



Universidad José Martí Pérez

## ***Tesis en opción al título de Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación***

**Título:** Multimedia para contribuir a la educación del valor patriotismo desde la enseñanza de la Historia de Cuba.

**Autor:** Lic. Ixo Jesús Díaz Vega.

**Tutor:** Dr. Antonio Hernández Alegría

**Consultante:** MSc. Luís Antonio Catalá.

*Lic. Madelaine Amat González.*

Sancti Spíritus

2010

DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

## **Pensamiento**

**“estudiar la historia y estudiarla a fondo es quizás el instrumento más extraordinario de que dispongamos para transmitir valores, sentimientos patrióticos, sentimientos revolucionarios, sentimientos heroicos.”**

**Fidel Castro.**

## **Agradecimientos**

A mi tutor DrC Antonio Hernández Alegría por haberme guiado por los caminos de la investigación con riendas fuertes y seguras.

A mi familia y amigos, que siempre me extendieron la mano.

A Celida Esther por mostrarme el camino maravilloso de la investigación.

A todas las personas maravillosas que de una forma incondicional, amor, paciencia y dedicación, dieron lo mejor de sí, para que este trabajo diera sus frutos.

Gracias.

## **Dedicatoria**

A mi hija Amanda Danixa para que se adentre en el maravilloso mundo de la Historia de la Patria.

A todos los jóvenes de Cuba.

## Resumen

El presente trabajo tiene como título: **Multimedia para contribuir a la educación del valor patriotismo desde la enseñanza de la Historia de Cuba**. El mismo se propone: Elaborar una multimedia que contribuya al fortalecimiento del valor patriotismo mediante el estudio de la vida y obra de José Martí, Ernesto Che Guevara y Serafín Sánchez Valdivia en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti-Spíritus. Para complementar lo anterior se utilizaron diversos métodos y procedimientos de investigación, con sus respectivos instrumentos del nivel teórico: el analítico y sintético, hipotético y deductivo y el análisis histórico y lógico y del nivel empírico, la encuesta, la entrevista y la observación. Además, permitió educar en valores patrióticos a los estudiantes, con el ejemplo y las ideas de nuestros héroes, y mejorar sus modos de actuación en la vida social, escolar y familiar. La Multimedia contiene cartas, documentos, artículos, imágenes, videos y ejercicios que permiten el estudio de forma dinámica, e instructiva de estos héroes de la patria. Para validar la efectividad de la multimedia nos apoyamos en el criterio de expertos, los cuales sostienen el criterio que la multimedia se ajusta a las características de los elementos a los cuales va dirigido, a las exigencias del nivel y a los requerimientos para dirigir un proceso de enseñanza – aprendizaje, instructivo y educativo. No se pretende suplantar la labor del maestro en la escuela, sino apoyar el trabajo del educador, para así lograr en los estudiantes un mejor desarrollo. Se aborda de forma específica el funcionamiento de la Multimedia ventana por ventana, el guión desarrollado para la confección de la misma así como los parámetros tecnológicos establecidos para este fin.

## Índice

<b>Introducción.</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: Consideraciones teórico - metodológicas sobre la educación en valores desde la escuela.</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Premisas filosóficas, sociológicas, psicológicas y pedagógicas para la educación en valores desde la escuela.</b>	<b>11</b>
<b>1.2- El patriotismo como valor a fortalecer en la Secundaría Básica desde la enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba.</b>	<b>16</b>
<b>1.3- La multimedia como soporte tecnológico para contribuir a fortalecer el valor patriotismo en los alumnos de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.</b>	<b>24</b>
<b>Capítulo 2: Propuesta de la multimedia para contribuir a la Educación del Valor Patriotismo en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.</b>	<b>33</b>
<b>2.1 Diagnóstico de las necesidades de contribuir a la Educación del Valor Patriotismo en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.</b>	<b>33</b>
<b>2.2 Una aproximación al concepto multimedia</b>	<b>35</b>
<b>2.3 Estado del equipamiento tecnológico.</b>	<b>37</b>
<b>2.4 Diseño de la propuesta de solución con el empleo de las TIC:</b>	<b>39</b>
2.4.1 Entrevistas y/o Encuestas	42
2.4.2 Diagrama del Negocio.	43
2.4.3 Diagrama del Sistema.	45
2.4.4 Diseño de la Base de Datos	46
2.4.5 Modelo Entidad / Relación	48
2.4.6 Estructura de la multimedia. Exigencias para su Implementación.	49
2.4.7 Diagrama de Navegación.	56
2.4.8 Descripción de cada pantalla.	57
<b>2.5-Validación de la propuesta</b>	<b>73</b>
2.5.1 Validación de la propuesta a través del criterio de experto.	73
<b>Conclusiones</b>	<b>77</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>78</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>79</b>
<b>Anexos</b>	

## **Introducción.**

La humanidad se ve amenazada hoy por los más graves peligros que haya tenido que enfrentar en toda su historia.

Pero nunca antes este problema afectó tan vitalmente el desarrollo global de la humanidad, nunca constituyó un peligro tan severo no solo para el pobre y subdesarrollado sino también para el rico. El distorsionado desarrollo de la humanidad ha llegado a un límite en el que cada vez se hace más incompatible con el progreso y comienza a manifestar síntomas evidentes de retroceso, en que el balance entre la creación de nuevos valores y la destrucción de otros empieza a inclinarse hacia el segundo platillo.

Entre los problemas globales que tradicionalmente se incluyen en diferentes listas se encuentran los siguientes: La gran desproporción en los niveles de desarrollo social y económico entre distintas partes del planeta, las amenazas a la seguridad y la paz internacional, la problemática ecológica, el apresurado aumento demográfico de la población mundial vinculado al insuficiente ritmo de la producción de los alimentos, la utilización de los alimentos para producir combustibles, el agotamiento de los recursos naturales renovables, en especial de los energéticos. Estos problemas, vistos desde el ángulo axiológico, expresan fuerzas universalmente antivaliosas, que se oponen al progreso de la humanidad y a la realización práctica de los valores.

Tal vez como nunca antes, el tema de los valores cobra hoy una importancia capital para los destinos del género humano. Un mundo que dispone de altísimos niveles de desarrollo económico y tecnológico, y sobre el cual se ciñe, sin embargo, los más amenazantes peligros que haya tenido que enfrentar la humanidad en toda su historia. El hecho de que el género humano haya puesto en peligro su propia supervivencia es el más claro indicador de la aguda crisis de valores por la que atraviesa. Ello presume indagar en el complejo mundo de los valores humanos. (Fabelo, 2003:90)

“Un factor importante en la formación de la personalidad lo constituyen las actitudes y valores que se forman y desarrollan hasta llegar a constituir su núcleo regulador y orientador, el cual caracteriza a las personas adultas maduras. Este nivel superior de desarrollo de la personalidad tiene en su base las tendencias orientadoras que le dan al

sujeto el sentido de su vida y guían con estabilidad su actividad consciente”. (Báxter, 1999:3).

La educación en valores de las nuevas generaciones es una necesidad que está presente en la actualidad prácticamente en todos los países del mundo y en Cuba, encuentra expresión en el Sistema de Educación Nacional. Nuestro país influenciado por esta realidad tiene ante sí el reto de reforzar el sistema de valores correspondiente al modelo social que se propone desarrollar. De ahí que investigadores como: Nancy Chacón Arteaga, Cándido Aguiar Díaz, José R. Fabelo, Esther Báxter (1987), en su obra “La formación de valores: una tarea pedagógica”; Gilberto García Batista (2002) con ¿Por qué la formación de valores es también un problema pedagógico?; Antonio Hernández Alegría (2003), en el proyecto: “El trabajo con los valores en Secundaria Básica”; Elena Sobrino Pontigo (2003), en su tesis de doctorado “Sobre la educación en valores morales de la familia campesina”; Raúl Rodríguez Lamas y Col et., en el libro “Introducción a la Informática Educativa”; Sylvia Lima Montenegro (2005) en “Mediación pedagógica con tecnologías”(publicación digital); Ramón Reigosa Lorenzo (2003) “Propuesta Metodológica para utilizar los símbolos de la identidad local en el fortalecimiento del valor patriotismo en los estudiantes de noveno grado”, entre otros) que en el ámbito nacional analizan el problema desde distintas posiciones. Pero no han tratado la contribución que puede hacer el software educativo para facilitar conocimientos y actividades en función en educar los valores y en especial el patriotismo.

En Cuba, la Revolución como proceso social ha sido fuente indiscutible de educación de nuevos valores que han distinguido el comportamiento de diferentes generaciones de cubanos a lo largo del período revolucionario. Así, se manifestaron con mucha fuerza valores como la solidaridad, el patriotismo, la igualdad, y apareció como valor muy espontáneo la propia Revolución, es decir, ser revolucionario, sin embargo, como todo proceso vivo, también ha desarrollado valores negativos, resultado de algunas medidas que la Revolución ha tenido que adoptar para mantener los logros alcanzados en las diferentes esferas de la vida.

La ocurrencia de los procesos tuvo un profundo impacto en el desarrollo de valores en la población, que resultaron decisivos para los ulteriores momentos del proceso revolucionario cubano.



En los años 90, se agudizaron muchas de las contradicciones, dada la acumulación de problemas sociales, como los de la vivienda, el empeoramiento de la atmósfera social, la escasez de productos de primera necesidad, etc., los cuales se hacen particularmente críticos en el Período Especial. A todo esto se une la existencia de un mundo unipolar y hegemónico al que nos hemos visto obligados a recurrir, la prepotencia de políticas neoliberales que tanto afectan a la sociedad actual a estos se suma la crisis económica mundial donde nuestro país no queda excepto, entre otros. Estos cambios reflejan la crisis económica por la que atraviesa la sociedad y su incidencia en la cotidianeidad. Ya lo que el Estado y la sociedad había estado garantizando para todos, como el nivel de alimentación, salud, transporte, educación, seguridad social, a pesar de la intención de mantenerlo a ciertos niveles, comienza a deprimirse, ya no es suficiente para mantener satisfechas las necesidades elementales y, como resultado, se produce un cambio en los sistemas de valores que predominan al interior de la familia, varía su ordenamiento jerárquico, ascienden a un primer plano los valores asociados a la satisfacción de las necesidades materiales. Aunque no puede afirmarse el carácter definitivo de estos cambios, sí muestran una entrada en crisis de los valores afianzados durante los años anteriores.

Los avances de la ciencia y la tecnología demandan nuevas formas de enseñar, aprender y dirigir la educación. Se requiere de una educación en valores patrióticos, que permitan un desarrollo integral del individuo acorde con los principios del sistema de educación del país.

Cuba ha identificado desde muy temprano la conveniencia y necesidad de dominar e introducir en la práctica social las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y lograr una cultura digital como una de las características imprescindibles del hombre nuevo, lo que facilita a nuestra sociedad acercarse más hacia el objetivo de un desarrollo sostenible.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, han sido conceptualizadas como la integración y convergencia de la computación microelectrónica, las telecomunicaciones y la técnica para el procesamiento de datos. Sus principales componentes son: el factor humano, los contenidos de la información, el equipamiento, la infraestructura material, el software y los mecanismos de intercambio electrónico de información, los elementos de política y regulaciones y los recursos financieros.

Es política del Estado y Gobierno cubanos la masificación de la cultura y la introducción de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en todos los niveles de enseñanza y con variantes para la población que así lo desee. Ya se cuenta con computadoras en todos los niveles de enseñanza así como con televisores en las aulas. Esto implica la investigación constante y la búsqueda de alternativas adecuadas para el logro de estos objetivos. A raíz de todo este avance de las TIC en el sistema de educación cubano se hace necesario su uso en la vida diaria.

Desde diciembre de 1999 comenzó la utilización masiva de medios audiovisuales en las escuelas cubanas, todos los centros de enseñanza general están dotados con un televisor en cada aula, disponen de videograbadoras que se emplean para la reproducción de materiales didácticos y educativos que reciben de una red de videotecas educativas municipales que funcionan para este fin. Existen canales de televisión con un corte educativo, los centros educacionales cuentan con laboratorios de computación, televisores y videograbadoras, está implementada una programación educativa para el apoyo a esta enseñanza a través de los Canales Educativos de la televisión nacional, se cuenta con Software Educativos para sus centros y se incentiva en sus profesores el empleo de éstas tecnologías para aumentar la calidad del proceso docente educativo.

La Enseñanza Media, como peldaño en la formación de las nuevas generaciones tiene el reto de fortalecer la interiorización de conocimientos, forma de pensar y comportamientos, acordes con el sistema de valores que fomenta la Revolución Cubana; con énfasis en la formación de un joven patriota, revolucionario, antimperialista; explotar todas las potencialidades que ofrece el contenido de enseñanza y el potencial afectivo que encierra; así como su aplicabilidad en la práctica. (Rico P y otros, 2001:3)

Los cambios operados en esta enseñanza tienen como objetivo fundamental garantizar un trabajo educativo más eficiente con los adolescentes, al lograrse un mayor desarrollo de su conciencia, del espíritu profundamente solidario y humano, con sentido de identidad nacional y cultural de nuestro pueblo, del patriotismo socialista, creativo y transformador de la realidad en que vive. A cumplir con este objetivo está orientada la línea de trabajo de la presente investigación.

El uso de la informática de forma masiva en todas las escuelas cubanas es ejemplo vivo de que el país aprovecha óptimamente los escasos recursos materiales que posee. La riqueza de los recursos humanos y un sistema nacional de enseñanza organizado se unen en el logro de este objetivo.

El empleo de estas tecnologías en la educación tienen la finalidad de apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de un determinado contenido, considerándose que tanto el aprendizaje como la enseñanza van tomados de la mano y el término enseñanza debe ser entendido como algo más general.

A partir de la evolución del problema y la necesidad de profundizar en los elementos medulares que lo caracterizan, se aplicaron un conjunto de instrumentos y métodos de investigación para constatar el estado actual de la educación del valor patriotismo en la escuela E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus; con la aplicación de estos instrumentos se ha obtenido como regularidades una disposición desfavorable hacia las actividades declaradas como favorecedoras de la educación del valor patriotismo, así como participación en debates, reflexiones acerca de temas relacionados con el amor a la Patria, por citar algunos.

Por otra parte se apreció que en ocasiones los estudiantes no manifestaban suficientes conocimientos y motivación, con los principales hechos históricos y las figuras relacionadas con estos. El autor de esta investigación considera que las potencialidades que ofrecen tales hechos son de incalculable valor para fortalecer la formación de los estudiantes en este sentido; pues su contenido como tal permite transmitir normas de conductas, son portadores de valores, costumbres, tradiciones, las propias ideas que salen a través de la multimedia propuesta reflejadas en artículos, poemas, cartas contentivas de un caudal de conocimientos que visto desde la reflexión teórica y metodológica son imprescindible para llevar a cabo el proyecto educativo cubano.

Como se expresa en el Seminario Nacional a dirigentes, metodólogos... "Transformar el trabajo educativo es darle un enfoque sistemático que integre la educación y la enseñanza, y lograr un estilo pedagógico coherente en función de la autorregulación consciente, basada en la satisfacción de las necesidades de los estudiantes y en la interiorización de las normas y valores propios en nuestra sociedad socialista. Esa es

nuestra principal tarea, a ella se dedican esfuerzos y dedicación”. (Seminario nacional, 1989:142)

Constituye un enorme desafío para la escuela cubana actual, vencer estos retos, en virtud de ellos se plantea el siguiente **problema científico**: ¿Cómo contribuir a fortalecer el valor patriotismo en las clases de Historia de Cuba con el empleo de las TIC en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus?

El **objeto de estudio** lo constituye el proceso de educación en valores en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti-Spíritus y el **campo de acción**, la educación del valor patriotismo en los estudiantes de grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus, y el **objetivo**: Elaborar una multimedia que contribuya al fortalecimiento del valor patriotismo mediante el estudio de la vida y obra de José Martí, Ernesto Che Guevara y Serafín Sánchez Valdivia en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus

Para cumplimentar el objetivo se plantearon las siguientes **preguntas científicas**:

- 1) ¿Cuáles son los fundamentos filosóficos, pedagógicos y psicológicos que sustenta la Educación del Valor patriotismo en la Secundaría Básica?
- 2) ¿Cuál es la situación actual que presenta la educación del valor patriotismo en los estudiantes de noveno grado de la Secundaría Básica?
- 3) ¿Qué características debe tener la multimedia para ser empleada en las clases de Historia de Cuba que facilite la educación en el patriotismo a partir de la vida y obra de José Martí, Ernesto Che Guevara y Serafín Sánchez Valdivia?
- 4) ¿Cuál es la efectividad de una multimedia que apoyada en la vida y obra de José Martí, Ernesto Che Guevara y Serafín Sánchez Valdivia, estimule la adquisición de conocimientos, la motivación, la participación y la reflexión a los estudiantes de noveno grado de la Secundaría Básica con el objetivo de fortalecer la educación del valor Patriotismo?

En correspondencia con las anteriores interrogantes se trazaron las siguientes **tareas científicas**:

- 1) Determinación de los fundamentos filosóficos, sociológicos, psicológicos, y pedagógicos que sustentan la educación de valores en la escuela.
- 2) Caracterización del estado actual de la educación del valor patriotismo en los estudiantes de noveno grado.
- 3) Elaboración de una multimedia educativa para contribuir al fortalecimiento del valor patriotismo en estudiantes de noveno grado de la Secundaria Básica a través de la vida y obra de José Martí, Ernesto Che Guevara y Serafín Sánchez Valdivia.
- 4) Validación de la efectividad de la aplicación de la multimedia en esos estudiantes.

En la realización de la investigación se utilizó un sistema de métodos y técnicas de la investigación educacional con sus correspondientes instrumentos.

Para la construcción y desarrollo de la fundamentación teórica y el estudio del nivel de profundización alcanzado en este campo del saber, así como para la búsqueda y conocimiento de sus cualidades y regularidades más significativas, se procedió a través de métodos nivel teórico:

Analítico y Sintético: Permite una valoración detallada adentrarnos en la problemática de forma generalizada para precisar sus partes.

Histórico y Lógico: Realizar el análisis detallado de lo relacionado con el surgimiento y desarrollo de la problemática tratada.

Inductivo y Deductivo: Ayuda a sistematizar los conocimientos que existen alrededor del objeto de estudio. Determinar las regularidades:

Para la elaboración de la propuesta que se buscó y el diagnóstico de las particularidades del problema científico que se estudió, se utilizaron métodos del nivel empírico:

La encuesta y entrevista: Proporcionó el dominio que tienen los estudiantes y profesores en relación con los valores trabajados.

Observación a clases y actividades extraclases: Para constatar cómo se está llevando a cabo la dirección del proceso de Educación de Valores en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.

Validación de la propuesta por criterios de especialistas: Evaluar la propuesta por especialistas del objeto que se estudia.

El método del nivel estadístico y/o procesamiento matemático empleado fue:

El cálculo porcentual: técnica para procesar cuantitativamente la información obtenida de los instrumentos aplicados.

Para desarrollar la investigación se consideró como **población** la matrícula de noveno grado que es 175 estudiantes para un (100%) y la **muestra** el grupo de (9.2) de la EIDE provincial “Lino Salabarría Pupo” para un (18%) que tiene una matrícula de (31) estudiantes, atendido por dos PGI. Esta selección se hizo de manera intencional, atendiendo a las características psicopedagógicas de los estudiantes y el desempeño de los maestros.

### **Variables.**

**Independiente:** Multimedia sobre la vida y obra de José Martí, Ernesto Che Guevara y Serafín Sánchez Valdivia.

**Dependiente:** El fortalecimiento del valor patriotismo.

El fortalecimiento del valor patriotismo: Comprende el aumento del conocimiento de la vida y obra de José Martí, Serafín Sánchez Valdivia y Ernesto Che Guevara, mostrar disposición por asumir profesiones priorizadas, actuar en correspondencia con las raíces históricas, mostrar orgullo de ser cubano e interés por el estudio.

Los indicadores que se establecen para medir el comportamiento de la variable dependiente son sistematizados desde los modos de actuación que se proyectan en el modelo de Secundaria Básica para el valor patriotismo y el Programa Director de la Educación en Valores del MINED.

Los **indicadores** son:

- Mostrar conocimientos de la vida y obra de José Martí, Serafín Sánchez Valdivia y Ernesto Che Guevara.
- Mostrar disposición para asumir prioridades de la revolución relacionada con las profesiones.
- Actuar en correspondencia con las raíces históricas.

- Mostrar orgullo por su identidad.
- Tener conciencia de la importancia del estudio en su formación ciudadana.

Conceptualización de términos:

**Valor:** El Programa Director de Educación en Valores (2007:2) plantea que el valor es la significación del objeto para el sujeto, o sea, el grado de importancia que tiene para el hombre que se vincula con el objeto. Se forma como resultado del proceso, es la realidad humanizada con significación positiva para el hombre.

**Valores:** El Programa Director de Educación en Valores (2007:2) plantea que los valores son el conjunto de reglas, normas y de conducta humana que determina las obligaciones de los hombres en sus relaciones entre sí. Tiene un carácter social.

**Patriotismo:**

Es la lealtad a la historia, la patria y la Revolución socialista, y la disposición plena de defender sus principios para Cuba y para el mundo. Es respeto, admiración por los símbolos nacionales, los héroes y mártires de la patria.

**Educación en Valores:** Según el IX Seminario Nacional para Educadores (2009:15) es la acción planificada, orientada y controlada que ejerce la familia, la escuela y la comunidad en las nuevas generaciones para cumplir con el encargo social del que son responsables.

**Multimedia Educativa:** Se utiliza este término para nombrar cualquier producto elaborado para ser reproducido en una computadora, en el cual intervienen principalmente: ilustraciones, animaciones, o videos, sonidos (música, voces, u otros efectos especiales de sonido) y texto de apoyo. A diferencia de cualquier otro producto audiovisual estos elementos están combinados de una manera lógica y se presentan al receptor en forma interactiva orientado con fines educativos”.

**La novedad científica:** Multimedia que desde el programa de Historia de Cuba de 9º grado facilita el desarrollo de los conocimientos de la vida y obra de héroes significativos de la nación cubana que favorece la formación patriótica de los estudiantes, permite organizar la actividad pedagógica desde la asignatura Historia de Cuba garantizando que los estudiantes profundicen en la vida y obra de José Martí, Serafín Sánchez Valdivia y Ernesto Che Guevara, permite insistir en los aspectos

patrióticos y humanistas de los referidos mártires como paradigma para el actuar del estudiante. La multimedia contribuye a fortalecer el protagonismo estudiantil en el proceso de la actividad educativa, promover en los profesores de Historia de Cuba interés por proyectar acciones educativas desde la Multimedia.

La tesis queda estructurada de la siguiente forma: El **capítulo I** aborda las consideraciones teóricas, reflexiones y toma de posición del autor acerca de la educación en valores en sentido general y del patriotismo en particular, así como los elementos necesarios que hacen el conocimiento de las figuras heroicas de la patria, una fuente inagotable para la educación en valores. Además se ofrece una caracterización del escolar de noveno grado

El **capítulo II** comprende el diagnóstico de las necesidades para contribuir a la educación del valor patriotismo en los estudiantes de noveno grado, se explican las principales características de la multimedia educativa, así como su estructura y exigencias para su implementación.

**Capítulo III:** brinda la validación de la multimedia que contribuya a la Educación del valor patriotismo en los estudiantes de noveno grado, utilizando para la misma el método Delphi, como una alternativa que el investigador puede emplear para someter sus resultados investigativos al análisis de expertos competentes y, de este modo, obtener juicios de valor sobre el aporte que se propone.



## **CAPÍTULO I: Consideraciones teórico - metodológicas sobre la educación en valores desde la escuela.**

La educación de valores constituye una parte del proceso de socialización que se desarrolla en cualquier sociedad en los distintos escenarios educativos: familia, escuela, sistema político, medios de difusión masiva, la comunidad y otros, con el objetivo de desarrollar el tipo de personalidad que reproduce dicho sistema social. En este conjunto de influencias la escuela desempeña un papel rector e integrador en la dirección del proceso global, de ahí la importancia de profundizar en el nivel de efectividad con que cumple su función educativa, revelando las principales contradicciones y las distintas alternativas de perfeccionamiento que existen en este importante elemento educativo.

Deduciendo así que el tema de los valores cobra una importancia capital para los destinos del género humano. La realidad de que el hombre mismo ponga en peligro su propia existencia es el más claro marcador de la aguda crisis de valores por la que atraviesa. La autopersuasión de esta crisis, en su sentido más profundo, es un requisito imprescindible para su superación y ello presupone indagar en el complejo mundo de los valores humanos.

### ***1.1 Premisas filosóficas, sociológicas, psicológicas y pedagógicas para la educación en valores desde la escuela.***

La comprensión de ¿qué son los valores?, ha sido objeto de reflexión y polémica por los más relevantes filósofos hasta la actualidad. El objetivismo y el subjetivismo como corrientes axiológicas son expresión de ello, manifiesto en “si el hombre crea el valor o lo descubre” (Guervilla, 1994; 31). Desde la axiología, (del griego axio: valor y logros: tratado o estudiado). Constituye la teoría filosófica que conceptualiza las nociones de lo valioso en el campo de lo que es bello, estético y verdadero, como esencia y cualidades contenidas en las creaciones humanas.

”El valor como el poliedro posee múltiples caras y puede contemplarse desde variados ángulos y visiones, desde una posición metafísica, los valores son objetivos: valen por sí mismos; desde una visión psicológica, los valores son subjetivos: valen si el sujeto dice que valen; y desde el aspecto sociológico, los valores son circunstanciales: valen según el momento histórico y la situación física en que surgen” (Guervilla, 1994, 32).

Por supuesto que con ello no se puede concordar, es necesario integrar todas las posiciones científicas en una concepción única y coherente, puesto en cada uno existe una verdad.

Desde la psicología, los valores se configuran mediante la experiencia de la persona concreta que está en formación y desarrollo, lo que está determinado por el sistema de relaciones, el tipo de comunicación que se establece con sus coetáneos, su familia, el medio que lo rodea y la naturaleza de las actividades que realice y el protagonismo que desempeñe en estas.

Dentro del subjetivismo axiológico se encuentra el psicólogo y filósofo idealista alemán Franz Brentano (1838-1917) para el cual los valores se fundan solo en el acto valorativo; el cual no es un proceso racional sino emocional. Plantea además que el valor se refiere al sentimiento del mismo modo que la verdad al juicio y el amor posee una peculiar inmediatez de evidencia como criterio acertado.

Visto desde el punto de vista histórico, hay que remontarse a las concepciones pedagógicas desde el siglo anterior, y solo la columna de la historia, que dio próceres y héroes, en la lucha por preservar la patria, es lo que puede enseñar quiénes somos y hasta dónde somos capaces de llegar.

Educar en valores requiere de la comprensión del carácter histórico-social del desarrollo humano, y por ende de los principios que sustentan la teoría de Vigostky; la unidad de lo afectivo y lo cognitivo, del reflejo activo de la conciencia y de la relación entre enseñanza y desarrollo. Así, dentro de los representantes del objetivismo axiológico, el médico y filósofo alemán Rudolf Hermann Lotze (1817-1881), plantea que los valores se manifiestan en la no indiferencia y en la no independencia ante los objetos.

Para el filósofo Wilhelm Windelband (1848-1915), fundador de la escuela de Baden, valor es todo aquello que suscita interés en el plano afectivo, estético, moral, social o religioso y que hacen al mundo posible. Para Máx Scheler (1874-1928) los valores constituyen el fundamento del aprecio o de la desaprobación que las cosas producen en nosotros, y la objetividad de los mismos no depende de las preferencias del individuo.

El filósofo argentino Risieri Frondizi (1910-1988) plantea que los valores dependen tanto de las propiedades de los objetos como de las necesidades humanas que se traducen en deseos.

En Cuba el filósofo José Ramón Fabelo Corzo, plantea que es necesario entender la categoría a partir de tres planos de análisis:

- El sistema objetivo de valores (visto como parte constitutiva de la propia realidad y de la significación social que le atribuye el sujeto que valora)
- Los valores subjetivos o de conciencia (forma en que la significación es reflejada en la conciencia individual).
- Sistema de valores institucionales (evidencia en el modo de organización y funcionamiento de la sociedad en la que el sujeto vive y se desarrolla).

El tratamiento al concepto de valor tiene múltiples aristas, existen diversas definiciones que han sido descritas por diferentes investigadores y, desde luego, con basamentos filosóficos diferentes; en este material solo pretendemos describir los elementos esenciales del concepto:

- Son expresión de la cultura y componentes de la ideología.
- Sirven como elementos reguladores de la conducta, se erigen en normal ideal y modelan las formas de actuación.
- Se ubican en el plano espiritual y designan una significación positiva en las cosas que se hacen.
- Se forman en la vida diaria y se manifiestan en los hechos, fenómenos y relaciones entre los sujetos, ya sea en un grupo o clase social, o en la sociedad en su conjunto
- Participan de los sentimientos, los compromisos, las motivaciones, las actitudes y los intereses de cada individuo.
- Para su educación requieren pensarse y desarrollarse en sistema, pues se interconectan e interactúan unos con otros.

Están condicionados por el desarrollo y la experiencia histórico-social e individual y por los factores de influencia educativa. (Arencibia Sosa C y otros. P.2).

Desde la sociología requiere un enfoque dialéctico dada su complejidad, para ello resulta necesario elevar el poder de persuasión en el trabajo educativo y tomar en consideración tres elementos:

- Una mayor información acompañada de argumentos sólidos, creíbles y actualizados.
- Una mayor participación donde sean protagonistas directos de las diferentes tareas que tengan que acometer.
- Estructurar un sistema de estimulación encaminado a identificar, jerarquizar y estimular los logros y ejemplos positivos.

Desde la pedagogía cuando se aborda esta categoría se hace en función de que constituye un problema de la personalidad. Para ello se deben dar un conjunto de condiciones positivas que así lo permitan, en las que se encuentran:

- Tomar en cuenta las necesidades, aspiraciones e interés del educando.
- Respetar la dignidad de cada uno.
- Establecer relaciones con una adecuada comunicación.
- Promover la creatividad y ser protagonistas directos de su propia formación.

Para Gilberto García Batista “los valores constituyen guías generales de conducta que se derivan de la experiencia y le dan sentido a la vida, propician su calidad, de tal manera que están en relación con la realización de la persona y fomentan el bien de la comunidad y la sociedad en su conjunto (García, 1996:58). Esta definición centra su atención en lo subjetivo.

Para Esther Báxter, la Conceptualización de los valores hace referencia a sus diferentes planos disciplinares, desde el punto de vista pedagógico plantea que: “esta formación debe lograrse como parte de la educación general científica que reciben los adolescentes y jóvenes: como producto del reconocimiento de su significación y que se transforman en sentido personal y se mantiene como conducta” (Báxter, 1999:11).

Los valores son aquellos motivos configurados en el proceso de socialización de la persona y definen el sentido que los distintos sistemas de relación tienen para el individuo, los valores se configuran alrededor de las necesidades que se van desarrollando en las diversas relaciones (González, Rey, 1998:5). “el valor no es objetivo solamente, ni subjetivo, es una dialéctica de los elementos” (Álvarez, 1999: 73) como se ha expresado anteriormente, se forma “en el proceso de la actividad práctica en unas relaciones sociales concretas” (Rodríguez, 1997: 48).

En el Programa Director del Ministerio de Educación (2007: 2) se plantea que valor “es la significación del objeto para el sujeto, o sea, el grado de importancia que tiene la cosa para el hombre que se vincula con el objeto teniendo carácter social. Los valores son el conjunto de reglas, normas y de conducta humana que determinan las obligaciones de los hombres en sus relaciones entre sí”.

El autor considera que en la sociedad actúan tres sistemas de valores: uno objetivo, que está determinado por las necesidades sociales y las posibilidades de satisfacerlas; otro, constituido por los valores que se promueven oficialmente y llegan al sujeto a través de la ideología, la política, la educación y otras actividades sociales. La incidencia de estos dos sistemas sobre el individuo trae la formación de un tercero, el subjetivo, determinado por las necesidades individuales, su estado y posibilidades de satisfacción.

Teniendo presente estas definiciones se comprende que la formación de valores debe tener en cuenta en primer lugar el carácter objetivo de los valores sociales, científicos, estéticos, morales, las condiciones históricas y relaciones de clases, la correlación dialéctica de lo absoluto y lo relativo y sobre todo que el centro es el hombre, es decir su felicidad y libertad plena. De ahí que hayan valores políticos, estéticos, jurídicos, religiosos, y están clasificados en:

- Los valores humanos que se van del interés clasista: el amor, honestidad, amistad.
- Valores clasistas: aquellos que caracterizan a una sociedad. En Cuba la justicia social, la unidad, la lucha contra los antiprincipios.
- Valores patrióticos: en Cuba son las aspiraciones de crear una sociedad cada vez más justa y la decisión de defenderla en cualquier campo y momento, como dijera Castro, F. (2000: 2) “...Revolución es unidad, es independencia, es luchar por nuestros sueños de justicia para Cuba y para el mundo, que es la base de nuestro patriotismo, nuestro socialismo y nuestro internacionalismo.”

Hay que considerar como premisa importante la formación de la personalidad y, por tanto, de la educación al constituirse aquella en la finalidad esencial de esta. En consecuencia es susceptible de ser pensado, proyectado y diseñado desde la escuela, como sistema de influencias y especialmente, desde la labor del maestro.

## ***1.2- El patriotismo como valor a fortalecer en la Secundaria Básica desde la enseñanza aprendizaje de la Historia de Cuba.***

La educación de valores cobra una importancia capital en estos momentos, pues a escala mundial constituye una preocupación la pérdida de valores que viven hoy las grandes y pequeñas naciones. Casi todos los investigadores coinciden en que es imprescindible el estudio de los valores morales que hoy están latentes.

Circunstancias globales como la internacionalización de la economía, la violación de los derechos humanos y sobre todo la crisis económica mundial, con sus consecuencias económicas, ideológicas y políticas sociales, contribuyen al cambio de valores a escala mundial.

Esta problemática afecta de manera especial a la juventud, que expresa a través de los valores los problemas sociales más acuciantes de hoy. En Cuba como en todo el mundo, repercute esta situación y constituye una de las prioridades esenciales de la escuela cubana la búsqueda de vías y métodos para la educación en valores. La escuela tiene un papel decisivo en la solución de este problema. Pero los valores no deben ser un agregado yuxtapuesto a las áreas curriculares clásicas, sino que deben dar sentido e interés a estas áreas, retomando los problemas cotidianos. Se hace necesario promover un pensamiento reflexivo, crítico, que sitúe al estudiante ante dilemas, que conduzcan a la objetivización del valor.

Los currículos deben contemplar de manera explícita y sistemática, en sus objetivos curriculares y extracurriculares, la utilización de los reconocidos valores de la historia del pensamiento social cubano y sus mejores tradiciones humanistas. La educación patriótica, como aspecto de la educación político – ideológico, se refiere al desarrollo de sentimientos de amor a la patria, que se traduce en una actitud de cuidado, conservación de sus conquistas y la disposición para defenderla.

La educación de los jóvenes en el patriotismo no se enmarca en un proceso que se realiza espontáneamente, sino que requiere de una dirección sistemática, concibiendo una gran importancia a la práctica social como factor determinante. Por tales motivos se afirma que la Educación Patriótica es una labor de imprescindible dirección pedagógica, pues los sentimientos, los valores, las convicciones y las actitudes se van desarrollando

como producto de una labor educativa sistemática y coherentemente dirigida, que comienza desde la edad preescolar (Turner, L. 1994: 5)

La Educación Patriótica en la Secundaria Básica tiene su fuente en la tradición pedagógica a partir de la formación de la nacionalidad cubana desde la época colonial y se ha ido desarrollando a través de las distintas generaciones que la han antecedido.

El doctor Hernández Alegría en su Proyecto de investigación plantea:

La formación de los sentimientos patrióticos como condición indispensable del tratamiento de las cuestiones del hombre y la sociedad.

Los más insignes pedagogos cubanos del pasado fueron portadores de estos sentimientos y pusieron especial interés en transmitirlos a sus discípulos. Sus más insignes representantes fueron José Agustín Caballero (1762-1835), José de la Luz y Caballero (1800- 1862), Rafael María de Mendive, (1821-1886) Rafael Morales y González (1845-1872). Así se puede citar a Félix Varela Morales (1788-1853), que expresó: “No es patriota el que no sabe hacer sacrificios a favor de su patria o el que pide por estos una paga, que acaso cuesta mayor sacrificio que el que se ha hecho para obtenerla, cuando no para merecerla” (Varela, F. 1944: 238).

José Agustín Caballero, se pronunció por la necesidad de crear “**escuelas patrióticas**” (Caballero, 1999: 175) y fue el primer cubano que escribió un plan completo de gobierno autónomo para Cuba.

- José de la Luz y Caballero, reconocía la formación moral en cuanto al patriotismo, como una cualidad esencial de la personalidad que tenía que crecer junto a los conocimientos.
- Rafael María de Mendive, fue maestro de Martí e inculcó tanto en él como en sus compañeros el amor a la patria.
- Rafael Morales y González, maestro mambí, fundó escuelas y redactó una cartilla cubana para enseñar a leer y escribir en pleno campo de batalla.

Como otro ejemplo de sentimientos patrióticos se puede citar al gran pedagogo cubano, el maestro José Julián Martí Pérez cuando precisó: “Patria es comunidad de intereses, unidad de tradiciones, unidad de fines, fusión dulcísima y consoladora de amores y esperanzas” (Martí, J. 1975: 175).

En el pensamiento de Martí y de Fidel se pudiera resumir de manera magistral por qué el conocimiento histórico es unas de las imprescindibles armas que tienen los

educadores en su noble tarea de forjar el patriotismo y mejoramiento humano. Fue el Apóstol quien dijera, en 1881, para su tiempo y el de ahora “De amar las glorias pasadas, se sacan fuerzas para adquirir las glorias nuevas.” Un año después advertiría: “Corre peligro de perder fuerza para actos heroicos nuevos aquel que pierde, o no guarda bastante, la memoria de los actos heroicos antiguos”

El Comandante en Jefe decía el 4 de mayo de 1984: “Para nosotros, la historia, más que una minuciosa y pormenorizada crónica de la vida de un pueblo, es la base y sostén para la elevación de sus valores morales y culturales, para el desarrollo de su ideología y de su conciencia; es un instrumento y vehículo de la Revolución. ” El 29 de mayo de 1992 señaló: “estudiar la historia y estudiarla a fondo es quizás el instrumento más extraordinario de que dispongamos para transmitir valores, sentimientos patrióticos, sentimientos revolucionarios, sentimientos heroicos.” (MINED, (2009)).

Según la Dra. Esther Báxter, “el patriotismo se manifiesta por los valores que se transmiten como ciudadanos conscientes: trabajo, conducta, modales, respeto a las normas y costumbres, pero se puede suponer que de poco sirve tener una actitud recta cuando se transige con la trampa, el abuso y la pereza. El verdadero patriota puede quejarse de su nación observando su errores y deficiencias, pero al mismo tiempo busca y propone los medios para poder solventarlos, pues no es correcto contemplar como el país se hunde cada día más sin que hagamos algo al respecto”. (Báxter, E. 1991:18)

Según consenso de los autores consultados, el amor la Patria comienza a formarse desde el hogar, la escuela es el lugar por excelencia para realizar el trabajo patriótico en los escolares. Una de las formas fundamentales del trabajo patriótico en la escuela es la que tiene lugar en el proceso docente educativo, ya que este brinda las posibilidades necesarias para llevar a cabo esta labor educativa, se trata de aunar esfuerzos, de convocar a todos los educadores para llevar a cabo esta hermosa labor.

A partir de estos postulados, la escuela Secundaria Básica, como parte de la formación integral, debe lograr que los adolescentes tomen parte en su formación, descubran sus potencialidades y proyecciones en sus relaciones sociales. Es por tanto una necesidad el establecimiento de una determinada relación entre las exigencias sociales y las



potencialidades del alumno para que el proceso de educación conduzca a un despliegue y crecimiento del estudiante.

En tal sentido, en los documentos del Ministerio de Educación de Cuba referidos al modelo de Secundaria Básica se expresa que:

... la escuela Secundaria Básica tiene como fin la formación básica e integral del adolescente cubano, sobre la base de una cultura general integral, que le permita estar plenamente identificado con su nacionalidad y patriotismo, al conocer y entender su pasado, enfrentar el presente y su preparación futura, adoptando consecuentemente la opción de socialismo, que garantice la defensa de las conquistas sociales y la continuidad de la obra de la Revolución, expresado en su forma de sentir, de pensar y de actuar. (MINED 2004).

En la Secundaria Básica comienza la adolescencia en los estudiantes, este es el período donde se producen los cambios más bruscos en la formación de la personalidad del ser humano, al ingresar en la misma, el medio social les exige grandes responsabilidades en la esfera de la educación, a esta edad su personalidad no está adecuadamente desarrollada para asumir todas las consecuencias de su comportamiento. Al término de la secundaria, el adolescente debe tomar importantes decisiones educacionales y vocacionales.

Refiriendo el modelo de Secundaria Básica, los objetivos formativos del grado tienen como sustento esencial, la educación en valores en los estudiantes, con énfasis en el patriotismo, dentro del sistema de valores a los que se aspira. Mencionando los siguientes

- Defender con firmeza el derecho de Cuba a mantener su identidad y soberanía nacional, sustentado en el sentido de democracia y los valores morales y virtudes históricas del pueblo cubano. Ser fiel a la patria al enfrentar a todos los que pretendan frenar el desarrollo de la opción socialista, así como los intentos por regresar el pasado.
- Adoptar una actuación de compromiso con la revolución partiendo de dominar los rasgos fundamentales del pensamiento humanista y revolucionario de José Martí, Ernesto Che Guevara y Fidel Castro, así como el papel histórico de otras personalidades. Ser fiel a sus ideas y ejemplos, al demostrar disposición, esfuerzo,

resistencia y sacrificios antes sus deberes y las necesidades de la patria, aún en las condiciones más difíciles.

- Defender y argumentar mediante la investigación de diversas fuentes los principales hechos y leyes que evidencia el carácter histórico de la agresividad de los Estados Unidos hacia la nación cubana.
- Tomar una decisión sobre la continuidad de estudios atendiendo las profesiones de mayor necesidad social para el país o su localidad, como expresión de su incondicionalidad hacia la revolución.
- Demostrar una elevada motivación, actitud y hábitos de estudio, expresado en una mayor independencia y autorregulación.
- Asumir la lengua materna como un elemento importante de la nacionalidad e identidad cultural. Comunicarse adecuadamente, es decir sin frases chabacanas, ni violencia, gestos o expresiones que empobrecen nuestro idioma.

Como objetivos del grado en la asignatura de Historia de Cuba podemos mencionar:

- Contribuir a la formación de una cultura general desde la perspectiva histórica a partir del conocimiento de los hechos, acontecimientos, proceso y personalidades más importante de la vida económica, política, social, artística del país.
- Propiciar el desarrollo político-ideológico de los estudiantes de manera que experimenten sentimientos de afecto y compromiso con la Revolución y sus principales figuras; sientan un profundo rechazo hacia el capitalismo, y el imperialismo yanqui en lo particular y reforzar su amor a la soberanía e independencia de la Patria.
- Fortalecer el desarrollo cívico y ciudadano de los estudiantes al desarrollar valores como: Modestia, Honestidad, Patriotismo, Dignidad, Laboriosidad, tendencia crítica ante lo mal hecho, espíritu de sacrificio, así como, modos de actuación propios de la sociedad en que viven caracterizados por la identidad social.
- Desarrollar habilidades en el trabajo con las fuentes de conocimiento histórico, político, literario, propias del grado.
- Vincular la historia nacional con la historia local.

- Ubicar en tiempo y localizar en espacio los hechos, procesos, acontecimientos, obras históricas objeto de estudio.
- Demostrar conocimiento de las ideas de José Martí y Fidel Castro relacionadas con el contenido objeto de estudio.

Además en noveno grado se contempla un plan de acciones para el fortalecimiento de la Historia de Cuba asignatura favorecedoras de la educación del valor patriotismo, resaltando algunos:

- Ubicar en tiempo y localizar en espacio los hechos de carácter histórico.
- Objetivos que se propusieron los cubanos al iniciar la Guerra de los 10 Años.
- Hecho que dio inicio a las luchas del pueblo cubano por la independencia.
- Actitud de los círculos de poder de Estados Unidos hacia la lucha de los cubanos durante la Guerra de los Diez Años.
- Valorar con dos elementos la significación histórica de la Protesta de Baraguá.
- Identificar ideas de José Martí en su trabajo “Céspedes y Agramonte”.
- La significación que tuvo para la causa de la independencia de Cuba la fundación del Partido Revolucionario Cubano por José Martí.
- Ideas de Martí en su carta a Manuel Mercado el 18 de mayo de 1895.
- Argumentar con dos razones que José Martí fue el autor intelectual de los hechos del 26 de julio de 1953.

El patriotismo es uno de los valores potenciados por la escuela cubana para trabajar desde los primeros grados. Para facilitar dicha labor la Dra. Lidia Turner ha declarado algunos de los componentes de este valor, que a continuación se relacionan:

- Sentimientos de cubanía.
- Amor al trabajo.
- Cuidado de todo lo que nos rodea.
- Conocimiento y disposición de cumplir con los derechos y deberes sociales.
- Optimismo ante el futuro.

- La solidaridad y el internacionalismo, como expresión más alta de amor a la Patria.

Existen además algunas vías y métodos para la educación patriótica en las escuelas declaradas por la misma autora, que han sido de gran valor en esta investigación, dentro de estas se pueden citar las siguientes:

- Trabajo en el proceso docente.
- Trabajo en actividades extradocentes y extraescolares.
- Trabajo de la familia y la comunidad.
- Acción de los medios de difusión masiva.

En esta investigación se asume como patriotismo: La lealtad a la historia, la patria y la Revolución socialista, y la disposición plena de defender sus principios para Cuba y para el mundo. Es respeto admiración por los símbolos nacionales, los héroes y mártires de la patria.

El patriotismo se manifiesta por los valores que transmitimos como ciudadanos conscientes: trabajo, conducta, modales, respeto a las normas y costumbres. Por lo tanto, la persona necesita reconocer lo que su patria le ha dado y lo que le da para poder actuar justamente con ella.

Desde el punto de vista del autor, este concepto resume la esencia del valor patriotismo, respaldado por las palabras pronunciadas por el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz, el 16 de octubre del 2000 al decir “cuando se olvida lo que hicieron los héroes y mártires del pasado, cuando se mira sin importancia el lugar donde se nace y se vive, cuando no se ve el trabajo como un dolor social portador de los más diversos bienes para la sociedad, cuando se olvida la historia de un pueblo, éste está en peligro de cambiar su destino. Por ello es necesario preparar al pueblo para que no se pierda en el vacío, hay que sembrar el patriotismo para recoger todo lo positivo que él encierra

A partir del análisis de este concepto el autor considera que la escuela en su condición de principal institución socializadora, dispone de las condiciones necesarias para contribuir a la educación de valores a través del establecimiento de estrategias educativas, que se desarrollen en el proceso enseñanza aprendizaje.

El sentimiento patriótico se forma desde la niñez que poco a poco va extendiéndose, primero amando a nuestro municipio, estado y nación. Pero este sentido de unidad tiene que abrirse también en el conocimiento de otros aspectos que es el de la preocupación por el bien común, sobre todo con aquellos que más lo necesitan.

En la escuela se enseña que, así como en la familia tenemos un apellido que nos distingue de los demás, dentro de los países que componen el mundo, el nuestro tiene también un nombre propio que es Cuba, con características que lo identifican, como son nuestros símbolos patrios: el Escudo de la Palma Real, la Bandera de la Estrella Solitaria y el Himno de Bayamo, así como nuestras costumbres, ideas, tradiciones, comidas, bailables y formas de hablar. Todo esto compone la cultura de un pueblo, es decir la forma de ser, lo que identifica a los cubanos. Conservar las tradiciones y costumbres de nuestro país, nos permitirá conocer y comprender su historia. Los valores que se pueden vivir a nivel patria pueden asociarse a todos aquellos que desean el bien común: solidaridad, igualdad, colaboración, etc., donde se requiere el trabajo bien hecho, responsable, para conseguir una sociedad justa, con paz, y el respeto por la misma tierra. Ser patriota no es simplemente decir soy cubano. Desde pequeños podemos adquirir conductas y hábitos para ser un buen cubano.

En la sociedad actual la tarea más importante consiste en la creación de condiciones necesarias para la educación, no sólo la instrucción general, sino inculcar conocimientos cada vez más profundos y amplios al pueblo. Es por ello que la tarea del maestro crece en importancia, se multiplica la batalla de educar en los valores de la Revolución y el Socialismo, a fin de que en Cuba no se introduzcan los errores y las injusticias del Capitalismo.

La sociedad en su conjunto y la educación en especial, pueden contribuir a que el sistema de valores que forma cada individuo en Cuba tenga rasgos básicos comunes que los acerque en objetivos, sin que se eliminen las diferencias individuales, sino por el contrario, para que propiciado por el trabajo colectivo se acentúan las individualidades.

La educación de valores es un complejo problema en la que confluyen las acciones educativas de diversas instituciones y organizaciones, como son: las instituciones armadas, culturales, económicas, deportivas, religiosas, agrupaciones informales, medios de difusión masiva y, en general, el sistema de relaciones materiales y

espirituales de la sociedad. En la actualidad se viven tiempos difíciles de profundos cambios en la arena internacional y de trascendentales modificaciones. Cuba está situada en la avanzada de toda una época de transición lo cual obliga a la Revolución a enfrentar condiciones totalmente inéditas que exigen de toda la inteligencia, audacia y entereza para no extraviar la bitácora orientadora de los valores que identifican a la Cuba revolucionaria.

Existen valores nuevos, pero hay otros que se han mantenido por muchos años, porque se ha invertido en ellos tiempo y dedicación, entre ellos se pueden citar el patriotismo y se propone para su fortalecimiento específicamente la obra del maestro cubano, José Julián Martí y Pérez, hombre que fue generoso, altruista, independiente y creador, la que es portadora de un sentido absoluto de la eticidad, que proyectó la imagen humana como único paradigma realmente salvador. De la misma se pueden extraer métodos generales y elementos esenciales para la educación en valores de las nuevas generaciones (Arrechea, C. J. 2000: 23)

La educación en la escuela Secundaria Básica requiere la concepción de formación integral, teniendo en cuenta las características del desarrollo psíquico, sociológico y psicológico, de modo que se fomenten sus potencialidades para el desempeño en sus contextos de actuación, en la vida social.

### **1.3- La multimedia como soporte tecnológico para contribuir a fortalecer el valor patriotismo en los alumnos de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.**

La tecnología y las telecomunicaciones en todas sus formas cambian la forma de vivir, de trabajar, de producir, de comunicarnos, de comprar, de vender. El gran imperativo será el prepararse y aprender a vivir en ese nuevo entorno.

Ante toda esta dinámica, el sistema educativo tiene un reto muy importante. Debe cuestionarse a sí mismo, repensar sus principios y objetivos, reinventar sus metodologías docentes y sus sistemas organizacionales. Tiene que replantear el concepto de la relación alumno - profesor y el proceso mismo del aprendizaje, los contenidos curriculares, además, revisar críticamente los modelos mentales que han inspirado el desarrollo de los sistemas educativos.

La transformación profunda tiene que producirse esta vez de abajo hacia arriba, desde una reconversión total de cada uno de los centros educativos; desde un cambio de actitudes y de planteamientos por parte de educadores y desde el empeño responsable de cada uno de los alumnos, es decir, de quienes son los verdaderos "clientes" del proceso de aprendizaje, de acuerdo con el momento que vive la humanidad e inspirados en la batalla de ideas que lleva adelante nuestro pueblo.

La tecnología educativa se desarrolla inicialmente en la búsqueda por aportar a la enseñanza una base más científica y hacer más productiva la educación; eficiencia en el saber hacer con una adecuada dosificación y programación de la enseñanza.

Cambios extraordinarios se han operado en el mundo en tres campos que condicionan esta nueva era, es decir, en la computación, la información y las comunicaciones.

Las ventajas que ofrecen las TIC trae aparejada la necesaria transformación que debe tener el proceso de enseñanza, sustentándolo en fundamentos teóricos más acordes al desarrollo actual. Aunque existen diferentes posiciones al respecto, todas tienen en común el traslado del centro de atención, que había sido tradicionalmente la enseñanza y el profesor, al proceso de aprendizaje del estudiante.

Las TIC usadas en el proceso de aprendizaje, posibilitan de manera más efectiva la atención a las diferencias individuales, propiciando una mayor explotación de las capacidades de cada cual, no sólo pensando en los más talentosos y creativos, sino también en aquellos discapacitados por razones anatómicas o funcionales.

Se ha hecho mucho énfasis en las particularidades del sujeto que aprende, sus intereses, sus conocimientos previos y como éstos pueden enriquecerse en la interacción con el profesor, con los compañeros.

El rol del profesor cambia, de transmisor de información a dirigente del proceso centrandolo su trabajo en:

- a) Seleccionar el software adecuado.
- b) Preparar la clase, enriquecida con el uso de paquetes presentadores de información.
- c) Controlador del proceso docente. (Labañino, 2001:15)

Esto implica reflexionar acerca de la necesidad de perfeccionar los métodos de la educación y la enseñanza, propios de nuestra sociedad socialista, teniendo en cuenta las transformaciones que se realizan en nuestro sistema educacional en el presente curso.

El desarrollo científico-técnico alcanzado en la época actual ha puesto en manos de la sociedad nuevas tecnologías que incrementan la productividad y el bienestar del hombre. Entre ellas se destaca la computadora, la que ha pasado a ocupar un lugar importante en todas las esferas de la vida social.

La presencia de computadoras en las aulas de instituciones escolares cubanas se ha convertido en un hecho real. Se plantea que su uso está encaminado fundamentalmente al empleo de la computadora como medio de enseñanza, y un segundo plano como herramienta de trabajo para que los profesores hagan un uso adecuado de la informática y para ello se necesita en primer lugar que adquieran las habilidades elementales y conozcan como usarla.

La computadora y el software son condiciones necesarias pero no suficientes. Normalmente la incorporación de la computación a un currículum tiene que conllevar a cambios que exceden el simple uso de un software. Aún hay quien piensa que incorporar en un ordenador un software que "apareció de alguna forma" y que el estudiante pueda acceder a él, ya constituye una premisa de una Enseñanza Asistida por Computadora. No, hay que tener cuidado con lo que se hace, se está trabajando con la mente de seres humanos a los cuales se está obligado ha darle una formación sólida en correspondencia con las exigencias de la Sociedad. Todo ello requiere un serio trabajo metodológico e investigativo que de respuesta a:

- Por qué se debe utilizar.
- Dónde emplearla.
- Cómo se utilizará.
- Con qué herramientas trabajar.
- Qué lograr con el uso de la computadora.
- Con quién se va a utilizar.



A veces incluso, se oyen criterios de que el uso de la informática puede tender a la pérdida de valores en los estudiantes. Diríamos que no es así. Hay que saber distinguir cuáles son los valores que tenemos, en las condiciones actuales e incluso de una enseñanza no presencial, qué desarrollar. Solamente hágase algunas preguntas: ¿Deberá el estudiante aprender acciones básicas con el sistema operativo para ser capaz de borrar información ajena? ¿Deberá ser capaz de manejar el correo electrónico para realizar acciones incorrectas en el mismo, será correcto la introducción de un virus?, en fin innumerables preguntas de este tipo nos conllevan a plantear la necesidad de desarrollar valores para que aprendan las cosas en interés de lo positivo para lo cual deben utilizarlo.” (Rodríguez Lamas y otros, 2002:110)

La utilización de las computadoras como medio de enseñanza ha motivado la creación de multimedias educativas, desarrolladas con la finalidad específica de ser utilizada como medio didáctico. Esto se caracteriza por ser un medio interactivo que contiene información sobre un sistema de conocimientos, concebido a partir de la combinación de imágenes, textos y videos, etc., a un nivel de profundización previamente determinado para ser usado en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La capacidad interactiva a partir de los sistemas de conocimientos que aparecen en la multimedia contribuyen a que el alumno eleve su papel activo en la construcción de su propio conocimiento, lo cual es posible por la toma de conciencia en el proceso, de las ventajas que se le atribuyen a la utilización de este medio es la simulación que se verifica la multimedia, es decir, el alumno actúa frente a un programa descubriendo cada solución, en tanto para él es más importante llegar a esta que pensar en quién o cómo llegó antes.

Todo esto posibilita la utilización de la multimedia para promover un aprendizaje desarrollador en la escuela cubana, pues les permite a los alumnos hacer suyos los objetivos de aprendizaje aunque estos sean recomendados por el profesor.

Para que una multimedia educativa cumpla el objetivo para la cual fue diseñada debe tener:

- Una eficacia instructiva: Está determinada por el logro del objetivo instructivo, dado en la asimilación de la información presentada, por el desarrollo de las habilidades y capacidades que sistematiza y por la estrategia de aprendizaje que se hace manifiesta.

Esta última debe transitar progresivamente de la orientación visual o el ensayo - error, a la orientación racional.

- Atención que condiciona en el estudiante, Los estímulos que presenta el estudiante (visuales, auditivos), deben permitir ampliar las reservas de representación del mismo, dadas en espacio, tiempo y movimiento, y la atención, concentración y estabilidad de éstas. Propiciar facilidades de percepción en cuanto a integridad, objetividad, constancia, selectividad y capacidad de observación.

- Exigencias comunicativas del estudiante: Es deseable la riqueza y complementación de vías de comunicación del estudiante con la multimedia, acciones motoras (mouse, teclas, etc.), comunicación simbólica (predeterminada o no), lectura, escritura, y oral, en dependencia con el nivel de desarrollo de éste.

- Exigencias al pensamiento: Se evaluarán a partir de las características evolutivas del niño usuario, buscando un balance progresivo en:

1- El nivel del pensamiento que exige del estudiante: Pensamiento manipulativo (cuando la solución exige sólo operaciones con objetos, desplazamientos espaciales con el mouse o figuras virtuales, puede requerirse capacidad de reacción, distinción visual de objetos o situaciones); pensamiento empírico (aplica asociaciones situacionales o funcionales, conceptos empíricos); pensamiento teórico (requiere asociaciones categoriales, penetrar en la esencia de estas empleando abstracciones y generalizaciones).

2- Las cualidades del pensamiento que manifiesta el estudiante en las tareas incluidas: independencia (si lo propician los niveles de ayuda), consecutividad, profundidad, amplitud, flexibilidad, fluidez, rapidez.

3- Condicionamiento de la imaginación: Espacio para el aporte personal, libertad de cambios de forma, color, movimientos, etc.

- Condicionamiento afectivo: Se evalúa a partir de los estados afectivos que provoca en el estudiante y su correspondencia con una concepción ética deseable, con los valores que defendemos. Se incluye:

1- Vivencias afectivas que se provocan, estados de ánimo.

2- Cualidades volitivas que propicia (decisión, perseverancia, firmeza, autodominio).

3- Manifestaciones conductuales (hiperactividad, agresividad, timidez).

4- Valores y autovaloración adecuada o no.

5- Intereses que despierta o fortalece.

- Complementariedad y equilibrio con el proceso docente: A partir de que el estudiante debe transitar de la interacción de la clases con el trabajo con la multimedia y luego al primero, la misma debe propiciar la motivación del estudiante con el proceso docente regular, guardar un equilibrio entre sus componentes cerrados, suficientes en sí mismos, y los abiertos, que le dan continuidad a la interacción con la clase. Es deseable el espacio para la lectura de textos, el dibujo y el cálculo, tanto sobre el monitor, como en libros y cuadernos.

La introducción de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la escuela cubana ha significado una revolución en múltiples sentidos, uno de ellos es la posibilidad de contribuir a la Educación de Valores Morales.

Según Jaime López expresa que la multimedia lo que ha hecho en definitiva es unir tecnologías ya existentes y las ha combinado en único y poderoso medio de transmisión y comunicación de información (L. Jaime 1998)

“Multimedia” Este concepto es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Teniendo en cuenta la afirmación de Daniel Caballero “Es el uso de texto y gráficas, recursos tradicionales en una computadora, combinados con el video y sonido, nuevos elementos integrados bajo el control de un programa que permite crear aplicaciones enfocadas básicamente a la capacitación y el ofrecimiento de servicios y productos (C. Daniel 1998)

Para Héctor Schwabe, Multimedia se define como la interacción de medios múltiples: sonido, texto, voz, video y gráficos. Multimedia no se logra con una microcomputadora dotada de una tarjeta gráfica de alta resolución, sistema de CD-ROM, micrófono, interfase MIDI, audífonos y bocinas. Más que nada se logra con las aplicaciones que requieren la integración de texto, gráficas, sonido, video (fijo o en movimiento) y animación. (Schwabe Héctor,1997)

El Ing. José Luis Oliva Posada, señala: La multimedia es una tendencia de mezclar diferentes tecnologías de difusión, de información, impactando varios sentidos a la vez,

para lograr un efecto mayor en la comprensión del mensaje (Oliva Posada José Luis, 1998)

Se puede arribar a la siguiente conclusión, respecto al término: “Multimedia” es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación al mismo tiempo en la presentación de la información, como el texto, la imagen, la animación, el vídeo y el sonido para llevar información.

La Multimedia se inicia en 1984. En ese año, Apple Computer lanzó la Macintosh, la primera computadora con amplias capacidades de reproducción de sonidos equivalentes a los de un buen radio AM. Esta característica, unida a que: su sistema operativo y programas se desarrollaron, en la forma que ahora se conocen como ambiente Windows, propicios para el diseño gráfico y la edición, hicieron de la Macintosh la primera posibilidad de lo que se conoce como Multimedia.

A todo el conjunto de archivos creados con el fin de hacer una multimedia es decir todos los programas con sus hipervínculos que al ejecutarse de manera automática, ofrecen información se le denominan “Aplicación Multimedia”. Existen muchos programas que pueden ayudar a conformar una Multimedia, desde el punto de vista de vincular los objetos, programas, etc. ejemplos pueden ser:

El Macromedia Director, Photoshop, Flash, cada uno con sus distintas versiones, nosotros utilizaremos el Director para programar la aplicación.

La utilización de técnicas multimedia permitió el desarrollo del hipertexto, una manera de ligar temas mediante palabras en los textos permitiendo el acceso a temas de interés específico en uno o varios documentos sin tener que leerlos completamente haciendo clic con el ratón en las palabras remarcadas (subrayadas o de un color diferente) que estén relacionadas con lo que buscas.

El programa muestra inmediatamente en la pantalla otros documentos que contienen el texto relacionado con dicha palabra. Incluso, se pueden poner marcas de posición (bookmarks). Así se controla el orden de lectura y la aparición de los datos en la pantalla, de una manera más parecida a nuestro modo de relacionar pensamientos, en el que el cerebro va respondiendo por libre asociación de ideas, y no siguiendo un hilo único y lineal.

Pero la vinculación interactiva no se limitó a textos solamente. También se puede interactuar con sonidos, animaciones y servicios de Internet relacionados con el tema que se está tratando, lo cual ha dado origen a un nuevo concepto: Hipermedia, resultado de la fusión de los conceptos hipertexto y multimedia. A los sistemas de hipermedios se puede entender como organización de información textual, gráfica y sonora a través de vínculos que crean asociaciones entre información relacionada dentro del sistema.

Actualmente estos términos se confunden e identifican entre sí, de tal forma que al nombrar uno de los conceptos anteriores (hipermedia, hipertexto o multimedia) de forma instintiva y casi automática se piensa en los otros dos. Fruto de esta interrelación de ideas y apoyadas por nuevas necesidades de trabajo aparecen una serie de herramientas ofimáticas orientadas ya no como procesadores de textos, sino como procesadores hipermedia. Estas aplicaciones combinan ciertas características del hipertexto dentro de documentos con elementos informativos muy diversos.

La hipermedia es un nuevo medio de comunicación, que utiliza y relaciona varias áreas del conocimiento humano tales como ciencias de la comunicación, ciencias cognitivas, ergonomía y factores humanos, sistemas, informática, psicología, y otros.

En cuanto a su estructura, la hipermedia es un sistema semejante al del hipertexto. A diferencia de éste, se le ha incorporado la capacidad de interconectar, no sólo textos, sino enlazar digitalmente información de diferentes medios y elementos del lenguaje audiovisual como son: texto, imagen (fija o en movimiento como el video o la animación) audio (música, voz, efectos, etcétera). Es un nuevo medio, en donde el diseño y creación de mensajes hipermediáticos requiere de la conjunción de varias áreas del conocimiento humano, tan variadas y complementarias como son: comunicación, ciencias cognitivas, informática, ergonomía y otras.

Sin duda, ha sido la tecnología inherente a las computadoras sumada a la evolución de los programas informáticos o software, lo que permitió complementar los mensajes textuales con imágenes fijas o en movimiento y audio, por medio de pantallas que pueden ser desplegados frente a nuestros ojos como ventanas, archivos o fragmentos de datos. No obstante, la hipermedia no es sólo un "texto complementado", al que se le han añadido los otros elementos de lenguaje audiovisual, es decir audio e imagen. Es,

de hecho, un nuevo medio donde todos los elementos audiovisuales han de conjugarse de manera que se cree un nuevo lenguaje, es decir, un lenguaje hipermediático.

## **Capítulo 2: Propuesta de la multimedia para contribuir a la Educación del Valor Patriotismo en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.**

### **2.1 Diagnóstico de las necesidades de contribuir a la Educación del Valor Patriotismo en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.**

Dominar la Historia de Cuba, conocer las personalidades y los hechos históricos en que participaron sus coterráneos proporcionan ejemplos que sirven de guía para la formación integral del los estudiantes.

Para la realización de esta investigación se seleccionó la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus, ubicada en Circunvalación Km. 2 municipio de Sancti- Spíritus. Es una escuela de iniciación deportiva, donde la docencia y el deporte van tomados de la mano en la cual se ejercen las tres enseñanzas Primaria, Secundaria y Preuniversitario. Tomando la Secundaria Básica y dentro de ella el noveno grado ya que en esta etapa transcurre el paso de la niñez a la adolescencia, una de las etapas mas difíciles de la vida.

En el transcurso de la investigación se aplicaron varias técnicas que han permitido realizar una caracterización del problema a resolver, con vista a determinar si es necesaria la implementación de la propuesta de solución del mismo a través del uso de las TIC.

Se aplicó una encuesta a los profesores general integral (P.G.I) y Asesores de Computación (**Anexo 1**) para constatar las principales dificultades que presentan para el trabajo de la enseñanza de personalidades relevantes de la historia. Teniendo en cuenta el resultado alcanzado a través de estas técnicas realizadas, pudimos ver la magnitud del problema existente como se muestra a continuación.

El 100 % de los profesores generales integrales usan ocasionalmente las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones y dentro de estas el Software educativo de los cuales se pueden mencionar como de mayor uso:

- Por los senderos de mi patria

El 99 % de los encuestados plantea que los estudiantes se apropian más de los conocimientos cuando usan los Software educativos en clases.

Un 90 % usan el Software educativo como material de consulta, un 3% para vincular las clases frecuentemente y un 7 % para actividad independiente.

Al aplicar la encuesta (**Anexo 2**) a los estudiantes con el objetivo de conocer las dificultades que existen en las clases Historia de Cuba que impide el desarrollo del aprendizaje de diferentes personalidades de nuestra patria en los estudiantes de noveno grado se pudo corroborar que:

- De 31 encuestados 30 plantean que le gusta la asignatura y los contenidos de la misma para un 98 %
- 23 de los estudiantes encuestados plantean que prefieren que las clases sean impartidas por medio de Software educativos para un 84 % y el 16 % restante plantea que prefieren que la clase sea impartida por medio de teleclases.
- El 98 % de los encuestados plantea que el profesor no utiliza medios novedosos en las clases.
- El 92% de los estudiantes muestreados plantea que no encuentran en las teleclases todo lo que necesitan aprender.
- El 100 % de los estudiantes afirma que en la escuela no existen libros y es insuficiente la bibliografía donde el conocimiento llegue de forma amena.
- El 95% de los estudiantes tienen dificultades en reconocer y caracterizar a las personalidades históricas de la nación, así como relacionarlos con los hechos en que tuvieron involucrados.

Se aplicó una observación (**Anexo 3**) a clases con el objetivo de diagnosticar el trabajo que realizan los profesores al impartir las clases en cuanto al uso de la caracterización, diferenciación, motivación y medios de enseñanza, en la cual se determinaron las siguientes dificultades

- Falta de utilización de la computadora para el aprendizaje
- No utilización de las nuevas tecnologías en la actividad directa de la clase.
- Falta de motivación con medios que promuevan la búsqueda del conocimiento en los estudiantes.



Se aplicó una observación (**Anexo 4**) a los estudiantes con el objetivo de diagnosticar el comportamiento de los mismos durante la participación en diferentes actividades extraclases en cuanto al uso del uniforme escolar, vocabulario y comportamiento en dichas actividades. En la cual se determinaron las siguientes dificultades:

Como resultado de la aplicación de las diferentes técnicas aplicadas para conocer el estado actual del problema se pudo constatar que

1. Son los mínimos que cuentan con hábitos de cortesía.
2. Se comportan de forma grosera e irrespetuosa
3. No llevan correctamente el uniforme escolar, otros los usan como si fueran cualquier prenda de vestir modificándolos de acuerdo con la moda.
4. No realizan las actividades con la seriedad y el respeto que la misma implica.
5. Los estudiantes no alcanzan en las clases al cumplimiento de los objetivos
6. No se utilizan en las clases medios novedoso que despierten el interés por la búsqueda del conocimiento en los estudiantes de noveno grado.
7. Los alumnos manifestaban una suficiente motivación, con los principales hechos históricos y las figuras relacionados con estos
8. Necesidad de diseñar una Multimedia para la utilización en clases de Historia de Cuba donde el estudiante mediante ella pueda estudiar la vida y obra de dichas personalidades.
9. Poco uso de las nuevas tecnologías en las clases de Historia de Cuba.
10. La teleclase no siempre cumple el objetivo por razones diversas, lentitud de los estudiantes en la toma de nota o faltas técnicas que pueden presentarse.
11. Insuficiente conocimientos de los estudiantes sobre las personalidades de la historia y los hechos que se relacionan con los mismos.

## **2.2 Una aproximación al concepto multimedia**

Software educativo: al concepto de software dado por el Dr. Giraldo Valdés Pardo donde plantea que ... “ el software educativo (o más bien orientado con fines educacionales) es aquel que se destina a apoyar o facilitar diferentes procesos

presentes en los sistemas educacionales, entre los cuales cabe mencionar el proceso de enseñanza – aprendizaje, el de vinculación con la práctica laboral, el de investigación estudiantil, el de gestión académica, el de extensión a la comunidad, etc.; permitiendo incorporar los sistemas computacionales como medios auxiliares en subsistemas didácticos que abarcan objetivos, contenidos, medios, métodos y evaluación sobre una o varias disciplinas, en las modalidades presencial, semi-presencial o a distancia.” aunque sin desdeñar otras importantes definiciones como la planteada por Héctor A. Silva Sánchez en su artículo sobre software educativo donde plantea que:”...podemos definir software educativo como “Programas para computadora elaborados con fines didácticos”.

Basándose en lo anteriormente expuesto hay que dejar claro que el que elabora un software educativo, debe tener las intenciones de un maestro y propiciar la motivación del que recibe la información, a sabiendas de que un conocimiento puede estar delante nuestro y no tener conciencia de ello, cuando no se interioriza, ese conocimiento, su etapa primera es de información, luego si el educando se lo propone se puede convertir en conocimientos a través de la sistematización de dichos contenidos.

La utilización de la computación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, como elemento auxiliar de la enseñanza, en una práctica generalizada en la sociedad moderna, motivado por su propio desarrollo tecnológico, entre otros factores. Desde un inicio, es tema de discusión e investigación la posición a ocupar por esta herramienta en dicho proceso así como los métodos y concepciones relacionadas con su uso. Actualmente, existe y se consolida un modelo de enseñanza en que la informática ocupa un lugar bien definido, este modelo está estrechamente relacionado con el entorno tecnológico donde la sociedad se desarrolla.

La educación constituye un pilar fundamental en la formación integral del individuo, el acercamiento a nuevos paradigmas, la eliminación de las desigualdades sociales, la libertad y el acceso a la información y a la cultura, en un equilibrio del hombre y la mujer con su entorno por un crecimiento económico sostenible. El uso de las nuevas tecnologías de la informática para la educación ya muestra resultados positivos, en todos los niveles de la enseñanza; la educación emerge como uno de los recursos estratégicos vitales para los procesos de desarrollo económico y social que inicia el

nuevo siglo; de esta forma llegan a las escuelas diferentes productos informáticos, entre ellos, la multimedia.

Según Aime Vega Belmonte en “Aprenda Multimedia”, **(2001:11)**: “Multimedia:

Proviene del latín; Multi (Muchos) y Medius (Medio), es decir la interpretación literal sería (muchos medios para la realización o presentación de una obra) Se utiliza este término para nombrar cualquier producto elaborado para ser reproducido en una computadora, en el cual intervienen principalmente: ilustraciones, animaciones, o videos, sonidos (música, voces, u otros efectos especiales de sonido) y texto de apoyo. A diferencia de cualquier otro producto audiovisual estos elementos están combinados de una manera lógica y se presentan al receptor en forma interactiva”.

La multimedia constituye un conjunto de varios elementos propiciadores de la comunicación (textos, imagen fija o animada, videos, audio) en post de transmitir una idea buena o mala pero que se confía a la pericia en el uso de los medios ya mencionados para lograr su objetivo que es llegar al consumidor. Es decir, la multimedia es en sí un medio más.

Multimedia (según el Electronic Computer Glossary) es diseminar información en más de una forma. Incluye el uso de textos, audio, gráficos, animación y videos.

La presencia de equipos de computación en todas las escuelas cubanas es un hecho importantísimo y su empleo como medio de enseñanza se encuentra en un período de tránsito, que se caracteriza por un uso masivo de Software Educativos, combinados por las clases de los alumnos en los laboratorios de Computación. La utilización de técnicas multimedia con los computadores permitió el desarrollo del hipertexto, una manera de ligar temas con palabras en los textos, de modo que puedas acceder a contenidos de interés específico en uno o varios documentos sin tener que leerlos completamente, simplemente pasando el Mouse por encima del texto.

### **2.3 Estado del equipamiento tecnológico.**

A partir del análisis del equipamiento tecnológico referente a las TIC con el que cuentan las escuelas Secundarias Básicas de la zona urbana del municipio de Sancti Spíritus, se constató que el país ha realizado un esfuerzo enorme llevando a todas las escuela un gran número de computadoras de última generación en perfecto estado, a las cuales

se le da un uso óptimo y adecuado, contando con personal capacitado para el manejo de ellas. Además la corporación COPEXTEL a través de una de sus gerencias es la encargada de arreglar todos los problemas técnicos que puedan surgir con este equipamiento con una demora de atención al reporte de 24 horas; cuando no se pueden reparar las sustituyen logrando tener al municipio al día en este aspecto.

Esto es muy favorable porque independientemente que la propuesta es para aplicarla en la E.I.D.E provincial es muy factible que la multimedia se lleve a las escuelas y se implemente en los laboratorios de computación como una oferta más para el tiempo de máquina de los alumnos, y si los profesores también desean hacer uso de ella para apoyarse en sus clases toda iniciativa es válida, aunque se aclara que no se pretende introducir la multimedia en el programa diseñado por el MINED para los contenidos que tienen que ver con la Historia de Cuba, específicamente para la Secundaria Básica en noveno grado.

Por todo lo antes expuesto se determina que es necesario para el buen funcionamiento de la multimedia, contar con computadoras que cumplan como mínimo con las siguientes características:

- *Motherboard tecnología Intel socket 478 con BUS a 800 MHz.*
- *Microprocesador tecnología Intel Celaron a 1,2 GHz con FSB a 533 MHz.*
- *Memoria RAM DDR de 128 M con PC 3200/400 M.*
- *Impresora EPSON LX300+.*
- *Disco duro IDE de 40 G.*
- *Salida de video de 32 M.*
- *Monitor SVGA que permita resolución de 800x600 y 32 bits de color.*
- *Teclado PS27 de 104 teclas.*
- *Conectores IDE.*
- *Puertos E/S Paralelo y USB.*
- *Impresora EPSON LX300+.*

## **2.4 Diseño de la propuesta de solución con el empleo de las TIC:**

Para el diseño de la multimedia se usaron métodos de ingeniería de software que son necesarios para el buen desempeño de la misma. (2001:7) Con estos se logra ganar claridad en diferentes aspectos de importancia para la culminación del proyecto:

- ✓ Disciplinar al equipo de desarrollo.
- ✓ Entender los objetivos y requisitos del producto.
- ✓ Diseñar interfases y estructuras de la información adecuadas a las necesidades del usuario.
- ✓ Incorporar mecanismos que posibiliten un uso efectivo del producto por parte del usuario final.
- ✓ Gestionar el proceso de desarrollo de manera eficiente.

Emplear métricas que permitan controlar el proceso del desarrollo.

- ✓ Documentar aspectos relevantes del desarrollo.
- ✓ Llevar a cabo un desarrollo que asegure que la aplicación va a ser fácil de mantener y ampliar.

La Ingeniería de Software ha dado lugar al desarrollo de una serie de metodologías que rigen de forma sistémica los principios, normas y pasos a seguir durante todo el ciclo de vida de cualquier software. En este caso se utiliza Lenguaje Unificado de Modelado (UML, por sus siglas en inglés, Unified Modeling Language) que es, según Moreno Martínez (2000:40), el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad; aun cuando todavía no es un estándar oficial, está apoyado en gran manera por el OMG (Object Management Group). Es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema de software. UML ofrece un estándar para describir un "plano" del sistema (modelo), incluyendo aspectos conceptuales tales como procesos de negocios y funciones del sistema, y aspectos concretos como expresiones de lenguajes de programación, esquemas de bases de datos y componentes de software reutilizables.

El punto importante para notar aquí es que UML es un "lenguaje" para especificar y no un método o un proceso. Se usa para definir un sistema de software; para detallar los

artefectos en el sistema; para documentar y construir (es el lenguaje en el que está descrito el modelo). UML se puede usar en una gran variedad de formas para soportar una metodología de desarrollo de software (tal como el Proceso Unificado de Rational) pero no especifica en sí mismo qué metodología o proceso usar. Cuenta con varios tipos de diagramas, los cuales muestran diferentes aspectos de las entidades representadas. Algunos de los cuales son:

**Diagramas de estructura:** Enfatizan en los elementos que deben existir en el sistema modelado.

- ✓ **Diagrama de clases:** Son utilizados durante el proceso de Análisis y Diseño de los sistemas informáticos, donde se crea el diseño conceptual de la información que se manejará en el sistema, los componentes que se encargarán del funcionamiento y la relación entre uno y otro.
- ✓ **Diagrama de componentes:** Representa la separación de un sistema de software en componentes físicos (por ejemplo archivos, cabeceras, módulos, paquetes) y muestra las dependencias entre estos componentes.
- ✓ **Diagrama de objetos:** Permite representar el ciclo de vida de los objetos a través de sus interacciones.
- ✓ **Diagrama de despliegue:** Sirve para modelar el hardware utilizado en las implementaciones de sistemas y las relaciones entre sus componentes.
- ✓ **Diagrama de paquetes:** Muestra la forma en que UML agrupa elementos en subsistemas a través del uso de Paquetes, pudiéndose anidar los paquetes formando jerarquías de paquetes. De hecho un sistema que no tenga necesidad de ser descompuesto en subsistemas se puede considerar como un único paquete que lo abarca todo.

**Diagramas de comportamiento:** Enfatizan en lo que debe suceder en el sistema modelado.

- ✓ **Diagrama de actividades:** Corresponden con un caso especial de los diagramas de estado donde los estados son estados de acción (estados con una acción interna y una o más transiciones que suceden al finalizar esta acción, o lo que es lo mismo, un paso en la ejecución de lo que será un procedimiento) y las

transiciones vienen provocadas por la finalización de las acciones que tienen lugar en los estados de origen. Siempre van unidos a una clase o a la implementación de un caso de uso o de un método (que tiene el mismo significado que en cualquier otra metodología OO). Los diagramas de actividad se utilizan para mostrar el flujo de operaciones que se desencadenan en un procedimiento interno del sistema.

- ✓ **Diagrama de casos de uso:** Muestra la relación entre los actores y los casos de uso del sistema. Representa la funcionalidad que ofrece el sistema en lo que se refiere a su interacción externa.
- ✓ **Diagrama de estados:** Muestra la secuencia de estados por los que pasa bien un caso de uso, bien un objeto a lo largo de su vida, o bien todo el sistema. En él se indican qué eventos hacen que se pase de un estado a otro y cuáles son las respuestas y acciones que genera.

**Diagramas de Interacción:** Un subtipo de diagramas de comportamiento, que enfatiza sobre el flujo de control y de datos entre los elementos del sistema modelado.

- ✓ **Diagrama de secuencia:** Muestra una interacción ordenada según la secuencia temporal de eventos. En particular, muestra los objetos participantes en la interacción y los mensajes que intercambian ordenados según su secuencia en el tiempo.
- ✓ **Diagrama de colaboración:** Muestra una interacción organizada basándose en los objetos que toman parte en la interacción y los enlaces entre los mismos (en cuanto a la interacción se refiere). A diferencia de los Diagramas de Secuencia, los Diagramas de Colaboración muestran las relaciones entre los roles de los objetos. La secuencia de los mensajes y los flujos de ejecución concurrentes deben determinarse explícitamente mediante números de secuencia.

Aunque esta herramienta es específica para software es perfectamente adaptable para multimedias (independientemente de que no se usarán todas las opciones que brinda) y por su carácter profesional y eficiencia se decidió por ella para la implementación del diseño de la multimedia usando específicamente el Rational Rose Enterprise Edition.

A continuación se verán los pasos realizados para el diseño usando Ingeniería de Software apoyándose en el Rational Rose Enterprise Edition.

#### **2.4.1 Entrevistas y/o Encuestas**

##### **Entrevista #1**

Objetivo: Conocer la forma en que se trabaja para contribuir a formar el Valor patriotismo en los estudiantes de noveno grado en la E.I.D.E provincial a través de la clase de Historia de Cuba.

Entrevistada: María Cairo Martín.

Cargo: Profesor General Integral (P.G.I).

Experiencia: Lic. en Historia y Ciencias Sociales, profesor adjunto con 30 años de experiencia.

1. ¿En Historia de Cuba de noveno grado se trabaja con las siguientes personalidades de la historia?: José Martí, Serafín Sánchez, Ernesto Che Guevara.
2. ¿Con qué profundidad se estudia la vida y obra de estos héroes?
3. ¿Como se orienta el estudio de estas personalidades?
4. ¿Las actitudes y comportamientos de estas personas constituyen un ejemplo a seguir por las nuevas generaciones?
5. ¿Existe bibliografía suficiente en las escuelas para el estudio de la vida de estos héroes?

##### **Entrevista #2**

Objetivo: Definir las habilidades informáticas que deben alcanzar los estudiantes de noveno grado de la Secundaría Básica de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.

Entrevistado: Yoel Naranjo Herrera.

Cargo: Asesor de Informática

Experiencia: 12 Años

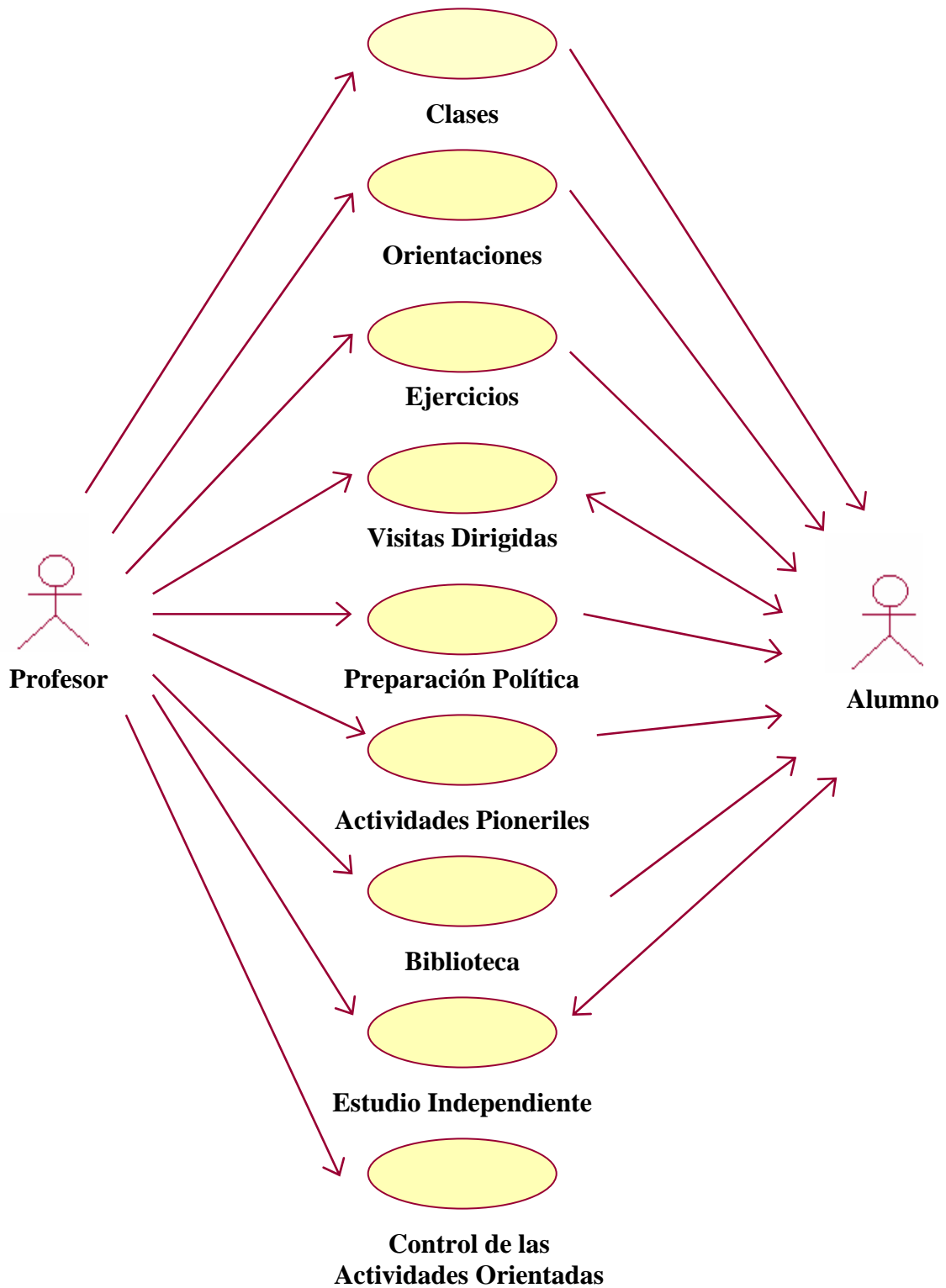


1. ¿Qué habilidades informáticas deben tener los estudiantes de noveno grado?
2. ¿Conoce si existen multimedias que traten la vida y obra de José Martí, Serafín Sánchez, Ernesto Che Guevara?
3. De ser así ¿cuáles han usado?
4. ¿Si usted tuviera la posibilidad de crear una multimedia qué elementos le gustaría que tuviera?
5. ¿Como sería el entorno gráfico?
6. ¿Qué tipo de actividades se pudieran incluir en la multimedia para insertarla en las clases de Historia de Cuba?

#### **2.4.2 Diagrama del Negocio.**

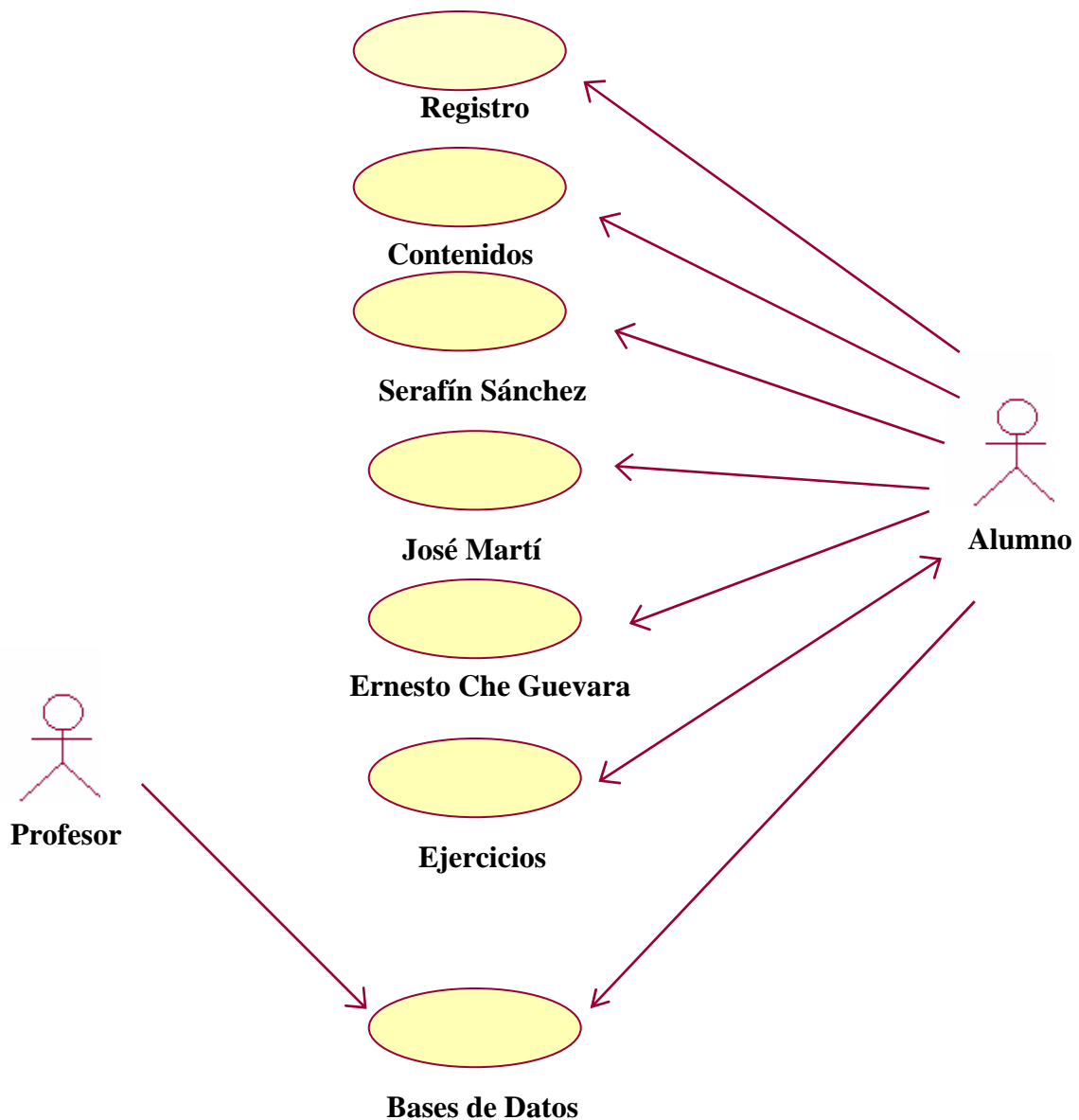
Los elementos anteriores se llevan a un diagrama de casos de uso utilizando tecnología UML (Rational Rose Enterprise Edition): El diagrama del Negocio. Mediante este diagrama se describen, de forma resumida, los elementos esenciales que integran el sistema que se intenta automatizar dentro del negocio. Se debe resaltar que la esencia es describir cómo se realizan estas operaciones de forma manual sin apoyo de la PC.

## Diagrama del Negocio



### 2.4.3 Diagrama del Sistema.

Además, se construye un diagrama de casos de uso, también utilizando tecnología UML (Rational Rose Enterprise Edition), que tiene puntos de contacto con el anterior, pero con modificaciones: El diagrama de casos de uso del Sistema. Las modificaciones se refieren a los cambios que sufren los casos de uso para reflejar las operaciones desde el punto de vista de la computadora.



#### **2.4.4 Diseño de la Base de Datos**

Una base de datos relacional es la que almacena datos en tablas separadas en lugar de colocar todos los datos en una tabla grande. Ellas permiten actualizar la información de forma más rápida y segura. Además permitirá visualizar mediante una tabla o una interfaz gráfica una serie de datos provenientes de tablas diferentes.

***Las bases de datos relacionales deben cumplir con una serie de requisitos. Entre estos se encuentran:***

- 1- Cada tabla debe tener una clave principal (clave primaria o clave maestra como también se le llama.
- 2- Cada registro de la tabla es único.
- 3- La clave principal de una tabla debe ser un campo común en la otra que se relaciona.
- 4- No pueden ser valores duplicados, es decir deben ser valores que identifiquen a cada registro.
- La clave principal en la primera tabla y el campo común a ella en la segunda tienen que tener el mismo tipo de datos y las mismas propiedades
- 5-Otra de las propiedades de las relaciones entre las tablas es la posibilidad de exigir integridad referencia

Relación.- Asociación entre entidades, sin existencia propia en el mundo real que estamos modelando, pero necesaria para reflejar las interacciones existentes entre entidades. Las relaciones pueden ser de tres tipos:

- Relaciones 1-1.- Las entidades que intervienen en la relación se asocian una a una (Ej: la entidad HOMBRE, la entidad MUJER y entre ellos la relación MATRIMONIO).
- Relaciones 1-n.- Una ocurrencia de una entidad está asociada con muchas (n) de otra (Ej: la entidad EMPERSA, la entidad TRABAJADOR y entre ellos la relación TRABAJAR-EMPRESA).

- Relaciones n-n.-Cada ocurrencia, en cualquiera de las dos entidades de la relación, puede estar asociada con muchas (n) de la otra y viceversa (Ej: la entidad ALUMNO, la entidad EMPRESA y entre ellos la relación MATRÍCULA).

Para precisar este modelo se tuvo en cuenta una serie de requisitos o reglas que se debe cumplir, estos son:

- Nunca pueden haber relaciones circulares
- No pueden haber entidades o relaciones independientes
- Un rombo solo puede unir dos entidades
- Una entidad puede estar relacionada con varias entidades pero con rombos separados

Existen unas cuantas reglas para la normalización de bases de datos. Cada regla se denomina "forma normal" Si se cumple la primera regla, se dice que la base de datos está en la "primera forma normal" Si se cumplen las tres primeras reglas, se considera que la base de datos está en la "tercera forma normal" Aunque existen otros niveles de normalización, se considera que la tercera forma normal es el máximo nivel necesario para la mayoría de las aplicaciones.

#### PRIMERA FORMA NORMAL. (Reglas)

- I. Eliminar grupos repetidos en tablas individuales.
- II. Crear una tabla diferente para cada conjunto de datos relacionados.
- III. Identificar cada conjunto de datos relacionados mediante una clave principal.

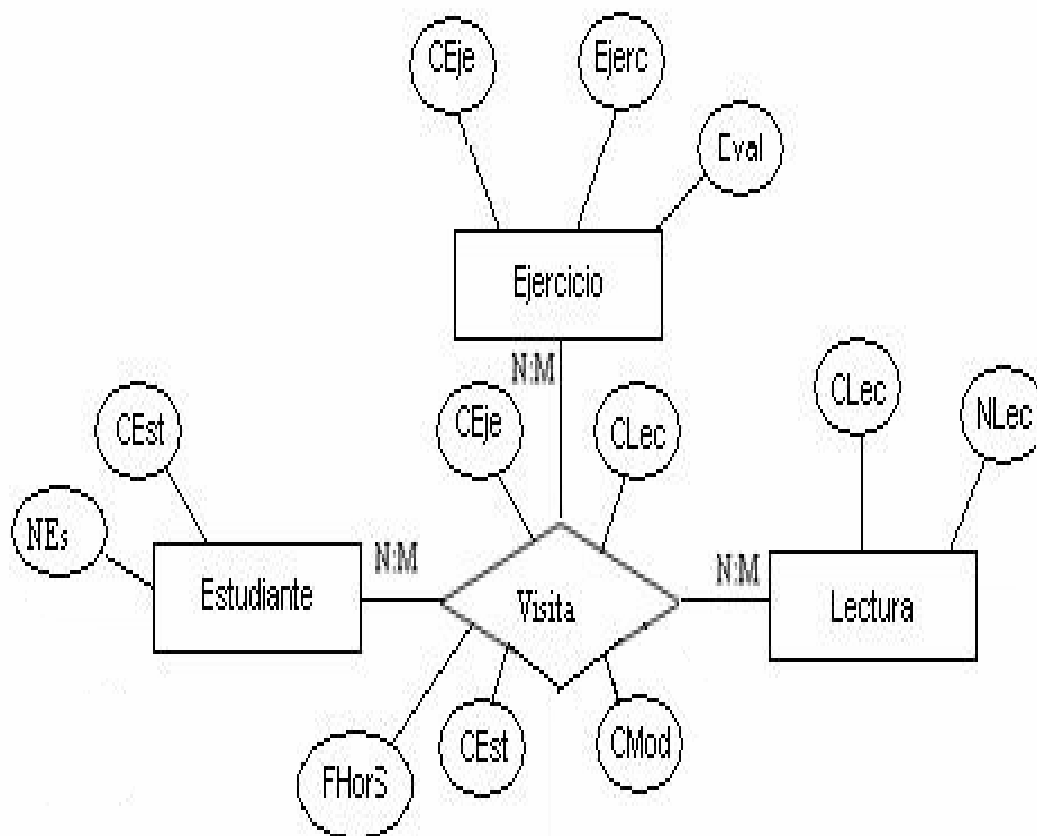
#### SEGUNDA FORMA NORMAL.

- I. Crear tablas independientes para conjuntos de valores que se apliquen a varios registros.
- II. Relacionar dichas tablas mediante una clave externa.

#### TERCERA FORMA NORMAL.

- I. Eliminar los campos que no dependan de la clave.

## 2.4.5 Modelo Entidad / Relación



## **2.4.6 Estructura de la multimedia. Exigencias para su Implementación.**

### **El caso de estudio: Tras los senderos de nuestros Héroes.**

#### **Descripción del sistema:**

Este sistema es una multimedia orientada a la profundización de los conocimientos de los alumnos de noveno grado de la Secundaria Básica relacionado con el valor patriotismo a través de la vida y obra de diferentes personalidades de la patria, la misma refleja algunas actividades relacionadas con el tema, ejemplos de patriotismo a través de algunos de los próceres de la historia cubana, además videos de momentos de vida de las personalidades trabajadas.

El sistema está constituido por dos tipos de usuarios fundamentales: los Maestros y los Alumnos. Los primeros son los encargados de la explicación general del trabajo y de registrar en la base de datos los alumnos que interactúan con la multimedia. Los segundos son los usuarios comunes (alumnos) de esta aplicación. La funcionalidad del sistema consiste en:

Maestros: Orientan y dirigen la actividad, además de registrar a los alumnos que interactúan con la multimedia.

Alumnos: Acceder a las opciones contenida en el sistema adquiriendo conocimientos patrióticos, videos, cartas, contenidos, etc.

En el diagrama del sistema mediante el cual se representan los principales elementos que forman parte del mismo y su relación con el usuario.

El guión de la multimedia se mostrará según las normas establecidas en el Seminario Nacional de Elaboración de Guiones de Software Educativos para la Escuela Cubana. (2001:15)

#### **Datos generales del producto:**

**Nombre:** Tras los senderos de nuestros Héroes.

#### **Fundamentación:**

La presencia de computadoras en las aulas de instituciones escolares cubanas se ha convertido en un hecho real. Teniendo en cuenta la necesidad de que los estudiantes cubanos cuenten con los programas necesarios para contribuir al desarrollo valores

patrióticos y además tributar a su formación general integral a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se desarrollan los programas de apoyo al conocimiento, cuidado y conservación de los valores éticos, morales y patrióticos.

Con la misma no se pretende suplantar la labor del maestro en la escuela, sino que a través de las clases de Historia de Cuba y tiempo de máquina de computación en la escuela se apoyará este trabajo para así lograr en los estudiantes un mejor desarrollo patriótico a partir del conocimiento de facetas de la vida de estas personalidades de la patria, de esta forma se estará aportando a su espiritualidad.

La Multimedia tiene como nombre “Tras los senderos de nuestros Héroes” porque se trata de fortalecer el valor patriotismo a través de la vida y obra de Serafín Sánchez, José Martí, Ernesto Che Guevara en escolares de noveno grado de la Secundaria Básica de la E.I.D.E provincial.

Se diseñó y elaboró una multimedia donde los estudiantes tienen la posibilidad de dotarse de conocimientos de estas personalidades a través de distintos textos, imágenes y videos que le permitan relacionarse de forma dinámica, lúdica e instructiva con dicha obra. Por otra parte se ha corroborado que la introducción de las nuevas tecnologías en todas las enseñanzas y principalmente en la Secundaria Básica, apoya de una manera eficaz el trabajo del proceso de enseñanza aprendizaje y mejora el aprendizaje de los alumnos, además que una gran parte de los conocimientos se adquieren manipulando este tipo de medio por la facilidad que otorga éste en el manejo de la información.

En esta multimedia encontrarán textos sobre la vida y obra de estos héroes. Además encontrarán videos relacionados con la vigencia de sus pensamientos patrióticos, primeras escaramuzas políticas, etc.

**Pertenece a una colección:** Sí \_\_\_\_ No X

**Sinopsis:**

El trabajo se realizó en Director MX 9.0, en el cual se empleó un diseño integral, de colores suaves y de contrastes con los elementos activos de la interfaz. Está constituida por diferentes ventanas y objetivos bien definidos en cada una de ellas. Al navegar por la misma aparecen las pantallas iniciales de presentación, seguidamente se registran y luego comienzan a interactuar partiendo de la Pantalla Principal, a través de las



distintas opciones que brinda el menú de esta ventana. La multimedia “Tras los senderos de nuestros héroes” es un producto que va a permitir conocer aspectos de vida y obra de diferentes personalidades de nuestra historia. La multimedia a partir de un menú principal que permite al usuario navegar de forma sencilla con ayuda de hipervínculos por los diferentes tópicos que desarrolla, revisar galerías de fotos, discursos, anécdotas, videos entre otros. Cuenta con un ejercitador donde se puede medir los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Además presenta los servicios de imprimir y copiar para facilitar el trabajo del estudiante.

**Objetivo:**

Diseñar una multimedia para contribuir al fortalecimiento del valor patriotismo mediante el estudio de la vida y obra de José Martí, Ernesto Che Guevara y Serafín Sánchez Valdivia en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus

**Público al que va dirigido:**

Estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti-Spíritus.

**Prerrequisitos:**

Familiarización con el manejo del mouse y el teclado.

**Bibliografía utilizada:**

Será reflejada al final del trabajo.

**Datos generales del autor:**

**Nombres y Apellidos:** Ixo Jesús Díaz Vega.

**Categoría Docente:** Instructor.

**Especialidad:** Licenciado en Educación especialidad Informática.

**Centro de trabajo:** JCCE SSp 2.

**Dirección:** Edif. # 1 Apto # 25 Garaita /e Magón y Línea Sancti- Spíritus.

**Teléfono:** 32-96-76

**E-mail:** ixo07025@ssp.jovenclub.cu

### **Descripción general del producto:**

El producto deberá poseer 8 módulos:

**Módulo Presentación (I):** Animación que presenta las diferentes figuras emblemáticas de la patria así como el título de la multimedia la cual puede ser interrumpida por el usuario en cualquier momento.

**Módulo Ventana control de usuario (II):** Esta ventana es donde se registran todos los usuarios de la multimedia, los profesores lo hacen con una clave para poder ver el registro de los alumnos que interactúen con ella, además tiene la posibilidad de navegar también por la misma; los alumnos teclean sus nombres, grupo y grado en que se encuentran, al lado de cada cuadro de texto donde se registran aparece un botón donde al dar clic comienza la navegación por las diferentes opciones de la multimedia. Cada alumno que se registre aparecerá en una Base Datos creada al respecto a la cual solo tiene acceso el profesor con su clave. Además permitirá acceder a los restantes módulos, a los créditos y salir de la multimedia.

**Módulo Principal (III):** En el mismo se podrá observar como fondo de la ventana imágenes con la figura de los patriotas. Cada figura forma parte del menú dinámico Al dar un clic en la figura permitirá acceder a los restantes módulos, contendrá botones que acceden a Salir de la multimedia, botón para quitar la música y los créditos, donde el usuario podrá regresar a la pantalla principal nuevamente garantizando de esta manera una navegación sencilla y fluida.

**Módulo José Martí (IV):** Se accede a él después que el usuario da clic en el botón del menú que hace referencia al mártir a partir del Módulo III. En la parte superior aparece el menú propio de este módulo y al dar clic en el menú **cartas** aparecerá una recopilación de cartas de José Martí, al seleccionar una, en la parte derecha se mostrará el texto escogido; al dar clic en el menú **discursos** surgirá una recopilación de discursos pronunciados por él, al seleccionar uno, se visualizará en la parte derecha el texto escogido; al dar clic en el menú **artículos** aparece una recopilación de los artículos escrito por el héroe, al seleccionar uno de ellos, en la parte derecha verán el artículo escogido; al dar clic en el menú **poemas** se verá una recopilación de los poemas escritos por esta personalidad de la patria, al seleccionar uno, en la parte derecha se muestra el poema escogido; al dar clic en el menú **anécdotas** accede a una

recopilación de anécdotas de José Martí, en la parte derecha se tiene acceso a las diferentes anécdotas; al dar clic en el menú **pensamientos** aparece en la parte derecha diferentes pensamientos de José Martí; Además cuenta con una galería de **imágenes** accederá imágenes de las diferentes etapas de su vida. En cada módulo al igual que en los demás submódulos se tiene acceso a los créditos y la posibilidad a través de un botón puede volver a módulo principal, y a salir de la multimedia. Aquí también se infiere en el botón correspondiente al módulo imprimir, se accede a él después de dar clic en el botón Imprimir que aparece activado. Permite imprimir texto que esté visualizado, además de copiar para el Microsoft Word.

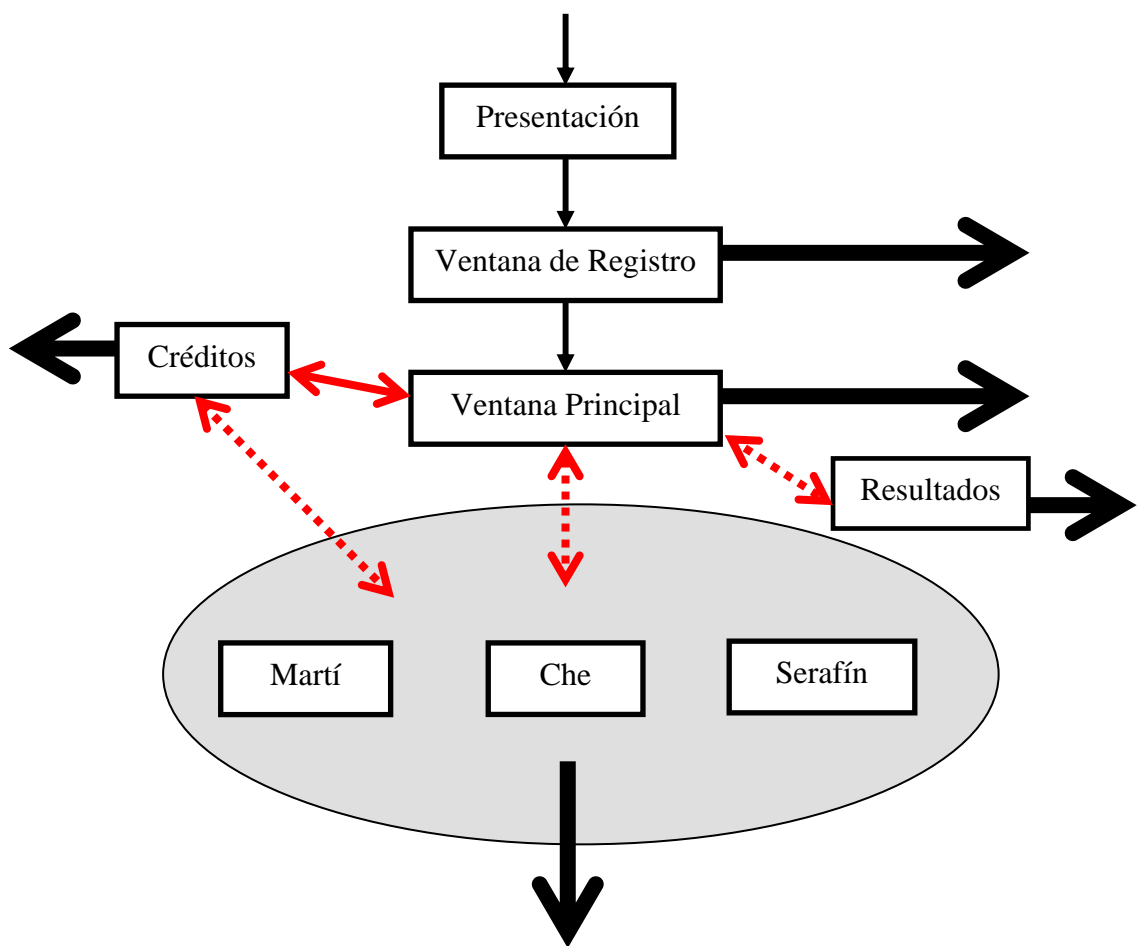
**Módulo Serafín Sánchez (V):** Se accede a él después que el usuario da clic en el botón del menú que hace referencia a partir del Módulo III. En la parte superior aparece el menú propio de este módulo y al activar el menú **Serafín y Martí** permite interactuar con una recopilación de documentos donde se demuestra la relación que existía entre Serafín y José Martí, al seleccionar uno, en la parte derecha se muestra el texto escogido; al dar clic en el menú **Serafín y Familia** se verá una recopilación de datos referente a sus familiares, al seleccionar uno, en la parte derecha mostrara el texto escogido; al dar clic en el menú **artículos** se contempla una recopilación de los artículos donde describen la vida y obra del héroe, al seleccionar uno de ellos, en la parte derecha accederá el artículo escogido; al dar clic en el menú **Serafín y el Exilio** aparecerá una recopilación de los documentos donde se describen aspectos de la vida de esta personalidad de la patria en el extranjero, al seleccionar uno, en la parte derecha se muestra el documento escogido; al seleccionar en el menú **Serafín Escritor** se accederá a algunos documentos escritos por él donde demuestra el carácter, patriotismo, tenacidad, humildad de esta figura de la localidad, en la parte derecha se visualizarán los diferentes pensamientos de Serafín Sánchez; al dar clic en el menú **bibliografía** mostrará la bibliografía del mártir, en la parte derecha. Además cuenta con una galería de **imágenes** aparecerán imágenes de las diferentes etapas de su vida. En cada módulo al igual que en los demás submódulos se tiene acceso a los créditos y la posibilidad a través de un botón puede volver a módulo principal, y a salir de la multimedia. Aquí también se infiere en el botón correspondiente al módulo imprimir, se accede a él después de dar clic en el botón Imprimir que aparece activado. Permite imprimir texto que esté visualizado, además de copiar esta en el Word.

**Módulo Ernesto Che Guevara (VI):** Se accede a él después que el usuario da clic en el botón del menú que hace referencia a partir del Módulo III. En la parte superior aparece el menú propio de este módulo, al interactuar con el menú **cartas** aparecerá una recopilación de cartas del Che, al seleccionar una, en la parte derecha se visualiza el texto escogido; al dar clic en el menú **discursos** mostrará una recopilación de discursos pronunciados por él, al seleccionar uno, en la parte derecha se puede leer el texto escogido; al dar accionar el menú **artículos** obtendrán una recopilación de los artículos escrito por el héroe, al escoger uno de ellos, en la parte derecha verán el artículo escogido; al dar clic en el menú **bibliografía** mostrará la bibliografía de esta personalidad, al acceder al menú **anécdotas** aparecerá una recopilación de algunas anécdotas del Che. Además cuenta con una galería de **imágenes** aparecerán imágenes de las diferentes etapas de su vida, al acceder al menú **videos** se podrá interactuar con un grupos de videos. En cada módulo al igual que en los demás submódulos se tiene acceso a los créditos y la posibilidad a través de un botón puede volver a módulo principal, y a salir de la multimedia. Aquí también se infiere en el botón correspondiente al módulo imprimir, se accede a él después de dar clic en el botón Imprimir que aparece activado. Permite imprimir texto que esté visualizado, además de copiar esta en el Word.

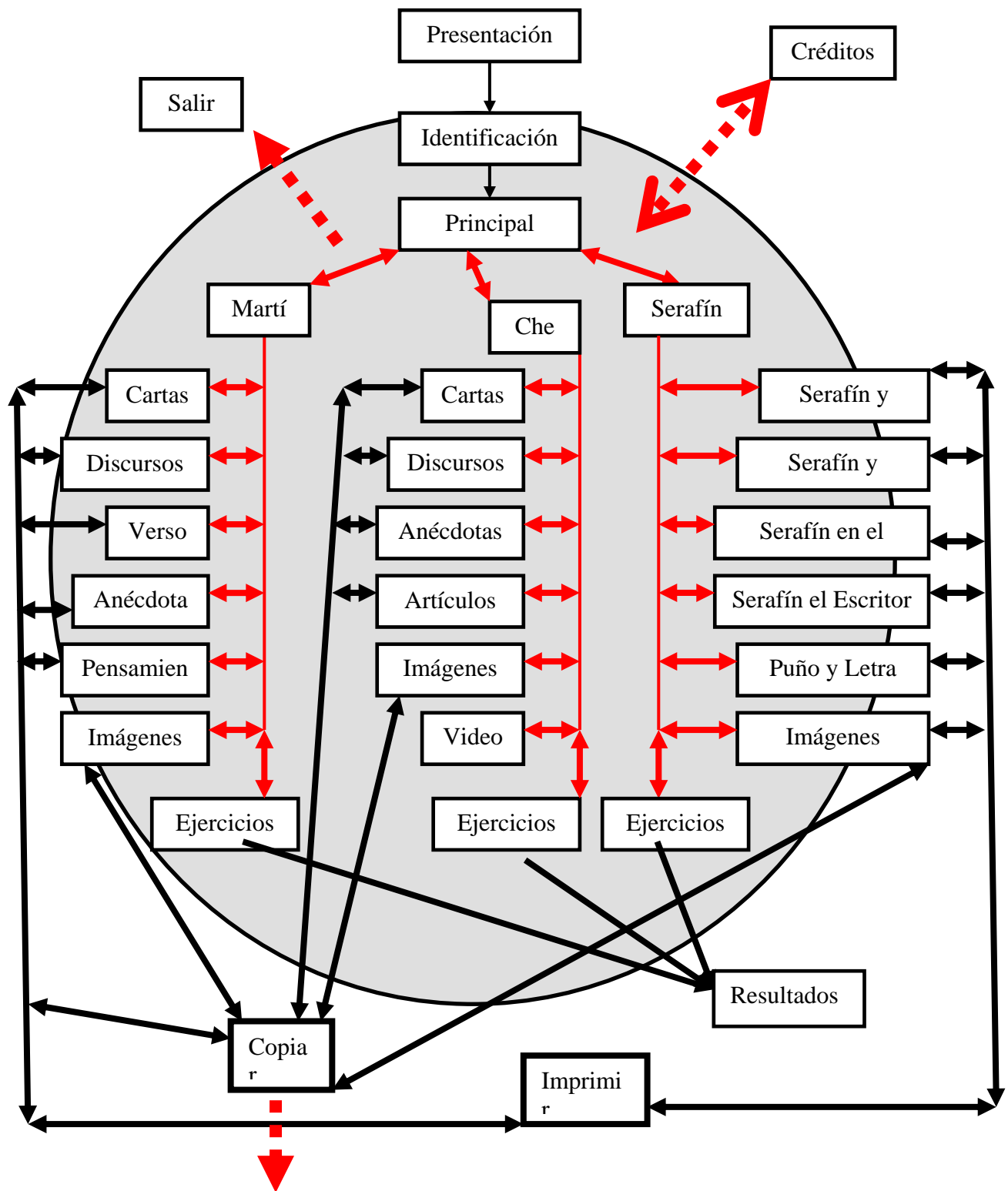
**Módulo Créditos (VII):** Se accede a él después de dar clic en el botón Créditos del menú de todos los Módulos, se muestra una imagen con los datos del autor de la multimedia. Se sigue teniendo acceso a los demás módulos, se sigue escuchando la canción tema y teniendo acceso al botón del audio y a salir de la multimedia.

**Módulo Resultado (VIII):** A este módulo se llega después de dar un clic el botón Ver-Resultados, muestra todos los usuarios que han navegado por la multimedia, así como la fecha en que lo hicieron, además los ejercicios que respondieron bien, regular y mal. Para poder medir los conocimientos alcanzados por los estudiantes.

Estructura Modular.



### 2.4.7 Diagrama de Navegación.



## **2.4.8 Descripción de cada pantalla.**

**Módulo Presentación (I): 01**

**Módulo Ventana control de usuario (II): 01**

**Módulo Principal (III): 01**

**Módulo José Martí (IV): 01**

Submódulo Biografía. José Martí (IV): 02

Submódulo Versos. José Martí (IV): 03

Submódulo Pensamiento. José Martí (IV): 04

Submódulo Cartas José Martí (IV): 05

Submódulo Discursos. José Martí (IV): 06

Submódulo Anécdotas. José Martí (IV): 07

Submódulo Imágenes. José Martí (IV): 08

Submódulo Ejercitador. José Martí (IV): 09

**Módulo Serafín Sánchez (V): 01**

Submódulo Biografía. Serafín Sánchez (V): 02

Submódulo Serafín y familia. Serafín Sánchez (V): 03

Submódulo Artículos. Serafín Sánchez (V): 04

Submódulo Serafín escritor. Serafín Sánchez (V): 05

Submódulo Serafín exiliado. Serafín Sánchez (V): 06

Submódulo Serafín y Martí. Serafín Sánchez (V): 07

Submódulo Imágenes. Serafín Sánchez (V): 08

Submódulo Ejercitador. Serafín Sánchez (V): 09

**Módulo Ernesto Che Guevara (VI): 01**

Submódulo Biografía. Ernesto Che Guevara (VI): 02

Submódulo Artículos. Ernesto Che Guevara (VI): 03

Submódulo Anécdotas. Ernesto Che Guevara (VI): 04

Submódulo Cartas. Ernesto Che Guevara (VI): 05

Submódulo Discursos. Ernesto Che Guevara (VI): 06

Submódulo Imágenes. Ernesto Che Guevara (VI): 07

Submódulo Videos. Ernesto Che Guevara (VI): 08

Submódulo Ejercitador. Ernesto Che Guevara (VI): 09

**Módulo Crédito (VII): 01**

**Módulo Resultado (VIII): 01**

**La continuación de la carta tecnológica (Anexo # 5)**

**Módulo Presentación (I):**

**Pantalla:** Presentación.

**Módulo al que pertenece:** Módulo Presentación (I).

**Número:** I - 01

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



0

**Descripción general:**

Es una animación realizada en Macromedia Flash se muestra el concepto revolución pronunciado por el Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con la animación, al dar clic sobre ella salta a la ventana de registro.

**Descripción formal:**

Objetos interactivos:

Leyenda de descripción de eventos:

**mE** → Entrada del cursor del mouse.

**mL** → Salida del cursor del mouse.

**cl** → Clic izquierdo.

**cD** → Clic derecho.

**cS** → Clic sostenido (arrastrar).



#	Objeto	Evento	Acción
0	Presentación	cl	Se da paso a la ventana II - 01

De acuerdo con lo descrito en la pantalla anterior, en las planillas de animación y sonidos deben estar anotadas las referencias que se hicieron:

Planilla animaciones # 1.

#	Descripción y / o localización
A1	Presentación de la multimedia

Planilla sonidos # 1.

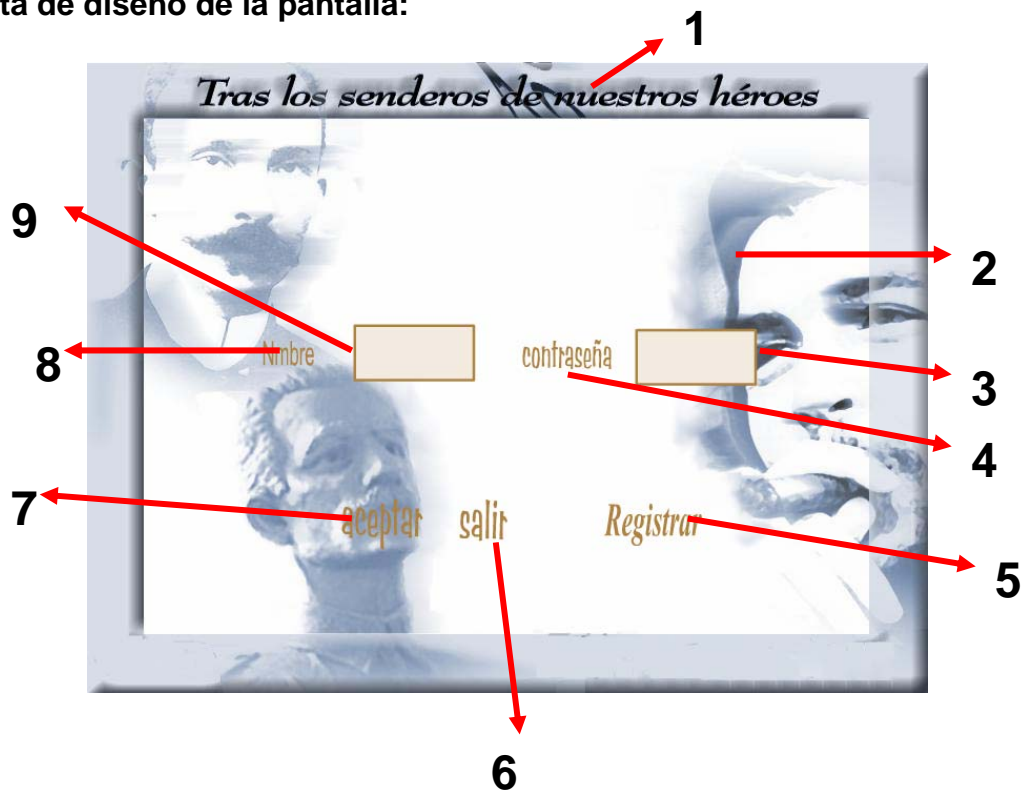
#	Descripción o texto del mensaje
S1	Sonido de la presentación.

**Pantalla: Ventana de identificación.**

**Módulo al que pertenece:** Ventana identificación (II)

**Número:** II - 01

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite registrarse a los usuarios, para que así quede constancia en la BD creada, poder acceder a la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La ejecución de la multimedia se realizará sobre esa ventana.
- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes módulos.

**Descripción formal:**

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Título	Título de la multimedia.
2	Fondo	Se refleja a los héroes que se trabajan en la multimedia y el título de esta.
4	Texto	Muestra el lugar donde se introduce la contraseña para poder entrar en la multimedia
8	Texto	Muestra el lugar donde se introduce el nombre del usuario para poder entrar en la multimedia

Objetos interactivos:

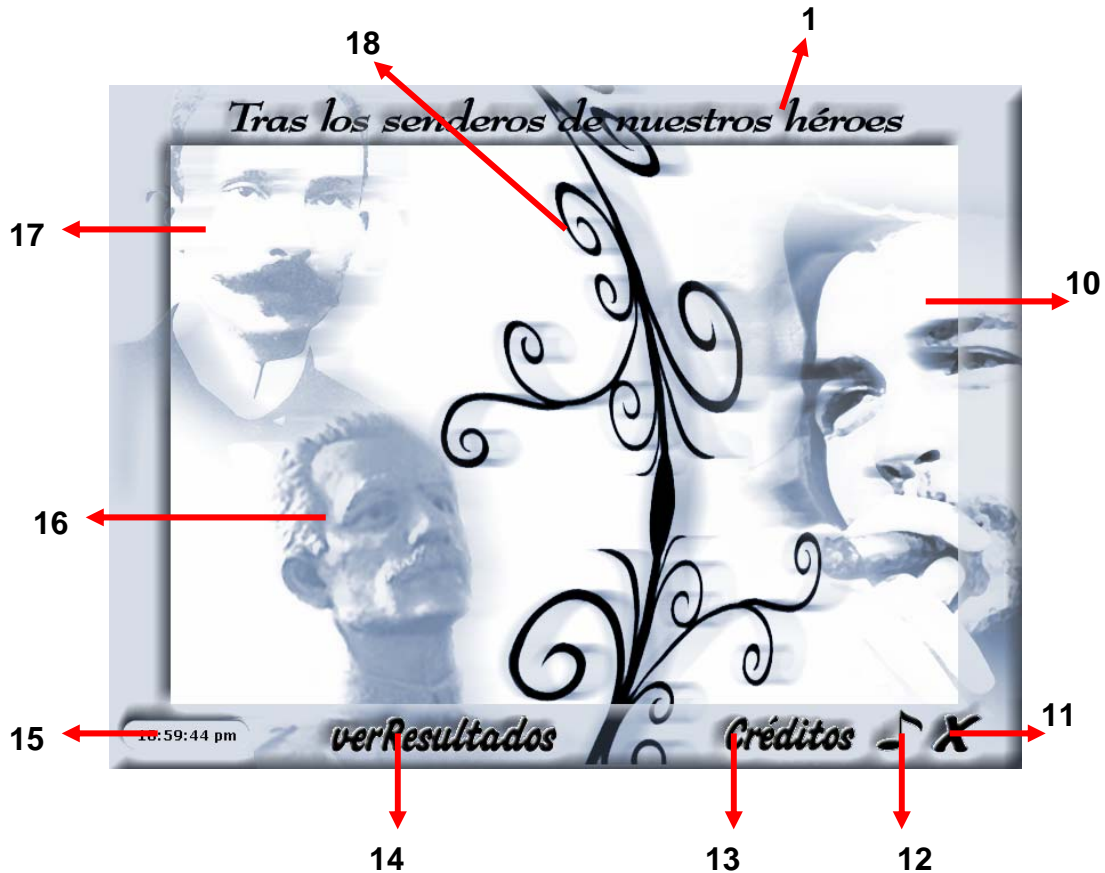
#	Objeto	Evento	Acción
3	Cuadro de texto	<b>cl</b>	Es el lugar donde se introduce la contraseña para poder entrar en la multimedia
6	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
5	Registrar	<b>cl</b>	Este botón registra al nuevo usuario en la BD y a su vez permite acceder a la multimedia
7	Aceptar	<b>cl</b>	Este botón permite al usuario registrado acceder a la multimedia
9	Cuadro de texto	<b>cl</b>	Es el lugar donde se introduce el nombre del usuario para poder entrar en la multimedia

**Pantalla: Ventana principal.**

**Módulo al que pertenece:** Módulo Ventana principal (III).

**Número:** III - 01

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder a cualquier módulo con que cuenta la multimedia, observar los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC, puede interrumpir la música de fondo si así lo desea, así como salir de la multimedia.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes módulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de "pista" que indicará su función.

**Descripción formal:**

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Muestra un adorno que separa las épocas de los héroes que se trabajan en la Multimedia
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
14	ver Resultado.	<b>cl</b>	Pasa al Módulo Resultado (VIII) - 01.
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
16	Menú Serafín	<b>cl</b>	Pasa al Módulo Serafín Sánchez (V) - 01.
10	Menú Che	<b>cl</b>	Se accede al Módulo Ernesto Guevara (VI) - 01.
17	Menú Martí	<b>cl</b>	Módulo José Martí (IV) - 01

Planilla sonidos # 2.

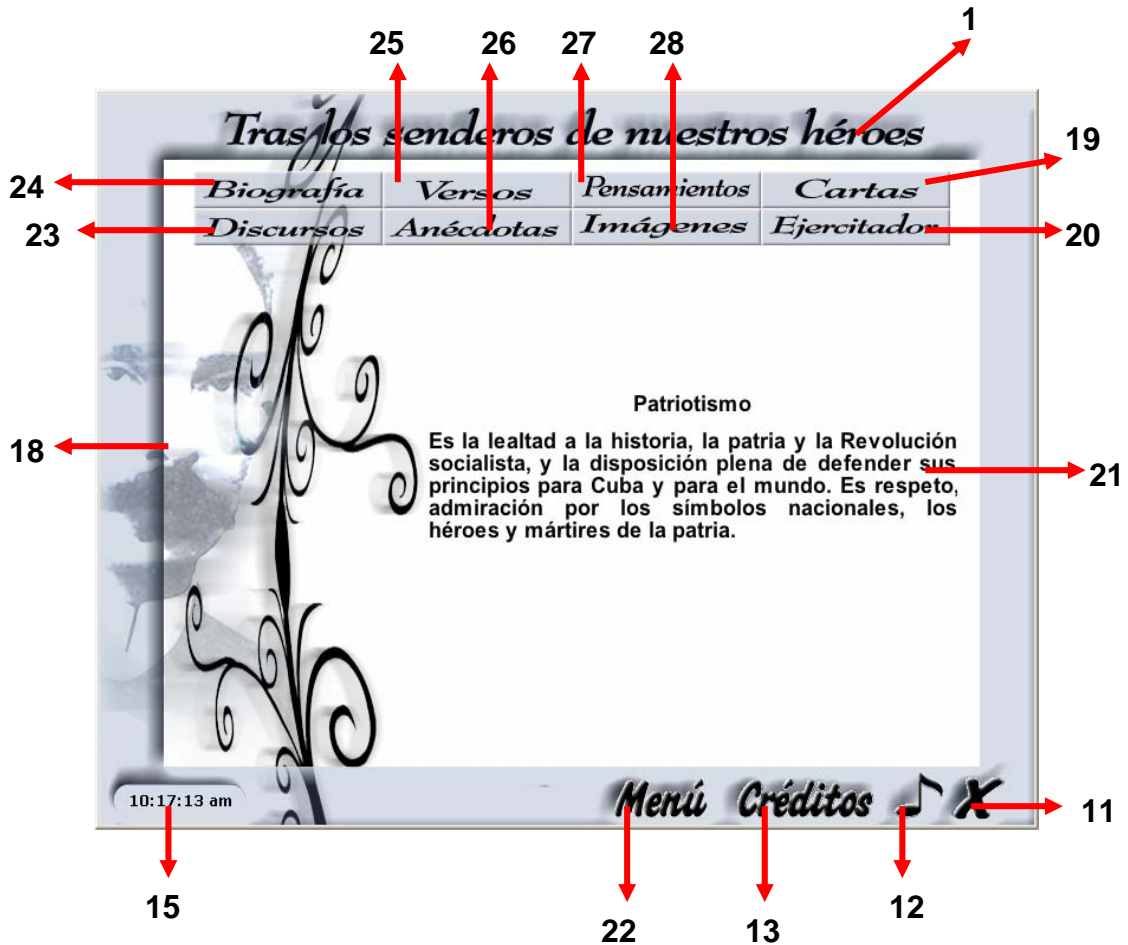
#	Descripción o texto del mensaje
S2	Música de fondo

**Pantalla: José Martí**

**Módulo al que pertenece:** Módulo José Martí (IV).

**Número:** IV - 01

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder a cualquier submódulo del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia además de conocer el concepto de patriotismo.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de "pista" que indicará su función.

**Descripción formal:**

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se esta trabajando en la multimedia.
21	Texto	Definición del concepto Patriotismo.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia

Objetos interactivos:

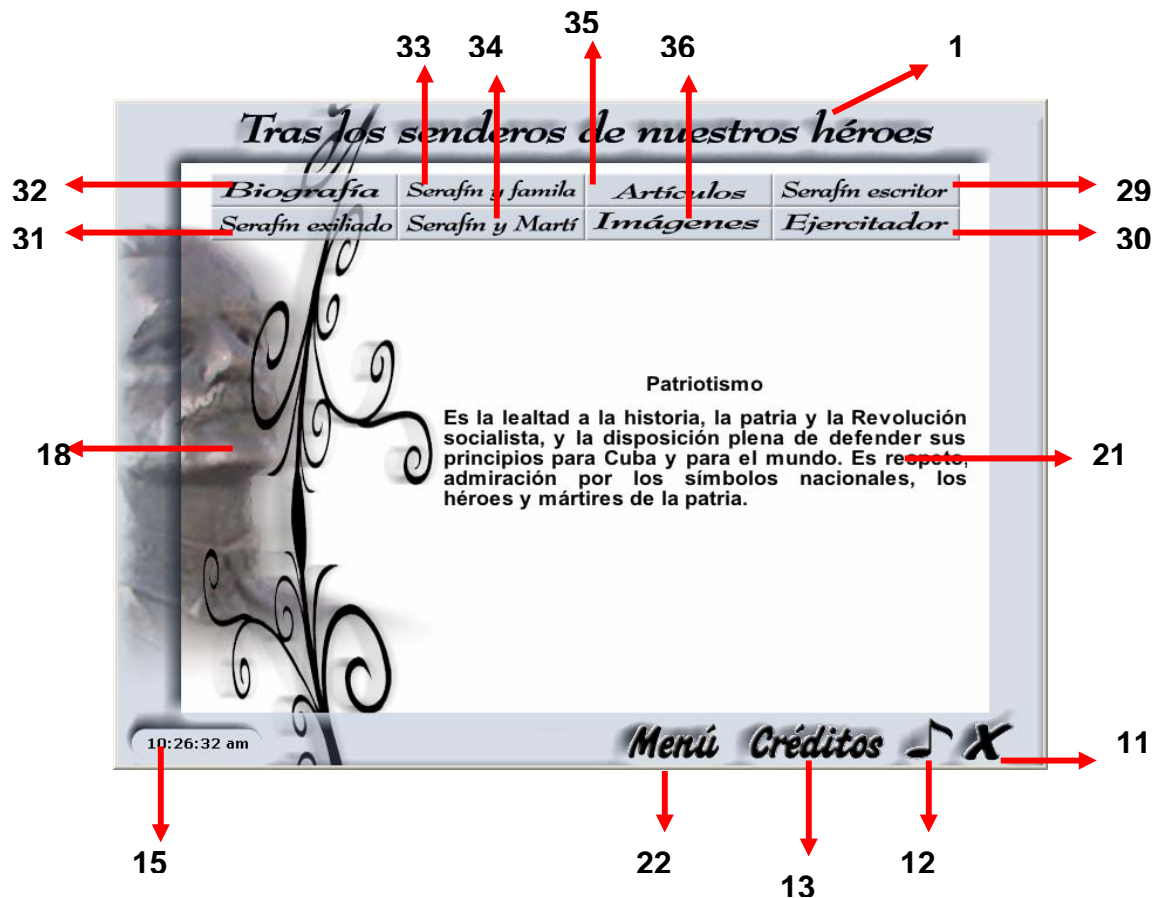
#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
24	Menú Biografía.	<b>cl</b>	Pasa al submódulo José Martí (IV) – 02.
25	Menú Versos	<b>cl</b>	Se accede al submódulo José Martí (IV) – 03.
27	Menú Pensamiento	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 04.
19	Menú Cartas	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 05.
23	Menú Discursos.	<b>cl</b>	Submódulo Martí (IV) – 06.
26	Menú Anécdotas.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 07.
28	Menú Imágenes.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 08.
20	Menú Ejercitador.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 09.

**Pantalla: Serafín Sánchez**

**Módulo al que pertenece:** Módulo Serafín Sánchez (V).

**Número:** V – 01

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder a cualquier submódulos del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.

- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de “pista” que indicará su función.

**Descripción formal:**

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se está trabajando en la multimedia.
21	Texto	Definición del concepto Patriotismo.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
32	Menú Biografía.	<b>cl</b>	Pasa al submódulo Serafín Sánchez (V)- 02.
33	Menú Serafín y familia.	<b>cl</b>	Se accede al submódulo Serafín Sánchez (V)- 03.
35	Menú Artículos.	<b>cl</b>	Submódulo Serafín Sánchez (V)- 04.
29	Menú Serafín escritor.	<b>cl</b>	Submódulo Serafín Sánchez (V)- 05.
31	Menú Serafín exiliado.	<b>cl</b>	Submódulo Serafín Sánchez (V)- 06.
34	Menú Serafín	<b>cl</b>	Submódulo Serafín Sánchez (V)- 07.



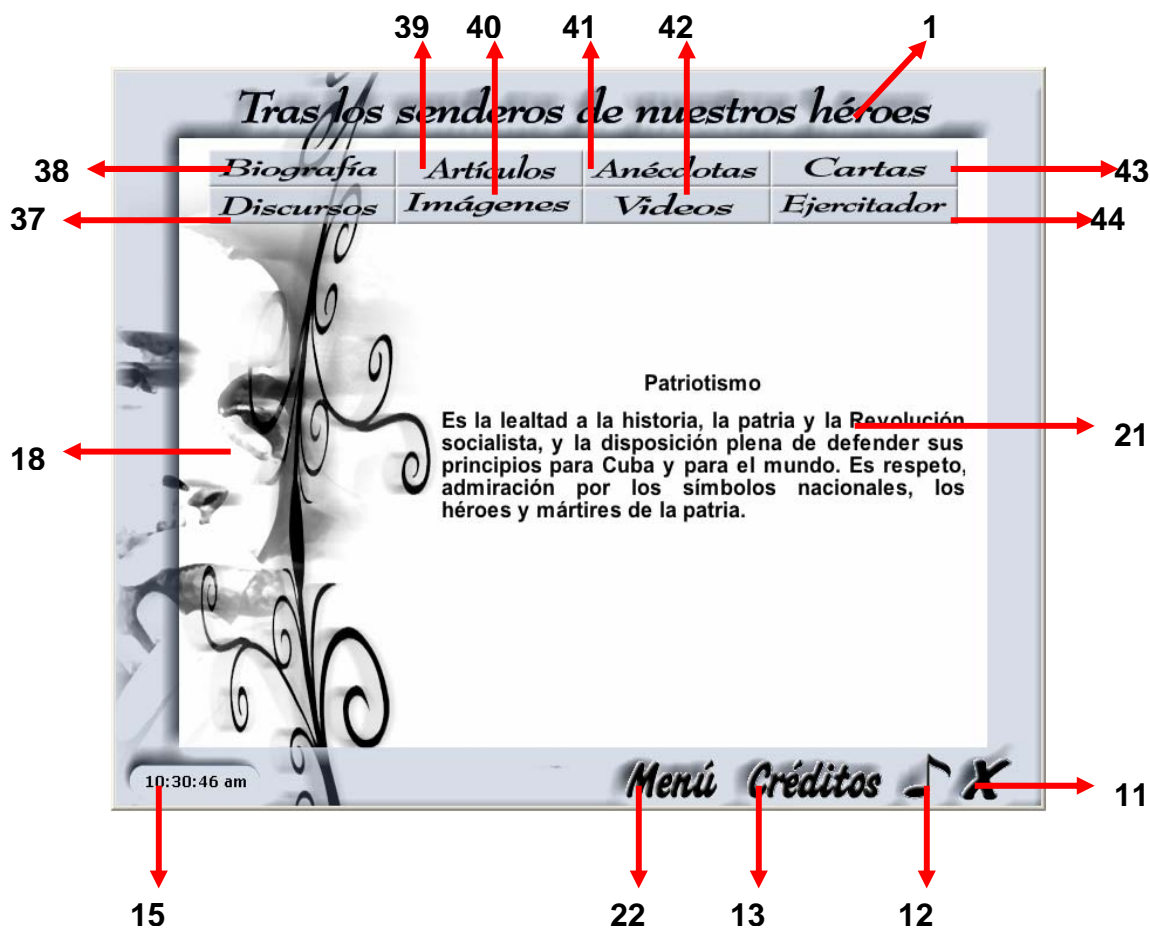
	y Martí.		
36	Menú Imágenes.	cl	Submódulo Serafin Sánchez (V)- 08.
30	Menú Ejercitador.	cl	Submódulo Serafin Sánchez (V)- 09.

**Pantalla: Ernesto Che Guevara**

**Módulo al que pertenece:** Módulo Ernesto Che Guevara (VI).

**Número:** VI – 01

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder a cualquier submódulo del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

### Regularidades del funcionamiento:

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de “pista” que indicará su función.

### Descripción formal:

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se esta trabajando en la multimedia.
21	Texto	Definición del concepto Patriotismo.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
38	Menú Biografía.	<b>cl</b>	Pasa al submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). 02.
39	Menú Artículos.	<b>cl</b>	Se accede al submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). 03.
41	Menú Anécdotas.	<b>cl</b>	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara(VI)– 04.

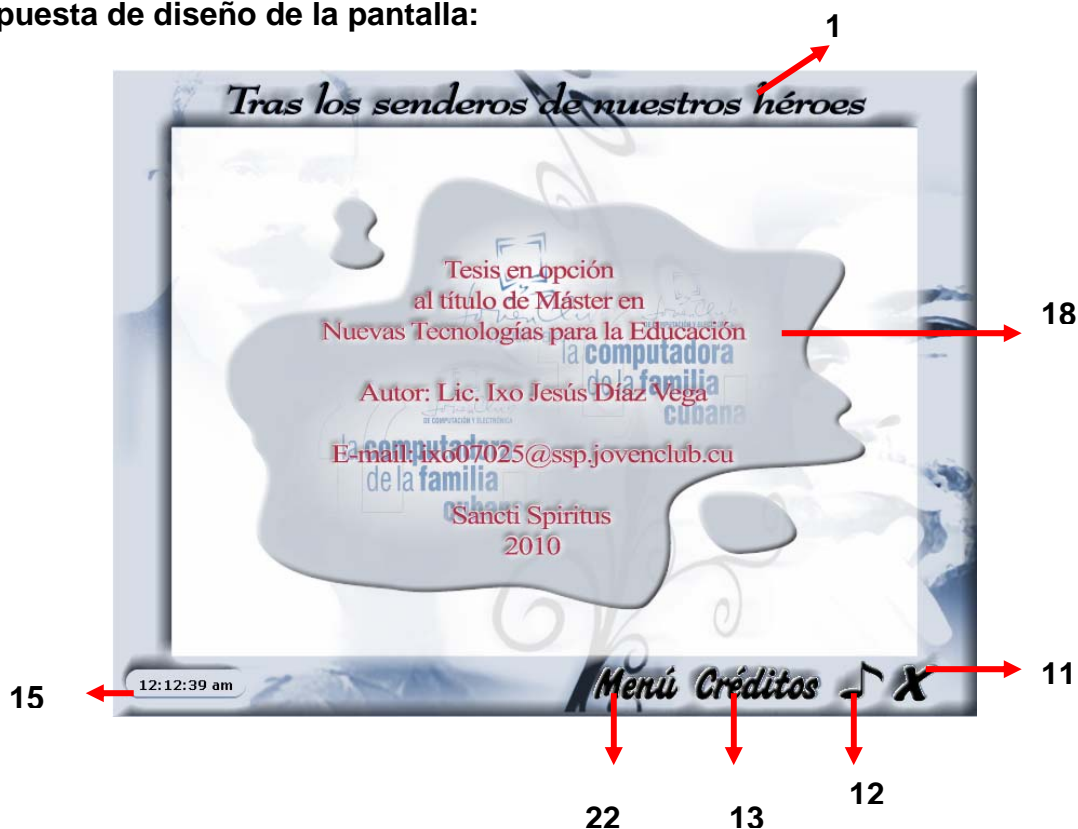
43	Menú Cartas.	cl	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). 05.
37	Menú Discursos.	cl	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). 06.
40	Menú Imágenes.	cl	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). – 07.
42	Menú Videos.	cl	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). – 08.
44	Menú Ejercitador.	cl	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). – 09.

**Pantalla: Créditos**

**Módulo al que pertenece:** Módulo Créditos (VII).

**Número:** VII – 01

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder al módulo principal de la Multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

### Regularidades del funcionamiento:

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de “pista” que indicará su función.

### Descripción formal:

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja los datos del autor de la Multimedia.
13	Créditos	Desactivado.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia

Objetos interactivos:

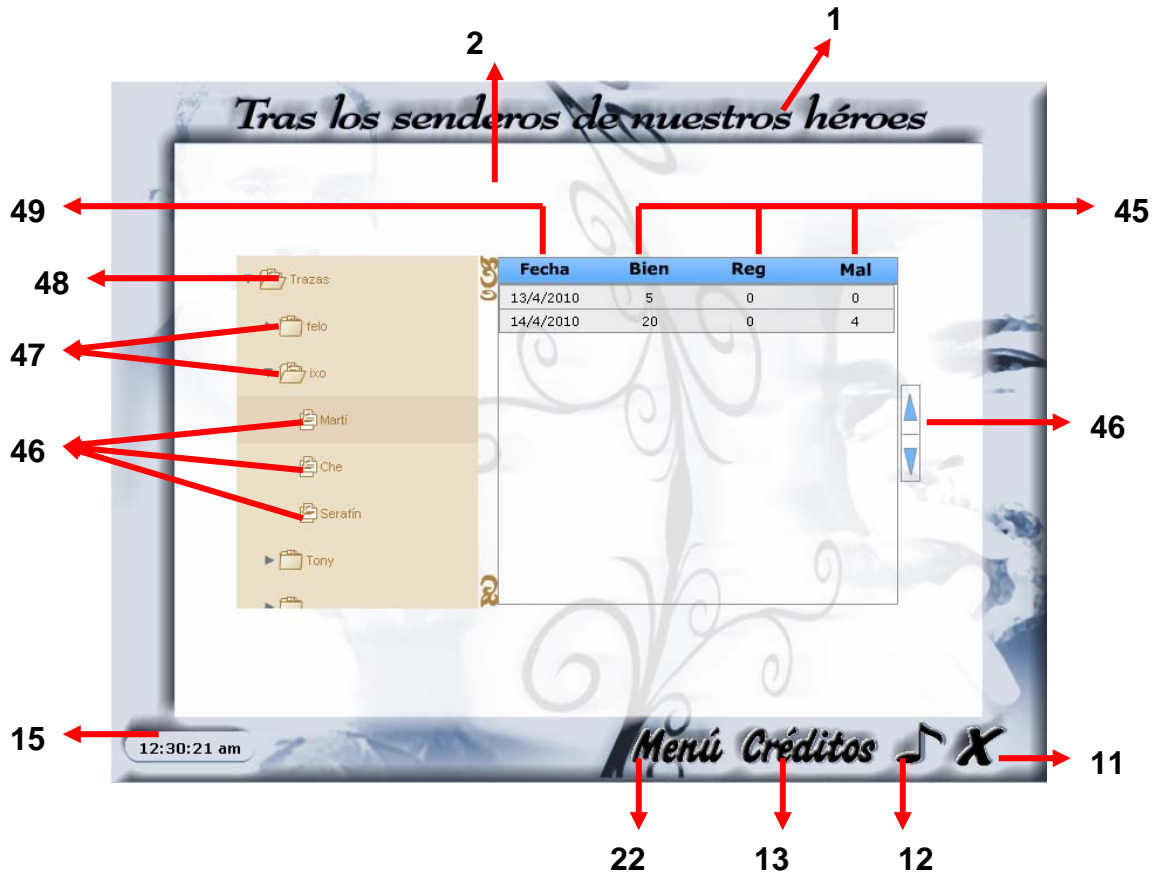
#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).

**Pantalla: Resultados**

**Módulo al que pertenece:** Módulo Resultados (VIII).

**Número:** VIII – 01

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder al módulo principal de la Multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de "pista" que indicará su función.

**Descripción formal:**

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
2	Fondo	Se refleja a los héroes que se trabajan en la multimedia y el título de esta.
45	Textos	Muestran el calificación de los ejercicios realizados.
49	Texto	Muestra la fecha en que el usuario navego por la Multimedia.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
48	Trazas	<b>cl</b>	Muestra todos los usuarios que han accedido a la Multimedia
46	Traza de ejercitador	<b>cl</b>	Muestra los cada ejercitador, la fecha y los resultados.
47	Usuarios	<b>cl</b>	Muestra cada uno de los usuarios

La continuación de la carta tecnológica (Anexo # 5)

## ***2.5-Validación de la propuesta***

### **2.5.1 Validación de la propuesta a través del criterio de experto.**

Para la validación de la multimedia se ha utilizado el método Delphi. Con el objetivo de elaborar pronósticos a largo plazo. Consiste en la utilización sistemática del juicio intuitivo de un grupo de **expertos** para obtener un consenso de opiniones informadas.

Una Delphi consiste en la selección de un grupo de expertos a los que se les pregunta su opinión sobre cuestiones referidas a acontecimientos del futuro. Las estimaciones de los expertos se realizan en sucesivas rondas, anónimas, al objeto de tratar de conseguir consenso, pero con la máxima autonomía por parte de los participantes.

El método procede por medio de la interrogación a expertos con la ayuda de cuestionarios sucesivos, a fin de poner de manifiesto convergencias de opiniones y deducir eventuales consensos. La encuesta se lleva a cabo de una manera anónima (actualmente es habitual realizarla haciendo uso del correo electrónico o mediante cuestionarios web establecidos al efecto) para evitar los efectos de "líderes". El objetivo de los cuestionarios sucesivos, es "disminuir el espacio intercuartil precisando la mediana".

En la familia de los métodos de pronóstico, habitualmente se clasifica al método Delphi dentro de los métodos cualitativos o subjetivos.

Aunque, la formulación teórica del método Delphi propiamente dicho comprende varias etapas sucesivas de envíos de cuestionarios, de vaciado y de explotación, en buena parte de los casos puede limitarse a dos etapas, lo que sin embargo no afecta a la calidad de los resultados tal.

Como es sabido, el objetivo de los cuestionarios sucesivos, es "disminuir el espacio intercuartil, esto es cuanto se desvía la opinión del experto de la opinión del conjunto, precisando la mediana", de las respuestas obtenidas. El objetivo del primer cuestionario es calcular el espacio intercuartil. El segundo suministra a cada experto las opiniones de sus colegas, y abre un debate transdisciplinario, para obtener un consenso en los resultados y una generación de conocimiento sobre el tema. Cada experto argumentará los pro y los contra de las opiniones de los demás y de la suya propia. Con la tercera consulta se espera un todavía mayor acercamiento a un consenso. De manera

resumida los pasos que se llevarán a cabo para garantizar la calidad de los resultados, para lanzar y analizar la Delphi deberían ser los siguientes:

Fase 1: Formulación del problema.

Se trata de una etapa fundamental en la realización de un Delphi. En un método de expertos, la importancia de definir con precisión el campo de investigación es muy grande por cuanto que es preciso estar muy seguros de que los expertos reclutados y consultados poseen todos la misma noción de este campo.

Fase 2: Elección de expertos.

La etapa es importante en cuanto que el término de "experto" es ambiguo. Con independencia de sus títulos, su función o su nivel jerárquico, el experto será elegido por su capacidad de encarar el futuro y posea conocimientos sobre el tema consultado.

Fase 3: Elaboración y lanzamiento de los cuestionarios (en paralelo con la fase 2)

Los cuestionarios se elaborarán de manera que faciliten, en la medida en que una investigación de estas características lo permite, la respuesta por parte de los consultados. Preferentemente las respuestas habrán de poder ser cuantificadas y ponderadas

Fase 4: Desarrollo práctico y explotación de resultados

El cuestionario es enviado a cierto número de expertos (hay que tener en cuenta las no-respuestas y abandonos. Se recomienda que el grupo final no sea inferior a 25). Naturalmente el cuestionario va acompañado por una nota de presentación que precisa las finalidades, el espíritu del Delphi, así como las condiciones prácticas del desarrollo de la encuesta (plazo de respuesta, garantía de anonimato). Además, en cada cuestión, puede plantearse que el experto deba evaluar su propio nivel de competencia.

Para seleccionar los expertos se tomó a un conjunto de 30 especialistas, formado por profesores de Historia de Cuba, con experiencia en Secundaria Básica, profesores de Informática, Psicología y Pedagogía.



A estos especialistas (anexo 6) se les aplicó una encuesta para determinar su coeficiente de competencia que se determina a través de la siguiente fórmula:

$$K = \frac{K_c + K_a}{2}$$

2

K<sub>c</sub>: coeficiente de conocimiento sobre el tema que se le pide opinión. Este coeficiente se autovalora acorde con el valor de la escala. Este valor, propuesto por el posible experto, se multiplica por 0,1 y se obtiene una puntuación, ejemplo.: Si el posible experto marcó el número 8, éste se multiplica por 0,1 y se obtiene 0,8; luego, K<sub>c</sub> = 0,8.

K<sub>a</sub>: coeficiente de argumentación. Este coeficiente se autoevalúa en alto (A), medio (M) o bajo (B) como el grado de influencia de las fuentes siguientes: análisis teórico realizados por el posible experto, su experiencia obtenida, trabajos de autores nacionales, trabajos de autores extranjeros, su propio conocimiento del estado del problema en el extranjero y su intuición.

Teniendo en cuenta que:

0,8 K a 1 K es alto, el experto tiene competencia alta

0,5 K a 0,8 K es medio, el experto tiene competencia media

0 K a 0,5 K es bajo, el experto tiene competencia baja

Se realizaron encuestas a 32 posibles expertos para determinar su capacidad, se decidió utilizar como expertos a 25, los expertos considerados tienen experiencia y un nivel de competencia media-alta, con un alto nivel de conocimientos, Donde encontramos 5 doctores, 15 máster y 10 licenciados lo que demuestra un nivel científico bastante alto, a partir de aquí se les aplicó la encuesta (anexo 7). Para realizar el procesamiento estadístico de la misma se utilizó el método de Delphi, el cual cuenta con cinco pasos:

- 1). Construir una tabla de doble entrada para registrar las respuestas dadas por el experto a cada Indicador (anexo 8).
- 2). Construir la tabla de frecuencias absolutas tomando a los indicadores como variables y a las categorías de la escala como sus valores (anexo 9).

- 3). Construir la tabla de frecuencias acumuladas absolutas a partir de la tabla del paso anterior (anexo 10).
- 4). Construir la tabla de frecuencias acumuladas relativas a partir de la tabla construida en el paso anterior (anexo 11).
- 5). Construir una tabla que permita determinar los puntos de corte y la escala de los indicadores. (anexo 12) y matriz final.

A manera de resumen, se presentan a continuación los resultados de lo planteado por los expertos:

- ❖ Los expertos consideran que las actividades de la multimedia educativa contribuyen a fortalecer el amor a la Patria a través de la vida y obra de los mártires trabajados.
- ❖ Los expertos no sugieren otros elementos a incluir en la multimedia educativa, considerándola bastante adecuada y los objetivos están acorde a la edad y grado donde se propone su aplicación.
- ❖ Los expertos consideran que las “actividades son aplicables al currículo escolar del grado seleccionado; por lo que se ajusta a los objetivos y contenidos del grado y contribuyen a la formación de valores”.

De forma general, los expertos son del criterio que la multimedia se ajusta a las características de los elementos a los cuales va dirigido, a las exigencias del nivel y a los requerimientos para dirigir un proceso de enseñanza – aprendizaje, instructivo y educativo

## Conclusiones

El análisis de los resultados obtenidos en el proceso investigativo permiten concluir:

A través de la sistematización de los conocimientos valorados en los fundamentos filosóficos, pedagógicos y psicológicos se pone de manifiesto que la educación en valores es una tarea priorizada para las generaciones presentes y futuras. La educación y dentro de ella la escuela y el profesor, juegan un papel destacado en el proceso de educación en valores de la Secundaria Básica.

Las actividades que se les ofrecen a los alumnos son poco motivadoras, instructivas, didácticas, lo que denota falta de preparación del colectivo pedagógico para enfrentar dicha tarea y por otra parte se evidencia cierto desconocimiento de estas temáticas por los alumnos, constatadas en la aplicación de los diferentes instrumentos aplicados durante el diagnóstico inicial.

Según la opinión de los expertos las actividades diseñadas en la Multimedia propuesta contribuyen a fortalecer el amor a la Patria a través de la vida y obra de José Martí, Ernesto Che Guevara y Serafín Sánchez en alumnos de noveno grado considerándose valiosas, creativas, didácticas, instructivas e innovadoras para enfrentar la formación de valores y la adquisición de conocimientos patrióticos.

## **Recomendaciones**

Después de concluir la propuesta de la multimedia educativa se plantean las siguientes recomendaciones:

Utilizar la propuesta a través de un experimento pedagógico para constatar la efectividad en la formación de valores, en el noveno grado de la Secundaria Básica, para fortalecer el amor a la Patria, a través de la vida de los héroes de la patria.

Continuar profundizando en la concepción teórica de la multimedia para desarrollar los conocimientos de la vida de los héroes de la patria en los alumnos de noveno grados a fin de mantener su vigencia en respuesta al desarrollo de la Secundaria Básica en los momentos actuales.

## Bibliografía

1. (1989) Los Valores Morales, lugar y papel de la sociedad socialista cubana. Estudio Monográfico.
2. (2000) Proyecto para una educación en valores. ISP José de la Luz y Caballero. Holguín.
3. (2003) Modelo de escuela primaria. Soporte digital.
4. (2006). “Sistema de acciones para el trabajo político e ideológico”.
5. (2008) *Sociedad Cubana; gran escuela educadora de valores revolucionarios* En. VIII Seminario Nacional para Educadores. Primera parte. P. 4. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
6. Addine Fernández, Fátima y otros (1998).“Didáctica y optimización del proceso de Enseñanza–Aprendizaje” En material base, Maestría en Educación. IPLAC, La Habana.
7. Adobe Systems. Disponible en [http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Systems](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Systems), consultado el 1 de mayo de 2008.
8. Aguada del Cea, Guadalupe (1994). Diccionario Comentado de Terminología Informática. Editorial Paraninfo, Madrid. Álvarez de Zayas, CM. :(1995) Metodología de la Investigación científica.
9. Alfonso Águila (2001) Educar los sentimientos, Madrid.
10. Álvarez de Zayas, Carlos (1999). La escuela en la vida. Didáctica. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
11. Álvarez Pérez, M. :(2004) (compiladora) Interdisciplinariedad una aproximación desde la enseñanza – aprendizaje de las ciencias. Ciudad de La Habana. Editorial Pueblo y Educación
12. Álvarez, Ana, I. (1999): La formación de valores. Conferencia en el Instituto Álvarez, Mayda y otros. (1996). La familia cubana: Cambios, Actualidad y Retos. CIPS, CITMA.
13. Álvarez, S.: Metodología para el desarrollo de aplicaciones con tecnología orientada a objetos utilizando notación UML. La Habana, 2000.

14. Amador, Amelia (1998) Algunas reflexiones sobre la educación en valores. Material inédito, ICCP, La Habana.
15. Arés M., Patricia (1998) Familia, ética y valores en la realidad cubana actual. En revista Temas, N.15, pp.57-64, jul - sep., La Habana.
16. Arias, G. (1999) Acerca del valor teórico y metodológico de la obra de L. S. Vigotsky. En revista cubana de Psicología. Vol.16, n. 3, La Habana, pp.171 – 176
17. Arnal, J. D. Del Rincón y A. de la Torre (2003) Investigación Educativa. Fundamentos y Metodología. Editora Labor, Barcelona.
18. Arrechea, Carmen Julia (2000): Tesis de Maestría en opción al grado científico de Master en Ciencias Pedagógicas, Sancti Spíritus
19. Arteaga, Susana Propuesta de una estrategia educativa para el trabajo de formación de valores en el nivel Medio y Superior. Tesis en opción al grado científico de Máster en Ciencias Pedagógicas, Villa Clara, (1999):
20. Authorware. Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Authorware>, consultado el 1 de mayo de 2008.
21. Batista, Gilberto (Compilador) (2002). Compendio de pedagogía. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
22. Baxter Pérez, E. (1997) La educación en valores. Papel de la escuela. Impresión ligera ICCP. MINED, La Habana.
23. Báxter, Esther. La formación de valores, una tarea pedagógica. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1989.
24. Bayardo, Rubens (1997). Globalización e identidad cultural. Editorial CICCUS, Buenos Aires.
25. Beltrán Nieves Jorge Luis. En Trabajo de Diploma No 27, CD SU –ISP Cap. Silverio Blanco Núñez. Sancti Spíritus. Cuba.
26. Bermúdez Morris, R y Lorenzo M. Pérez: (2004). Aprendizaje formativo y crecimiento personal. Editorial Pueblo y Educación, La Habana.
27. Bormat, Rita (1997). Programa Educativo Territorial. Ediciones Morata S.A., España.
28. Cabiello Martínez, Lázaro A. (1997). “Las nuevas tecnologías. Un reto a la

- universidad moderna". En Revista Cubana de Educación Superior. No.2, Vol. 18.
29. Camacho, S. (1995). "Formación del profesorado y Nuevas Tecnologías". En Rodríguez, J. L y Sáenz, O. (Eds.). *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación* (pp. 413 – 442).Marfil: Alcoy.
  30. Castro Rabal, Jorge (1997). Curso de programación. Editorial Mc Graw-Hill.
  31. Castro Ruz, Fidel (2000). "Intervención en el acto por el aniversario 13 de los Joven Club de Computación". En Granma. 15 de sept.
  32. Castro Ruz, Fidel (2000). Discurso de clausura del Taller Nacional La Historia, el historiador la sociedad cubana actual y los retos del nuevo milenio. Periódico Granma (16 de octubre).
  33. Catalá Estrada Luis Antonio. Tesis en opción al título de Máster en Nuevas tecnologías par la Educación 2007
  34. Colectivo de Autores (1999). Tendencias pedagógicas contemporáneas. Universidad de La Habana. CEPES, La Habana. En soporte magnético.
  35. Colectivo de autores. (2006) Material básico" Maestría en ciencias de la educación", Módulo I, primera parte, p 14-16, Ed Pueblo y educación. La Habana
  36. Colectivo de autores. (2006) VII Seminario Nacional para Educadores. Ed. Pueblo y Educación .La Habana
  37. Colectivo de autores. (2009).SEMINARIO NACIONAL DE PREPARACIÓN DEL CURSO ESCOLAR 2009-2010. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La habana.
  38. Colectivo de autores.(2005) Programas de Noveno Grado Secundaría Básica, p 55-56, Ed Pueblo y educación. La Habana
  39. Colectivo de autores.(2006) Material básico" Maestría en ciencias de la educación",Módulo II, segunda parte ,p 12, Ed Pueblo y educación. La Habana
  40. Couso Fernández, Luis y otros (1990). Introducción a La Computación. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de La Habana.

41. Chacón, Arteaga, Nancy. Edición Moral. Edit. Ciencias Sociales, La Habana 1988.
42. Director MX. Disponible en <http://diarioti.com/noticias/2002/dic2002/15196653.htm>, consultado el 1 de mayo de 2008.
43. Egea Álvarez, Miriam Programa de educación en valores para la educación cubana. Editorial Pueblo y Educación, (2007).
44. El patriotismo martiano / I. López Argüelles. Niños en Martí / M. Guzmán. 4289. Martí y la educación. - [La Habana: s.n., 1984]. - 1 v. (p.v) En. *Seminario Nacional para Educadores*. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.
45. Fernández Rodríguez, B. y G. García Otero. (2003). "Tecnología educativa. ¿sólo recursos técnicos?". En García Otero, J. (Comp.). *Selección de lecturas sobre medios de enseñanza* (pp. 14 – 24). La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
46. Fernández, Lourdes. (1999). "Los valores morales: retos para la subjetivación". *Revista ARA, Ética y Valores en la Cuba de hoy* (III), Ciudad de la Habana, Nro. 6, marzo.
47. Formación de valores Morales, retos y perspectivas.( 1999) Edit. Política, La Habana.
48. Formación de valores Morales.(1999) Edit. Academia, La Habana,
49. García Batista Gilberto .Compendio de pedagogía. Editorial Pueblo y Educación.2002
50. González, Fernando. (1998). "Los valores y su significación en el desarrollo de la persona". *Revista Temas*, Ciudad de la Habana, Nro. 15, 11-15, julio- septiembre.
51. Guervilla, E. Valores y contravalores. Revista Vela Mayor. Año (1994) No. 2, Anaya Educación, España
52. Hernández Alegría Antonio y otros (2007). Formación de valores en Secundaria Básica desde la clase. Exigencias teóricas y metodológicas. Editorial Academia, La Habana.



53. Hernández Alegría Antonio y otros. Proyecto de investigación: La superación del docente de Secundaria Básica para la formación de valores desde la clase. Resultado #.2. Tendencias del Pensamiento Pedagógico Cubano: pautas importantes para potenciar la dimensión axiológica de la clase.
54. Hernández Sampier, R. (2004). Metodología de la investigación (2t.). La Habana: Editorial Félix Varela.
55. IX Seminario Nacional para Educadores. Primera Parte. Ministerio de Educación (2009-2010).
56. Labañino Rizzo, César. A. (2001) "Multimedia para la educación". Editorial Pueblo y Educación. Ciudad de la Habana.
57. Macromedia. Disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia>, consultado el 1 de mayo de 2008.
58. MINED: El hiperentorno de aprendizaje para la escuela cubana. (2001) Ponencia presentada en el Primer Seminario Nacional de Elaboración de Guiones de Software Educativos para la Escuela Cubana, Cojimar.
59. Moll, L: Vigotsky y la educación. (1993) Connotaciones y aplicaciones de la psicología sociohistórica en educación. Aique, Buenos Aires.
60. Montero Cepero, Graciela: "Estética y Educación". (1999) En Pedagogía 99. La Habana.
61. Moreno Martínez, G.: Ingeniería de Software UML [on-line]. Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos14>.
62. Moreno Martínez, G.: Ingeniería de Software UML. Disponible en <http://www.monografias.com/trabajos14>, consultado el 20 de diciembre de 2007.
63. Palacios, J.: Reflexiones en torno a las implicaciones educativas de la obra de Vigotsky en "Actualidad de Lev, S. Vigotsky".(1987) Editorial del Hombre, España,.

64. Pérez Fernández, Vicenta y otros (1994). “La enseñanza de la computación más allá de la computadora”. En Revista Educación. No. 83, sept-dic.
65. Pérez Fernández, Vicenta y otros (1997). La preparación del maestro para la inserción de la computación en la actividad docente. IPLAC. La Habana. (Curso pre-reunión del Congreso “Pedagogía ‘97”).
66. Pérez Fernández, Vicenta y otros (1999). “Informática Educativa”. En material base de la Maestría en Educación. IPLAC. La Habana.
67. Pérez Rodríguez, Gastón y Gilberto García Batista (1996). *Metodología de la Investigación Educativa*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.
68. Pérez, Dora y et. al.: “Vinagrito naufragó en un barquito de papel”. Artículos seriadados publicados en las ediciones del periódico Juventud Rebelde los días 26, 5 y 12 de febrero y enero, respectivamente, de 2006.
69. Portu, Consuelo y et. al.: Conoce el patrimonio cultural. Editorial de libros para la educación, La Habana, 1980.
70. Prado Arza, Néstor del (1998). “CENSAI vs. ANINFORMATISMO”. En GIGA. No. 4.
71. Primer Seminario Nacional de Elaboración de Guiones de Software Educativos para la Escuela Cubana. (2001) La Habana.
72. Reigosa Lorenzo, Ramón. TESIS EN OPCIÓN AL GRADO CIENTÍFICO DE DOCTOR EN CIENCIAS PEDAGÓGICAS (2007)
73. Reigosa Lorenzo, Ramón. TESIS en OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER EN CIENCIAS PEDAGÓGICAS (2003)
74. Rodríguez Lamas, R. (2000). Introducción a la informática educativa. Pinar del Río: Universidad Hermanos Sainz. Instituto Superior Politécnico José A. Echeverría.
75. Rodríguez Lamas, Raúl y otros Introducción a la Informática Educativa.. (2002) Editorial Pueblo Educación.

76. Salas, García, Begoña. Desarrollo de capacidades y valores de la persona.
77. Seminario nacional a dirigentes, metodólogos... (Febrero 1989) Intitulo Superior Pedagógico "Félix Varela", Villa Clara. (En formato Digital)
78. Sobrino Pontigo Elena (2003), en su tesis de doctorado "Sobre la educación en valores morales de la familia campesina"
79. Valdés Galárraga, R. (2002) Diccionario del pensamiento Martiano. Editorial de Ciencias sociales, La Habana.

## Anexo (1)

Encuesta a profesores generales Integrales y Asesores de Computación.

Objetivo de: Conocer el uso de las nuevas tecnologías así como otros medios para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes en las clases de Historia de Cuba.

1. Usas en las clases de Historia de Cuba las tecnologías de la Información y las comunicaciones

Siempre \_\_\_\_\_ A veces \_\_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_\_

- 2- Con qué frecuencia usas los Software educativo en las clases Historia de Cuba

Siempre \_\_\_\_\_ a veces \_\_\_\_\_ nunca \_\_\_\_\_

- 3- Qué Software educativo utilizas en la clase

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- 4- Están diseñado estos Software específicamente para las clases Historia de Cuba.

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ Porque \_\_\_\_\_

- 5 Compruebas que tus estudiantes se apropian más del contenido cuando utilizas:

Clase sin uso de Multimedia

Mucho \_\_\_\_\_ poco \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_

Software educativo

Mucho \_\_\_\_\_ poco \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_

- 6 Qué uso le das al Software educativo en tus clases

1 Material de consulta \_\_\_\_\_

2 Directamente en la clase como medio de aprendizaje \_\_\_\_\_

3 En algunos momentos de la clase para vincular el contenido \_\_\_\_\_

4 Para actividades independiente \_\_\_\_\_

## Anexo (2)

Encuesta a los estudiantes

Objetivo: Conocer las dificultades que existen en las clases Historia de Cuba que impiden el estudio de diferentes personalidades de nuestra patria en los estudiantes de 9no grado.

Se desea realizar una multimedia para utilizar en clases de Historia de Cuba, titulada "Por los senderos de nuestros Héroes", para eso necesitamos su colaboración, le pedimos que sea lo más sincero posible.

Cuestionario:

1. ¿Le gusta el contenido de la asignatura de la Historia de Cuba?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

2. ¿Ordene teniendo en cuenta su nivel de preferencia el modo en que le gustaría que se le impartiera la clase de Historia de Cuba?

\_\_\_\_\_ Teleclase

\_\_\_\_\_ Clase presencial

\_\_\_\_\_ Uso de Multimedia

3. ¿El profesor motiva sus clases con medios novedosos?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

4. ¿Encuentras todo lo que necesitas aprender de Historia de Cuba en las clases que te imparte el profesor?

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

5. Existen en la escuela libros para estudiar sobre los temas que se imparten en la asignatura.

Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

¿Cuáles?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Menciona 6 personalidades de la historia de la patria que para ti sean las más importantes.

A) \_\_\_\_\_

D) \_\_\_\_\_



## Anexo (3)

“Guía de Observación a clases”

Objetivo: diagnosticar el trabajo que realizan los profesores al impartir las clases en cuanto al uso de la caracterización, diferenciación, motivación y medios de enseñanza.

### Datos generales

Nombre del profesor:

Año:

Grupo:

Guía de observación

1. Tiene en cuenta la caracterización desde el punto de vista del contenido de los estudiantes para impartir las clases:

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

2. Utiliza actividades variadas para lograr la atención diferenciada:

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

3. Motiva al alumno a través de la computación en temas relacionados con el contenido de la Historia de Cuba.

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

4. Orienta los objetivos mediante acciones reflexivas y valorativas de los estudiantes

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

5. Se utilizan métodos y procedimientos metodológicos que promueven la búsqueda reflexiva, valorativa e independiente del conocimiento.

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

6. Utiliza medios de enseñanza novedosos:

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

## Anexo (4)

“Guía de Observación de los estudiantes realizada en horario extractases”

Objetivo: Diagnosticar el comportamiento de los mismos durante la participación en diferentes actividades extractases en cuanto al uso del uniforme escolar, vocabulario y comportamiento en dichas actividades.

Guía de observación

1. Usan el uniforme escolar correctamente durante su estancia en la escuela y fuera de ella:

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

2. Demuestran hábitos de cortesía:

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

3. Se expresan de forma correcta al referirse a los demás compañeros y profesores de la escuela:

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

4. Muestran seriedad y respeto cuando participan en la limpieza y mantenimiento del área escolar, en el ritual de la bandera ó realizan alguna visita a una forja o monumento:

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_

5. Son capaces de enfrentar a las conductas negativas y antisociales

Siempre \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_



## Anexo (5)

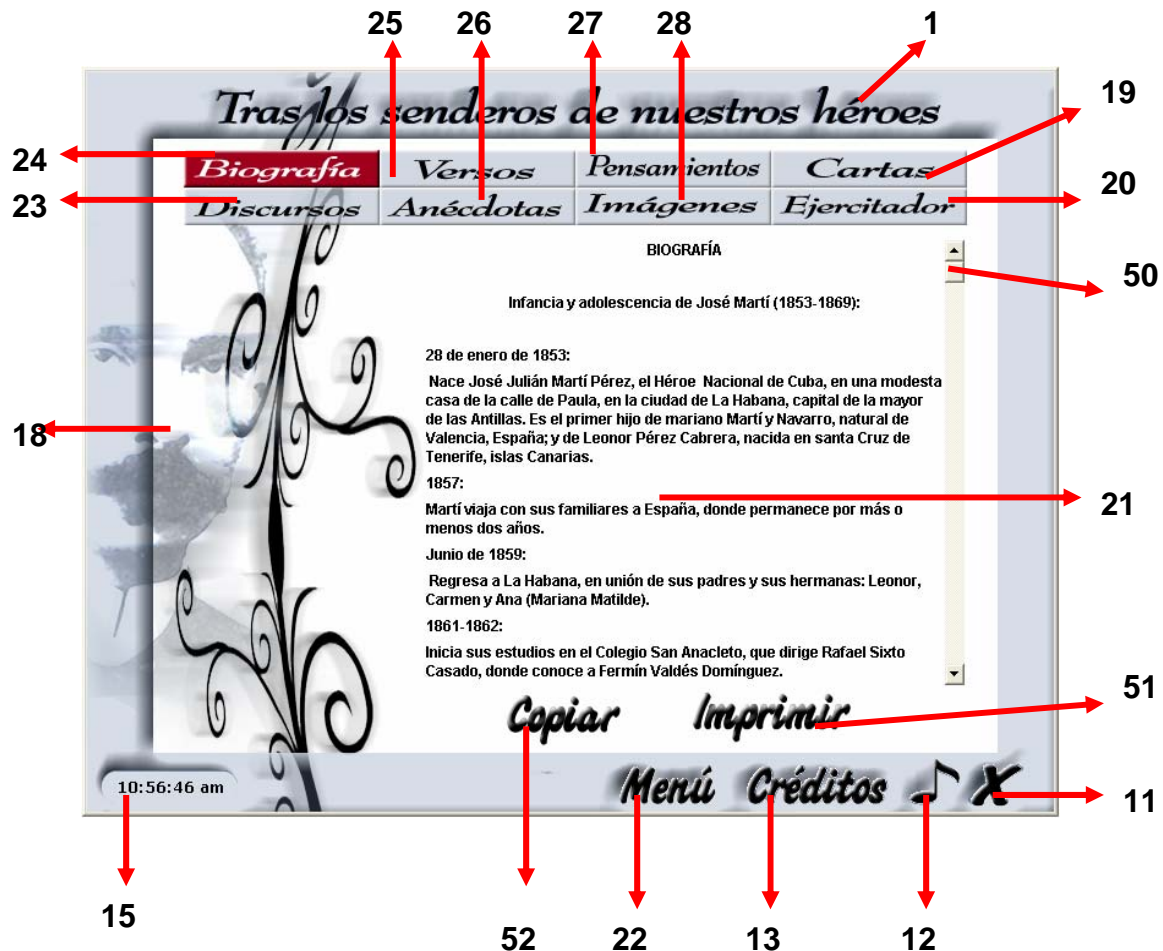
La continuación de la carta tecnológica.

**Pantalla: José Martí**

**Módulo al que pertenece:** Módulo José Martí (IV).

**Número:** IV - 02

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



### Descripción general:

Permite acceder a cualquier submódulo del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

### Regularidades del funcionamiento:

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.

- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de “pista” que indicará su función.

### Descripción formal:

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se esta trabajando en la multimedia.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia
21	Texto	Texto que muestra el contenido de la información.
24	Menú Biografía	Se accede al submódulo José Martí (IV) – 02. (desactivado)

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
50	Barra de desplazamiento	cl	Para desplazarse por el texto hacia arriba y abajo.
11	Salir	cD	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	cl	Al dar clic se sale de la multimedia.
12	Créditos	cl	Muestra los créditos de la multimedia.
13	Música	cl	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
22	Menú	cl	Regresa Módulo Menú principal (III).
25	Menú Versos.	cl	Pasa al submódulo José Martí (IV) – 03.
27	Menú Pensamiento	cl	Submódulo José Martí (IV) – 04.
19	Menú Cartas	cl	Submódulo José Martí (IV) – 05.
23	Menú	cl	Submódulo Martí (IV) – 06.

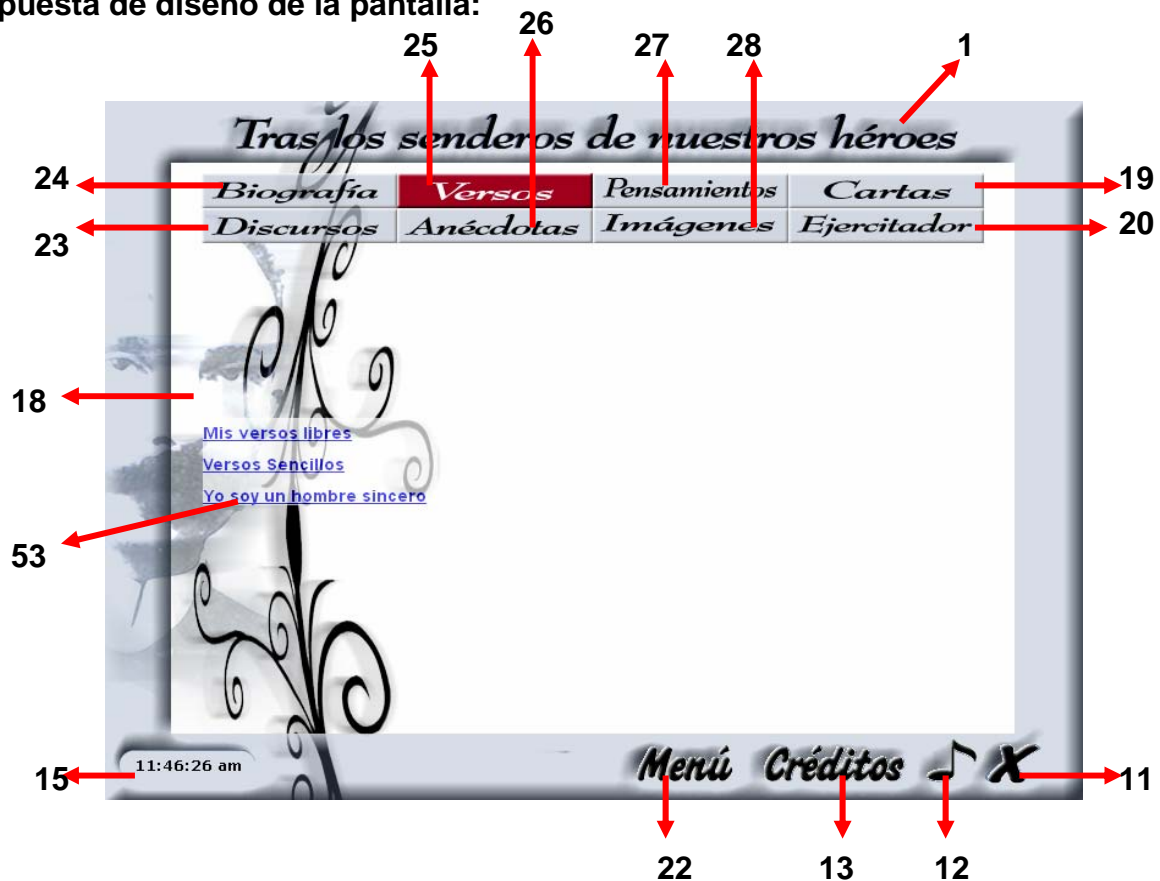
	Discursos.		
26	Menú Anécdotas.	cl	Submódulo José Martí (IV) – 07.
28	Menú Imágenes.	cl	Submódulo José Martí (IV) – 08.
20	Menú Ejercitador.	cl	Submódulo José Martí (IV) – 09.
51	Imprimir	cl	Activa el cuadro de texto imprimir para poder el texto activo.
52	Copiar	cl	Ejecuta la acción Copiar que termina con Pegar después de ejecutar el Word

**Pantalla: José Martí**

**Módulo al que pertenece:** Módulo José Martí (IV).

**Número:** IV - 03

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder a cualquier submódulo del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de “pista” que indicará su función.

**Descripción formal:**

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se esta trabajando en la multimedia.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia
25	Menú Versos	Se accede al submódulo José Martí (IV) – 03. (desactivado)

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
24	Biografía.	<b>cl</b>	Pasa al submódulo José Martí (IV) – 02.

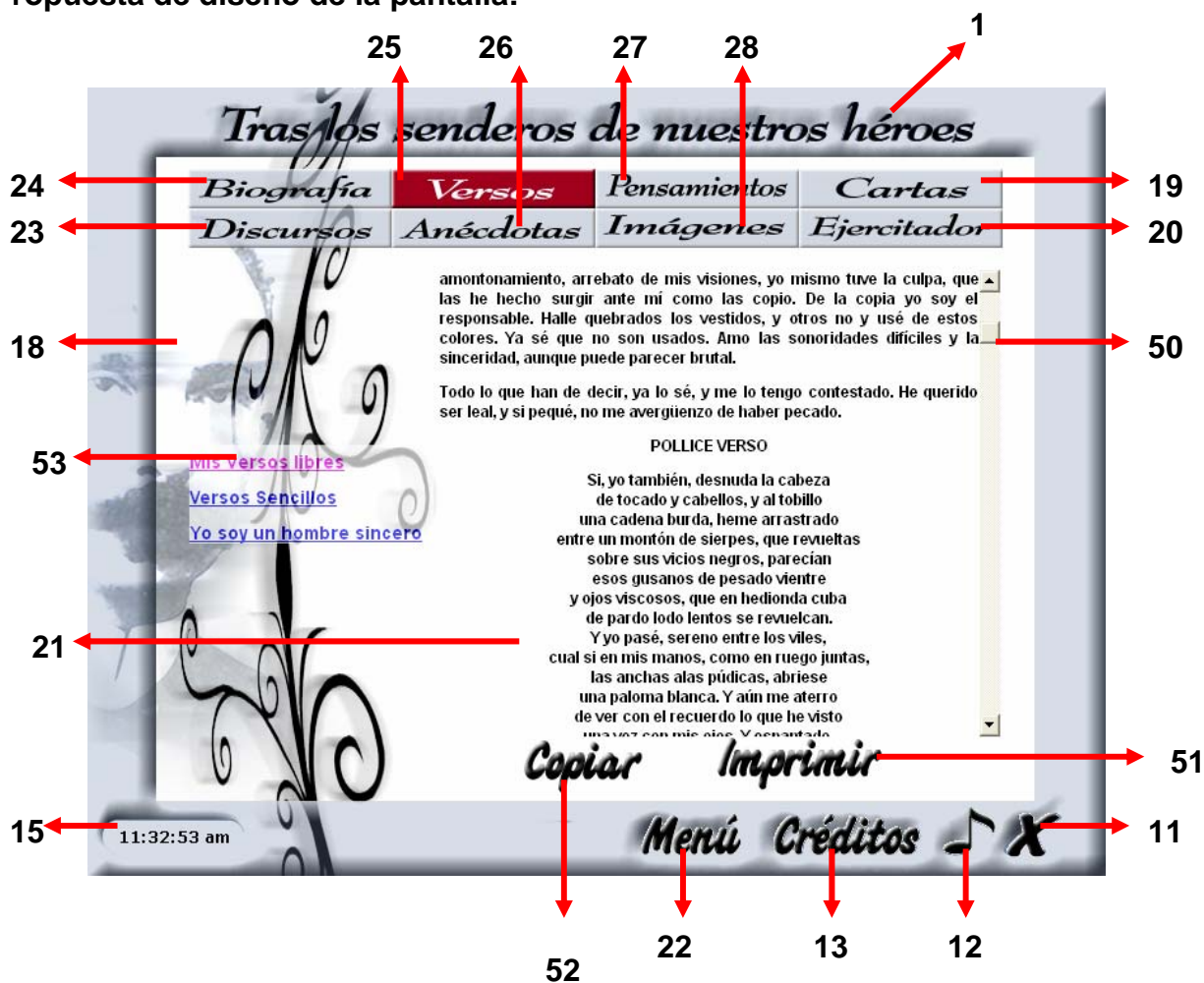
27	Pensamiento	cl	Submódulo José Martí (IV) – 04.
19	Menú Cartas	cl	Submódulo José Martí (IV) – 05.
23	Menú Discursos.	cl	Submódulo Martí (IV) – 06.
26	Menú Anécdotas.	cl	Submódulo José Martí (IV) – 07.
28	Menú Imágenes.	cl	Submódulo José Martí (IV) – 08.
53	Textos	cl	Texto con hipervínculo que muestra la información a la que se hace referencia.
20	Menú Ejercitador.	cl	Submódulo José Martí (IV) – 09.

**Pantalla: José Martí**

**Módulo al que pertenece: Módulo José Martí (IV).**

**Número: IV – 03 -A**

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



### Descripción general:

Permite acceder a cualquier submódulo del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

### Regularidades del funcionamiento:

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de “pista” que indicará su función.

### Descripción formal:

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Título	Muestra el Título de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se esta trabajando en la multimedia.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia
21	Texto	Texto que muestra el contenido de la información.
25	Menú Versos	Se accede al submódulo José Martí (IV) – 03 (desactivado)

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.

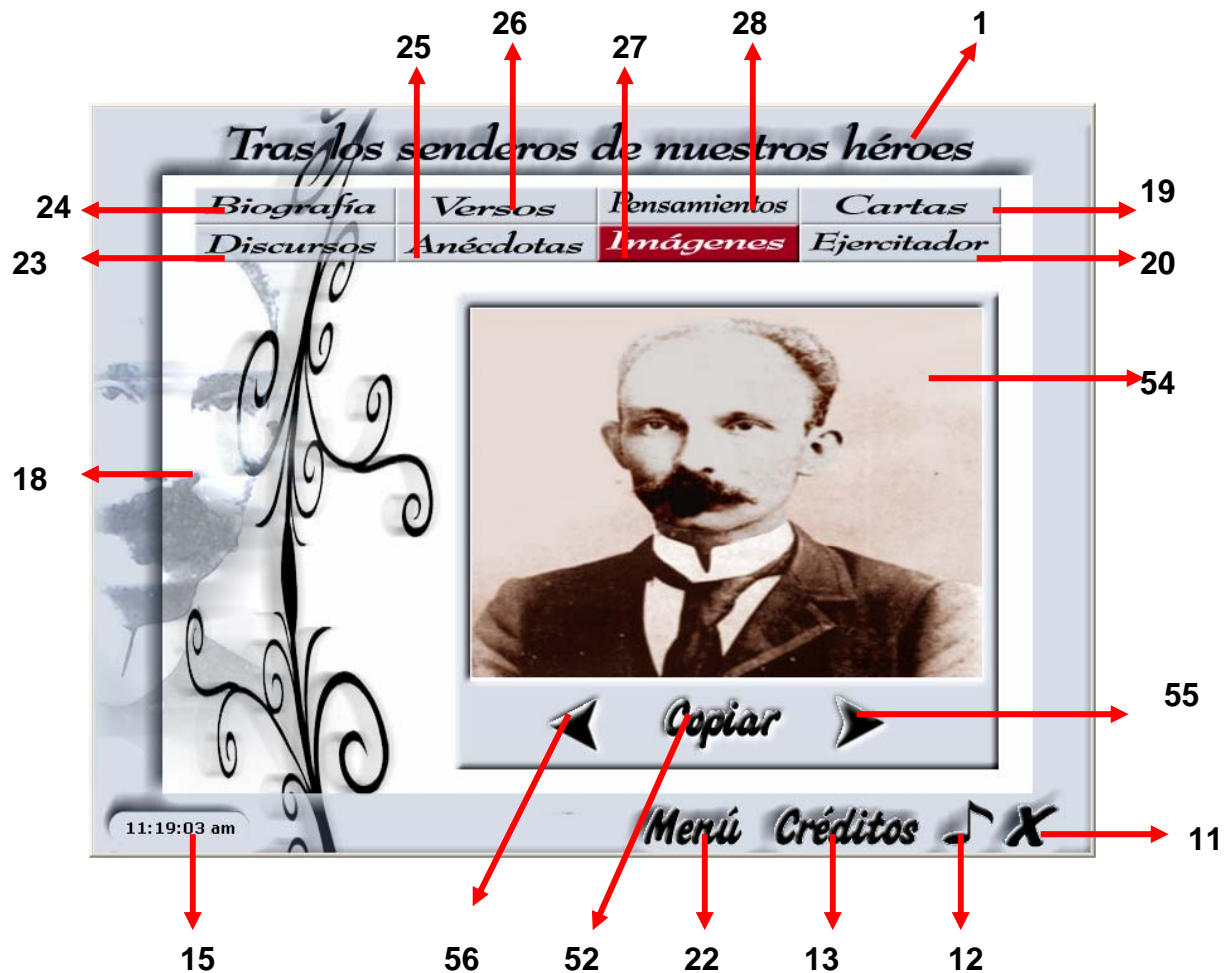
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
24	Menú Biografía.	<b>cl</b>	Pasa al submódulo José Martí (IV) – 02.
27	Menú Pensamiento	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 04.
19	Menú Cartas	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 05.
23	Menú Discursos.	<b>cl</b>	Submódulo Martí (IV) – 06.
26	Menú Anécdotas.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 07.
28	Menú Imágenes.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 08.
20	Menú Ejercitador.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 09.
51	Imprimir	<b>cl</b>	Activa el cuadro de texto imprimir para poder el texto activo.
53	Textos	<b>cl</b>	Texto con hipervínculo que muestra la información a la que se hace referencia.
52	Copiar	<b>cl</b>	Ejecuta la acción Copiar que termina con Pegar después de ejecutar el Word

**Pantalla: José Martí**

**Módulo al que pertenece:** Módulo José Martí (IV).

**Número:** IV – 08

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder a cualquier submódulo del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de "pista" que indicará su función.



**Descripción formal:**

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se esta trabajando en la multimedia.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia
54	Imagen	Muestra la imagen activa del héroe.
28	Menú Imágenes	Se accede al submódulo José Martí (IV) – 08 (desactivado)

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
24	Menú Biografía.	<b>cl</b>	Pasa al submódulo José Martí (IV) – 02.
25	Menú Versos	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 03.
19	Menú Cartas	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 05.
23	Menú Discursos.	<b>cl</b>	Submódulo Martí (IV) – 06.
26	Menú Anécdotas.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 07.
27	Menú Pensamiento.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 04.
28	Menú Ejercitador.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 09.
55	Botón	<b>cl</b>	Pasa a la imagen siguiente.
56	Botón	<b>cl</b>	Pasa a la imagen anterior.
52	Copiar	<b>cl</b>	Ejecuta la acción Copiar que termina con

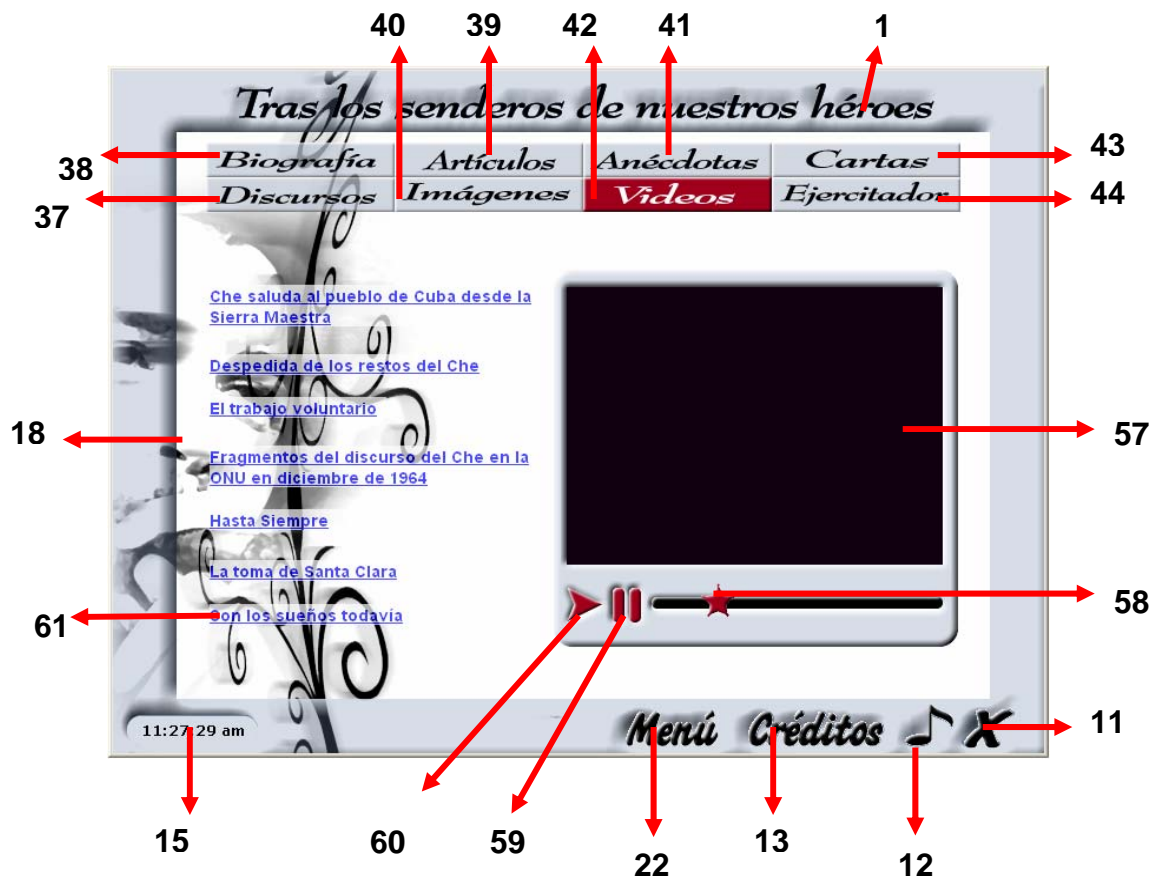
			Pegar después de ejecutar el Word
--	--	--	-----------------------------------

**Pantalla: Ernesto Che Guevara**

**Módulo al que pertenece:** Módulo Ernesto Che Guevara (VI).

**Número:** VI – 08

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



**Descripción general:**

Permite acceder a cualquier submódulo del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

**Regularidades del funcionamiento:**

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de "pista" que indicará su función.

**Descripción formal:**

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se esta trabajando en la multimedia.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia
57	Video	Muestra el video activo del héroe.
42	Menú Videos	Se accede al submódulo Ernesto Che Guevara (VI)– 08 (desactivado)

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.
22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
38	Menú Biografía.	<b>cl</b>	Pasa al submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). 02.
39	Menú Artículos.	<b>cl</b>	Se accede al submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). 03.
41	Menú Anécdotas.	<b>cl</b>	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara(VI)– 04.
43	Menú Cartas.	<b>cl</b>	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). 05.
37	Menú Discursos.	<b>cl</b>	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). 06.
40	Menú Imágenes.	<b>cl</b>	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). – 07.

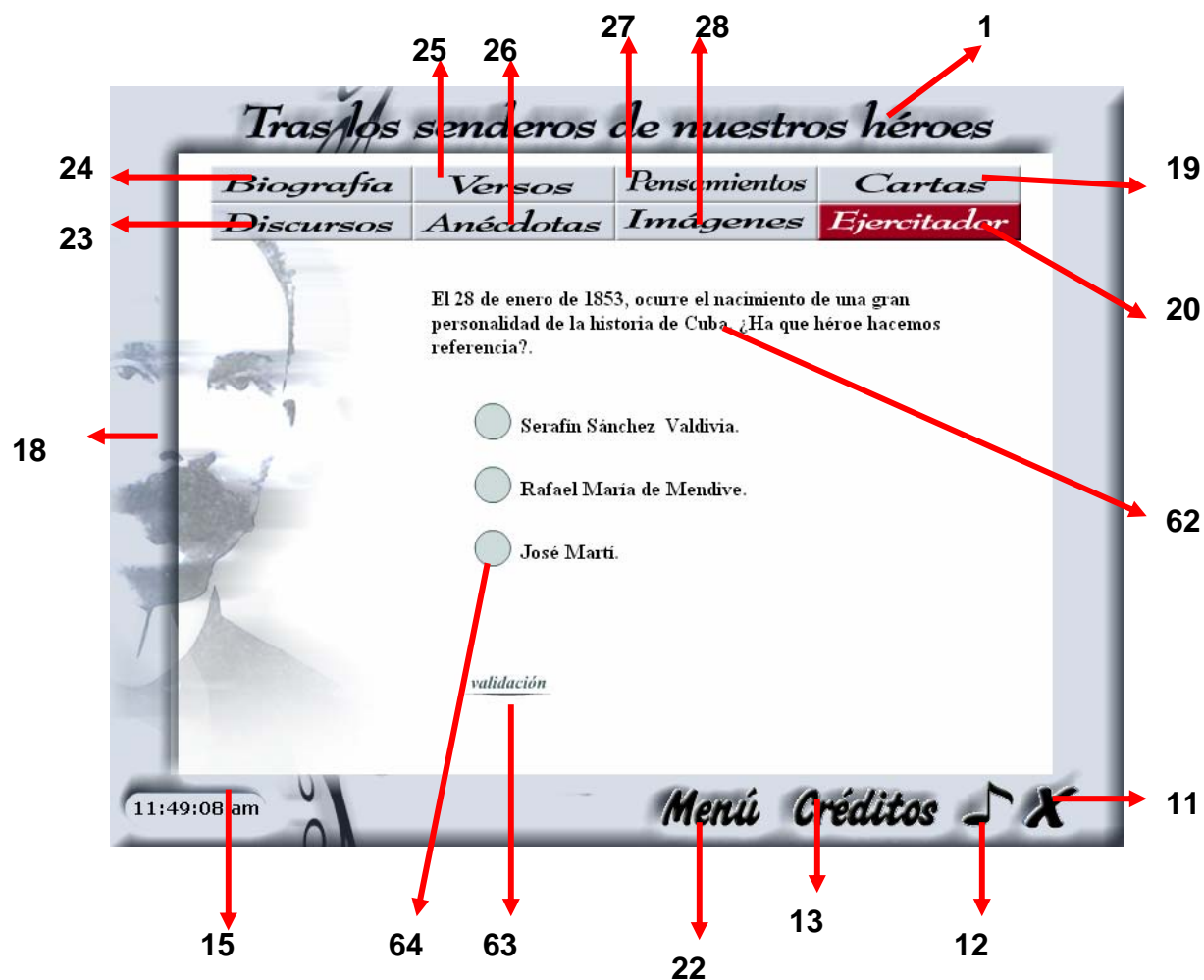
58	Seek	cl	Se mueve según el tiempo de la reproducción del video
59	Pause		Detiene el video que está en reproducción.
60	Play	cl	Reproduce el video seleccionado.
61	Textos	cl	Texto con hipervínculo que muestra el video al que se hace referencia.
44	Menú Ejercitador.	cl	submódulo Módulo Ernesto Che Guevara (VI). – 09.

**Pantalla: José Martí**

**Módulo al que pertenece:** Módulo José Martí (IV).

**Número:** IV – 09

**Propuesta de diseño de la pantalla:**



### Descripción general:

Permite acceder a cualquier submódulo del módulo actual con que cuenta la multimedia, ver los créditos, ver la hora que tiene el sistema operativo instalado en la PC y a salir de la multimedia.

### Regularidades del funcionamiento:

- ✓ La continuidad del programa estará dada por la interacción del usuario con los botones de los restantes submódulos.
- ✓ Al entrar el cursor del mouse sobre el elemento interactivo salir aparecerá un texto en calidad de “pista” que indicará su función.

### Descripción formal:

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción / Función
1	Titulo	Muestra el Titulo de la multimedia.
18	Fondo	Se refleja al héroe que se esta trabajando en la multimedia.
15	Reloj	Muestra la hora que tenga el sistema operativo instalado en la PC que se esté usando la multimedia
62	Texto del ejercicio.	Detalles y pregunta que deben responder en el ejercicio.
20	Menú Ejercitador.	Se accede al submódulo José Martí (IV) – 09 (desactivado)

Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
11	Salir	<b>cD</b>	Con esta acción se cambia de usuario.
11	Salir	<b>cl</b>	Al dar clic se sale de la multimedia.
13	Créditos	<b>cl</b>	Muestra los créditos de la multimedia.
12	Música	<b>cl</b>	Interrumpe la música de fondo si así lo desea.

22	Menú	<b>cl</b>	Regresa Módulo Menú principal (III).
24	Menú Biografía.	<b>cl</b>	Pasa al submódulo José Martí (IV) – 02.
25	Menú Versos	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 03.
27	Menú Pensamiento	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 04.
23	Menú Discursos.	<b>cl</b>	Submódulo Martí (IV) – 06.
26	Menú Anécdotas.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 07.
28	Menú Imágenes.	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 08.
19	Menú Cartas	<b>cl</b>	Submódulo José Martí (IV) – 05.
63	Validación	<b>cl</b>	Muestra si la respuesta escogida es correcta ó incorrecta.
64	Botón	<b>cl</b>	Para seleccionar la respuesta.

## **Anexo (6)**

### **Carta de presentación a posibles expertos.**

Estimado colega:

Nos encontramos elaborando el informe final de la tesis en opción al grado científico de Máster en “Nuevas Tecnologías para la educación” titulado: “Tras los senderos de nuestros Héroes” para contribuir a formar el valor patriotismo en los estudiantes de 9no en la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo, mediante el estudio de la vida de José Martí, Serafín Sánchez Valdivia y Ernesto Che Guevara.

Autor: Lic. Ixo Jesús Díaz Vega.

Tutor: Dr. Antonio Hernández Alegría.

Por esta razón, le solicitamos a usted nos de su conformidad si está en condiciones de ofrecer sus criterios en calidad de expertos en el referido tema.

Marque con una X Si \_\_\_\_, No\_\_\_\_, si su respuesta es positiva favor de llenar los siguientes datos:

Nombres y Apellidos:

Institución donde Labora:

Dirección del Centro:

Teléfono del Centro:

Dirección Particular:

Teléfono:

E-mail:

Categoría docente:

Categoría Científica:

Para realizar la selección de expertos necesitamos saber los elementos que nos permitan conocer el grado de competencia que tiene usted en la materia y por ello necesitamos que responda el siguiente test.

I.-Evalúe el nivel de conocimiento que usted posee, en una escala de 0 a 10, en aspectos relacionados con el empleo de las TIC en la enseñanza, considerando 0 como no poseer conocimiento en la materia y en orden creciente de competencia hasta 10, que significaría una elevada preparación. Esto es Kc

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

II.-Para determinar cuáles fuentes han contribuido a la preparación que usted posee en el tema, le solicitamos llenar la siguiente tabla.

Fuentes de argumentación	Grado de influencia de cada una de las fuentes en sus criterios		
	A (Alto)	M (Medio)	B(Bajo)
Análisis teóricos realizados por usted			
Su experiencia en el tema			
Trabajos de autores nacionales consultados			
Trabajos de autores extranjeros consultados			
Su propio conocimiento del estado del problema en el extranjero			
Su intuición			

En esta tabla se muestra el coeficiente de competencia.

Expertos	Análisis teórico	Experiencia	Trabajos nacionales consultados	Trabajos extranjeros consultados	Conocimiento estado del problema en el extranjero	Intuición	Ka	Kc	K
1	0,2	0,5	0,04	0,05	0,02	0,02	0,83	0,8	0,82
2	0,3	0,4	0,04	0,02	0,02	0,05	0,83	1	0,92
3	0,3	0,4	0,05	0,02	0,02	0,04	0,83	0,9	0,87
4	0,3	0,5	0,05	0,02	0,02	0,04	0,93	0,9	0,92
5	0,3	0,4	0,04	0,02	0,02	0,02	0,8	0,8	0,80
6	0,2	0,5	0,04	0,02	0,02	0,02	0,8	0,9	0,85
7	0,3	0,4	0,02	0,02	0,05	0,04	0,83	1	0,92
8	0,3	0,5	0,02	0,04	0,04	0,04	0,94	1	0,97
9	0,3	0,5	0,04	0,04	0,04	0,04	0,96	1	0,98
10	0,1	0,5	0,05	0,02	0,02	0,05	0,74	0,7	0,72
11	0,2	0,5	0,05	0,02	0,04	0,04	0,85	0,9	0,88
12	0,2	0,5	0,05	0,02	0,05	0,05	0,87	1	0,94
13	0,3	0,4	0,04	0,02	0,05	0,05	0,86	1	0,93
14	0,1	0,4	0,04	0,04	0,02	0,04	0,64	0,9	0,77
15	0,2	0,4	0,04	0,04	0,02	0,05	0,75	1	0,88
16	0,2	0,5	0,04	0,05	0,02	0,02	0,83	0,8	0,82



17	0,3	0,4	0,04	0,02	0,02	0,05	0,83	1	0,92
18	0,3	0,4	0,05	0,02	0,02	0,04	0,83	0,9	0,87
19	0,3	0,5	0,05	0,02	0,02	0,04	0,93	0,9	0,92
20	0,3	0,4	0,04	0,02	0,02	0,02	0,8	0,8	0,80
21	0,2	0,5	0,04	0,02	0,02	0,02	0,8	0,9	0,85
22	0,3	0,4	0,02	0,02	0,05	0,04	0,83	1	0,92
23	0,3	0,5	0,02	0,04	0,04	0,04	0,94	1	0,97
24	0,3	0,5	0,04	0,04	0,04	0,04	0,96	1	0,98
25	0,1	0,5	0,05	0,02	0,02	0,05	0,74	0,7	0,72
26	0,1	0,4	0,02	0,02	0,02	0,04	0,6	0,5	0,55
27	0,1	0,4	0,04	0,05	0,02	0,05	0,66	0,5	0,58
28	0,1	0,2	0,02	0,02	0,02	0,04	0,4	0,4	0,40
29	0,2	0,4	0,02	0,02	0,02	0,02	0,68	0,4	0,54
30	0,1	0,2	0,02	0,02	0,02	0,04	0,4	0,2	0,30
31	0,2	0,2	0,02	0,04	0,02	0,05	0,53	0,3	0,42
32	0,2	0,2	0,04	0,02	0,02	0,02	0,5	0,4	0,45

## Anexo (7)

“Encuesta aplicada a los expertos”.

Compañero profesor, con motivo de la investigación que realizamos necesitamos someter la multimedia que proponemos a su juicio y usted ha sido seleccionado por su experiencia para emitir su criterio.

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_

Calificación profesional (marque con una cruz)

Licenciado: \_\_\_\_\_ Master: \_\_\_\_\_ Doctor: \_\_\_\_\_

Años de experiencia: \_\_\_\_\_ Años de experiencia investigativa: \_\_\_\_\_

Pensamos que esta multimedia que estamos proponiendo puede contribuir a fortalecer el valor patriotismo en los estudiantes de noveno grado de la E.I.D.E provincial Lino Salabarría Pupo de Sancti- Spíritus.

En la siguiente tabla, marque con una “X” la evaluación que a su juicio tienen los aspectos señalados en la multimedia, atendiendo a las siguientes categorías. Nos sería de mucha importancia que aparte argumentara el por qué de su elección.

M.A: Muy Adecuado. B.A: Bastante Adecuado. A: Adecuado. P.A: Poco Adecuado.

I: Inadecuado

No	Aspectos	I	P.A	A	B.A	M.A
1	Especificidad, claridad y actualidad de la multimedia.					
2	Correspondencia con los parámetros lógicos y metodológicos de la asignatura.					
3	Contribución a la solución del problema a resolver.					
4	Aplicabilidad de las tareas propuestas.					
5	Nivel de satisfacción práctica y aplicabilidad de la multimedia.					

¿Desea realizar alguna recomendación para perfeccionar el trabajo?

## Anexo (8)

“Tabla de doble entrada”

Objetivo: registrar las respuestas dadas por el experto a cada Indicador

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
4	3	5	5	3	4	2	5	3	4	4	5	3	2	1	1	4	5	1	2	3	5	5	4	5
5	5	5	4	3	5	4	2	3	5	4	1	2	3	4	5	3	2	4	3	2	5	4	1	4
4	5	4	5	3	2	1	4	5	5	5	2	4	5	1	4	2	3	4	2	3	2	4	5	3
3	5	5	4	5	4	3	5	4	2	1	5	3	4	5	2	3	4	5	2	5	4	1	2	5
2	5	4	4	5	4	4	2	3	5	4	1	2	5	2	4	5	3	1	5	4	3	2	3	1

## Anexo (9)

Tabla de frecuencias absolutas

Objetivo: registrar a los indicadores como variables y a las categorías de la escala, como sus valores

### MATRIZ DE FRECUENCIAS

Frecuencias absolutas de categorías por indicador							
Indicadores	Categorías						Total
	MA	BA	A	PA	I	NR	
1	8	6	5	3	3	0	25
2	7	7	5	4	2	0	25
3	7	7	4	5	2	0	25
4	9	6	4	4	2	0	25
5	6	7	4	5	3	0	25

## **Anexo (10)**

Tabla de frecuencias acumuladas.

Objetivo: registrar los datos de frecuencias acumuladas absolutas a partir de la tabla.

### **MATRIZ DE FRECUENCIAS ACUMULADAS**

<b>Frecuencias acumuladas de categorías por indicador</b>					
<b>Indicadores</b>	<b>Categorías</b>				
	<b>MA</b>	<b>BA</b>	<b>A</b>	<b>PA</b>	<b>I</b>
<b>1</b>	8	14	19	22	25
<b>2</b>	7	14	19	23	25
<b>3</b>	7	14	18	23	25
<b>4</b>	9	15	19	23	25
<b>5</b>	6	13	17	22	25

## Anexo (11)

Tabla de frecuencias acumuladas relativas

Indicadores	Categorías				
	MA	BA	A	PA	I
1	0,32	0,56	0,76	0,88	1,00
2	0,28	0,56	0,76	0,92	1,00
3	0,28	0,56	0,72	0,92	1,00
4	0,36	0,60	0,76	0,92	1,00
5	0,24	0,52	0,68	0,88	1,00

## Anexo (12)

### Puntos de corte y la escala de los indicadores

Puntos de corte y escala								
Indicadores	Categorías				Suma	Promedio	N- Promedio	
	MA	BA	A	PA				
1	-0,468	0,15	0,71	1,17	1,56	0,90	0,00	<b>BA</b>
2	-0,583	0,15	0,71	1,41	1,68	0,99	-0,09	<b>BA</b>
3	-0,583	0,15	0,58	1,41	1,56	0,92	-0,03	<b>BA</b>
4	-0,358	0,25	0,71	1,41	2,01	1,09	-0,20	<b>BA</b>
5	-0,706	0,05	0,47	1,17	0,99	0,67	0,23	<b>A</b>

### Matriz de relación indicadores-categorías

Matriz de relación indicadores-categorías					
Indicadores	Categorías				
	MA	BA	A	PA	I
1		X			
2		X			
3		X			
4		X			
5			X		