



**UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS
“JOSÉ MARTÍ PÉREZ”
CENTRO DE ESTUDIOS DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
“RAÚL FERRER”**

**MULTIMEDIA PARA EL PERFECCIONAMIENTO DEL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA HISTORIA DE LA
LITERATURA EL ARTE I**

**TESIS EN OPCIÓN AL TÍTULO ACADÉMICO DE MÁSTER
EN CIENCIAS LA EDUCACIÓN**

AUTOR: Lic. Dayana Rodríguez Miranda

TUTOR: Dr.C. María Elena Castro Rodríguez

**SANCTI SPIRITUS
2015**

RESUMEN

Constituye un reto para la Educación Superior, formar a profesionales competentes en todas las áreas del saber. El proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas con perfil artístico literario, específicamente Historia de la literatura y el arte I, del currículum base de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales en la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”, se encuentra afectado por la carencia de soporte bibliográfico y condiciones mínimas para la visualización del arte en cada una de sus manifestaciones. Una de las alternativas que pueden emplearse para dar solución a esta problemática es el uso adecuado de las tecnologías de la información y las comunicaciones como medio de enseñanza.; por tanto la presente investigación tiene como propósito, poner a disposición de alumnos y docentes una herramienta que sirva como soporte bibliográfico de la asignatura y que a su vez contribuya, a partir de la materialización de los objetos y fenómenos que son parte del estudio en estas asignaturas, a una mayor vinculación de la teoría con la práctica, al desarrollo del pensamiento de los estudiantes y de su independencia cognoscitiva.

Este software multimedia-educativo fue valorado por un grupo de expertos quienes lo consideraron adecuado y pertinente para dirigir el proceso de enseñanza- aprendizaje en correspondencia con las transformaciones en los estilos de aprendizaje de la nueva universidad cubana.

INDICE

INTRODUCCIÓN	Pág.1
CAPÍTULO I. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA CARRERA LICENCIATURA EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES Y LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEDIA COMO MEDIO DE ENSEÑANZA. FUNDAMENTOS DESDE LA DIDÁCTICA	9
1.1. El proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales. Fundamentos desde la didáctica.	9
1.2. La tecnología educativa como medio didáctico. Consideraciones teóricas.	16
1.2.1. Los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	18
1.3. El <i>software</i> educativo como medio de enseñanza en la asignatura <i>Historia de la Literatura y el Arte I</i> .	22
CAPÍTULO II. MULTIMEDIA PARA EL PERFECCIONAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA HISTORIA DE LA LITERATURA EL ARTE I. FUNDAMENTACIÓN	34
2.1. Diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura <i>Historia de la Literatura y el Arte I</i> de los estudiantes de primer año de Curso Diurno.	34
2.2. Fundamentos que sustentan el software multimedia educativo <i>Literart</i> .	41
2.2.1. Organización del software multimedia educativo <i>Literart</i> .	44
2.2. 2. Descripción del producto.	53
CAPÍTULO III. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA Y VALORACIÓN DE LA PERTINENCIA DEL SOFTWARE MULTIMEDIA EDUCATIVO <i>LITERART</i>	58
3.1. Descripción general del producto.	58
3.2. Valoración de la pertinencia del producto tecnológico propuesto mediante el método de criterio de expertos.	70
CONCLUSIONES	78
RECOMENDACIONES	79
BIBLIOGRAFÍA	80
ANEXOS	90

INTRODUCCIÓN

“El desarrollo de la sociedad, en gran medida resultado de la Revolución Científico-Técnica, ha brindado a la ciencia pedagógica nuevas vías para resolver las lógicas exigencias derivadas del propio desarrollo, una de ellas conduce a la incorporación inevitable de adelantos tecnológicos en los procesos educativos, de manera vertiginosa” (Álvarez de Zayas, 1999: 22)

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) han repercutido en numerosos ámbitos de las sociedades actuales. Tales novedades inciden, de forma significativa, a nivel económico, político y social donde la enseñanza tiene un papel destacado.

La *Constitución de la República de Cuba*, en su Capítulo V. Educación y Cultura, Artículo 39, establece que «el Estado orienta, fomenta y promueve la educación, la cultura y las ciencias en todas sus manifestaciones. En su política educativa y cultural se atiende al postulado siguiente:

a) fundamenta su política educacional y cultural en los avances de la ciencia y la técnica, el ideario marxista y martiano, la tradición pedagógica progresista cubana y la universal.

Como expresión de la voluntad política del país, se contempla, además, en el *VI Lineamiento de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución*, referido a la Educación, donde se plantea «Continuar avanzando en la elevación de la calidad y rigor del proceso docente educativo (...), actualizar los programas de formación e investigación de las universidades en función de las necesidades del desarrollo económico y social del país y de las nuevas tecnologías (...)» (2011:23-24).

En consecuencia, se fundamenta que “las herramientas tecnológicas dan la posibilidad de crear novedosos procesos alternativos y creativos de aprendizaje. La aplicación de las TIC al entorno educativo de tipo universitario ha supuesto una mejora de la calidad docente. En este sentido en la Conferencia Mundial sobre Educación Superior de la UNESCO, celebrada en 2009, se dispuso que la aplicación de las TIC a la enseñanza y el aprendizaje encierra un gran potencial de aumento del acceso, la calidad y los buenos resultados” (López Jiménez, 2013: 77).

Con el objetivo de emplear las potenciales de la TIC en función de la labor educativa se han realizado disímiles investigaciones que abordan el tema desde diferentes aristas en la provincia de Sancti Spíritus. Entre estas podemos mencionar la investigación *Estrategia de enseñanza aprendizaje para la elaboración de un software educativo de modelación de problemas de programación lineal*, año 2004, de la autoría de la MSc. Yunia Pérez Medinilla. La misma está dirigida específicamente a los docentes y enfocada en la carrera Licenciatura en Contabilidad Y Finanzas de la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”.

Otras investigaciones proponen la creación de sistemas multimediales como soporte a la enseñanza aprendizaje en la enseñanza primaria o secundaria indistintamente, entre las que se encuentran: Pelaéz Enriquez (2007), Sacerio González Llorente (2007), Mayea León (2009), pero se enfocan principalmente en los docentes y a conocimientos generales que tributan a las asignaturas como por ejemplo: la educación sexual.

En el pesquisaje bibliográfico encontramos dos investigaciones de tesis de Maestría que tienen como objetivo la creación de soportes multimedia para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, toman como base las asignaturas Historia local y Antropología sociocultural, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales y pertenecen a año 2010, tal es el caso de Melendrez Vázquez y Díaz Díaz.

Sucede que los referidos trabajos de tesis están dirigidos a los estudiantes de la semipresencialidad, de la antigua Sede Universitaria de Sancti Spíritus, sede que no contaba en su infraestructura con capacidades tecnológicas para la factible aplicación de estos soportes multimediales. También es destacable el hecho de que ambas se centran en el proceso de enseñanza aprendizaje en general sin particularizar en alguno de sus componentes; son defendidas como material de consulta, sin prever un diagnóstico de las condiciones reales para la aplicación del producto tecnológico.

Hasta donde hemos podido investigar cabe concluir que no existen investigaciones dirigidas al estudiantes o profesores del curso diurno en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales; con un enfoque en la implementación de multimedias como medio de enseñanza aprendizaje; que no se ha implementado ninguna de estas alternativas para las materias de Plan D,

ni se ha explotado la funcionalidad de la tecnología para la enseñanza y aprendizaje de asignaturas de perfil artístico literario. Lo que demuestra la factibilidad del empleo de la TIC, si se parte precisamente, del diagnóstico de las necesidades de docentes y alumnos, y de las potencialidades infraestructurales de la facultad a la que pertenece la carrera, para diseñar e implementar un sistema multimedia como medio de enseñanza de la Historia del arte y la literatura en el Plan D, de la Carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, de la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”.

Se debe tener en cuenta la brecha digital existente en el país y la dependencia satelital para la conexión a internet, lo cual limita los servicios de acceso y empleo; elementos que restringen la incorporación de las TIC en el ámbito escolar. A partir de los años noventa, una de las alternativas para saldar esta situación fue la incorporación de los laboratorios de computación, y consiguio la implementación de algunos servicios propios de la red informática; en el caso de las universidades, la incorporación de Internet.

La Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez” fue creada en 1976 como un campus independiente de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Cuenta con las Facultades de Ingeniería, Cultura Física, Ciencias Agropecuarias, Contabilidad y Finanzas y Humanidades. En esta última se halla la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales.

La autora de la presente investigación ha laborado como profesora en dicha carrera durante seis años, en las disciplinas Historia y Cultura (Plan de Estudio “C”), impartiendo las asignaturas: Cultura cubana I, II y III, Arte Cubano (Optativa II), y en la disciplina Historia y pensamiento cultural (Plan de Estudio “D”), impartiendo las asignaturas: Danza cubana, Arte Cubano e Historia de la Literatura y el Arte I, II y III.

Su experiencia profesional le ha posibilitado determinar que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* en la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales que se imparte en el primer año, modalidad presencial, está debilitado.

La asignatura responde a la instauración de un nuevo Plan de Estudio “D” que solo cuenta con cuatro años de implementación; lo que conlleva a lidiar con importantes obstáculos como son: la bibliografía dispersa; no existencia de un texto básico, no existencia de un aula especializada con el equipamiento

adecuado para la impartición de asignaturas afines con las diferentes manifestaciones del arte, las que requieren de medios específicos (computadora, datashow, laminarios, pinacotecas, etc).

Esta situación real permite reflexionar sobre la carencia de un soporte bibliográfico que garantice la auto preparación del docente y la realización del estudio independiente por parte de los estudiantes, así como las condiciones mínimas para la visualización del arte en cada una de sus manifestaciones. Se justifica, entonces, la utilización de las TIC como medio de enseñanza para mejorar la calidad del programa académico y, a su vez, la formación de sus estudiantes, por la elevada versatilidad y la alta posibilidad de combinación e interacción como herramienta didáctica.

El Laboratorio de Computación de la Facultad de Humanidades cuenta con treinta y tres máquinas, para una matrícula de 651 estudiantes; de ellos, 161 son del Curso Diurno de las carreras de Derecho, Comunicación Social, Psicología y Estudios Socioculturales. Posee una plataforma interactiva (moodle.huma.fch.suss.co.cu) que debería servir de soporte a toda la información de consulta de los estudiantes, presentaciones con diapositivas, enlaces web, apuntes y demás, pero en la actualidad no está implementada. De ahí, la necesidad de buscar una solución científica que permita la mediación de las TIC como un medio de enseñanza-aprendizaje.

Se declara como **problema científico**: ¿Cómo contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales?

El **objeto de investigación** es: El proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.

El **campo de acción** es: La utilización del software educativo multimedia como medio de enseñanza en la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*.

Se precisa como **objetivo general**: Diseñar un *software* educativo multimedia como medio de enseñanza para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.

En consecuencia se plantean las siguientes **interrogantes científicas**:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales y la utilización del *software* educativo multimedia como medio de enseñanza en la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*?
2. ¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno que revela la posibilidad de introducir las TIC en este proceso?
3. ¿Cuál es el producto tecnológico idóneo que contribuye al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales?
4. ¿Cómo valorar la pertinencia del producto tecnológico propuesto?

Para dar respuesta a las interrogantes científicas, se desarrollan varias **Tareas científicas**:

1. Determinación de los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales y la utilización del *software* educativo multimedia como medio de enseñanza en la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*.
2. Diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno que revela la posibilidad de introducir las TIC en este proceso.
3. Diseño del producto tecnológico idóneo que contribuye al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.
4. Valoración de la pertinencia del producto tecnológico propuesto mediante el método de criterio de expertos.

Dado el tipo de investigación, se emplearon diferentes métodos:

Del nivel teórico:

1. **Análisis histórico y lógico:** Se empleó para precisar la evolución histórica que tiene la enseñanza y el aprendizaje de la *Historia de la Literatura y el Arte* en las carreras humanísticas, específicamente, en la Licenciatura en

Estudios Socioculturales, así como la utilización del *software* educativo multimedia como medio de enseñanza en esta.

2. **Análisis y Síntesis:** Permitió analizar las diferentes concepciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y el uso de las TIC como medio de enseñanza para precisar de manera integrada las particularidades que se pueden asumir en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.
3. **Inductivo-Deductivo:** Se aplicó a la revisión de documentos normativos (Planes de estudio “C” y “D”, programas de las disciplinas y de la asignatura, el Modelo del profesional, el plan del proceso docente para la presencialidad, las orientaciones metodológicas de la carrera, así como, otros documentos tales como: informe de investigaciones sobre la enseñanza del arte con el empleo de varios medios, documentos sobre aplicaciones de las TIC en la educación, tratando de extraer, dentro de lo particular estudiado, los criterios comunes que se han aplicado en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia de la Literatura y el Arte.
4. **Sistémico-Estructural:** Mediante este se abordó el tratamiento del objeto de investigación como un todo y las relaciones entre sus componentes, especialmente, al establecer los diferentes niveles y módulos que componen el software educativo.
5. **Tránsito de lo concreto a lo abstracto:** Permitió determinar la correspondencia entre los conceptos teóricos asumidos luego del estudio bibliográfico, el análisis de las fuentes consultadas y su aplicación concreta en la determinación de las bases y los principios en los que se sustenta la elaboración del producto.
6. **Modelación:** Permitió el diseño de un *software* educativo multimedia como medio de enseñanza para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.

Del nivel empírico:

Observación: Se encaminó a constatar las regularidades que se apreciaban en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la *asignatura Historia de la Literatura y el Arte I* y el uso de las TIC como medio de enseñanza para

precisar de manera integrada las particularidades que se pueden asumir en esta (ver Anexos 1 y 2).

Estudio de documentos: Posibilitó la revisión del Plan de Estudio, el Modelo del Profesional, el programa de la disciplina Historia y Pensamiento cultural, el programa de la asignatura Historia de la Literatura y el Arte I, el plan metodológico de la disciplina Historia y Pensamiento cultural y los planes de clases elaborados por los profesores, con el objetivo de verificar el estado real del problema y las posibilidades del diseño del *software* educativo multimedia propuesto (ver Anexo 3).

Entrevista: Se aplicó el cuestionario a profesores, jefe de disciplina, jefe de colectivo de carrera, jefe de departamento, técnico de Laboratorio de Computación de la Facultad de Humanidades (ver Anexo 4) y a estudiantes (ver Anexo 5) para confirmar los conocimientos que poseen acerca de las regularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* y el uso de las TIC como medio de enseñanza, en particular el *software* educativo multimedia.

Método de criterio de expertos: Se utilizó para someter a valoración de los expertos de la temática la pertinencia del producto tecnológico propuesto.

Métodos estadísticos y/o procesamiento matemático:

Se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para procesar los datos obtenidos en las diferentes etapas del proceso investigativo.

Método de comparación por pares en el procesamiento del criterio de expertos.

Población y muestra:

Se consideró como población la totalidad de los estudiantes de primero al cuarto años del Curso Diurno que han recibido la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, en la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales, Plan de Estudio "D" desde el curso 2010-2011; y como muestra, a 48 de ellos: 18 de primer año, curso 2013-2014, porque son los que reciben, actualmente, como parte de su docencia la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, además de 10 de cada año académico que ya la recibieron. Esta se seleccionó de forma dirigida, fue una muestra no probabilística con un marcado carácter intencional de los sujetos de investigación.

La investigación da cumplimiento a una tarea del proyecto de investigación institucional titulado: Perfeccionamiento de la Didáctica y su implicación en la

orientación vocacional y la formación profesional para la nueva Universidad, coordinado por Dr.C. María Elena Castro Rodríguez, en el Centro de Estudios de Ciencias de la Educación, en la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí”. Esta es: Diseño de un producto tecnológico idóneo que perfeccione el proceso de enseñanza-aprendizaje de los programas académicos en la nueva universidad cubana en función de la formación integral del profesional que requiere los diferentes procesos.

Se ha trabajado con un enfoque materialista-dialéctico, el cual permite arribar a un análisis integral que se realiza a partir de las interrelaciones de los elementos que lo constituyen, para poder revelar del objeto de estudio las relaciones que se dan entre los períodos, las contradicciones que se presentan y que constituyen las fuentes del desarrollo, produciendo cambios cualitativos en la enseñanza de la historia.

La **contribución científica** se centra en el tratamiento didáctico de las TIC en función del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*. El aporte práctico lo constituye el diseño del *software* educativo multimedia como medio de enseñanza para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia de la Literatura y el Arte I de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.

El informe de investigación se estructuró en tres capítulos. El capítulo I expresa los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales y la utilización del *software* educativo multimedia como medio de enseñanza. El capítulo II expone el diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de dicha asignatura, así como la fundamentación y la organización del diseño del *software* educativo multimedia como medio de enseñanza que contribuye al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Historia de la Literatura y el Arte I de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales; mientras que el tercer capítulo explicita la descripción general del *software* multimedia educativo *Literart* que se propone y la valoración que hacen los expertos acerca de la pertinencia efectividad de este. Contiene, además, la introducción, las conclusiones, la bibliografía y el cuerpo de anexos.

CAPÍTULO I. EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA CARRERA LICENCIATURA EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES Y LA UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEDIA COMO MEDIO DE ENSEÑANZA. FUNDAMENTOS DESDE LA DIDÁCTICA

El presente capítulo expresa los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales y la utilización del *software* educativo multimedia como medio de enseñanza en la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*.

1.1. El proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales. Fundamentos desde la didáctica.

La carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales es un programa de formación de pregrado dirigido a formar un profesional comprometido socialmente, capaz de utilizar, con enfoque interdisciplinar, los recursos de las ciencias sociales y las experiencias del trabajo cultural para propiciar la potenciación de iniciativas o proyectos que favorezcan la producción de cambios en la realidad sociocultural y que contribuyan a la elevación de la calidad de vida y el protagonismo de la población en dicha transformación.

Su concepción ocurre en el marco de los intentos de Cuba por enfrentar el Período Especial, en el contexto de las grandes afectaciones que se produjeron en la vida material y espiritual de la sociedad. Para enfrentar estos retos era necesario concebir una nueva carrera universitaria que, con la capacidad de formar profesionales de las ciencias sociales y humanísticas con habilidades diversas, respondiera a las necesidades socioculturales de los diversos territorios.

Es así que en el curso 1998-1999 da inicio, con carácter experimental, en la Universidad de Cienfuegos, la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales y, a partir del curso 1999-2000, ante la aceptación y las perspectivas que abría esta experiencia, se inicia progresivamente en otras universidades, con una extensión sin precedente para ninguna otra carrera universitaria hasta ese momento.

La carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales ya tiene un Plan de Estudio “D” en su corta vida. Su Plan del Proceso Docente lo conforman doce disciplinas. Estas son: Marxismo–Leninismo, Teoría y metodología social, Cultura Cubana, Promoción sociocultural, Historia y pensamiento cultural, Estudio de la lengua española, Lengua extranjera, Preparación para la defensa, Computación, Educación Física, Formación Pedagógica.

Este programa académico necesita de un proceso de enseñanza-aprendizaje con calidad. Los pedagogos cubanos contribuyeron al enriquecimiento de este proceso de manera general; entre ellos se destaca Félix Varela (1788-1853) al señalar las insuficiencias de la enseñanza en las escuelas públicas, reveló entre sus causas el creer que los niños eran incapaces de combinar ideas cuando aprenden y que debe enseñárseles de modo mecánico como se le hace un irracional. Varela enfatizó en la necesidad imprescindible de enseñar al hombre a pensar desde sus primeros años, a quitarle los obstáculos para que piense.

Los esfuerzos de José de la Luz y Caballero (1800-1862) estuvieron dirigidos a lograr, durante el aprendizaje en los alumnos, el interés por la investigación, la independencia en la adquisición del conocimiento, así como la importancia de la formación de jóvenes críticos que no repitan ni aprendan de memoria. En sus valoraciones se perciben concepciones importantes con respecto a la enseñanza, a la actividad para el logro de un aprendizaje eficaz y al significado de la motivación.

En el ideario pedagógico de José Martí (1853-1895) se expresan los problemas educativos con una visión muy amplia y compleja, pues concibe el proceso de aprendizaje dirigido por un hábil preceptor encaminado a la formación de hombres, insiste en el desarrollo intelectual (mental) a partir de la observación y la experimentación.

José Martí insistió en la necesidad de enseñar a pensar al alumno en el proceso de aprendizaje y a ejercitar la mente de forma constante, así como a trabajar con independencia. El profesor no debe imponer criterios cerrados, únicos, sino que tiene la responsabilidad de oír a los alumnos y orientarlos en el camino hacia la verdad.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Literatura y el Arte se materializa dicha concepción. Se asume este como «el momento del proceso

educativo donde la actividad conjunta del profesor y los alumnos alcanza un mayor nivel de sistematicidad, intencionalidad y direccionalidad, es el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus diversas formas organizativas y, muy especialmente en la clase, pues es allí donde la acción del profesor se estructura sobre determinados principios didácticos que le permiten alcanzar objetivos previamente establecidos en los programas, así como contribuir a aquellos más generales que se plantean en el proceso educativo en su integralidad» (Rico Montero, Santos y Martín-Viaña Cuervo, 2003:8).

El sustento psicológico de la presente investigación lo constituye la concepción histórico-cultural, la cual se fundamenta en que el desarrollo psicológico es un proceso complejo que tiene su origen o fuente en las condiciones y en la organización del contexto social, cultural que influyen sobre el sujeto.

Las ideas rectoras están representadas por Lev Semionovich Vigostky (1896-1934) y sus continuadores. Se considera que sus leyes, sus principios y el sistema de categorías tienen plena vigencia y son de marcada pertinencia para lograr elevar la calidad de la docencia desde el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La ley genética fundamental o proceso de internalización explica cómo se produce el desarrollo de las funciones psíquicas superiores. Como principios se declaran la determinación histórico-social de la psiquis y el carácter mediado de los procesos psíquicos. Las categorías psicológicas son: la situación social del desarrollo y la vivencia como su unidad de análisis, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la mediación, entre otras. Todas ellas derivadas de dos grandes leyes del materialismo dialéctico: la ley de los cambios cuantitativos en cualitativos y ley de la negación de la negación.

En el proceso de perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales está presente el concepto de internalización que es «...la reconstrucción interna de una operación externa» (Vigotsky, 2000:92), al operarse una interacción dialéctica entre lo social y lo individual; este no debe interpretarse como un acto mecánico de transmisión cultural, sino viendo al estudiante como un ente activo, creativo, constructor, transformador de la realidad y de sí mismo bajo la dirección del profesor.

La situación social del desarrollo o dinámica del desarrollo explica cómo se producen, por parte del educando, los procesos de apropiación de la cultura, denominado proceso de enculturación en la actualidad, a partir del estudio de la historia, la historia del pensamiento y cómo este le adjudica a dicho contexto sociocultural su sello personal, denominado proceso de enraizamiento cultural. Es muy importante la vivencia de ellos, la cual posee una orientación biopsicosocial, revela lo que significa el momento dado del medio para su personalidad. De esta manera, es «en ella donde se articula el medio en relación con la persona, la forma en que vive y, además, se manifiestan las particularidades del desarrollo de su propio yo (...)» (Vigotsky, 1996:383).

Otro aspecto de gran importancia lo constituye la concepción de la ZDP, especialmente para una concepción del proceso diagnóstico en la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* en aras de proyectar una didáctica dirigida a la estimulación de las potencialidades del estudiante. Por esta vía se puede conocer cuál es la Zona de Desarrollo Real de los sujetos implicados, lo que pueden ser capaces de hacer por sí solos y lo que pueden llegar a hacer con ayuda de los demás, o sea, la Zona de Desarrollo Potencial, a través de espacios de colaboración pues, tomando como base el proceso de internalización, el desarrollo psicológico se produce en primera instancia en un plano interpsicológico.

Desde esta perspectiva, el docente va aportando a la situación de aprendizaje aquella capacidad que aún no tiene el alumno para, a través de mecanismos de mediación semiótica, ayudar a que este finalmente pueda interiorizar y regular de forma autónoma las nuevas capacidades, pueda solucionar diferentes tareas con la ayuda del software educativo como una aplicación informática concebida especialmente como medio, integrado al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La mediación es otra idea vigotskiana que concibe la relación entre el sujeto y el objeto, como interacción dialéctica, en la cual se produce una mutua transformación; en este caso en la medida que el profesor enseña, el estudiante se va transformando, se debe producir una transformación de ambos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de su entorno universitario, posibilitándole realizar acciones más complejas cualitativamente superiores

relacionadas con su capacidad para interactuar con un medio de enseñanza tecnológico desde la clase.

La necesidad de lograr una adecuada dirección del proceso de enseñanza para favorecer el papel protagónico del estudiante en su proceso de aprendizaje ha sido centro de atención de la ciencia pedagógica a través del desarrollo histórico. Se asumen los principios para una dirección efectiva del proceso de enseñanza-aprendizaje, según el criterio de Fátima Addine Fernández. Son válidos para la educación superior, con particularidad en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, por la actualidad y la significación que tienen en la propuesta que se realiza.

Dichos principios están presentes al tener esta un marcado carácter científico, basado en la concepción marxista-leninista y marxista, a partir de concebir los contenidos específicos de *Historia de la Literatura y el Arte I*, asignatura de la disciplina Historia y pensamiento cultural, según lo establecido en la política educativa de la Revolución cubana que, entre sus principios, están los referidos a la educación y la cultura, donde se proponen los siguientes temas:

TEMA 1. LOS INICIOS DE LA CULTURA: LA PREHISTORIA: Tiempos prehistóricos: circunstancias socioculturales. Diferencias de los procesos socioculturales en el Paleolítico y el Neolítico. Lugar del artista dentro de las sociedades prehistóricas. Los rasgos de las manifestaciones artísticas prehistóricas.

TEMA 2. EL ARTE Y LA LITERATURA EN LA ANTIGÜEDAD: La Antigüedad: circunstancias históricas y socioculturales en Egipto, Grecia y Roma. Posición del artista en Egipto. La civilización cretense. Caracterización del arte griego en sus períodos: arcaico, clásico y helenístico. La épica: Homero. La lírica griega: Safo, Anacreonte y Píndaro. La tragedia griega: Esquilo, Sófocles y Eurípides. Roma republicana e imperial. La influencia griega en la cultura romana. Arte y arquitectura en Roma: raíz etrusca, la ciudad romana y sus tipologías arquitectónicas. La escultura, la pintura y los mosaicos romanos. La comedia latina: Plauto y Terencio. La lírica: Lucrecio, Catulo, Horacio y Ovidio. La *Eneida*, de Virgilio. La oratoria: Cicerón y Julio César.

TEMA 3. LA EDAD MEDIA: EL TRIUNFO DEL CRISTIANISMO: Baja y Alta Edad Media: circunstancias históricas y socioculturales. Arte paleocristiano. Arte bizantino. El movimiento iconoclasta. El renacimiento carolingio. Arte Islámico y Mudéjar. Monasterios y cultura medieval. El teatro medieval. Poesía épica medieval:

Canción de Roldán y Mío Cid. Arte románico. Los primeros cronistas franceses. La cultura española bajo Alfonso X. El Mester de Clerecía y el Mester de Juglaría en España. *La Divina Comedia*, de Dante Alighieri. Arte gótico y nuevo público.

Por otro parte, se corrobora en el Modelo del Profesional que los campos de acción de la carrera son la gestión y la promoción sociocultural, la teoría y la metodología social, la historia y el pensamiento cultural y la cultura cubana. Ello permitirá actuar en la identificación y el desarrollo del potencial cultural de los territorios, la investigación, la programación y la gestión de proyectos sociales, el trabajo sociocultural comunitario, así como la docencia y la extensión cultural que se realiza desde instituciones, organizaciones, comunidades, empresas y otras entidades. Su trabajo responde, en todos los casos, a la realidad sociocultural de los espacios donde incida, ya sea zonas urbanas, rurales, de difícil acceso o determinadas por el peso particular que tengan en el territorio grupos étnicos, generacionales o de género, siempre desde el respeto a la diversidad.

Esta amplitud de espacios obliga al profesional a realizar una interpretación científica e integral de la realidad, a propiciar procesos de concertación entre agentes sociales como son las instancias del gobierno, instituciones culturales, educativas, organizaciones políticas y de masas y otras entidades de interés. Aspecto esencial de estos procesos de integración es la identificación y el desarrollo del potencial cultural del territorio, privilegiando a artistas, intelectuales y creadores, así como otros técnicos y profesionales, como son promotores culturales, instructores de arte, trabajadores sociales, líderes comunitarios, entre otros.

El concepto martiano de la combinación del estudio con el trabajo, entendido este no solo como actividad económica directa sino como actividad dentro de la esfera profesional para la cual se preparan los estudiantes, es otro rasgo que caracteriza el programa de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, asequible con un carácter sistémico y sistemático, lo que queda expresado en la fundamentación de la disciplina Historia y pensamiento cultural, la cual plantea:

“...resulta un recurso trascendental en la apropiación de conocimientos y formación de habilidades para comprender e interpretar el proceso histórico,

especialmente sus especificidades en el devenir de la cultura universal y, en particular, América Latina, el Caribe y Cuba.

La disciplina desarrollará transversalmente diversos ejes que contribuirán a conformar un sistema crítico conceptual indispensable en los procesos de promoción sociocultural a utilizar por el egresado en el ejercicio de la profesión. En tal sentido se privilegia una proyección desde la concepción científico humanista del mundo, el análisis histórico lógico, el carácter sistémico en el tratamiento teórico metodológico que permita la integración de los contenidos y su aplicación en el análisis de los procesos contemporáneos que incluya los enfoques éticos y estéticos, de forma tal que se aprovechen los conocimientos adquiridos en las asignaturas precedentes y su vinculación con las TIC. También se tendrá en cuenta la necesidad del conocimiento de la historia desde el pasado, para la comprensión de los procesos actuales, y la proyección hacia el futuro”.

Se cumple así el principio de la vinculación de la educación con la vida, el medio social y el trabajo, en el proceso de educación de la personalidad, lo que favorece la transdisciplinariedad, pues su esencia va mucho más allá de los límites físicos de la universidad.

Resumiendo estas ideas, se considera importante la labor que desempeñan el profesor y el alumno desde el proceso de enseñanza-aprendizaje de la *Historia de la Literatura y el Arte I*. Se puede lograr su perfeccionamiento a partir de la utilización de las TIC como medio de enseñanza al precisarse que estos son “objetos naturales, conservadores o sus representaciones materiales, instrumentos o equipos que apoyan la actividad de docentes y estudiantes en las distintas formas de organización del proceso de enseñanza-aprendizaje (dentro y fuera del salón de clases, laboratorios, la naturaleza, museos, bibliotecas, entornos virtuales, entre otros), y que permiten dar cumplimiento a los objetivos, favoreciendo que los estudiantes se puedan apropiarse del contenido de manera reflexiva y consciente, en una unidad entre la instrucción, la educación y el desarrollo” (Zilberstein Toruncha, 2004:p.56).

A esta definición se acoge la presente investigación, pues integra el binomio con qué enseñar y con qué aprender; además, se refiere a los medios no solo como apoyo sino en función de lo que se pretende lograr en la clase, y su relación con el sistema de contenidos del programa y la forma de organización

de la docencia. Abre las posibilidades de la enseñanza, al no restringirla únicamente al espacio del aula. Lo importante es que el estudiante reflexione, se apropie de los aspectos básicos y elabore sus propios esquemas de pensamiento.

Se hace necesario, entonces, un acercamiento teórico a la tecnología educactiva y, dentro de ella, a los medios de enseñanza.

1.2. La tecnología educativa como medio didáctico. Consideraciones teóricas.

Los postulados sobre tecnología educativa inician a comienzos de los años sesenta, se reafirman en la década de 1970. Entre las primeras definiciones sobre la tecnología educativa están los planteamientos que Gagné hace al expresar que: "...es un cuerpo de conocimientos técnicos en relación con el diseño sistemático y la conducción en la educación", "...es el desarrollo de un conjunto de técnicas sistemáticas...para manejar colegios como sistemas educacionales" (1973:p.47).

Esta definición está enfocada en el modo de hacer, al qué, más que al para qué, o sea, la propia funcionalidad de la tecnología educativa y sus disímiles alternativas.

La base epistemológica de referencia para la Tecnología Educativa, a la que se alude continuamente, está aportada por la Didáctica, en cuanto teoría de la enseñanza, y las diferentes corrientes del *currículum*. Este hecho se refleja en algunas de sus definiciones, como la que aporta Gallego (1995):"cuerpo de conocimientos y campo de investigación didáctico-curricular cuyo contenido semántico se centra en las situaciones de enseñanza-aprendizaje mediadas". (p.47)

Por otra parte, Escudero (1981) atribuye a la Didáctica, como ciencia, la capacidad de suministrar el marco teórico y conceptual del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la Tecnología Educativa la función operativa y sistemática dirigida al diseño, desarrollo y control de estos procesos en situaciones concretas.

Una de las definiciones más orgánicas es la postulada por la UNESCO en 1984, a partir de las propuestas hechas en 1970 por la *Commission on Instructional Technology*, formulando una doble acepción de Tecnología

Educativa:

1. Originalmente ha sido concebida como el "uso para fines educativos de los medios nacidos de la revolución de las comunicaciones, como los medios audiovisuales, televisión, ordenadores y otros tipos de "hardware" y "software"
2. En un nuevo y más amplio sentido, se entiende como "el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo en cuenta a la vez los recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación" (UNESCO, 1984:43-44).

Las áreas de mayor influencia de la tecnología educativa fueron la elaboración de planes y programas de estudio, la evaluación del aprendizaje, la capacitación de docentes y la organización administrativa y académica de los sistemas escolares. Las principales ventajas de la enseñanza programada identificadas en el momento son: la constante activación de los alumnos, la individualización del aprendizaje y la comprobación directa y corrección de los resultados del aprendizaje.

Según Salvat Quesada (2004), la introducción de la informática educativa en la Educación Superior cubana surge como parte del Programa del Partido Comunista de Cuba, que promulga que en el curso 1986-1987 se inicie el Programa Gubernamental de Introducción de la Informática Educativa con carácter masivo en el Sistema Nacional de Educación, en tres modalidades: objeto de estudio, medio de enseñanza y herramienta de trabajo.

Como objeto de estudio, dirigida a que los estudiantes aprendan el funcionamiento de las computadoras, trabajen con sistemas y primarios *softwares* educativos, que posibilite el desarrollo de hábitos y habilidades en la resolución de problemas docentes por ordenador.

Como medio de enseñanza y herramienta de trabajo: conforman las vías que contribuyen a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas; la primera como soporte material del método que emplea el profesor para impartir el contenido y lograr los objetivos planteados; y la segunda, para la gestión de información docente utilizando los sistemas de programas específicos que posee la computadora.

Para Cabero (1996) las nuevas tecnologías tienen las siguientes ventajas:

- La inmaterialidad entendida desde una doble perspectiva: la consideración de que la materia prima es la información y la posibilidad de crear mensajes sin la existencia de un referente externo.
- La instantaneidad como ruptura de las barreras temporales y espaciales de naciones y culturas.
- La innovación en cuanto que las nuevas tecnologías persiguen como objetivo la mejora, el cambio y la superación cualitativa y cuantitativa de las tecnologías predecesoras.
- La posesión de altos niveles de calidad y fiabilidad.
- La facilidad de manipulación y distribución de la información.
- Las altas posibilidades de interconexionarse.
- La diversidad.

También son destacables las aristas que sobre el rol del docente frente al empleo de las TIC como medio de enseñanza aporta Alonso y Gallego (1995). Según su criterio, las funciones básicas a desempeñar son las siguientes:

- Favorecer el aprendizaje de los alumnos como principal objetivo.
- Utilizar los recursos psicológicos del aprendizaje.
- Estar predispuestos a la innovación.
- Poseer una actitud positiva ante la integración de nuevos medios tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Integrar los medios tecnológicos como un elemento más del diseño curricular.
- Aplicar los medios didácticamente.
- Aprovechar el valor de comunicación de los medios para favorecer la transmisión de información.
- Conocer y utilizar los lenguajes y códigos semánticos (icónicos, cromáticos, verbales...).
- Adoptar una postura crítica, de análisis y de adaptación al contexto escolar, de los medios de comunicación.
- Valorar la tecnología por encima de la técnica.
- Poseer las destrezas técnicas necesarias.
- Diseñar y producir medios tecnológicos.
- Seleccionar y evaluar los recursos tecnológicos.
- Organizar los medios.
- Investigar con medios e investigar sobre medios.

1.2.1. Los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los medios de enseñanza son el componente material del proceso de enseñanza-aprendizaje que sirve para construir las representaciones esenciales de los conocimientos y las habilidades a adquirir por el estudiante, para motivar y activar las relaciones que se dan en dicho proceso, así como para la apropiación y la comunicación de contenidos y acciones presentes en dicho proceso.

Varios han sido los investigadores que se han dedicado a estudiar y a conceptualizar los medios de enseñanza, como: P. Marqués (2000), E. Charros (2000), H. Díaz (2002), R. Gutiérrez (2004). El pedagogo alemán Lothar Klingberg(1926 - 1999) los define como “todos los medios materiales necesitados por el docente o estudiante para una estructuración y condición efectiva y racional del proceso de instrucción y educación a todos los niveles, en todas las esferas de nuestro sistema educacional y para todas las asignaturas satisfacer las exigencias del plan de enseñanza” (1978: 12).

Relacionado con lo anterior se encuentra el siguiente presupuesto: “Los medios de enseñanza son todos aquellos componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje que se emplean en situaciones reales o virtuales, para representar de forma material el contenido y facilitar las acciones internas y externas del maestro y los estudiantes para lograr los objetivos”. (Cátedra de Medios de Enseñanza. Dirección de Tecnología Educativa. ISPEJV. 2001).

En el caso objeto de estudio, se trata precisamente de una situación real del aprendizaje, donde el uso de la tecnología educativa como medio de enseñanza adquiere un carácter facilitador como vía alternativa para presentar los contenidos y aportar herramientas prácticas para la enseñanza del arte, partiendo de los requerimientos de este.

Lo que también hace valorar a los medios de enseñanza, según Álvarez de Zayas, como: «el componente operacional del proceso docente-educativo que manifiesta el modo de expresarse el método a través de distintos tipos de objetos materiales: la palabra de los sujetos que participan en el proceso, el pizarrón, el retroproyector, otros medios audiovisuales, el equipamiento de laboratorios, etcétera» (1999:p.23).

“Un medio es un instrumento o canal por el que transcurre la comunicación. Los medios de enseñanza son aquellos recursos materiales que facilitan la

comunicación entre profesores y alumnos. Son recursos instrumentales que inciden en la transmisión educativa, afectan directamente a la comunicación entre profesores y alumnos y tienen sólo sentido cuando se conciben en relación con el aprendizaje. Son aquellos elementos materiales cuya función estriba en facilitar la comunicación que se establece entre educadores y educandos" (Colom y otros, 1988: 16).

También pueden ser concebidos como "todo componente material del Proceso Docente Educativo con el que los estudiantes realizan en el plano externo las acciones específicas dirigidas a la apropiación de los conocimientos y habilidades" (Cubero, 1985:p.51).

Cierta es su función como facilitadores, como soporte práctico para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en correlación con los métodos; al respecto González Castro indica que los "medios de enseñanza son todos los componentes del proceso docente educativo que actúan como soporte material de los métodos (instructivos y educativos)" (1986:12).

De manera general, los investigadores coinciden en que los medios de enseñanza son medios materiales utilizados en la docencia para lograr conocimientos a partir de la información que brindan de los distintos objetos, fenómenos y procesos que representan.

Este concepto de González Castro apunta carácter a la relación con el resto de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, pues los medios de enseñanza constituyen el soporte material de los métodos y estos se seleccionan sobre la base de los objetivos que se derivan del contenido, el cual se imparte en las distintas formas de organización docente y se comprueban mediante la evaluación.

Los medios de enseñanza en el sistema didáctico cubano son elementos esenciales como fuentes de los conocimientos, recursos para el trabajo de los alumnos y en esta actividad se presentan múltiples posibilidades de formar y desarrollar habilidades y hábitos, experiencias de la actividad creadora y así propiciar las cuatro condiciones didácticas (cognitiva, volitiva, afectiva y conductual) de la educación en valores.

Es decir, los medios de enseñanza dentro de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje juegan un papel fundamental en su eficiencia, al hacer

más asequible el conocimiento al estudiante, tienen una influencia directa en el tiempo empleado para adquirir ese conocimiento.

Es significativo apuntar algunas ideas sobre las diversas funciones que pueden desempeñar los medios de enseñanza-aprendizaje. Según el autor anteriormente citado, se pueden encontrar las funciones: motivadora innovadora creadora, lúdica recreativa y desarrolladora control, ya que su uso de manera científica favorece el desarrollo de la personalidad de los estudiantes.

Función motivadora innovadora: correctamente utilizados son poderosos elementos que motivan al estudiante a aprender, lo entusiasman por apropiarse del contenido, crean intereses y motivaciones, por tanto, la necesidad de crear.

Función lúdica recreativa: pues favorecen la distracción y el entretenimiento, a la par que se instruye y educa. Permiten cambios de actividad y en algunos tipos determinados, un descanso físico y mental.

Función desarrolladora y de control: favorecen el desarrollo integral de la personalidad del estudiante, a la vez que propician el control, el autocontrol y la valoración del aprendizaje.

Estas ventajas que ofrecen los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje se han multiplicado con la introducción de las TIC en el sistema educativo cubano y hacen posible que los estudiantes puedan tener una participación más activa y protagónica en la elaboración del conocimiento.

Otras definiciones apuntan al carácter simbólico de los medios de enseñanza. Se entiende simbólico en el sentido de la relación entre los significantes (textos, obras de arte, objetos) y los significados que aportan estos en el momento de enseñar; para Escudero medio de enseñanza es "cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes con propósitos instructivos" (1983: 91).

La propuesta anterior incluye la perspectiva de los medios como un recurso tecnológico. Así lo justifica la clasificación que distingue Salas Perea según las funciones didácticas de los medios de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- **Medios de transmisión de la información:** estos medios son los más empleados y abarcan los medios de percepción directa, de proyección de imágenes fijas, sonoros y de proyección de imágenes en movimiento.

- Medios de experimentación académica: con ellos los estudiantes pueden realizar trabajos experimentales.
- Medios de entrenamiento o ejercitación: son conocidos como simuladores y sirven para imitar situaciones de aprendizaje, por ejemplo: modelos, simulaciones escritas, pacientes estandarizados, polígonos, maquetas y software educativos.
- Medios de programación de la enseñanza: se caracterizan porque el material de estudio se confecciona dosificando la información y estableciendo la retroalimentación a cada paso. Es ideal para el auto estudio y el trabajo independiente. Básicamente están constituidos por materiales escritos y software educativos.
- Medios de control del aprendizaje: se emplean para determinar en qué medida los educandos han asimilado los conocimientos y pueden ser de uso individual o colectivo. (1998, p. 83)

El software educativo es una aplicación informática concebida especialmente como medio, integrado al proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3. El *software* educativo como medio de enseñanza en la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*.

Diferentes investigadores definen *software* educativo como “cualquier programa computacional cuyas características estructurales y funcionales le permiten servir de apoyo a la enseñanza, el aprendizaje y la administración educativa” (Sánchez, 1995p.63).

En la bibliografía consultada se aprecia que “las expresiones de *software* educativo, programas educativos y programas didácticos son empleados como sinónimos para designar genéricamente todo tipo de programas para computador creados con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico” (Márquez, 1995 p. 23).

El *software* educativo, por el rol que cumple en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es considerado como parte del material educativo, enmarcándose como Material Educativo Computarizado (MEC) (Galvis, 1994).

Tanto *software* educativo (S.E.), o programas didácticos (o materiales multimedia interactivos), son muy variados en materia, forma o interactividad,

entre otras características, pero tienen en común unas características esenciales (Marqués, 1999). Estas son:

1. Están diseñados con finalidad didáctica.
2. Usan el ordenador como soporte.
3. Son interactivos.
4. Individualizan el trabajo de los alumnos.
5. Son fáciles de usar.

Otras características del software educativo son:

El *software* educativo es concebido con un propósito específico: apoyar la labor del profesor en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además de sus características computacionales, estas deben contener elementos metodológicos que orienten el proceso de aprendizaje.

El *software* educativo es un programa elaborado para ser empleado por computadores, generando ambientes interactivos que posibilitan la comunicación con el estudiante. La facilidad de uso es una condición básica para su empleo por parte de los estudiantes, debiendo ser mínimos los conocimientos informáticos para su utilización. Debe poseer sistemas de retroalimentación y evaluación que informen sobre los avances en la ejecución y los logros de los objetivos educacionales que persiguen.

Para el empleo del software educativo es necesario conocer las funciones que ha de cumplir en el proceso de aprendizaje; dependiendo del tipo de software pueden realizar funciones básicas propias de los materiales educativos, en algunos casos pueden proporcionar funciones específicas. Márquez cita los siguientes:

a) Función Instructiva: Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos. Además condicionan el tipo de aprendizaje que se realiza pues, por ejemplo, pueden disponer un tratamiento global de la información (propio de los medios audiovisuales) o a un tratamiento secuencial (propio de los textos escritos).

En el proceso de aprendizaje la computadora actúa como mediador en la construcción del conocimiento, promoviendo actividades interactivas a través del *software*, son los programas tutoriales los que realizan de manera más

explícita esta función instructiva, ya que dirigen las actividades de los estudiantes en función de sus respuestas y progresos.

b) Función Informativa: El *software* educativo como cualquier material educativo, a través de sus actividades presenta contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Los programas tutoriales, los simuladores y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

c) Función Motivadora: La introducción del computador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por sí sola es un elemento de motivación intrínseca, que propicia que los estudiantes se sientan atraídos e interesados. Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el *software* educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

d) Función Evaluadora: Los programas educativos por lo general poseen sistemas de registros de usuarios, con el propósito de rastrear las acciones y los logros de los estudiantes. Además, la retroinformación de los logros se produce en el acto, propiciando en el caso de los errores nuevas secuencias de aprendizaje.

La evaluación puede ser de dos tipos:

Implícita: cuando el estudiante detecta sus errores y se evalúa a partir de las respuestas que le presenta la computadora. (el sistema puede emplear sonidos para indicar errores o generar información de retorno).

Explícita: cuando el *software* presenta los informes del logro de las metas establecidas del empleo por el alumno. Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

e) Función Investigadora: Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

f) Función Lúdica: El empleo de los programas educativos en algunos casos puede con llevar a realizar actividades de formación en entornos lúdicos y de recreación para los estudiantes. Algunos programas refuerzan su atractivo

mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

g) Función Innovadora: Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

h) Función expresiva: Dado que los computadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representan los conocimientos y se comunican, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Desde el ámbito del software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el computador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, etc.

i) Función metalingüística: Mediante el uso de los sistemas operativos y los lenguajes de programación los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática, comprendiendo las diferencias de un lenguaje natural (humano) a un lenguaje estructurado que solo es comprendido por la máquina y el programador.

Otra herramienta tecnológica que incide en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la multimedia en la cual convergen en una unidad diferentes recursos: la información de texto, imagen, sonido, video, animación.

La multimedia. Sus potencialidades.

El término multimedia no es una palabra moderna. Ya en 1970 se llamó enseñanza multimedia a un tipo de enseñanza basada en la cooperación de distintos medios, tales como voz, música, imágenes y animaciones, mediante diversos dispositivos separados de audio y video. El concepto de enseñanza multimedia incluyó tanto aspectos teóricos, como prácticas de laboratorio asistidas por computadoras.

En los años noventa se llamó multimedia a la integración de todos estos recursos en una plataforma única. El desarrollo de la computadora, sus periféricos y el CD ROM permitió que todas aquellas facilidades se hicieran

realidad, pero en forma integrada. De ahí nace la enseñanza multimedia asistida por computadora.

En el campo de las nuevas tecnologías se puede acotar el concepto de multimedia como el sistema que integra o combina diferentes medios: texto, imagen fija, como dibujos y fotografías; distintas modalidades de sonido, imagen en movimiento, como animaciones y vídeos, a través de un *software* único.

Martínez (1995) ha escrito: "Multimedia es como un arte, casi imposible de definir pero se reconoce cuando uno se encuentra con él". Este enfoque apunta hacia la originalidad y la relación entre el diseño y los mecanismos multimediales y su función específica; pero lo cierto es que en esta combinación de elementos (imágenes, sonido, video, texto), que bien pudieran considerarse como un arte, se teje una idea; en el caso pedagógico estos elementos están combinados en función del qué y el para qué del producto educativo.

Afirma Martínez (1993) que "... el multimedia une medios y con ellos sus cualidades expresivas superponiéndolas, siendo el resultado final (...) no la suma de las características de cada uno de los medios que se unen si no algo completamente nuevo".

Jamsa (1993) describe de manera sencilla a este medio al considerar que: "... multimedia es la combinación de texto, sonido y video para presentar información de una manera en la que sólo lo hemos imaginado".

Es necesario advertir que, sobre todo en el ámbito educativo, no se trata solo de la simple concatenación de texto, sonido y video, sino un análisis predeterminado de los objetivos que dentro de este producto estos cumplen; es importante identificar cuáles son los elementos más pertinentes para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte Fraster (1994) es de la opinión de que multimedia es la "... integración de textos, gráficos, sonidos, animación y video, para la transmisión de información. En ese contexto el término interacción adquiere una gran importancia".

De otra forma Wolf (1994) entiende que: "Multi significa "muchos" y "media" significa "medio", "agente", "vía". Si se reestructuran estos significados y se ponen en términos computacionales, se puede decir que Multimedia es la

acción de transferir información entre la computadora o red y el ser humano a través de voz, datos, y video".

En el informe especial de la revista PC Magazine de 1994, se define que "... la multimedia es un concepto abierto y polivalente, que sirve tanto para definir una tecnología como un medio de comunicación o como un soporte comunicativo basado en la integración de diversos medios digitales para la creación de un documento multisectorial e interactivo".

Yraolagoitia (1994) es más categórico al afirmar: "El concepto de multimedia no tiene definición exacta. En un sentido muy amplio el término multimedia se aplica a cualquier producto hardware o software que tenga cualquier relación con dos segmentos: el sonido y el video por ordenador. Si unos altavoces le permiten oír mejor el sonido del ordenador, entonces son unos complementos Multimedia; si un programa permite reproducir películas de video es una aplicación multimedia; si las unidades CD-ROM son necesarias para poder comercializar programas que incluyen sonidos y video, entonces son dispositivos multimedia".

Wissick (1996) considera que la terminología multimedia es problemática porque las definiciones frecuentemente varían y la jerga empleada es sumamente técnica, planteando que la misma es; "... la no linealidad o la presentación no secuencial de texto, gráficos, sonidos, diapositivas, cine y video en un solo sistema que envuelve de manera activa al participante".

En palabras de Wickliff, G (1996) la tecnología multimedia se define como: "... aquella que combine el poder del ordenador con medios tales como videodiscos ópticos, CD-ROM. Estos medios, cuando se combinan con el poder de gráficos computarizados, sonido y animación, producen programas que integran nuestras experiencias en un solo programa".

Por otra parte, Wild (1997) explica que la multimedia es; "... una colección de diferentes medios, interconectados para proveer acceso coherente a la información que incorporaría por lo menos dos formas de medios (palabras, sonidos y animación). En un nivel fundamental por lo menos, la multimedia provee unos medios simples de comunicación pero diferentes a la construcción de medios convencionales. De manera general, la información transmitida por el multimedios deber ser más fácil de leer que la misma información

transmitido por otros medios, simplemente porque la información puede ser codificada en múltiples maneras".

Más allá de la frialdad tecnológica con que se define la multimedia en conceptos anteriores, existen otros criterios que apuntan al carácter creativo y funcional de ella, por ejemplo:

“La obra de Multimedia no es solo un producto informático cuya realización es obviamente tecnológica e ingenieril. Sino además es una obra creativa en la que se integran elementos estéticos y funcionales capaces de actuar sobre las emociones humanas de forma intensa como puede ser la literatura, el cine o la televisión, potenciada a su vez por las posibilidades interactivas y multiplicidad de canales de comunicación que posee” (Rafael, 1998:12).

Oliva Posada, señala: La multimedia es una tendencia de mezclar diferentes tecnologías de difusión, de información, impactando varios sentidos a la vez, para lograr un efecto mayor en la comprensión del mensaje (1998:16).

El término multimedia no es nuevo en el campo educativo, lo parece por haber ido adquiriendo ciertas connotaciones en el campo de los iniciados de las nuevas tecnologías de la información, que ha hecho que los profesionales de la educación tengan la sensación de encontrarse ante algo totalmente nuevo.

Según el Dr. Jesús M. Salinas, de la Universidad de las Islas Baleares, “multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario, vía ordenador” (2000: s/p).

Multimedia se refiere normalmente a video fijo o en movimiento, texto, gráficos, audio y animación controlados por una computadora. Pero esta integración no es sencilla. Es la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proporcionar un entorno multisensorial de información.

Para Oscar Díaz “multimedia es cualquier combinación de textos, arte, gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a través de un medio capaz de soportarla permitiendo el dominio del contenido mediante interfaz interactiva” (Citado por García Otero, 2004: 175).

Entre todos los recursos usados actualmente en educación, la multimedia se presenta como la herramienta más interesante y con mayores potencialidades, ya que se presta para enfoques educativos enriquecedores, recreando la

integración y la conexión libre de ideas, característica del pensamiento humano. La multimedia representa un recurso particular en la forma de acceso a la información y su exploración, provee una base consistente para la asociación y la visualización de grandes cantidades de información heterogénea y emula, así, el funcionamiento de la memoria.

Existen dos tipos de multimedia que se aplican en entornos de aprendizaje:

- las presentaciones multimedia o multimedias informativas (enciclopedias, catálogos temáticos, guías, etc.), en las que se ofrece información sin que el usuario participe
- las multimedias educativas en las que los distintos medios presentan la información estableciendo un diálogo con el usuario, en función de su respuesta o elección.

La multimedia educativa debe encuadrarse como una pieza dentro de un diseño educativo general, planteando una estrategia didáctica diferente que debe estar presente a lo largo de toda la aplicación. Responde a un principio de necesidad, desencadenado por un problema educativo que se quiere resolver. Si no existe tal principio de necesidad, no hay lugar para una multimedia educativa. Partiendo del problema educativo que se quiere resolver, y habiendo pensado distintas alternativas de solución, es necesario establecer en qué parte de la solución y cómo interviene la multimedia: cuál es la causa significativa que justifica el proyecto y que hace necesaria la versión multimedia.

Existe un elemento estructurador de la multimedia, que es el lenguaje visual. La imagen agrega atractivo; pero, en realidad, en multimedia la imagen es un elemento de una realidad más compleja, producto de las relaciones entre imagen, texto y sonido.

La autora de este trabajo coincide con la definición que propone García Otero sobre multimedia, quien expresa que es un “sistema que combina diferentes medios, que toman como eje de confluencia el ordenador y cuya integración se caracteriza por la sincronización de los medios, la interacción entre el sistema y el usuario y la no linealidad en la navegación” (2004: 176). Una multimedia relaciona, al mismo tiempo, imágenes, textos y sonido, todo ello controlado desde el ordenador.

El diseño de aplicaciones multimedia educativas presupone la conjunción de dos partes inseparables: la pedagogía y la tecnología. De la pedagogía se tiene en cuenta la selección de los métodos educativos empleados para lograr la participación del estudiante como un ente activo; la utilización de la tecnología implica la utilización y combinación de las modalidades de la informática educativa para lograr un producto informático que cumpla con los objetivos propuestos.

Otros autores como C. Bravo (1999), J. Salinas (2000), R. Rodríguez (2000), E Charro y colaboradores (2000) y M. Pérez (2004), se han referido a las posibilidades didácticas y a algunas desventajas del software educativo, que se pueden resumir en:

Posibilidades didácticas:

- ✓ Contribuyen al desarrollo de una actividad constante del estudiante, de la motivación, de la voluntad, de confianza en sí mismo, de la capacidad de elección, de decisión, de respuesta, de imaginación y creatividad.
- ✓ Permiten la independencia, selectividad e interacción en el trabajo del estudiante.
- ✓ Permiten la optimización del tiempo con respecto a métodos y sistemas tradicionales.
- ✓ Permiten la autorregulación del estudiante o del maestro en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✓ Brindan una metodología de trabajo sistematizada y controlada.
- ✓ Permiten interactuar con procesos y lugares que no son posibles observar en el mundo circundante.
- ✓ Permiten la interacción constante entre la fuente de información y el estudiante.
- ✓ Permiten que el estudiante adopte una posición activa en la construcción del conocimiento, desarrollando formas del conocimiento lógico.

Sobre estas posibilidades didácticas Carlos Bravo enfatiza que los “software educativos multimedia abren grandes posibilidades en la educación cuando son dirigidas a transformar al estudiante en un individuo activo y constructivo, porque el aprendizaje no es percibido por el estudiante como un proceso memorístico, sino más bien como un proceso asociativo, mientras que el

profesor se ve en la necesidad de modificar su tradicional papel, trabajando en un ambiente más colaborativo” (1999: 36).

En el nivel micro-curricular se ubica la clase como forma fundamental de organización y de desarrollo del proceso docente educativo en un tiempo establecido y en un lugar seleccionado para ese fin, donde el docente propicia la instrucción y la educación, interactúan los alumnos con el profesor y entre ellos mismos y se cumplen los objetivos propuestos.

La responsabilidad profesional de los docentes contemporáneos radica en dominar las regularidades de la Didáctica y organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a tono con ellas, para aspirar así a lograr la eficiencia deseada y que se necesita. En efecto, «al conocer los componentes y las leyes el profesor puede dirigir el proceso docente educativo en su conjunto, como un todo, haciéndolo eficiente, es decir, logrando el objetivo y utilizando el mínimo de recursos humanos y materiales» (Álvarez de Zayas, 1999:21).

La disciplina Historia y pensamiento cultural, en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, se estructura a partir de diez asignaturas específicas orientadas hacia la presentación de las coordenadas generales del pensamiento filosófico, ético, y estético universal, así como a las expresiones culturales, literarias y artísticas más significativas de toda la historia de la humanidad, producidas en Europa, América Latina, Caribe y Cuba. Además del despliegue cronológico, la disciplina contempla núcleos de contenido de carácter metodológico-instrumental que posibilitarán al estudiante una aprehensión y comprensión más orgánica del desarrollo de estas grandes vertientes del pensamiento cultural.

Su distribución en la estructura curricular inicia en el primer semestre de la carrera y se extiende hasta el séptimo. El orden de precedencia planteado se argumenta en dos secuencias paralelas: la primera dada por los estudios teóricos (Filosofía, Estética y Ética) y la segunda dada por los ámbitos geopoéticos abordados (Europa, América Latina y Caribe y Cuba)

Las asignaturas de la disciplina inciden en la organización, la definición, la caracterización y la ejemplificación de los períodos, estilos, movimientos, escuelas y tendencias a través de los cuales se ha sistematizado el desarrollo

intelectual del hombre. Esta perspectiva crono-estética sustenta la estructuración general de los contenidos, a la vez que posibilita el establecimiento de los nexos de ruptura y continuidad entre los distintos desplazamientos, tanto diacrónicos como sincrónicos.

Las asignaturas que componen la disciplina aportan al estudiante los ingredientes fundamentales, en el orden socioeconómico, para la mejor y más analítica comprensión de las manifestaciones socioculturales, partiendo de lo más general hasta lo particular de la región.

Con el empleo de la multimedia educativa, el profesor de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* puede estructurar el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir del protagonismo y la participación directa del estudiante en los diferentes momentos de la actividad, es decir, en la orientación, ejecución o el control. Estos sistemas favorecen la motivación de los estudiantes a partir de que él mismo tiene la posibilidad de organizar el contenido, atendiendo a sus necesidades e intereses y a su propio ritmo de aprendizaje; le permite el análisis de documentos que en algunos casos no están a su alcance, estos pueden estar contenidos en formatos de video, imágenes, sonidos, animaciones y textos.

Desde el punto de vista pedagógico, la propuesta de utilizar un *software* multimedia educativo como medio de enseñanza en la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* hace énfasis en el aprendizaje, donde lo importante no es lo que sabe el que enseña, sino lo que aprende el estudiante, se propicia una enseñanza activa centrada en el educando y en la solución de problemas mediante la búsqueda de información por ellos, considerando una evaluación con enfoques y métodos no reproductivos, sino aquellos que permiten cumplir con los cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir juntos.

Por otra parte, el sistema multimedia de un *software* educativo permite desarrollar un proceso de aprendizaje más cercano a la realidad y por tanto más objetivo, despertando en los alumnos el interés y la motivación durante el estudio y a la vez permite la interacción de los estudiantes con el programa, característica que lo diferencia del resto de los medios de enseñanza, ya que es el único medio audiovisual interactivo.

CONCLUSIONES

Cuando se pretende contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, las concepciones que emanan de la teoría marxista-leninista y martiana, de la concepción histórico-cultural y de la experiencia que procede de la enseñanza de la *Historia de la Literatura y el Arte I*, se necesita entre otros aspectos:

- ✓ Dominar los elementos teóricos referidos al proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, expresados en el Modelo del Profesional.
- ✓ Concebir la utilización del software educativo multimedia como medio de enseñanza desde una óptica diferente, empleando las posibilidades que ofrece la didáctica de la *Historia de la Literatura y el Arte I*, en el currículo.
- ✓ Conocer cuáles son los elementos teóricos referidos a la utilización del software educativo multimedia como medio de enseñanza desde la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*.

CAPÍTULO II. MULTIMEDIA PARA EL PERFECCIONAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA HISTORIA DE LA LITERATURA EL ARTE I. FUNDAMENTACIÓN

El presente capítulo expresa el diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, así como la fundamentación y organización del software multimedia educativo *Literart* que se propone.

2.1. Diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno.

Con la intención de conocer el estado inicial del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, se desarrolló el diagnóstico a partir de la aplicación de diferentes instrumentos, como: la observación, el análisis de documentos, el cuestionario, para poder operar con una información objetiva a partir de las principales problemáticas.

La observación se encaminó a constatar las regularidades que se apreciaban en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la *asignatura Historia de la Literatura y el Arte I* y el uso de las TIC como medio de enseñanza para precisar de manera integrada las particularidades que se pueden asumir en esta (ver Anexo 1). Fueron observados la impartición de la clase de *Historia de la Literatura y el Arte I* y el tratamiento metodológico dado al uso de las TIC como medio de enseñanza en el colectivo de disciplina Historia y pensamiento (ver Anexo 2).

Se observaron 16 clases durante el curso 2013- 2014, de las cuales el 100% concibe la derivación gradual de los objetivos; el 25 % toma en consideración el uso de medios de enseñanza; pero no hacen uso de la computadora u otro medio digital dentro del aula. No existen las condiciones materiales creadas para eso. El 56,2% logra que los componentes personales del proceso de enseñanza-aprendizaje estén dirigidos a lograr el desarrollo deseado de los estudiantes dentro del espacio de la clase.

Se evidenció que dicho proceso está, aún, dominado por la apropiación pasiva y la reproducción del contenido por parte de los estudiantes; el docente, de manera muy marcada, continúa siendo el único protagonista de este proceso al no poder contar con medios de enseñanza suficientes y disponibles que faciliten la interacción con las obras de arte en sus diferentes manifestaciones; los materiales impresos son casi exclusivamente la única fuente del contenido con los cuales trabajan los educandos.

Se pudo precisar que la limitación fundamental radica en cómo concebir los medios de enseñanza desde la concepción de la clase, teniendo en cuenta el trabajo metodológico como forma de auto preparación del profesor.

El tratamiento metodológico dado a esta problemática en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales se constató sobre la base de las visitas realizadas a los colectivos de la disciplina Historia y pensamiento cultural. Se observaron un total de 8 colectivos; estos se desarrollaron con una frecuencia mensual durante el curso 2013- 2014.

El 100% de ellos concibe el objetivo dirigido a lograr la correcta concepción didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la clase; sin embargo, solo el 20% muestra que la estructura didáctica y metodológica del colectivo va encaminada a demostrar cómo relacionar cada uno de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo se puede dar un tratamiento adecuado al uso de las TIC como medio de enseñanza desde la clase.

El estudio de documentos posibilitó la revisión del Plan de Estudio, el Modelo del Profesional, el programa de la disciplina Historia y pensamiento cultural, el programa de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, el plan metodológico de la disciplina Historia y pensamiento cultural y los planes de clases elaborados por los profesores, con el objetivo de comprobar el estado real del problema y las posibilidades del diseño del *software* educativo multimedia propuesto (ver Anexo 3).

Se realizó la revisión del Plan de Estudio “D” de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, con el objetivo de conocer el Modelo del Profesional, el Plan del Proceso Docente, el programa de la disciplina Historia y pensamiento cultural. El resultado de esta revisión quedó expresado en los fundamentos teóricos del capítulo I de la presente investigación.

La fundamentación del plan metodológico de la disciplina Historia y pensamiento cultural hace referencia a la necesidad del uso de las TIC como medio de enseñanza, pues es un área del conocimiento especializada que requiere de estas herramientas tecnológicas para elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje desde su perfeccionamiento; pero sólo dos colectivos lo trataron.

El programa analítico de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* contienen los objetivos generales educativos e instructivos. Entre los generales plantea:

Que los estudiantes:

1. Desarrollen, a partir de la experiencia sociocultural e histórica universales, sus convicciones en torno a la concepción científica del mundo a partir de los principios del marxismo leninismo y comprendan el lugar que ocupan el arte y la literatura en el sistema de la ideología.
2. Comprendan el sistema artístico-literario occidental en su devenir, sus funciones dentro de la cultura y su interinfluencia con otras áreas.
3. Comprendan la importancia del conocimiento profundo del arte y la literatura para su formación profesional y su inserción en las distintas formas de trabajo sociocultural que deben desarrollar.
4. Sean capaces de aprehender las peculiaridades y las problemáticas ideoestéticas del arte y la literatura occidentales en sus diferentes períodos.
5. Consoliden actitudes y hábitos en la búsqueda y reelaboración crítica de los estudios de arte y literatura.
6. Puedan razonar, abstraer e interrelacionar los conocimientos de los distintos períodos artístico-literarios.
7. Consoliden, mediante el conocimiento de las tradiciones éticas y culturales universales, los hábitos y normas de conducta laboral y social y su compromiso con los procesos de transformación revolucionaria en el ámbito nacional e internacional.

Entre los objetivos generales instructivos plantea:

Que los estudiantes sean capaces de:

1. Ejercitar el conocimiento de la vida artístico-literaria de la Prehistoria, la Antigüedad y el Medioevo.

2. Comprender el proceso de evolución del arte y la literatura en la etapa que cubre la asignatura y su relación con otras áreas de la cultura.
3. Profundizar en el conocimiento científico del objeto de estudio de la asignatura a través del enfoque sistémico, indispensable para la promoción sociocultural.
4. Aplicar creadoramente el instrumental científico-metodológico propio de la investigación artístico-literaria al estudio del arte y la literatura en las etapas que cubre la asignatura.
5. Analizar, críticamente, los sistemas de conocimientos de la asignatura y su interrelación con los obtenidos en otras asignaturas, de modo independiente.
6. Expresar sus conocimientos y criterios con un alto nivel de científicidad y dominio del lenguaje.

Este programa contiene, además, el plan temático, el sistema de contenidos, el sistema de evaluación, las orientaciones metodológicas y la bibliografía. Existe una derivación gradual de los objetivos a partir de los que establece el Modelo del profesional; los contenidos quedan precisados desde el Programa de la disciplina; los métodos, los medios de enseñanza y las formas de organización quedan a selección del profesor según la categoría rectora. Las orientaciones metodológicas se limitan a esbozar lo esencial a tratar en cada tema. La bibliografía se limita a tres textos. Es un programa que recoge el estudio de la historia universal de la literatura y el arte en general, por lo que necesita de medios de enseñanza visuales, digitales e impresos que favorezcan la apreciación artística y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otro de los documentos revisados lo constituyen los planes de clases elaborados por los profesores; fueron estudiados cuatro de ellos. El 100% de estos muestran que la planificación del sistema de clases de cada tema permite apreciar la atención didáctica a los medios de enseñanza impresos (materiales auxiliares, textos); el 25% concibe la planificación de tareas docentes específicas dirigidas a la gestión del conocimiento por parte de los estudiantes; el 100% no posee la planificación del uso de las TIC.

Los planes de clases elaborados por los profesores muestran que la planificación del sistema de clases de cada tema permite apreciar la atención didáctica a los medios de enseñanza impresos (materiales auxiliares, textos u otros); sin embargo, no poseen la planificación del uso de las TIC.

Otro instrumento aplicado fue la entrevista. Se aplicó un cuestionario a tres profesores de la disciplina Historia y pensamiento cultural, el jefe de disciplina, el jefe de colectivo de carrera, el jefe de departamento de Estudios Socioculturales, el técnico de Laboratorio de Computación de la Facultad de Humanidades(ver Anexo 4), para confirmar los conocimientos que poseen acerca de las regularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* y el uso de las TIC como medio de enseñanza, en particular el *software* educativo multimedia. Este muestra los siguientes resultados:

El rango de edad oscila entre 32 y 40 años de vida. De la totalidad de los entrevistados: 3 Licenciados en Estudios Socioculturales, 1 Licenciado en Letras, 2 Licenciados en Sociología, 1 Técnico en Computación. El 85% posee 7 años de experiencia como profesor. El 14% posee 3 años de experiencia como técnico. El 14% tiene 15 años.

El 100% expresó que conoce sobre las TICs, tienen un dominio básico sobre las cuestiones relacionadas con la computación y las potencialidades de uso de las nuevas tecnologías como medio de enseñanza-aprendizaje. Manifiestan que no se ofrecen cursos de Informática para los docentes.

La totalidad de los entrevistados considera que sí se pueden vincular al proceso de enseñanza-aprendizaje universitario. Hacen mención al power point como único soporte, lo que demuestra el limitado conocimiento que poseen.

El 85% expresó que ha asistido a reuniones metodológicas dirigidas a demostrar la correcta concepción didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la clase, pues se refieren a las acciones metodológicas que se desarrollan en el departamento, el colectivo de carrera y de asignatura, pues es una práctica sistemática en estos niveles académicos. El 14% no asiste, porque no pertenece al departamento.

El 85% expresó que ha asistido a reuniones metodológicas dirigidas a demostrar el uso adecuado de las TIC como medio de enseñanza, pues se refieren a las acciones metodológicas que se desarrollan en el departamento, el colectivo de carrera y de asignatura, pues es una práctica sistemática en estos niveles académicos. El 14% no asiste, porque no pertenece al departamento.

El 85% expresó que el Departamento de Estudios Socioculturales y el colectivo de carrera y el colectivo de la disciplina Historia y pensamiento cultural realizan actividades metodológicas dirigidas a demostrar el uso adecuado de las TIC como medio de enseñanza, como forma de auto preparación del profesor.

La totalidad de los entrevistados expresó que el Laboratorio de Computación de la Facultad de Humanidades se toma poco en cuenta en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje donde intervienen profesores, estudiantes y el grupo. Agregaron: la no disponibilidad de la plataforma interactiva Moddle, como vía de acceso a información relacionada con la docencia, ubican información en el laboratorio con una frecuencia regular, pero sobre todo para estudiantes de las modalidades de curso por encuentro, y que es esta la única vía actual para que los alumnos obtengan materiales auxiliares.

No existe en el laboratorio ningún software educativo multimedia como medio de enseñanza a disposición de los estudiantes, en ninguna de las carreras que componen la Facultad de Humanidades. Los estudiantes disponen de este local para estudiar y para revisar el correo. A final de semestre se le da un mayor uso para estudiar, pero es muy reconocido entre estudiantes y profesores que se emplea también con otros fines, tales como: el chat, descargue de música, etc.

Los elementos expuestos anteriormente permiten aseverar los limitados conocimientos que poseen los docentes sobre las TIC, a pesar de las disímiles oportunidades de superación que se han ofrecido desde otras áreas de la universidad y la existencia de un Laboratorio de Tecnología Educativa; tomando en consideración, además, la carente formación pedagógica que poseen los docentes entrevistados. A esta situación real se agrega la escasa bibliografía existente para el actual Plan de Estudio D de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, la cual no supe las necesidades, está compuesto por disciplinas complejas, con información dispersa, y plantean:

“En el caso de la asignatura Historia de la Literatura y el Arte I, no existía ningún precedente en el Plan de Estudios C, no pudo tomarse como base información de otras asignaturas que tributen al arte universal. Después de un levantamiento realizado en el almacén de la universidad en el mes de junio del curso 2013 - 2014, aparecen algunos textos que pueden constituir bibliografía alternativa, pero estos libros llegan al almacén cuando ya el plan D tiene un

quinto año en la carrera y esos estudiantes nunca tuvieron acceso a tal bibliografía” (Rodríguez Miranda, 2014).

El cuestionario aplicado al grupo de estudiantes es otro de los instrumentos a tomar en consideración (ver Anexo 5). Se le entregó dicho instrumento a 18 estudiantes de primer año de Curso Diurno de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, así como a 10 de segundo año, 10 de quinto año, con el objetivo de confirmar los conocimientos que poseen acerca del uso de las TIC como medio de enseñanza, en particular el *software* educativo multimedia para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*. El resultado obtenido es el siguiente:

La totalidad de los estudiantes manifiesta poseer conocimientos básicos para el empleo de las TIC, tienen habilidades desarrolladas en la Computación. Consideran que sí se pueden vincular al proceso de enseñanza-aprendizaje universitario.

El 100% expresó que el profesor de *Historia de la Literatura y el Arte I* utiliza en su clase las TIC, que en la mayoría de los casos, se auxilia de medios propios, agregan que es una necesidad contar con un aula especializada para la impartición de estas materias de corte artístico literario.

El 41% hizo mención de otras asignaturas que las utilizan en sus clases. Es el caso de Arte Cubano, Historia de la Cultura Latinoamericana y Caribeña I y II, Música Cubana.

Todos los estudiantes le atribuyen al Laboratorio de Computación de la Facultad de Humanidades una gran utilidad en función de la docencia, pero concuerdan en que sólo consultan allí los materiales digitales de apoyo a las asignaturas que dejan los profesores, se emplea más para fines recreativos que educativos. Dedicar mucho tiempo al correo, chat, descarga de música u otras.

Sienten satisfacción con la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* y la utilización que hace de los medios de enseñanza. Manifiestan que los conocimientos que aporta son básicos para su formación, les brinda todo un basamento cultural para su futuro desempeño profesional. Manifestaron una gran motivación para utilizar un *software* educativo multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. No se concibe el estudio del arte sin la visualización de las obras.

Consideran factible la implementación de un software multimedia para poder gestionar el conocimiento, saldar las problemáticas de la bibliografía, garantizaría la realización del estudio independiente y una mejor auto preparación para el docente.

Los resultados aquí expresados confirman lo observado. La aplicación de los diferentes instrumentos evidencia que el proceso de enseñanza-aprendizaje está aún dominado por la apropiación pasiva y la reproducción del contenido por parte de los estudiantes; el docente, de manera muy marcada, continúa siendo el único protagonista de este proceso al no confeccionar los medios de enseñanza suficientes que faciliten la interacción con las obras de arte en sus diferentes manifestaciones; los materiales impresos son casi exclusivamente la única fuente de información con los cuales trabajan los educandos.

Se pudo precisar que los limitados conocimientos que poseen los docentes sobre las TIC, a pesar de las disímiles oportunidades de superación que se han ofrecido desde otras áreas de la universidad y la existencia de un Laboratorio de Tecnología Educativa en la universidad, atentan contra la autopreparación del profesor y le resta calidad al proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que es muy pertinente el diseño del software multimedia educativo *Literart*.

2.2. Fundamentos que sustentan el software multimedia educativo *Literart*.

En el epígrafe 1.3 de la presente investigación la autora declara que coincide con la definición que propone García Otero sobre multimedia, quien expresa que es un “sistema que combina diferentes medios, que toman como eje de confluencia el ordenador y cuya integración se caracteriza por la sincronización de los medios, la interacción entre el sistema, el usuario y la no linealidad en la navegación” (2004: 176). Una multimedia relaciona, al mismo tiempo, imágenes, textos y sonido, todo ello controlado desde el ordenador.

El software multimedia educativo *Literart* diseñado se sustenta en la Filosofía Marxista como base metodológica que rige el sistema social en Cuba, desde posiciones dialéctico-materialistas, así como en la concepción histórico-cultural de L. S. Vigotsky, lo que quedó expresado en el capítulo I.

Según los principios didácticos definidos por el teórico Zilberstein Toroucha, como base de un aprendizaje desarrollador; se toman en cuenta los siguientes presupuestos:

- Principio del carácter científico de la enseñanza: la investigación que nos ocupa tiene su basamento en presupuestos científicos, cada una de las etapas de la investigación imponen una rigurosidad científica para la concreción de sus objetivos. El diseño de una multimedia permite la actualización constante de la información, permitirá la ubicación de presupuestos teóricos disponibles para el desarrollo del PEA.
- Principio de la vinculación de la teoría con la práctica. No se trata de hacer “la práctica por la práctica”, para la investigación es necesario un proceso de teorización sobre el problema para determinar la adscripción a la teoría y conceptos a los cuales nos adscribiremos como investigadores. Los presupuestos teóricos constituyen el sustento de la presente investigación y que serán enriquecidos en la medida que den solución a la problemática que nos ocupa, problemática que está encaminada a un aporte práctico que será validado.
- Principio de la sistematicidad. Está sustentado desde el propio proceso de búsqueda de los antecedentes de la investigación como criterios socializados de la ciencia; así como, en los propios pasos por los cuales transita este estudio, cuya sistematicidad lleva a los resultados y su generalización. La resolución de la problemática que nos ocupa, contribuye a saldar la carencia de la propia sistematicidad del estudio, pues aporta herramientas que facilitan el PAE, y que estarán diseñadas propiciando la motivación de los estudiantes, y bajo el presupuesto de aprender a aprender.
- Principio de la asequibilidad. Este principio está sustentado desde el propio objetivo de la investigación, la creación de un software multimedia, permitirá el acceso al conocimiento, pues constituye un medio de enseñanza diseñado para lograr la socialización del mismo. La incorporación de imágenes visuales, de videos, conferencias aportará las herramientas necesarias para un aprendizaje desarrollador. Unos de las principales problemáticas que resuelve es la dificultad del acceso a la información factible, en un mundo globalizado. La inclusión de documentos y de textos básicos con los que no contamos en soporte duro, es uno de los aportes que permitirá la asequibilidad.

- Principio de la vinculación de lo individual y lo colectivo. Es interactivo, favorece que los estudiantes desde su propia individualidad sean capaces de fomentar su creatividad, su sensibilidad artística, su poder de abstracción, que luego generalizaran como un saber hacia la colectividad. Permitirá el desarrollo de la Zonas de Desarrollo Próximo, como principio propicio para potenciar esas individualidades hacia un bien común. Como medio de enseñanza, el software multimedia contiene actividades que no solo están diseñadas en función del aprender a aprender, sino también al aprender a vivir juntos. Además constituye un medio para fomentar la interdisciplinariedad, pues conjuga elementos particulares de la asignatura Historia de la Literatura y el Arte, y el desarrollo habilidades en el manejo de las TIC
- Principio de la solidez de los conocimientos. Se trata de una propuesta de enseñanza que conjuga diversos medios de enseñanza, basados principalmente en fomentar la motivación de los estudiantes. La selección de productos artísticos novedosos vinculados a la teoría como soporte de esta, facilitara la asimilación y concreción de los conocimientos. Además del contenido, el componente de evaluación, contará con ejercicios teórico-prácticos en función de este principio. El propio hecho de la interactividad, permite el desarrollo de competencias en los estudiantes, todo ello enfocado en la formación profesional desde una perspectiva holística y generadora.
- Principio del carácter consciente y de la actividad independiente de los alumnos. El diseño de este medio de enseñanza, parte de los presupuestos teórico- metodológicos de la signatura, y hace énfasis en la importancia de que los estudiantes conozcan el qué, y el para qué de la misma, de esta manera serán conscientes y sabrán como orientar su aprendizaje, basado en estos presupuestos la propia propuesta contiene un vínculo enfocado en las actividades independientes, que incluye, guías de estudio, guías de seminario, ejercicios teórico – prácticos, ejercicios de autoevaluación.

Desde la perspectiva sociológica se parte de la propia relevancia del tema, pues la creación de un software multimedia para facilitar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Historia de la literatura y el

Arte, está dirigido a estudiantes de la carrera Estudios Socioculturales, cuya premisa es la preparación de profesionales capaces de realizar trabajo social comunitario, asesorías, investigación social, promoción, animación y gestión cultural y turística e incluso labores de formación docente y de extensión en las esferas social, cultural, político-ideológica y del turismo.

Para realizar el trabajo de intervención sociocultural se requiere del dominio de los siguientes campos de acción: cultura, historia, teoría y metodología sociocultural, lo que se materializa en el plan de estudio de la carrera. El accionar de la carrera abarca todos los ámbitos sociales, especialmente las instituciones culturales y educativas, los centros de trabajo y los consejos populares, porque estos espacios son de alta concentración de personas y grupos, cualitativamente significativos en el desarrollo sociocultural, los cuales deben ser priorizados para contribuir al proceso de socialización de la cultura a partir de la concepción de convertir progresivamente en plazas culturales todos los lugares posibles.

En el diseño del software multimedia educativo *Literart* se tuvieron en cuenta los elementos esenciales que deben estar presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales y la utilización de este como medio de enseñanza en la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*:

- ✓ La caracterización de la situación actual del estado del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno que revela la posibilidad de introducir las TIC en este proceso, el estudio de los documentos, ambos elementos declarados en el epígrafe 2.1 del presente capítulo, permiten determinar con claridad cuáles son las potencialidades y las debilidades que realmente merecen mayor prioridad en la propuesta que se diseñe, para lograr que se desea.
- ✓ El diseño y fundamentación del producto tecnológico idóneo que contribuye al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.
- ✓ La valoración de la pertinencia del producto tecnológico propuesto

mediante el método de criterio de expertos.

2.2.1. Organización del software multimedia educativo *Literart*.

El software multimedia educativo *Literart* se organiza teniendo en cuenta el desarrollo de la actividad pedagógica y didáctica profesional desde las condiciones histórico-concretas de la universidad cubana, y espiritana en particular, donde existe la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, lo cual permite perfeccionar su proceso de enseñanza-aprendizaje desde la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* y elevar la formación integral del profesional a partir de las contradicciones que puedan aparecer como fuente de desarrollo en la actividad educacional.

Para definir el proyecto se incluyeron los objetivos y contenidos docentes (qué y por qué), caracterización de los usuarios (quién), ambiente de uso (dónde y cuándo), recursos de desarrollo (cómo) y recursos de uso (con qué).

Se procedió a definir el proyecto según la metodología de Enrique Hinojosa, Pedro Heppk y Pablo Stam a través de preguntas (1999: 10), cuyas respuestas se ofrecen a continuación:

a) ¿Qué contenidos enseñará?

Contenidos del programa de la asignatura *Historia de la Literatura y Arte I*, de la disciplina Historia y Pensamiento Cultural.

b) ¿A qué causas obedece la delimitación del contenido a partir de la investigación?

Ausencia de bibliografía básica y complementaria para abordar con profundidad los contenidos de la asignatura. Pertinencia de la incorporación de materiales auxiliares: textos, imágenes, videos. Dificultad para el acceso a medios y productos audiovisuales que ilustren los contenidos de la asignatura. Necesidad de una interrelación de medios de enseñanza debido a la complejidad de los contenidos.

c) ¿Quiénes son los usuarios?

Estudiantes de la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales, Curso Diurno.

d) ¿Cuándo y cómo se prevé la utilización del producto?

Durante el desarrollo de un semestre en el que se imparte la asignatura, como instrumento para realizar el trabajo independiente en el estudio individual, así como para ampliar las fuentes de información y consulta. También se puede

utilizar en clases de acuerdo con la disponibilidad de tecnología en la Facultad.

e) ¿Cuáles son los equipos que se necesitan para el desarrollo del producto?

No se requieren elementos sofisticados, simplemente se aprovecharán las condiciones técnicas del laboratorio de la facultad, basta con computadoras Pentium, presencia de bocinas (speaker) o audífonos por la presencia de videos con audio

f) ¿Qué programa se utilizará para el desarrollo del producto?

EXE- learning para la autoevaluación de los estudiantes y la Macromedia Flash 8.0 para la creación de la multimedia.

g) ¿Qué información mostrará el producto multimedia?

Conferencias, guías de estudio, bibliografía básica y complementaria, galerías de imágenes de obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas, videos con audio, música, glosario de términos arquitectónicos, ejercicios de autoevaluación, ayudas de contenidos y navegabilidad, estudios independientes, orientaciones básicas del sistema de evaluación (seminarios y trabajos extraclases), conexiones a correos.

h) ¿Cómo se agrupará la información?

La información se organiza de acuerdo a los tres temas en que se divide la asignatura: Prehistoria, Antigüedad y Edad Media, divididos en secciones, cada una contiene determinado tipo de información, titulada y enlazada adecuadamente en el software.

i) ¿Con qué resolución de pantalla se trabajará?

La resolución es de 800X600 píxeles.

j) ¿Cuáles son los requerimientos de hardware y software?

Para el adecuado funcionamiento de la multimedia la computadora debe ser Pentium o cualquiera de su generación que soporte alguna versión Sistema Operativo Windows 98 o versiones superiores a Windows 98, memoria RAM 512 MB o superior.

k) ¿Con qué formatos se trabajarán los ficheros de imágenes, videos y sonidos?

Se trabajará con ficheros de Imágenes en jpg, sonido en mp3, videos en formato flv y textos en lenguaje HTML.

En un segundo paso se tuvo en cuenta un conjunto de principios que inspira y enmarca el diseño del software educativo, así como una secuencia de actividades o pasos que comprenden el modelo y diseño de aplicación.

El producto cumple con los siguientes principios:

Perceptivo: Referente a lo que el usuario podrá percibir al usar el software. La aplicación tiene que ser sugerente, atractiva, que mueva motivación del usuario hacia su uso y explotación, con una apariencia llamativa y conocida, relevante por ofrecer casos útiles para la vida del futuro profesional.

Metodológico: Relacionado con los principios que sustentan el diseño, la forma de uso de aplicación complementario (complementa lo concreto del tema). Este principio apoya la concepción de la computadora como herramienta al servicio del profesor y del estudiante.

Funcional: Relacionado con lo que podrá hacer el usuario con la aplicación. Todo tiene que ser interactivo, el usuario tiene el control del mismo la mayor parte del tiempo, y debe procurar una retroalimentación, basada en el reforzamiento de los logros, lo que es importante desde el punto de vista psicológico.

De modo general, se pretende que la propuesta posibilite que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura esté caracterizado en principio por ser:

- ✓ Significativo, de modo que le permita valorar la importancia de lo que aprende y sienta satisfacción al hacerlo.
- ✓ Cualitativo, al adquirir el saber y apropiarse de él de un modo reflexivo.
- ✓ Práctico, pues mejora, a partir de lo vivido en el proceso, la comprensión del conocimiento, el funcionamiento y los resultados.
- ✓ Democrático, al estar al servicio de los educandos.
- ✓ Procesual, al permitir la comprensión de lo que realmente va sucediendo como parte de la acción transformadora.
- ✓ Desarrollador, pues se encamina al desarrollo permanente de la personalidad en todas las esferas de la vida. Formar individuos con instrucción y educación.

Se debe tener en cuenta variados criterios manejados para desarrollar o evaluar la calidad y aplicación de los productos multimedia, las normas específicas que debe cumplir. Cuestiones tales como:

- Catalogación y descripción

- Aspectos técnicos y de diseño
- Aspectos pedagógicos
- Aspectos funcionales

Evaluación de las aplicaciones multimedia.

La Agencia para la Evaluación Tecnológica, del Congreso de los Estados Unidos (U.S. Congress Office of Technology Assessment) (OTA, 1988) unificó los criterios de evaluación de software educativo a partir de los instrumentos de evaluación utilizados por parte de treinta y seis diferentes agencias públicas y privadas de evaluación de software, en este proceso participaron profesores, editores de software, profesores universitarios y asesores privados. El resultado de esta unificación determinó las “Características a considerar en la evaluación de software educativo”. La lista revisa la calidad educativa y técnica de los programas, evaluando los siguientes indicadores.

Calidad Educativa: Calidad Técnica

- Calidad educativa general
- Contenido
- Adecuación pedagógica
- Técnicas de preguntas
- Enfoque/Motivación
- Resultados de examen de campo del evaluador
- Creatividad
- Control del educando
- Objetivos, propósitos y resultados previstos de aprendizaje
- Retroalimentación
- Simulaciones
- Las posibilidades de intervención del profesor
- Evaluación y registro de calificaciones
- Documentación y materiales de apoyo
- Calidad técnica general
- Claridad
- Inicio y puesta en práctica
- Gráficos y audio
- Pruebas y periféricos incluidos en el paquete de software

□ Temas de hardware y de marketing

Son estos indicadores para la evaluación de la calidad educativa y técnica del software educativo (OTA, 1988).

Marqués (1998) plantea, además, la necesidad de realizar una Evaluación Contextual de los programas, centrándose en su uso pedagógico en un contexto educativo concreto y comprobando su nivel de eficacia o eficiencia para conseguir los objetivos para los que ha sido diseñado, lo que estaría en consonancia con las propuestas de otros autores (Squires y McDougall, 1997; Cabero y Duarte, 1999), partidarios de una perspectiva de evaluación colaborativa entre las diferentes personas que intervienen en el proceso de diseño, producción y utilización del mismo; es decir, diseñadores, profesores y alumnos.

Para Marqués en la evaluación contextual se deben considerar:

Evaluación de aplicaciones multimedia: criterios de calidad

- Los objetivos educativos
- Los resultados obtenidos y su relación con los resultados previstos
- Los contenidos tratados
- Los recursos utilizados
- Las características de los alumnos
- La organización y metodología didáctica utilizada
- El sistema de evaluación utilizado

Los instrumentos que pueden utilizar para realizar la evaluación contextual de los programas informáticos son:

- Informes: características de los estudiantes (situación inicial)
- Informes: aprendizajes realizados (evaluación formativa y sumativa de los estudiantes) y objetivos previstos.
- Observación e información del profesorado: utilización de los recursos disponibles, características del material, metodología utilizada.
- Valoraciones de los estudiantes sobre su percepción de los aprendizajes realizados, utilidad del programa y nivel de satisfacción al trabajar con él.
- Valoraciones de los profesores sobre los aprendizajes realizados por los estudiantes, utilidad del programa y nivel de satisfacción al trabajar con él.

Aspectos técnicos y estéticos.

Los aspectos técnicos a considerar en la evaluación de una aplicación multimedia interactiva son básicamente dos: los requisitos técnicos de la aplicación y la calidad de la misma. Los requisitos técnicos deben tenerse en cuenta para conocer su posible uso en un ordenador con unas prestaciones concretas. Por otro lado, estas características técnicas de la aplicación determinarán de algún modo la calidad técnica de la aplicación.

Al realizar la evaluación del software multimedia debemos intentar responder a las siguientes cuestiones:

- ¿Con qué sistema operativo trabaja?
- ¿Cuál es el hardware y software que precisa? Por ejemplo: tarjeta de sonido, visualizador de imágenes, sintetizador de voz, etc.
- ¿Cuál es la calidad técnica de los componentes multimedia? ¿Se escuchan bien los sonidos?

¿Las imágenes tienen calidad?...

- ¿La fluidez y velocidad de procesamiento y presentación de la información es adecuada o resulta demasiado lenta?
- ¿Se utilizan los recursos tecnológicos con todas las potencialidades que ofrecen?

Por otro lado, también debemos tener en cuenta al valorar una aplicación multimedia el diseño y la estética de la misma. La calidad del entorno visual resulta de gran relevancia en las aplicaciones multimedia interactivas orientadas al aprendizaje, dado que el objetivo de los materiales multimedia aplicados al terreno educativo no es deslumbrar, asombrar o divertir, sino enseñar e instruir, será necesario tener presentes los siguientes principios básicos: simplicidad, coherencia, claridad, adaptabilidad, junto con consideraciones estéticas como son el equilibrio, la armonía y la unidad, la utilización del espacio en blanco, y el tiempo.

- **Simplicidad.** El interface gráfico de la aplicación deberá atender a los principios estéticos y compositivos del diseño gráfico, en cualquier caso deberá ser "amigable", es decir, sencillo e intuitivo. Es por ello conveniente diseñar estrategias que faciliten su uso evitando la desorientación o pérdida en el proceso de navegación, tales como: o Diseñar página/s desde las que se pueda acceder al resto de información (ej. índices, menús), de modo que se pueda acceder a las mismas desde cualquier punto de la aplicación; o utilizar

elementos (iconos asociados a texto, barras de localización,...) que permitan informar al usuario en qué lugar de la aplicación se encuentra y si es posible su relación con las pantallas generales de la aplicación.

- **Coherencia.** La consistencia entre las diferentes pantallas o interfaces de la aplicación permite adaptarse de forma más rápida a la misma facilitando su uso. Para ello:

Es conveniente delimitar claramente zonas de la pantalla, con diferentes funciones: título, menús u opciones, contenido y zona de mensajes y seguimiento del alumno. De modo que esta división, sea coherente a lo largo de las diferentes pantallas del programa.

Uso de los elementos gráficos y de diseño de forma consistente a su significado o atribuciones. Así, los colores o los iconos gráficos deberán seleccionarse de modo que indiquen de forma intuitiva la función de los mismos. Evaluación de aplicaciones multimedia: criterios de calidad - 5

No utilizar subrayados para resaltar texto, pues pueden ser confundidos con enlaces (links) entre páginas de contenido (nodos), es preferible utilizar negrita, mayúscula, diferente color, etc.

Utilizar de forma integrada y coherente los diferentes componentes multimedia, evitando el uso de los mismos de forma que puedan servir como distractores.

- **Claridad.** El diseño de las pantallas debe resultar atractivo y claro para el usuario, adaptado a su edad y nivel. Para ello:

Es conveniente utilizar para transmitir la información fuentes de letra claras y fáciles de leer evitando la sobrecarga en colores, y las letras cursivas que dificultan la lectura.

Utilizar fondos que no impidan o dificulten la lectura.

Utilizar líneas en blanco como estrategia para clarificar el texto, resaltando las ideas importantes.

- **Adaptabilidad.** Realizar un diseño accesible para todos, en este sentido el Trace Center (Connell, et al., 1995) plantea que un verdadero "diseño para todos" debe cumplir estos 7 principios:

Diseño utilizable por cualquier tipo de usuario.

Diseño flexible que se acomode a las preferencias o capacidades individuales.

Diseño simple e intuitivo, fácil de comprender por sujetos con diferentes conocimientos, idioma, nivel, etc.

Diseño adaptado a diferentes condiciones ambientales y a diferentes capacidades sensoriales de los usuarios.

Diseño resistente a los errores, de modo que el cometer un error, no implique riesgos importantes o consecuencias negativas.

Bajo esfuerzo físico, para conseguir interactuar con el programa.

Ergonomía, de modo que el entorno de trabajo no implique unas condiciones físicas concretas y puede ser utilizado por diferentes individuos.

En definitiva un diseño que respete y atienda a la diversidad, desde todos los aspectos (físicos, sensoriales, sociales, etc.).

Resulta también fundamental en una buena aplicación multimedia que el sistema de navegación sea claro, eficaz para los objetivos y contenidos de la misma, responda con velocidad y sea fiable. Un buen sistema de navegación permitirá movernos por la aplicación y acceder a todos sus elementos de forma sencilla, rápida y fiable, adecuándose al propósito de la aplicación.

Criterios pedagógicos

Kemp y Smellie (1989) presentaron unos puntos de consenso generalizado, entre las teorías conductistas y cognitivistas, que denominaron Generalizaciones de las teorías del aprendizaje a la hora de abordar el tema de la producción y uso de los medios audiovisuales. Desde el Laboratori de Noves Technologies de la Universitat Rovira Virgil, se ha realizado una adaptación de los mismos para adaptarlos a la producción de medios instructivos utilizando las TIC. Estas consideraciones a tener presentes se pueden resumir en las siguientes:

Evaluación de aplicaciones multimedia: criterios de calidad

- Motivación. Los medios instructivos y los soportes de la enseñanza deben ser motivadores en cuanto al tema, el diseño y la presentación del mismo.
- Presentación de los objetivos de aprendizaje. En el proceso de aprendizaje, el aprendiz debe conocer los objetivos que persigue su actuación, para que esta se realice de una forma más motivante y reflexiva. Por ello, los programas educativos mediante TIC deberían anticipar a los usuarios de los objetivos que se espera alcanzar. Es conveniente informar al usuario sobre los objetivos a alcanzar con el programa, de forma que conozca las metas propuestas y oriente su aprendizaje.

- Conocimiento de los destinatarios y diseño de la acción. Como en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario que los materiales, documentación, actividades, se basen en un conocimiento de las características, intereses, motivaciones, etc. de los alumnos.
- Organización y adecuación del contenido. El contenido deberá ser relevante y significativo para el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptado al nivel de los alumnos y estructurado para facilitar su aprendizaje, produciendo una secuenciación entre los contenidos, coherente y con sentido.
- Respeto a los ritmos y diferencias individuales. Lograr aplicaciones que se adapten a las características de los usuarios, es imprescindible para que se pueda producir un aprendizaje de calidad, para todos. Para ello deben diseñarse las aplicaciones desde: el respeto a las características del estudiante, en cuanto a ritmos de aprendizaje flexibles; la adaptación de la comunicación al nivel y capacidad de los estudiantes, uso de diferentes códigos de comunicación (visual, auditivo, etc.); diseño de interface de comunicación adecuados a sujetos con diferentes capacidades o características (acceso para todos), etc. Siempre que sea posible, deberemos integrar varios sistemas simbólicos, en la presentación de la información, con el fin de facilitar el aprendizaje a todos los usuarios, de modo que se adapte a las características y potencialidades de los mismos, pudiendo percibir la información de forma multisensorial.
- Participación. Involucrar al alumno en su propio aprendizaje, propicia un aprendizaje más activo y significativo. La participación además de ser frecuente, debe ser de calidad, no consiste tanto en presentar y realizar muchas actividades, sino en presentar aquellas que son necesarias, adecuadas y oportunas. Pero la participación va más allá buscando que el estudiante sea el verdadero protagonista de su aprendizaje, diseñando para ello aplicaciones TIC que permitan la mayor libertad posible al usuario sobre lo que quiere hacer, cómo y cuándo. Incluir preguntas, actividades o tareas encaminadas a motivar la participación del alumno tanto en la búsqueda de información como en la reflexión sobre la información encontrada. Propiciar la interacción con otros usuarios y el trabajo colaborativo.
- Interacción. Al igual que en la interacción persona/persona, la utilización de un tono cordial y motivador en los mensajes del programa al usuario, favorecerá

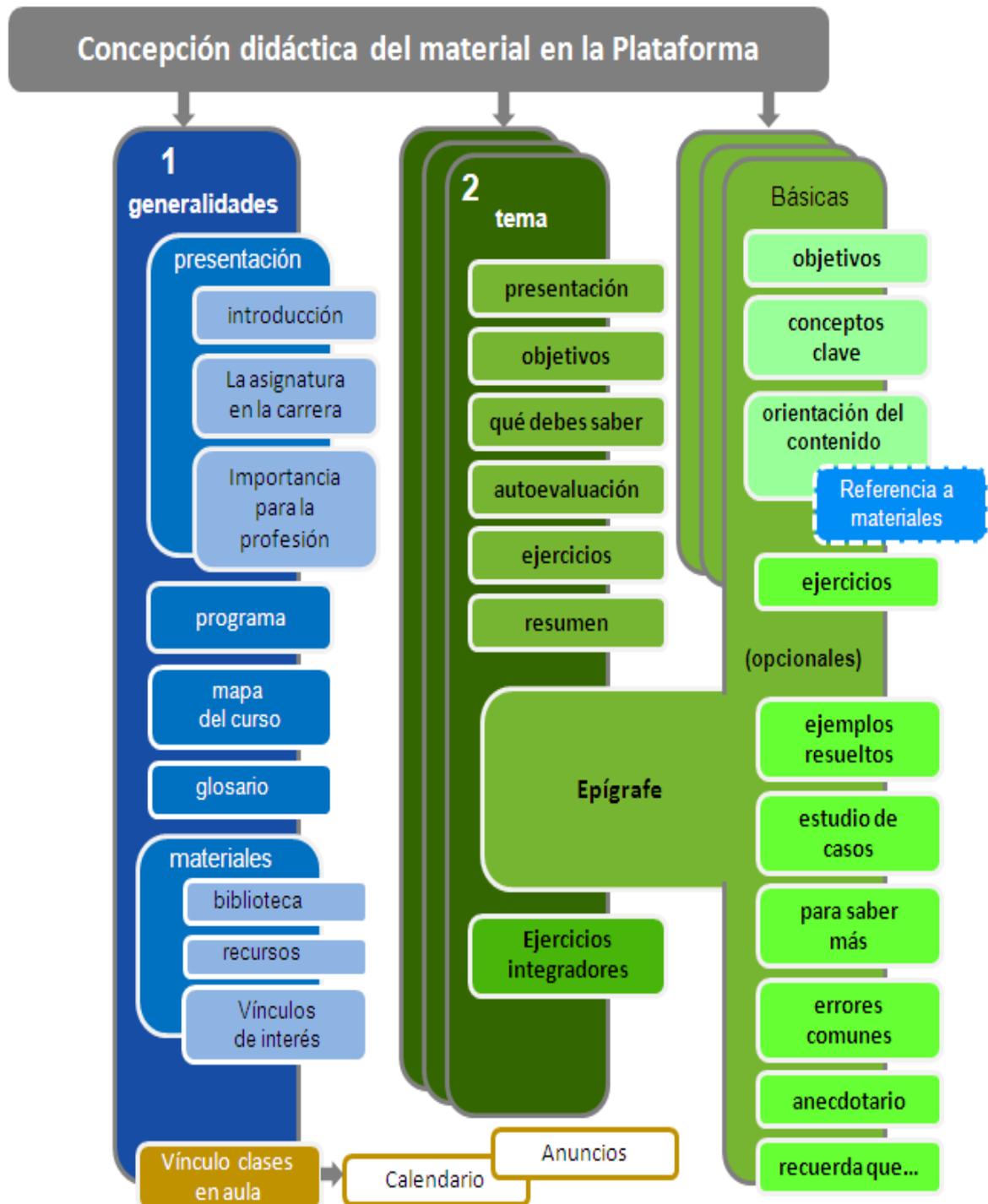
una interacción más adecuada y positiva del usuario hacia el programa, y hacia el proceso de aprendizaje. Propiciar en la medida de lo posible, una interacción programa-usuario “inteligente” esto es, las respuestas del programa a las interacciones del usuario deben tener presente las acciones y realizaciones del usuario, guiando su aprendizaje de una forma personalizada.

2.2. 2. Descripción del producto.

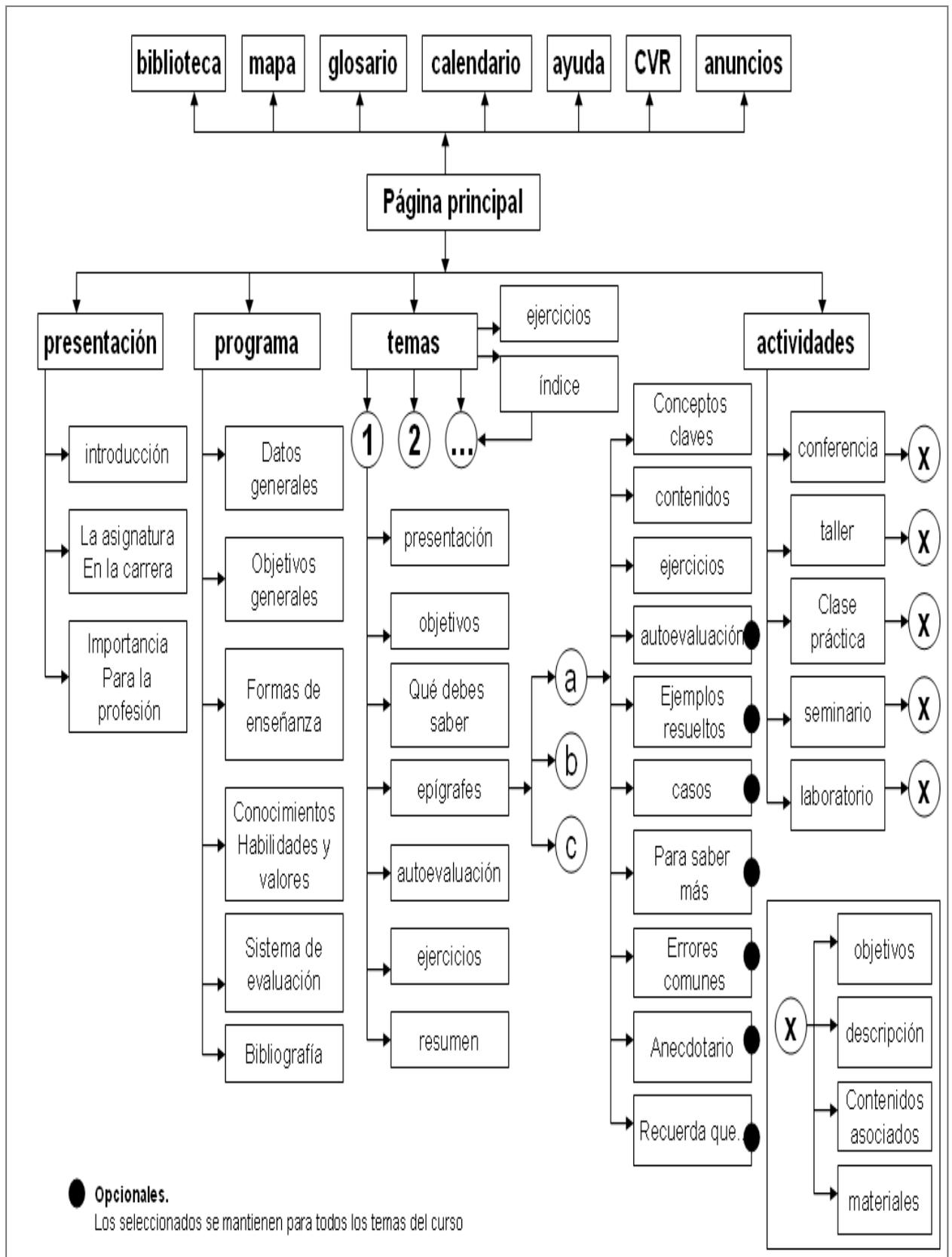
El software multimedia educativo *Literart* está diseñado para que los estudiantes interactúen con él y puedan nutrirse de la información a través de diferentes fuentes como: textos, audio, video, ejercicios, galerías de imágenes, materiales auxiliares bibliografía, contenidos y guías de seminario y estudio independiente. Todas estas fuentes, combinadas hacen posible el desarrollo de habilidades como describir, comparar, clasificar, ordenar, demostrar, explicar, argumentar y valorar, entre otras, las que indudablemente elevarán la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para esta propuesta se procedió a seleccionar textos, imágenes y videos que poseían relación con los temas que se imparten en la asignatura. Los módulos y secciones que contiene el producto se representan en el siguiente esquema:

Concepción didáctica del material en plataforma:



Estructura del software multimedia educativo:



El diseño (fundamentación y organización) de un *software* educativo multimedia como medio de enseñanza para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales permitió arribar a las siguientes conclusiones:

El grupo de instrumentos aplicados permitió realizar una valoración global de la situación que presenta el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, en el territorio.

El *software* multimedia educativo *Literart* ha sido organizado y fundamentado para que los estudiantes interactúen con él y puedan nutrirse de la información a través de diferentes fuentes como: textos, audio, video, ejercicios, galerías de imágenes, materiales auxiliares bibliografía, conferencias y guías de seminario. Todas estas fuentes, combinadas hacen posible el desarrollo de habilidades como describir, comparar, clasificar, ordenar, demostrar, explicar, argumentar y valorar, entre otras, las que, indudablemente, elevarán la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO III. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA Y VALORACIÓN DE LA PERTINENCIA DEL SOFTWARE MULTIMEDIA EDUCATIVO *LITERART*

El presente capítulo expresa la descripción general del software multimedia educativo *Literart* que se propone y la valoración que hacen los expertos acerca de la pertinencia y efectividad de este.

3.1. Descripción general del producto.

El software multimedia educativo tiene como título *Literart* (Literatura y arte universal), inicia con la presentación de una sucesión de imágenes identificadas en orden cronológico que parten del período Prehistórico al Gótico, según está concebido en el programa analítico de la asignatura. Imágenes que se agrupan formando un collage sobre un fondo que asemeja un mapamundi antiguo, y por último se despliega el título de la Multimedia. Todo esto acompañado por un fondo musical que alude a la prehistoria. Automáticamente da paso al menú principal

El Menú principal está dividido en tres módulos por los cuales el usuario puede navegar libremente, sin un orden preestablecido, solo con un clic en el *mouse*, para buscar la información que necesite en su estudio independiente. En la parte izquierda, de arriba hacia abajo, está el módulo con los contenidos organizados por temas, según el P1 de la asignatura: temas I, II y III con sus respectivos contenidos, seminarios, imágenes, presentaciones de power point y estudios independientes, como puede apreciarse en el anexo.

En la parte superior derecha, en forma de barra horizontal aparece el otro módulo donde aparecen los siguientes iconos: Materiales auxiliares (en forma de libro) con enlaces que le permiten al estudiante acceder a documentos auxiliares en formato pdf, que contienen estudios específicos sobre cada una de las materias objeto de estudio. El segundo icono Orientaciones y sistema evaluativo (megáfono), sección que contiene la explicación general del sistema evaluativo de la asignatura y las orientaciones de cada uno de los trabajos extraclase.

Al realizar un clic en el tercer icono (pizarrón en verde) aparecen las actividades de ejercitación y autoevaluación. Compila una serie de ejercicios correspondientes a diferentes temas, que combinan la identificación de las imágenes de la historia del arte y de los movimientos artísticos literarios, así

como la caracterización de cada período artístico literario potenciando competencias interpretativas para la apreciación del arte en cada una de sus manifestaciones.

El cuarto icono (cinta cinematográfica) da acceso a la galería de videos, donde están ubicados cuatro materiales documentales sobre la Historia del arte desde la Prehistoria al Renacimiento (desde el capítulo 1 al 4). En este espacio, parte superior derecha, también aparece el botón de salir.

En la tercera módulo ubicado en la parte intermedia derecha además de los iconos identitarios de la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez” y la Facultad de Humanidades respectivamente, aparecen los datos generales de la asignatura: nombre del profesor de la asignatura, disciplina a la que pertenece la asignatura, semestre, año de estudio, tipo de curso y carrera en que se imparte. Así como, el total de horas dosificadas en conferencias y seminarios, además del programa analítico y el resumen de P-1 en formato pdf; con posibilidades de consulta. En la parte inferior derecha de esta sección encontramos un acceso al sonido que podremos graduar según nos convenga.

Al realizar un clic con el *mouse* en cualquiera de las secciones de los temas, el usuario encontrará diferentes opciones con secciones por las que puede navegar según sus intereses y motivaciones, tales como: contenidos, presentaciones en power point y galería de imágenes, en correspondencia con el tema de que se trate.

Al acceder a cualquiera de los vínculos que aparecen organizados en orden cronológico en correspondencia con cada uno de los temas, dispuestos verticalmente en la parte izquierda del módulo inicial de manera permanente; automáticamente estos desplegarán la información contenida a la parte derecha central de cada sección. En la parte inferior derecha encontramos el botón menú (casa), que permite volver al módulo 1.

Sección **Tema I: Contenido I**. Contiene el tema titulado “Introducción a la asignatura circunstancias socioculturales del paleolítico”, los objetivos y sumario en correspondencia con el programa de la asignatura. Desde la introducción se explica la concepción de la asignatura mediante el conocimiento del programa y el P1 y la bibliografía básica para estudiar el tema. Se explica la evolución del arte en el período que abarca la asignatura, la orientación de las lecturas literarias del curso a las que se puede acceder en

el módulo inicial. Se tiene en cuenta la división del aula en 5 equipos para los seminarios de arte. Además de un acercamiento a las nociones de ¿Qué es el arte y qué es la literatura?, la idealización y naturalismo en el arte prehistórico: ¿qué fue primero?, la idealización: el arte como medio para subyugar la realidad y el naturalismo: el arte como medio para entregarse a la naturaleza. Para ilustrar las diferentes manifestaciones del arte prehistórico y la dinámica de este proceso aparece una presentación en power point y una compilación de imágenes con su respectiva identificación.

En este mismo material se abordan temáticas sobre el artista y el arte como profesión, el papel del rito y el culto que sustituyen a la magia, la intención artística geoméricamente estilizadora, cerrada a la realidad empírica. Los signos ideográficos, esquemáticos, convencionalidad que indica más que reproducir el objeto. La primacía de la idea, el concepto, la sustancia. La creación de símbolos en lugar de imágenes y la representación geometrizar del hombre.

El material destaca, por último, establece una comparación somera entre el arte del Paleolítico y el Neolítico.

Las conclusiones están en correspondencia con los objetivos y las temáticas desarrolladas. En esta conferencia se indican las lecturas literarias del semestre que se pueden encontrar en **Materiales auxiliares**, literatura.

Por último, se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse. También se propone buscar información en los videos Capítulo I y en la galería de imágenes.

Sección **Video** (botón cinta cinematográfica) contiene el video titulado *Capítulo I*, donde el estudiante puede profundizar y visualizar nociones generales sobre el surgimiento y evolución del arte en la Prehistoria.

Sección **Materiales auxiliares** (botón en forma de libro). Al hacer clic el usuario encontrará textos con temas variados sobre Prehistoria, Arte prehistórico y definiciones de arte.

A continuación se realiza una modelación de los demás elementos del programa analítico, los cuales se diseñaron del mismo modo que el **Tema I**.

Sección **Tema I, Contenido II** titulada “Circunstancias socioculturales del Neolítico, Períodos prehistóricos y desarrollo del arte ”; contiene los objetivos derivados del programa, el sumario, bibliografía del tema, introducción al contenido, el desarrollo del sumario a partir de la situación de las Definiciones de arte prehistórico, Principales manifestaciones, temáticas y técnicas del arte prehistórico. La literatura en la prehistoria.

Las edades en que se divide este período: I Edad de Piedra y sus etapas *Paleolítica*, Mesolítica, Neolítica; y la Edad II Edad de los Metales. Tiene dos grandes eras: Edad del Bronce y edad del Hierro. La función del arte y las técnicas utilizadas. La pintura, el grabado, la escultura, el relieve, las estatuillas, la arquitectura y literatura primitiva.

Se sugiere que el alumno resuelva los ejercicios de autocontrol en esa sección.

La guía didáctica para el estudio independiente sugiere consultar la sección **Galería** de imágenes y el **Video** que aportan una valiosa información relacionada con el arte en la prehistoria.

Para ilustrar las diferentes manifestaciones del arte prehistórico y la dinámica de este proceso aparece una presentación en power point y una compilación de imágenes con su respectiva identificación.

Sección **Tema II: El arte y la literatura en la Antigüedad, Contenido III:** “Circunstancias históricas y socioculturales de Egipto. Rasgos generales del arte y la literatura egipcios”, que contiene elementos como: el Contexto geocultural del Valle del Nilo, el Estado y religión y el arte en los períodos Antiguo, Medio y Nuevo. El material tiene un formato similar a las anteriores se analiza el contexto histórico, la organización política y social, las formas de gobierno y religión, el papel del artista en la sociedad egipcia, así como, los rasgos por manifestaciones: arquitectura, artes plásticas, escultura y literatura.

Otros hipervínculos llevan a una presentación en power point complementaria sobre el tema y la sección **Materiales auxiliares** contiene textos como: Arte egipcio, Historia del arte egipcio y Egipto arte y religión.

En la **Galería** los estudiantes podrán encontrar imágenes referentes al arte egipcio en cada una de sus manifestaciones. La sección **Galería de Video** la (Unidad II) muestra un recorrido analítico del desarrollo del arte egipcio y sus peculiaridades.

En esta sección se orienta el seminario número 1, sobre arte egipcio cuyas peculiaridades pueden ser encontradas en **Orientaciones y sistema evaluativo**.

Sección **Tema II: Contenido IV** con el título “Circunstancias históricas y socioculturales de Grecia. Las civilizaciones cretense y minoica”, presenta el mismo formato de las anteriores, en ella se realiza una explicación del arte de las Cícladas y el arte minoico sus características generales y las peculiaridades de la Arquitectura, pintura y cerámica.

Se presenta además los objetivos de la conferencia y la bibliografía básica en soporte duro para profundizar en los contenidos.

Otros hipervínculos llevan a una presentación en power point complementaria sobre el tema y la sección **Materiales auxiliares** contiene textos como: Arte Creta y micenas y Arte griego. Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse.

En la **Galería** los estudiantes podrán encontrar imágenes referentes al arte cretense y minoico en cada una de sus manifestaciones. La sección **Galería de Video** la (Unidad II) muestra un recorrido analítico del desarrollo del arte griego su surgimiento, espacio geográfico, representantes y peculiaridades.

En este aparte se orienta el trabajo extraclase número 1 que puede encontrarse en la sección **Orientaciones y sistema evaluativo**.

Sección **Tema II: Contenido V** “El arte en Grecia: períodos arcaico, clásico y helenístico”, donde se tratan temas del arte de la Antigua Grecia, y sus períodos: Geométrico, Arcaico, Clásico y Helenístico, los órdenes arquitectónicos y tipologías constructivas. Profundizando en las características arquitectónicas de cada período e identificando las principales escuelas y artistas que rectoraran el arte, así como las características de su obra. Las concepciones sobre el principio de la consideración racional del hombre y de la naturaleza, en la que encuentran la razón que explica la experiencia sensorial de la estética en el arte griego y la idea de la belleza en el arte griego centrada en la perfección, la proporción y la armonía

Para ilustrar las diferentes manifestaciones del arte griego y la dinámica de este proceso aparece una presentación en power point y una compilación de imágenes con su respectiva identificación que muestran la evolución de este

arte en cada uno de los períodos que lo componen, desde sus diversas manifestaciones.

Las conclusiones están en correspondencia con los objetivos y las temáticas desarrolladas y se realizan en conjunto con los estudiantes a través de las interrogantes o ideas temáticas esbozadas en la conferencia. Por último, se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse. También se propone buscar información en el vínculo **Galería de videos** (icono de cinta cinematográfica) Capítulo II y en la galería de imágenes.

En este momento corresponde la orientación del seminario número dos sobre Arte griego, que puede encontrarse en la sección **Orientaciones y sistema evaluativo**.

Sección **Tema II, Seminario I**: Esta sección contiene la orientación detallada del seminario sobre Arte egipcio, con sus respectivos objetivos, la bibliografía básica de la asignatura y la bibliografía complementaria que puede ser encontrada en la sección **Materiales de consulta**. Las interrogantes e indicaciones referentes al desarrollo del punto 3 y la pertinencia de ejemplificar abundantemente. Sobre el tiempo de presentación destinado a los temas 1 y 2 debe ser de 10 min., aproximadamente, cada uno y la necesaria preparación de los resultados de las actividades 1-3 en un Power Point u otro soporte digital que le permita exponerlos.

Sección **Tema II: Contenido VI**. Título “La literatura griega: de la épica a la tragedia”, la misma aborda temas como: los comienzos de la escritura, Homero: Aedo y poeta social, La poesía griega, tipologías y autores representativos y el drama y la tragedia griega. Parte de un acercamiento a las nociones de Mito, desde la antropología, propiciando la interdisciplinariedad y como base de la literatura antigua. Explica cómo esta literatura parte del primer de los poemas homéricos, en los que el poeta incorporó las tradiciones orales de ese pueblo. En el fondo de esas tradiciones encontramos el animismo y un totemismo que perduró en la índole sagrada de ciertos animales. Las nociones de drama y tragedia, su estructura, el drama más primitivo que la épica (mimesis, coro, ritual), pero como forma artística pertenece a una fase más

tardía. Las Formas típicas del drama griego: tragedia, drama satírico, comedia y mimo.

Esta sección incluye las obras representativas de la literatura griega, representadas por autor en formato Word y algunas imágenes referentes al tema.

Se sugiere a los estudiantes la consulta de la sección **Materiales auxiliares** que Muestra documentos de apoyo tales como: *Anacreonte, apuntes críticos, Sobre Anacreonte, poemas de Anacreonte.*

En este momento corresponde por programa la orientación del seminario número dos sobre Arte griego, que puede encontrarse en la sección **Orientaciones y sistema evaluativo.**

Sección **Tema II, Seminario II:** Esta sección contiene la orientación detallada del seminario sobre Arte griego, con sus respectivos objetivos, la bibliografía básica de la asignatura y la bibliografía complementaria que puede ser encontrada en la sección **Materiales de consulta.** Las interrogantes e indicaciones referentes al desarrollo del seminario.

Sección **Tema II: Contenido VII.** Contiene el tema titulado “Arte Etrusco. Preludio del esplendor romano”, que contiene los siguientes temas: los etruscos, contextualización, tipologías constructivas etruscas, escultura y cerámica etrusca. Diferentes períodos. Además de las peculiaridades del arte decorativo y la pintura mural, en cada una de las fases de este arte.

Se señala la bibliografía general del tema y los documentos que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares, tales como:** *Arquitectura etrusca, Arte etrusco, y Etruscos elementos peculiares.*

Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse. También se propone buscar información en los videos Capítulo II y en la galería de imágenes.

Sección **Tema II: Contenido VIII.** Contiene el tema titulado “*Circunstancias históricas y socioculturales de Roma. El arte romano en sus diferentes etapas*”. En la misma se desarrollan nociones sobre El arte romano, sus periodos esenciales. El repertorio temático y sus diversas tipologías: Las termas y baños públicos, la concepción de la ciudad romana, el foro romano, los monumentos funerarios, los palacios y villas entre otros. También se aborda todo los

elementos referentes a la pintura mural y los retratos pintados así como la escultura, sus influencias y función.

Se señala la bibliografía general del tema y los documentos que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse. También se propone buscar información en los videos Capítulo II y en la galería de imágenes correspondiente.

En esta sección también se orienta el seminario número tres sobre Arte Literatura romana, que centra su análisis en el estudio de La Ilíada, de Homero; y el Análisis de la poesía griega a través de sus principales representantes que puede encontrarse en la sección **Orientaciones y sistema evaluativo**.

Sección **Tema II: Contenido IX**. Contiene el tema titulado “La literatura latina, base fundacional de la literatura universal”. Las peculiaridades de la lengua latina. La literatura latina y su carácter clásico, elitista, nacional, utilitario, impersonal y sometido a reglas. Su desarrollo relativamente tardío dentro de la historia de la civilización romana: pues su momento culminante coincidió apenas con el siglo I a.C., en los comienzos del Imperio Romano, para decaer rápidamente. Los diferentes géneros cultivados en cada etapa.

Se señala la bibliografía general del tema y los documentos que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**, tales como: *Literatura latina peculiaridades*, o *Sobre literatura latina*.

Esta sección incluye las obras representativas de la literatura griega, representadas por autor en formato Word y algunas imágenes referentes al tema.

Sección **Tema II, Seminario III**: Esta sección contiene la orientación detallada del seminario sobre Literatura latina , específicamente la épica y la lírica, con sus respectivos objetivos, la bibliografía básica de la asignatura y la bibliografía complementaria que puede ser encontrada en la sección **Materiales de consulta**. Las interrogantes e indicaciones referentes al desarrollo del seminario.

Sección **Tema II, Seminario IV** Esta sección contiene la orientación detallada del seminario sobre Literatura latina específicamente Las tragedias, con sus respectivos objetivos, la bibliografía básica de la asignatura y la bibliografía básica en soporte duro y la bibliografía complementaria que puede ser

encontrada en la sección **Materiales de consulta**. Las interrogantes e indicaciones referentes al desarrollo del seminario.

Sección **Tema III**: La Edad Media: el triunfo del Cristianismo, **Contenido X**: Circunstancias históricas y socioculturales de Alta Edad Media. En la misma se realiza una introducción al tema, exponiendo las condiciones socioculturales que caracterizan a la Edad Media, enfatizando en el modo de producción feudal y su significación para el desarrollo de la sociedad y el arte, el papel del clero como principal gestor del arte. La condición social del artista. Además de las características del arte Paleocristiano, Bizantino y Latinobárbaro pariendo de cada una de sus manifestaciones.

La sección contiene dos presentaciones en power point, la primera ofrece un acercamiento general a la cosmovisión imperante en la edad Media y la segunda aborda las especificidades del arte en este período.

Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse. También se propone buscar información en los videos Capítulo III y en la galería de imágenes.

Sección **Video** (botón cinta cinematográfica) contiene el video titulado *Capítulo III*, donde el estudiante puede profundizar y visualizar nociones generales sobre las características socioculturales del medievo y el desarrollo del arte, enfatizando en cada vertiente.

En **Materiales auxiliares** al hacer clic el usuario encontrará textos con temas variados sobre la Edad Media

Sección **Tema III, Contenido XI**: Circunstancias históricas y socioculturales de Alta Edad Media. En la misma se realiza una introducción al tema, exponiendo las condiciones socioculturales que caracterizan a la Edad Media, enfatizando en el modo de producción feudal y su significación para el desarrollo de la sociedad y el arte, el papel del clero como principal gestor del arte. La condición social del artista. Además de las características del arte Paleocristiano, Bizantino y Latinobárbaro pariendo de cada una de sus manifestaciones.

Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse. También se propone buscar información en los videos Capítulo III y en la galería de imágenes.

Sección **Video** (botón cinta cinematográfica) contiene el video titulado *Capítulo III*, donde el estudiante puede profundizar y visualizar nociones generales sobre las características socioculturales del medievo y el desarrollo del arte, enfatizando en cada vertiente.

En **Materiales auxiliares** al hacer clic el usuario encontrará textos con temas variados sobre la Edad Media

Sección **Tema III, Contenido XII** “El arte islámico y mudéjar”, en la misma se abordan elementos referentes al surgimiento y características del arte islámico, el arte Mudéjar, surgimiento y peculiaridades. Parte del papel de la religión Islámica, como elemento determinante en el desarrollo del arte. Particulariza en el arte omeya, abasida y el arte islámico en España (o *Al-Ándalus*). Las técnicas del arte islámico. El urbanismo, la arquitectura y su decoración. Motivos, temas e iconografía del arte islámico, su influencia en el arte cristiano y posteriormente con la Conquista y Colonización constituye un elemento medular de la arquitectura colonial cubana.

La sección contiene cinco presentaciones en power point, que ofrecen una panorámica general del arte mudéjar y clasificaciones sobre la terminología arquitectónica por ejemplo: techumbre, alfarjes, tipos de decoración y armaduras.

Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

En **Materiales auxiliares** al hacer clic el usuario encontrará textos con temas variados sobre arte Islámico tales como: *Arte islámico, Arte hispano musulmán* entre otros.

En esta conferencia se orienta el trabajo extraclase número 2 que puede encontrarse en la sección **Orientaciones y sistema evaluativo**.

Sección **Tema III Contenido XIII**: “ El arte medieval; el Románico” la misma se realiza una introducción al tema, exponiendo las condiciones socioculturales que caracterizan a la Edad Media, enfatizando en el modo de producción feudal y su significación para el desarrollo de la sociedad y el arte, el papel del clero como principal gestor del arte. La condición social del artista. Además de las

características del arte Paleocristiano, Bizantino y Latinobárbaro partiendo de cada una de sus manifestaciones.

La sección contiene dos presentaciones en power point, la primera ofrece un acercamiento general a la cosmovisión imperante en la edad Media y la segunda aborda las especificidades del arte en este período.

Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**, entre ellos un glosario de términos sobre arte Románico.

Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse. También se propone buscar información en los videos Capítulo III y en la galería de imágenes.

Sección **Video** (botón cinta cinematográfica) contiene el video titulado *Capítulo III*, donde el estudiante puede profundizar y visualizar nociones generales sobre las características socioculturales del medievo y el desarrollo del arte, enfatizando en cada vertiente.

En **Materiales auxiliares** al hacer clic el usuario encontrará textos con temas variados sobre la Edad Media

En esta parte también se orienta el seminario número V sobre Arte Medieval, que centra su análisis en la caracterización del arte europeo en los s. XI-XV atendiendo a las transformaciones socioculturales e ideoestéticas en ese período, además de las actividades a realizar, se hacen las indicaciones pertinentes para la presentación del mismo, que pueden encontrarse en la sección **Orientaciones y sistema evaluativo**.

Sección **Tema III Contenido XIV**: “El arte Gótico, sus peculiaridades.” En la misma se realiza una introducción al tema, retomando las características socioculturales del medioevo y el Románico para contrastar con este nuevo estilo que se rige por el humanismo, es sumamente expresivo. Representa dolor, placer, bienestar, etc. y su máxima es que la naturaleza es buena y amándola se rinde culto al creador. Se realiza una caracterización de la arquitectura, pintura y escultura Gótica de los siglos XII al XIII, XIV y XV, respectivamente; haciendo énfasis en cada una de las regiones donde se desarrolló. También contiene las ideas conclusivas sobre el tema la bibliografía y el estudio independiente.

La sección contiene una presentación en power point, con un visionaje de las obras representativas en cada caso, así como conceptos pertinentes para la comprensión de este estilo

Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

Se sugiere al estudiante ir a la sección **Ejercicios** para autoevaluarse. También se propone buscar información en los videos Capítulo III y en la galería de imágenes.

Sección **Tema III, Seminario V** “El arte en la Alta Edad Media. Arte Paleocristiano y Bizantino”. Esta sección contiene la orientación detallada del seminario sobre arte medieval, con sus respectivos objetivos, la bibliografía básica de la asignatura y la bibliografía básica en soporte duro y la bibliografía complementaria que puede ser encontrada en la sección **Materiales de consulta**. Las interrogantes e indicaciones referentes al desarrollo del seminario.

En esta sección también se orienta el seminario número VI sobre Literatura Medieval, épica medieval que puede encontrarse en la sección **Orientaciones y sistema evaluativo**.

Sección **Tema III Contenido XV**: “Literatura latina.” En la misma presenta una panorámica general la literatura romana su concepto y alcance. Características generales de la literatura latina. Los Principales problemas de la literatura latina, su periodización, géneros, autores y obras. También contiene las ideas conclusivas sobre el tema la bibliografía y el estudio independiente.

La sección contiene las obras clásicas de la literatura latina, que el estudiante debe leer y analizar en este tema.

Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**, con textos como: *La literatura latina. El teatro, Literatura latina generalidades y Sobre literatura latina*.

Sección **Tema III, Seminario VI** “El Románico”. Esta sección contiene la orientación detallada del seminario sobre este estilo, con sus respectivos objetivos, la bibliografía básica de la asignatura y la bibliografía básica en soporte duro y la bibliografía complementaria que puede ser encontrada en la sección **Materiales de consulta**. Las interrogantes e indicaciones referentes al desarrollo del seminario.

Sección **Tema III, Seminario VII** “El Gótico”. Esta sección contiene la orientación detallada del seminario sobre este estilo, con sus respectivos objetivos, la bibliografía básica de la asignatura y la bibliografía básica en soporte duro y la bibliografía complementaria que puede ser encontrada en la sección **Materiales de consulta**. Las interrogantes e indicaciones referentes al desarrollo del seminario.

Sección **Tema III Contenido XVI**: “El Trecento. Los albores del renacimiento.” Se retoma el Trecento como génesis del arte renacentista. La pintura y su desarrollo en las diferentes ciudades europeas, Flandes, Siena y Florencia. También contiene las ideas conclusivas sobre el tema la bibliografía y el estudio independiente. Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

La sección incluye una presentación en power point, con un análisis de los presupuestos ideoestéticos de este período y el visionaje de las obras representativas en cada caso, así como conceptos pertinentes para la comprensión de este estilo.

Sección **Video** (botón cinta cinematográfica) contiene el video titulado *Capítulo IV*, donde el estudiante puede profundizar y visualizar nociones generales sobre las características socioculturales del *Trecento* y el Renacimiento, el desarrollo del arte en estas etapas.

Sección **Tema III, Seminario VIII**. “La Épica Medieval” con sus respectivos objetivos, la bibliografía básica de la asignatura y la bibliografía complementaria que puede ser encontrada en la sección **Materiales de consulta**. Interrogantes e indicaciones referentes al desarrollo del seminario.

Sección **Tema III Contenido XVII**: “La obra de Dante Alighieri como obra representativa de la Edad Media”. Se exponen las coordenadas históricas y culturales en que se inserta esta obra. *La Divina Comedia*: Generalidades (estructura, niveles de significación y de lectura, la alegoría, problemas en torno al género y el estilo). La presencia del legado de la antigüedad clásica. Estudio del *Infierno*. También contiene las ideas conclusivas sobre el tema la bibliografía y el estudio independiente. Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

La sección contiene las obras de Dante Alighieri, que el estudiante debe leer y analizar en este tema e imágenes ilustrativas de esta obra.

Se señala la bibliografía general del tema que el usuario puede consultar en la sección **Materiales auxiliares**.

3.2. Valoración de la pertinencia del producto tecnológico propuesto mediante el método de criterio de expertos.

Para la evaluación de la pertinencia del software multimedia educativo *Literat* se decidió someter esta a criterio de los expertos. El procesamiento de las valoraciones se realizó teniendo en cuenta el propuesto por el Dr. C. Tomás Crespo Borges, en el texto *Respuestas a quince preguntas sobre el empleo de expertos en la investigación pedagógica*.

Para verificar y demostrar la factibilidad del software multimedia educativo *Literat* en el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, se decidió someterla al criterio de sesenta especialistas. Incluye a los profesores del Departamento de Estudios Socioculturales de la Facultad de Humanidades en la Universidad de Sancti Spíritus “José Martí”, al jefe de la Comisión Nacional de la Carrera Dr.C. Manuel Martínez Casanova, a profesores de la carrera en la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas como centro rector y especialistas del arte en Sancti Spíritus y Villa Clara.

Se les aplicó un cuestionario (ver Anexo 6) para medir el nivel de competencia a partir de la autoevaluación de los expertos, teniendo en cuenta sus valoraciones sobre el dominio de la temática y las fuentes de argumentación.

Con el objetivo de conocer las cualidades de los expertos y reconocerlos como tales, se conforma la tabla patrón con la que se valorará el nivel de competencia de estos (ver Anexo 7). Las fuentes de argumentación se tomaron de la propuesta que hace el investigador Crespo Borges (s/f: 15).

A partir de las respuestas dadas al cuestionario aplicado, para cada especialista se calculó el coeficiente de competencia (K), a partir de la siguiente expresión: $K = 0,5(K_c + K_a)$, donde K_c es el coeficiente de conocimiento que tiene un experto sobre la temática que se aborda, el cual se calcula mediante la autovaloración del propio experto en una escala del 1 al 10 y multiplicado por 0.1 de modo que el valor 0 indica absoluto desconocimiento de la problemática que se evalúa y el valor 1 indica pleno conocimiento de la referida problemática.

Ka es el coeficiente de argumentación o fundamentación que fue calculado a partir del criterio del experto sobre las fuentes de argumentación con respecto a la tabla patrón que se muestra en lo adelante. Se asume 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.

Del total de profesores encuestados, 32 resultaron competentes (ver Anexo 8) para valorar el software multimedia educativo *Literat* propuesto, pues obtuvieron una puntuación por encima de 0,7. De ellos, el 62,5 % con una calificación alta, el 25 % con un nivel medio y el 12,5 % con un nivel bajo.

Los expertos tienen una experiencia promedio de 35 años; 12 son Licenciados en Educación, 9 en la especialidad de Español-Literatura; 12 Licenciados en Estudios Socioculturales, 5 Licenciados en Sociología, 3 Licenciados en Filología. De ellos, tres son Profesores Titulares, 14 son Profesores Auxiliares; 15 Asistente; 32 Máster en Ciencias, 6 son Doctores en Ciencias. El 100% tiene experiencia de trabajo como docente en la educación superior. Todos estuvieron dispuestos a colaborar con la investigación.

A los 32 expertos seleccionados se les aplicó una encuesta para valorar la objetividad del software multimedia educativo *Literat* propuesto de acuerdo con los indicadores: factibilidad, aplicabilidad, nivel de generalización, nivel de pertinencia, originalidad y validez (ver Anexo 9). Dicha encuesta se aplicó una vez, ya que se percibió la existencia de consenso en el criterio de los expertos. Estos indicadores se tomaron de la guía de evaluación propuesta por De Armas et al. (2003).

La valoración se realizó utilizando una escala de cinco categorías: muy adecuado (MA), bastante adecuado (BA), adecuado (A), poco adecuado (PA) y no adecuado (NA) donde cada criterio de evaluación expresa lo siguiente:

Se considera MA (5) cuando los aspectos establecidos para el software multimedia educativo *Literat* propuesto, satisfacen plenamente la solución al problema científico planteado en la investigación. Se considera BA (4) cuando los aspectos establecidos para el software multimedia educativo *Literat* propuesto satisfacen la solución problema científico planteado en la investigación, pero no son exactamente los máximos exponentes para cumplir el objetivo que le dé respuesta al problema.

Se considera A (3) cuando los aspectos establecidos para el software multimedia educativo Literat propuesto satisfacen la solución del problema científico planteado en la investigación, pero no son exactamente los máximos exponentes para cumplir el objetivo que le dé respuesta al problema y además presenta alguna incoherencia. Se considera PA (2) cuando los aspectos establecidos para el software multimedia educativo Literat propuesto no son exactamente los que satisfacen la solución al problema científico planteado en la investigación.

Se considera NA (1) cuando los aspectos establecidos para el software multimedia educativo Literat propuesto no satisfacen la solución al problema científico planteado en la investigación. A continuación se expone el resultado de la valoración realizada por el grupo de expertos:

En la Tabla 2 (ver anexo 10) se refleja lo expresado por los expertos con relación a la factibilidad, la aplicabilidad, el nivel de generalización, el nivel de pertinencia, la originalidad y la validez del software multimedia educativo Literat propuesto.

Aspectos a valorar:

La factibilidad de la propuesta del software multimedia educativo *Literat*:

los expertos consideraron que es adecuada para contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales. Se cuenta con todos los recursos para materializarla. Expresaron, además, que su diseño responde a las condiciones histórico-concretas de la universidad espirituana y se corresponde con el nivel educacional que cursan. De ellos, 7 consideraron la factibilidad como muy adecuada; 14, bastante adecuada y 11, adecuada.

La aplicabilidad de la propuesta del software multimedia educativo

***Literat*:** los expertos consideraron que dicha multimedia se expresa con suficiente claridad para que sea posible su implementación y son pertinentes los principios en los que se basa, con énfasis las referidas al aprendizaje protagónico, activo, cooperativo, colaborativo, contextualizado y desarrollador por parte de los estudiantes, por lo que resulta muy importante que el profesor tenga en cuenta las potencialidades, las necesidades, las motivaciones, los

problemas e intereses de ellos. De ellos, 10 la consideraron como muy adecuada y 22, bastante adecuada.

El nivel de generalización de la propuesta del software multimedia educativo *Literat*: los expertos coinciden en que, por las condiciones de aplicabilidad y de factibilidad, permite la extensión del resultado si el contexto es semejante, con igual particularidad. Del total, 18 expresaron que la generalidad es muy adecuada y 14, bastante adecuada.

El nivel de pertinencia de la propuesta del software multimedia educativo *Literat*: los expertos valoraron que hoy día constituye una necesidad el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de la correcta selección de los medios de enseñanza, sobre todo en el currículo de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, donde se implementa un nuevo plan de estudio “D” y las asignaturas especializadas en arte tienen un limitado alcance bibliográfico. La propuesta favorece aprovechar aún más sus potencialidades creadoras, su sensibilidad y el gusto por lo bello. Dieciséis expertos consideraron la pertinencia como muy adecuada; 15, bastante adecuada y 1, poco adecuada.

Novedad y originalidad de la propuesta del software multimedia educativo *Literat*: los expertos consideran que la propuesta ofrece un conjunto de opciones cognitivas e interactivas para el estudiante donde puede gestionar su propio conocimiento, desarrollar actividades de auto preparación para la docencia desde la concepción del estudio independiente, desarrollar habilidades, actitudes. Se afronta la dirección del aprendizaje desde una concepción materialista dialéctica tomando como centro la unidad de lo cognitivo, lo afectivo y lo motivacional. Del total, 17 expresaron que es muy adecuada; 14, bastante adecuada y 1, poco adecuada.

La validez de la propuesta del software multimedia educativo *Literat*: los expertos consideran que la propuesta aporta elementos para ayudar al estudiante y al profesor a lograr el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Propicia la gestión del conocimiento, alcance a las obras clásicas de la literatura y el arte, el desarrollo de la sensibilidad, un mayor acercamiento al legado artístico de la Humanidad y a los valores estéticos, así como de las potencialidades para la creación artística como vía

de satisfacción espiritual. Ocho expertos la consideraron muy adecuada y 24, bastante adecuada.

Se hace necesario precisar que C1 equivale a imprescindible para medir la variable; C2, muy útil para medir la variable; C3, útil para medir la variable; C4, quizás podría servir para medir la variable y C5, no aporta nada a la medición de la variable.

La tabla 2 muestra los resultados que alcanzaron los aspectos aplicabilidad, nivel de generalización, nivel de pertinencia y originalidad; los expertos consideraron que entran en la calificación de muy adecuado y bastante adecuado; mientras que los aspectos factibilidad y validez obtienen una menor valoración, los consideran bastante adecuado.

La aplicabilidad es adecuada según el criterio de once de ellos. Dos de los expertos consideraron que la pertinencia y la originalidad son poco adecuadas. Se puede concluir que los aspectos más aceptados son la aplicabilidad y la factibilidad; los menos aceptados son los elementos cuatro y cinco.

La tabla 3 (ver anexo 10) se confecciona a partir de los resultados de la tabla 2 que aparece en el propio anexo, donde las frecuencias acumuladas se transforman en frecuencias acumuladas relativas, con el objetivo de determinar la probabilidad de ocurrencia en cada suceso, que la cantidad de veces en la que ocurrió, entre el total de veces en que pudo haber ocurrido. Queda expresado en la tabla 4 (ver anexo 10). Por ejemplo: la valoración de la aplicabilidad (indicador 2) ocurrió 7 veces, pero pudo suceder 32. Por tanto, la probabilidad de que ocurra ese suceso, en situaciones análogas analizadas, se estima como el cociente de 7 entre 32, es decir, 0,2187, si se tiene en consideración que la probabilidad de ocurrencia toma valores entre 0 y 1, donde 0 corresponde a la imposibilidad de ocurrencia y 1, a la certeza de que ocurrirá.

En esta tabla 3, la categoría C5 pierde interés ya que se iguala a 1 en todos los casos. Aquí se comprueba que el último límite superior no es necesario, pues solo se necesitan cuatro puntos de corte. Según la hipótesis de la normalidad, se determinó el valor de la distribución normal inversa acumulada, para obtener los valores que corresponden a las probabilidades calculadas en esa distribución, cuyos valores se ofrecen en el propio anexo.

En la Tabla 5 (ver anexo 10) se muestran los valores de las probabilidades calculadas y de los valores de escala de los indicadores donde se calcula a qué números se asocian las probabilidades de la tabla anterior. Los valores negativos quedan desde la media hacia la izquierda y los positivos, desde la media hacia la derecha. La media está en bastante adecuado para el indicador 1, con un valor de 0,40. Hay valores negativos a su izquierda y positivos a su derecha. Los indicadores 3, 4 y 5 tienen sus valores positivos, esto indica que la media está en el extremo de la izquierda, o sea en muy adecuado.

Se aprecia que los indicadores I1, I4 y el I5 coinciden con la categoría C1 (imprescindible para medir la variable), además los indicadores I2, I3, I6 se corresponden con la categoría C2 (muy útil para medir la variable). Se utilizaron como resultado del criterio de experto todos los indicadores, pues se necesita lograr la mayor analogía posible.

De los puntos de corte dados se tiene que -0,28 es el indicador muy adecuado, porque los valores dados a los indicadores 2 (Aplicabilidad), 3 (Nivel de generalidad) y 6 (Validez) son menores que este; mientras que los indicadores 1 (Factibilidad), 4 (Nivel de pertinencia) y 5 (Originalidad) fueron valorados como bastante adecuado, pues su promedio es 2,43; 2,95 y 3,49, respectivamente. Todos los indicadores alcanzaron una alta valoración si se considera la media entre las valoraciones hechas por los distintos expertos para cada uno con los puntos de corte calculados.

Lo anterior permite afirmar que el software multimedia educativo *Literat* es pertinente para contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, a partir de la valoración preliminar obtenida de un grupo de expertos.

Conclusiones

El software multimedia educativo *Literat* es pertinente para contribuir al perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*, de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales, a partir de la valoración preliminar obtenida de un grupo de expertos.

El diseño del software multimedia educativo *Literart* como medio de enseñanza favorece que se perfeccione el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales; pueden acceder a la información a través de diferentes fuentes como: textos, audio, video, ejercicios, galerías de imágenes, materiales auxiliares bibliografía, conferencias y guías de seminario. Todas estas fuentes, combinadas hacen posible el desarrollo de habilidades como describir, comparar, clasificar, ordenar, demostrar, explicar, argumentar y valorar, entre otras, las que, indudablemente, elevarán la calidad de dicho proceso.

CONCLUSIONES

En el estudio de los fundamentos teóricos referidos al proceso de enseñanza-aprendizaje y a la utilización del software educativo multimedia como medio de enseñanza se pudo apreciar que existen diferentes concepciones, aunque se asume un criterio en cada caso. El tratamiento dado al aspecto teórico del problema es suficiente; no sucede así con el tratamiento didáctico a los medios de enseñanza desde la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.

En el diagnóstico del estado del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno realizado se aprecian dificultades en el tratamiento didáctico de los medios de enseñanza por parte de los docentes. En los educandos se aprecian dificultades en la gestión de los conocimientos, el desarrollo de habilidades al no poder acceder a una bibliografía tangible. Esta situación entra en contradicción con las demandas del Modelo del Profesional.

Al diseñar el software multimedia educativo *Literart* como medio de enseñanza se favorece que se perfeccione el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* de los estudiantes de primer año de Curso Diurno, en la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales.

Los expertos consultados consideran que el software multimedia educativo *Literart* es aplicable, generalizable, factible, pertinente, original y tiene validez, porque se cuenta con todos los recursos para materializarlo, su diseño responde a las condiciones histórico-concretas de la universidad cubana, en particular, la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales, se corresponde con el nivel educacional que cursan los estudiantes, patentiza el aprendizaje protagónico, activo, cooperativo, socializado y contextualizado por parte de ellos.

RECOMENDACIONES

A partir de los resultados alcanzados con la puesta en práctica de la Multimedia *Literart* como medio de enseñanza aprendizaje en la asignatura Historia de la literatura y el arte I, perteneciente a la Disciplina Historia y Cultura del curso diurno de la carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales:

Sería conveniente a partir de realizar las adecuaciones correspondientes extender el empleo de propuestas similares a otras asignaturas de perfil artístico literario en la carrera, así como a aquellas que carecen de bibliografía básica y complementaria.

Proponer acciones de superación sobre el empleo de la TICs y sus potencialidades, a los profesores del colectivo de la disciplina Historia y Cultura así como, a los demás docentes de la Facultad de Humanidades.

BIBLIOGRAFÍA

- Addine Fernández, F. (1990): «Las formas de organización de la enseñanza en la escuela media general cubana». La Habana: Instituto Superior Pedagógico «Enrique José Varona».
- _____ . (1990): «Las formas de organización de la enseñanza en la escuela media general cubana». La Habana: Instituto Superior Pedagógico «Enrique José Varona».
- _____ . (1998). *Didáctica y optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje*. La Habana: Ediciones Instituto Pedagógico Latinoamericano y Caribeño
- _____ . (2004). *Didáctica: Teoría y práctica*. 1998
- Alonso García, C. y Gallego Gil, D. (1995): "Formación del profesor en tecnología educativa" en Gallego Gil, D. Y otros (Coord.): Integración curricular de los recursos tecnológicos. Barcelona, Oikos-Tau.
- _____ . (1998): "Mundos Informáticos y Educación" en de PABLOS, J. y otros (Coord.): Nuevas Tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación. Barcelona, Cedecs.
- Álvarez de Zayas, C. (1999). *La escuela en la vida*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Area Moreira, M. (1994): *Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología*. Documento inédito elaborado para la asignatura de Tecnología Educativa. En:[Http://www.ull.es](http://www.ull.es)
- _____ (1999) «Historia para aprender a vivir. Realidad y reto». En: *Congreso Internacional Pedagogía '99*, La Habana.
- Arrabal, M., Pérez Garcías A., & Salinas J. (2000). Los Centros Universitarios Municipales: Centros Comunitarios Multipropósito al servicio de la educación.
- Bartolomé Pina, B. (s/a) «Multimedia interactiva y sus posibilidades en educación superior». Revista *Pixel bit*. Número 1, Universidad de Barcelona.

- Bravo Reyes, Carlos. (1995) "Acerca de la Tecnología Educativa". Folleto. Universidad Autónoma Gabriel René Moreno. Santa Cruz de la Sierra. Bolivia.
- _____ . (1999) Un sistema multimedia para la preparación docente en medios de enseñanza, a través de un curso a distancia. Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. ISP E. J. Varona, La Habana.
- Burgos, Jeff. (1994) "La biblia del multimedia". Editorial Iberoamericana. S.A.
- Burnet R. /et al/ (s/a): *Perspective on Multimedia Communicative, media and information technology*. Karlstad University, Editorial John Wiley&SonsLtd, England.
- Cabero Almenara, J; Duarte, A. (2000): *Evaluación de medios y materiales de enseñanza en soporte multimedia*. Comunicación y pedagogía. Sevilla, España.
- Cabero, J. (1996). Nuevas tecnologías, comunicación y educación. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. En: <http://www.uib.es/depart/gte/revelec1.html>
- Cabero Almenara, J; Duarte, A.; Gisbert, M. (2002): *Materiales formativos multimedia en la red. Guía práctica para su diseño*. Secretaría de recursos audiovisuales. Sevilla, España.
- Chacón, F. (1997): «Contribución pedagógica de las tecnologías de la computación». En: *Nuevas Tecnologías de la información y la Comunicación en la enseñanza*. Argentina, Aique grupo editor, S. A.
- Charros Hernández, E. /et al / (2000): «La educación en el contexto de las nuevas tecnologías». En: Foro de Debate: Enseñanza Asistida por Computador. Logroño-Pamplona, España.
- Cirigliano, G.F.J. "La educación abierta". Buenos Aires. Editorial El Ateneo. 1983.
- Colbert, Martin. (1995) "Live, audio-visual communication systems for distance learning: experience, heuristics, and ISDN". En: Behaviour & Information Technology. Vol.14 No.5. EUA.

- Collins, a. (1998) El potencial de las tecnologías de la información para la educación. En Vizcarro, C. Y León, J.A. (Ed) NUEVAS TECNOLOGIAS PARA EL APRENDIZAJE. Madrid, Editorial Pirámide
- Colom, A. Salinas, J. y Sureda, J. (1988) Tecnología y medios educativos. Madrid,
- *Conferencia mundial sobre educación superior* (1998). Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI. Visión y acción. En: <http://www.education.unesco.org/eduprog/wche/presentation.htm>, (enero, 2008).
- Crespo Borges, T. (s/f). Respuestas a quince preguntas sobre el empleo de expertos en la investigación pedagógica. Soporte magnético.
- Cubero Allende, J. (1985): *Los medios de enseñanza en la educación superior*. Documento UH.
- Danilov, M.A. y Skatkin, M.N. "Didáctica de la escuela media". Editorial de Libros para la Educación. La Habana. 1978.
- De Castro, Lázaro. (1993) "Sistemas interactivos multimedia". Nuevas tecnologías de la Información y Comunicación para la educación. Ponencias del Congreso "Nuevas tecnologías de la Información y Comunicación para la educación". España. Ediciones ALFAR.
- De la Luz y Caballero, J. (1991). Estudios Educativos. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Díaz Díaz, Gisela (2009). Multimedia Sancti Spíritus: Colonial y legendario, para contribuir al estudio de la historia local. Tesis en opción al Título de Máster en Nuevas tecnologías para la educación, Sancti Spíritus
- Duarte, A. y Otros, (1996): "Instrucción informatizada y simulada: hipertexto e hipermedia", en Villar, L.M. y Cabero, J. "Aspectos críticos de una reforma educativa. Sevilla, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Sevilla. En: (<http://www.uib.es>) 1996. Educación. Barcelona, Cedecs.
- Escotet, Miguel A. (1991)"Tendencias de la Educación Superior a Distancia". San José. Costa Rica. Editorial Universitaria. 1980.

- Escudero, Juan Manuel. (1995c) "Tecnología educativa: algunas reflexiones desde la perspectiva de la innovación y la mejora de la educación". En ALONSO, C. La Tecnología Educativa a finales del siglo XX: concepciones, conexiones y límites con otras disciplinas. pp. 33-47" Barcelona: II Jornadas Tecnología Educativa.
- Fraster, Harold y Paulissen, Dirk. (1994) "El gran libro de multimedia". Editorial Marcombo. España.
- Gaceta Oficial de la República de Cuba. La Habana.10 de marzo de 1998.
- Gagné, R. M. (1973): *Aprendizaje en Tecnología Educativa*. Conferencia pronunciada en 2^{da} CONTECE, Sao Paulo.
- Galvis, Alvaro (1994) Ingeniería de software educativo. Ediciones UNIANDES, Santafé de Bogotá. Colombia
- Gallego, María Jesús (1995). Proyecto Docente de Tecnología Educativa. Granada: Universidad de ESCUDERO, Juan Manuel. (1995c) "Tecnología educativa: algunas reflexiones desde la perspectiva de la innovación y la mejora de la educación". En ALONSO, C. La Tecnología Educativa a finales del siglo XX: concepciones, conexiones y límites con otras disciplinas. pp. 33-47" Barcelona: II Jornadas Tecnología Educativa.
- García Otero, J. (2004): *El papel de los medios audiovisuales* (Compilación). La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- García, Julia.(1997) "Los medios en el proceso pedagógico". Curso a distancia. Dirección de Tecnología Educativa. I.S.P. "E.J.V." Cuba.
- Garrison, D.R. (1985) "Three generations of technological innovations in distance education", Distance Education 6(2). EUA.
- González Castro, V. (1986). *Teoría y práctica de los medios de enseñanza*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Hart Dávalos, A. (1986). «La educación estética», en Pensamiento y política cultural cubanos: Volumen III. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

- Hawkrige, David. "Informática y Educación. Las nuevas tecnologías de la información en la práctica educativa". Editorial KAPELUZ. Buenos Aires. 1985.
- Hidalgo, N., Arrabal M., & Salinas J. (1999). Centros de Recursos Multimedia para la educación flexible y a distancia. EDUTEC'99. IV Congreso Nuevas tecnologías en la formación flexible y a distancia. Universidad de Sevilla, 14-17/09/1999.
- Hinojosa, E /et al/ (2000): *ICT for rural education: A developing country perspective*. En <http://www.sca2006.tic-educa.org>. Extraído el 13 de junio, 2013.
- Hinojosa, E. & Hepp, P. (1999) "Use of the Web in the Chilean Educational System". Journal of Computer Assisted Learning. Blackwell Science Ltd. 15, IAP Information Age Publishing.
- Hinojosa, E; /et al/ (1999): "Ambientes Educativos Computarizados." En: Revista Informática Educativa Barcelona, N° 9.
- Hinojosa, J. E., Hepp, P., Cox, C., Guzmán, A. (2003). National Policies and Practices on ICT in Education: Chile (Enlaces). Book chapter "Cross-national Information and Communication Technology Policy and Practices in Education". T. Plomp, R. E. Anderson, n. Law and A. Quale (editors)
- Holmberg, B. "Distance Education and campus-based education: parity of esteem", in P. Smith and M. Kelly (eds.), Distance Education and the Mainstream, Sydney: Croom. 1986
- Holmberg, Borje. "Status and Trends of Distance Educations". Kogan Page. Londres. 1981.
- Instituto Cubano del Libro. (2004). *Constitución de la República de Cuba* (Actualizada según la Ley de Reforma Constitucional aprobada el 12 de julio de 1992). La Habana.
- Jamsa K. (1993) La magia del multimedia para Windows 3.1. Editorial McGraw-Hill. México
- Jesús (1995). Proyecto Docente de Tecnología Educativa. Granada: Universidad de ESCUDERO, Juan Manuel. (1995c) "Tecnología

educativa: algunas reflexiones desde la perspectiva de la innovación y la mejora de la educación". En ALONSO, C. La Tecnología Educativa a finales del siglo XX: concepciones, conexiones y límites con otras disciplinas. pp. 33-47" Barcelona: II Jornadas Tecnología Educativa.

- Jevons, F.(1987) "Distance Education and campus-based education: parity of esteem", in P. Smith and M. Kelly (eds.), Distance Education and the Mainstream, Sydney: Croom Helm.
- Kemp, J. E., Smellie, D. C., & Kemp, J. E. (1989). *Planning, producing, and using instructional media*. New York: Harper & Row.
- Klingberg, L. (1978). *Introducción a la Didáctica General*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Knight, P. (1992): "Factors to Consider in Evaluating Multimedia Platforms for Widespread Curricular Adoption". Educational Technology. The Magazine for Managers in Education. 32 (5), May, 25 - 27.
- Labañino Rizzo, C. A. (2001): *Multimedia para la educación, cómo y con qué desarrollarla*. La Habana, Editorial Pueblo y Educación.
- *Lineamientos de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución*. VI Congreso del Partido Comunista de Cuba. Aprobado el 18 de abril de 2011.
- López Jiménez, D. (2013). Tendencias educativas para el siglo XXI: la docencia virtual como paradigma, en Revista Cubana de Educación Superior No. 3. Septiembre-Diciembre.
- Marquès, P. (1995). El software educativo. Guía de uso y metodología de diseño. Barcelona. Editorial Estel. Consultado el 7-12-2014.
- _____. (1995). Metodología para la elaboración de software educativo.<http://www.blues.uab.es/home/material/programes/t023151/uabdisof.htm> Consultado el 11-10-2013.
- Marqués Graells, P. (1999): «Curso sobre el uso didáctico del multimedia-I: evaluación de programas multimedia». En: *Comunicación y Pedagogía*, 157, pp. 41-46.
- Marqués Graells, P (2000): Los medios didácticos. Departamento de Pedagogía Aplicada-UAB. Barcelona, España. En: <http://dewey.uab./pmarques>

- Martí, E. /et al/ (1992): «Piaget y Vigotsky: la construcción mediada de los aprendizajes escolares». En: *Revista Latinoamericana de Psicología*. Vol. 28. No 3.
- Martínez Sánchez, F. (1993): 'Multimedia en la empresa hoy". Ponencia presentada en Las Jornadas de Nuevas Tecnologías y Empresa. Bilbao, Noviembre. PC Magazine. Reporte especial: "La comunicación en multimedia". Año 7. Sept de 1994. España.
- Mayea León, Mabel (2009). Multimedia para contribuir a la preparación de maestros para la realización del seguimiento de los escolares con Didaslalia Funcional de la escuela Juan Martínez Ramírez. Tesis en opción al Título de Máster en Nuevas tecnologías de la educación, Sancti Spíritus.
- Melendrez Vásquez, Diamelis (2010). Multimedia para el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura Antropología sociocultural. Tesis en opción al Título de Máster en Nuevas tecnologías para la educación, Sancti Spíritus
- OTA (1988) Power on! New tools for teaching and Learning. Congress of the United States, Office of Technology Assessment, OTA SET-379. Whashington D.C. US Government Printing Office.
- Peláez Enríquez, Katia (2007). Multimedia para contribuir al aprendizaje de la Biología 2 en los estudiantes de octavo grado. Tesis en opción al Título de Máster en Nuevas tecnologías para la educación, Sancti Spíritus
- Pérez Garcias, A., & Salinas J. (1999). Implantación de acciones formativas en Menorca e Ibiza mediante un sistema semipresencial: Campus Extens_. I Foro LEARNET. Teleformación, empleo, competitividad empresarial. 16-18 de junio.
- Pérez Medinilla, Yunia. (2004). Estrategia de enseñanza aprendizaje para la elaboración de un software educativo de modelación de

problemas de programación lineal. Tesis en opción al Título de Máster en Ciencias de la Educación, Sancti Spíritus.

- Pérez Morales, R (2000): *Multimedia TooLBooK 30*. Santa Clara, Imprenta UCLV.
- _____ (2004): *NTIC en los procesos de enseñanza aprendizaje*. Material digital para la Maestría en Educación Superior. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas, Santa Clara, Cuba.
- Rico Montero, P. (2003). *La zona de desarrollo próximo. Proceso y tareas de aprendizaje*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Rico Montero, P.; Edith Miriam Santos y Virginia Martín-Viaña Cuervo (2003). *Proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador en la escuela primaria. Teoría y práctica*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Rodríguez del Castillo, María A. y Celina García Sánchez (selección, composición y edición) (2005). *Didáctica de las Ciencias Humanísticas*. Selección de textos. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Salas Perea RS. Los medios de enseñanza en la educación en salud. Biblioteca de Medicina. Volumen XXIII. La Paz. Universidad Mayor de San Andrés, 1998
- Salinas. Ibáñez, J. (2000): *Multimedia en los procesos de enseñanza aprendizaje: Elementos de discusión*. Universidad de Las Islas Baleares. En: dcejsi@ps.uib.es

- Salvat Quesada, M. (2004). Las tendencias pedagógicas y el uso de las TIC. La informática educativa en la educación superior cubana. Documento en soporte magnético.
- Sánchez, J (1995) Informática educativa. Editorial Universitaria. Santiago, Chile
- Sacerio, González Llorente, Isabel (2007). Multimedia educativa para contribuir y profundizar en el conocimiento de la educación sexual en estudiantes de Secundaria Básica. Tesis en opción al Título de Máster en Nuevas tecnologías para la educación, Sancti Spíritus
- Silvestre, M.; Zilberstein, J. (1999): *¿Cómo hacer más eficiente el aprendizaje?* México, Ediciones Ceide.
- Skinner, B. (1985): *Tecnología de la enseñanza*. Barcelona, Editorial Labor.
- Talizina, N. F. (1985): *Conferencia sobre la enseñanza superior. Funciones de los medios de enseñanza*. Universidad de La Habana, Cuba.
- Torrandell, I., Salinas J., & Martí C. (1999). Presentación Campus Extens. IV Congreso Edutec'99 Nuevas Tecnologías en la Formación Flexible y a Distancia. Universidad de Sevilla. UNED. Madrid 1984.
- UNESCO (1984). Glossary of Educational Technology Terms. París: UNESCO.
- UNESCO (1984). Tesauro de la Educación. París: UNESCO/OIEUnex (2006): *Guión multimedia.*

En:http://www.unex.es/didactica/tecnologia_educativa/docu1.htm.

Consultado 7 de mayo 2013.

- Vaquero A. (2005). Las TIC para la enseñanza, la formación y el aprendizaje. Novática 132: Monografía sobre "Las TIC en la Educación". En: Material de estudio de la Maestría de Educación Médica. 2002-2005. [CD-ROM]. La Habana: GLESP-CDS.
- Vigotsky, S. L. (1996). *Significado histórico de la crisis de la psicología*. Sao Paulo: Editorial Martin Fontes.
- Vigotsky, S. L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Edición Crítica. Biblioteca de Bolsillo, Barcelona.
- Weise Elizabeth, "A comparison of two Hypermedia Computer-Based Training Design Methodologies". Rensselaer Polytechnic Institute, 1995
- Wickliff, Gregory.(1996) "Hypertext in a Professional Writing Course". Technical Communication Quarterly 4. 1996.
- Wild Martyn. (1997). "Making meaning from multimedia". Dept of Multimedia Learning Technologies. Australia.
- Wissick, C. A (1996) Multimedia: Enhancing instruction for students with learning disabilities. Journal of Learning Disabilities 29
- Wolf, H. (1994). Sistemas multimedia, ¿estamos listos para hacerlos parte de nuestra vida? RED Número: 50. Chile
- Yraolagoitia, J. (1994) ¿Qué es multimedia PC Magazine, WORLD España, N. 104, noviembre

- Zilberstein Toruncha, J.; Margarita Silvestre (1999): *Una didáctica para una enseñanza y un aprendizaje desarrollador*. La Habana, Curso pre-reunión de Pedagogía' 99.
- _____ . (2004).Didáctica desarrolladora desde el enfoque histórico cultural. /José Zilberstein Toruncha y Margarita Silvestre Oramas/. Ediciones CEIDE; México
- _____ . (2004). “Los medios de enseñanza. Su importancia en la formación de una cultura general integral”, en *Didáctica: Teoría y práctica*, de Fátima Addine Fernández.

ANEXO 1.GUÍA DE OBSERVACIÓN A CLASES.

Objetivo: constatar las regularidades que se aprecian en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la *asignatura Historia de la Literatura y el Arte I* y el uso de las TIC como medio de enseñanza.

DIMENSION A OBSERVAR	SE OBSERVA	OBSERVA EN PARTE	NO SE OBSERVA
Los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje están relacionados entre sí. Atención didáctica al uso de las TIC como medio de enseñanza. Relación profesor-estudiante-grupo.			

ANEXO 2.GUÍA DE OBSERVACIÓN AL COLECTIVO DE DISCIPLINA.

Guía de observación al colectivo de Disciplina Historia y pensamiento cultural.

Objetivo: Constatar cómo se conciben las relaciones entre los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, en particular en la asignatura Historia de la Literatura y el Arte I, así como la tención didáctica al uso de las TIC como medio de enseñanza y la relación profesor-estudiante-grupo.

Aspectos a tener en cuenta en el análisis.

- ✓ El objetivo del colectivo metodológico está dirigido a lograr la correcta concepción didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la clase.
- ✓ La estructura metodológica del colectivo va encaminada a demostrar cómo relacionar cada uno de los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje y cómo se puede dar un tratamiento adecuado al uso de las TIC como medio de enseñanza desde la clase.

ANEXO 3. GUÍA PARA EL ANÁLISIS DE LOS DOCUMENTOS RECTORES: PLAN DE ESTUDIO, EL MODELO DEL PROFESIONAL, EL PROGRAMA DE LA DISCIPLINA HISTORIA Y PENSAMIENTO CULTURAL, EL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA HISTORIA DE LA LITERATURA Y EL ARTE I, EL PLAN METODOLÓGICO DE LA DISCIPLINA HISTORIA Y PENSAMIENTO CULTURAL Y LOS PLANES DE CLASES.

Objetivo: Constatar cómo se aprecia la intencionalidad del uso de las TIC como medio de enseñanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Aspectos a tener en cuenta en el análisis.

- ✓ Derivación gradual de los objetivos a cada documento y nivel académico.
- ✓ Concepción didáctica.
- ✓ La fundamentación del plan metodológico hace referencia a la necesidad del uso de las TIC como medio de enseñanza.
- ✓ Los objetivos de las actividades metodológicas están dirigidos a lograr el desarrollo deseado en cuanto al uso de las TIC como medio de enseñanza.

ANEXO 4. ENTREVISTA A JEFE DE DISCIPLINA, JEFE DE COLECTIVO DE CARRERA, JEFE DE DEPARTAMENTO, TÉCNICO DE LABORATORIO DE COMPUTACIÓN, PROFESOR.

Objetivo: confirmar los conocimientos que poseen acerca de las regularidades del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* y el uso de las TIC como medio de enseñanza, en particular el *software* educativo multimedia.

Profesor (a): Se está desarrollando una investigación relacionada con el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* y el uso de las TIC como medio de enseñanza, en particular el *software* educativo multimedia. Es por eso que solicitamos su colaboración al responder sinceramente las preguntas que se relacionan a continuación.

1. Edad.

2. Título que posee.

3. Años de experiencia como profesor.

4. Años de experiencia como docente en la educación superior.

5. ¿Conoce sobre las TIC?

Sí _____ No _____

En caso de que la respuesta sea positiva, exponga tres ideas.

6. ¿Conoce si se pueden vincular al proceso de enseñanza-aprendizaje universitario?

Sí _____ No _____

En caso de que la respuesta sea positiva, explique.

7. ¿Ha asistido a reuniones metodológicas dirigidas a demostrar la correcta concepción didáctica del proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la clase de *Historia de la Literatura y el Arte I*?

Sí _____ No _____

En caso de la respuesta ser afirmativa, explique.

8. ¿Ha asistido a reuniones metodológicas dirigidas a demostrar el uso adecuado de las TIC como medio de enseñanza?

Sí _____ No _____

En caso de la respuesta ser afirmativa, explique.

9. ¿El Departamento de Estudios Socioculturales, el colectivo de carrera y el colectivo de la disciplina Historia y pensamiento cultural realizan actividades metodológicas dirigidas a demostrar el uso adecuado de las TIC como medio de enseñanza, como forma de auto preparación del profesor?

Sí _____ No _____

10. ¿Qué utilidad tiene el Laboratorio de Computación de la Facultad de Humanidades en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje donde intervienen profesores, estudiantes y el grupo?

ANEXO 5. ENTREVISTA GRUPAL A ESTUDIANTES

Objetivo: confirmar los conocimientos que poseen acerca del uso de las TIC como medio de enseñanza, en particular el *software* educativo multimedia para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I*.

Estudiante: Se está desarrollando una investigación relacionada con el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* y el uso de las TIC como medio de enseñanza, en particular el *software* educativo multimedia. Es por eso que solicitamos su colaboración al responder sinceramente las preguntas que se relacionan a continuación.

1. ¿Conoce sobre las TIC?

Sí _____ No _____

En caso de que la respuesta sea positiva, exponga tres ideas.

2. ¿Tienes habilidades desarrolladas en la Computación?

Sí _____ No _____

3. ¿Conoce si se pueden vincular al proceso de enseñanza-aprendizaje universitario?

Sí _____ No _____

En caso de que la respuesta sea positiva, explique.

4. ¿El profesor de *Historia de la Literatura y el Arte I* utiliza en su clase las TIC?

Sí _____ No _____

En caso de la respuesta ser afirmativa, mencione 3 elementos.

5. Mencione otras asignaturas que las utilicen en sus clases.

6. ¿Qué utilidad le atribuyes al Laboratorio de Computación de la Facultad de Humanidades en función de la docencia?

7. ¿Se sienten satisfechos con la asignatura *Historia de la Literatura y el Arte I* y la utilización que hace de los medios de enseñanza?

8. ¿Sienten motivación para utilizar un *software* educativo multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura?

9. ¿Qué les aportaría a su proceso de enseñanza-aprendizaje?

ANEXO 6. ENCUESTA PARA DETERMINAR EL COEFICIENTE DE COMPETENCIA DEL EXPERTO.

Nombre: _____

Nivel _____

universitario: _____

Categoría: _____

Años de experiencia: _____ de

Centro de trabajo: _____ de

Estimado compañero:

Estamos realizando una investigación sobre la aplicación de la multimedia Literart como medio de enseñanza para facilitar el PEA; usted ha sido seleccionado porque comprendemos que reúne los requisitos fundamentales para formar parte de los expertos que sobre el tema se necesita, éste tiene carácter anónimo y usted es libre para decidir si nos apoya en la misma.

Objetivo: Seleccionar los expertos teniendo en cuenta el coeficiente de competencia de este, la creatividad, la disposición a participar en la encuesta, la capacidad de análisis y de pensamiento y el espíritu colectivista y autocrítico.

1. Sobre la aplicación de softwares educativos como medios de enseñanza para el perfeccionamiento de PEA ¿Cómo valora sus conocimientos en una escala del 1 al 10: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10?

Expertos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. Marque con una **X** las fuentes que considere han influido más en el nivel del conocimiento que tiene usted sobre esta temática.

Fuentes de argumentación	Grado de influencia de cada una de las fuentes en sus criterios		
	Alto	Medio	Bajo
1. Investigaciones teóricas y/o experimentales relacionadas con el tema			
2. Experiencia obtenida en la actividad profesional (docencia de pregrado y postgrado recibida y/o impartida)			
3. Análisis de la literatura especializada y publicaciones de autores nacionales.			
4. Análisis de la literatura especializada y publicaciones de autores extranjeros.			
5. Conocimiento del estado actual de la problemática en el país y en el extranjero.			
6. Intuición			

ANEXO 7. TABLA PATRÓN CON LA QUE SE VALORARÁ EL NIVEL DE COMPETENCIA DE LOS EXPERTOS.

FUENTES DE ARGUMENTACIÓN	GRADO DE INFLUENCIA DE CADA UNA DE LAS FUENTES EN SUS CRITERIOS		
	ALTO (3)	MEDIO (2)	BAJO (1)
1. Investigaciones teóricas y/o experimentales relacionadas con el tema	0,3	0,2	0,1
2. Experiencia obtenida en la actividad profesional (docencia de pregrado y postgrado recibida y/o impartida)	0,5	0,4	0,2
3. Análisis de la literatura especializada y publicaciones de autores nacionales.	0,05	0,03	0,01
4. Análisis de la literatura especializada y publicaciones de autores extranjeros.	0,05	0,03	0,01
5. Conocimiento del estado actual de la problemática en el país y en el extranjero.	0,05	0,03	0,01
6. Intuición	0,05	0,03	0,01
TOTAL	1	0,72	0,34

ANEXO 8. CÁLCULO DEL COEFICIENTE DE COMPETENCIA DE LOS EXPERTOS.

Experto	Kc	1	2	3	4	5	6	Ka	K
1	9	3	2	3	2	3	3	0,86	0,88
2	5	3	2	3	2	3	3	0,86	0,68
3	8	3	2	3	2	3	2	0,84	0,82
4	6	3	2	3	2	3	3	0,86	0,73
5	8	3	2	3	2	3	3	0,86	0,83
6	3	3	2	3	2	3	3	0,86	0,58
7	7	2	2	3	2	3	3	0,78	0,74
8	8	3	2	3	2	3	1	0,82	0,81
9	9	3	1	1	2	2	3	0,58	0,74
10	9	3	2	3	2	3	3	0,86	0,88
11	8	3	2	3	2	3	3	0,86	0,83
12	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
13	6	3	3	3	2	3	3	0,96	0,78
14	8	3	2	3	2	3	3	0,86	0,83
15	9	3	2	3	2	3	3	0,86	0,88
16	9	3	2	3	2	2	3	0,82	0,86
17	9	3	2	3	1	2	3	0,82	0,86
18	8	3	2	3	2	3	3	0,86	0,83
19	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
20	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
21	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
22	7	2	2	3	2	3	3	0,78	0,74
23	7	3	2	3	2	3	2	0,84	0,77
24	7	3	3	3	2	3	3	0,96	0,83
25	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
26	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
27	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
28	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
29	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
30	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
31	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78
32	7	3	2	3	2	3	3	0,86	0,78

ANEXO 9. ENCUESTA PARA LA VALORACIÓN DELA PROPUESTA POR LOS EXPERTOS.

Objetivo: Valorar la pertinencia de la propuesta a partir del método de criterio de expertos.

Estimado docente:

Usted ha sido seleccionado por su experiencia y nivel docente metodológico para que dé sus valoraciones acerca del software multimedia *Literart* diseñado como medio de enseñanza – aprendizaje para el perfeccionamiento del proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura *Historia de la literatura y el arte I*.

La evaluación debe ajustarse a lo siguiente:

- *Que sea factible:* Posibilidad real de su utilización acorde a los recursos que requiere.
- *Que sea aplicable:* Deben expresarse con la suficiente claridad para que sea posible su implementación.
- *Que sea generalizable:* Por sus condiciones de aplicabilidad y de factibilidad permite la extensión del resultado si el contexto es semejante, con igual particularidad.
- *Que tenga pertinencia:* Por su importancia, por su valor social y las necesidades a que da respuesta.
- *Que tenga novedad y originalidad:* Adquiere mayor valor el resultado cuando refleja la creación de algo que hasta el momento presente no existía.
- *Que tenga validez:* Se refiere a la condición del resultado cuando este permite el logro de los objetivos para lo cual fue concebido.

A continuación ofrecemos una escala valorativa para favorecer su emisión de criterios:

Indicadores	Muy adecuado	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No adecuado
Factibilidad					
Aplicabilidad					
Nivel de generalidad					
Nivel de pertinencia.					
Novedad y Originalidad					
Validez					

Otras opiniones:

**ANEXO 10. RESULTADOS DE LA VALORACIÓN POR LOS EXPERTOS DE
 Tabla 1. CONTEO DE LA SELECCIÓN DE LOS EXPERTOS POR CADA
 INDICADOR DE LA FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA DE SOFTWARE.**

	E-1	E-2	E-3	E-4	E-5	E-6	E-7	E-8	E-9	E-10	E-11	E-12	E-13	E-14	E-15	E-16
Ind 1	3	3	4	3	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
Ind 2	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Ind 3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
Ind 4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
Ind 5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
Ind 6	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

	E-17	E-18	E-19	E-20	E-21	E-22	E-23	E-24	E-25	E-26	E-27	E-28	E-29	E-30	E-31	E-32
Ind 1	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3
Ind 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5
Ind 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4
Ind 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	5	4
Ind 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	5	4	5	5
Ind 6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4

Tabla 2. DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIA

Índic	Niveles					Total
	C1 (MA)	C2 (BA)	C3 (A)	C4 (PA)	C5 (NA)	
1	7	14	11	0	0	32
2	10	22	0	0	0	32
3	18	14	0	0	0	32
4	16	15	0	1	0	32
5	17	14	0	1	0	32
6	8	24	0	0	0	32
Total	76	103	11	2		

Tabla 3. DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS ACUMULADAS

Índic	C1 (MA)	C2 (BA)	C3 (A)	C4 (PA)	C5 (NA)
1	7	21	32	32	32
2	10	32	32	32	32
3	18	32	32	32	32
4	16	31	31	32	32
5	17	31	31	32	32
6	8	32	32	32	32
Total	76	179	190	192	

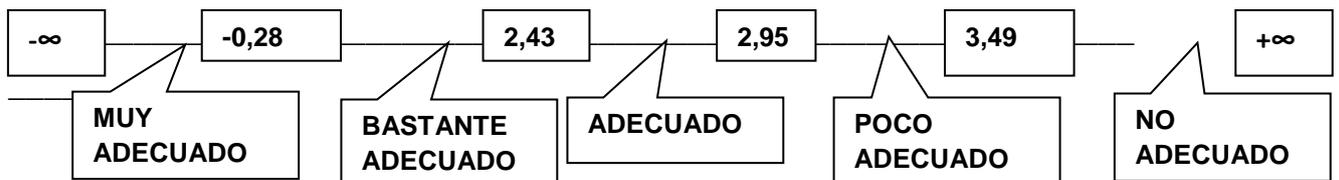
Tabla 4. FRECUENCIAS RELATIVAS ACUMULADAS. BÚSQUEDA DE LOS PUNTOS DE CORTE

Indicadores	C1	C2	C3	C4
I1	0,21	0,66	1,00	1,00
I2	0,31	1,00	1,00	1,00
I3	0,56	1,00	1,00	1,00
I4	0,50	0,97	0,97	1,00
I5	0,53	0,97	0,97	1,00
I6	0,25	1,00	1,00	1,00

Tabla 5. TABLA DE VALORES DE LAS PROBABILIDADES CALCULADAS Y DE LOS VALORES DE ESCALA DE LOS INDICADORES

					Valor de los indicadores			Evaluación del indicador
	C1	C2	C3	C4	Suma	Promedio		
I1	-0,78	0,40	3,49	3,49	6,61	1,65	0,50	Bastante adecuado
I2	-0,49	3,49	3,49	3,49	9,98	2,50	-0,35	Muy adecuado
I3	0,16	3,49	3,49	3,49	10,63	2,66	-0,51	Muy adecuado
I4	0,00	1,86	1,86	3,49	7,22	1,80	0,34	Bastante adecuado
I5	0,08	1,86	1,86	3,49	7,29	1,82	0,32	Bastante adecuado
I6	-0,67	3,49	3,49	3,49	9,80	2,45	-0,30	Muy adecuado
Suma	-1,70	14,60	17,69	20,94	51,52			
Promedio	-0,28	2,43	2,95	3,49				
Puntos de Cortes								

De los puntos de corte dados en la tabla anterior se tiene:



	MUY ADECUADO	BASTANTE ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	NO ADECUADO
	-0,28	2,43	2,95	3,49	
GRADO DE ADECUACIÓN DE CADA INDICADOR SEGÚN LOS EXPERTOS					
INDICADORES	MUY ADECUADO	BASTANTE ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	NO ADECUADO
1		x			
2	x				
3	x				
4		x			
5		x			
6	X				