

**UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS
“JOSÉ MARTÍ PÉREZ”**

**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MASTER EN
“NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN”**

Título:

**“MULTIMEDIA PARA CONTRIBUIR A LA EDUCACIÓN DEL VALOR
PATRIOTISMO EN ALUMNOS DE SEXTO GRADO DE LA ESCUELA
PRIMARIA JUAN MARTÍNEZ RAMÍREZ”**

Autor:

**Lic. Sioverys Milagros González-Elias Sosa.
sioverys06054@ssp.jovenclub.cu**

Tutor:

**Ms.C. Manuel Rafael Sánchez Sosa.
rafael@ss.cc.cu**

2009

*“Educar es sembrar valores,
es desarrollar una ética, una actitud ante la vida.*

Educar es sembrar sentimientos”.

Fidel Castro Ruz.

Este trabajo titulado "Multimedia para contribuir a la educación del valor patriotismo en alumnos de sexto grado de la escuela primaria Juan Martínez Rodríguez" propone un producto donde se aportan conocimientos históricos de este joven alfabetizador en escolares de sexto grado, en la cual se pretende fortalecer la educación en el valor patriotismo a través de su biografía, ya que el mismo se relaciona con un hecho histórico de la localidad donde se encuentra enclavada la escuela que es objeto de investigación, este es un trabajo que contiene testimonios, videos, imágenes textos que narran la vida de este joven alfabetizador, además cuenta con un total de 30 actividades. Esta investigación se realiza en la escuela primaria "Juan Martínez Ramírez", ubicada en el consejo popular Algarrobo. Para la misma se consultó una amplia bibliografía relacionado con el tema a investigar. Se emplearon diferentes métodos y técnicas de la investigación educativa, con el objetivo de detectar el problema. Este trabajo cuenta con la validación de criterio de experto el cual permitió recoger valoraciones y opiniones que ayudaron a perfeccionar la propuesta.

Palabras Claves:

Valor Patriotismo.

Multimedia.

A mis padres:

Por ser portadores de un alma fiel y buena, enseñándome el camino a seguir.

Por sus sabios consejos.

Por tanto sacrificio, apoyo y amor incondicional.

Este es el segmento más difícil de este trabajo, pues no deseo dejar fuera a ninguna de las personas que dieron su aporte para llegar a su culminación, pero pensando, que la gratitud no está en las palabras con las que se expresa, sino en la intención profunda del corazón, quiero hacer una mención especial a:

A mi familia, por su apoyo y dedicación en todos estos años.

A Manuel R. Sánchez Sosa, mi tutor, que con gran sabiduría me ha orientado y enseñado, por cada gesto sencillo y profesional ante cada llamada de auxilio.

A todos los que de una forma u otra me han ayudado en todo este tiempo a formarme como profesional.

A todos.

Muchas gracias.

Introducción.....	1
Capítulo I Consideraciones teóricas metodológicas sobre la educación del patriotismo en escolares de sexto grado.....	10
1.1- La educación en valores, principales concepciones.....	10
1.1.1- La educación de valores en la educación cubana y el papel del maestro.....	17
1.1.2- El valor patriotismo.....	21
1.2- Las TIC para la enseñanza, la formación y el aprendizaje en el sistema educacional cubano.....	25
1.2.1- La computadora como medio de enseñanza.....	27
1.2.2- Una aproximación al concepto multimedia.....	29
1.3- Caracterización del escolar primario de sexto grado.....	35
2. Capítulo II: Diagnóstico y diseño de la multimedia	39
2.1. Caracterización de la muestra.....	39
2.2. El caso de estudio: Manuel Ascunce Domenech.....	44
2.3. Diagrama de Casos de uso de Negocio	45
2.4. Diagrama de Casos de uso del Sistema.....	46
2.5. Diagrama de Entidad Relación.....	47
Diseño de la propuesta de solución con el empleo de las TIC.....	48
I. Datos generales del producto.....	48
II. Datos generales del autor o los autores.....	52
III. Descripción General del producto.....	52
IV. Posible estructura modular del software.....	53
V. Descripción de cada pantalla.....	54
VI. Validación de la multimedia.....	54
Conclusiones.....	65
Recomendaciones.....	66
Bibliografía.....	67
Anexos	

La importancia de educar al hombre en los valores que sustentan la sociedad en que vive y el significado de ello en la conservación de la propia humanidad, es un problema de atención multifactorial, y tiene su referente en toda actividad que se realiza en la escuela y en todos los factores que en ellas intervienen.

Cuba viéndose influenciada por esta realidad tiene ante sí el reto de reforzar el sistema de valores correspondientes al modelo social que se propone desarrollar. Por lo que investigadores como: (Rodríguez, 1985; Fabelo, 1989; Báxter, 1990; González, 1990; Chacón, 1996; Alfonso, 1997; Miranda, 1999; Silvestre, 2000) analizan desde el ámbito nacional el problema desde distintas posiciones: Filosóficas, sociológicas, psicológicas y pedagógicas.

En la escuela cubana actual, se pone de manifiesto la formación de los diversos valores a través de las diferentes ramas del saber, algunas de los cuales aparecen como asignaturas ante el estudiante durante unos doce años de vida estudiantil, desde que ingresa en sus primeros años de vida, a las vías no formales y el preescolar, hasta que este termine en el bachillerato o como técnico medio. Sin embargo, la influencia del tiempo que pasó en la escuela deja una importante huella en su vida, no sólo en el conocer o el saber hacer en cualquiera de las asignaturas que cursó, sino también en su laboriosidad, en el amor a la patria, en la solidaridad, entre otros.

Aún así, es necesario que la formación de estos valores en las escuelas primarias den un vuelco, ahora, aún con más fuerzas, se a de enraizar en el momento de la concepción y diseño de los currículos de los alumnos, del proceso de enseñanza aprendizaje y en todo el acontecer pedagógico que diariamente transcurre en la escuela.

Teniendo en cuenta las aspiraciones y problemas del cubano de hoy en día, y la sociedad a la que se aspira, se cree que hay importantes valores que alcanzar en los alumnos , que se pueden decir que son de todos los tiempos: la honradez, la honestidad, y hay algunos más propios a la actualidad del país, como el patriotismo, el internacionalismo, la solidaridad, entre otros.

Ante la difícil situación y las contradicciones actuales de esta sociedad, presente en buena medida en cada escuela, porque en ella se encuentra casi la totalidad de los

niños de edad escolar, se ha hecho necesario educar la labor dirigida a la formación de valores, en alumnos primarios, fortaleciendo sobre todo el valor patriotismo, utilizando las Nuevas Tecnologías (TIC) presente en cada escuela; en este caso el empleo de la computación y más allá el campo de los softwares educativos el cual ha sido de gran interés y atención entre los alumnos de los centros primarios.

El uso de la computación ha venido a ser un soporte fundamental para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de las escuelas primarias, tomando este parte en la formación general integral e ideológica de las nuevas generaciones, llegando a ser un elemento determinante para la formación de valores, siendo esta una batalla que solo se gana con la educación. Con la introducción de las Nuevas Tecnologías (TIC), los alumnos pueden interactuar de forma dirigida con los nuevos contenidos, desarrollando su propia estrategia de aprendizaje, volviéndose significativo e interesante en el momento en que se produce, recibiendo la ayuda que aparece programada en los softwares, que le permiten hacer búsqueda de información, interactuar con representaciones, escuchar sonidos, ver movimientos entre otros aspectos que despiertan gran interés a todos los alumnos de los más diversos grados. Imponiendo esta nueva tecnología nuevos retos en los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la introducción de un modelo unidireccional de formación de los más diversos valores.

Al introducirse estos nuevos medios educativos, impone nuevos retos, ya que los alumnos tienen que tener una preparación para la toma de decisiones y la regulación de su aprendizaje y los docentes deben estar igualmente preparados para diseñar nuevos entornos de aprendizaje y estimular el papel protagónico de sus alumnos, al pasarse de un modelo unidireccional de formación donde él es el portador fundamental de los conocimientos, a otros más abiertos y flexibles, donde parte de la información la puede encontrar en los softwares educativos.

No debe perderse de vista que la introducción y la utilización efectiva de las Nuevas Tecnologías (TIC) con fines docentes es un fenómeno complejo, de amplias perspectivas y cuyos resultados serán más favorables a largo plazo, en la que la respuesta a la pregunta: ¿Cómo utilizar la computadora ante cada tipo de situación

educativa?, debe estar claro para todos los que de una manera u otras intervienen en el área de la informática educativa, y sean consecuentes con ella.

Estos medios dan una vía de solución a través del softwares educativo de introducir no solo el conocimiento académico si no también los valores que representarán a los hombres el resto de la vida como seres sociales, desarrollándolos en un país que exige de ellos una cultura general integral. Con la formación de los más diversos valores que sustentan una sociedad socialista, donde los valores forman un papel fundamental dentro de su desarrollo.

La computadora no puede verse como un medio que va a resolver todos los problemas, pues por sí sola no es ella un instrumento educativo. Su eficiencia depende de la manera en como se prepare y se presente el material didáctico a los alumnos.

En la escuela primaria de hoy día, es necesario que se pongan en práctica estos valores que exigimos que sustenten nuestra sociedad y los principios de cada uno de nosotros, por lo que creemos necesario crear Multimedia Educativas, no solo con el fin de enseñar materias sino con el fin de educar valores en cada uno de los alumnos de las escuelas primarias, donde se puedan aplicar los conocimientos adquiridos y los reflejen en su modo de actuación en la vida social, digna de una patria donde impere la justicia social. Haciéndose necesario la aplicación de actividades educativas utilizando la Nuevas Tecnologías (TIC) como son: la computadora, el video, las tele clase entre otros que por su carácter variado y sencillo, permita elevar la educación de los sentimientos patrióticos, necesarios para enfrentar los retos de la sociedad que se construye, lo que sin duda influirá en el desarrollo de conductas autodeterminadas y conscientes de nuestros alumnos.

En el centro escolar "Juan Martínez Ramírez", ubicado en el consejo popular del Algarrobo se han detectado grandes irregularidades en el desempeño de los alumnos con respecto al valor patriotismo. Con la aplicación de las diferentes técnicas de investigación se ha obtenido como regularidades una disposición desfavorable hacia las actividades declaradas como favorecedoras de la formación del valor patriotismo, estas son: se apreció que en ocasiones los alumnos no manifestaban una suficiente motivación con los principales hechos históricos relacionados con su localidad y las

figuras que se involucran con estos hechos; escasos conocimientos sobre fechas históricas y poco dominio biográfico sobre los mártires y héroes de la localidad, poco conocimiento sobre la campaña de alfabetización. Se pudo apreciar escasa participación en debates y reflexiones acerca de temas relacionados con el amor a la Patria, por citar algunos. También se pudo comprobar que hay escasa vinculación con los softwares educativos existentes en los centros primarios donde se trata el tema de Historia de Cuba, tanto en tiempo de máquina, estudios independientes, como vinculación en las clases o como motivación en las mismas. En los softwares educativos consultados se pudo apreciar que existe poca profundización sobre el tema de esta investigación, aún siendo este contenido de la asignatura de Historia de Cuba.

Por todo lo antes expuesto, se ha seleccionado el siguiente **problema científico**: ¿Cómo contribuir a la educación del valor patriotismo en alumnos de sexto grado de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez” a través del estudio de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech?

El **objeto de estudio** es el proceso de educación en valores en los alumnos primarios y el **campo de acción** se limita a la educación del valor patriotismo.

Para resolver el problema planteado se formuló como **objetivo de la investigación**: proponer una multimedia para contribuir a la educación del valor patriotismo en alumnos de sexto grado de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez” a través de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech.

Para dar cumplimiento al objetivo en la práctica de la Escuela Primaria se formulan las siguientes **preguntas científicas**:

1. ¿Cuáles son los presupuestos teóricos y metodológicos que sustentan la educación en valores en la Enseñanza Primaria de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez”?
2. ¿Cuál es el estado actual que presentan los alumnos en la educación en el valor patriotismo de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez”?
3. ¿Qué características debe tener la multimedia para contribuir a la educación en el valor patriotismo a través de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech en los alumnos de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez”?

4. ¿Cómo validar por el método de experto la pertinencia de la multimedia para contribuir a la educación en el valor patriotismo a través de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech en los alumnos de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez”?

Se declaran como variables las siguientes:

Variable independiente: multimedia.

Variable dependiente: la educación en el valor patriotismo a través del estudio de la personalidad de Manuel Ascunce Doménech.

Se asume como **concepto operacional de patriotismo** el ofrecido por la Dra. Lidia Tuner Martí, en su libro “Acerca de la educación en el Patriotismo”, al conceptualizarlo como amor a la patria, sus símbolos, héroes y mártires, devoción a su suelo, tradiciones, identidad y defensa.

A continuación se ofrece la **Operacionalización de la variable dependiente:**

Dimensión Cognitiva: es el conocimiento de la Patria, de las manifestaciones culturales y de las tradiciones patrióticas.

Indicadores:

- Identificar hechos históricos locales.
- Reconocer los símbolos de la Patria y las figuras relevantes de nuestras luchas por la libertad.

Dimensión Afectiva: se manifiesta en la admiración que se tiene por los que forjan la Patria, por las manifestaciones culturales, por las tradiciones patrióticas, por las causas justas y por los símbolos nacionales.

Indicadores:

- Admiración por las tradiciones patrióticas, por los combatientes de la independencia nacional y por todo aquel que haya contribuido y contribuya al engrandecimiento y desarrollo de la nación en cualquier esfera y lugar.
- Sentimiento de veneración hacia la Bandera de la Estrella Solitaria, el Escudo de la Palma Real y el Himno de Bayamo.

Dimensión Conductual: se manifiesta en el respeto y defensa por los que forjan la Patria, por las tradiciones patrióticas, por las manifestaciones culturales, y por los símbolos nacionales.

Indicadores:

- Respetar las tradiciones patrióticas, los combatientes de la independencia nacional y a todo aquel que haya contribuido y contribuya al engrandecimiento de la nación en cualquier esfera y lugar.
- Enfrentar a quienes intenten hacer retroceder el proceso revolucionario, rechazar la dependencia y la discriminación en cualquiera de sus manifestaciones.
- Cuidar y usar correctamente la Bandera de la Estrella Solitaria, el Escudo de la Palma Real y el Himno de Bayamo.

Para complementar el objetivo, responder las preguntas científicas y solucionar el problema científico se realizaron las siguientes **tareas de investigación:**

1. Elaboración de un marco teórico y metodológico que sustente la educación en valores en la Enseñanza Primaria de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez”.
2. Realización de un diagnóstico sobre los problemas y limitaciones en la educación en valores de los alumnos de sexto grado de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez, en especial del valor Patriotismo.
3. Diseño de una multimedia para contribuir a la educación en el valor patriotismo en los alumnos de sexto grado de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez a través de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech.
4. Validación por el método de experto de la multimedia para contribuir a la educación en el valor patriotismo en los alumnos de sexto grado de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez” a través de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech.

Para el desarrollo de esta investigación se han utilizado diferentes **métodos y técnicas**. A continuación se hace referencia a cada uno de ellos:

❖ **Método del nivel teórico:**

Histórico-lógico: permite estudiar la trayectoria del problema en el transcurso de su historia a través de la literatura pedagógica relacionada con los valores. Además se ve en la lógica de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual se adapta a la lógica de la propuesta.

Análisis-síntesis: está presente en el análisis de los resultados de todas las técnicas utilizadas en la investigación y en el estudio de la bibliografía y los documentos normativos del grado y la enseñanza.

Inducción-deducción: se utilizó para el razonamiento de los datos que corroboraron la teoría, permitiendo proponer la solución al problema.

❖ **Método del nivel empírico:**

Observación: se ha tenido en cuenta para comprobar el estado real del problema objeto de investigación, así como tomar todos los elementos necesarios que permitan hacer una valoración más exacta de los resultados que se aprecian en los alumnos.

Criterio de expertos: permitió recoger valoraciones y opiniones que ayudaron a perfeccionar la propuesta elaborada.

❖ **Método del nivel estadístico:**

Análisis porcentual: se utilizó para arribar a conclusiones cuantitativas de los resultados obtenidos.

❖ **Técnica para la recopilación de información:**

Análisis de los documentos: se utilizó en la recopilación de documentos normativos del MINED al respecto, para determinar la estructura, coherencia y orientación de la formación de valores en la escuela primaria. (Anexo 1)

Prueba pedagógica inicial: se tuvo en cuenta para determinar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el tema objeto de investigación. (Anexo 2)

Encuesta a alumnos: se efectuó para conocer los tipos de actividades que realizan los docentes con ellos, con el propósito de facilitar la comprensión de los valores. (Anexo 3)

Encuesta a docentes: se realizó con el objetivo de determinar tipos de actividades encaminadas al trabajo que realizan con los alumnos. (Anexo 4)

Observación de actividades: se aplicó con el propósito de comprobar el estado del problema objeto de investigación. (Anexo 5)

Entrevista a especialistas de Historia de Cuba y a profesores de Informática: con el fin de recopilar criterios de especialistas para la confección de la multimedia. (Anexo 6 y 7)

La **población** esta compuesta por 28 alumnos de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez” ubicada en el consejo popular del Algarrobo.

La **muestra** es seleccionada intencionalmente. Participan 16 alumnos de sexto grado que representa el 54.14% de la población, de estos 7 son de sexo masculino, para un

43,75% y 9 femenino, que representan el 56,25%, con gran diversidad en su carácter y en su forma de actuar. Su edad oscila entre los 11 y 12 años.

Sería bueno destacar que la escuela presenta potencialidades y debilidades en relación al fortalecimiento del valor patriotismo a través de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech. Las cuales fueron determinada a través de los instrumentos y técnicas aplicadas en la investigación entre los cuales se encuentra la observación a actividades, encuesta a alumnos y docentes y en la prueba pedagógica. Entre las que se pueden citar:

Potencialidades:

1. Es la escuela que se encuentra ubicada en la zona donde Manuel Ascunce pasó su adolescencia hasta la hora de su muerte, por lo que se supone que estos alumnos deben dominar con profundidad datos biográficos del mártir de la dicha zona.
2. Cercanía a la casa museo y el obelisco.
3. Preparación ideopolítica del claustro.
4. Conciencia de la necesidad de resolver el problema.
5. Claustro preparado, con experiencia y deseos de transformar el problema.
6. Calidad promedio de los alumnos.
7. Cercanía con el Joven Club de Computación No. 5, que rectorea este trabajo.

Debilidades:

1. No se le ha dado toda la importancia requerida a la temática.
2. Se ha acentuado lo cognitivo por encima de lo formativo y comportamental.
3. No se ha tenido en cuenta en los entrenamientos metodológicos conjuntos, la formación o fortalecimiento de la educación en valores con énfasis en el patriotismo.
4. Realización de actividades poco motivadoras y muy tradicionales, que no se ajustan a la edad, grado y contexto.
5. Poca divulgación de experiencias sobre este tema.
6. Irregularidades históricas en el dominio de la vida de este joven alfabetizador.

El **aporte práctico:** radica en una multimedia elaborada con el propósito de contribuir al fortalecimiento en la educación del valor patriotismo, en alumnos de sexto grado, de la escuela primaria "Juan Martínez Ramírez", a través del estudio de la personalidad de Manuel Ascunce Doménech.

La **novedad científica** de esta investigación está dada en que por primera vez se contará con una multimedia para educar en el valor patriotismo a través del estudio la personalidad de Manuel Asuncue Doménech, en la asignatura de Historia de Cuba.

Este trabajo consta de tres capítulos:

El capítulo 1: este capítulo está dividido en dos subtítulos; el 1.1 con el tema: “Consideraciones teóricas metodológicas sobre la educación del patriotismo en alumnos de sexto grado”. 1.2- “Las TIC para la enseñanza, la formación y el aprendizaje en el sistema educacional cubano”. 1.3- “Caracterización del escolar primario de sexto grado”. **El capítulo 2:** con el título: “Diagnóstico y diseño de la multimedia” el cual aborda el diagnóstico inicial que se obtuvo del estado actual del problema y el diseño de la propuesta de solución al mismo, contando además con un apéndice para la validación de la multimedia para constatar la efectividad del producto propuesto a través del método de expertos.

Consideraciones teóricas metodológicas sobre la educación del patriotismo en alumnos de sexto grado.

1.1- La educación en valores, principales concepciones.

En Cuba, la escuela es la institución social a la cual el Estado y el Partido le han encomendado la misión de conducir el proceso educativo, que conlleva a la formación y el desarrollo de las nuevas generaciones. Ocupando el lugar principal dentro del conjunto de influencias que actúan en la formación de los niños y jóvenes de edad escolar.

En el transcurso de los años el proceso educativo se ha ido perfeccionando y adoptando nuevas tecnologías con el fin de hacer llegar a los alumnos los nuevos conocimientos con mejor calidad educativa.

Al estar presente esta nueva estrategia tecnológica los alumnos han estado enriqueciendo y fortaleciendo sus conocimientos y a la vez se han estado formando nuevos valores educativos, estéticos, morales y espirituales, que lo preparan para enfrentar la vida de una nueva perspectiva.

En la actualidad, el país se ha visto afectado por disímiles cambios sociales, económicos y espirituales, enfrentándonos a una época de profundos cambios verdaderamente revolucionarios que exigen: inteligencia, audacia e integridad para no desviar la brújula de los valores que identifican a la Revolución Socialista.

Para entender esto es preciso dar respuesta a una interrogante: ¿Qué es la educación en valores?

Con el propósito de hacer más clara la comprensión acerca de los valores, ya que este tema es de gran importancia para la actualidad, es provechoso acudir a la historia, origen y a su desarrollo.

Educación: Resulta oportuno abordar esta categoría de una manera sencilla y tratando de hacer asequible su contenido, lo que permitirá una mejor comprensión en general de la problemática que nos ocupa.

En el diccionario Pequeño Larousse Ilustrado, p. 377.se señala que educación, etimológicamente proviene del latín educatio. Acción de desarrollar las facultades físicas, intelectuales y morales.

Según el diccionario de Ciencias de la Educación se plantea que la educación es en principio, un proceso de inculcación y asimilación cultural, moral y conductual. Básicamente es el proceso por el cual las generaciones jóvenes incorporan o asimilan el patrimonio cultural de los adultos. Es una realidad histórica (no natural) producida por el hombre y vinculada a su contexto sociocultural.

En este sentido, es imprescindible mencionar el aporte del sociólogo francés Emile Durkheim, quien sentó las pautas de un concepto de educación, centrado en la necesidad de socializar al individuo. Para él la educación es una institución social, que aparece estrechamente vinculada con el resto de las actividades sociales y la define como la acción ejercida por las generaciones adultas sobre las que todavía no están maduras para la vida social.

En su libro “Las reglas del método sociológico”, señala que el objetivo fundamental de la educación es precisamente el hacer social al individuo, que el medio social tiende a moldear al niño a su imagen, y que padres y maestros son los representantes o intermediarios en la conformación de esa imagen. Esta noción ha trascendido en el tiempo en el pensamiento pedagógico y sociológico, y de una manera u otra ha sido asumida por muchos autores contemporáneos.

El especialista Juan C. Tedesco en su libro: “Funciones sociales de la Educación”, plantea que no es hasta comienzos del siglo XX cuando la educación en cualquier sociedad estuvo siempre llamada a socializar a las nuevas generaciones; lo que implica prepararlas para vivir en sociedad y juntos y que además es responsable de formar al ciudadano, a la persona, en tanto individuo, capaz de cumplir funciones cívicas y dotado de un conjunto de valores, que le permitieran convivir socialmente con el resto de sus semejantes. Concibe la educación como una actividad sistemática, efectuada desde la escuela y orientada a formar a las personas en su condición de ciudadanos.

El doctor en ciencias filosóficas José R. Fabelo Corzo, en “Los valores y sus desafíos actuales”, p. 278; al referirse a esta categoría señala, “educar significa socializar, es decir, transformar al educando en un ser social, en parte constitutiva de una comunidad humana particular, paso imprescindible y único modo posible para hacerlo representante y partícipe del género humano”.

Las doctoras en ciencias pedagógicas, Guillermina Labarrere y Gladys Valdivia en su libro Pedagogía, exponen que la educación es el proceso organizado, sistemático, deformación y desarrollo del hombre, mediante la actividad y la comunicación que se establece en la transmisión de los conocimientos y experiencias acumuladas por la humanidad. En este proceso se produce el desarrollo de capacidades, habilidades, se forman convicciones y hábitos de conducta.

Lo planteado pone en evidencia que educar es preparar a las nuevas generaciones de forma que puedan asimilar e incorporar en lo personal, todo lo legado por la humanidad hasta ese momento, lo cual es responsabilidad de los adultos, bien sea en el hogar, en la institución educacional más directamente y por la sociedad en general.

Asumimos que la educación es un fenómeno social, resultado de desarrollo histórico alcanzado, en un momento determinado, y como núcleo del proceso socializador, ejerce una influencia decisiva en la formación del hombre a lo largo de toda su vida, y debe prepararlo para el disfrute y plenitud de todo aquello que se derive de la misma, acorde la sociedad en que vive y desarrolla su vida contribuyendo con su actuación a su desarrollo y perfeccionamiento y que el núcleo esencial de esa formación deben ser los valores morales.

José Martí, Héroe de la República de Cuba, Obras Completas, t. 8, p. 281; aparece: “Educar es depositar en cada hombre toda la obra humana que le ha antecedido: es hacer a cada hombre resumen del mundo viviente, hasta el día en que vive: es ponerlo a nivel de su tiempo, para que flote sobre él y no dejarlo debajo de su tiempo, con lo que no podrá salir a flote; es preparar al hombre para la vida.

Valores: Al enfocar esta problemática, se debe tener presente que los valores existen en la realidad social y han de convertirse en formaciones internas del sujeto, a las que se llega por un proceso que se desarrolla en un sistema dado; por lo tanto, la

formación y apropiación de los valores es un proceso esencialmente ideológico, en indisoluble correspondencia con las exigencias del sistema social. De hecho esta tarea se convierte de una u otra forma en la piedra angular para la educación política e ideológica.

El doctor Gilberto García Batista, en su artículo “¿Por qué la formación de valores es también un problema pedagógico?” expresa que los valores constituyen una guía general de conducta, que se derivan de la experiencia y le dan un 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.

El proceso de la educación en valores y de las orientaciones valorativas que se forman en el sujeto, como producto de la interiorización de dichos valores, no solo está condicionado por el desarrollo y la experiencia histórico-social e individual del sujeto, sino que en él influyen otros factores como son el medio familiar, la ideología imperante a nivel de sociedad, la preparación educacional que recibe en la institución a la que asiste, el entorno social donde interactúa, así como el sistema de conceptualización y generalización que el sujeto interioriza y asimile en su relación con los objetos de la vida material que lo rodea.

El concepto de valor, la educación y formación de ellos, así como su jerarquía, resulta una problemática un tanto difícil, esto es así porque se trata de incursionar en el ser humano, que resulta la maquinaria más perfecta, pero también la más compleja.

Varias son las ciencias donde la categoría valor es estudiada, y aunque intentemos dar un tratamiento que ilustre lo que se plantea esencialmente en cada una de ellas, haremos referencia fundamentalmente a lo que pueda ser objeto de mayor interés para los padres, los docentes, directivos (en cualquier nivel de enseñanza donde desarrolle su labor) u otro lector que se interese por el contenido.

Desde el punto de vista de la sociología, encontramos que los valores en esta ciencia se asocian a las fuerzas motrices del funcionamiento de la sociedad, a la direccionalidad de su movimiento, a la finalidad de las conductas sociales, sean estas las de la sociedad en su conjunto o de determinadas comunidades a decir del doctor Fabelo.

El filósofo argentino Risieri Frondizi señala que el valor surge de la necesaria relación sujeto-objeto y por lo tanto posee una cara objetiva y otra subjetiva, por lo que se tiene que partir del propio acto valorativo y que los componentes del valor son tres:

1. El sujeto que valora.
2. El objeto que es valorado.
3. La actividad del sujeto, por medio de la cual este se pone en relación con el objeto y esta actividad es la valoración.

En las ciencias psicológicas, los valores, se configuran a través de la persona concreta que lo asimile, se apropia y desarrolla como algo suyo, mediante su experiencia personal y muy en particular, resultado del sistema de relaciones y la comunicación que establece con sus semejantes. Esto nos lleva a plantear que el tema de los valores es consustancial al de la actividad y la comunicación.

Pudiéramos señalar que no es comunicación como transmisión de información o como instrucción, sino que se trata de aquella, resultado de un diálogo abierto y franco, real, objetivo, donde exista comunidad de imágenes y por consiguiente un crecimiento personal de todos y cada uno de los que entran en comunicación.

En esta dirección, es necesario el trabajo integrado de la escuela con el resto de los agentes sociales, en la búsqueda de un diálogo que estimule la implicación y el compromiso personal ante todas y cada una de las actividades que se realicen, de igual forma se requiere que los contenidos que son objeto de aprendizaje provoquen en el educando, la suficiente emoción y mueva las fibras afectivas, solo así es posible hablar de la adquisición de valores.

Cuando se habla de educar en valores nos estamos refiriendo a formar una personalidad armónica e integralmente desarrollada, donde los valores, sobre todo los morales, cobran vital importancia.

El hecho de ser una compleja formación de la personalidad, están contenido no solo en la estructura cognitiva, sino fundamentalmente en los profundos procesos de la vida social, cultural y en la concepción del mundo del hombre. Los valores existen en la realidad, como parte de la comunicación social y en estrecha correspondencia y

dependencia del tipo de sociedad en la que niños, adolescentes y jóvenes interactúan y se forman.

El concepto de valor emerge por primera vez en la literatura especializada moderna, en el campo económico. Es Adán Smith, quien lo utiliza, posteriormente quienes más han desarrollado este concepto son los filósofos. Exactamente en el siglo XIX este término es introducido a la filosofía por el francés Pierre Lapí; a finales de ese siglo, surge una disciplina que forma parte de la filosofía con el nombre de Axiología o Teoría de los valores, entre sus importantes representantes cabe mencionar a Alexius Meinong, H. Lotze Y W. Windelband, R. Karen, F. Nietzsche, así como G. Mustenberg y H. Rickert.

Sin embargo, el término “valor” se propagó rápidamente entre los diferentes esferas que caracterizan la vida personal y colectiva del ser humano y de un modo similar, fue también incorporado a otras ciencias como la sociología, la psicología y la pedagogía, quienes han definido términos y conceptos muy relacionados con el que nos ocupa.

Por lo que al indagar en la literatura que en su mayoría es pedagógica se pueden encontrar diversos criterios sobre el concepto de valores dados por disímiles pedagogos y atendiendo a los diferentes puntos de vistas. A continuación nos referiremos a algunos de ellos.

El valor es visto desde el punto de vista filosófico, como la realidad ideal por cuya participación las cosas adquieren cualidades que nos hacen estimarlas. Su jerarquización forma la escala de valores: económicos, vitales, intelectuales, estéticos, éticos y religiosos (Encarta 2000). Esta definición coincide con las aportadas diferentes autores como: Frondizi, (1968), Rosental y Ludin (1973), Rodríguez (1993), Velásquez (1999), y Álvarez (1999).

Wulian (1967) piensa que los valores son concepciones relacionadas conceptuales y empíricamente con las normas sociales.

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, 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, conceptualiza los valores en 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, que se transforman en sentido personal y se mantiene como conducta” (Báxter, 1999).

“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). Los valores se deben formar, transmitir, desde las edades más tempranas, de tal manera que se oriente al sujeto al plantearse juicios, valoraciones, que estimulen la crítica, la participación, la motivación y actuación como resultado de lo aprendido.

Netvcomb: La considera como actividades hacia objetos comunes que sirven de marco referencial y están determinados socialmente.

Player: Reconoce un paralelo entre el desarrollo moral e intelectual, entre el pensamiento estético y lógico, estableciendo fases de dependencia y autonomía.

Un criterio muy acertado y completo lo encontramos en el folleto No. 2 con el título: “Acerca de la Educación en el Patriotismo”, p.8 de los autores Lidia Tuner Martí y otros: Definiéndolo como el sistema de representaciones morales, como son las ideas, los principios y las normas que orientan y regulan las conductas de las personas, es decir, que actúa como punto de referencia constantes en la actualidad del sujeto.

Luego de haber analizado los diferentes criterios sobre la definición de valores, se puede decir que la formación de estos es un complejo sistema donde está presente las acciones educativas en la que interactúan disímiles instituciones y organizaciones de masas y sociales como son: Ministerio de Educación, las instituciones armadas, culturales, económicas, deportivas, religiosas, las agrupaciones informales, los medios de difusión masiva y en fin un sistema donde actúan las relaciones materiales, espirituales y sociales.

1.1.1- La educación de valores en la educación cubana y el papel del maestro.

La educación de los más diversos valores se desarrolla sobre la base del que hacer cotidiano de los hombres, de sus conocimientos, creencias y representaciones con los diversos fenómenos de la realidad en las que participan como personalidades.

Teniendo en cuenta que la educación de valores es el núcleo central de la educación educativa de las escuelas, siendo este el rector de la vida escolar presente continuamente en cada aulas y tomando como punto de partida la situación actual del país, donde se vive a cada momento confrontaciones ideológicas con un enemigo cercano, con la presencia de los rezagos heredados del pasado, y teniendo en las manos la noble tarea de educar y liberar a los niños, futuros forjadores del pensamiento marxista-leninista, martiano y fidelista, de influencias educativas negativas, portadores de valores no aceptados, llamados a desaparecer.

Educar el trabajo dirigido a los valores como elemento esencial, es la lucha ideológica que en las condiciones actuales hay que enfrentar para garantizar la formación comunista de las nuevas generaciones y la continuidad de la revolución y el socialismo.

Ya que la formación de valores rige el comportamiento general de las nuevas generaciones de jóvenes, orientando su conducta social la que no puede dejarse a la espontaneidad de decisión, sino que requiere de un trabajo conjunto entre todos los factores que participan en él, es una cuestión de vida o muerte para la continuidad histórica.

El Dtr José R. Fabelo en su conferencia “La crisis de valores: Conocimientos, causas y estrategias de superación”, hace reflexiones en cuanto a la posición conceptual que tienen los valores, haciendo alusión a que la formación de los valores en las nuevas generaciones depende en grado sumo a la continuidad histórica de nuestro proceso revolucionario.

Con el paso del tiempo se han adquirido nuevos valores, pero también hay muchos de estos que se han mantenido por muchos tiempos, entre los que se pueden citar: la justicia, la soberanía, la solidaridad, la disciplina, el patriotismo entre otros dignos del proceso revolucionario actual.

Hay que tener en cuenta que los valores no se transmiten solo o de forma mecánica, esto se logra entre una correspondencia entre la educación y el que hacer práctico que se enfrenta dentro de la sociedad en la que se vive, donde se ponen en estrecha vinculación el sistema de conocimiento y los problemas concretos de la sociedad.

Es necesario decir que la formación de valores tiene una gran importancia para el continuo desarrollo de la personalidad socialista, para lograr que los niños de edad primaria se conviertan en jóvenes que asuman una participación correcta dentro de las luchas que caracterizan la etapa de construcción de una nueva sociedad. Se trata de la formación de valores que deben regir el comportamiento general, los que orientan la conducta y determinan consecuentemente sus actividades, sus formas de actuar.

Se pueden citar como valores que rigen la sociedad: la paz, la libertad, la justicia social, el trabajo creador, la responsabilidad, el colectivismo, la ayuda mutua, el patriotismo, el internacionalismo, la solidaridad y la disciplina.

Conociendo ya, que esta formación de valores es un proceso complejo y que no está en los objetos o fenómenos sino que son producto de la actividad cognoscitiva y de relación, donde se analizan los fenómenos objetivos en correspondencia con el interés social y se aprecia la significación de este interés por el sujeto.

El pedagogo alemán Scholz (1987) dijo: “Los valores son una relación sujeto-objeto, son siempre el resultado de las relaciones de un proceso de reflejo específico de la conciencia. Ellos expresan la importancia, la significación de la realidad, o de determinados fenómenos para los hombres; esta posición es muy importante para el trabajo pedagógico”.

En la teoría Marxista-Leninista queda enmarcado que los niños, adolescentes y jóvenes, adquieren personalidad bajo la influencia del sistema de relaciones sociales dentro los cuales el sujeto se desarrolla.

Una tarea básica que debe ser parte de la educación política e ideológica y moral, es fijar en los niños los valores del socialismo que estarán presente en su forma de actuar, y estos deben ser humanos y profundos. Esto es posible si se educa a los niños desde temprana edad en los valores, como son: el internacionalismo, la honestidad, el colectivismo, la sencillez, sentido del deber y sobre todo en el amor a la

Patria, con el fin de lograr un hombre nuevo, con una cultura general integral acorde con el progreso del proceso revolucionario actual donde el hombre sea capaz de actuar, pensar y sentir en correspondencia con lo que el socialismo demanda y exige de él.

Los maestros y profesores tienen que tener presente en su labor diaria, que la formación de valores es un resultado esencialmente educativo. Por lo que el referente teórico y metodológico que se utiliza en esta investigación, desde el punto de vista psicopedagógico, es el enfoque histórico cultural desarrollado por L. Vigostsky (1981,1987), que desde una concepción educativa plantea la estimulación del desarrollo cognoscitivo, afectivo y conductual a través del diálogo, la reflexión, donde el conocimiento, los sentimientos, el comportamiento de los alumnos se establecen a través de una relación dinámica en el proceso de formación de valores.

L. I. Bozhovich en su investigación psicológica referida al escolar pequeño señala: “La formación de conducta asimilada se hace estable si el niño aprende los modos correspondientes de conducta y si surge en él un impulso interno de conducirse de acuerdo a las formas asimiladas”.

Los valores sociales tienen un doble significado por una parte: brindan una orientación para la toma de decisiones al nivel de sociedad; por otra parte: es una orientación para la toma de decisiones personales o individuales.

Los niños son capaces de captar y poner de manifiesto aquellos valores que son producto de la experiencia de las influencias educativas, del hogar, de la escuela, de los diferentes factores con los que interactúan en el medio social donde se desenvuelven o desarrollan.

Lidia Turner Martí y otros en el Folleto No. 2 “Acerca de la Educación y el Patriotismo. p.8”, define como cualidades morales “al sistema de representaciones morales como son las ideas, los principios y las normas que orientan y regulan la conducta de la persona, es decir, que actúan como punto de referencia constante en la actividad del sujeto”.

Cuando se fortalece la participación estudiantil en las actividades que se organicen y se logre una mayor comprensión, de que la base del éxito educativo radica en el

ejemplo del colectivo pedagógico, entonces se logrará que los alumnos sean capaces de captar y ser puros reflejos de los valores que se quieren lograr en ellos.

En la revista Bohemia, abril de 1999, en el artículo; “Más allá de la escuela”, el pedagogo ruso A. Makarenco expresa: “Que todos los espacios y no solamente los de la escuela, pueden educar”.

Los maestros deben tener los conocimientos cognitivos, afectivos-volitivos e ideológicos así como las experiencias morales diarias acumuladas en las relaciones con la vida diaria.

Si el proceso de formar valores es tan complejo, tan contradictorio, multifacético, que exige tomar en cuenta tanto lo general como la riqueza y variedad de la individualidad, no puede hablarse de un solo método, sino de un sistema de métodos, tan variado y cambiantes como la diversidad de condiciones, contenidos, tipos de actividades o características de los sujetos que intervienen en el proceso.

¿Qué debe hacer el maestro? El maestro debe impartir las actividades con calidad, motivadoras, amenas, novedosas, variadas e interesantes.

Es necesario que en la escuela los maestros comprendan completamente que la formación de valores no constituye una materia más del plan de estudio, sino una concepción que debe estar presente y materializada en todo el sistema de trabajo y actividades dirigido a los alumnos, tanto en el aula como fuera de ella. Logrando de esta manera un desarrollo integrador al asumir como contenido la esencia de la moral cívica y lograr que se articule con ese fin el sistema de acciones que se lleva a cabo en la escuela desde las clases hasta el resto de las actividades escolares y extraescolares.

Cuando el estudiante es motivado de tal forma que las fibras de su corazón sean capaces de vibrar, ya que se están teniendo en cuenta sus necesidades dentro o fuera de su relación con otros niños o individual de modo que se provoque una emoción que lo prepare para la asimilación activa y creadora de los conocimientos de los nuevos valores. Teniendo en cuenta que los valores guardan una estrecha relación unos con los otros, y que son el sostén del sistema socialista, es necesario entonces hablar de un valor de la cual preceden todos los demás valores; este valor es el patriotismo.

José Martí, en La Edad de Oro, p.4, en la lectura “Los tres héroes”; insistió en la formación política de los niños de América para que tuviesen una participación desde los primeros años de sus vidas en la vida social de nuestro país: “El niño, desde que puede pensar, debe pensar en todo lo que ve, debe padecer por todos los que no pueden vivir en honradez, debe trabajar porque puedan ser honrados todos los hombres, y debe ser un hombre honrado.

El niño que no piensa en lo que sucede a su alrededor, y se contenta con vivir, sin saber si vive honradamente, es como un hombre que vive del trabajo de un bribón, y está en camino de ser bribón”.

1.1.2- El valor patriotismo.

Cuando se dice patriotismo, se dice trabajo político-ideológico. La educación política, está estrechamente relacionada con el proceso educativo de nuestros centros escolares.

Debemos preguntarnos: ¿Qué es el trabajo político-ideológico? ¿Qué es el patriotismo? ¿En qué consiste la educación en el patriotismo desde las edades primarias?

El trabajo político-ideológico tiene que estar presente en cada actividad que se hace con los niños y en la que procuramos que los niños realicen para establecer relaciones con los demás, con el medio en que vive, para obtener una actitud adecuada ante la familia, la escuela, la comunidad, la Patria, en fin, ante la vida.

La educación política como aspecto de la educación política-ideológica, se refiere al desarrollo de sentimientos de amor a la Patria, que se traduce en una actitud de cuidado-conservación de sus conquistas y su disposición para defenderla, algo que no se realiza espontáneamente, sino que se requiere de una sistematicidad en la que actúa la práctica social como factor determinante.

Por eso la educación patriótica es una labor de imprescindible dirección pedagógica ya que los sentimientos, los valores, las convicciones y las actitudes se van desarrollando como producto de la labor educativa. La cual comienza desde la formación de la nacionalidad en la época de la colonia y se ha estado desarrollando hasta la actualidad.

Pedagogos cubanos que son insignes portadores de los sentimientos patrióticos, han transmitido sus ideas como son:

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”.

José de la Luz y Caballero (1800-1862) dijo: “Hay algo para mí más grande que mi estado de salud, el estado de mi país; yo no he visto realizados mis deseos en este particular pero a mis discípulos les encomiendo mi Cuba”.

José Martí (1853-1895) dijera: “Patria es comunidad de intereses, unidad de tradiciones, unidad de fines, fusión dulcísima y consoladora de amores y esperanza”. También dijo: “El patriotismo; es de cuantos se conocen hasta hoy, la levadura mejor de todas las virtudes humanas”.

Cuando en las aulas trabajamos con los niños con el valor patriotismo, entonces se trabajan con los sentimientos, los valores y las convicciones. Donde el maestro por lo general adquiera mayor preparación para desarrollar los conocimientos y las habilidades intelectuales en los alumnos primarios.

La palabra patriotismo según los criterios de los diccionarios: Diccionario de la Lengua Española y Nombres Propios, Océano Práctico en su p.573: dice que el patriotismo es Amor a la Patria. Sentimiento y conducta propios del patriota.

El Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado Grijalbo en la p. 1298, lo expresa de la siguiente forma: Amor a la Patria, calidad de patriota, sentimientos y actitudes propias del patriota.

Al impartir el amor por la Patria en los niños de edad escolar se van enraizando los sentimientos por la naturaleza, la sociedad, por los símbolos patrios, los héroes, mártires y por todo nuestro proceso histórico.

En el Cuaderno Martiano, Primaria 1, en la p. 18, se encuentra la siguiente frase que dijera José Martí en su obra poética Abdala: “El amor, madre, a la Patria no es el amor ridículo a la tierra, no a la yerba que pisan nuestras plantas; es el odio invencible a quien la oprime, es el rencor eterno a quien la ataca”.

Hay que tener en cuenta seis componentes que influyen en los alumnos primarios concernientes a la formación del valor patriotismo y que debe estar presente en el trabajo político-ideológico que hace el maestro diariamente.

Estos componentes son:

- Los sentimientos de cubanía.
- El amor al trabajo.
- El cuidado a lo que nos rodea.
- El conocimiento y la disposición de cumplir con los deberes y derechos sociales.
- El optimismo ante el futuro de la Patria.
- La solidaridad y el internacionalismo, como expresión más alta de amor a la Patria.

No se puede dejar de las manos que en los centros escolares hay otras formas o vías para desarrollar el trabajo político-ideológico a la hora de educar el valor patriotismo. Algunas de estas formas fundamentales del trabajo de educación política con los alumnos pueden concretarse en: Trabajo en la escuela, tanto en el proceso docente-educativo como en las actividades extraescolares. La labor de la Organización de Pioneros José Martí (OPJM). El trabajo de la familia y la comunidad. Los medios de difusión masiva.

Estos métodos de educación patrióticos constituyen la vía, el procedimiento, y el instrumento que el educador debe utilizar desde las edades más tempranas para formar actitudes que correspondan con lo que se aspira del ciudadano cubano.

Lo importante es saber adecuar la manera de hacer llegar el mensaje patriótico a cada realidad. Aunque el amor a la Patria comienza en la casa y luego se incorpora a las vías no formales, al preescolar y la escuela donde es el lugar por excelencia para realizar el trabajo patriótico en los niños de edad escolar. Siendo esto capaz de involucrar a la familia y a la comunidad con la formación patriótica y ciudadana de nuestro pueblo.

Es precisamente en el proceso docente-educativo donde se deben aplicar las formas fundamentales del trabajo político ya que encierra infinitas posibilidades de llevar a cabo esta función educativa.

En la educación primaria todas las asignaturas del plan de estudio vigente reflejan

entre sus objetivos el propósito de formar a través de los contenidos, los sentimientos, las cualidades morales, las actividades y los valores de un escolar que tiene como meta aprender tres veces más y ajustar todos estos conocimientos a educar el patriotismo, participando de forma directa como actor o espectador de una actividad donde este presente las mas disímiles esferas pedagógicas del saber en cuanto a la formación de valores.

Hasta aquí he podido deducir que la estabilidad y firmeza de los valores dependen en grado sumo a la influencia que reciba el alumno de la vida y la actividad escolar. La organización y funcionamiento de la vida escolar deben ser siempre coherentes con los valores que se han de estimar como básicos para la convivencia y que deben permitir a la vez la experimentación y el ejercicio de dichos valores.

Todo lo anterior dicho propone lo siguiente:

1. Que todo el colectivo pedagógico conozca los valores a educar.
2. Que la vida y actividad del docente funcione de acuerdo con ellos.
3. Que todos conozcan el tratamiento que se le dará a los valores.
4. Su planificación y contenido referente a las actividades.
5. Que todos los sujetos educativos utilicen y actúen conforme al contenido de los valores asumidos.

Para el tratamiento de los valores se pueden utilizar las siguientes vías:

- Problematización.
- Diálogo.
- Explicación persuasiva.
- Ejercicios valorativos.
- Actuación práctica en la vida.
- Actividad del centro de estudio.

Se quiere lograr con todo esto que los alumnos sean capaces de:

- Expresar orgullo de ser cubano y por las conquistas de la Revolución e identificar las cualidades positivas de los héroes y mártires de la Patria.
- Valorar lo injusto de la agresividad del imperialismo contra el país y la combatividad martiana del pueblo ante la política hostil del gobierno americano.

- Mostrar un comportamiento solemne ante los símbolos de la Patria y reconocer sus características, identificándose con el cumplimiento de las normas para su uso, el amor y respeto por la bandera de la estrella solitaria, el escudo de la palma real, y el himno de Bayamo.

1.2- Las TIC para la enseñanza, la formación y el aprendizaje en el sistema educacional cubano.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) están produciendo importantes transformaciones en la sociedad, hasta el punto de marcar la característica distintiva de este momento histórico en relación al pasado. Desde ahora nuestra sociedad será denominada como la Sociedad de la Información. La informática, unida a las comunicaciones, posibilita prácticamente a todo el mundo el acceso inmediato a la información. Es la información, más que el transporte, lo que da sentido al concepto de Aldea Global.

Teniendo en cuenta los cambios y las transformaciones en las que ha estado inmerso el país en estos años de revolución, no solo en el ámbito cultural, político, social o espiritual, sino también en el ámbito educacional, la cual ha sido influenciada con la introducción de la Nuevas Tecnologías como son, el uso de los vídeos, las TV, y sobre todo la incorporación de las computadoras las cuales han venido a jugar un papel decisivo dentro de los cambios ocurrido en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El impacto social que viene produciendo las TIC ha alcanzado, por supuesto, la esfera educativa. La escuela no puede estar ajena al acelerado auge que ha tomado el uso de las TIC en las diferentes esferas de la vida social, y por tanto tiene la obligación de preparar a las generaciones actuales y futuras de forma tal, que pueda asimilar las novedosas tecnologías, sus constantes cambios y asumir la nueva relación hombre-técnica.

La informática, ha llegado a tomar un papel protagónico en el proceso de enseñanza en los alumnos de todo el país, haciéndose accesible en grandes volúmenes y de forma casi inmediata como un nuevo medio de enseñanza en cada centro escolar, sirviéndole de base para la toma de decisiones que ofertan al proceso de enseñanza-aprendizaje mejores condiciones para adquirir nuevos

conocimientos. Haciéndose necesario preparar a los educandos en esta nueva materia educacional, con el fin de educar a las nuevas generaciones para un futuro de complejidad tecnológica progresiva.

Con la llegada a los centros alumnos del proceso tecnológico, los educadores lo han tenido que adoptar como un reto fundamental, ya que este se emerge dentro de la pedagogía, con el uso de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones, con el propósito de lograr que los alumnos se familiaricen con las técnicas de la computación, para que desarrollen hábitos y habilidades para el trabajo interactivo con estos medios y asimilen un conjunto de conceptos y procedimientos informáticos básicos que le permitan resolver problemas usando las computadoras no solo como medio de enseñanza sino también como una herramienta de trabajo.

Con la llegada a las escuelas del desarrollo de la Informática Educativa, la utilización de la computación dentro de la gestión del proceso docente-educativo ha sido un objeto priorizado de la Política Nacional Informática desde el comienzo de la Revolución.

En Cuba, la educación a estado asumiendo estos nuevos retos tecnológicos, la cual ha venido a jugar un rol protagónico en la formación de hombres y mujeres aptos y creativos, con capacidad de preservar, continuar y desarrollar un proyecto social iniciado hace ya más de cuarenta años. El comandante en jefe Fidel Castro Ruz en la Graduación del Primer Curso Emergente de Maestros Primarios dijo: “Hay que perfeccionar nuestras técnicas de enseñanzas y hay que incluir conocimientos si queremos estar a la altura del desafío planetario ante el socialismo y el capitalismo”.

En el VI Seminario Nacional para Educadores, p. 12, se encuentra el siguiente planteamiento del comandante en jefe Fidel Castro Ruz diciendo: “No hay más que asomarse a las puertas de la tecnología y la ciencia contemporáneas para preguntarnos si es posible vivir y conocer ese mundo de futuro sin un enorme caudal de preparación y conocimiento”.

Con la introducción en las escuelas de las computadoras en el proceso docente-educativo se han obtenido grandes avances, ya que esta a servido no sólo como una herramienta de trabajo o como objeto de estudio sino también como un medio de

enseñanza capaz de captar la atención de los alumnos, permitiendo la adquisición de nuevos conocimientos en los alumnos.

1.2.1- La computadora como medio de enseñanza.

Cuando se habla de computadoras en el proceso docente-educativo hay tener en cuenta las siguientes preguntas:

¿Es la computadora un medio de enseñanza?

¿Constituyen las multimedia un medio de enseñanza?

Para dar respuesta a esto, hay que tener en cuenta los siguientes tres aspectos:

- En primer lugar, hay que saber que los medios de enseñanza están íntimamente relacionados con los restantes componentes del proceso.
- En segundo lugar, hay que conceptualizar lo que es un medio de enseñanza: Puede considerarse como medio de enseñanza “el sistema de componentes, materiales que apoyan y elevan la calidad del proceso docente educativo”.
- Y por tercer lugar es necesario establecer que la enseñanza puede ser clasificada según su naturaleza en:
 - a. Objetos naturales e industriales.
 - b. Objetos impresos y estampados.
 - c. Medios sonoros y de proyección.
 - d. Materiales para enseñanza programada y de control.

El análisis de todo ello permite considerar que las computadoras y los materiales de estudios computarizados (Softwares educativos, multimedias, páginas Web, entrenadores, etc.) son medios que se pueden utilizar para el desarrollo del proceso docente-educativo en las escuelas de cualquier sistema educacional cubano.

Las multimedias, como medio de enseñanza resulta un eficiente auxiliar del profesor en la preparación e impartición de las clases ya que contribuyen a una mayor ganancia metodológica y a una racionalización de las actividades del profesor y los alumnos, por ende de las multimedia educativos, permiten agrupar una serie de factores que facilitan un mejor desempeño de las clases, estos son:

-Permite la interactividad con los alumnos retroalimentándolos y evaluando lo

aprendido, a través de ella se puede demostrar el problema.

-Facilita las representaciones animadas.

-Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación. Permitiendo simular procesos complejos.

-Reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimiento facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.

-Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.

-Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

El docente utiliza diferentes vías y procedimientos para introducir el conocimiento en los alumnos a través de la computación, a continuación les expongo tres criterios de como utilizar este medio en el proceso educativo:

1. Con el propósito de lograr el dominio del aprendizaje por refuerzo y ejercitación.
2. Para generar un proceso de búsqueda en contexto de interacción.
3. Para educar el proceso de construcción del conocimiento.

Después de haber analizado si las computadoras y las multimedia constituyen un medio de enseñanza. Procede analizar diferentes criterios que han hecho diferentes personalidades con respecto a los medios computarizados.

Castillo, A. señaló: “La computadora como medio de enseñanza no puede considerarse de forma aislada, el docente debe valorar su incorporación en el proceso de enseñanza-aprendizaje como un elemento dentro del proceso didáctico de su asignatura”.

Galvis, A. se refiere a las posibilidades que brindan las computadora y el uso de materiales de estudio computarizados en lo referente al nivel de interactividad, contribuyendo a una educación basada en el diálogo. Debe quedar claro que no se trata de hacer con un material de estudio computarizado lo que en otros medios está probado con calidad.

Stephen, K. también comparte este criterio cuando señalaba: “No tiene sentido un programa de información limitado a pasar el texto por la pantalla, así no se logra sacar el mejor partido a las cualidades de la computadora”.

Creo, como investigador, que existen dos criterios muy acertados que son los dicho por Castillo, A. y Galvis, A. ya que los medios computarizados si son efectivos dentro del proceso docente-educativo y los niños son capaces de aprender a partir del uso de los productos educativos creados con dicho fin, como dijera en una ocasión José Martí “el hombre debe estar a la altura de su tiempo” por lo que creo que nuestros niños deben estar a la altura de los nuevos tiempos, a la altura de las transformaciones educacionales, a la altura de asumir nuevos retos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; usando como complemento principal de la computación y los soportes educativos que estos poseen, siendo estos capaces de obtener no solo el conocimiento sino también de transformar la conducta y la moral en un niño en desarrollo escolar.

1.2.2- Una aproximación al concepto multimedia.

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.

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 (TIC) 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: las multimedia.

La aparición de interfaces gráficas y el uso del color, imagen, sonidos, animación y videos no son excesivamente recientes en aplicaciones informáticas, pero su empleo en la elaboración de materiales para el aprendizaje con las técnicas multimedia si lo es. Las razones para ello están en los altos costos de la base técnica necesaria y el gran espacio de memoria de los ficheros de sonidos o imagen digitalizada. Estos factores limitaron su explotación generalizada mediante computadoras personales,

hasta que el desarrollo tecnológico, específicamente el de la electrónica, hicieron disminuir los precios del Hardware apreciando nuevos formatos de almacenamiento.

Todo esto hace posible el empleo masivo de la tecnología multimedia, utilizando las interfaces y periféricos adecuados. En el universo audiovisual donde vive el hombre en las sociedades desarrolladas modernas, las técnicas multimedia (MM) se convierten cada día en un instrumento eficaz de comunicación y de acceso a la información. Abundantes son las definiciones de multimedia que han aparecido en la literatura especializada, dado por diferentes autores en los últimos años. Estas definiciones son tan disímiles como ciertas, por lo que resulta difícil rechazarla totalmente.

¿Qué es una multimedia?

Multimedia, en informática, forma de presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo. Según el libro Informática Básica p.1.

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”.

Las multimedias constituyen 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, las multimedias 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.

Estas herramientas computacionales tienen como fin facilitar la labor del alumno en la clase, de esta manera aparecen variados softwares. Las herramientas permiten

centrar la atención del alumno en la parte más racional del conocimiento: en la interpretación del problema, el establecimiento de nexos entre los conceptos, relaciones o procedimientos estudiados; proporcionando, además, tiempo para la realización de una mayor cantidad de ejercicios.

Estos conceptos no se contradicen, todo lo contrario se complementan y se pudiera señalar como elementos comunes algunos aspectos tales como:

- Combinan dos o más medios (textos, gráficos, sonidos, videos y animaciones) para transmitir un mensaje o contar una historia.
- Están diseñados para ser visualizados e interactuar con ellos en una computadora.
- Le permiten a la audiencia explotar la información en línea y en cualquier frecuencia.

En esta investigación por la relación que guarda con el producto elaborado y por el acercamiento a los términos prefijados por el autor al respecto se asume el concepto de multimedia como. “el conjunto de tecnología de estimulación sensorial que incluyen elementos visuales, audio y otras capacidades basadas en los sentidos, los cuales pueden ampliar el aprendizaje y la comprensión del usuario. Más adelante estos autores amplían señalando que multimedia incluye varios tipos de medios de comunicación, hardware, software, y que estos medios de comunicación existente en varias formas tales como textos, datos gráficos, imágenes fijas animación, videos y audio. (Guanity, E. y Sipior, J, 2000)

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 Softwares 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.

Entre las aplicaciones informáticas, multimedia más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje y material de referencia. La mayoría de las aplicaciones

multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo más intuitivo e interactivo. Cuando estos productos multimedia, están bien planteados, permiten que una misma información se presente de múltiples maneras, utilizando cadenas de asociaciones de ideas similares a las que emplea la mente humana. La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean meras presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

Cada multimedia requiere y desarrolla capacidades específicas. Este privilegia determinadas formas y sistemas de representación y cada cual transmite también una serie de formatos o estructuras que utiliza hábilmente y que le permiten comunicar sus contenidos. Por otro lado, en numerosas ocasiones, el acercamiento a la realidad que proporcionan las multimedias pueden ser mayor que el aportado por otros medios: es el caso de la deferencia entre las ilustraciones contenidas en un libro y las imágenes con movimiento y sonidos, presentadas por un documento videográfico, sobre un mismo tema.

En el las Obras Completas, Tomo II, p. 251, se pueden encontrar las siguientes palabras del héroe nacional José Martí: “La enseñanza por medio de impresiones en los sentidos es la más fácil, menos trabajosa y más agradable para los niños, a quienes debe hacerse llegar los conocimientos por un sistema que a la vez concilie la variedad, para que no se fatigue su atención y la amenidad, para hacer que se aficionen a sus tareas”.

El hecho de que los alumnos accionen con las computadoras les garantiza de por sí un mayor desarrollo intelectual y ven a la misma como un artificio milagroso que les ha de asegurar el futuro. Esto crea un ambiente favorable dándole un rol fundamental en el proceso educativo. La computadora de por sí no necesariamente determina un aprendizaje efectivo, para ello es necesario que la misma se inscriba dentro de una proyección educativa que determine sus potencialidades y posibilidades de colaborar a un aprendizaje real de los educandos.

La multimedia es un instrumento, un medio en manos del educador, que es quien

dirige el proceso pedagógico. Hoy en día que es un medio facilitador del aprendizaje, pero su alcance depende del modelo de enseñanza y del papel que se le otorgue en el proceso educativo, en el cual el docente mantiene y ha de mantener, el rol principal. Siendo un instrumento, y un medio, que correctamente usado puede colaborar mucho a que se obtengan logros del desarrollo y el aprendizaje, pero él, por sí solo, no lo puede hacer.

La multimedia debe entonces ayudar a los alumnos a trabajar con sus mentes, no a responder de manera automática. Debe ser un medio del desarrollo intelectual y no una respuesta mecánica a estímulos de una cierta significación.

Con la introducción de las multimedias se asumen cambios en la organización del proceso educativo y de enseñanza-aprendizaje desde la concepción curricular, centrados en un modelo más humanista, heurístico, flexible y desarrollador que logre transformaciones en las maneras de pensar, sentir y actuar. Su objetivo general es: elevar la calidad en el desarrollo y el aprendizaje de los educandos, priorizando el empleo de los softwares educativos y potenciando en los alumnos el desarrollo de una formación informática elemental a través de la utilización de la computadora, como medio de enseñanza y herramienta de trabajo, según corresponda.

Lo fundamental es el desarrollo integral del escolar a partir de sus propias potencialidades y necesidades de aprendizaje y no el desarrollo de habilidades informáticas.

Las multimedias ofrece posibilidades al proceso educativo. Desempeña un papel importante para la motivación del aprendizaje, esta influye positivamente en el desarrollo integral del escolar por las siguientes razones:

- Brinda la posibilidad de observar, interactuar con procesos que en ocasiones no son posibles apreciar directamente en el medio circundante.
- Permite la interacción constante entre la fuente de información y el niño.
- Aumenta la concentración de la atención en los alumnos y es notable su influencia en el desarrollo emocional y motivacional.
- El niño adopta una posición activa en la construcción del conocimiento, se familiariza con las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación y sus

formas esenciales de trabajo, lo que incide de manera favorable en su cultura general e integral.

- Contribuye al desarrollo de formas de razonamiento lógico, la actividad grupal y además a la formación de cualidades de la conducta y la personalidad.
- Fomenta la seguridad en la toma de decisiones.
- Desarrolla el control muscular, la orientación espacial y la coordinación visomotora.
- Enriquece, desarrolla y perfecciona el lenguaje.

Es necesario el empleo de nuevos métodos que faciliten la adquisición de conocimientos imponiéndose por parte de los docentes el empleo de nuevos métodos y estilos de enseñanza, pero también debe imponerse el empleo de nuevos métodos y estilos de aprendizaje por parte de los alumnos, en los cuales juega un papel importante el uso de la computadora y por tanto la utilización de los medios educativos disponibles en las distintas enseñanzas.

Estos medios audiovisuales comparten cinco características esenciales:

1. Son materiales elaborados con una finalidad didáctica.
2. Utiliza el ordenador como soporte en los que los alumnos realizan las actividades permitiendo un diálogo, un intercambio de información.
3. Permite que el estudiante trabaje individual.
4. Son fáciles de usar.
5. Permiten aplicar los conocimientos informáticos necesarios para utilizar la mayoría de estos programas.

Las ventajas de las aplicaciones multimedia en la enseñanza son múltiples, pero no son un fin en si misma, solo son un medio para la educación. Constituyen una nueva tecnología educativa al servicio del aprendizaje. Entre estas ventajas se pueden citar las siguientes:

- Facilidad para navegar sobre la información.
- Consulta del documento adaptado al usuario.
- Permite enlazar textos con imágenes, sonidos y videos.
- Permite elevar la interacción hombre – máquina.
- Logra en determinados momentos efectos que no son posibles lograr con otros medios de enseñanza.

➤ Se obtiene mayor motivación por el estudio, así como lograr con el sonido y la imagen explicaciones de los diferentes temas a tratar en el software.

Todos estos aspectos de gran valor fueron tenidos en cuenta a la hora de diseñar y elaborar la multimedia propuesta.

1.3- Caracterización del escolar primario de sexto grado.

El nivel primario constituye una de las etapas fundamentales en cuanto a adquisiciones y desarrollo de potencialidades del niño, tanto en el área intelectual, como en la afectivo-motivacional. Estas adquisiciones son premisas importantes a consolidar en etapas posteriores.

La diversidad de momentos del desarrollo que se dan en el niño de este nivel hacen que en la escuela primaria estén presentes determinadas particularidades en cuanto a su estructura y organización que pueden dar respuestas a las necesidades e intereses de los niños desde los más pequeños hasta el preadolescente de sexto grado.

Esta diversidad de edades requiere, para su mayor atención pedagógica, la consideración de logros atendiendo a momentos parciales del desarrollo que se corresponde con determinadas particularidades Psicológicas de los niños, y cuyo conocimiento permita al docente dirigir las acciones educativas con mayor efectividad y a los niños transitar con éxitos por los grados y ciclos al poder brindársele atención especial atendiendo a su desarrollo.

A continuación nos referiremos a las características más notables de los alumnos de sexto grado por ser estos con los que realizamos nuestro trabajo.

Según distintos autores en esta edad se inicia la etapa de adolescencia al situarla entre los 11 y 12 años. En ocasiones también se le llaman preadolescencia.

En el desarrollo intelectual, se puede apreciar que si con anterioridad se han ido creando las condiciones necesarias para un aprendizaje reflexivo, en estas edades este alcanza niveles superiores ya que el alumno tiene todas las potencialidades para la asimilación conciente de los conceptos científicos y para el surgimiento del pensamiento que opera con abstracciones, cuyos procesos lógicos (comparación,

clarificación, análisis, síntesis y generalización, entre otros) deben alcanzar niveles superiores con logros más significativos en el plano teórico.

Lo antes planteado permite al adolescente la realización de reflexiones basadas en conceptos o en relaciones y propiedades conocidas, la posibilidad de plantearse hipótesis como juicios enunciados verbalmente o por escrito, los cuales pueden argumentar o demostrar mediante un proceso deductivo que parte de lo general a lo particular, lo que no ocurría con anterioridad en que primaba la inducción.

Estas características deben tenerse en cuenta al organizar o dirigir el proceso de enseñanza aprendizaje, de modo que sea cada vez mas independiente, que se puedan potenciar esas posibilidades de fundamentar sus juicios, de exponer sus ideas correctamente en cuanto a su forma y en cuanto a su contenido, de llegar a generalizaciones y ser crítico en relación a lo que analiza y a su propia actividad y comportamiento. También resulta de valor en esta etapa el trabajo dirigido a la profundización de sus conocimientos a través de actividades lúdicas, fomentando su creatividad.

Es de destacar que estas características de un pensamiento lógico y reflexivo que opera a nivel teórico, tiene sus antecedentes desde los primeros grados y su desarrollo continua durante toda la etapa de la adolescencia, por lo que al concluir el sexto grado el alumno debe ser portador, en su desempeño intelectual, de un conjunto de procedimientos y estrategias generales y específicas para actuar de forma independiente en actividades de aprendizajes, en las que se exija entre otras cosas, observar, comparar, describir, ordenar, clasificar, caracterizar, definir, describir y realizar el control valorativo de su actividad. Debe apreciarse ante la solución de diferentes ejercicios y problemas, un comportamiento de análisis reflexivo de las condiciones de las tareas, de los procedimientos para su solución, de vías de autorregulación (acciones de control y valoración) para la realización de los reajustes requeridos.

El currículo escolar debe contribuir al desarrollo del interés por el estudio y la investigación. En estas edades comienza a adquirir un nivel superior la actitud

cognoscitiva hacia la realidad, potencialidades que debe aprovechar el maestro al organizar el proceso.

El desarrollo moral se va a caracterizar por la aparición gradual de un conjunto de puntos de vistas, juicios y opiniones propias sobre lo que es moral. Estos criterios empiezan a incidir en la regulación de sus comportamientos.

El docente debe aprovechar que en estas edades los alumnos gustan de leer libros de aventuras, episodios, pasajes de las guerras, interesarse por la historia de su Patria por lo que la escuela no debe desperdiciar este caudal de conocimientos para propiciar el fortalecimiento de los valores con énfasis en aquellos que fomenta la Revolución Cubana, tal es el caso del patriotismo.

Hay que tener en cuentas los aspectos dentro del Modelo de la Escuela Primaria Actual con relación a la Informática las mismas se plantea a continuación, más específico al grado que es objeto de investigación, ya que la multimedia que se propone tendrá peculiaridades específicas para estos. Se hace referencia a ellos porque es importante conocer qué nivel Informático han alcanzado los estudiantes en este grado y qué grado de desarrollo tienen de la conciencia y el gusto estético.

Se muestra a continuación los objetivos para sexto grado que deben vencer los alumnos referentes a las aristas mencionadas:

- Poseer una cultura informática elemental.
- Poseer habilidades informáticas generales e intelectuales para accionar con los softwares educativos, procesador de textos u otros documentos que necesiten.
- Aplicar conocimientos y habilidades informáticas en la elaboración de trabajos prácticos a partir del desarrollo curricular del nivel.
- Resolver problemas prácticos relacionados con las asignaturas del grado escolar que cursan, al utilizar la computadora como herramienta y medio de enseñanza para la búsqueda, utilización de información y la creación de modelos de presentaciones que apoyen sus trabajos prácticos de forma general.
- Tener una cultura general integrar e ideológica en correspondencia con los objetivos del nivel.

- Mostrar de acuerdo con las posibilidades crecientes de su edad un comportamiento adecuado, en correspondencia con las normas de convivencia social de forma más consciente, que se manifiesten en ser amables, corteses, solidarios, honrados, sinceros, patriotas y revolucionarios.
- Mantener una actitud correcta y responsable ante las tareas encomendadas.
- Valorar y autovalorar de forma crítica el trabajo realizado por él y sus compañeros.
- Exponer a través de concursos, forum de Ciencia y Técnica las experiencias adquiridas en el trabajo con la informática y la computación a los conocimientos adquiridos.

Diagnóstico y diseño de la multimedia.

2.1. Caracterización de la muestra.

Con el fin de corroborar los problemas existentes se procedió a aplicar una prueba pedagógica inicial, la misma abarca una población de 28 alumnos que se encuentran cursando el sexto grado de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez” en el consejo popular del Algarrobo, municipio de Trinidad. La muestra es de 16 alumnos para un 54.14%. Con las siguientes características:

Edades entre 11 y 12 años; 7 son del sexo masculino 43.75% y 9 del femenino que representan el 56,25%, de ellos 12 son de raza blanca para el 75%, 4 mestizo para el 25%; 6 son hijos de padres divorciados para un 37.7%, y 10 (62.5%) tienen problemas con la atención de los padres.

Todos estos alumnos pertenecen a la zona rural, ya que la misma se encuentra enclavado en el macizo montañoso del Escambray.

De ellos 4 se encuentran en el primer nivel del aprendizaje para un 25%; 7 en el segundo nivel para un 43,75%; y 5 en el tercer nivel para un 31,25%.

Constatación del estado inicial del problema.

Al realizar un análisis sobre el tema de los valores principalmente el patriotismo en el sexto grado de la escuela primaria Juan Martínez Ramírez del consejo popular del Algarrobo en el municipio de de Trinidad, a los cuales se le aplicó diferentes técnicas de investigación los que permitió constatar las dificultades existen en cuanto a determinados componentes del patriotismo.

Los resultados fueron los siguientes:

A través de una detallada observación a las diferentes actividades que se realizan en el centro (anexo 2).

Se visito un total de 19 clase en la siguiente tabla se muestran las asignaturas y la cantidad de visitas realizadas.

Asignatura	Visitas Realizadas
Lengua Española	3
Ciencias Naturales	2
Geografía de Cuba	1
Matemática.	1
Historia de Cuba	3
Educación Plástica	1
Música	1
Educación Física	1
Biblioteca	1
Inglés	1
Computación	2
Excursión	1
Trabajo socialmente útil	1
TOTAL	19

Tabla 1 Distribución de clases visitadas

En la que se pudo constatar que:

1. El contenido de 19 clase visitas permiten vincular diferentes actividades relacionadas con el patriotismo, pero solo en 10 de ellas se cumplió este aspecto para un total de 52.63%.
2. Solamente en 11 de las clases visitadas el maestro ofreció una buena base orientadora para un total de 57.89%
3. Los contenidos dados en clases en ocasiones permiten hacer un enfoque a la formación de valores.
4. Con respecto a los métodos que más utiliza los docentes se encuentran: análisis y reflexión, debates, procedimientos de recreación y entretenimiento, trabajo independiente o grupal, conversación con lectura comentada y a través de dibujos.
5. La vinculación del contenido con el patriotismo o la historia local se comportó de forma ocasional solo se vinculó en 7 clases para un total de 36.84%.
6. Solo en 4 clases que representan un 21.05% se enfatiza de forma adecuada en la necesidad de estudiar el patriotismo.
7. De 19 clases visitadas solo 5 vincularon sus clases a los programas priorizados y a las nuevas tecnologías, para un 26.31%.

Obteniendo que:

- No se aprovecha todas las potencialidades del contenido para trabajar el patriotismo y los hechos históricos locales con el fin de fortalecer educar este valor en los alumnos.
- La utilización de los procedimientos tradicionales para el trabajo con el patriotismo.
- No se logra con eficiencia una vinculación del contenido de las actividades con la problemática axiológica.
- No se logra transmitir a través de las diferentes actividades los sentimientos propios del patriotismo, como son amor a la Patria, a sus tradiciones a su historia, a los símbolos que lo representan.
- El maestro no es capaz de aprovechar el contenido de las actividades para destacar el amor por la cubania desperdiciando de esta forma la oportunidad de relacionar lo instructivo y lo educativo, lo cognitivo y lo afectivo como elementos fundamentales para el proceso de enseñanza aprendizaje.
- No se aprovechan todas las potencialidades que brinda el currículo escolar para contribuir a la educación del valor patriotismo se centrándose solamente en la realización de dibujos, composiciones, charlas y excursiones.

En la encuesta a los alumnos: (anexo 4)

- Solo 4 alumnos que representa el 25% de los alumnos le gusta la asignatura de Historia de Cuba.
- El 75% de los alumnos para un total de 12 alumnos le resulta difícil la asignatura.
- 15 alumnos para el 93.75% plantea que su profesor no motiva las clases.
- De los 16 alumnos presentados 10 marcaron que en ocasiones reciben temas relacionados con el patriotismo y con los hechos históricos de la localidad para un total de 62.5% y 6 que representan el 37,5% seleccionaron que nunca.
- De 11 asignaturas utiliza para ver en cual de ellas el maestro trata temas relacionados con el fortalecimiento del patriotismo y los hechos históricos locales solo 2 de estas fueron seleccionadas para un total de 18.1%.

- De las actividades que más emplean sus maestros para educar el patriotismo y el trabajo con la historia de tú localidad solo 5 fueron seleccionadas para un total del 33.3%.

- El 100% de los alumnos plantean que no tienen libros que aporten sobre la historia local y los personajes en lo que se involucran, estos los 16 alumnos.

- El 100% de los alumnos no utilizan las TIC para las clases de Historia de Cuba.

En la entrevista aplicada a los docentes que imparten la asignatura (anexo 4), y en la guía de observación a actividades (anexo 5) se arrojó:

- Los docentes trabajan poco los temas de formación de valores y los hechos históricos de la localidad.

- Las actividades que realizas con mayor frecuencia para dar tratamiento a los hechos históricos de la localidad y a la educación de valores con énfasis en el patriotismo se destacan lecturas sugerentes y conversatorios.

- Las vías o procedimientos que utilizas los docentes con mayor frecuencia son lecturas, capacitación pioneril, trabajo político

- El maestro si ofrecen una buena base orientadora en cuanto al aspecto formativo en la clase Los ejercicios propuestos para el trabajo independiente no recogen todos los niveles de desempeño cognitivo.

- El contenido permite en ocasiones cumplir con el enfoque a la formación de valores y a los hechos históricos locales.

- Los tipos de procedimientos o métodos utiliza el docente son dinámica de grupo, debates, conversación, lectura comentada.

- En ocasiones vinculan el contenido de la actividad con la formación de valores y los hechos históricos locales.

- No se enfatizan en la necesidad de profundizar en los hechos históricos locales.

- Se aprovechan poco los programas priorizados y las nuevas tecnologías para fomentar los valores.

Luego se procedió a aplicar una prueba pedagógica inicial (anexo 5) con el objetivo de determinar los conocimientos que poseen los alumnos sobre el patriotismo y los hechos históricos locales.

La misma arrojó los siguientes resultados:

En la pregunta número 1 para ver que conocían los alumnos por patriotismo, 7 (43.75 %) alumnos obtuvieron evaluación de regular y 9 (56.25%) de mal, evidenciando la falta de conocimientos básicos.

En la segunda pregunta relacionada con las campaña de alfabetización y los hechos locales ocurridos en la localidad se obtuvo que 1(6.25%) fue evaluado de bien, 10(62.5%) de regular, 5(33,3%) alumnos fueron evaluados mal.

En la tercera pregunta relacionada las situaciones consideras propicias para educar el patriotismo correctas obteniendo que 6(37.5%) de regular 10(62.5%) alumnos fueron evaluados mal, y ninguno de bien.

En la cuarta pregunta relacionada con los símbolos nacionales que ellos conocen se obtiene que 3(18,75%) de bien, 5(33,3%) alumnos fueron evaluados regular, 8(50%) de mal.

Concluido el análisis sobre el tema de los valores y poniendo en práctica la experiencia del autor en esta temática, se pudo constatar que existen algunas dificultades en cuanto a determinados componentes del patriotismo como son:

- Pocos conocimientos sobre los principales hechos históricos relacionados con su localidad y las figuras que se involucran con estos hechos.
- Uno de los problemas que más incide es el poco reconocimiento e identificación de los mártires de la localidad
- Escasos conocimientos sobre fechas históricas.
- Poco dominio biográfico sobre los mártires y héroes.
- El respeto a los Símbolos Patrios.
- Pocos conocimientos sobre la campaña de alfabetización.
- Escasa participación en debates y reflexiones acerca de temas relacionados con el amor a la Patria, por citar algunos.
- Los softwares existentes en el centro presentan escaso contenido sobre este hecho histórico.
- En la biblioteca del centro no se encuentra ninguna bibliografía referente a los hechos históricos de la localidad.

Estas informaciones se obtuvieron a partir de la aplicación de varios instrumentos de la investigación científica las cuales fueron aplicadas según las exigencias normadas para este grado; por lo que se dio a la tarea de estudiar las causas de estos resultados para confeccionar una multimedia que contribuya a resolver el problema científico detectado.

En el desarrollo de este material se parte de los datos descritos en la carta tecnológica para el guión del producto que se propone.

2.2. El caso de estudio: Manuel Ascunce Domenech.

Descripción del sistema: este sistema es una multimedia orientada a la profundización de los conocimientos de los alumnos de sexto grado de la enseñanza primaria relacionado con el valor patriotismo a través del estudio de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech, la misma reflejará algunas actividades relacionadas con el tema, además consta de imágenes, videos, documentos, testimonios entre otros.

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 interactuarán 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 sobre ejemplos de patriotismo, videos, actividades, contenidos, etc.

La multimedia que se propone concede gran importancia a las situaciones concretas de la escuela primaria actual bajo el proceso de transformación en que se encuentra donde la informática juega un papel cimero.

La muiltimedia educativa: Yo soy el maestro, tiene como base los siguientes principios:

1. Principios filosóficos:

- **Principios de la concatenación universal:** de los fenómenos: requiere el enfoque sistémico para lograr los resultados más objetivos en el estudio del objeto, así

el estudio de un hecho local a partir de una multimedia debe complementarse con otros estudios realizados en este sentido.

➤ **Principio del historicismo:** implica examinar el fenómeno estudiado en su desarrollo.

2. Principios psicológicos:

➤ **Principio de la relación de lo cognitivo y conductual:** este tiene una gran importancia por cuanto a partir de él se desarrollan las formaciones psicológicas más complejas de la personalidad que regulan de forma conciente y activa su comportamiento.

➤ **Principio de la comunicación y la actividad:** teniendo en cuenta los fundamentos teóricos de este trabajo es imprescindible dejar sentado este como uno de los principios de la multimedia.

La personalidad posee un carácter activo, ella se forma y desarrolla en la actividad, proceso en el que se produce una transformación mutua objeto – sujeto, sujeto – objeto, mediante la comunicación.

3. Principios pedagógicos:

➤ **Principio de la unidad de lo instructivo y lo educativo:** a través de este se debe lograr la implicación de docentes y alumnos garantizando las transformaciones necesarias en cuanto a conocimientos y formas de comportamiento a fin de alcanzar un crecimiento personal.

➤ **Principio de la organización y dirección del proceso educativo:** se considera un principio muy importante en aras de alcanzar los objetivos propuestos en esta multimedia. Se exige la planeación de las actividades propuestas así como su posterior control. En todo momento habrá flexibilidad y comprensión mutua por los diferentes factores que influyen en la aplicación de la multimedia propuesta (alumnos, docentes e instructores del Joven Club de Computación).

2.3. Diagrama de casos de uso del Negocio.

El diagrama caso de uso del negocio describe 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 como se realizan estas operaciones de forma manual sin apoyo de la PC. (Figura 1)

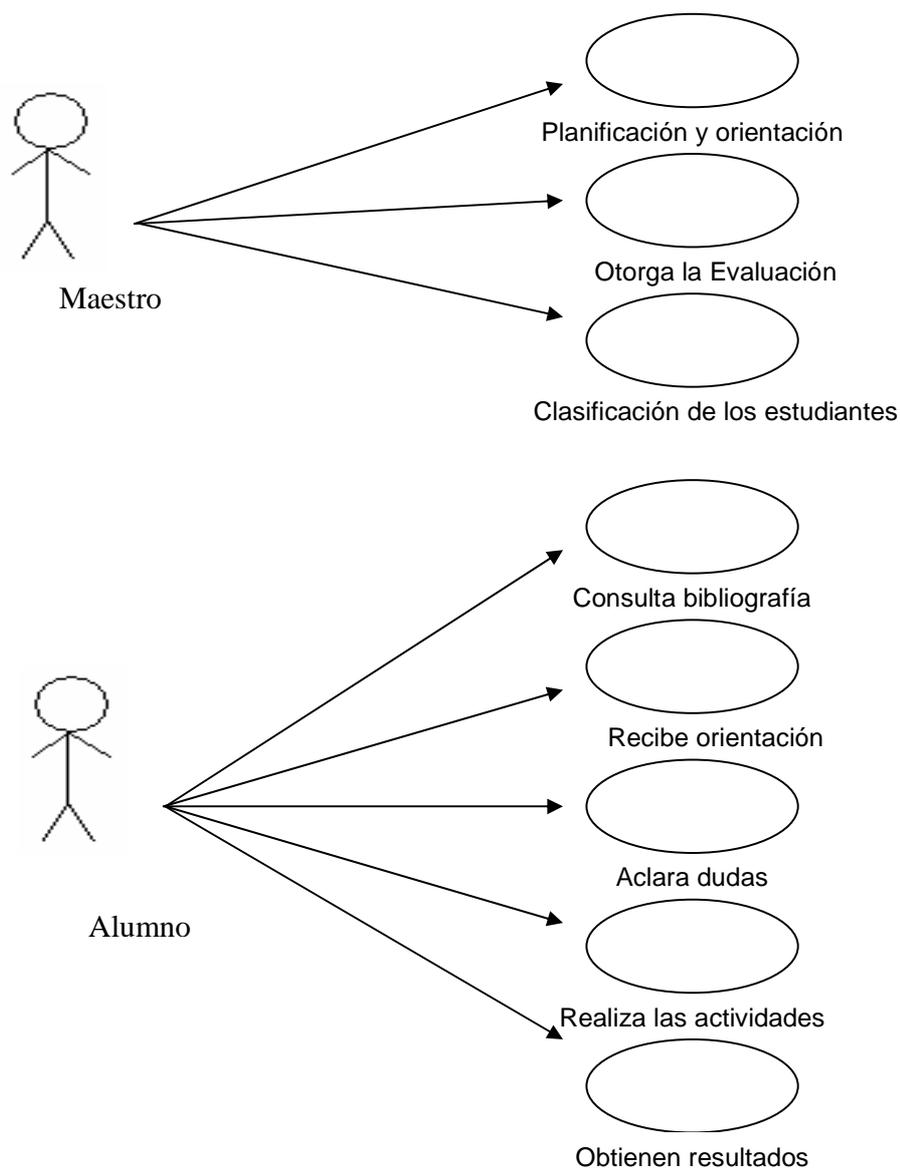


Figura 1. Diagrama de casos de uso del Negocio.

2.4. Diagrama de Casos de uso del Sistema.

Este diagrama de sistema se realizó teniendo en cuenta los aspectos medidos en los instrumentos, donde también se tuvieron en cuenta las potencialidades de la computación en la enseñanza primaria. (Figura 2)

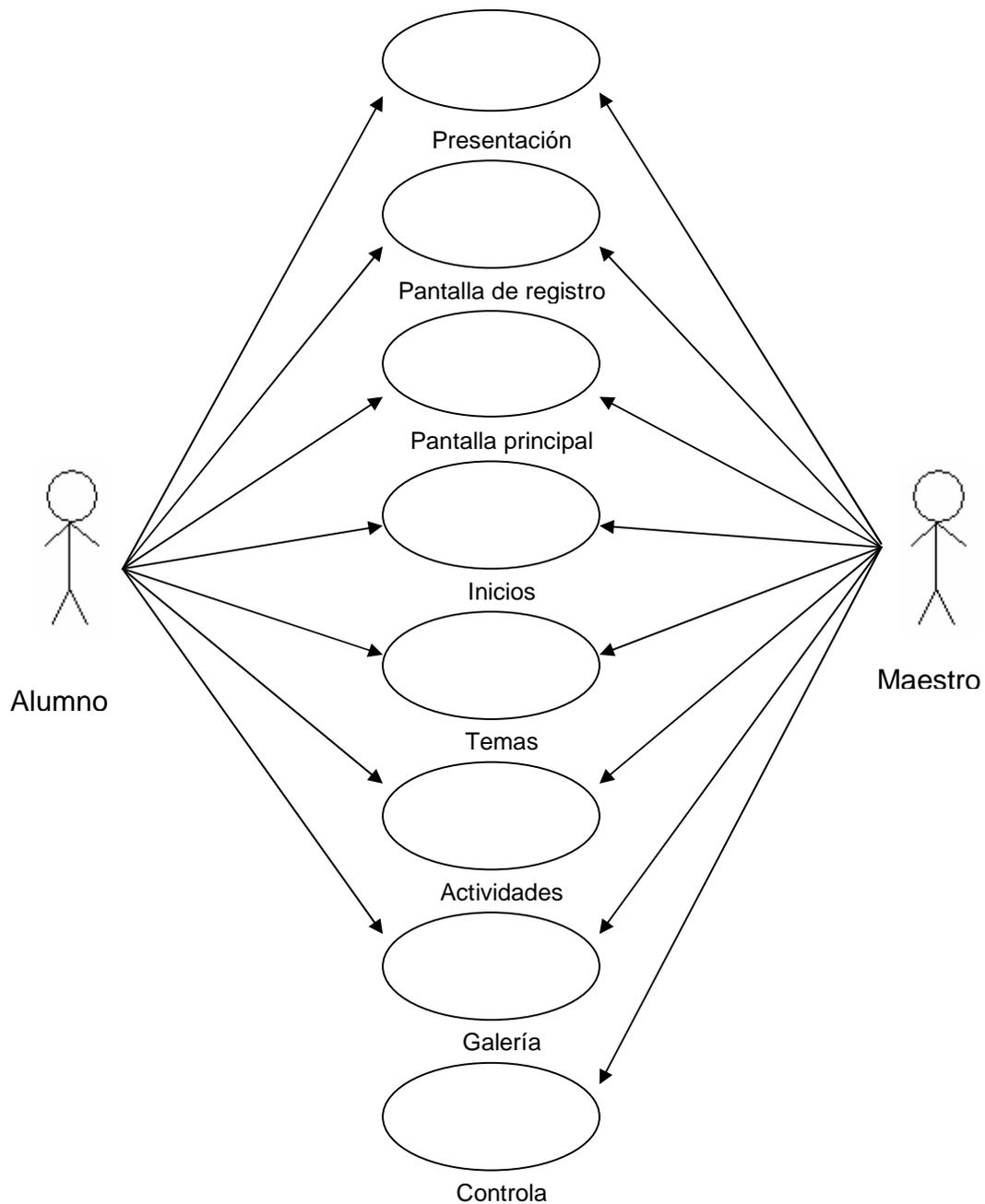


Figura 2. Diagrama de Casos de uso del Sistema.

2.5. Diagrama de Entidad relación de la base de datos del software. (Figura 3)

Interrelaciones:

1. Maestro: (contraseña)
2. Alumno: (nombre y apellido, evaluación y actividades resueltas)
3. Ejercicio (nombre y apellidos, ejercicios, notas, Id alfanumérico)

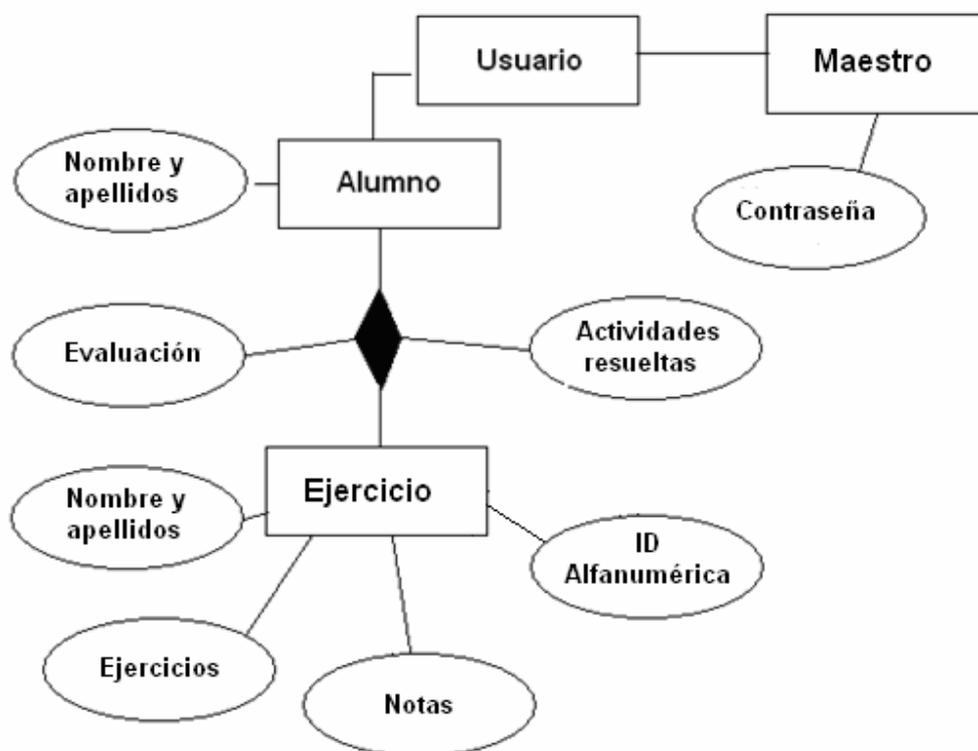


Figura 3. Diagrama de Entidad relación.

Diseño de la propuesta de solución con el empleo de las TIC.

I. Datos generales del producto.

Nombre: “Yo soy el maestro”.

Fundamentación:

La Multimedia tendrá como nombre “Yo soy el maestro” se le puso este nombre porque se trata de educar en el valor patriotismo a través del estudio de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech, en alumnos de sexto grado de la escuela primaria.

Se diseñará y elaborará una multimedia donde los alumnos tienen la posibilidad de dotarse de algunos conocimientos de este personaje histórico a través de distintos textos, imágenes, videos y actividades, que le permitan relacionarse de forma dinámica, lúdica e instructiva con dicho hecho. Por otra parte se ha corroborado que la introducción de las nuevas tecnologías en todas las enseñanzas y principalmente en la escuela primaria, apoya de una manera eficaz el trabajo del proceso docente educativo 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 encontrará con los testimonios de sus padres, amigos, textos relacionados con su muerte, diplomas, actas que dan fe de su vida, etc. Tendrá incluido videos donde se puede apreciar la zona donde ocurrieron los hechos relacionados con su muerte, el monumento y la casa museo, también se podrá observar imágenes de las distintas etapas de vida de este personajes así como algunas de las pertenencias del mismos.

Estado del equipamiento tecnológico y requisitos de hardware para instalar la multimedia:

Se hizo un análisis del equipamiento tecnológico referente a las TIC con el que cuentan las escuelas primarias de la zona urbana en el consejo popular del Algarrobo, teniendo en cuenta los esfuerzos realizados por el país de llevar a todas los centros escolares un gran número de computadoras de última generación en perfecto estado, con el fin de dar un uso óptimo y adecuado a los mismos, este centro también con un personal capacitado para el manejo de ellas. Además cuenta con la corporación de Copextel a través de una de sus gerencias la cual 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.

También se constató que el Ministerio de Educación tiene creada una infraestructura que atiende toda la parte tecnológica y el uso de las TIC, teniendo personal capacitado para darle salida a la parte de software, los cuales se encargan de toda la instalación y búsqueda de los elementos que son necesarios para cada enseñaza. Y por supuesto que se cuenta con los profesores de computación interesados porque sus alumnos adquieran las habilidades que se han trazado en los objetivos para los diferentes grados en el Modelo de la Escuela Primaria Actual.

Esto es muy favorable porque permite que la propuesta de la multimedia se lleve a la escuela y se implemente en el laboratorio de computación como una oferta más para

que los profesores hagan uso de ella para apoyarse en sus clases, en el tiempo de máquina de los alumnos.

Los requerimientos mínimos para instalar este producto multimedia son: un Pentium III, (700 MHz o superior), 128 Mb de RAM, SVGA, 16 bit de colores, con espacio libre en disco duro de al menos 560 MB, para que el sistema pueda funcionar, el mismo corre en los sistemas operativos Windows 98, 2000, XP, debe de constar de tarjetas de sonidos, speakers, Mouse, teclado y un lector de CD.

Pertenece a una colección: Sí _____ No X

Necesidad:

Contribuye al fortalecimiento de la educación en el valor patriotismo. Puede ser empleada por alumnos de sexto grado de la enseñanza primaria, ya que es donde culmina la misma y deben haber educado los valores y entran en el proceso de fortalecimiento el patriotismo como valor. Es una vía para poder vincular el docente con mayor facilidad sus clases con el tema relacionado a la campaña de alfabetización, hechos locales, y la misma personalidad del mártir. Tienen la oportunidad de interactuar con la máquina, desarrollar sus conocimientos y habilidades informáticas. Además se ha tenido en cuenta en el diseño de este producto la relación con otras disciplina del currículo escolar tal es el caso de la Lengua Española y la Historia de Cuba.

Sinopsis:

El trabajo se realizará en Mediator 8.0 Exp, en el cual se empleará un diseño integral, de colores suaves y de contrastes con los elementos activos de la interfaz. Estará constituida por diferentes ventanas y objetivos bien definidos en cada una de ellas. Al navegar por la misma aparecerán las pantallas iniciales de presentación, seguidamente se registrarán y luego comenzarán a interactuar partiendo de la Pantalla Principal, a través de las distintas opciones que brinda el menú de esta ventana, las mismas son: Inicios, Temas, Actividades, Galería, Ayuda, este producto también te permite Salir y leer los Créditos.

Mediator 8.0 Exp es un sistema para realizar aplicaciones multimedia el cual permite el trabajo con variables y el uso de los Scripts, todo basado en programación orientada a

objetos. Mediator es una completa solución multimedia muy fácil de utilizar para crear presentaciones Flash, HTML y CD-ROM. Su interfaz es tan fácil de utilizar como arrastrar y soltar.

Para la realización de este trabajo se utilizaron diferentes programas como: Adobe PhotoShop CS para el trabajo con imágenes, para los textos Microsoft Word 2003, para compilar los videos se utilizó Windows Movie Maker y Microsoft Access 2003 para la creación de la base de datos que se maneja en la multimedia propuesta.

Objetivos que se deben cumplir con esta multimedia:

- Contribuir a la educación del valor patriotismo en alumnos de sexto grado desde la personalidad de Manuel Ascunce Domenech.
- Profundizar sobre personalidad de Manuel Ascunce Doménech, desde una concepción lúdica, amena, didáctica e instructiva.
- Realizar actividades que permitan profundizar los conocimientos adquiridos.
- Reconocer fechas históricas relacionadas con dicha personalidad.
- Reconocer parte de la historia de la localidad.
- Desarrollar habilidades en el manejo de interfaces interactivas.

Estrategia metodológica:

Crear una multimedia donde los alumnos de sexto grado de la escuela primaria puedan profundizar sus conocimientos y educar en el valor patriotismo a través de los contenidos que aparecen en ella, además de los ejercicios que se propondrán. Constituye un medio de enseñanza para que el docente pueda educar este valor en sus alumnos navegando por la multimedia propuesta.

Público al que va dirigido:

Los usuarios que interactuarán con esta multimedia deben estar comprendidos entre los 11 y 12 años de edad o cursando el sexto grado y poseer conocimientos de computación. Además conocer lo esencial del Sistema Operativo Windows para poder navegar por ella sin dificultad.

Prerrequisitos:

- Familiarización con el manejo del Mouse y el teclado.

- Poseer algún nivel de conocimiento sobre informática para poder acceder a la navegación a través de la multimedia.
- Ambiente de aprendizaje ameno y dinámico.
- Su programación debe garantizar la navegación libre por toda la multimedia.
- Debe adaptarse a las características más generales de la técnica empleada hoy en los centros de enseñanza.

Bibliografía utilizada: Campos Gayardo, L. O. Yanes Álvarez: Yo soy el maestro. Bibliografía de Manuel Ascunce Doménech. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 1996.

II. Datos generales del autor o los autores:

Nombres y Apellidos: Sioverys Milagros González-Elias Sosa.

Categoría Docente: Instructor.

Categoría Científica: Licenciado en Educación. (Especialidad Informática)

Especialidad: Computación.

Año de experiencia: 8 años.

Centro de trabajo: JCCE # 5 de Trinidad.

Dirección: Calle B entre Los Cocos y C, Condado, Trinidad.

Teléfono: 0152195259

Dirección particular: Carretera Vieja # 33, entre Final y Calle Real, Condado, Trinidad. Sancti Spíritus.

Carné de identidad: 77071814024

E-mail: sioverys06054@ssp.jovenclub.cu

III. Descripción General del producto.

Módulo I- Presentación: animación que presenta el título de la multimedia.

Módulo II- Identificación de Usuario: pantalla para que se identifiquen los usuarios ya sean Alumnos o Maestro.

Módulo III- Nombre del Usuario): se identifica el maestro o el alumno introduciendo sus datos personales.

Módulo IV- Menú Principal: accede a todos los componentes de la multimedia y salir de esta.

Módulo V- Inicios: muestra una breve sinopsis sobre la campaña de alfabetización.

Módulo VI- Temas: se puede acceder a todos los temas relacionados con el joven alfabetizador.

Módulo VII- Actividades: propuesta de ejercicios en total 30 ejercicios propuestos.

Módulo VIII- Galería: permite acceder a las diferentes opciones que nos brinda como son Sonidos, Galería, Imágenes y un Glosario.

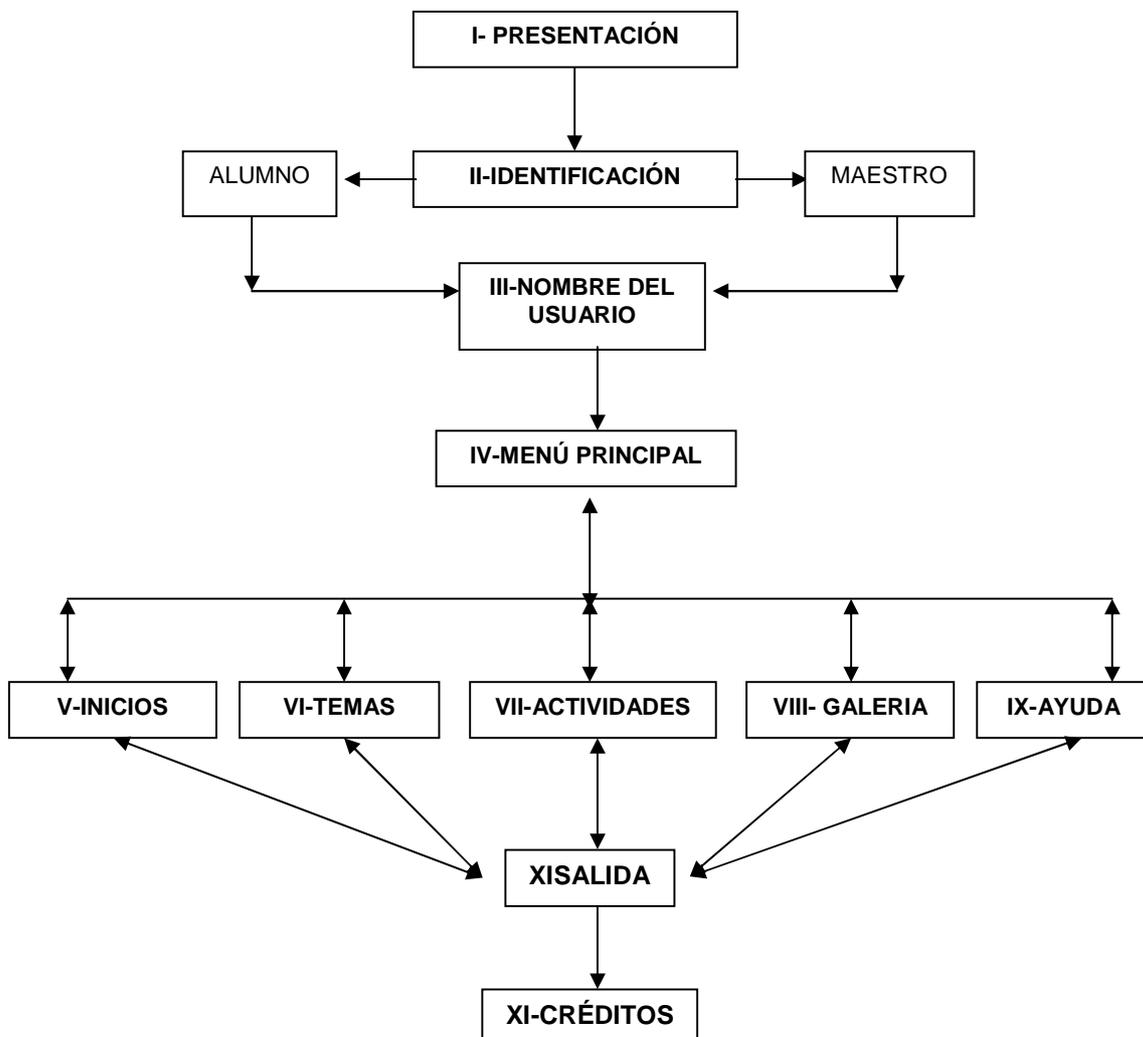
Módulo IX- Ayuda: accede a la ayuda del sistema.

Módulo X-Salida: para salir de la multimedia.

Módulo XI- Créditos: refiere los datos del autor de la multimedia.

IV. Posible estructura modular del software.

Diagrama de la Estructura Modular:



V. DESCRIPCIÓN DE CADA PANTALLA: (Anexo 8)**Módulo al que pertenece:** Módulo Presentación (I)**Pantalla Número:** I - 1**Propuesta de diseño de la pantalla:****VI. Validación de la multimedia.****Validación de la multimedia por el método de experto:**

En este capítulo también se describen los resultados de la aplicación del Método de Expertos y dentro de este, el Método Delphi, utilizado con el fin de obtener criterios valorativos sobre la validez de la elaboración de la multimedia explicada y ejemplificada anteriormente, como una solución al problema de investigación.

El Método Delphi se aplica como previsión del comportamiento de variables conocidas o para la determinación perspectiva de la composición de un sistema, en cuyo caso los elementos a estudiar son conocidos y se orienta la encuesta a indagar sobre el comportamiento de los mismos. En cambio, en un Delphi de perspectiva los elementos del sistema a estudiar no son conocidos y se orienta la encuesta a la determinación de la estructura posible del sistema.

Los Experto está constituido por una persona en sí o por un grupo de ellas u organizaciones capaces de ofrecer valoraciones que aporten una conclusión de un problema en cuestión y hacer recomendaciones al respecto con un máximo de competencia. La utilización del método de experto está condicionada a la ausencia de cualquier otro procedimiento de obtención de información, digamos la realización de un experimento.

Cuando se determina un grupo de expertos se debe garantizar la confiabilidad de los resultados con el mínimo de gastos; esta confiabilidad está en dependencia del

número de expertos y de la estructura del grupo por especialidades y además, de las características particulares de los propios expertos. Este criterio de expertos permite validar la propuesta y recoger criterios para su futuro perfeccionamiento pero es un método valioso al enriquecer la propuesta con los puntos de vista de expertos de una larga experiencia avalada por la práctica pedagógica y sociopolítica, lo que hace considerarlo de gran provecho.

En la aplicación de este método se siguen los siguientes pasos o etapas:

1. Elaboración del objetivo.
2. Selección de los expertos
3. Elección de la metodología
4. Ejecución de la metodología seleccionada

1. Elaboración del objetivo: Validar, según la opinión de los expertos seleccionados, la efectividad de Multimedia para contribuir a la educación del valor patriotismo en alumnos de sexto grado de la escuela primaria “Juan Martínez Ramírez” a través de la personalidad de Manuel Asunce Domenech.

2. Selección de los expertos: Para seleccionar los expertos se tomó como población a un conjunto de 30 personas (anexo 9), a los cuales se le dio una planilla para que estos la llenasen en caso que estén dispuestos a dar su conformidad para dar su criterios en calidad de expertos (anexo 10), los mismos el cual está conformado por profesores de Historia de Cuba, Informática, Psicología y Pedagogía con experiencia en la enseñanza primaria, y en los Institutos Superiores Pedagógicos.

Los miembros de esta población seleccionada son personas que se caracterizan por ser creativas, con una buena capacidad de análisis, con un espíritu crítico y autocrítico, y con disposición de colaborar en el trabajo.

Se aplicó un instrumento (anexo 11), con el objetivo de determinar su nivel de competencia (k), donde:

El coeficiente de competencia (k) del experto se determina como

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

Se considera que si:

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

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

k_c : Coeficiente del conocimiento sobre el tema del cual se pide opinión. Este coeficiente se controla acorde al valor de la escala. El valor que propone el posible experto, se multiplica por 0,1 y se obtiene k_c ; por ejemplo, si el posible experto marcó el número 8, este se multiplica por 0,1 y se obtiene 0,8 luego, $k_c=0,8$.

k_a : Coeficiente de argumentación. Este coeficiente se controla en alto, medio o bajo con el grado de influencia de las siguientes fuentes: análisis teóricos realizados por el posible experto, su experiencia obtenida, trabajos de autores nacionales, trabajos de autores extranjeros, su propio conocimiento sobre el problema en el extranjero y su intuición. Este coeficiente recibe, por ejemplo, el valor de 0,6 que es la suma de los valores que corresponden a cada cuadrícula seleccionada o marcada por cada experto.

Valores obtenido para calcular el coeficiente K_a .

<i>Fuentes de argumentación</i>	<i>Alta</i>	<i>Media</i>	<i>Baja</i>
Análisis teóricos realizados por el sujeto.	0,3	0,2	0,1
Experiencia.	0,5	0,4	0,2
Trabajo de autores nacionales consultados.	0,05	0,04	0,02
Trabajo de autores extranjeros consultados.	0,05	0,04	0,02
Conocimiento sobre el estado actual del problema en el extranjero.	0,05	0,04	0,02
Intuición	0,05	0,04	0,02

En la tabla siguiente se muestra el cálculo del coeficiente de argumentación (K_a) de cada uno de los especialistas encuestados, mostrando un resumen por cada fuente

según lo expuesto por los mismos en la encuesta aplicada. Los datos recogidos en los instrumentos se muestran en la tabla siguiente tabla.

Experto	Kc	Análisis teórico	Experiencia	Trabajos nacionales consultados	Trabajos extranjeros consultados	Conocimiento estado del problema en el extranjero	Intuición
1	9	M	M	M	A	A	M
2	10	M	A	M	B	A	M
3	10	A	A	A	M	A	M
4	8	A	A	A	M	M	A
5	9	M	M	A	B	B	A
6	7	M	M	M	A	M	M
7	8	A	M	M	A	M	B
8	8	A	M	A	M	M	M
9	9	M	A	M	B	B	A
10	9	A	A	M	M	M	A
11	5	A	B	M	A	M	M
12	7	A	M	M	A	M	M
13	9	A	M	M	M	A	A
14	9	A	A	A	B	A	M
15	8	M	B	B	M	A	A
16	10	A	A	M	A	M	A
17	10	A	A	A	A	M	M
18	7	A	M	M	B	B	A
19	8	M	M	M	B	M	A
20	9	A	A	A	A	A	M
21	9	M	M	B	M	M	A
22	8	A	A	M	M	M	M
23	9	A	A	A	A	A	A
24	6	M	M	A	A	A	A
25	7	A	M	A	A	A	A
26	8	A	B	M	M	M	M
27	9	M	A	M	M	M	M
28	10	A	M	B	B	B	B
29	10	A	M	M	M	M	M
30	9	M	A	A	A	A	A

Dado los datos obtenido anteriormente se determinó el coeficiente K para la selección de los candidatos a expertos según su nivel de competencia, los mismos se muestra en la tabla siguiente.

Exp	Análisis teórico	Experiencia	Trabajos nacionales consultados	Trabajos extranjeros consultados	Conocimiento estado del problema en el extranjero	Intuición	Ka	Kc	K
1	0,2	0,4	0,04	0,05	0,05	0,04	0,78	0,9	0,84
2	0,2	0,5	0,04	0,02	0,05	0,04	0,85	1	0,93
3	0,3	0,5	0,05	0,04	0,05	0,04	0,98	1	0,99
4	0,3	0,5	0,05	0,04	0,04	0,05	0,98	0,8	0,89
5	0,2	0,4	0,05	0,02	0,02	0,05	0,74	0,9	0,82
6	0,2	0,4	0,04	0,05	0,04	0,04	0,77	0,7	0,74
7	0,3	0,4	0,04	0,05	0,04	0,02	0,85	0,8	0,83
8	0,3	0,4	0,05	0,04	0,04	0,04	0,87	0,8	0,84
9	0,2	0,5	0,04	0,02	0,02	0,05	0,83	0,9	0,87
10	0,3	0,5	0,04	0,04	0,04	0,05	0,97	0,9	0,94
11	0,3	0,2	0,04	0,05	0,04	0,04	0,67	0,5	0,59
12	0,3	0,4	0,04	0,05	0,04	0,04	0,87	0,7	0,79
13	0,3	0,4	0,04	0,04	0,05	0,05	0,88	0,9	0,89
14	0,3	0,5	0,05	0,02	0,05	0,04	0,96	0,9	0,93
15	0,2	0,2	0,02	0,04	0,05	0,05	0,56	0,8	0,68
16	0,3	0,5	0,04	0,05	0,04	0,05	0,98	1	0,99
17	0,3	0,5	0,05	0,05	0,04	0,04	0,98	1	0,99
18	0,3	0,4	0,04	0,02	0,02	0,05	0,83	0,7	0,77
19	0,2	0,4	0,04	0,02	0,04	0,05	0,75	0,8	0,78
20	0,3	0,5	0,05	0,05	0,05	0,04	0,99	0,9	0,95
21	0,2	0,4	0,02	0,04	0,04	0,05	0,75	0,9	0,83
22	0,3	0,5	0,04	0,04	0,04	0,04	0,96	0,8	0,88
23	0,3	0,5	0,05	0,05	0,05	0,05	1	0,9	0,95
24	0,2	0,4	0,05	0,05	0,05	0,05	0,8	0,6	0,70
25	0,3	0,4	0,05	0,05	0,05	0,05	0,9	0,7	0,80
26	0,3	0,2	0,04	0,04	0,04	0,04	0,66	0,8	0,73
27	0,2	0,5	0,04	0,04	0,04	0,04	0,86	0,9	0,88
28	0,3	0,4	0,02	0,02	0,02	0,02	0,78	1	0,89
29	0,3	0,4	0,04	0,04	0,04	0,04	0,86	1	0,93
30	0,2	0,5	0,05	0,05	0,05	0,05	0,9	0,9	0,90

3. Elección de la metodología

Una vez seleccionado los expertos se procede a seleccionar la metodología para la validación de la propuesta.

Dentro del criterio de evaluación a través de expertos se encuentran tres metodologías:

De preferencia.

De comparación por pares.

Delphy o Delfos.

De las tres metodologías se procede a seleccionar la comparación por pares por su pertinencia para la validación de indicadores establecidos.

4. Ejecución de la metodología.

En la comparación por pares se procede de la siguiente forma:

Se les aplica un cuestionario a los expertos para medir los indicadores del Software que se quieren validar. (Anexo 12)

- Muy Adecuado **(MA)**
- Bastante Adecuado **(BA)**
- Adecuado **(A)**
- Poco Adecuado **(PA)**
- Inadecuado **(I)**

Mostrando los resultados aparecen a continuación.

Número de expertos:		21																			
Indicadores	Expertos																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5
2	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4
3	5	4	4	5	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4
4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5

A partir de la tabla anterior se construye una tabla de frecuencia absoluta acumulada para determinar los indicadores que se deben mantener sin cambios, el investigador de este trabajo considera que se mantienen los indicadores que resultan Bastante Adecuados, Muy Adecuados y Adecuados.

Primeramente se hace la tabla de frecuencia absoluta.

Frecuencias absolutas de categorías por indicador							
Indicadores	Categorías						Total
	MA	BA	A	PA	I	NR	
1	13	8	0	0	0		21
2	11	9	1	0	0		21
3	9	11	1	0	0		21
4	9	11	1	0	0		21
5	15	6	0	0	0		21

En esta tabla aparecen reflejadas las frecuencias absolutas de cada indicador por categoría, como se necesita pasar a probabilidades es conveniente introducir frecuencias relativas y como se quiere utilizar la distribución normal es conveniente que esas frecuencias relativas se calculen sobre frecuencias acumuladas, por esa razón se hace la tabla de frecuencia acumulada.

Frecuencias acumuladas de categorías por indicador						
Indicadores	Categorías					
	MA	BA	A	PA	I	
1	4	11	15	15	15	
2	8	9	11	15	15	
3	3	10	13	14	15	
4	3	9	14	15	15	
5	8	10	14	14	15	
6	8	12	13	15	15	
7	4	10	14	15	15	
8	4	6	12	15	15	
9	6	12	13	15	15	

A partir de esta matriz de frecuencia acumulada se puede determinar las frecuencias acumuladas relativas que representan la medida empírica de la probabilidad de que cada indicador sea situado en esa categoría y otra inferior.

Tabla de frecuencia acumulada relativa.

Frecuencias acumuladas relativas de categorías por indicador					
Indicadores	Categorías				
	MA	BA	A	PA	I
1	0,62	1,00	1,00	1,00	1,00
2	0,52	0,95	1,00	1,00	1,00
3	0,43	0,95	1,00	1,00	1,00
4	0,43	0,95	1,00	1,00	1,00
5	0,71	1,00	1,00	1,00	1,00

Como se observa la última categoría pierde interés, puesto que es igual a 1.0 en todos los casos, es decir, el valor máximo de la probabilidad acumulativa. De esta forma se comprueba que el último límite superior no es necesario.

A partir de aquí se buscan los puntos de corte.

Puntos de corte y escala								
Indicadores	Categorías				Suma	Promedio	N- Promedio	
	MA	BA	A	PA				
1	0,303	3,49	3,49	3,49	10,77	5,31	-0,67	MA
2	0,0597	1,67	3,49	3,49	8,71	4,34	0,31	BA
3	-0,18	1,67	3,49	3,49	8,47	4,28	0,37	BA
4	-0,18	1,67	3,49	3,49	8,47	4,28	0,37	BA
5	0,5659	3,49	3,49	3,49	11,04	5,38	-0,73	MA
Suma	0,5686	11,99	17,45	17,45	47,45	23,58		
Promedio puntos de corte	0,0686	2,28	3,49	3,49	N = 4,64			

Finalmente se presenta la relación de los indicadores por categoría observándose que no resultan indicadores Poco Adecuados ni Inadecuado por lo que se puede considerar positiva la propuesta.

Matriz de relación indicadores-categorías					
Indicadores	Categorías				
	MA	BA	A	PA	I
1	X				
2		X			
3		X			
4		X			
5	X				
Total	2	3	0	0	0

Lo expresado significa que los expertos valoran la multimedia como muy adecuado en cuanto a:

- Precisión, claridad y actualidad de la multimedia.
- Nivel de satisfacción práctica y aplicabilidad de la multimedia.

Se valora bastante adecuada:

- Correspondencia con los criterios lógicos y metodológicos de la asignatura.
- Contribución a la solución del problema investigado.
- Aplicabilidad de las tareas propuestas.

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 desarrollador, instructivo y educativo.

Con respecto a la selección de los expertos, con el objetivo de recopilar y sistematizar las experiencias acerca de las posibilidades reales de aplicación, que tiene la propuesta elaborada, se tuvo en cuenta que los docentes tuvieran experiencias en el trabajo en cuanto a la formación de valores, con la asignatura de Historia de Cuba y experiencias en el trabajo con las TIC.

De los seleccionados, 2 son Doctores, 17 son Master y el resto son licenciados que están estudiando para hacerse Master. De estos profesores algunos son adjuntos o profesores de la Sede Pedagógica de Trinidad, los demás se desempeñan como maestros, en las escuelas primarias o como instructores en un Joven Club de

Computación y Electrónica. Desempeñándose en las asignaturas de Metodología de la Investigación, Psicología, Historia-Marxismo, Historia de Cuba, Pedagogía, y las especialidades de la Informática (Programación, Diseño, Multimedia, Sistemas de aplicaciones, etc.).

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

- Es factible su aplicación en la práctica escolar, pues le brinda al docente de forma clara y asequible, diferentes temas relacionados con el mártir Manuel Ascunce Domenech.
- Es aplicable a otros conceptos considerando siempre el nivel alcanzado por los alumnos.
- Es necesaria la utilización de esta multimedia, pues asegura que los docentes se nutran de elementos que estén en función de cumplir con las exigencias actuales de los nuevos programas de estudios.
- Posee actualidad por estar estrictamente vinculado con la realidad y necesidad de la escuela en estos momentos, y por su alto nivel científico dado por la forma en que se presentan el estado actual del problema.
- Se aprecia un alto nivel científico ya que se estructura de acuerdo con criterios actuales de la metodología de la investigación, se observa claridad en el objetivo que persigue y se relaciona con el título, las tareas y las conclusiones.
- Tiene nivel de actualidad y científico del trabajo ya que su fundamentación está basada en los criterios más actuales de la pedagogía cubana y en la necesidad que existe del tratamiento de los nuevos contenidos a partir del planteamiento y solución de problemas.
- La propuesta favorece el logro de los objetivos propuestos, tanto en el plano instructivo como educativo, a la vez que favorecerá el desarrollo de la independencia cognoscitiva en los alumnos.
- Este trabajo en manos de nuestros profesores, no solo constituirá un manantial metodológico más, sino una guía que les facilitará el aprendizaje de los conocimientos teóricos y metodológicos para poder influir en la adquisición de los conocimientos de los alumnos.

La aplicación generalizada de este trabajo, hará que el profesor cuente con suficientes elementos para actuar en este sentido, donde se proponen acciones que contribuyen a plantear el estudio de los contenidos matemáticos en función de resolver nuevas clases de ejercicios y a utilizar las técnicas de computación en función de la enseñanza.

1. A partir de la realización de un estudio bibliográfico se pudo constatar que se concede gran importancia al papel que juega la educación en valores en la enseñanza de la historia, utilizándose como puente las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información, las cuales constituyen una valiosa herramienta teniendo en cuenta las características de la escuela primaria.
2. Con la realización de un diagnóstico se pudo comprobar la existencia real de los problemas y limitaciones de la educación en valores en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
3. Se consideró necesario proponer la elaboración de un diseño para la creación de una multimedia que estará basado en el enfoque histórico–cultural como tendencia pedagógica para educar el valor patriotismo.
4. Atendiendo los diferentes criterio de los expertos se determinó que la multimedia que se propone está bien estructurada, se ajusta a las características de los alumnos a los cuales va dirigido y a las exigencias del nivel escolar.

RECOMENDACIONES

- Que la multimedia “Yo soy el maestro” sea aplicada por los profesores de Historia de Cuba de sexto grado a través de la práctica, para confirmar la validez de la propuesta.
- Que los Asesores del municipio incluyan en las preparaciones metodológicas en educadores y maestros de Computación con la finalidad de lograr un uso efectivo del software educativo como medio de enseñanza.
- Que el Ministerio de Educación valore la conveniencia de incluir el trabajo con esta multimedia dentro del currículo de estudios del escolar primario.
- Proponer la multimedia como una vía para fomentar un círculo de interés en colaboración con el JCCE.

BIBLIOGRAFÍA

1. Academia de Ciencias de Cuba y de la URSS.: LA Didáctica y los métodos científicos generales de investigación. Editorial Ciencias Sociales, La Habana. 1985.
2. Addine, F. y V. Páez.: Aproximación y contextualización de los contenidos didácticos y sus relaciones .Informe de Investigación. Instituto Superior Pedagógico "Enrique José Varona", Ciudad Habana. 1998.
3. Alonso, C: Los recursos informáticos y los contextos de enseñanza y aprendizaje". Cuadernos para el análisis (7). Para una Tecnología Educativa. Barcelona, Editorial Horsori, 1994.
4. Álvarez, N. y otros: Teoría, práctica e investigación sobre educación en valores del estudiante universitario, Universidad de Camagüey, 1999.
5. Álvarez, Ana, I.: La formación de valores. Conferencia en el Instituto Superior Pedagógico "Félix Varela", Villa Clara. 1999.
6. Álvarez de Zayas, CM.: Metodología de la Investigación científica. Centro de estudios de la Educación Superior, La Habana. 1995.
7. Amador, Amelia.: Algunas reflexiones sobre la educación en valores. Material inédito, ICCP, La Habana. 1998.
8. Antología Básica. La formación de valores en la escuela primaria. Técnicas y dinámica para el trabajo de valores y actualidades, Organización Veromart S. A., México, 1997.
9. Arias Borrego, Emilio.: El escudo de la palma real. Editorial Gente Nueva, Ciudad de La Habana, 2003.
10. Arrol, y otros.: Investigación Educativa. Fundamentos y metodología. Barcelona, España, 2002.
11. Avedaño, R y A. Minujin.: "Un sistema de influencias educativas para la educación integral de los escolares primarios". Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Universidad de La Habana. 2003
12. Bacallao Gellestey, J.: Apuntes sobre los aspectos de la investigación científica. Tomo 1. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 1986.

13. Barrera Lorenzo, Manuel.: [Multimedia educativa para fortalecer el valor patriotismo en escolares de sexto grado a través de la obra martiana](#). Tesis presentada en Opción al título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”. 2007.
14. Béxter Pérez, Esther.: La formación de valores: Una tarea pedagógica. Editorial Pueblo y Educación, Cuba, 1989.
15. _____.: “11 Caracterización y diagnóstico del trabajo desarrollado en los diferentes niveles para fortalecer la educación de valores”, Informe de investigación, ICCP, La Habana, 2005.
16. _____.: ¿Cuándo y cómo educar en valores?, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2003.
17. _____.: Educar en valores. Tarea y reto de la sociedad, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2007.
18. Béxter Pérez, Esther y otros: “La escuela y los problemas de la formación del hombre”, en Compendio de Pedagogía, Editorial. Pueblo y Educación, La Habana, 2003.
19. Bianchini, Adelaida.: Conceptos y definiciones de hipertexto. Universidad Simón Bolívar Dpto. de Computación y Tecnología de la Información. (en línea) (consultado 29 de agosto de 2009). Disponible en Internet: <http://www ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.html#Lecturas>
20. Bisquerra, Rafael.: Método de Investigación Educativa. Fundamentos y Metodología. Barcelona, España, 2002.
21. Brito Fernández, Héctor y otros.: Psicología General para los Institutos Superiores Pedagógicos Tomo I. Editorial Pueblo y Educación. 1987.
22. _____.: Psicología General para los Institutos Superiores Pedagógicos Tomo II. Editorial Pueblo y Educación. 1987.
23. _____.: Psicología General para los Institutos Superiores Pedagógicos Tomo III. Editorial Pueblo y Educación. 1987.
24. Bozhovich L., I.: Problemas actuales de la educación y el lugar de la Psicología en su solución. En lecturas de Psicología Pedagógica. Editorial universitaria, La Habana. 1983.

25. Buxarris, María y M. Martínez: Educación en valores y desarrollo moral, Editorial Gráficos Signo, S. A, Barcelona, 1996.
26. Cabero, J: "Las nuevas tecnologías al servicio del desarrollo de la Universidad: las teleuniversidades". en Rosales, C: Innovación en la Universidad. Santiago de Compostela, NINO. 2000.
27. Castro, E.: La historia me absolverá, Editorial de Ciencias Sociales, La Habana, 1991.
28. Catalá Estrada. Luis A.: Multimedia para contribuir a la educación estética en los estudiantes de quinto y sexto grados de la educación primaria. Tesis presentada en Opción al título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario de Sancti Spíritus "José Martí Pérez". 2007.
29. Colás, M. del P. y L. Buendía.: Investigación Educativa. Ediciones ALFAR, Sevilla. 1994.
30. Colectivo de autores.: Acerca de la educación en el patriotismo. Instituto superior pedagógico, 1994.
31. _____.: Folleto del Curso Informática Educativa. Instituto Superior Pedagógico para la Educación Técnica y Profesional.2005
32. _____.: Introducción a la Computación para Preescolar y Primaria. Programas. Orientaciones Metodológicas y propuesta Metodológicas de las clases. La Habana, MINED. 2001.
33. _____.: Introducción a la Informática Educativa. Universidad de Pinar del Río. Editorial Hermanos Sainz, 2000. _____.: La formación de valores en alumnos del nivel medio superior, Informe de investigación, ICCP, La Habana, 2005.
34. _____.: La formación de valores en las nuevas generaciones. Una campaña de espiritualidad y de conciencia, Editorial de Ciencias Sociales, La Habana, 1996.
35. _____.: Orientaciones metodológicas. Sexto grado. Humanidades. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. 2006.
36. _____.: Programa de Educación en valores (Guía para docentes de Educación Básica), Proyecto de valores éticos en la escuela (PROVEE),

- México, 2004.
37. _____.: Programa de sexto grado. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. 2006.
 38. Conociendo algo de software educativo. MODULO 3. Centro Zonal Sur - Area Pedagógica. [en línea]. (accedido el 20 de octubre del 2008).
 39. Craing Larman.: UML y Patrones. Introducción al análisis y diseño orientado a objetos. Editorial Prentice Hall. 2002.
 40. Cruz Pupo, Lisset y Manuel Mariño Betancourt.: Un nuevo ordenador. Revista Educación, Segunda época, No. 97/ mayo-agosto, 1999.
 41. Cuba Ministerio de Educación: Orientaciones Metodológicas para el Desarrollo del Programa Dirigido a la Formación de Valores, la Disciplina y la Responsabilidad Ciudadana desde la Escuela. La Habana. Pueblo y Educación, 2000.
 42. Cuba – MINED.: Programas, Orientaciones Metodológicas y libros de texto de 6to grado. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. 2001
 43. Chacón Arteaga, N.: Dimensión ética de la Educación Cubana. Editorial Pueblo y Educación. 2002
 44. _____.: Folleto de ética sobre moral y valores morales en el mundo de hoy. Tesis presentada en opción al grado científico de Dr. en Ciencias Pedagógicas. 1996
 45. _____.: Formación de valores morales, Editorial Academia, La Habana, 2000.
 46. Chávez Rodríguez, Justo A. La Formación de Valores. Revista Educación, No. 100, mayo-agosto, 2000.
 47. Diccionario de la Lengua Española y Nombres Propios: "Océano Práctico". Editorial Océano, España. 2000.
 48. Diccionario de Filosofía, Editorial Progreso, Moscú, 1984.
 49. Diccionario Pequeño Larousse Ilustrado, Cuba, 1968.
 50. Diccionario ilustrado de la Lengua Española, Aristos, Editorial Pueblo y Educación,
 51. Enciclopedia Encarta. 2007.

52. Expósito Ricardo, Carlos.: Algunos Elementos de Metodología de la Enseñanza de la Informática. Editorial Científico Técnica. La Habana. 2001.
53. _____.: La informática y su papel en la Educación. Sistemas Operativos. Editorial Científico Técnica. La Habana. 2001.
54. Fabelo, R.: Los valores y sus desafíos actuales, Editorial José Martí, La Habana, 2003.
55. Fernández Gutierre, Floirán.: Cómo enseñar Tecnología Informática. Editorial Científico Técnico. La Habana. 2001
56. García, G.: La formación de valores en las nuevas generaciones. Una campaña de espiritualidad y conciencia, Editorial de Ciencias Sociales, La Habana, 1996.
57. García, M.: Identidad cultural e investigación, Editorial Juan Marinello, La Habana, 2002.
58. González, D.: “La escuela y la formación de valores”, MINED, La Habana, 2002.
59. González, F.: Principios y categorías, Editorial de. Ciencias Sociales, La Habana, 1989.
60. _____.: “Los valores y su significación en el desarrollo de la personalidad”, en revista Temas, No. 15, julio-septiembre, La Habana, 1998.
61. González Rey, Fernando.: Algunas cuestiones teóricas y metodológicas sobre el estudio de la personalidad. La Habana. Pueblo y Educación. 1982.
62. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado.: “Grijalbo”, Edición Grijalbo. 2000.
63. Hedegaard, M. La zona de desarrollo próximo como base para la enseñanza. En Vigotsky y la educación. Connotaciones y aplicaciones de la psicología socio histórica en la educación. Aique. Grupo editor S.A, Buenos Aires. 1993.
64. Hernández. Sampieri, R. y otros.: “Metodología de la Investigación”. Mc Graw Hill. México, 1994.
65. Hernández Ramos, Hiram.: Software educativo para potenciar el valor patriotismo en escolares ambliopes y estrábicos de 3 y 4 grados. Tesis presentada en Opción al título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”. 2007
66. Héroes de la Patria. Imprenta de la Dirección Política de las FAR. Noviembre 1990.

67. Labañino Rizzo, C. A.; Toro Rodríguez, M. Multimedia para la educación. Cómo y con qué desarrollarlas. Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 2001
68. Leal, H.: “La Historia de Cuba: fuente para la formación de valores”, ICCP, La Habana, 2005.
69. Ley de los símbolos nacionales y su reglamento. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2002.
70. Lidia Miranda, O.: ¿Una didáctica cubana? En revista Educación. N.97, may – agosto. 1999.
71. Lujá O’Farril, Ana María.: Patriotas Cubanos I. Editorial Abril, Ciudad de La Habana, 2004.
72. Marín Catalá, Mayelín.: Software educativo que contribuye a la educación del valor de la responsabilidad en escolares de 4. grado, a través del ejemplo del Che. Tesis presentada en Opción al título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”. 2007.
73. Martí Pérez, José.: Obras completas. Editorial Ciencias Sociales, La Habana, 1975, Tomo XVII.
74. _____.: Obras completas. Editorial Ciencias Sociales, La Habana, 1975, Tomo XVIII.
75. _____.: La Edad de Oro. 2005.
76. Makarenko, A.: Más allá de la escuela. Revista Bohemia, abril de 1999.
77. Ministério de Educação.: Precisiones Organizativas para la Introduccïon del Programa de Computaçon em la Enseñanza primaria. Anexo a Carta Circular #18 del 2001. La Habana.20001
78. Nocado de León.: Irma y coautores.: Metodología de la Investigación Educacional, Segunda Parte, Editorial Pueblo y Educación, 2001.
79. Pereda Rodríguez.: Justo Luis y otros. Cuba y sus símbolos. Editorial Abril, La Habana, 1996.
80. Pérez Rodríguez.: Gastón y coautores. Metodología de la Investigación Educacional, Primera Parte, Editorial Pueblo y Educación, 2002.

81. Rico, Pilar y otros: Hacia el perfeccionamiento de la escuela primaria. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 2001.
82. Rivero Cancio, Frank.: Uso de la multimedia "Tres guerras y un general" para el estudio de la historia local. Tesis presentada en Opción al título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario de Sancti Spíritus "José Martí Pérez". 2007.
83. Rodríguez Hernández, Luis E.: Formación de valores: aspectos metodológicos. Educación, mayo-agosto, 2000.
84. Rodríguez Lemas, Raúl.: Introducción a la Informática Educativa. Instituto Superior Politécnico José A. Echeverría. República de Cuba, 2000.
85. Rodríguez Gago, José A.: Software historia local de Yaguajay. Tesis presentada en Opción al título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario de Sancti Spíritus "José Martí Pérez". 2007.
86. Salgado Fernández, Alexander.: Multimedia educativa dirigida al proceso de enseñanza aprendizaje de la historia local del municipio Fomento. Tesis presentada en Opción al título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario de Sancti Spíritus "José Martí Pérez". 2007.
87. Schuller, Joseph Aprendiendo UML en 24 horas. Prentice mayo. 2003.
88. Scholz, G.: Función Educativa de la Clase y Formación de Valores. Conferencias Pedagógicas, Ciudad de la Habana, 1987.
89. Silvestre, M. y otros.: Una concepción didáctica para una enseñanza desarrolladora. Ediciones CEIDE, México. 1994.
90. Skinner, B.F.: Tecnología de la enseñanza. Editorial Labor, Barcelona. 1970.
91. Sorin Zocolsk, M.: Humanismo, Patriotismo e internacionalismo en escolares cubanos. Un experimento formativo. Editorial Ciencias Sociales. La Habana. 1985.
92. Sujuminski, V.A.: Pensamiento pedagógico. Editorial progreso, Moscú. 1975.
93. Seminario Nacional para el Personal Docente. Noviembre, 2000.
94. Seminario Nacional para Educadores. Noviembre, 2001.
95. Sistema de Enseñanza Personalizada a distancia 1.0 (SEPAD 1.0).
96. Turner, Lidia.: El pensamiento pedagógico de Ernesto Guevara, Editorial Pueblo

- y Educación, La Habana, 2001.
97. Valdés Pardo, V. G; González Dacosta, J; García Roselló, E. Consideraciones sobre el desarrollo sistemático del software educativo. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas – Universidad de Vigo. Documento electrónico, 2000.
 98. Vázquez Calero, Yudith.: Software educativo para el análisis fónico y la preescritura en el quinto y sexto años de vida en la Educación Preescolar. Tesis presentada en Opción al título de Master en Nuevas Tecnologías para la Educación. Centro Universitario de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”. 2007.
 99. Vigotsky, S. L.: Pensamiento y lenguaje. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 1981.
 100. Vega Belmonte, Aime. Aprende Multimedia_(libro electrónico).Universidad de Holguín, Holguín, Cuba, 2002.
 101. Zayas Álvarez, C.: Metodología de la Investigación. La Habana, Editorial Pueblo y Educación. 2000.
 102. III Seminario Nacional para Educadores. Noviembre, 2002.
 103. IV Seminario Nacional para Educadores. Noviembre, 2003.
 104. V Seminario Nacional para Educadores. Noviembre, 2004.
 105. VII Seminario Nacional para Educadores. Noviembre, 2006.

Anexo 1

Guía para la Revisión de Documentos.

Objetivos: Constatar la forma en que se aborda en los documentos fundamentales de la escuela primaria la temática axiológica con énfasis en el patriotismo y los hechos históricos de la locales.

Objeto: Temática axiológica con énfasis en el patriotismo y los hechos históricos locales.

Documentos a revisar:

- Consejo de Dirección.
- Orientaciones Metodológicas.
- Programas.
- Libros de textos.
- Colección Multisaber.
- R/M 90/98 (formación de valores en la enseñanza primaria).
- Planes de clases.

Actividades:

- 1- ¿Cómo es abordado en estos documentos la Formación de Valores?
- 2- ¿Cómo es tratado en los documentos antes mencionados el trabajo con los hechos históricos de la localidad?
- 3- ¿Cómo se proyecta el guía base y el Consejo de Dirección actividades encaminadas al fortalecimiento de valores y el trabajo con los hechos históricos de la localidad?
- 4- ¿Qué temáticas permiten el trabajo en estos aspectos?
- 5- ¿Sugerencias generales al respecto?

Anexo 2**Guía de observación a actividades.**

Objetivo: Comprobar el estado del problema objeto de investigación el enfoque a la formación de valores y los hechos históricos locales.

Objeto: El enfoque a la formación de valores a y los hechos históricos locales.

Aspectos a observar:

1. ¿El maestro ofrece una buena base orientadora en cuanto al aspecto formativo en la clase?

Si _____ No _____

2. ¿El contenido permite cumplir con el enfoque a la formación de valores y a los hechos históricos locales?

Si _____ No _____ En ocasiones _____

3. ¿Qué tipo de procedimientos o métodos utiliza el docente para contribuir a la formación de valores?

-Dinámica de grupo.

-Análisis y reflexión.

-Situación problémica.

-Debates.

-Procedimientos de recreación y entretenimiento.

-Actividades prácticas.

-Trabajo independiente o grupal.

-Conversación con lectura comentada.

-Otros.

-¿Cuáles?

4. ¿Se vincula el contenido de la actividad con la formación de valores y los hechos históricos locales?

Si _____ No _____ En ocasiones _____

En caso positivo ¿De qué forma se realiza?

Buena _____ Regular _____ Mala _____

5. ¿Se enfatizan en la necesidad de profundizar en los hechos históricos locales y el fortalecimiento de valores, con énfasis en el patriotismo?

Si _____ No _____ En ocasiones_____

6. ¿Se aprovechan los programas priorizados y las nuevas tecnologías para fomentar los valores?

Si _____ No _____ En ocasiones_____

Anexo 3

Encuestas a los docentes.

Objetivo: Determinar el tratamiento que dan los docentes al trabajo con la formación de valores y los hechos históricos de la localidad, así como el enfoque empleado.

Objeto: Trabajo con la formación de valores y los hechos históricos de la localidad.

Actividades:

1) ¿Con qué frecuencia trata usted temas valorados en la formación de valores y los hechos históricos de la localidad?

Siempre _____ Casi siempre _____

Ocasionalmente _____ Nunca _____

2) Marca con una cruz (x) las actividades que realizas con mayor frecuencia para dar tratamiento a los hechos históricos de la localidad y a la fortalecer de valores con énfasis en el patriotismo.

_____ Juegos.

_____ Cuentos.

_____ Sopa de letras.

_____ Excursiones.

_____ Poesías.

_____ Paneles.

_____ Lecturas sugerentes.

_____ Análisis de Situaciones.

_____ Composiciones.

_____ Crucigramas.

_____ Atención a tarjetas y monumentos.

_____ Conversatorios.

_____ Otros. ¿Cuáles?

3) Marca con una (X) las vías o procedimientos que utilizas con mayor frecuencia para desarrollar el patriotismo y los hechos de tú localidad en los escolares.

_____ Ordenamiento de hechos históricos.

_____ Lecturas.

_____ Anécdotas.

_____ Noticias.

_____ Charlas.

_____ Capacitación pioneril.

_____ Trabajo político.

Anexo 4**Encuesta a los alumnos.**

Objetivo: Determinar el tratamiento a los hechos históricos locales y el enfoque utilizado en las diferentes actividades para fortalecer el valor patriotismo.

Objeto: Fortalecimiento del valor patriotismo a través de los hechos históricos locales.

Actividades:

1- Le gusta la asignatura de Historia de Cuba Si _____ No_____

2-Le resulta muy difícil Si _____ No_____

Por qué:

3- Su profesor(a) motiva sus clases Si _____ No_____

4- ¿Con qué frecuencia recibes temas relacionados con el patriotismo y con los hechos históricos de la localidad?

Siempre _____ Casi siempre _____

Ocasionalmente _____ Nunca _____

5- ¿Cuáles de las siguientes asignaturas utiliza su maestro para tratar temas relacionados con el fortalecimiento del patriotismo y los hechos históricos locales?

_____ Matemática.	_____ Ciencias Naturales.
_____ Educación Laboral.	_____ Geografía de Cuba.
_____ Inglés.	_____ Educación Física.
_____ Lengua Española.	_____ Educación Plástica.
_____ Historia de Cuba.	_____ Música.
_____ Biblioteca.	_____ Otras.

¿Cuáles?

6- Marca con una cruz (x) las actividades que más emplean sus maestros para fortalecer el patriotismo y el trabajo con la historia de tú localidad:

_____ Juegos.	_____ Adivinanzas.
	_____ Caminatas Docentes.
	_____ Composiciones.
	_____ Poesías.
	_____ Debates.
	_____ Lecturas sugerentes.

_____ Excursiones.

_____ Problemas.

_____ Sopa de palabras.

_____ Paneles.

_____ Décimas.

_____ Charlas.

_____ Otros.

¿Cuáles?

7- Tienen libros que aporten conocimientos sobre la historia local os personajes en lo que se involucran. en su biblioteca.

Si _____ No _____

¿Cuáles?

8-¿Utilizan las nuevas tecnologías para recibir estos contenido?

Si _____ No _____

Anexo 5**Prueba pedagógica inicial.**

Objetivo: Determinar los conocimientos que poseen los escolares sobre el patriotismo y los hechos históricos locales.

Objeto: El patriotismo y los hechos históricos locales.

Actividades:

1) Marca con una cruz (x) el planteamiento que consideras correcto.

El patriotismo incluye:

_____ Amar a la Patria, sus símbolos.

_____ Tradiciones (juegos, música, literatura. Etc.

_____ Limpieza.

_____ Respeto.

_____ Palma Real.

2) Haz mención de algunos hechos históricos ocurridos en tú localidad en la cual intervenga un alfabetizador.

a. Menciona el nombre de algún alfabetizador, que halla sido acecinado.

b. Teniendo en cuenta las siguientes preguntas, responda.

¿Quién fue?

¿Qué hizo?

¿Qué opinas de su actitud?

3) Señala cuáles de las siguientes situaciones consideras propicias para fortalecer el patriotismo correctas:

_____ Lavar máquinas.

_____ Visitas a tarjas y monumentos.

_____ Ser indiferentes con mis compañeros.

_____ Conocer y respetar los Símbolos Patrios.

_____ Conocer lo referente a la flora y la fauna cubana.

4) Mencione los símbolos nacionales que tú conoces y diga:

a. El nombre del diseñador de la bandera de la estrella solitaria.

b. Qué significan sus partes.

c. Diga el nombre de donde ondeó por primera vez nuestra Enseña Nacional.

Anexos 6**Entrevista a especialistas de Historia de Cuba.**

Objetivo: Recopilar criterios de especialistas para la confección de la multimedia.

Objeto: Confección de la multimedia.

Nombre:

Cargo:

Experiencia:

1- ¿Cree usted que sea necesario la elaboración de un software educativo que contenga el contenido referente a la vida de Manuel Ascunce Dómense como un hecho histórico de la localidad? ¿Por qué?

2- Si se fuera a elaborar una multimedia sobre el contenido referente a la educación en valores a través de un personaje histórico :

- a. ¿Qué elementos sugiere usted contemplar en la misma?
- b. ¿Qué tipo de ejercicios propone?
- c. ¿Cree importante que se le aporte ejercicios resueltos? Argumente
- d. Con respecto a los contenidos teóricos. ¿Cómo deben ilustrarse?
- e. ¿En qué momento podría utilizarse la misma?
- f. Proponga la forma de interactuar el alumno con la multimedia.
- g. Proponga la forma de interactuar el profesor con la multimedia

Anexo 7

Entrevista a profesores de Informática.

Objetivo: Recopilar criterios de especialistas para la confección de la multimedia

Objeto: Confección de la multimedia

Entrevistado:

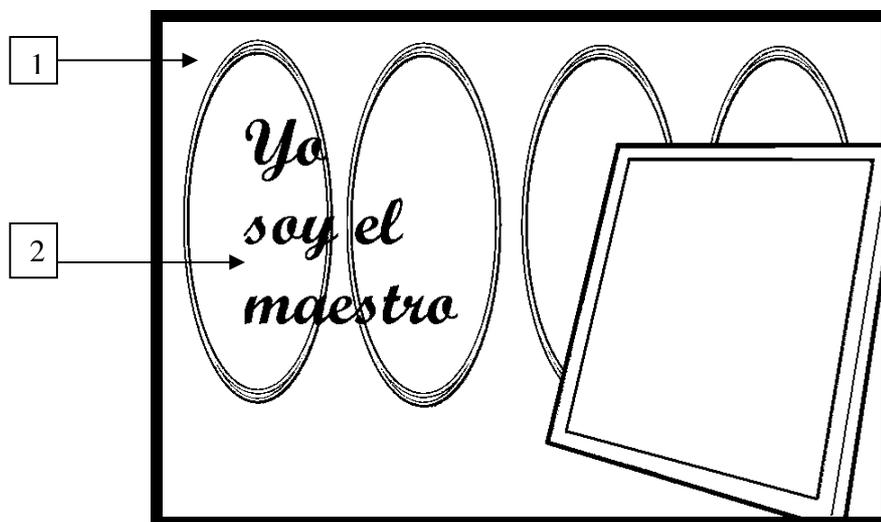
Cargo:

Experiencia:

1. ¿Qué recursos de interacción se pueden emplear en las diferentes ventanas de la interfase?
2. ¿Cómo puede ser la apariencia de las diferentes pantallas de la multimedia?
3. ¿Qué opciones debe tener el alumno para navegar en las diferentes pantallas?
4. ¿Cómo puede interactuar el alumno con la multimedia?
5. ¿Cómo puede interactuar el profesor con la multimedia?
6. ¿Cómo se debe concebir la estructura general del programa desde el punto de vista modular?

Anexo 8**IV. DESCRIPCIÓN DE CADA PANTALLA:****Módulo al que pertenece:** Módulo Presentación (I)**Pantalla Número:** I - 1

Descripción general: Aparece un fondo con diferentes objetos que identifican la campaña de alfabetización, posteriormente aparecerán y se ocultarán de forma animadas diferentes imágenes relacionada con la persona de Manuel Ascunce Doménech, estas intercalarán con unos marcos de color azul claro y de forma ovalada, en su interior aparecerán algunas imágenes relacionada con el joven alfabetizador y a la campaña. Hasta quedar cuatro marcos, finalmente se cambia la imagen del fondo y aparecerá una donde se puede ver la bandera de la campaña de alfabetización un cuadro con la imagen de Manuel Ascunce una bandera cubana en la parte inferior de la pantalla y un lapicero que escribirá el título de la multimedia “Yo soy el maestro”, con animación y una música de fondo.

Propuesta de diseño de la pantalla:

Regularidades del funcionamiento: Aparece el nombre de la multimedia “Yo soy el maestro”.

Descripción formal:Objetos no interactivos:

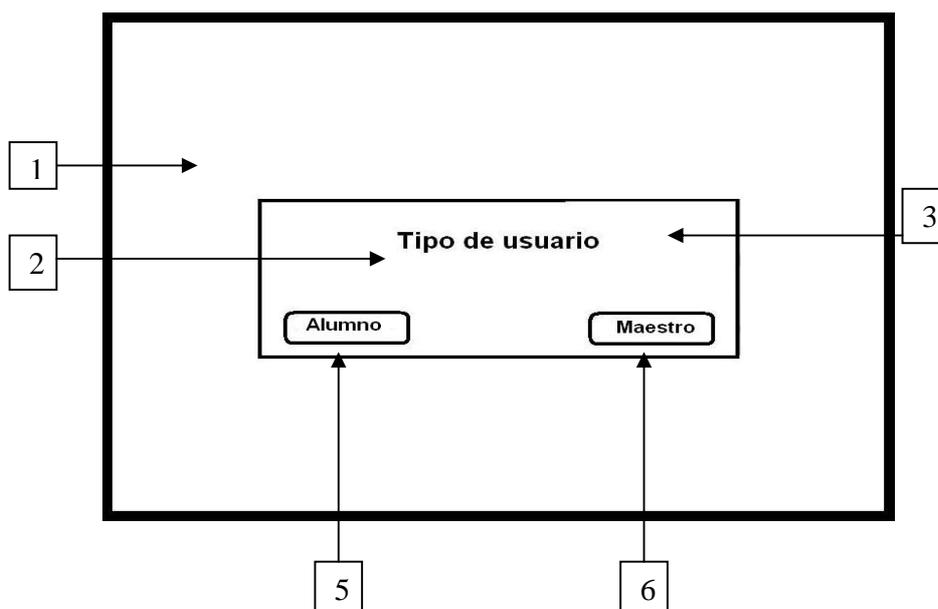
#	Objeto	Descripción/Función
1	Fondo	Fondo con diferentes objetos que identifican la campaña de alfabetización.
2	Título	Muestra el texto: Multimedia “Yo soy el maestro”

Módulo al que pertenece: Módulo Identificación de Usuario (II)

Pantalla Número: II-1

Descripción general: La Pantalla de Identificación de Usuario aparecerá de forma animada en la pantalla, la misma contará con un fondo que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop, en el centro de la imagen un rectángulo de color azul con transparencia como cuadro de diálogo, en él se visualizará el siguiente texto “Tipo de usuario”, de color negro, y dos botones en la parte inferior del rectángulo de forma ovalada de color azul, con los textos “Alumno” “Maestro” los cuales aparecerán de color rojo. Si el usuario da un clic en el botón que dice Alumno entra automáticamente a la pantalla de Menú Principal; si el clic es dado sobre el botón Maestro pasa a la Pantalla de Contraseña del Maestro, estos botones tienen acción del clic.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Aparece un cuadro de diálogo en el cual se escogerá el tipo de usuario que entrará a la multimedia estos pueden ser Alumnos o Maestros.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción/Función
1	Fondo	Un fondo que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop.
2	Texto	Muestra el texto: Tipo de usuario.
3	Rectángulo de color azul	Para fondo del cuadro de diálogo.

Objetos interactivos:

No.	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la Pantalla del Menú Principal.
5	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la Pantalla de Contraseña del Maestro.

Leyenda de descripción de eventos:

ECR: Entrada del cursor del ratón

PBI: Pulsar con el botón izquierdo del ratón

SCR: Salida del cursor del ratón

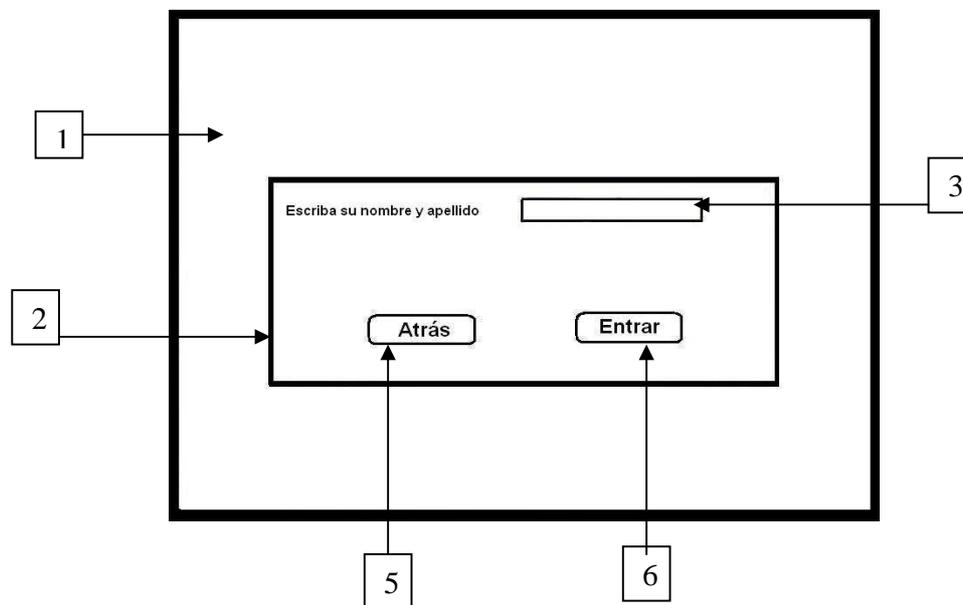
Módulo al que pertenece: Módulo Nombre del Usuario. (III)

Pantalla Número: III-1

Descripción general: La Pantalla de Identificación de Usuario aparecerá con un fondo que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop, en el centro de la imagen un rectángulo de color azul con transparencia como cuadro de diálogo, en él se visualizará el siguiente texto "Escriba la contraseña", en el extremo derecho aparece un rectángulo transparente con bordes de color negro donde el usuario pondrá la contraseña, y dos botones en la parte inferior del rectángulo de forma ovalada de color azul, con los textos "Atrás" "Entrar" los cuales aparecerán de color rojo. Si el usuario da un clic en el botón que dice Atrás entra automáticamente a

la Pantalla de Identificación de Usuario; si el clic es dado sobre el botón Entrar pasa a la Pantalla Menú Principal, estos botones tienen acción del clic.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Aparece un cuadro de diálogo en el cual se escogerá el tipo de usuario que entrará a la multimedia estos pueden ser Alumnos o Maestros.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción/Función
1	Fondo	Un fondo que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop.
2	Rectángulo de color azul	Para fondo del cuadro de diálogo.
3	Texto	Muestra el texto: Escriba la contraseña.

Objetos interactivos:

No.	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la Pantalla de Identificación de Usuario.
5	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la Pantalla del Menú Principal.

Módulo al que pertenece: Módulo IV (Menú Principal)

Pantalla Número: IV-1

Descripción general: En esta pantalla estará compuesta por diferentes barras que ornamentan el menú principal. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto:

Inicios: Este comando te permitirá acceder a la ventana donde aparecerá en forma de introducción todo lo referente al comienzo de la campaña de alfabetización, teniendo en cuenta cómo, cuándo y por qué de la misma.

Temas: Botón de comando que permite acceder a la ventana donde se muestran los temas a tratar.

Actividades: Da acceso al módulo que contiene un total de 26 actividades referentes al tema histórico a tratar en esta multimedia.

Galerías: Este botón de comando permite visualizar la ventana donde se presenta el menú de las galerías de fotos y videos, así como el glosario de términos y el mapa animado de lugares de interés.

Ayuda: Comando que da acceso al módulo de ayuda.

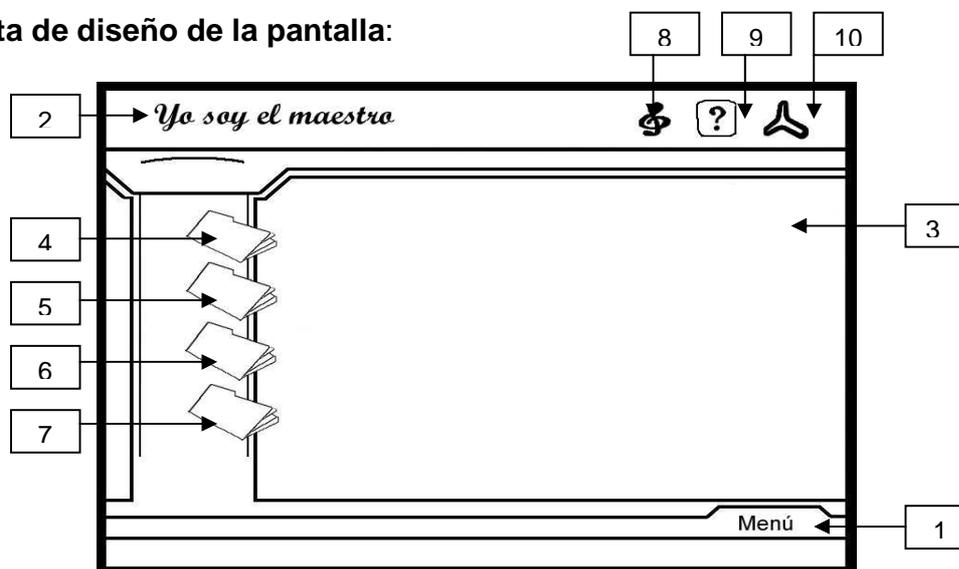
Salir: Da acceso a la pantalla que muestra el cuadro de diálogo de salida de la multimedia.

Créditos: Este botón da acceso a los autores de dicha multimedia así como algunos datos personales de interés del usuario.

Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra también de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop.

de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Permite tener acceso a los módulos de contenido de la multimedia, incluye botones de navegación, imagen y texto.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Imagen	Motivo gráfico de fondo

Objetos interactivos:

No.	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Actividades)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"

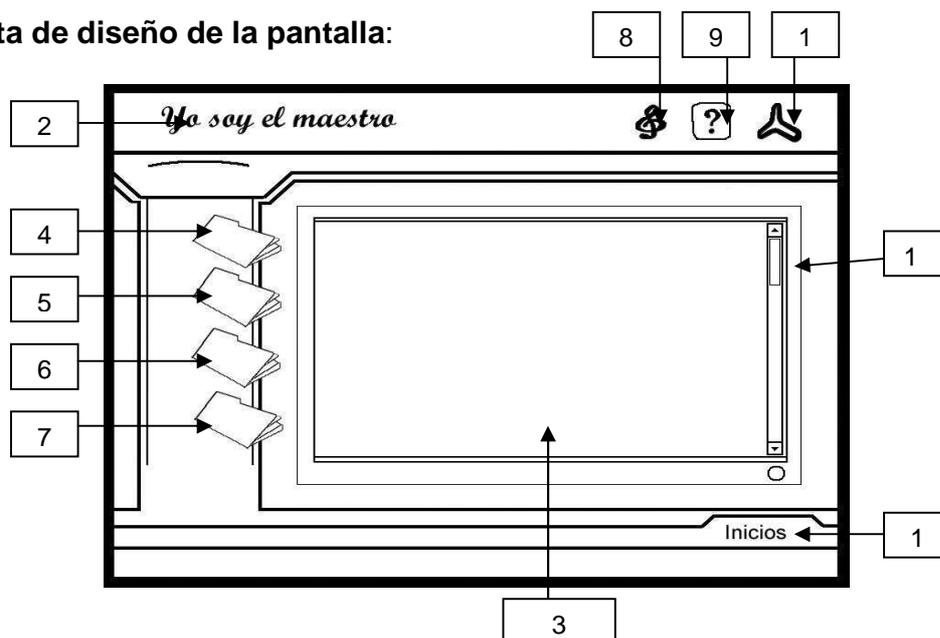
		Mouse Clic	Muestra (Galería)
8	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Música)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ayuda)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Salida)

Módulo al que pertenece: Módulo Inicios (V)

Pantalla Número: V-1

Descripción general: Esta pantalla estará compuesta por diferentes barras que ornamentan el menú principal. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto: Menú, Temas, Actividades, Galería. Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra también de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Permitirá tener acceso a lo referente al comienzo de la campaña de alfabetización, teniendo en cuenta cómo, cuándo y el por qué de la misma.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Texto	Contenido

Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Actividades)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"

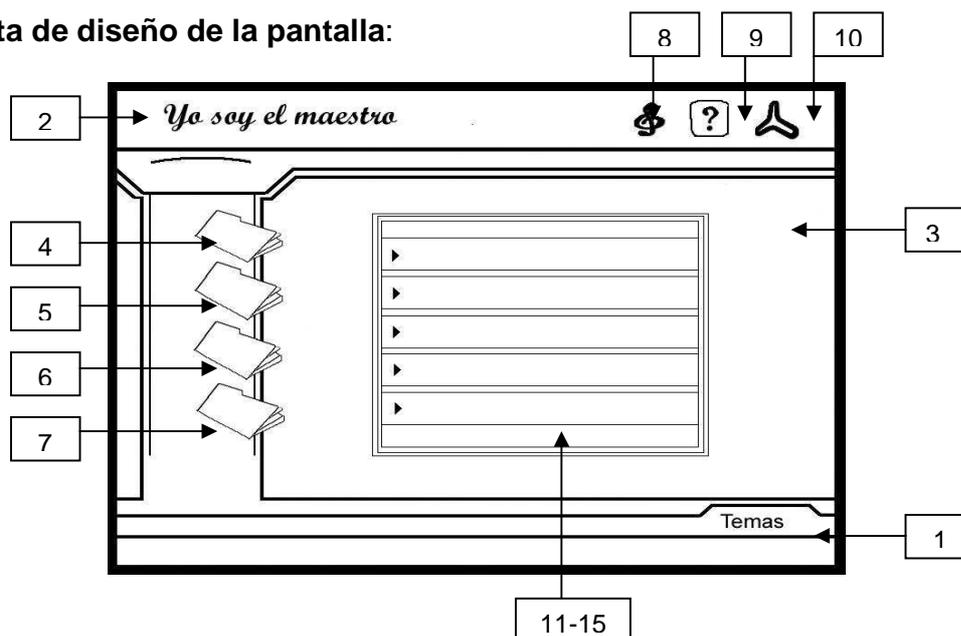
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
8	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Créditos)
11	Barra	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra desplazar el documento

Módulo al que pertenece: Módulo Temas (VI)

Pantalla Número: VI-1

Descripción general: En esta pantalla estará compuesta por diferentes barras que ornamentan el menú principal. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto: Inicios, Menú, Actividades, Galería. Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra también de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop. En el centro de la Pantalla se visualizará dentro de un cuadro, los diferentes botones que permite al usuario interactuar contenido de los diferentes temas.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Permite tener acceso a los temas que se proponen en esta multimedia, Niñez, Adolescencia, Muerte, Testimonios y otros temas relacionados;

Descripción formal:Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Texto	Contenido

Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Actividades)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"

		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
8	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Out	Cursor "Mano"
		Move Into	Muestra (Ventana de Créditos)
11	Botón	Mouse Clic	Cursor "Flecha"
		Move Out	Cursor "Mano"
		Move Into	Muestra el Tema "Niñez"
12	Botón	Mouse Clic	Cursor "Flecha"
		Move Out	Cursor "Mano"
		Move Into	Muestra el Tema "Adolescencia"
13	Botón	Mouse Clic	Cursor "Flecha"
		Move Out	Cursor "Mano"
		Move Into	Muestra el Tema "Muerte"
14	Botón	Mouse Clic	Cursor "Flecha"
		Move Out	Cursor "Mano"
		Move Into	Muestra el Tema "Testimonios"
15	Botón	Mouse Clic	Cursor "Flecha"
		Move Out	Cursor "Mano"
		Move Into	Muestra el Tema "Otros temas relacionados"

Módulo al que pertenece: Módulo de Actividades (VII)

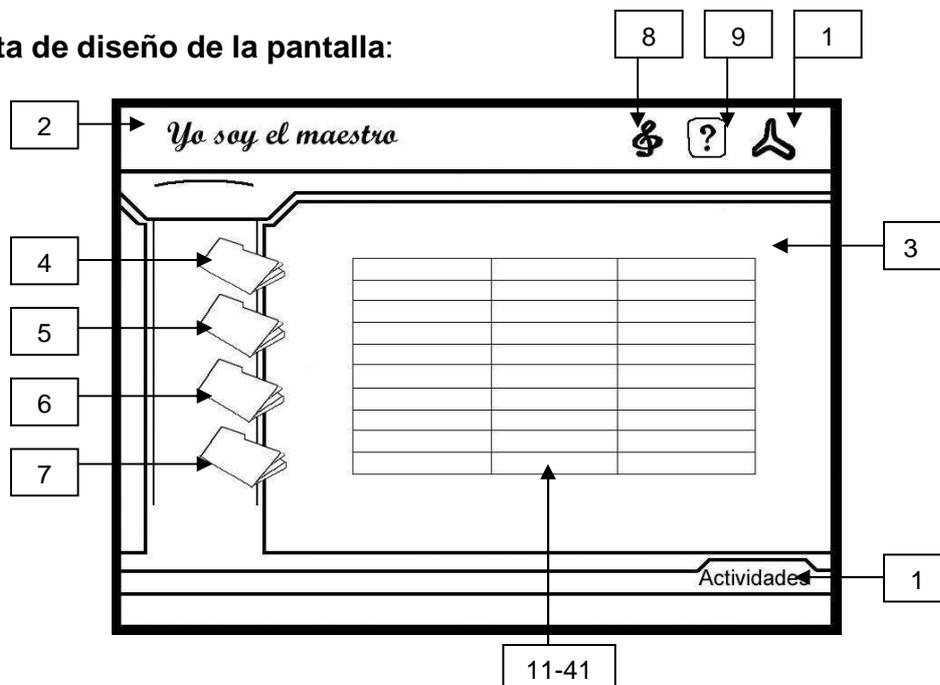
Pantalla Número: VII-1

Descripción general: En esta pantalla estará compuesta por diferentes barras que ornamentan el menú principal. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto: Inicios, Temas, Menú, Galería. Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra también de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como

fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop.

Al centro de la pantalla aparecerá agrupadas los botones de color gris que indican las 30 actividades que se desarrollarán para dar salida al problema planteado.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Permite tener acceso a las actividades mostrándolas en una pantalla, estas estarán relacionada con la vida de estos personajes histórico. Incluye, además, botones de navegación y etiquetas.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Imagen	Motivo gráfico de fondo.

Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)

5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Menú)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
8	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Créditos)
11	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.
12	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.
13	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.
14	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.
15	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.
16	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.
17	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.
18	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.
19	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"

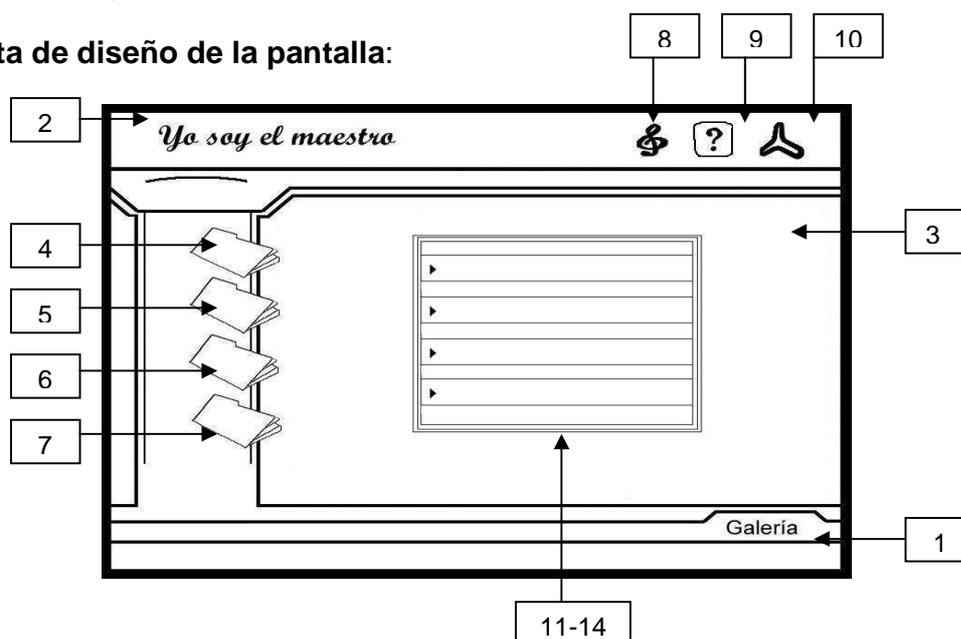
		Mouse Clic	Muestra actividad.
20	Botón ...41	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra actividad.

Módulo al que pertenece: Módulo de Galerías (VIII)

Pantalla Número: VIII -1

Descripción general: En esta pantalla estará compuesta por diferentes barras. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto: Inicios, Temas, Actividades, Menú. Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra también de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop. En la parte central de la imagen se podrá visualizar un cuadro con cuatro botones que representarán: la galería de imagen, galería de video, música y la galería glosario esto permitirán el acceso a los elementos correspondientes.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Permite tener acceso a las Galerías de imágenes, vídeos y glosario los cuales contarán con fotografías sobre las pertenencias de los mártires, casa, monumento, vídeos que muestran la casa museo y el monumento erigido a su memoria e incluye en el glosario una gama de palabras que pueden ser de difícil conocimiento a los usuarios, además, botones de navegación y etiquetas.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Imagen	Motivo gráfico de fondo.

Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra IV.5 (Inicios)
5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra IV.5 (Temas)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Actividades)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
8	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Créditos)
11	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"

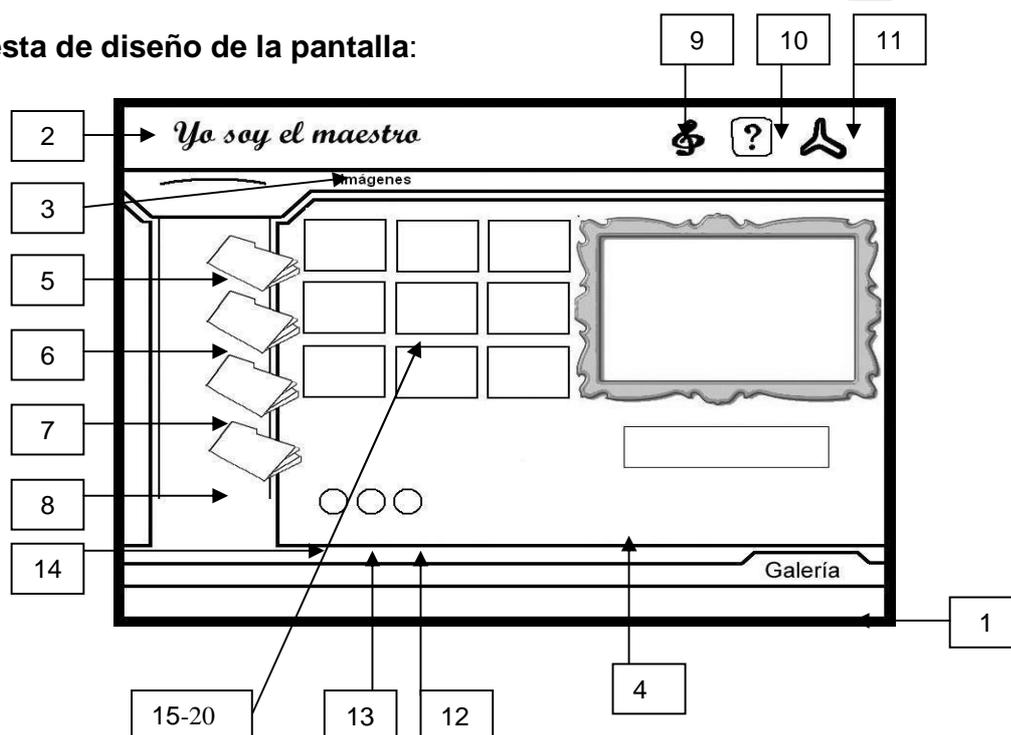
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la galería "Imágenes"
12	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la galería "Vídeo"
13	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la galería "Música"
14	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la galería "Glosario"

Módulo al que pertenece: Módulo Galerías (VIII) (Galería de Imágenes)

Pantalla Número: VIII -4

Descripción general: La Galería de Imágenes a la cual pertenece esta pantalla contará con diferentes barras. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal con el texto Imágenes de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto: Inicios, Temas, Actividades, Menú. Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop. En la parte derecha de la imagen se podrá visualizar un rectángulo imitando un marco de fotografía, en la cual se visualizarán las imágenes, a su lado izquierdo aparecerán las imágenes distribuidas una debajo de la otra formando 3 columnas con un total de seis imágenes. En la parte inferior del marco se podrá visualizar al poner el puntero encima de una imagen una breve reseña de la misma. Además cuenta con tres botones para navegar por esta galería de imágenes de forma circular y de color azul, un botón para retornar, otro para regresar a la galería principal y un último para seguir hacia la siguiente página.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Permite tener acceso a las imágenes mostrándolas de una en una, contiene fotografías que dan fe de la vida de estos personajes histórico, se muestran objetos personales, documentos oficiales, imágenes de la casa museo, del panteón monumental, de la diferentes etapas de la vida de este prócer. Incluye, además, botones de navegación y etiquetas.

Descripción formal:Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Etiqueta	Nombre de la galería
4	Imagen	Motivo gráfico de fondo.

Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"

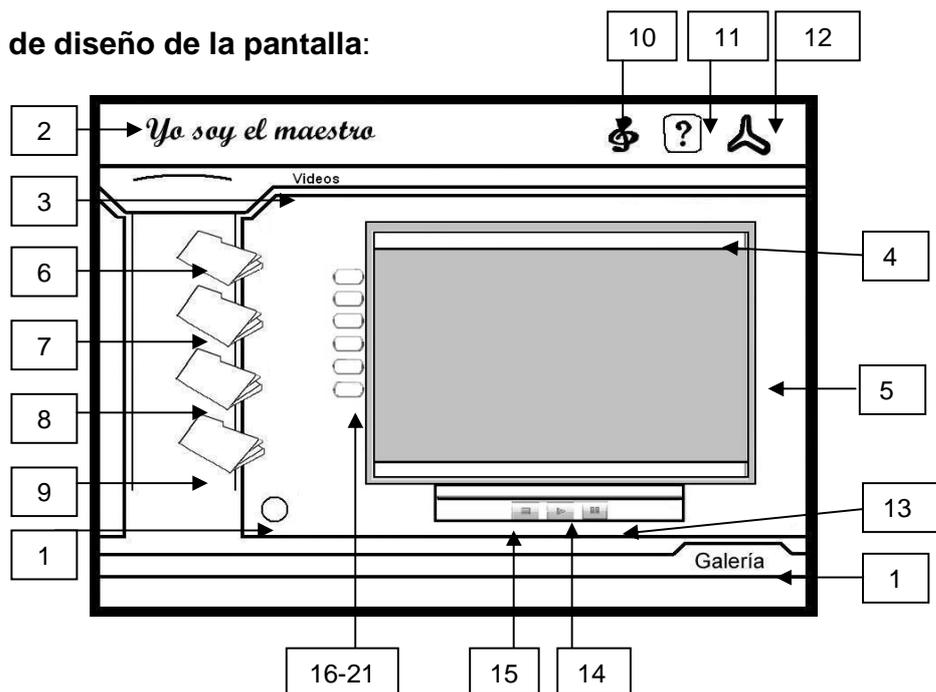
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Actividades)
8	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
11	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Créditos)
12	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Ir a pantalla Siguiente
13	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la pantalla de Galería
14	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Ir a pantalla Anterior
15	Imagen	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Contenedor de la imagen que tiene el foco.
16	Imagen	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Imagen en forma de icono.
17	Imagen	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Imagen en forma de icono.
18	Imagen	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Imagen en forma de icono.
19	Imagen	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Imagen en forma de icono.
20	Imagen	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Imagen en forma de icono.

Módulo al que pertenece: Módulo Galerías (VIII) (Galería de Videos)

Pantalla Número: VIII 2

Descripción general: La pantalla cuenta con diferentes barras. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto: Inicios, Temas, Actividades, Menú. Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra también de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop. En la parte central de la imagen se podrá visualizar un cuadro en forma de pantalla, en la parte inferior tres botones que nos permitirán interactuar con el video, uno para el stop, otro para play y un último para la pausa. Además tiene en su lado izquierdo cinco botones para interactuar con los diferentes videos los que al poner el puntero encima del mismo muestra el título del video al dar clic en uno de estos en la parte superior de la pantalla en color amarillo y en letras negras se visualizará el nombre del video seleccionado, y dicho botón aparecerá con el número de color rojo el cual indica inactividad. Un botón redondo de color azul para regresar al menú principal de la Galería.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Muestra los videos pertenecientes a la galería. Al mover el Ratón sobre cada uno de los botones aparecerá una etiqueta con el nombre del video. Puede ejecutarse el video de una sola forma, Primero: seleccionando el botón que lo representa a la izquierda, y dándole clic al botón play del control del video. Incluye, además, botones de stop y pause.

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Etiqueta	Nombre de la galería
4	Etiqueta	Nombre de los vídeos.
5	Imagen	Motivo gráfico de fondo.

Objetos interactivos:

No.	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)

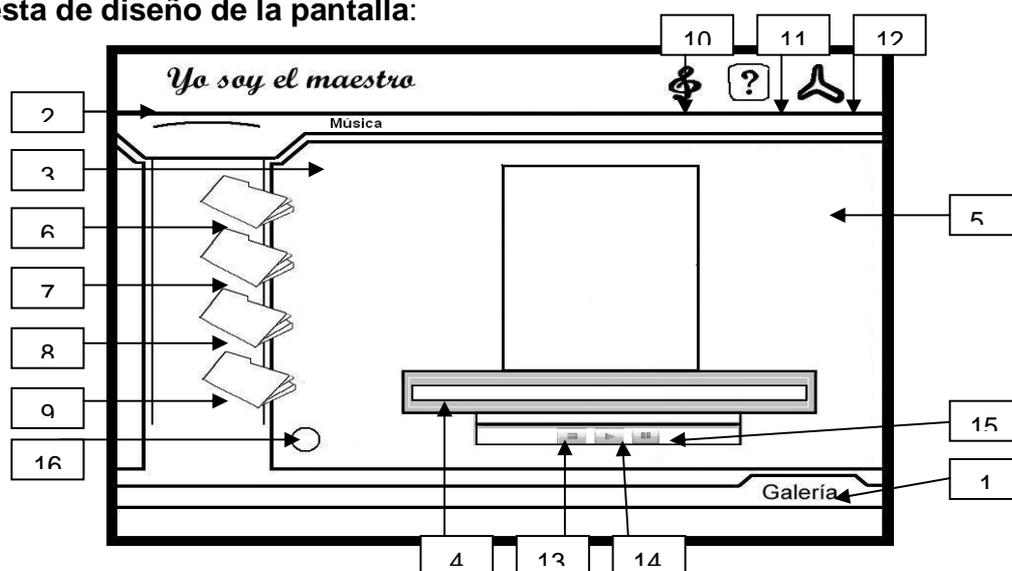
8	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Actividades)
9	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
11	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
12	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Créditos)
13	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Puede pausar al video
14	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Permite iniciar la ejecución del video
15	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Puede detener la ejecución del video
16	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra el video "Fragmento de la película El Brigadista"
17	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra el video "Fragmento sobre la Campaña de Alfabetización"
18	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra el video "Casa museo Manuel Ascunce y Padro Lantigua"
19	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra el video "Comunidad Monumento"
20	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la pantalla limpia
21	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la pantalla de Galería

Módulo al que pertenece: Módulo Galerías (VIII) (Galería de Música)

Pantalla Número: VIII -1

Descripción general: La pantalla cuenta con diferentes barras. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto: Inicios, Temas, Actividades, Menú. Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra también de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop. En la parte central de la imagen se podrá visualizar un rectángulo que muestra la letra del Himno de la Alfabetización con letras negras y un fondo blanco. En la parte inferior aparece en forma de rectángulo el nombre de la música que se escucha y el autor del mismo. También se aprecian diferentes botones que permitirá al usuario interactuar con la música, uno para el stop, otro para play y un último para la pausa. Un botón redondo de color azul para regresar al menú principal de la Galería.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Muestra el sonido pertenecientes a la galería. Puede ejecutarse el sonido de una sola forma, Primero: seleccionando el botón que lo representa a la izquierda, y dándole clic al botón play del control del video. Incluye, además, botones de stop y pause.

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Etiqueta	Nombre de la galería
4	Etiqueta	Nombre de los vídeos
5	Imagen	Motivo gráfico de fondo

Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
8	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Actividades)
9	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
11	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
12	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Créditos)
13	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Puede detener la ejecución de la música
14	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Permite iniciar la ejecución de la música

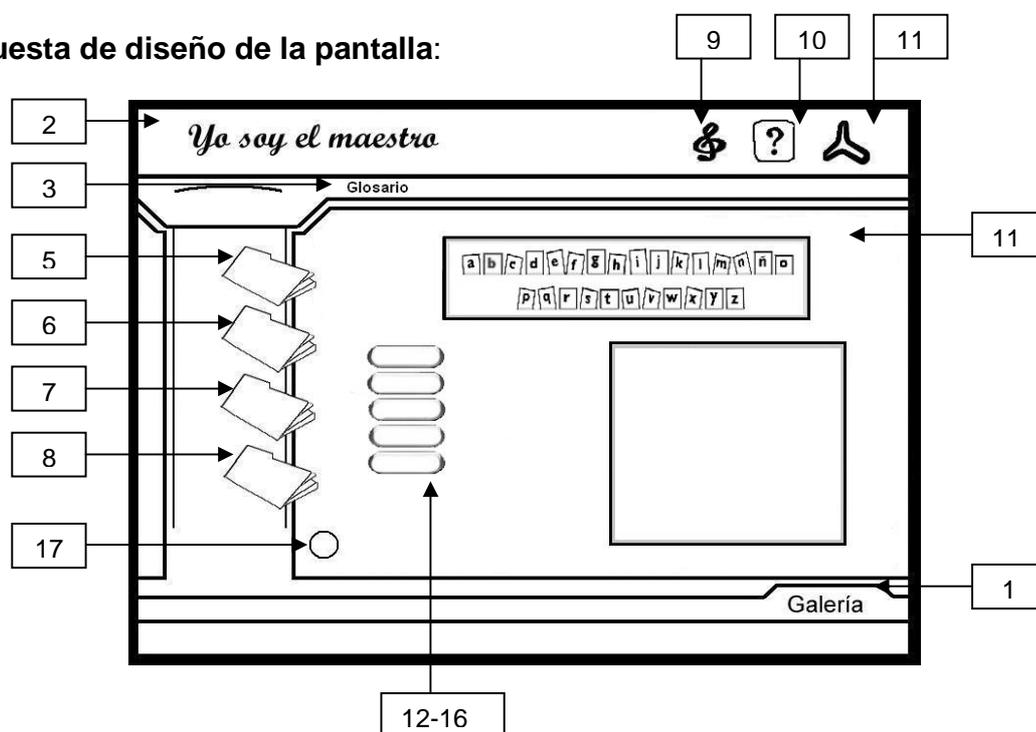
15	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Puede pausar la música
16	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la pantalla de Galería

Módulo al que pertenece: Módulo Galerías (VIII) (Galería Glosario)

Pantalla Número: VIII -7

Descripción general: La pantalla cuenta con los diferentes botones que permite al usuario interactuar con los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto así como el nombre del producto y el título que identifica la ventana. Muestra como fondo una imagen donde aparece el monumento que honra a estos mártires. Está contará con un cuadro que visualizará el video y el mismo simulará un monitor y este cuenta con los botones que permitirán que el usuario pueda ejecutar las operaciones de ejecutar, pausar y detener el video, también contará en el lado izquierdo del monitor los videos.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Muestra los videos pertenecientes a la galería. Al mover el Ratón sobre cada uno de los botones de comando, en la etiqueta inferior,

se mostrará el nombre del video para cada uno. Al hacer ejecutar el video en esa propia etiqueta se mostrará una breve explicación del mismo. Puede ejecutarse el video de una sola forma, Primero: seleccionando la pequeña imagen, que lo representa en el menú de la izquierda, y dándole clic al botón ejecutar del control del video. Incluye, además, botones de navegación y etiquetas.

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Etiqueta	Nombre de la galería.
4	Imagen	Motivo gráfico de fondo.

Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Actividades)
8	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
11	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Créditos)
12	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra un texto
13	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"

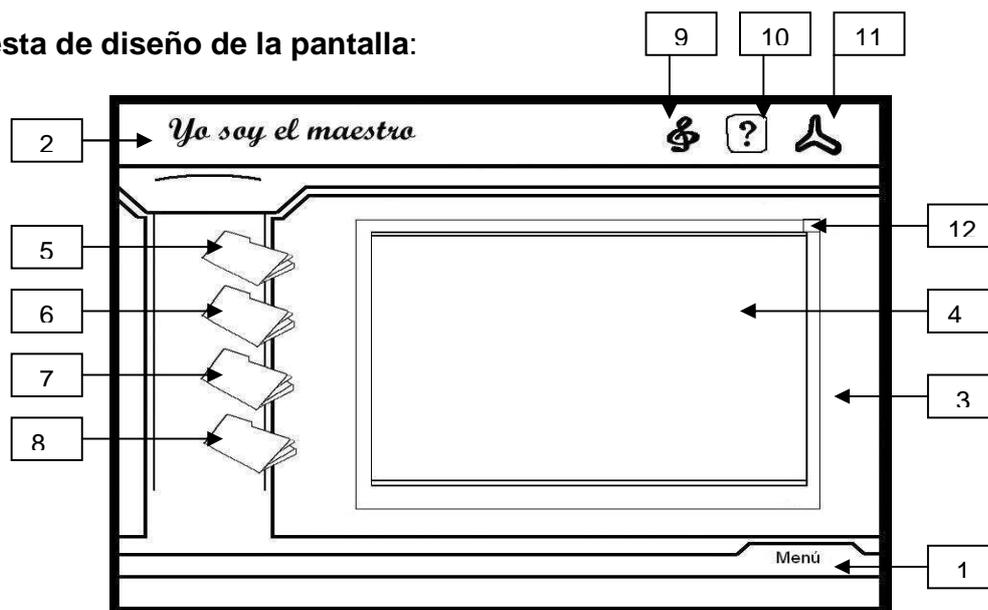
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra un texto
14	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra un texto
15	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra un texto
16	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra un texto
17	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la pantalla de Galería

Módulo al que pertenece: Módulo IX (Ayuda)

Pantalla Número: IX-1

Descripción general: Esta pantalla cuenta con los diferentes botones que permite al usuario interactuar con los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto así como el nombre del producto y el título que identifica la ventana. Muestra como fondo una imagen donde aparece el monumento que honra a estos mártires. Está contará con un cuadro que visualizara el texto y este cuenta con los botones que permitirán el desplazamiento en diferentes posiciones, el botón de la ayuda aparecerá desactivado pues esto indicará que se está trabajando en la pantalla.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Consta de textos e imágenes que permitirán mostrar al usuario una ayuda sobre la funcionalidad de cada botón que se mostrará en este producto.

Descripción formal:

El texto de los temas de ayuda, al igual que el resto de los textos que se muestran en la multimedia, son documentos RTF (Formato de Texto Enriquecido) que se guardan en una carpeta que se llama Datos que se encuentra en la carpeta que contiene la aplicación. Incluye, además, botones de navegación y etiquetas.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Imagen	Motivo gráfico de fondo.
4	Cuadro	Muestra el contenido de la ayuda

Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Actividades)
8	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Galería)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra. (Ventana de Ayuda)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Salida)
11	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ventana de Créditos)

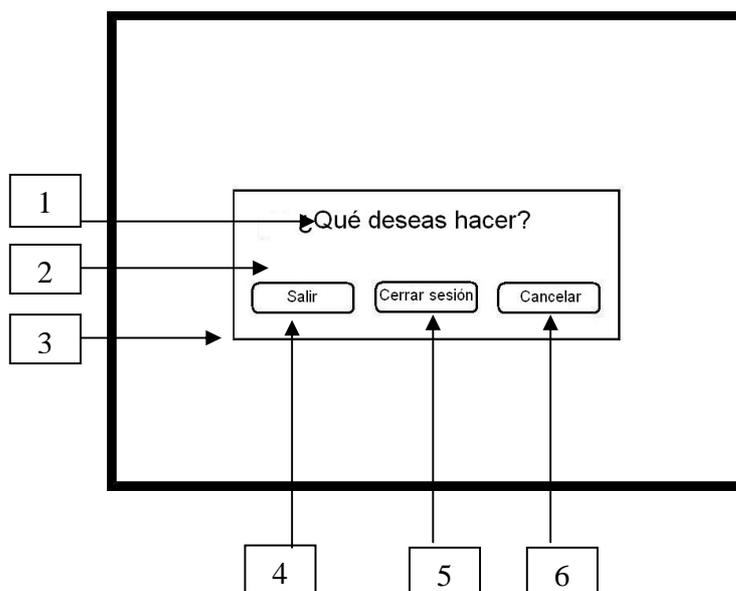
12	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra la galería "Cerrar Ayuda"

Módulo al que pertenece: Módulo X (Salir)

Pantalla Número: X-1

Descripción general: Esta pantalla cuenta con los diferentes botones que permite al usuario interactuar con los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto así como el nombre del producto y el título que identifica la ventana. Muestra como fondo una imagen donde aparece el monumento que honra a estos mártires todo este conjunto aparecerán desactivado. La misma contará con un cuadro que visualizara el texto que le preguntará al usuario qué desea hacer, el cual podrá contestar interactuando con los botones de Salir, Cerrar sesión o Cancelar.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Pequeña ventana, tipo Cuadro de diálogo, que permite confirmar al usuario lo que desee hacer con la aplicación, evitando así descargar la aplicación si como resultado de un descuido accionamos el comando salir.

Descripción formal:

Consta básicamente de una etiqueta con el nombre de la aplicación, una etiqueta que contiene la pregunta que es la razón de ser de la ventana y tres botones uno Salir que cerraría la aplicación, pasando de forma obligatoria por la ventana créditos, un botón para Cerrar sesión para si desea otro usuario interactuar con el producto y Cancelar para retornar a la aplicación.

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Texto	Contiene la pregunta: ¿Estás seguro que desea salir?
2	Rectángulo	Fondo
3	Imagen	Motivo gráfico de fondo.

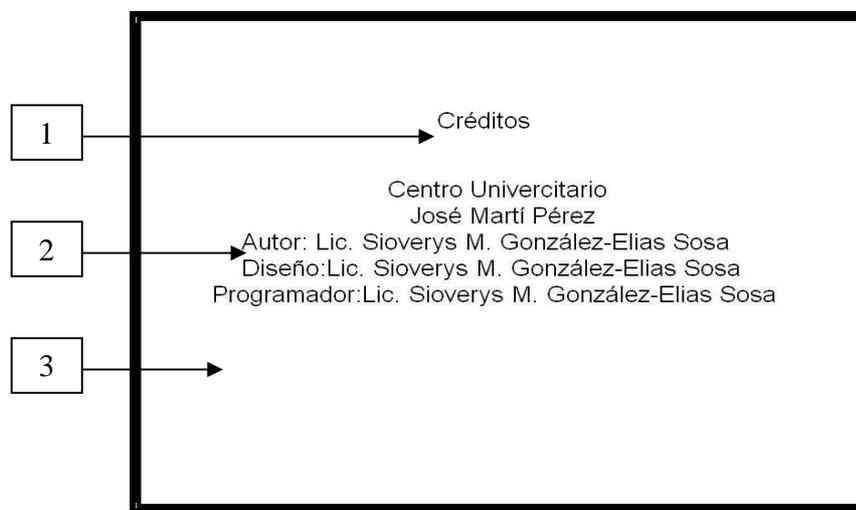
Objetos interactivos:

No	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Salir va a la pantalla (Créditos)
5	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Cerrar sesión va la pantalla de Registro de usuario
6	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Cancelar va a la última pantalla visitada.

Módulo al que pertenece: Módulo XI (Créditos)

Pantalla Número: XI-1

Descripción general: La pantalla estará formada por la misma imagen que se mostrará en todas las pantallas de la multimedia pero en esta ocasión sin ningún botón interactivo. En el centro del mismo saldrá los nombres de las personas involucrada en este trabajo así como, los datos personales de los mismos.

Propuesta de diseño de la pantalla:**Objetos no interactivos:**

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Texto	Crédito.
2	Texto	Nombre y datos de los autores.
3	Imagen	Motivo gráfico de fondo.

Módulo al que pertenece: Módulo IV (Menú Principal del maestro)

Pantalla Número: IV-1

Descripción general: En esta pantalla estará compuesta por diferentes barras que ornamentan el menú principal. La primera barra esta de forma horizontal y de color azul, en el extremo izquierdo de esta, aparecerá el nombre del producto, de color blanco. En el extremo derecho se podrá visualizar tres iconos uno para música, ayuda y un último para salir del producto, de color gris, una segunda barra de color gris también de forma horizontal de la cual se desprende del lado derecho una barra hacia la parte inferior de la misma, pero de forma vertical, en esta se ubicarán cuatro carpetas que identificarán los comandos de entradas a las diferentes pantallas del producto:

Inicios: Este comando te permitirá acceder a la ventana donde aparecerá en forma de introducción todo lo referente al comienzo de la campaña de alfabetización, teniendo en cuenta cómo, cuándo y por qué de la misma.

Temas: Botón de comando que permite acceder a la ventana donde se muestran los temas a tratar.

Actividades: Da acceso al módulo que contiene un total de 26 actividades referentes al tema histórico a tratar en esta multimedia.

Galerías: Este botón de comando permite visualizar la ventana donde se presenta el menú de las galerías de fotos y videos, así como el glosario de términos y el mapa animado de lugares de interés.

Notas: donde permite que el maestro acceda a las notas de los usuarios registrados.

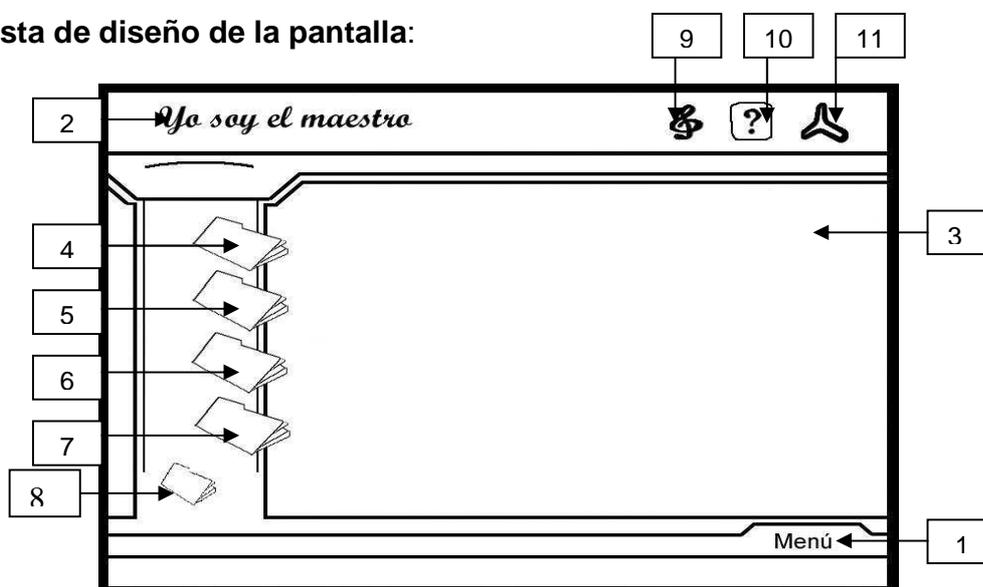
Ayuda: Comando que da acceso al módulo de ayuda.

Salir: Da acceso a la pantalla que muestra el cuadro de diálogo de salida de la multimedia.

Créditos: Este botón da acceso a los autores de dicha multimedia así como algunos datos personales de interés del usuario.

Se mostrará en la parte inferior de las carpetas otra barra también de color gris en el extremo derecho una pestaña sobresaliente que identifica la ventana. Una última barra de color azul, tendrá como fondo una imagen que muestra la bandera de la Campaña de Alfabetización tratada en Photoshop.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Permite tener acceso a los módulos de contenido de la multimedia, incluye botones de navegación, imagen y texto.

Descripción formal:Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Etiqueta	Título de la ventana
2	Etiqueta	Título de la multimedia
3	Imagen	Motivo gráfico de fondo

Objetos interactivos:

No.	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
4	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Inicios)
5	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Temas)
6	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Actividades)
7	Carpeta	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Galería)
8		Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Notas)
9	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Música)
10	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Ayuda)
11	Icono	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Salida)

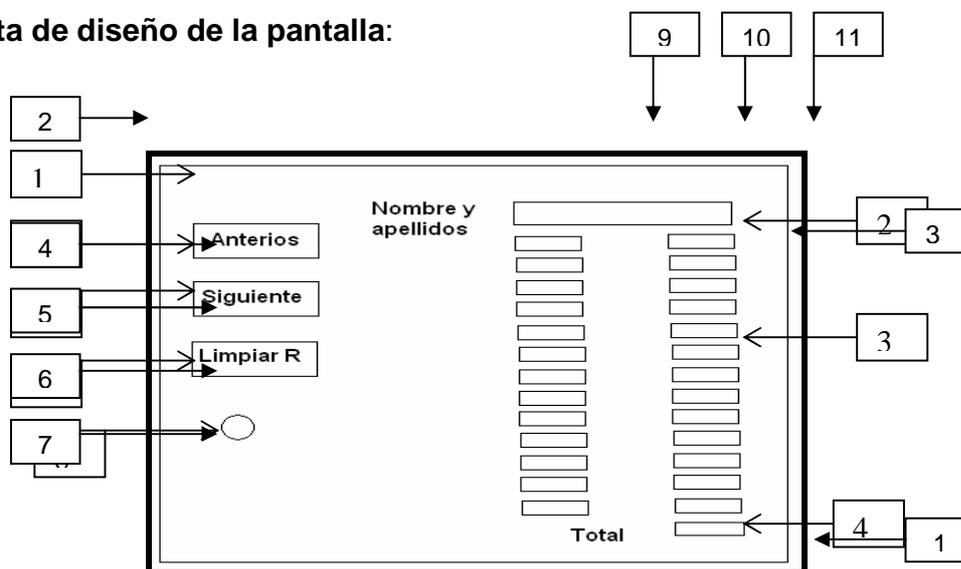
Módulo al que pertenece: Módulo del maestro (Base de Datos)

Pantalla Número: XII-1

Descripción general: Esta pantalla muestra un fondo con la imagen de la bandera de la alfabetización, y diferentes botones que permiten, ver a los usuarios registrados,

como son Anterior, Siguiente, Limpiar registro y retornar. También presenta el nombre de los usuarios y las notas por ejercicio y un total.

Propuesta de diseño de la pantalla:



Regularidades del funcionamiento: Permite tener acceso a las notas de los usuarios registrados.

Descripción formal:

Objetos no interactivos:

No.	OBJETO	DESCRIPCIÓN/FUNCIÓN
1	Imagen	Motivo gráfico de fondo
2	Rectángulo	Muestra el nombre del usuario
3	Rectángulo	Notas de los ejercicios
4	Rectángulo	Total de la suma de las actividades resueltas

Objetos interactivos:

No.	OBJETO	EVENTO	ACCIÓN
5	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Anterior) muestra usuario anterior
6	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Siguiente) muestra usuario siguiente
7	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"

		Mouse Clic	Muestra (Limpia Registro) limpia la base de datos
8	Botón	Move Out	Cursor "Flecha"
		Move Into	Cursor "Mano"
		Mouse Clic	Muestra (Retornar) permite retornar a la pantalla anterior

Nota: De izquierda a derecha la primera letra identifica el número del módulo (romano) y el que le sigue el número de la pantalla dentro del módulo.

Anexo 9

Personas a las que se seleccionaron como población para futuros expertos, se tomó un conjunto de 30 personas.

Expertos
Dr. Leonardo Marín Llavert
Dra. Úrsula Pomares Ortega
Lic. Alicia Sampel Miras
Lic. Belkis Varela Cantero
Lic. Eduardo Águila Turiño
Lic. Gustavo Cantero Quevedo
Lic. Idania Ágila Domínguez
Lic. Luis Sosa Castellano
Lic. Pedro Luis Rusindo
Lic. Rolando Manso Masó
Lic. Yasmari Boggiano Pérez
Msc Katia Peláez Enríquez
Msc. Adriana Caridad César Machado
Msc. Alberto Albares Alonso.
Msc. Angel Julio Gardó Cañizares
Msc. Barbara Omaidá López Fernández
Msc. Belkis Hernández Bravo
Msc. Caridad Falcón Santana
Msc. Isabel María Sacerio González – Llorente
Msc. Ismery Dayami Pujol Bandomo
Msc. Manuel Barrera Lorenzo
Msc. Marisleidis Lasval Hernández
Msc. Matilde Mena Agüero
Msc. Pastora Bombino Iznaga
Msc. Yamilet Benítez Gáldez
Msc. Carmen J. Arrechea González
Msc. Juliana Pico Rondón
Msc. Mailín González Cantero
Msc. Maira Fundora Liriano
Msc. Martha Pérez Zerquera

Anexo 10**Comunicación a expertos****Centro Universitario de Sancti Spiritus
José Martí****PRESENTACIÓN:**

En este centro se desarrolla la tesis para la Maestría de Nuevas Tecnologías para la Educación: **La educación del valor patriotismo en alumnos de sexto grado a través del estudio de la personalidad de Manuel Ascunce Domenech**, el cual está dirigido a contribuir en la educación en valores —en específico el valor patriotismo— por parte de los alumnos de sexto grado, por tal razón, e inmersos en esta tarea le solicitamos a usted nos dé su conformidad, si está en condiciones de ofrecer sus criterios en calidad de experto, en el referido tema.

Marque con X SI _____, NO _____. Si su respuesta es positiva favor de llenar los siguientes datos:

Nombres y apellidos:	
Categoría docente	
Categoría académica	
Grado científico	
Institución donde labora:	
Dirección del centro:	
Teléfono del centro :	
Dirección particular:	
Teléfono:	
Email:	

Gracias por haber aceptado a colaborar.

Anexo 11**Encuesta para determinar el coeficiente de competencia de los expertos.**

Nombre: _____

Compañero(a) profesor(a), como usted ha mostrado voluntad para colaborar con nuestra investigación y que tiene las condiciones profesionales exigidas para emitir un criterio sobre el trabajo realizado, necesitamos seleccionar los especialistas que en calidad de expertos nos brindarían los criterios que nos permitirían decidir al respecto. 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 queremos que responda el siguiente test.

1. Marque con una "x" en la tabla siguiente, 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.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. Para determinar cuáles fuentes han contribuido a la preparación que usted posee en el tema. Señale con una "X" en la siguiente tabla la casilla correspondiente:

Fuentes del conocimiento	Alta	Media	Baja
Análisis teóricos realizados por usted.			
Experiencia de trabajo.			
Trabajo de autores nacionales consultados.			
Trabajo de autores extranjeros consultados.			
Su propio conocimiento sobre el estado actual del problema en el extranjero.			
Su intuición.			

Anexo 12**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 resolver deficiencias que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje del cálculo con matrices, en la Carrera de Informática, que a nuestro juicio existen.

En la tabla a continuación, marque con una “X” la evaluación que considere tienen los aspectos señalados en la multimedia, atendiendo a las siguientes categorías. De desearlo nos gustaría 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	M.A	B.A	A	P.A	I
1	Precisión, claridad y actualidad de la multimedia					
2	Correspondencia con los criterios lógicos y metodológicos de la asignatura.					
3	Contribución a la solución del problema investigado.					
4	Aplicabilidad de las tareas propuestas.					
5	Nivel de satisfacción práctica y aplicabilidad de la multimedia.					

Agradecemos su valiosa colaboración.

LEYENDA.

A continuación se explican las categorías en las que podrán ser evaluados los indicadores.

CATEGORÍAS.**Muy Adecuado (MA):**

Se considera aquel aspecto que es óptimo y abarca todos y cada uno los componentes del objeto a evaluar, siendo capaz de resumir por sí solo las cualidades del mismo en el contexto donde tiene lugar el hecho o fenómeno en el que se manifiesta. El mismo es un reflejo de la realidad objetiva en sus relaciones con los distintos componentes del proceso con los que interactúa.

Bastante Adecuado (BA):

Se considera aquel aspecto que aborda en casi toda su generalidad al objeto siendo capaz de abordarlo en un grado bastante elevado, pero que puede ser considerado con elevada certeza en el momento de tomarlo en cuenta en el contexto donde tiene lugar.

Adecuado (A):

Tiene en cuenta una parte importante de las cualidades del objeto a evaluar, las cuales pueden aportar juicios de valor, teniendo en cuenta que puede ser susceptible de perfeccionar partiendo de la complejidad de los hechos a tener en cuenta y sus manifestaciones.

Poco Adecuado (PA):

Recoge solo algunos de los rasgos distintivos del hecho o fenómeno a evaluar los que aportan pocos elementos valorativos.

Inadecuado (I):

Procesos, aspectos, hechos o fenómenos que por su poco valor o inadecuación en el reflejo de las cualidades del objeto no proceden ser evaluados.