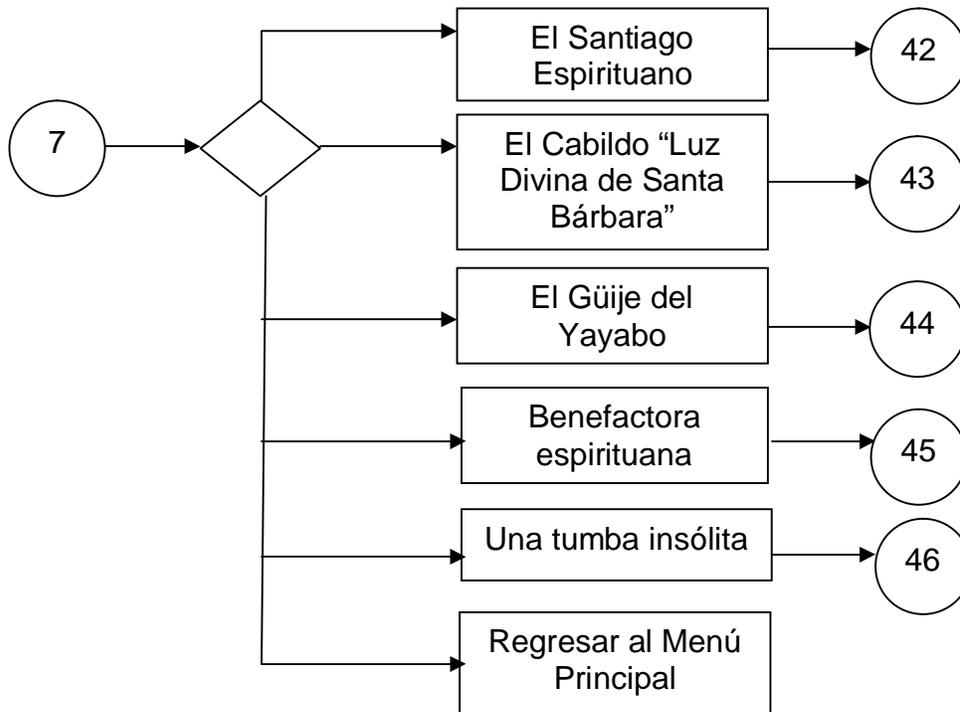
(Los objetos que se describen en este diagrama están presentes en todas las páginas)

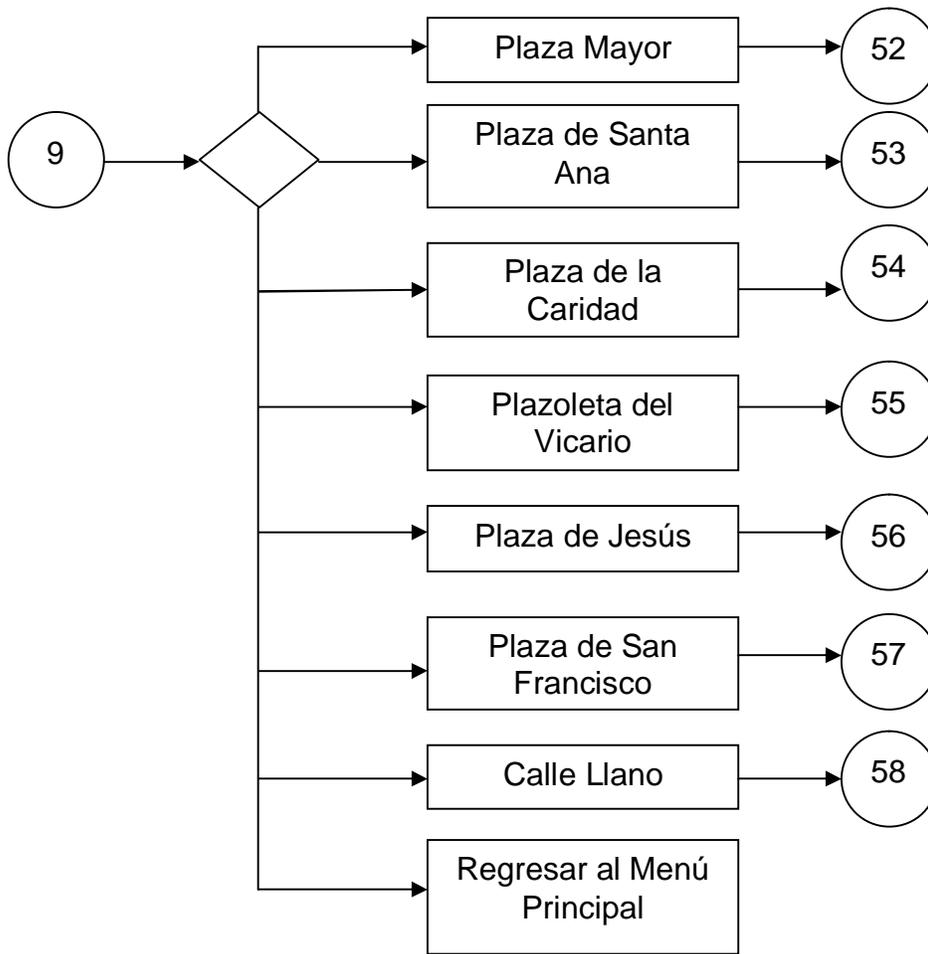


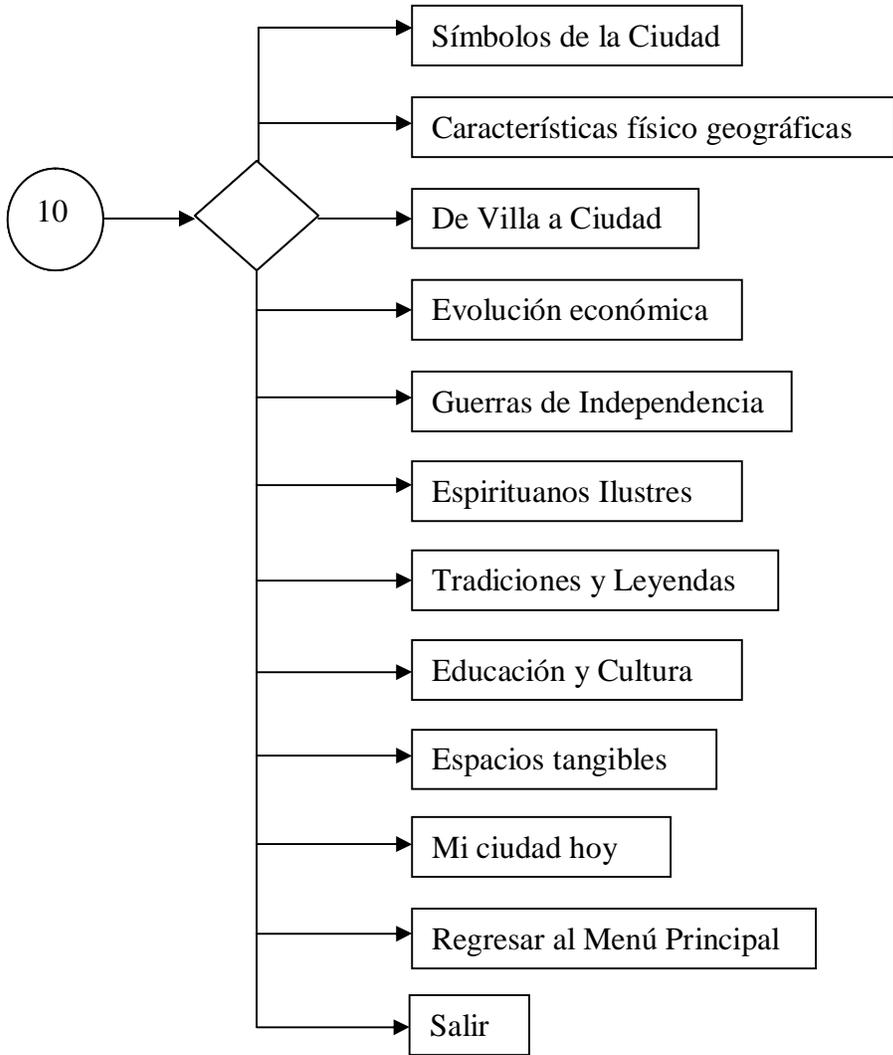


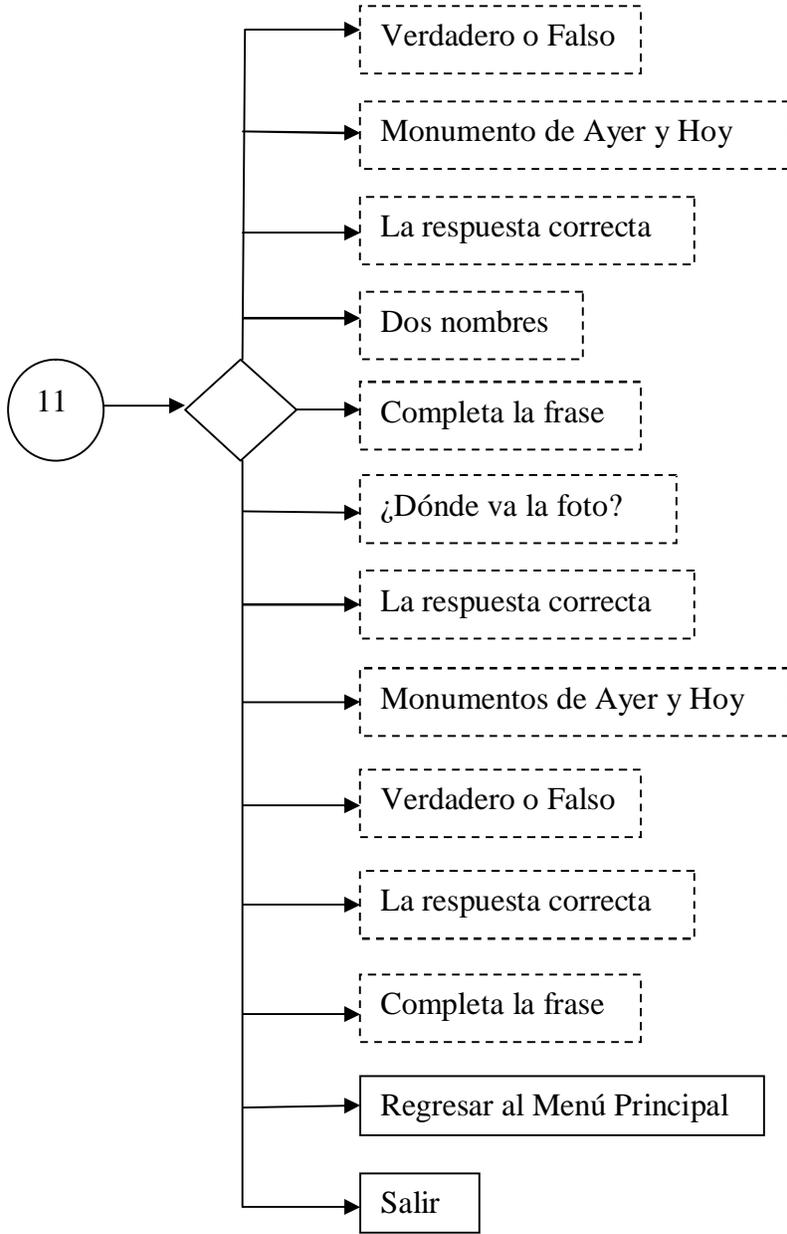












Carta Tecnológica para el guión de la multimedia.

I.DATOS GENERALES DEL PRODUCTO:

Nombre: Multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario”

Fundamentación: El estudio de la historia de una localidad y su papel en la formación de valores de las nuevas generaciones es un aspecto al cual el sistema de enseñanza le concede un lugar destacado dentro del proceso docente-educativo para hacer más efectiva la enseñanza de la Historia de Cuba, imprescindible dentro del predominio de la ideología del neoliberalismo y la globalización. Se trata de una asignatura que tiene una importancia extraordinaria en la educación patriótica, el enriquecimiento cultural y la formación de valores en las nuevas generaciones, además de una formación de identidad y un compromiso mayor para transformar positivamente el territorio.

La situación problemática que justifica la propuesta de esta multimedia es que existe escasez de bibliografía sobre temas locales, la información que existe está dispersa en los diferentes Centros de Información, además de que el acceso a la misma resulta difícil para los estudiantes. Otra razón es que muchas de las investigaciones existentes ya están obsoletas.

Es por ello que se hace imprescindible el uso de las TIC para contribuir a resolver esta problemática mediante una multimedia por la forma amena y atractiva de presentación de la información y las posibilidades que brinda para mejorar el proceso docente-educativo, puesto que puede combinar en un solo producto textos, imágenes, sonido y otros. Se propone una multimedia porque puede ser distribuida en los diferentes Centros de Información y en las SUM de Santi Spíritus, contribuyendo de esta forma a que el estudiante no dependa de una conexión a Intranet para consultar la misma, ya que no siempre es posible lograr la publicación en la Red de estos productos que contienen un volumen considerable de información.

Sinopsis: La multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” es un producto que compila temas referentes a la historia de la ciudad de Sancti Spíritus durante la etapa colonial. Describe las consideraciones didácticas y tecnológicas asumidas para la realización de la misma, siguiendo la metodología establecida al respecto y utilizando diferentes medios como imágenes, textos, sonidos y otros.

A partir de un Menú principal permite al usuario navegar con ayuda de hipervínculos por los diferentes temas que desarrolla, revisar una galería de imágenes e investigaciones con su referencia para que el estudiante pueda investigar sobre el tema elegido. También puede copiar los temas de su interés y realizar ejercicios. Otra opción es consultar un Buscador para permitir un acceso más eficiente a la información.

Objetivos: Divulgar, con la utilización de las TIC, temas de la historia de la ciudad de Sancti Spíritus durante la etapa colonial, para que pueda ser utilizada como un medio de enseñanza complementario por educadores y estudiantes en el proceso docente-educativo y contribuya además a la formación de valores en el estudiantado.

Estrategia metodológica: La multimedia presenta un contenido nuevo distribuido por temas que permiten al usuario, de forma independiente, localizar la información de su interés de un modo sencillo y rápido. Está diseñada de tal forma que el estudiante juegue un papel activo en la apropiación de los conocimientos.

Desde el punto de vista educativo, para la multimedia, el estudiante es quien determina su propia estrategia de aprendizaje, lo cual favorece la flexibilidad del mismo.

El método, que indica en qué forma se va a desarrollar el proceso para alcanzar el objetivo, está en función del estudiante y es productivo dado que el alumno al trabajar con la multimedia, construye sus conocimientos con entera independencia. Esto motiva la búsqueda de otros contenidos o la profundización de los que se presentan. El alumno aprende a buscar por sí mismo grados superiores de su conocimiento y llegar a ellos, lo que implica fortalecer la confianza y seguridad en su

persona, con el consiguiente desarrollo de la independencia cognoscitiva y por tanto el desarrollo de la personalidad.

En el proceso docente el software puede utilizarse en la clase o fuera de ella, por el profesor o por el estudiante, partiendo de la flexibilidad de esta modalidad de enseñanza.

Público al que va dirigido: La multimedia está diseñada para ser utilizada por estudiantes de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria Municipal de Sancti Spíritus, así como por profesores de la asignatura Historia de Cuba de las demás carreras, también puede ser utilizada por profesores y otras personas que estén interesadas en conocer la historia de la ciudad del Yayabo.

Prerrequisitos: Deben tener conocimiento en la utilización de algún Sistema Operativo y saber utilizar y el teclado y el Mouse de una computadora.

Bibliografía utilizada:

Una etapa importante a la hora de emprender el diseño de una multimedia es la elección del contenido de la misma. Aquí juegan un papel importante las fuentes de información disponibles para emprender la tarea.

Para elaborar esta multimedia se accedió a gran cantidad de información, sobre todo del Archivo Histórico Provincial “Mayor General Serafín Sánchez Valdivia”, donde la mayoría son fuentes primarias de información. Se utilizaron investigaciones de personalidades, documentación de la Sala de Fondos Raros y Valiosos de la Biblioteca Provincial “Rubén Martínez Villena” y del Museo Casa Natal Mayor General “Serafín Sánchez Valdivia”. Se accedió a temas musicales sobre la ciudad en la emisora “Radio Vitral”.

La totalidad de la bibliografía utilizada está asentada en el Anexo 9.

II.DATOS GENERALES DEL AUTOR:

Nombres y Apellidos: Gisela Díaz Díaz.

Categoría Docente: Instructor.

Especialidad: Licenciada en Historia.

Centro de trabajo: Archivo Histórico Provincial “Mayor General Serafín Sánchez Valdivia”.

Dirección Particular: Carmen No. 73, % Primera del Este y Federico Suárez, Colón, Sancti Spíritus.

Teléfono del Centro de Trabajo: 326244

E-mail: ahpssp@yayabo.inf.cu

III.DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PRODUCTO:

Módulo Presentación (I): Muestra una imagen con una textura que representa un documento del siglo XVIII. (Esta apariencia estará presente en todas las páginas). Posteriormente presenta una animación con el nombre del Archivo Histórico Provincial “Mayor General Serafín Sánchez Valdivia”. Automáticamente pasa al *Menú Principal*. Tiene además la opción de dar un clic para entrar al *Menú Principal*.

Módulo Página de Inicio (II): Comienza con una animación que al ritmo de la canción “A Sancti Spíritus” interpretada por Barbarito Diez, presenta el título de la multimedia y una animación con imágenes alegóricas a la ciudad. Se muestra el menú principal con vínculos dentro del mismo menú al *Submenú*. Se muestran varios botones que dan la posibilidad de seguir navegando en la multimedia. Estos son: *Galería de Imágenes, Acceder a Anécdotas, Acceder al Buscador, Acceder al Ejercitador, Ayuda y Salir de la multimedia*. El objeto *Escudo colonial* da paso a una página de contenido con la historia de su surgimiento. En esta página está presente un botón con el texto *Entrar* para concluir la animación.

Módulo Submenú (III): Comienza con una animación y una música representativa del tema que trata, además de una animación con imágenes alegóricas a cada tema. A partir de aquí el estudiante podrá escoger qué tema le interesa consultar. En este módulo se brinda la posibilidad de *Regresar al Menú Principal, Acceder al*

Buscador, Acceder al Ejercitador, Galería de Imágenes, Cancelar Sonido de fondo, Acceder a página de contenido del Escudo colonial, Ayuda y Salir de la multimedia.

Módulo Páginas de contenido (IV): Todas las páginas de contenido presentan las mismas características de diseño y objetos. En éstas aparecerá el contenido con una imagen referente al mismo. También se brinda la posibilidad de *Regresar al Menú Principal, Acceder a Anécdotas, Acceder al Buscador, Acceder al Ejercitador, Galería de Imágenes, Cancelar Sonido de fondo, Acceder a página de contenido del Escudo colonial, Ayuda y Salir de la multimedia.* Se brinda además la posibilidad de regresar al *Submenú y Copiar textos.*

Módulo Anécdotas (V). En una página se muestra un menú de 11 anécdotas de la etapa colonial recogidas en el libro *Contribución al Folklor* de Manuel Martínez-Moles, muestra del humor de nuestros antepasados. Al dar un clic en uno de los títulos el estudiante puede disfrutar de la misma, de esa manera puede acceder a todas las anécdotas.

Módulo Galería de Imágenes (VI). Presenta una página de menú que coincide con el menú de las páginas de contenido, además de un menú para mostrar imágenes de la *Ciudad Hoy*. De esta página se accede a los Submenús por temas con las imágenes pequeñas para que se pueda acceder a través de ellas a las páginas de imágenes. En estas páginas se puede revisar la imagen con una pequeña explicación de la misma. Con los botones de navegación se puede dar paso a otra imagen, regresar al Submenú del tema, o regresar a la página de Menú de la Galería de Imágenes.

Módulo Buscador (VII). Ofrece la posibilidad de obtener información sobre los libros que atesora el Archivo Histórico referentes a la historia de la localidad de Sancti Spíritus durante el período colonial. Para comenzar la búsqueda se debe seleccionar uno de los tres botones que se encuentran a la izquierda de la página (*Autor; Título; Tema*). Cuando se seleccione aparece en la parte superior de la página un recuadro para que el estudiante teclee lo que desea buscar. (Puede teclear sólo una palabra: con ésta le devuelve el o los resultados deseados).

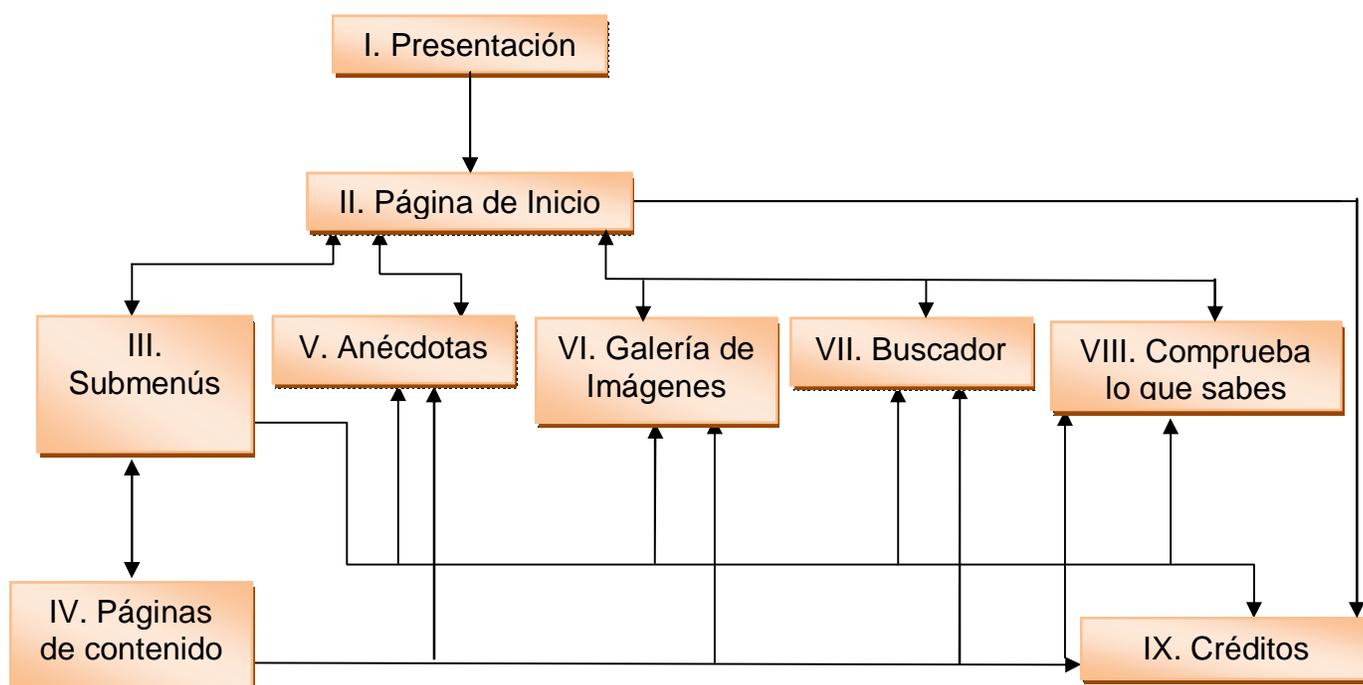
Posteriormente da un clic en el botón *Buscar* para visualizar el resultado. Con los botones *Anterior* y *Siguiente* pueden obtener más resultados de la búsqueda. Si no desea realizar la búsqueda por *Autor*, *Título* o *Tema*, comienza dando un clic en el botón *Siguiente*. Esto permitirá ver todo el contenido del *Buscador*.

Módulo Comprueba lo que sabes (VIII): Presenta una primera pantalla donde el estudiante selecciona entre las opciones *Secuencial* para responder los ejercicios por el orden predefinido. Si selecciona la opción *Seleccionar* podrá escoger qué ejercicio quiere responder.

Desde ambas opciones se accede a las páginas de los ejercicios, los que presentan las instrucciones para responderlos.

Módulo Créditos (IX): Animación con imágenes de la ciudad de Sancti Spíritus al ritmo de la canción “Ciudad colonial” y los nombres de las personas que hicieron posible la realización de la multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario”. Los estudiantes tienen la posibilidad de dar un clic en la pantalla si desean salir de la multimedia antes de que termine la presentación de los créditos.

IV. ESTRUCTURA MODULAR



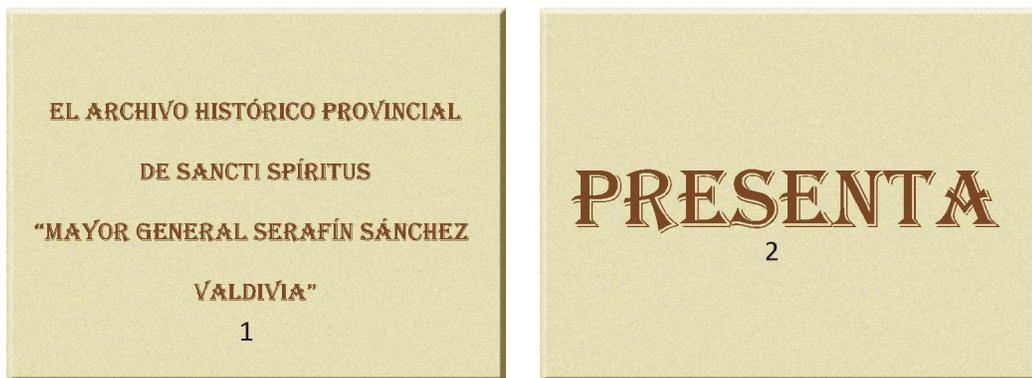
V. DESCRIPCIÓN DE CADA PANTALLA.

Pantalla: Presentación.

Módulo al que pertenece: Presentación (I)

Número: I-01.

Propuesta de diseño de la pantalla: Animación de texto de presentación.



Regularidades del funcionamiento: La animación corre desde principio a fin y da paso automáticamente a la pantalla Menú de inicio.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Presentación	Muestra el nombre del <i>Archivo Histórico Provincial</i> .
2	Presentación	Al desaparecer el nombre del Archivo, da paso a la animación con la palabra <i>Presenta</i> .

Pantalla: Menú Principal

Módulo al que pertenece: Página de Inicio (II)

Número: II-01.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: La animación viene de la página de presentación. En este módulo continúa la música de la canción “A Sancti Spíritus”, además de una animación con imágenes alegóricas a cada tema. Cuando termina la animación ya están todos los elementos para que el estudiante pueda interactuar con el producto. Al dar clic en el botón *Entrar* termina la animación.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Presentación	Muestra el título de la Multimedia con la canción A Sancti Spíritus, interpretada por Barbarito Diez.
2	Imágenes	Muestra una animación con imágenes alegóricas a la ciudad.

Objetos interactivos:

Leyenda de descripción de eventos:

ECR – Entrada del cursor.

PBI – Pulsar con el botón izquierdo del Mouse o ratón.

SCR – Salida del cursor del Mouse o ratón.

Nº	Objeto	Evento	Acción
3	Botones Menú	ECR	Cambia la forma del cursor, resaltándose el botón del menú escogido.
		SCR	El menú escogido toma su forma original, cambiando la forma del cursor.
		PBI	Permite la entrada a esta opción y da paso la página de submenú correspondiente.
4	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
5	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
6	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.

		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
7	Anécdotas	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a las anécdotas.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre las anécdotas.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
8	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
9	Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Ejercitador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Ejercitador.
10	Galería de Imágenes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la Galería de imágenes.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a la galería de imágenes.
11	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
12	Entrar	PBI	Cancela la animación.

Pantalla: Submenú *Símbolos de la ciudad del Yayabo*.

Módulo al que pertenece: Submenú (III).

Número: III-01.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Comienza con una animación de imágenes alegóricas a cada tema, al compás de música espirituana. Cuando termina la animación ya están todos los elementos para que el estudiante pueda acceder a las páginas de contenido y demás elementos.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.
2	Imágenes	Muestra una animación con imágenes alegóricas al tema.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
3	Botones Submenú	ECR	Cambia la forma del cursor, resaltándose el botón del menú escogido.
		SCR	El menú escogido toma su forma original, cambiando la forma del cursor.
		PBI	Permite la entrada a esta opción y da paso al submenú correspondiente. El Menú Principal desaparece para dar paso al Submenú.
4	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
5	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.

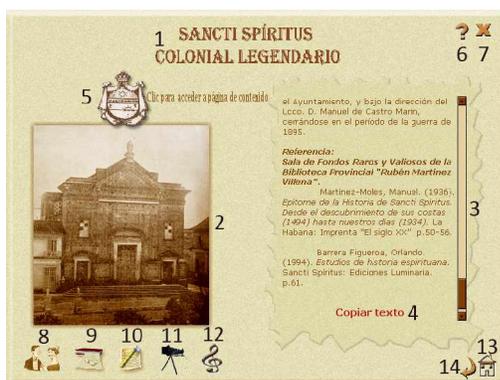
		SCR	El botón toma la forma original.
6	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
7	Anécdotas	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a las anécdotas.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre las anécdotas.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
8	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
9	Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Ejercitador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Ejercitador.
10	Galería de Imágenes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la Galería de imágenes.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a la Galería de imágenes.
11	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
12	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El cursor y el botón toman la forma original.
13	Entrar	PBI	Cancela la animación.

Pantalla: Página de contenido *Escuelas y Colegios*.

Módulo al que pertenece: Páginas de Contenido (IV).

Número: IV-01.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Desde el Submenú se accede a las páginas de contenido. A partir de este momento el estudiante puede consultar el texto e interactuar con los diferentes objetos.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.
2	Imagen	Muestra una imagen alegórica al contenido que trate la página

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
3	Gráfico de texto	PBI	Permite la navegación por el texto.
4	Copiar textos	PBI	Remite al documento en formato Word.
5	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
6	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón toma la forma original.
7	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva,

			envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
8	Anécdotas	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a las anécdotas.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre las anécdotas.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
9	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
10	Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Ejercitador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Ejercitador.
11	Galería de Imágenes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la Galería de imágenes.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a la Galería de imágenes.
12	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
13	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
14	Regresar al Submenú	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Submenú.
		PBI	Permite regresar al Submenú.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.

Pantalla: Anécdotas.

Módulo al que pertenece: Anécdotas (V)

Número: V-01.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: En una página se muestra un menú de 11 anécdotas. Al dar un clic en uno de los títulos el estudiante puede disfrutar de la misma, de esa manera puede acceder a todas las anécdotas.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
2	Menú	ECR	Cambia la forma del menú seleccionado.
		PBI	Se accede a la anécdota.
3	Gráfico de texto	PBI	Permite la navegación por el texto.
4	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
5	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
6	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.

7	Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Ejercitador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Ejercitador.
8	Galería de Imágenes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la Galería de imágenes.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a la Galería de imágenes.
9	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
10	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.

Pantalla: Galería de Imágenes.

Módulo al que pertenece: Galería de Imágenes (VI).

Número: VI-01.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Presenta una página de menú que coincide con el menú de las páginas de contenido, además de un menú para mostrar imágenes de la *Ciudad Hoy*.

Descripción formal:**Objetos no interactivos:**

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
2	Menú	ECR	Cambia la forma del menú seleccionado.
		PBI	Se accede al submenú seleccionado
3	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
4	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
5	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
6	Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Ejercitador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Ejercitador.
7	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón toma la forma original.
8	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.

9	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.

Pantalla: Submenú *Galería Espirituanos Ilustres*.

Módulo al que pertenece: Galería de Imágenes (VI).

Número: VI-02.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: De esta página se accede a los Submenús por temas con las imágenes pequeñas para que se pueda acceder a través de ellas a las páginas de imágenes.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
2	Miniaturas de las imágenes	ECR	Cambia la forma del cursor.
		PBI	Se accede a la página de la imagen seleccionada.
3	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.

		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
4	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
5	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
6	Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Ejercitador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Ejercitador.
7	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón toma la forma original.
8	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
9	Submenú	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Submenú de la Galería.
		PBI	Permite regresar al Submenú.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
10	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.

Pantalla: Páginas de Imágenes Espacios tangibles.

Módulo al que pertenece: Galería de Imágenes (VI).

Número: VI-03.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: En estas páginas se puede revisar la imagen con una pequeña explicación de la misma. Con los botones de navegación (*Atrás* y *Siguiente*) se puede dar paso a otra imagen, regresar al Submenú del tema, o regresar a la página de Menú de la Galería de Imágenes.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.
2	Imagen	Muestra la imagen.
3	Texto	Permite la lectura del contenido.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
4	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
5	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
6	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor.

			Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
7	Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Ejercitador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Ejercitador.
8	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón toma la forma original.
9	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
10	Botón Atrás	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar a la imagen anterior
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite el regreso a la imagen anterior.
11	Submenú Temas Galería	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Submenú Temas de la Galería.
		PBI	Permite regresar al Submenú Temas de la Galería.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
12	Submenú Galería	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Submenú de la Galería.
		PBI	Permite regresar al Submenú.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
13	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.

Pantalla: Buscador.

Módulo al que pertenece: Buscador (VII).

Número: VII-01.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Para comenzar la búsqueda se debe seleccionar uno de los tres botones que se encuentran a la izquierda de la página (*Autor*; *Título*; *Tema*). Cuando se seleccione aparece en la parte superior de la página un recuadro para que el estudiante teclee lo que desea buscar. (Puede teclear sólo una palabra: con ésta le devuelve el o los resultados deseados). Posteriormente da un clic en el botón *Buscar* para visualizar el resultado. Con los botones *Anterior* y *Siguiente* pueden obtener más resultados de la búsqueda. Si no desea realizar la búsqueda por *Autor*, *Título* o *Tema*, comienza dando un clic en el botón *Siguiente*. Esto permitirá ver todo el contenido del *Buscador*.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
2	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
3	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.

		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
4	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón toma la forma original.
5	Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Ejercitador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Ejercitador.
6	Galería de Imágenes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la Galería de imágenes.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a la Galería de imágenes.
7	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
8	Botones Autor, Título, Tema	ECR	Cambia la forma del cursor, resaltándose el botón del menú escogido.
		SCR	El menú escogido toma su forma original, cambiando la forma del cursor.
		PBI	Se activa un cuadro de texto en el borde superior de la página para teclear lo que se desea buscar.
9	Botón Buscar	ECR	Cambia la forma del cursor, resaltándose el botón del menú escogido.
		SCR	El menú escogido toma su forma original, cambiando la forma del cursor.
		PBI	Muestra el resultado de la búsqueda en el rectángulo inferior.
10	Botones Anterior y Siguiente	ECR	Cambia la forma del cursor, resaltándose el botón del menú escogido.
		SCR	El menú escogido toma su forma original, cambiando la forma del cursor.
		PBI	Permite navegar por los diferentes

			resultados de la búsqueda.
11	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
12	Rectángulo Autor, Título o Tema	PBI	Permite teclear el contenido que se desea buscar.

Pantalla: ¡Comprueba lo que sabes!

Módulo al que pertenece: Comprueba lo que sabes (VIII).

Número: VIII-01.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Presenta una primera pantalla donde el estudiante selecciona entre las opciones *Secuencial* para responder los ejercicios por el orden predefinido, y *Seleccionar*, donde podrá escoger qué ejercicio quiere responder.

Desde ambas opciones se accede a las páginas de los ejercicios, los que presentan las instrucciones para responderlos.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
2	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
3	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón toma la forma original.
4	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
5	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
6	Galería de Imágenes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la Galería de imágenes.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a la Galería de imágenes.
7	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
8	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
9	Botón Secuencial	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor.

		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a los ejercicios de manera secuencial.
10	Botón Seleccionar	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al menú del Ejercitador.

Pantalla: Menú de ¡Comprueba lo que sabes!

Módulo al que pertenece: Comprueba lo que sabes (VIII).

Número: VIII-02.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Desde esta página se puede seleccionar el ejercicio que se desea realizar.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Título	Muestra el título de la Multimedia.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
2	Escudo colonial	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la página de contenido del Escudo.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a página de contenido sobre la historia del escudo.
3	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor.

			Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón toma la forma original.
4	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
5	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
6	Galería de Imágenes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la Galería de imágenes.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a la Galería de imágenes.
7	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
8	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
9	Regresar al Submenú Secuencial y Seleccionar	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Submenú Secuencial y Seleccionar.
		PBI	Permite la entrada al submenú.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
10	Regresar al Menú Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al ejercicio escogido.

Pantalla: Ejercicio *Monumentos de Ayer y Hoy*.

Módulo al que pertenece: Comprueba lo que sabes (VIII).

Número: VIII-03.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: En esta página se realiza el ejercicio según se indica en las instrucciones. El estudiante tiene dos oportunidades para arrastrar la respuesta hacia el rectángulo que corresponda.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Gráfico de texto	Muestra las instrucciones para realizar el ejercicio.
2	Imágenes	Muestra las imágenes de referencia
3	Nombre de los monumentos	Muestra uno de los nombres del monumento.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
4	Ayuda	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Ayuda.
		PBI	Se despliega un cuadro de diálogo explicando en funcionamiento y navegación de la Multimedia.
		SCR	El botón toma la forma original.
5	Salir	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata de Salir.
		PBI	Pregunta si realmente desea salir de la aplicación. Si la respuesta es positiva, envía

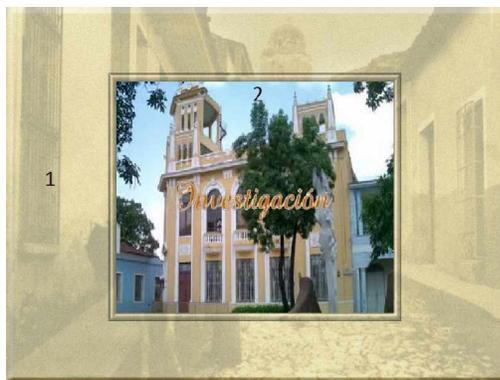
			a una pantalla de créditos y posteriormente se cierra la aplicación.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
6	Sonido	ECR	Cambia la forma del cursor. Aparece un texto que indica que se trata del Sonido.
		PBI	Cancela el Sonido de fondo.
		SCR	El botón toma la forma original.
7	Galería de Imágenes	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder a la Galería de imágenes.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada a la Galería de imágenes.
8	Buscador	ECR	Cambia la forma del botón y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede acceder al Buscador.
		SCR	El botón y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al Buscador.
9	Regresar al Menú Principal	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor. Aparece un texto que indica que se puede regresar al Menú Principal.
		PBI	Permite regresar al Menú Principal.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
10	Regresar al Menú Comprueba lo que sabes	ECR	Cambia la forma del objeto y el cursor.
		SCR	El objeto y el cursor toman la forma original.
		PBI	Permite la entrada al ejercicio escogido.
11	Nombre de los monumentos	PBI	Se debe arrastrar el nombre del monumento hacia el rectángulo que corresponda. Si el arrastre es incorrecto, el objeto retorna a su lugar de origen.

Pantalla: Créditos.

Módulo al que pertenece: Créditos (IX).

Número: IX-01.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Cuando se da un clic en el objeto *Salir* que está presente en todas las páginas de la multimedia, se pregunta si realmente desea salir de ella; si la respuesta es positiva, da paso automáticamente a la presentación de los créditos. En caso de que el estudiante no desee ver toda la presentación, puede dar un clic en cualquier lugar de la pantalla para salir.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	Objeto	Descripción/Función
1	Imagen de fondo	Muestra una imagen del boquete del Guairo con transparencia.
2	Video de presentación de los créditos	Muestra la transición de imágenes de la ciudad con los créditos de la multimedia al ritmo de la canción Sancti Spíritus ciudad colonial.

Objetos interactivos:

Nº	Objeto	Evento	Acción
1	Imagen de fondo	PBI	Sale de la Multimedia
2	Video de presentación de los créditos	PBI	Sale de la Multimedia

3.5 Validación de la propuesta por criterios de expertos.

Para verificar la viabilidad de la propuesta la autora realizó una consulta al procedimiento propuesto por los profesores Luis Campistrous y Celia Rizo³⁵, para determinar las etapas de ejecución de la validación. Estas quedaron divididas en:

³⁵ Campistrous Pérez, Luis; Rizo Cabrera, Celia. (1998). *Indicadores e investigación educativa*. La Habana: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. p.23-24.

1. Revisión teórica de aspectos relacionados con la variable objeto de estudio.
2. Consultas informales a expertos.
3. Selección de los expertos.
4. Determinación de un conjunto de indicadores para medir la pertinencia del producto diseñado para la solución del problema de investigación.
5. Confección de una escala para medir los indicadores.
6. Confección de una encuesta para acopiar los criterios de los expertos.
7. Procesamiento estadístico de la información acopiada.
8. Análisis de los resultados.

Descripción de los procedimientos:

1. Revisión teórica de aspectos relacionados con la variable objeto de estudio.

Para llevar a cabo esta primera etapa la autora realizó consultas a diferentes tesis de maestría sobre la temática objeto de estudio y otras propuestas de softwares educativos con el objetivo de conocer qué indicadores serían los más adecuados para medir la variable.

2. Consultas informales a expertos.

Estas consultas tuvieron por objetivo recopilar información sobre los indicadores a utilizar partiendo de las ideas iniciales fruto de la revisión teórica y las experiencias aportadas por los candidatos a expertos.

3. Selección de los expertos.

La selección de los expertos (Anexo 10) se realizó tomando como población a profesores de la asignatura Historia de Cuba con experiencia en la enseñanza del nivel superior. Se incluyeron destacados investigadores de la historia de la localidad, metodólogos, profesores de la Universidad “José Martí Pérez” y especialistas del Centro de Software de la Universidad Pedagógica “Capitán Silverio Blanco Núñez”, entre los que se encuentran programadores, diseñadores y profesores. De esta manera se conformó un conjunto de 17 candidatos, 9 de Historia de Cuba y 8 de Informática, todos analizaron la propuesta diseñada y expresaron sus criterios a través de los aspectos que contempla la guía que se les entregó previamente.

Se tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

- Nombres y Apellidos
- Institución donde Labora
- Cargo que ocupa
- Teléfono del Centro
- E-mail
- Título Académico
- Categoría docente
- Categoría Científica
- Años de experiencia

El procedimiento utilizado para objetivizar la selección de los expertos es el que consiste en la autovaloración de los mismos.³⁶

“Un procedimiento completo y sencillo para la autovaloración consiste en la determinación del llamado coeficiente k . En este procedimiento se toma en cuenta la autovaloración del experto acerca de su competencia y de las fuentes que le permiten argumentar sus criterios. De esta forma este coeficiente se conforma a partir de otros dos:

- k_c Es el coeficiente de competencia del experto sobre el problema que se analiza, determinado a partir de su propia valoración. Para determinarlo se le pide al experto que valore su competencia sobre el problema en una escala de 0 a 10. En esta escala el 0 representa que el experto no tiene competencia alguna sobre el problema y el 10 representa que posee una información completa sobre el tema. De acuerdo a su propia autovaloración el experto sitúa su competencia en algún punto de esta escala y el resultado se multiplica por 0.1 para llevarlo a la escala de 0 a 1. (Anexos 11 y 12).
- k_a Es el coeficiente de argumentación que trata de estimar, a partir del análisis del propio experto, el grado de fundamentación de sus criterios. Para determinar este coeficiente se le pide al experto que indique el grado de influencia (alto, medio, bajo) que tiene en sus criterios cada una de las fuentes: Análisis teóricos realizados por él mismo, su experiencia, los trabajos de autores nacionales, los

³⁶ Campistrous Pérez, Luis; Rizo Cabrera, Celia. (1998). *Indicadores e investigación educativa*. La Habana: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. p.26-27.

trabajos de autores extranjeros, su conocimiento del estado del problema en el extranjero, su intuición. Las respuestas dadas por el experto se valoran de acuerdo a una tabla como la siguiente:

Para expertos en Historia.

Fuentes de argumentación	Grado de influencia de cada una de las fuentes sobre él		
	A (alto)	M (medio)	B (bajo)
Análisis teóricos realizados por él	0.3	0.2	0.1
Su propia experiencia	0.5	0.4	0.2
Trabajos de autores nacionales	0.05	0.05	0.05
Trabajos de autores extranjeros	0.05	0.05	0.05
Su conocimiento del estado del problema en el extranjero	0.05	0.05	0.05
Su intuición	0.05	0.05	0.05

Para expertos en Informática.

Fuentes de argumentación	A (Alto)	M (Medio)	(B) Bajo
Experiencia en la elaboración de softwares educativos.	0,3	0,2	0,1
Experiencia de trabajo	0,5	0,4	0,2
Participación en proyectos nacionales sobre softwares educativos.	0,05	0,04	0,02
Participación en proyectos provinciales de softwares educativos.	0,05	0,04	0,02
Experiencia en la utilización de softwares educativos.	0,05	0,04	0,02
Participación en talleres metodológicos sobre la utilización de softwares educativos.	0,05	0,04	0,02

La suma de los puntos obtenidos, a partir de las selecciones realizadas por el experto, es el valor del coeficiente k_a . (Anexo13).

Con estos datos se determina entonces el coeficiente k , como el promedio de los dos anteriores, es decir:

$$k = \frac{k_c + k_a}{2}$$

Se considera que si:

- $0,8 < K < 1,0$ el coeficiente de competencia es alto.

- $0,5 < K < 0,8$ el coeficiente de competencia es medio.
- $K < 0,5$ el coeficiente de competencia es bajo.

Además de la competencia, hay que tener en cuenta otras características del experto como son: creatividad, capacidad de análisis, espíritu autocrítico y su disposición a participar en el trabajo, así como su posibilidad real de hacerlo, entre otras".³⁷

En el anexo 14 se resume el resultado obtenido del cálculo del coeficiente k .

Para los expertos en Historia: De un total de 9 candidatos se decidió seleccionar 7 candidatos por alcanzar un coeficiente k Alto.

Para los expertos en Informática: De un total de 8 candidatos se decidió seleccionar 6 candidatos por alcanzar un coeficiente k Alto.

4. Determinación de un conjunto de indicadores para medir la pertinencia del producto diseñado para la solución del problema de investigación.

Con el objetivo de medir la pertinencia de la multimedia "Sancti Spíritus: Colonial legendario", se determinan dos tipos de indicadores, uno para los expertos en historia local y otro para los expertos en informática.

Para los expertos en historia:

- 1) Actualidad del tema.
- 2) Amplitud y profundidad en el tratamiento del tema que se aborda en la multimedia propuesta.
- 3) Utilidad de la multimedia propuesta en el proceso docente para la enseñanza de la historia local.
- 4) Estructura de la presentación de los contenidos abordados.
- 5) Claridad y precisión del lenguaje utilizado.
- 6) Aspectos psicológicos: atractivo; adecuación a los destinatarios.

Para los expertos en informática:

- 1) Navegabilidad, interconexión entre los distintos módulos y coherencia del producto.

³⁷ Campistrous Pérez, Luis; Rizo Cabrera, Celia. (1998). *Indicadores e investigación educativa*. La Habana: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. p.26-27.

- 2) Calidad del diseño gráfico del producto multimedia para que consiga captar la atención del usuario.
 - 3) Desempeño del producto en los requisitos de hardware exigidos para su explotación.
 - 4) Posibilidad de interacción con otras aplicaciones.
 - 5) Ayuda para el usuario en la explotación del producto.
5. Confección de una escala para medir los indicadores.

Para la medición de los indicadores se utilizó una escala ordinal de cinco categorías como se indica a continuación:

1	2	3	4	5
Inadecuado	Poco Adecuado	Adecuado	Bastante Adecuado	Muy Adecuado
I	P.A	A	B.A	M.A

6. Confección de una encuesta para acopiar los criterios de los expertos.

Para recoger el criterio de los expertos se propone aplicar una encuesta que consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide su valoración (Anexos 15 y 16). Existe una correspondencia entre los indicadores propuestos en la etapa 4 y el conjunto de ítems.

El cuestionario se le hizo llegar a todos los expertos seleccionados para que cada uno de ellos, de modo individual, se pronunciara con respecto a los aspectos de la encuesta.

7. Procesamiento estadístico de la información acopiada.

Para procesar el criterio emitido por cada experto se utilizó una hoja de cálculo Excel soportada en Windows. Se siguieron los siguientes pasos:

1. Construir una tabla para registrar las respuestas dadas por cada experto (Anexo 17, tablas 1 y 2).
2. Construir la tabla de frecuencias absolutas (Anexo 18, tabla 3 y 4).

En este caso se tomaron como variables a los indicadores y las categorías de la escala como valores de las variables.

3. Construir la tabla de frecuencias acumuladas absolutas (Anexo 19, tabla 5 y 6)
4. Construir la tabla de frecuencias acumuladas relativas. (Anexo 20, tabla 7 y 8)
5. Calcular las medidas de tendencia central (Anexo 21, tabla 9 y 10).

Para llevar a cabo este paso se comenzó por calcular la moda, es decir, la categoría o puntuación que ocurre con mayor frecuencia, dando como resultado:

Para los expertos en Historia: La moda en todos los indicadores fue 1.

Para los expertos en Informática: La moda en todos los indicadores fue 1.

Posteriormente se calculó la mediana que dio como resultado:

Para los expertos en Historia: La mediana en todos los indicadores fue 1.

Para los expertos en Informática: La mediana en todos los indicadores fue 1.

Como último paso se calculó la media que se define como el promedio aritmético de una distribución. En este cálculo resultó:

Para los expertos en Historia: Para todos los indicadores la media resultó de más de 0.9 (Anexo 21, gráfico 1).

Para los expertos en Informática: Para todos los indicadores la media resultó de más de 0.9 (Anexo 21, gráfico 2).

El resultado de este análisis permitió concluir que los indicadores para los expertos en Historia e Informática están comprendidos en la categoría de *Muy Adecuado*.

CONCLUSIONES

El estudio teórico realizado permitió concluir que el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones es condición imprescindible para contribuir a divulgar la historia de la ciudad de Sancti Spíritus, y de esta forma fortalecer el proceso docente-educativo de la Asignatura Historia de Cuba.

En el resultado del diagnóstico evidencia que aunque se tratan temas de historia local en varias asignaturas de la carrera Estudios Socioculturales, no existen suficientes materiales de consultas que faciliten el estudio de esta importante temática. Hay un consenso general sobre lo difícil que resulta acceder a la información disponible en los diferentes Centros de Información de la localidad, y a lo dispersa que se encuentra. Otro aspecto refiere que mucha de esta información ya está obsoleta.

La propuesta de la multimedia educativa para el estudio de la historia de la ciudad de Sancti Spíritus ha sido concebida como un medio de enseñanza complementario para contribuir a la solución del problema planteado en la investigación, ya que con el uso de la computación la información adquiere valor agregado, al combinar diferentes medios para presentarla.

Los expertos valoran como Muy Adecuado el software educativo propuesto atendiendo a su diseño, programación, contenido y funcionalidad.

RECOMENDACIONES

- Incrementar el número de temas de historia de la ciudad de Sancti Spíritus para que los estudiantes puedan tener acceso a mayor información.
- Que la multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” sea utilizada en la asignatura Historia de Cuba de todas las carreras que imparte la Universidad “José Martí Pérez”.

BIBLIOGRAFÍA

1. Acebo Meireles, Waldo. (1991) *Apuntes para una metodología de la enseñanza de la historia local en su vinculación con la historia patria* .La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
2. Addine, Fátima. (2004). *Didáctica: teoría y práctica*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
3. Álvarez de Zayas, Carlos. (1992). *La escuela en la vida*. La Habana: Editorial Félix Varela.
4. Álvarez Valiente, Ilsa Bernardina; Fuentes González, Homero Calixto. (2003). *Didáctica del proceso de formación de los profesionales asistido por las Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Santiago de Cuba: Universidad de Oriente. Centro de Estudios de Educación Superior “Manuel F. Grau”.
5. Amado Hernández, Rasmy Maikel. (2007). *Sitio Web Educativo Medio Ambiente al alcance del Alumno*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario “José Martí Pérez”.
6. Barrera Chávez, Lourdes. (2007). *Multimedia para el estudio de la vida y obra de Fayad Jamís en la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario “José Martí Pérez”.
7. Bravo Reyes, Carlos. (1999). *Un sistema multimedia para la preparación docente en medios de enseñanza, a través de un curso a distancia*. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana: ISP “Enrique José Varona”.
8. Campistrous Pérez, Luis; Rizo Cabrera, Celia. (1998). *Indicadores e investigación educativa*. La Habana: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas.

9. Castro Ruz, Fidel (2004). *La Universidad que queremos*. Ministerio de Educación Superior. Disponible en disco SEPAD.
10. Colectivo de Autores. Ministerio de Educación de Cuba. (s.a.). *Metodología de la investigación*. La Habana: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. Disponible en disco SEPAD.
11. Concepto de Software. Microsoft Encarta 2008.
12. Concepto de Software educativo. MINED, 2002.
13. Chadwick, C. (1997). *Educación y Computadoras*. En: Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en la enseñanza, Aique Grupo Editor S. A., Argentina. Disponible en disco Biblioteca Básica del Archivero.
14. Díaz Pendás, Horacio. (s.a.). *Enseñanza de la Historia. Selección de lecturas para profesores*. Disponible en disco carrera Licenciatura en Educación. Especialidad Marxismo-Leninismo e Historia.
15. Estrategia educativa de la SUM de Sancti Spíritus curso 2007-2008.
16. Grau Ábalo, Ricardo; Correa Valdés, Cecilia; Rojas Betancourt, Mauricio. (1999). *Metodología de la Investigación*. Corporación Universitaria de Ibagué: Centro de investigaciones, consultoría y extensión a la comunidad.
17. Gutiérrez León, José L. (2007). *Multimedia sobre la alcaldía socialista en Yaguajay (1946-1952)*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario "José Martí Pérez".
18. Hernández Sampier, Roberto. (2003). *Metodología de la Investigación 1*. La Habana: Editorial Félix Varela.
19. Hernández Sampier, Roberto. (2003). *Metodología de la Investigación 2*. La Habana: Editorial Félix Varela.

20. Hidalgo Lorenzo, Leiter. (2007). *Multimedia “Epilsoft: Alternativa para el aprendizaje de la epilepsia en los alumnos de cuarto año de la carrera de medicina”*. Tesis en opción al título de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus. Centro Universitario “José Martí Pérez”.
21. Labañino Rizzo, César A. Toro Rodríguez, Mario del. (2001). *Multimedia para la educación. Cómo y con qué desarrollarla*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
22. López Carrera, Abrahán. (2007). *Sitio web de los héroes del municipio Sancti Spíritus, del siglo XIX*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario “José Martí Pérez”.
23. López Concepción, Rolando. (2007). *Multimedia “María Montejo esencia de su magisterio revolucionario”*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario “José Martí Pérez”.
24. Maldonado Osorio, Gonzalo. (s.a.). *La interpretación socio-histórico-cultural del aprendizaje de Lev Vigotsky*. Disponible en Disco SEPAD.
25. Moreno Castañeda, María Julia. (2004). *Una concepción pedagógica de la estimulación motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Tesis en opción al grado de Doctor en Ciencias Pedagógicas. La Habana: Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”.
26. Nápoles Pino, Rafael José. (2007). *La educación ambiental en Secundaria Básica a través de una Intranet*. Tesis en opción al título de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario José Martí Pérez.
27. Noda Galiano, Antonio. (2005). *Alternativa metodológica para el estudio integral de la historia local, en las secundarias básicas en Güira de Melena*. Tesis

presentada en opción al grado científico de Master en Educación. La Habana: Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño.

28. Pérez Vázquez, Ramiro A. (s.a.). *Tecnología de Programación*. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Facultad de Matemática, Física y Computación. Disponible en disco SEPAD.
29. Plan de estudios de la carrera Estudios Socioculturales. Curso 2007-2008.
30. PNUD. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2002). *Tecnología de la Información y las Comunicaciones*.
31. Programa de la asignatura Historia de Cuba para la Continuidad de Estudios.
32. Programa del PCC. (1986). La Habana: Editora política.
33. Proyecto de vida de los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria de Sancti Spíritus.
34. Rodríguez Borges, Taimy. (2007). *Multimedia “La evolución de las telecomunicaciones en Sancti Spiritus” para contribuir a la preparación cultural de los trabajadores*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario “José Martí Pérez”.
35. Romero Ramudo, Manuel. (s.a.). *Tendencias actuales de la enseñanza de la Historia*. En *Enseñanza de la Historia. Selección de lecturas para profesores*. Disponible en disco carrera Licenciatura en Educación. Especialidad Marxismo-Leninismo e Historia.
36. Salazar Hernández, Yoelvi. (2007). *Multimedia “Yaguajay: Huellas de un siglo y medio”*. Tesis en opción al título de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus. Centro Universitario “José Martí Pérez”.

37. Sánchez Castro, María Rosa. (1995) *Sistemas de actividades para el tratamiento metodológico de la historia local en las clases de Historia de Cuba de 5, 6, 9 y 12 grado Sancti Spíritus*. (Material mimeografiado).
38. Schmuller, Joseph. (2000). *Aprendiendo UML en 24 horas*. México: Pearson Educación.
39. Sotomayor Ruiz, Sutaina. (2007). *Naturaleza y cultura en Guayos: una multimedia para el estudio de la localidad*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario "José Martí Pérez".
40. Tanenbaum, Andrew S. (s.a.). *Organización de Computadoras. Un enfoque estructurado*. Ámsterdam: Vrije Universiteit. Disponible en Disco SEPAD.
41. Tutorial de Mediator. (s.a.). Disponible en formato digital.
42. Uliánov, Vladímir Ilich (Lenin: 1870-1924). (1964). *Cuaderno filosófico*. La Habana: Editora Política.
43. Universalización Educación Superior. En <http://www.mes.cu/>. Recuperado el 28 de mayo de 2008.
44. Valdés Galárraga, Ramiro. (2002). *Diccionario del pensamiento martiano*. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
45. Vázquez Calero, Yudith. (2007). *Software educativo para el análisis fónico y la preescritura en 5. y 6. años de vida en la Educación Preescolar*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario "José Martí Pérez".
46. Villa López, Héctor Eduardo. (2007). *Sitio web de los héroes del municipio Sancti Spíritus del siglo XX*. Tesis en opción al Título Académico de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Sancti Spíritus: Centro Universitario "José Martí Pérez".

47. [www.wikipedia/Historia local](http://www.wikipedia/Historia_local) - Wikipedia, la enciclopedia libre.htm. Recuperado el 28 de mayo de 2008.

48. [www.wikipedia/Tecnologías de la Información y la Comunicación](http://www.wikipedia/Tecnologías_de_la_Información_y_la_Comunicación). - Wikipedia, la enciclopedia libre.htm. Recuperado el 28 de mayo de 2008.

Fondos Documentales del Archivo Histórico Provincial “Mayor General Serafín Sánchez Valdivia”.

Fondo Ayuntamiento (Etapa Colonia).

49. Acta Capitular. Año 1823. Legajo 18. Expediente 200.

50. Acta Capitular. Año 1867. Legajo 47. Expediente 229.

Fondo Biblioteca.

51. Apuntes biográficos del Mayor General Serafín Sánchez Valdivia. Perfil libre. (1986). La Habana: Ediciones Unión.

52. Barrera Figueroa, Orlando. (1986). *Sancti Spíritus: Sinopsis histórica*. Santiago de Cuba: Editorial Oriente.

53. Barrera Figueroa, Orlando. (1994). *Estudios de historia espirituana*. Sancti Spíritus: Ediciones Luminaria.

54. Bernal Echemendía, Juan Eduardo. (1995). *Las relaciones invisibles*. Sancti Spíritus: Ediciones Jarao.

55. Corvea Álvarez, Domingo. (1999). *Los ingenios de la villa de Sancti Spíritus (hasta 1879)*. Sancti Spíritus: Ediciones Jarao.

56. Del Moral, Luis F. (1958). *Historia de Sancti Spíritus. Tomo I. Zaza del Medio*: Impresora “Iris”.

57. Echevarría Gómez, Manuel. (2004). *La otra mirada. La cultura espirituana en la prosa periodística*. Sancti Spíritus: Ediciones Luminaria.

58. Fernández Henríquez, Rolando; Corvea Álvarez, Domingo. (2005). *Guerra y muertes en Sancti Spíritus*. Sancti Spíritus: Ediciones Luminaria.
59. Jiménez Margolles, María Antonieta; Acosta Rodríguez, Esteban; Angelbello Izquierdo, Silvia Teresita; Pérez Jiménez, Reinaldo; Duarte Tondik, Miguelina. (2003). *Monumentos nacionales y locales de Sancti Spíritus*. Sancti Spíritus: Ediciones Jarao.
60. Jiménez Margolles, María Antonieta. (2004). *Panorama histórico de la ciudad de Sancti Spíritus hasta 1868*. Sancti Spíritus: Ediciones Luminaria.
61. Jiménez Margolles, María Antonieta. (1995). *Plazas de la Villa del Yayabo*. Sancti Spíritus: Ediciones Jarao.
62. Torres-Cuevas, Eduardo. (2006). *En busca de la cubanidad. Tomo II*. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales.

Fondo Donativos y Remisiones.

63. Álvarez Pérez, Damaris, Guillot Pérez, Hanoi. *Apuntes sobre los Cultos Sincréticos Populares en la Ciudad de Sancti Spíritus*. Legajo 8. Expediente 347.E.
64. Biografía de Honorato del Castillo Cancio. Legajo 3. Expediente 66.
65. Estructura: Investigaciones Históricas y sociales. *Trabajo investigativo sobre la calle Antonio Rodríguez (Antes Llano), realizado por alumnos del Círculo de Interés de Estudio y Conservación de Documentos del Archivo Provincial de Historia de Sancti Spíritus*. Legajo 8. Expediente 347-A.
66. Guillot Pérez, Carlota. *Monografías y referencias de la prensa espirituana*. Legajo 8. Expediente 316.
67. Síntesis biográfica de Josefa Pina Marín (1845-1930) esposa del Mayor General Serafín Sánchez Valdivia. Legajo 3. Expediente 105.

68. Valdés Navia; Mario. *Vicente Antonio de Castro y la masonería verdadera en los preparativos de la Revolución del 68*. Legajo 24. Expediente 618. p.1-9.

Fondo especial Fototeca

69. Caja Fotos siglo XIX.

70. Caja Héroes y mártires.

Fondo especial Hemeroteca.

71. Acta de la Protesta de Jarao. (1994-1995). *Acta de la Protesta de Jarao*. Revista Siga la Marcha. No.3-4-5. p.58-59.

72. Barrera Figueroa, Orlando; Ferrer Fernández, Manuel. (1994-1995). *Dos atributos concedidos a la villa espirituana*. Revista Siga la marcha. No.3-4-5. p.11-13.

73. Barrera Figueroa, Orlando. (1989). *Cesar Salas Zamora: expedicionario de Payitas*. Revista Siga la Marcha. No. 3. Tabloide I.

74. Cabrera Arrojo, Mariví del Carmen; Gómez Hernández, Anait. (1999). *Puente sobre el río Yayabo*. Revista Siga la Marcha. No. 12. p.17-21.

75. Cápiro, Santiago. (1994-1995). *La fundación de Sancti Spíritus: 4 de junio de 1514*. Revista Siga la marcha. No.3-4-5. p.5-9.

76. Concepción López, Orestes; Cabezas Santander, Ana Berta. (1994-1995). *Notas sobre los enterramientos en la época colonial*. Revista Siga la marcha. No.3-4-5. p.23-25.

77. Fernández Aquino, Orlando. (1994-1995). *Tadeo Martínez Moles. Reformismo económico y neoclasicismo literario en la villa de Sancti Spíritus*. Revista Siga la Marcha. No.3-4-5. p.21-35.

78. Ferrer Carbonel, Oscar, Pérez Jiménez, Reinaldo. (2007). *Néstor Leonelo Carbonel. Espirituano de acción y pensamiento*. Revista Siga la Marcha. No. 19. p.3-7.

79. Guzmán Castro, Pastor. (2004, febrero 7) *Sancti Spíritus se fue a la guerra*. Periódico Escambray No.7. Año XXVI. p.3.
80. Guzmán Castro, Pastor. (2006, marzo 11) *De suerte que mi hijo es cubano espirituario*. Periódico Escambray No.10. Año XXVIII, p.6.
81. Marín García, Segundo A. (1947). *Publicaciones "Pérez Luna"*. Cuaderno Número Uno.
82. Marín Lizano, Alfredo. (1958, septiembre 20). *Nueva denominación de calles espirituanas*. Periódico El Fénix. No.219. p.1.
83. Morales Rodríguez, Giselle. (2009, marzo 7). *La madre del General*. Periódico Escambray No.9. Año XXXI. p.5.
84. Legón Toledo, Armando. (1988, diciembre 30). *Ochenta años dando la hora*. Revista Siga la Marcha. Año 1. No.1. p.7.
85. Prieto Cápiro, Santiago. (1994-1995). *La fundación de Sancti Spíritus: 4 de junio de 1514*. Revista Siga la marcha. No.3-4-5. p.5-9.
86. Rodríguez Casanova, Carmen Alicia; Horta Sánchez, Manuel Ernesto. (2007). *El maestro mambí Honorato Andrés del Castillo Cancio*. Revista Siga la Marcha. No.19. p.23-24.
87. Rodríguez Valle, Juan Enrique. (1991). *Saga de la música espirituana*. Suplemento Cultural Vitrales. Año VI. Cuarto Trimestre. p.16-19.
88. Valdés Navia; Mario. (1999). *El proceso fundacional de la Villa de Sancti Spíritus*. Revista Siga la marcha. No.12-13. p.11-17.

Fondo Personal Serafín Sánchez Valdivia.

89. Legajo I. Expediente 1.

Fondo Protocolos Notariales. Escribanía José Echemendía y Herederos.

90. Año 1735. Tomo V. Folio

91. Año 1737. Tomo VII. Folios 74v-76v.

92. Año 1737. Tomo VII. Folios 143-144v.

Fondo Protocolos Notariales. Escribanía José María Serrano.

93. Año 1862. Tomo I. Folios 343-345v.

Sala de Fondos Raros y Valiosos de la Biblioteca Provincial “Rubén Martínez Villena”.

94. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Epítome de la Historia de Sancti Spíritus. Desde el descubrimiento de sus costas (1494) hasta nuestros días (1934)*. La Habana: Imprenta “El siglo XX”.

95. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tipos populares de Sancti Spíritus*. Tomo IV. La Habana: Cultural S.A.

96. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tradiciones, leyendas y anécdotas espirituanas*. Tomo I. La Habana: Cultural S.A.

97. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tradiciones, leyendas y anécdotas espirituanas*. Tomo II. La Habana: Cultural S.A.

98. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tradiciones, leyendas y anécdotas espirituanas*. Tomo III. La Habana: Cultural S.A.

99. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tradiciones, leyendas y anécdotas espirituanas*. Tomo III. Segunda parte. La Habana: Cultural S.A.

Anexo 1

Carrera Estudios Socioculturales. ³⁸

La comunidad ocupa en la actualidad un lugar privilegiado de interés nacional, lo que se fundamenta en la importancia que otorga al individuo y a los distintos grupos sociales en el ámbito comunitario; las potencialidades que tiene este espacio para responder a lo que hoy se denomina el desarrollo autosostenido y autogestionario; la situación difícil que ha enfrentado el país que determinó asumir una estrategia de supervivencia y desarrollo donde a lo local le corresponde un papel significativo y la coyuntura internacional, preferentemente lo latinoamericano, por tanto las comunidades locales se han convertido en el centro de debate de la reflexión tanto de la izquierda como de la derecha, hacia donde se dirigen las políticas neoliberales, los organismos internacionales financieros y las ONG, la complejidad del tejido económico-social exige después de cinco décadas de profundas transformaciones políticas, económicas y sociales en todas las esferas del país, profesionales con una rigurosa formación que les permita una interpretación científica e integral de la realidad y , simultáneamente, los prepare para coordinar, inducir o sugerir las iniciativas, proyectos o programas de desarrollo, que produzcan los cambios oportunos en el ámbito psicosocial y sociocultural.

El trabajo sociocultural prepara a los grupos de personas dentro de la comunidad para participar en el control y transformación de su cotidianidad, para ser protagonistas en la toma de decisiones sobre políticas y estrategias que conducen las acciones culturales y posibilita el no ser sólo consumidores de bienes y servicios, sino promueve la creatividad colectiva y la promoción de la participación ciudadana.

La creación de esta carrera obedece a una necesidad planteada en el país en aquellas regiones donde existen centros de Educación Superior de especialidades técnicas y económicas, pero donde no se forman graduados en las ramas de humanidades y ciencias sociales; además se hace necesaria para brindar posibilidades de estudios

³⁸ Plan de Estudio de la Carrera Estudios Socioculturales. Curso 2007-2008.

superiores a trabajadores sociales, promotores, instructores y otros trabajadores comunitarios en aspectos directamente vinculados con su labor.

Para realizar el trabajo de intervención sociocultural se requiere del dominio de los siguientes campos de acción: cultura, historia, teoría y metodología sociocultural. Los campos de acción abarcan todos los ámbitos sociales, muy especialmente las instituciones culturales y educativas, los centros de trabajo y los consejos populares. Estos espacios de alta concentración de personas y grupos, cualitativamente significativos en el desarrollo sociocultural, deben ser priorizados para contribuir al proceso acelerado de socialización de la cultura, a partir de la concepción de convertir progresivamente en plazas culturales todos los lugares posibles: centrales azucareros, complejos agroindustriales, cooperativas, centros escolares, barrios, universidades, donde generalmente vive y actúa una gran parte de la población. Son facilitadores de la afirmación y construcción de la identidad personal y social, la apreciación y creación de valores éticos y estéticos y el despliegue de la creatividad, la comunicación y la participación social, formaciones todas de amplia aplicación en el porvenir de la sociedad cubana.

Los campos de acción indican que el egresado en trabajo sociocultural debe rebasar los límites del reduccionismo que ha lastrado este trabajo y asumir un concepto adecuado de trabajador sociocultural en su más amplia acepción. Este profesional debe ser capaz de dar respuesta a exigencias culturales, artísticas, sociales, políticas e ideológicas.

Deben ser capaces de integrar grupos de trabajo interdisciplinarios en los campos y esferas de actuación determinadas, así como realizar diagnósticos de problemas con fines de intervención-transformación.

Sus esferas de actuación son aquellas vinculadas tanto a la concepción cultural del individuo, como a las zonas de relación sociocultural que demandan de un trabajo especializado de detección, investigación e intervención, tales como la sociocultural, la político- ideológica y la educación.

El objeto de trabajo del profesional de la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales es el trabajo sociocultural comunitario, donde se prepara al profesional

para realizar esta importante actividad, además de asesorías, investigación social, promoción, animación y gestión cultural.

A partir del perfil del profesional los campos de acción y las diferentes esferas de actuación, los egresados podrán ser ubicados en:

- Esfera del trabajo social comunitario.
- Esfera de la cultura.
- Organismos de la administración central del Estado
- Organizaciones políticas y de masas.
- Centros de formación profesional de la cultura y el turismo.
- Centros de enseñanza media y media superior.
- Centros de Educación superior.

Anexo 2

Objetivos generales de la carrera

Objetivos educativos:

Que los estudiantes:

- 1.- Se formen en una concepción del mundo avalada por los principios del marxismo-leninismo que les permita desarrollar con alto nivel científico cada tarea profesional en la transformación sociocultural de nuestra realidad.
- 2.- Enfrenten sus tareas profesionales atendiendo a la ética y la moral socialistas en la solución de los problemas que la construcción del Socialismo plantea en la esfera de la inserción social.
- 3.- Dominen de manera integral las herramientas científico-metodológicas que les permitan una visión histórico-lógica del desarrollo de la sociedad y el pensamiento social.
- 4.- Orienten sus intereses individuales en función de las necesidades de la sociedad, sobre la base de los conocimientos y habilidades que desarrollen a través del estudio de la especialidad.
- 5.- Comprendan la necesidad de elevar de manera constante su formación político-ideológica, científico, técnico, cultural y físico para el mejor desempeño del ejercicio de su profesión y la proyección cultural en la colectividad.
- 6.- Desarrollen la capacidad de apreciación y valoración estética de las diversas manifestaciones de la cultura en su expresión regional y/o nacional.
- 7.- Mantengan una sistemática actualización en el campo de la profesión, apoyándose en las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

Objetivos Instructivos:

Que los estudiantes sean capaces de:

- 1.- Aplicar los métodos y los procedimientos que permitan la apreciación, valoración e interpretación del producto cultural.
- 2.- Utilizar las capacidades y habilidades anteriores a la ejecución de investigaciones o a la preparación de actividades críticas, de promoción, de orientación e intervención sociocultural.

3.- Aplicar con un enfoque de sistema las capacidades investigativas, de crítica y proyección de actividades al trabajo de promoción y orientación sociocultural de las comunidades.

4.- Contribuir de forma directa al trabajo práctico de animación sociocultural en cualquiera de las esferas de su actividad profesional.

5.- Participar de forma activa en el diseño de planes de desarrollo sociocultural a partir de la detección, investigación y estudio de las comunidades, así como contribuir a su ejecución y desarrollar procesos de intervención.

6.- Dominar las formas de expresión del pensamiento, tanto oral como escrito, de acuerdo con los requerimientos de su profesión.

Anexo 3

Disciplina Historia y Cultura.

La disciplina Historia y Cultura responde a la necesidad de que, en la formación profesional del estudiante, se incluya la capacidad de comprender y analizar críticamente la realidad social, artística y literaria universal y muy particularmente la de América Latina, el Caribe y Cuba. Su estudio comienza desde el primer año de la carrera y se extiende a lo largo de diez semestres permitiendo a los estudiantes un acercamiento paulatino al devenir social y cultural y su reflejo en Cuba hasta llegar a la problemática cultural de su región, lo que lo prepara para el acercamiento específico a su objeto de trabajo. El conocimiento por parte del estudiante de los fundamentos básicos de la Filosofía Marxista-Leninista y de la Economía Política, establece el vínculo entre las asignaturas de la disciplina y las del ciclo de las Ciencias Sociales por la aplicación de categorías, conceptos y el dominio de las leyes generales que rigen el desarrollo de la sociedad. Las asignaturas que componen la disciplina aportan al estudiante los ingredientes fundamentales, en el orden socioeconómico, para la mejor y más analítica comprensión de las manifestaciones socioculturales, partiendo de lo más general hasta lo particular de la región o zona de influencia. De particular significación resulta el conocimiento de la Cultura Cubana y la Historia de Cuba, a través de las cuales se accede al estudio de los elementos forjadores de nuestra nacionalidad, así como al carácter y esencia revolucionaria de las transformaciones sociales ocurridas en Cuba.

Anexo 4

Programa de la asignatura Historia de Cuba

AÑO: 1ro SEMESTRE: 2do

OBJETIVOS GENERALES:

OBJETIVOS EDUCATIVOS

Que los estudiantes:

- Apliquen creadoramente la metodología marxista leninista al análisis del proceso histórico cubano.
- Se identifiquen con la historia y los intereses del pueblo cubano, sus tradiciones revolucionarias, sus luchas y su proyección continental y mundial.
- Apliquen en su trabajo los principios de honestidad y rigurosidad científica.
- Puedan expresarse, tanto en forma oral como escrita, de manera organizada y con espíritu científico.

OBJETIVOS INSTRUCTIVOS

Que los estudiantes:

- Empleen las categorías y leyes del marxismo en el estudio de los procesos y hechos históricos de Cuba.
- Analicen el proceso histórico cubano como parte de las tendencias generales de la historia universal y a la vez como proceso particular dentro de la misma.
- Localicen, evalúen e interpreten la literatura histórica relativa a Cuba y documentos fundamentales de la historia nacional.

TEMA 1: DE LA SOCIEDAD CRIOLLA A LA CUBANA

Objetivos:

Que los estudiantes:

- Conozcan las características fundamentales de la sociedad colonial cubana y sus especificidades desde el proceso de conquista y colonización.
- Conozcan la evolución de la estructura socio- económica de la sociedad cubana y las transformaciones que se operan en la misma.
- Entiendan el proceso de formación nacional y sus hitos fundamentales, así como la expresión ideológica de los distintos grupos socioclasistas.

Contenidos:

Conquista y colonización de Cuba; particularidades y significación social. Formación de la sociedad criolla, su estructura sociopolítica y etapas. Las plantaciones esclavistas y su universo. Formación nacional y expresiones ideológicas.

Crisis de la sociedad colonial.

TEMA: 2 LA LUCHA POR LA LIBERACIÓN NACIONAL: GUERRA Y REVOLUCIÓN (1868 – 1898)**Objetivos:**

Que los estudiantes:

- Entiendan el proceso nacional liberador cubano en su fase independentista, la creación del estado nacional independiente y sus posibilidades históricas.
- Conozcan las transformaciones socioeconómicas que se producen en este período y su incidencia en la estructura social.
- Comprendan las distintas expresiones ideológicas de la época y su lugar dentro del proceso nacional.

Contenidos:

La Guerra de los Diez Años: carácter, surgimiento del Estado Nacional Cubano. Composición social y expresiones ideológicas dentro de la revolución. Vigencia del ideal independentista. Combate ideológico. Transformaciones socioeconómicas y políticas: cambios en la estructura de clases y su expresión ideológica. José Martí el PRC y la Revolución de 1895- 1898: el cambio y la continuidad.

TEMA 3: EL SISTEMA NEOCOLONIAL: DEFINICIÓN, CONSOLIDACIÓN Y CRISIS (1898 – 1925)

Que los estudiantes:

- Conozcan las características de la república que se instaura en 1902 y su evolución.
- Conozcan las características socioeconómicas de la sociedad cubana y el papel de los distintos grupos sociales dentro del sistema y ante el problema nacional cubano.
- Entiendan los factores que llevan a la aparición de los rasgos de crisis dentro del sistema neocolonial en Cuba.

Contenidos:

Definición de las bases del sistema de dominación en Cuba. Neocolonia: evolución y desarrollo capitalista de sus peculiaridades. La estructura socioclasista y las proyecciones ideológicas dentro de la República. Contradicciones nacionales y sociales. Rasgos de crisis dentro del sistema neocolonial cubano.

TEMA 4. CRISIS Y DERROCAMIENTO DEL SISTEMA NEOCOLONIAL (1925 – 1958)**Objetivos:**

Que los estudiantes:

- Entiendan el ascenso de las contradicciones nacional y social y su lugar en la determinación de las fuerzas motrices de la revolución durante los procesos de los años 30 y 50.
- Conozcan los rasgos de la crisis del sistema en Cuba y su evolución hasta su máxima agudización.
- Conozcan las distintas alternativas de solución a la crisis, sus posibilidades y resultados históricos
- Comprendan la necesidad histórica de la solución revolucionaria, los problemas nacionales y sociales del país.

Contenidos:

La crisis del sistema neocolonial y los proyectos de solución: el programa machadista y sus resultados. Otras alternativas. El proceso revolucionario de los años 30: fuerzas motrices, movilización popular y proyecciones ideológicas.

Las reformas estabilizadoras, opciones y resultados. Agudización extrema de la crisis: la dictadura de Fulgencio Batista. La situación revolucionaria: movilización popular, fuerzas motrices de lucha, programa y estrategia. Lucha armada y revolución. La victoria revolucionaria de 1ro de enero de 1959.

TEMA 5: LA REVOLUCIÓN CUBANA: TRANSFORMACIONES Y SIGNIFICACIÓN**Objetivos:**

Que los estudiantes:

- Valoren la revolución cubana como síntesis y consolidación de las luchas de nuestro pueblo por su liberación nacional y social.

- Entiendan las características y peculiaridades del proceso revolucionario cubano.
- Conozcan las transformaciones socioeconómicas y políticas como resultado de la obra revolucionaria.
- Comprendan el papel de las masas populares y de las personalidades históricas en el proceso revolucionario cubano.
- Conozcan la significación histórica de la revolución cubana, sus regularidades y peculiaridades para Cuba, para el continente y para el mundo.

Contenidos:

Quiebra del aparato de dominación estatal burgués, transformaciones de la estructura socioeconómica y liquidación del dominio neocolonial. Luchas de las clases y radicalización revolucionaria. Regularidades y peculiaridades del proceso revolucionario cubano. Movilización de masas y dirección revolucionaria. La nación cubana y el diferendo cubano-norteamericano. Transformación socialista y lugar del PCC. El primer Congreso del Partido Comunista de Cuba: recuento, proyección e institucionalización. Organización del estado, política exterior y defensa nacional. Los congresos del PCC: proyecciones y plasmación histórica. El proceso de rectificación de errores y tendencias negativas. La revolución cubana: significación regional y mundial.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

A partir del segundo encuentro se harán preguntas de control en todos los encuentros de forma escrita, con ella se evaluará sistemáticamente el estudio orientado.

Examen final.

BIBLIOGRAFÍA

Textos básicos:

“Cuba y su Historia” Autores: López Civeira, Paquita; Oscar Loyola Vega y Arnaldo Silva León. Editorial Gente Nueva, La Habana, 1998.

“Formación y liberación de la nación. Autores: Torres-Cuevas, Eduardo y Loyola Vega, Oscar. Historia de Cuba (1492-1898).

Bibliografía complementaria:

Instituto de Historia de Cuba: Historia de Cuba. La Colonia. Editora Política, La Habana, 1994.

Instituto de Historia de Cuba: Historia de Cuba. Las Luchas por la independencia nacional y las transformaciones estructurales. Editora Política, La Habana, 1996.

Instituto de Historia de Cuba: La Neocolonia Editora Política, La Habana, 1998.

Partido Comunista de Cuba: Informe Central al Primer, Segundo y Tercer Congreso del PCC. La Habana, Editora Política, 1975, 1980, 1986.

Pichardo, Hortensia: Documentos para la Historia de Cuba. La Habana, Editorial de Ciencias Sociales 1968 – 1980, 4 tomos.

Programa del Partido Comunista de Cuba. Editora Política, La Habana, 1986.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

El estudiante debe seguir cuidadosamente las orientaciones contenidas en los materiales que al respecto se han confeccionado para cada encuentro.

ELABORADO POR: Dra. Francisca López Civeira.

Anexo 5

Encuesta realizada a docentes que imparten las asignaturas relacionadas con la localidad en la carrera de Estudios Socioculturales en la SUM de Sancti Spíritus.

Estimado docente:

Estamos realizando una investigación con el objetivo de constatar el tratamiento que dan al estudio de los temas de la localidad de Sancti Spíritus en la carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria de nuestra ciudad. Es por ello que necesitamos de su cooperación respondiendo las siguientes interrogantes para permitirnos llegar a conclusiones sobre el tema, por lo que le rogamos que se tome su tiempo en responderla y lo haga de la forma más objetiva para poder contribuir a la solución de esta problemática.

Le agradecemos de antemano su valiosa colaboración.

1. ¿Emplea contenidos de la localidad de Sancti Spíritus en sus clases?
Si ___ No___
2. ¿Están los estudiantes familiarizados con estos contenidos?
Mucho___ Poco___ Muy Poco___
3. ¿Utiliza el método de estudio independiente para que los estudiantes investiguen sobre la historia de su localidad?
Si___ No___
4. ¿Cuáles son las principales fuentes de información que utiliza para el estudio de la localidad?
Bibliotecas ___ Archivos ___ Museos ___ Personalidades ___
Información digital ___ Otras ___ ¿Cuáles? _____
5. ¿Tiene dificultades para encontrar la bibliografía requerida para el estudio de estos temas?
Si ___ No ___
6. ¿Ha investigado Usted sobre temas referentes a la historia de la localidad?
Si___ No___
7. ¿Hace uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en sus clases al abordar temas de historia local?
Si ___ No___

8. ¿Ha participado en algún curso o conferencia sobre la localidad de Sancti Spíritus?

Si___ No___

Agradecemos encarecidamente su valiosa cooperación y tenga la seguridad que el resultado de la misma nos permitirá llegar a conclusiones que permitirán contribuir a darle solución a la problemática planteada.

Anexo 6

Encuesta a estudiantes de la asignatura Historia de Cuba de la carrera de Estudios Socioculturales de la SUM de Sancti Spíritus.

Estimado Estudiante:

Estamos realizando una investigación con el objetivo de constatar el tratamiento que dan al estudio de los temas de la localidad de Sancti Spíritus en la carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria de nuestra ciudad.

La siguiente encuesta tiene como objetivo evaluar sus conocimientos acerca de la historia de la localidad de Sancti Spíritus. El completamiento de la misma es vital para permitirnos llegar a conclusiones sobre el tema. Es por ello que le rogamos que se tome su tiempo en responderla y lo haga cuidadosamente y con total sinceridad.

Para garantizar la total confidencialidad no es necesario que escriba su nombre.

Muchas gracias por su colaboración.

Los organizadores.

Fuente de ingreso: _____ Edad: _____

1. Evalúe su conocimiento sobre localidad de Sancti Spíritus

___ Mucho ___ Poco ___ Ninguno

2. A través de qué fuentes ha adquirido sus conocimientos de la localidad de Sancti Spíritus

___ Libros.

___ Artículos de periódicos o revistas.

___ Trabajos investigativos (tesis, monografías)

___ Clases o Conferencias.

___ Trabajos en soporte electrónico.

___ Otros ¿Cuáles? _____

___ Ninguna

3. Si no ha tenido oportunidad de adquirir conocimientos sobre la localidad manifieste el por qué.

4. ¿Reciben contenidos de historia de la localidad en las clases de Historia de Cuba?

___ Si. Ejemplifique: _____

___ No.

5. ¿Considera usted que el estudio de hechos, personalidades, geografía, cultura, entre otros de la localidad de Sancti Spíritus contribuye a la formación de una identidad local?

___ Si.

___ No.

Anexo 7

Entrevista a especialistas que laboran en los Centros de Información.

Estimado especialista:

Estamos realizando una investigación con el objetivo de constatar el tratamiento que dan al estudio de los temas de la localidad de Sancti Spíritus en la carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria de nuestra ciudad. Es por ello que necesitamos de su cooperación respondiendo las siguientes interrogantes para permitirnos llegar a conclusiones sobre el tema.

Necesitamos conocer si desea colaborar con la investigación.

Le agradecemos de antemano su valiosa colaboración.

1. Centro donde labora: _____
2. ¿Asisten los estudiantes de la Carrera Estudios Socioculturales a realizar investigaciones sobre temas de la localidad?
3. ¿Cómo considera el nivel de satisfacción de estos estudiantes?
Bueno _____ Regular _____ Malo _____
¿Puede ampliar esta respuesta?
4. ¿Cuentan con bibliografía para contribuir al estudio de la historia local?
5. ¿Promueven algún evento sobre esta temática?
6. Otra opinión que quiera expresar.

Resumen de la entrevista:

Agradecemos encarecidamente su valiosa cooperación y tenga la seguridad que el resultado de la misma nos permitirá llegar a conclusiones que permitirán contribuir a darle solución a la problemática planteada.

Anexo 8

Entrevista realizada a la compañera Isabel Pujada, coordinadora de la Carrera Estudios Socioculturales de la Sede Universitaria Municipal de Sancti Spíritus.

Guía general de la entrevista:

1. Tratamiento que se le da al estudio de la historia local en la carrera ESC.
2. Utilidad del uso de la multimedia propuesta en el proceso docente educativo.

Esta entrevista tuvo un carácter conversacional y una estructura no estandarizada.

Anexo 9

Bibliografía consultada para elaborar la propuesta.

Fondos Documentales del Archivo Histórico Provincial “Mayor General Serafín Sánchez Valdivia”.

Fondo Ayuntamiento (Etapa Colonia).

1. Acta Capitular. Año 1823. Legajo 18. Expediente 200.
2. Acta Capitular. Año 1867. Legajo 47. Expediente 229.

Fondo Biblioteca.

3. Apuntes biográficos del Mayor General Serafín Sánchez Valdivia. Perfil libre. (1986). La Habana: Ediciones Unión.
4. Barrera Figueroa, Orlando. (1986). *Sancti Spíritus: Sinopsis histórica*. Santiago de Cuba: Editorial Oriente.
5. Barrera Figueroa, Orlando. (1994). *Estudios de historia espirituana*. Sancti Spíritus: Ediciones Luminaria.
6. Bernal Echemendía, Juan Eduardo. (1995). *Las relaciones invisibles*. Sancti Spíritus: Ediciones Jarao.
7. Corvea Álvarez, Domingo. (1999). *Los ingenios de la villa de Sancti Spíritus (hasta 1879)*. Sancti Spíritus: Ediciones Jarao.
8. Del Moral, Luis F. (1958). *Historia de Sancti Spíritus. Tomo I. Zaza del Medio*: Impresora “Iris”.
9. Echevarría Gómez, Manuel. (2004). *La otra mirada. La cultura espirituana en la prosa periodística*. Sancti Spíritus: Ediciones Luminaria.
10. Fernández Henríquez, Rolando; Corvea Álvarez, Domingo. (2005). *Guerra y muertes en Sancti Spíritus*. Sancti Spíritus: Ediciones Luminaria.

11. Jiménez Margolles, María Antonieta; Acosta Rodríguez, Esteban; Angelbello Izquierdo, Silvia Teresita; Pérez Jiménez, Reinaldo; Duarte Tondik, Miguelina. (2003). *Monumentos nacionales y locales de Sancti Spíritus*. Sancti Spíritus: Ediciones Jarao.
12. Jiménez Margolles, María Antonieta. (2004). *Panorama histórico de la ciudad de Sancti Spíritus hasta 1868*. Sancti Spíritus: Ediciones Luminaria.
13. Jiménez Margolles, María Antonieta. (1995). *Plazas de la Villa del Yayabo*. Sancti Spíritus: Ediciones Jarao.
14. Torres-Cuevas, Eduardo. (2006). *En busca de la cubanidad. Tomo II*. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales.

Fondo Donativos y Remisiones.

15. Álvarez Pérez, Damaris, Guillot Pérez, Hanoi. *Apuntes sobre los Cultos Sincréticos Populares en la Ciudad de Sancti Spíritus*. Legajo 8. Expediente 347.E.
16. Biografía de Honorato del Castillo Cancio. Legajo 3. Expediente 66.
17. Estructura: Investigaciones Históricas y sociales. *Trabajo investigativo sobre la calle Antonio Rodríguez (Antes Llano), realizado por alumnos del Círculo de Interés de Estudio y Conservación de Documentos del Archivo Provincial de Historia de Sancti Spíritus*. Legajo 8. Expediente 347-A.
18. Guillot Pérez, Carlota. *Monografías y referencias de la prensa espirituana*. Legajo 8. Expediente 316.
19. Síntesis biográfica de Josefa Pina Marín (1845-1930) esposa del Mayor General Serafín Sánchez Valdivia. Legajo 3. Expediente 105.
20. Valdés Navia; Mario. *Vicente Antonio de Castro y la masonería verdadera en los preparativos de la Revolución del 68*. Legajo 24. Expediente 618. p.1-9.

Fondo especial Fototeca

21. Caja Fotos siglo XIX.

22. Caja Héroes y mártires.

Fondo especial Hemeroteca.

23. Acta de la Protesta de Jarao. (1994-1995). *Acta de la Protesta de Jarao*. Revista Siga la Marcha. No.3-4-5. p.58-59.
24. Barrera Figueroa, Orlando; Ferrer Fernández, Manuel. (1994-1995). *Dos atributos concedidos a la villa espirituana*. Revista Siga la marcha. No.3-4-5. p.11-13.
25. Barrera Figueroa, Orlando. (1989). *Cesar Salas Zamora: expedicionario de Payitas*. Revista Siga la Marcha. No. 3. Tabloide I.
26. Cabrera Arrojo, Mariví del Carmen; Gómez Hernández, Anait. (1999). *Puente sobre el río Yayabo*. Revista Siga la Marcha. No. 12. p.17-21.
27. Cápiro, Santiago. (1994-1995). *La fundación de Sancti Spíritus: 4 de junio de 1514*. Revista Siga la marcha. No.3-4-5. p.5-9.
28. Concepción López, Orestes; Cabezas Santander, Ana Berta. (1994-1995). *Notas sobre los enterramientos en la época colonial*. Revista Siga la marcha. No.3-4-5. p.23-25.
29. Fernández Aquino, Orlando. (1994-1995). *Tadeo Martínez Moles. Reformismo económico y neoclasicismo literario en la villa de Sancti Spíritus*. Revista Siga la Marcha. No.3-4-5. p.21-35.
30. Ferrer Carbonel, Oscar; Pérez Jiménez, Reinaldo. (2007). *Néstor Leonelo Carbonel. Espirituano de acción y pensamiento*. Revista Siga la Marcha. No. 19. p.3-7.
31. Guzmán Castro, Pastor. (2004, febrero 7) *Sancti Spíritus se fue a la guerra*. Periódico Escambray No.7. Año XXVI, p.3.

32. Guzmán Castro, Pastor. (2006, marzo 11) *De suerte que mi hijo es cubano espirituario*. Periódico Escambray No.10. Año XXVIII. p.6.
33. Marín García, Segundo A. (1947). *Publicaciones "Pérez Luna"*. Cuaderno Número Uno.
34. Marín Lizano, Alfredo. (1958, septiembre 20). *Nueva denominación de calles espirituanas*. Periódico El Fénix. No.219. p.1.
35. Morales Rodríguez, Giselle. (2009, marzo 7). *La madre del General*. Periódico Escambray No.9. Año XXXI. p.5.
36. Legón Toledo, Armando. (1988, diciembre 30). *Ochenta años dando la hora*. Revista Siga la Marcha. Año 1. No.1. p.7.
37. Prieto Cápiro, Santiago. (1994-1995). *La fundación de Sancti Spíritus: 4 de junio de 1514*. Revista Siga la marcha. No.3-4-5. p.5-9.
38. Rodríguez Casanova, Carmen Alicia; Horta Sánchez, Manuel Ernesto. (2007). *El maestro mambí Honorato Andrés del Castillo Cancio*. Revista Siga la Marcha. No.19. p.23-24.
39. Rodríguez Valle, Juan Enrique. (1991). *Saga de la música espirituaana*. Suplemento Cultural Vitrales. Año VI. Cuarto Trimestre. p.16-19.
40. Valdés Navia; Mario. (1999). *El proceso fundacional de la Villa de Sancti Spíritus*. Revista Siga la marcha. No.12-13. p.11-17.

Fondo Personal Serafín Sánchez Valdivia.

41.Legajo I. Expediente 1.

Fondo Protocolos Notariales. Escribanía José Echemendía y Herederos.

42.Año 1735. Tomo V. Folio

43.Año 1737. Tomo VII. Folios 74v-76v.

44.Año 1737. Tomo VII. Folios 143-144v.

Fondo Protocolos Notariales. Escribanía José María Serrano.
45.Año 1862. Tomo I. Folio 343-345v.

Sala de Fondos Raros y Valiosos de la Biblioteca Provincial “Rubén Martínez Villena”.

46. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tipos populares de Sancti Spíritus*. Tomo IV. La Habana: Cultural S.A.
47. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tradiciones, leyendas y anécdotas espirituanas*. Tomo I. La Habana: Cultural S.A.
48. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tradiciones, leyendas y anécdotas espirituanas*. Tomo II. La Habana: Cultural S.A.
49. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tradiciones, leyendas y anécdotas espirituanas*. Tomo III. La Habana: Cultural S.A.
50. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Contribución al folklore. Tradiciones, leyendas y anécdotas espirituanas*. Tomo III. Segunda parte. La Habana: Cultural S.A.
51. Martínez-Moles, Manuel. (1936). *Epítome de la Historia de Sancti Spíritus. Desde el descubrimiento de sus costas (1494) hasta nuestros días (1934)*. La Habana: Imprenta “El siglo XX”.

Anexo 10

Solicitud de conformidad de los candidatos a expertos.

Presentación

Compañero (a):

Se ha diseñado una propuesta de una Multimedia, la cual tiene como objetivo compilar temas de historia de la localidad en la etapa colonial para contribuir al estudio de la historia de la ciudad de Sancti Spíritus a partir de las clases de Historia de Cuba en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM espirituana.

Autora: Lic. Gisela Díaz Díaz

Tutores: DrC. Mario Valdés Navia

MsC. Mirelys Rodríguez Hernández

Es por ello que solicitamos su conformidad en ofrecer sus criterios en calidad de experto en el tema objeto de investigación.

Por favor, marque con Si ____, No____.

Si su respuesta es positiva favor de llenar los siguientes datos: (enviar sus respuestas a ahpssp@yayabo.inf.cu)

Nombres y Apellidos:

Institución donde Labora:

Cargo que ocupa:

Teléfono del Centro:

E-mail:

Título Académico:

Categoría docente:

Categoría Científica:

Años de experiencia:

Gracias por haber aceptado a colaborar.

Anexo 11

Encuesta para determinar el coeficiente de competencia del experto. Especialistas en Historia.

Compañero (a):

Usted ha sido seleccionado como posible experto para ser consultado respecto al grado de relevancia de un conjunto de aspectos a validar que presumiblemente deben servirnos para evaluar la propuesta de la Multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” la cual tiene como objetivo compilar temas de historia de la localidad en la etapa colonial para contribuir al estudio de la historia de la ciudad de Sancti Spíritus a partir de las clases de Historia de Cuba en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM espirituana.

Con el objetivo de conocer su coeficiente de competencia en este tema, a los efectos de reforzar la validez de resultado de la consulta que realizaremos, le pedimos que responda las siguientes preguntas de la forma más objetiva que le sea posible.

Necesitamos antes de realizarle la consulta correspondiente, conocer:

1. Marque con una (x), en la tabla siguiente el valor que se corresponde con el grado de conocimientos que usted posee sobre el tema “estudio de la historia de la ciudad de Sancti Spíritus”.

(Considere que la escala que le presentamos es ascendente, es decir, el conocimiento sobre el tema referido va creciendo desde el 0 hasta el 10).

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. Realice una autoevaluación del grado de influencia que cada una de las fuentes que le presentamos a continuación, ha tenido en su conocimiento y el criterio sobre la determinación de aspectos a evaluar para constatar el desarrollo de habilidades específicas en Historia Local. Para ello, marque con una (x), según corresponda, en A (alto), M (medio) o B (bajo).

FUENTES DE ARGUMENTACION	GRADO DE INFLUENCIA DE CADA UNA DE LAS FUENTES		
	A (alto)	M (medio)	B (bajo)
Análisis teórico realizado por usted.			
Su experiencia obtenida.			
Trabajos de autores nacionales.			
Trabajos de autores extranjeros.			
Su propio conocimiento del estado del problema en el extranjero.			
Su intuición.			

Anexo 12

Encuesta para determinar el coeficiente de competencia del experto. Especialistas en Informática.

Compañero (a):

Usted ha sido seleccionado como posible experto para ser consultado respecto al grado de relevancia de un conjunto de aspectos a validar que presumiblemente deben servirnos para evaluar la propuesta de la Multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” la cual tiene como objetivo compilar temas de historia de la localidad en la etapa colonial para contribuir al estudio de la historia de la ciudad de Sancti Spíritus a partir de las clases de Historia de Cuba en los estudiantes del segundo semestre de la carrera Estudios Socioculturales de la SUM espirotuana.

Con el objetivo de conocer su coeficiente de competencia en este tema, a los efectos de reforzar la validez de resultado de la consulta que realizaremos, le pedimos que responda las siguientes preguntas de la forma más objetiva que le sea posible.

Necesitamos antes de realizarle la consulta correspondiente, conocer:

3. Marque con una (x), en la tabla siguiente el valor que se corresponde con el grado de conocimientos que usted posee sobre el tema “multimedias educativas”.

(Considere que la escala que le presentamos es ascendente, es decir, el conocimiento sobre el tema referido va creciendo desde el 0 hasta el 10).

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

4. Realice una autoevaluación del grado de influencia que cada una de las fuentes que le presentamos a continuación, ha tenido en su conocimiento y el criterio sobre la determinación de aspectos a evaluar para constatar el desarrollo de habilidades específicas en Historia Local. Para ello, marque con una (x), según corresponda, en A (alto), M (medio) o B (bajo).

Fuentes de argumentación	A (Alto)	M (Medio)	(B) Bajo
Experiencia en la elaboración de softwares educativos.			
Experiencia de trabajo			
Participación en proyectos nacionales sobre softwares educativos.			
Participación en proyectos provinciales de softwares educativos.			
Experiencia en la utilización de softwares educativos.			
Participación en talleres metodológicos sobre la utilización de softwares educativos.			

Anexo 13

Resumen del coeficiente de competencia (Kc) y coeficiente de argumentación (Ka)

Para expertos en Historia.

Candidato a Experto	Kc	Análisis teórico	Exper.	Autores nación.	Autores extranj.	Problema en el extranjero	Intuición
1	0.5	0.2	0.2	0.05	0.05	0.05	0.05
2	0.9	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05
3	0.9	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05
4	0.8	0.3	0.4	0.05	0.05	0.05	0.05
5	1.0	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05
6	0.7	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05
7	0.4	0.2	0.2	0.05	0.05	0.05	0.05
8	1.0	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05
9	1.0	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05

Para expertos en Informática.

Candidato a Experto	Kc	Exp. softwares	Exper.	Proyect. Nacion.	Proyect. Prov.	Exp. utiliz. Softw.	Partic. talleres Metod.
1	0.8	0.3	0.5	0.04	0.05	0.05	0.05
2	1.0	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05
3	1.0	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05
4	0.9	0.3	0.4	0.04	0.05	0.05	0.05
5	1.0	0.3	0.5	0.05	0.05	0.05	0.05
6	0.8	0.3	0.4	0.04	0.05	0.05	0.05
7	0.4	0.2	0.2	0.02	0.05	0.05	0.05
8	0.5	0.1	0.2	0.02	0.05	0.05	0.05

Anexo 14

Resumen de coeficiente (K).

Para expertos en Historia.

Candidato a experto No.	Coeficiente de conocimientos Kc	Coeficiente de argumentación Ka	$K = \frac{1}{2} (Kc + Ka)$	Clasificación del experto
1	0.5	0.6	0.55	Medio
2	0.9	1.0	0.95	Alto
3	0.9	1.0	0.95	Alto
4	0.8	0.9	0.85	Alto
5	1.0	1.0	1.0	Alto
6	0.7	1.0	0.85	Alto
7	0.4	0.6	0.5	Medio
8	1.0	1.0	1.0	Alto
9	1.0	1.0	1.0	Alto

Para expertos en Informática.

Candidato a experto No.	Coeficiente de conocimientos Kc	Coeficiente de argumentación Ka	$K = \frac{1}{2} (Kc + Ka)$	Clasificación del experto
1	0.8	0.99	0.895	Alto
2	1.0	1.0	1.0	Alto
3	1.0	1.0	1.0	Alto
4	0.9	0.89	0.895	Alto
5	1.0	1.0	1.0	Alto
6	0.8	0.89	0.845	Alto
7	0.4	0.57	0.485	Bajo
8	0.5	0.47	0.485	Bajo

Anexo 15

Encuesta para expertos en Historia.

Objetivo: Valorar los elementos que componen la multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” para el estudio de la localidad de Sancti Spíritus en la carrera Estudios Socioculturales.

Estimado compañero:

Teniendo en cuenta su elevado nivel de competencia profesional, dominio y experiencia en el tema objeto de investigación, es que someto a su consideración la siguiente propuesta Multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” con la convicción de que sus criterios serán un valioso aporte a la efectiva instrumentación y perfeccionamiento del mismo.

A continuación le proponemos una serie de indicadores sobre los cuales nos interesaría conocer sus valoraciones.

Marque con X, teniendo en cuenta los siguientes criterios: *Muy adecuado (5)*, *Bastante adecuado (4)*, *Adecuado (3)*, *Poco adecuado (2)* e *Inadecuado (1)*.

Agradecemos las sugerencias que usted pueda enviarnos con la finalidad de mejorar el Software Educativo.

No.	Indicadores	1	2	3	4	5	Análisis cualitativo
1	Actualidad del tema						
2	Amplitud y profundidad en el tratamiento del tema que se aborda en la multimedia propuesta						
3	Utilidad de la multimedia propuesta en el proceso docente para la enseñanza de la historia local						
4	Estructura de la presentación de los contenidos abordados						
5	Claridad y precisión del lenguaje utilizado						
6	Aspectos psicológicos: (Atractivo, adecuación a los destinatarios)						

Anexo 16

Encuesta para expertos en Informática.

Objetivo: Valorar los elementos que componen la multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” para el estudio de la localidad de Sancti Spíritus en la carrera Estudios Socioculturales.

Estimado compañero:

Teniendo en cuenta su elevado nivel de competencia profesional, dominio y experiencia en el tema objeto de investigación, es que someto a su consideración la siguiente propuesta Multimedia “Sancti Spíritus: Colonial legendario” con la convicción de que sus criterios serán un valioso aporte a la efectiva instrumentación y perfeccionamiento del mismo.

A continuación le proponemos una serie de indicadores sobre los cuales nos interesaría conocer sus valoraciones.

Marque con X, teniendo en cuenta los siguientes criterios: *Muy adecuado (5)*, *Bastante adecuado (4)*, *Adecuado (3)*, *Poco adecuado (2)* e *Inadecuado (1)*.

Agradecemos las sugerencias que usted pueda enviarnos con la finalidad de mejorar el Software Educativo.

No.	Indicadores	1	2	3	4	5	Análisis cualitativo
1	Navegabilidad, interconexión entre los distintos módulos y coherencia del producto						
2	Calidad del diseño gráfico del producto multimedia para que consiga captar la atención del usuario						
3	Desempeño del producto en los requisitos de hardware exigidos para su explotación						
4	Posibilidad de interacción con otras aplicaciones						
5	Ayuda para el usuario en la explotación del producto						

Anexo 17

Tabla 1 Expertos en Historia						
Expertos	Categorías					
	I1	I2	I3	I4	I5	I6
E1	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A
E2	M.A	B.A	M.A	M.A	M.A	M.A
E3	M.A	M.A	B.A	M.A	M.A	M.A
E4	M.A	B.A	M.A	M.A	M.A	M.A
E5	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A
E6	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A
E7	M.A	B.A	M.A	M.A	M.A	M.A

Tabla 2 Expertos en Informática					
Expertos	Categorías				
	I1	I2	I3	I4	I5
E1	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A
E2	M.A	M.A	M.A	B.A	M.A
E3	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A
E4	M.A	M.A	M.A	B.A	M.A
E5	M.A	M.A	M.A	M.A	M.A
E6	M.A	M.A	M.A	B.A	M.A

Anexo 18

Tabla 3 Expertos en Historia						
Frecuencias absolutas de las evaluaciones por indicador						
Aspectos	MA	BA	A	PA	I	Total
I1	7	0	0	0	0	7
I2	4	3	0	0	0	7
I3	6	1	0	0	0	7
I4	7	0	0	0	0	7
I5	7	0	0	0	0	7
I6	7	0	0	0	0	7
Totales	38	4	0	0	0	42

Tabla 4 Expertos en Informática						
Frecuencias absolutas de las evaluaciones por indicador						
Aspectos	MA	BA	A	PA	I	Total
I1	6	0	0	0	0	6
I2	6	0	0	0	0	6
I3	6	0	0	0	0	6
I4	3	3	0	0	0	6
I5	6	0	0	0	0	6
Totales	27	3	0	0	0	30

Anexo 19

Tabla 5 Expertos en Historia					
Frecuencias acumuladas de las evaluaciones por indicador					
Aspectos	MA	BA	A	PA	I
I1	7	7	7	7	7
I2	4	7	7	7	7
I3	6	7	7	7	7
I4	7	7	7	7	7
I5	7	7	7	7	7
I6	7	7	7	7	7

Tabla 6 Expertos en Informática					
Frecuencias acumuladas de las evaluaciones por indicador					
Aspectos	MA	BA	A	PA	I
I1	6	6	6	6	6
I2	6	6	6	6	6
I3	6	6	6	6	6
I4	3	6	6	6	6
I5	6	6	6	6	6

Anexo 20

Tabla 7 Expertos en Historia					
Frecuencias acumuladas relativas de las evaluaciones por indicador					
Aspectos	MA	BA	A	PA	I
I1	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
I2	0.571	1.000	1.000	1.000	1.000
I3	0.857	1.000	1.000	1.000	1.000
I4	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
I5	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
I6	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000

Tabla 8 Expertos en Informática					
Frecuencias acumuladas relativas de las evaluaciones por indicador					
Aspectos	MA	BA	A	PA	I
I1	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
I2	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
I3	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
I4	0.500	1.000	1.000	1.000	1.000
I5	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000

Anexo 21

Tabla 9 Expertos en Historia			
Medidas de Tendencia Central			
Aspectos	Moda	Mediana	Media
I1	1	1	1
I2	1	1	0.9142
I3	1	1	0.9714
I4	1	1	1
I5	1	1	1
I6	1	1	1

Expertos en Historia

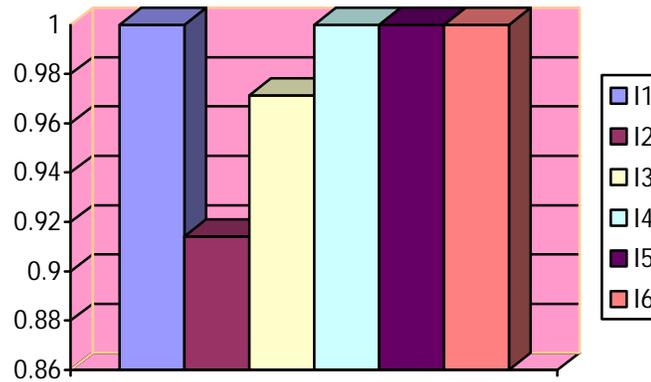


Gráfico 1. Promedio de los Indicadores

Anexo 21

Tabla 10 Expertos en Informática			
Medidas de Tendencia Central			
Aspectos	Moda	Mediana	Media
I1	1	1	1
I2	1	1	1
I3	1	1	1
I4	1	1	0.9
I5	1	1	1

Expertos en Informática

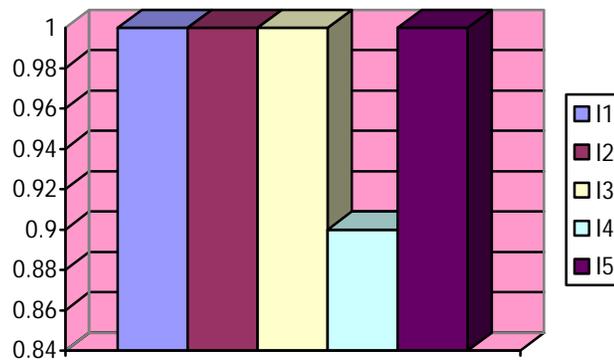


Gráfico 2. Promedio de los Indicadores

Anexo 22

Listado de Expertos (Especialistas en Historia)

No.	Nombres y apellidos	Institución laboral	Cargo que ocupa	Años de exp.	Título Académico	Categoría Docente	Categoría Científica
01	Arianna Torres Sobrino	Archivo Histórico Provincial Sancti Spíritus	Especialista Principal	14	Lic. En Educación Especialidad Marxismo e Historia	Profesor Instructor	Maestrante
02	Isabel María Pujada Burgos	Centro Universitario Municipal Sancti Spíritus	Coordinadora Carrera ESC	33	Lic en Educación Especialidad Marxismo e Historia	Profesor Asistente	Máster en Educación
03	Rolando Javier Fernández Henríquez	Archivo Histórico Provincial Sancti Spíritus	Especialista Principal	22	Lic. en Historia	Profesor Asistente	Investigador Agregado
04	Gonzalo Carlos Gómez González	Universidad de Ciencias Pedagógicas	J'Disciplina Historia de Cuba UCP J'Disciplina Historia Regional Centro Universitario	40	Lic. Superior en Historia	Profesor Asistente	Máster en Ciencias Históricas Regionales
05	Ramón Reigosa Lorenzo	Universidad de Ciencias Pedagógicas	Jefe Departamento Marxismo e Historia	22	Lic en Educación Especialidad Marxismo e Historia	Profesor Auxiliar	Doctor en Ciencias Pedagógicas
06	Jorge Luis Castillo González	Centro Universitario de Santi Spíritus "José Martí Pérez"	Metodólogo Vice-rectoría Docente	6	Ing. Electromecánico	Profesor Asistente	Máster Ciencias Pedagógicas
07	María Antonieta Jiménez Margolles	Centro Provincial Patrimonio Cultural	Historiadora de la Ciudad de Sancti Spíritus	34	Lic. en Historia	Profesor Asistente	Máster en Restauración del Patrimonio Construido

Lista de Expertos (Especialistas en Informática)

No.	Nombres y apellidos	Institución laboral	Cargo que ocupa	Años de exp.	Título Académico	Categoría Docente	Categoría Científica
01	Luis Antonio Catalá Estrada	JCCE SSp2	Especialista del Centro de Información Provincial	13	Lic. en Educación Especialidad Física Electrónica Ing. en Telecomunicaciones y Electrónica	Profesor Asistente	Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación
02	Jorge Fardales Pérez	Centro Universitario de Santi Spíritus "José Martí Pérez"	Coordinador de la Maestría en Nuevas Tecnolgías	16	Ingeniero en Telecomunicaciones y Electrónica	Profesor Auxiliar	Máster en Nuevas Tecnologías
03	Niriam Ana Peña Valdés	DESOFIT	Especialista B en Informática (EP)	22	Lic. en Cibernética-Matemática	Profesor Asistente	Máster Computación Aplicada
04	Yusimí Jiménez Rojas	Universidad de Ciencias Pedagógicas	Programadora	6	Lic. en Educación Especialidad Matemática-Computación	Profesor Asistente	Máster en Nuevas Tecnologías
05	Yudith Vázquez Calero	Universidad de Ciencias Pedagógicas	Diseñadora Principal	10	Lic. en Educación Especialidad Español-Literatura	Profesor Asistente	Máster en Nuevas Tecnologías
06	Samuel Reina Calvo	Delegación Provincial del CITMA	Especialista en Ciencias Informáticas	10	Ingeniero Automático	Profesor Instructor	Maestrante