



FACULTAD DE CULTURA FISICA

“MANUEL FAJARDO”

TRABAJO DE DIPLOMA PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN CULTURA FÍSICA.

**TÍTULO: DISEÑO DE UN SITIO WEB SOBRE LA HISTORIA DEL DEPORTE EN
LA PROVINCIA CIENFUEGOS.**

Autor: Alberto Cruz Abreus.

Tutor: MSc. Jiosbel Jesús Lóriga Socorro.

Consultante:

Cienfuegos

2013-2014

“Año 56 del Triunfo de la Revolución”

Facultad de Cultura Física

Cienfuegos

Hago constar que el presente trabajo, fue realizado en la Facultad de Cultura Física de Cienfuegos, como parte de la culminación de los trabajos en la especialidad de Cultura Física; autorizado a que el mismo sea utilizado por la institución para los fines que estime conveniente, tanto de forma parcial como total, además que no podrá ser presentado en eventos, ni publicados, sin aprobación de la facultad.

Firma del autor

Los abajo firmantes certificamos que el trabajo ha sido revisado según acuerdo de la dirección de nuestro centro y el mismo cumple los requisitos que debe tener un trabajo de esta envergadura, referido a la temática señalada.

Informatización Científico – Técnica

Computación

Nombres y Apellidos Firma

Nombres y Apellidos Firma

Sistema de documentación de proyectos

Firma del Tutor

DEDICATORIA

A mi madre que donde quiera que este se alegra de mis éxitos.

A mi abuela quien siempre me ha guiado.

A mi padre de quien aprendí lo que soy.

A mi hijo que me inspiran cada día.

A mi esposa por su apoyo incondicional.

A toda mi familia.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutor por su ayuda y apoyo.

A todos los profesores de la Facultad de Cultura Física que a lo largo de mi vida de estudiante han contribuido a ampliar mis conocimientos y que de forma general han contribuido a mi formación profesional.

A mis compañeros de aula que siempre me han brindado su ayuda.

A todas las instituciones y personas que me han ayudado.

Resumen

La presente investigación estudio tiene como objetivo el diseño de un sitio Web dirigido a contribuir a mostrar la memoria histórica del deporte en Cienfuegos, que pretende poner a disposición de todos los profesionales de la Cultura Física un conjunto de materiales didácticos que establezcan y eleven el nivel científico-técnico. La selección de la presentación en forma de Web, es debido a que pueda ser más agradable y fácil su manipulación en el aprendizaje. Para la realización de esta investigación se realizó, en primera instancia, un estudio del estado en cuanto a la situación de la bibliografía, informaciones sobre el deporte en Cienfuegos y la aplicación de la informática para el proceso de enseñanza aprendizaje, con el uso de técnicas como: Revisión de documentos y entrevistas a profesores y especialistas. Los datos se recogieron mediante encuestas aplicadas a profesores y especialistas en relación con el tema de investigación. Este trabajo constituye una herramienta fundamental para la superación de los profesionales del deporte, brindándole la posibilidad de tener amplio acceso a la teoría en que fundamentarán su práctica.

Summary

The present investigation study has as objective the design of a place Web directed to contribute to show the historical memory of the sport in Cienfuegos that seeks to put to all the professionals' of the Physical Culture disposition a group of didactic materials that you/they settle down and elevate the level scientific-technician. The selection of the presentation in form of Web, is because it can be more pleasant and easier its manipulation in the learning. For the realization of this investigation he/she was carried out, in first instance, a study of the state as for the situation of the bibliography, informations on the sport in Cienfuegos and the computer science application for the process of teaching learning, with the use of technical as: Revision of documents and interviews to professors and specialists. The data were picked up by means of surveys applied professors and specialists in connection with the investigation topic. This work constitutes a fundamental tool for the superación of the professionals of the sport, offering him the possibility to have wide access to the theory in that you/they will base its practice.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. Pág.

1.1 - Introducción..... 1

1.2 – Diseño teórico.....

DESARROLLO

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE UN SITIO WEB PARA EL REMO EN CIENFUEGOS.

1.1 La Cultura informacional para el trabajo en la Web.....

1.2

2. METODOLOGÍA.....

3. DESCRIPCIÓN DEL SITIO WEB

Conclusiones.....

Recomendaciones.....

Referencias Bibliográficas.....

Anexos.....

PENSAMIENTO.

INTRODUCCIÓN

La segunda mitad del siglo XX y los primeros años del presente siglo se han caracterizado por un intenso desarrollo de la Ciencia y la Técnica, algo reconocido por muchos como Revolución Científico–Técnica, donde sus logros constituyen saltos cualitativos del progreso científico y están concretados en la creación de nuevas tecnologías condicionantes de la utilización de novedosos medios que se inscriben en la tecnología de punta para la producción, los servicios y la información, junto a un nuevo comportamiento de la actividad económica en un mundo caracterizado por la globalización y el neoliberalismo con las lógicas consecuencias sociales derivadas del paradigma económico–social que desarrolla cada Estado.

La sociedad cubana está identificada con los constantes progresos científicos y técnicos que requiere de una profunda preparación de todos sus ciudadanos. Para ello se necesita que en las instituciones educativas universitarias sigan transformándose de forma tal que pueda preparar a los individuos para actuar en un mundo más tecnificado. Esto se traduce en educar al hombre para que pueda trabajar conscientemente, para que posea un alto nivel de conocimiento científico–técnico, que le sea posible aplicarlos en la vida y garantice su participación en la construcción del socialismo.

Una de las vías para hacer más efectiva la educación, son las instituciones educativas, como uno de los elementos del sistema institucional, donde se desarrollan de forma particular las capacidades, intereses y un conjunto importantísimo de cualidades y características de la personalidad, deviene por su propia esencia el elemento fundamental en la educación de la orientación profesional de la personalidad. De hecho, la escuela constituye el primer peldaño en la formación profesional del individuo.

La inserción de la Tecnología de la Información y las Comunicaciones (en lo adelante TIC) a la vida educativa es un proceso que cada vez se hace más necesario en la época actual. Este aprendizaje, de instrucción por computadoras, va ganando predominio dentro de la tecnología educativa. La

Una de las vías para hacer más efectiva la educación, es la escuela, como uno de los elementos del sistema institucional, donde se desarrollan de forma particular las capacidades, intereses y un conjunto importantísimo de cualidades y características de la personalidad, deviene por su propia esencia

el elemento fundamental en la educación de la orientación profesional de la personalidad. De hecho, la escuela constituye el primer peldaño en la formación profesional del individuo.

La inserción de la Tecnología de la Información y las Comunicaciones (en lo adelante TIC) a la vida educativa es un proceso que cada vez se hace más necesario en la época actual. Este aprendizaje, de instrucción por computadoras, va ganando predominio dentro de la tecnología educativa.

En el contexto actual, la Universidad en el Siglo XXI debe desempeñar un rol activo en la rápida expansión de la generación y circulación del conocimiento y la información, y asegurar que estos sean crecientemente objeto de apropiación y control por parte de la comunidad universitaria y de todos los recursos humanos de la Cultura Física y el Deporte.

Pretender hoy seguir aprendiendo por vías formales y convencionales, teniendo en cuenta las múltiples y variadas necesidades que surgen a lo largo de la vida y que demanda de la sociedad, es prácticamente imposible en los marcos de los sistemas sociales contemporáneos.

En este sentido se hace necesario establecer relaciones apremiantes con todo lo correspondiente a la Gestión Tecnológica que se encarga del estudio en tantos procesos sociales, procesos complejos, multidimensionales, inseparables de su contexto y de la globalidad de los procesos sociales y por tanto, sus estados y características involucran dimensiones históricas, económicas y sociológicas. Si bien ellos han sido considerados bajo ángulos y perspectivas distintas por disciplinas como la historia, la economía, la sociología y la psicología, cada una con su enfoque particular y sin pretensión alguna de una explicación total, es la gestión tecnológica, como región de saberes y un campo de conocimiento transdisciplinario, la que conjuga y relaciona estos saberes parcelados, mediante su recomposición y recontextualización, para construir una mejor visión que incorpora la totalidad de características del proceso.

(Kanz and Lam, 1996) exponen que la Gestión Tecnológica es conocimiento y es una práctica. Es un sistema de conocimientos y prácticas relacionados con los procesos de creación, desarrollo, transferencia y uso de la tecnología. Algunos conciben este sistema como "una colección de métodos sistemáticos

para la gestión de procesos de aplicación de conocimientos, extender el rango de actividades humanas y producir bienes y servicios" Mientras otros, como (Khalil, 1998) expresa que el National Research Council (NRC) de Estados Unidos, lo considera integrado por los conocimientos de "ingeniería, ciencias y disciplinas del área de gestión, para planear, desarrollar e implementar capacidades tecnológicas en el diseño y el logro de los objetivos estratégicos y operacionales de una organización" Es un sistema de conocimientos o región de conocimientos, en los términos que plantea Mario Díaz (1995) la organización del conocimiento; constituido por conceptos y proposiciones sobre relaciones entre estos conceptos, modelos y teorías sobre los procesos de toma de decisiones y ejecución de acciones relacionados con las tecnologías, en organizaciones, empresas, países y regiones.

Pero la gestión tecnológica no es un campo del saber meramente especulativo sobre la tecnología y su desarrollo. Es también una práctica so-portada en un conocimiento derivado del análisis y la interpretación de las observaciones del comportamiento del desarrollo tecnológico, como proceso social, y resultado de las observaciones de este proceso en organizaciones y países, y de su relación con el proceso de desarrollo global de las sociedades modernas.

Sistemáticamente se destaca el desarrollo de la innovación tecnológica en las diferentes esferas del desarrollo social la cual tiende a ser cada vez más tecnológica.

Nuestra sociedad vive inmersa en una espiral ascendente de tecnología. Ya somos una comunidad muy tecnificada, en la que cada vez más procesos del día a día dependen de la tecnología, y cambiar esos procesos o lanzar nuevos productos y nuevos hábitos requieren a su vez una mayor intensificación tecnológica.

Resulta innegable el auge cada vez mayor de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las diferentes esferas de la sociedad a escala mundial. El impetuoso desarrollo de la ciencia y la tecnología ha llevado al planeta a entrar al nuevo milenio inmerso en lo que se ha dado en llamar la "sociedad de la información y del conocimiento".

La práctica del deporte en época contemporánea ha experimentado un amplio desarrollo por los diversos modos y modas que coexisten para su práctica. Esta

situación ha estado influida por un gran número de factores, entre los cuales se pueden enumerar:

- El impetuoso avance de la ciencia y la técnica.
- Los avances experimentados por las ciencias sociales.
- El gran impacto de los Juegos Olímpicos y otros grandes eventos deportivos.
- El deporte como fenómeno socio-cultural contemporáneo. (López A. 2003)

Hoy han cobrado mucha importancia los proyectos de gestión del conocimiento, ya que estos favorecen el intercambio y el enriquecimiento de conocimientos.

(Malhotra 1997) citado por (Padilla 2011), expone que "La gestión del Conocimiento es la combinación sinérgica de datos, información y sistemas de información, y la capacidad creativa e innovadora de los seres humanos"). Esta es una visión estratégica de la gestión del Conocimiento que considera la sinergia que produce la intersección entre lo tecnológico y humano. La Gestión del Conocimiento, con una acepción más actual y abarcadora, es la capacidad de una organización para administrar la creación, la difusión, la adaptación y utilización de conocimientos valiosos y su integración en negocios, sistemas, procesos, productos y servicios.

En un proyecto de gestión del conocimiento es importante un sistema informático que favorezca la auto-superación de los clientes.

La elaboración de productos integrales que tengan en cuenta los elementos anteriormente planteados incrementará sin duda los éxitos deportivos, científico-tecnológicos y de la adquisición de los conocimientos relacionados con la Historia del Deporte en la localidad, en los profesionales de la Cultura Física y el Deporte.

Colosales han sido los éxitos de Cuba en el ámbito deportivo tanto a nivel local, nacional como internacional, resulta importante señalar que estos logros se han ido incorporando paulatinamente después del triunfo de la Revolución y esto se debe en gran medida a la prioridad que le ha dado la más alta dirección del Partido y del estado a la educación y superación de todo el pueblo, incluida la de los profesionales del deporte.

Con todos los aportes brindados por nuestros valiosos atletas se ha enriquecido la Historia del Deporte en Cuba y en especial en Cienfuegos, por lo cual es meritorio destacar todas las acciones que en el campo de las investigaciones históricas que se realizan sean puestas al servicio de todos los profesionales de la Cultura Física y el pueblo en general, así como, el empleo, y la vinculación de las nuevas Tecnologías de la información y las Comunicaciones, en el desarrollo de los conocimientos históricos; pues se pudo comprobar que aún existen dificultades en este sentido, pues en la Facultad de Cultura Física de Cienfuegos son insuficientes los trabajos de investigación, donde se establece la relación entre la Historia del Deporte y las nuevas tecnologías relación por lo cual se enuncia la siguiente **situación**

Problémica:

Existe la ausencia de productos informáticos que potencien el proceso de enseñanza aprendizaje en la Historia del Deporte en la localidad.

La declarada ausencia de estudios, dedicados de manera íntegra a la historia del Cienfuegos y su vinculación con las nuevas tecnologías, posibilita se declare como **problema científico**.

¿Cómo contribuir al desarrollo de la información digital de la Historia del Deporte local para los profesionales de la Cultura Física y el Deporte?

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

En la búsqueda de los estudios realizados sobre el tema, se determinó que en la Facultad de Cultura Física de Cienfuegos se han realizado dos investigaciones sobre la historia del deporte, relacionadas con el empleo de las nuevas tecnologías, tituladas:

Diseño de un sitio web para la superación de profesionales deportivos sobre temas de bádminton en la provincia Cienfuegos del autor: Roberto Mollinedo Bermúdez. 2009.

Diseño de un sitio web de remo para provincia Cienfuegos del autor: Carlos Padilla. 2011.

A lo anterior se suma los constantes cambios de las nuevas tecnologías, las cuales están presentes en todas las esferas de la vida, y el sistema educativo no queda exento de su influencia y se destacan desde el punto de vista social, económico, laboral e individual de los seres humanos.

Por tal motivo resulta factible y necesaria la implementación de un **sitio Web** que favorezca la superación de los profesionales y desarrollar potencialidades en cuanto al empleo de recursos y de productos informáticos así como de comunicación a muchos que permiten los servicios de las NTIC.

En la provincia de Cienfuegos existen dificultades con el tema de la bibliografía, documentos y revistas que aborden el tema, que pueda de una manera u otra resolver el déficit de superación del territorio. Específicamente en todo lo relacionado con la Historia del Deporte en la localidad, se carece de bibliografía e informaciones actualizadas.

Para dar respuesta al problema científico se plantea el siguiente **objetivo general**: Diseñar un sitio Web que constituya un material de consulta para los profesionales de la Cultura Física y el Deporte en Cienfuegos.

IDEA A DEFENDER:

Con el diseño de un sitio Web que se encargue de la compilación de material tecnológico e histórico sobre la historia del deporte en la localidad de Cienfuegos se contribuirá al desarrollo de la cultura histórica de los profesionales.

TAREAS CIENTÍFICAS:

- ✚ Profunda revisión bibliográfica acerca del tema para construir el marco teórico referencial.
- ✚ Análisis de las condiciones reales de los profesionales de la Cultura Física y el deporte en Cienfuegos, con el objetivo de conocer la audiencia a la cual va dirigido el producto.
- ✚ Diseño de un sitio Web que muestre el desarrollo de la información de la Historia del deporte de la localidad para los profesionales de la Cultura Física y el deporte en Cienfuegos.
- ✚ Evaluar por criterio de experto la calidad del producto.
- ✚ Elaborar el informe final.

DESARROLLO

Capítulo I. Fundamentación Teórica.

1.1 La ofensiva de la tecnociencia

Los estudios sobre la ciencia vienen prestando un creciente interés a la dimensión social de la misma; la incorporación de la tecnología a la agenda, acentúa aún más el interés por los estudios sociales.

Como se menciona antes, el interés se desplaza hacia la interrelación entre la ciencia y la tecnología y de éstas con la sociedad. Es decir, la tecnología está cada vez más en el centro de la agenda, lo cual se manifiesta en la idea de que lo que debe ser estudiado es la tecnociencia y no sólo la ciencia y la tecnología como entidades independientes.

Para este tipo de aproximación son útiles algunas conceptualizaciones recientes, por ejemplo los diferentes "contextos" que identifica Javier Echeverría (1995, 2001): Educación, Innovación, Evaluación, Aplicación. Al desbordar el clásico "contexto de justificación" aparecen ante nosotros un conjunto de escenarios decisivos para la práctica tecnocientífica y sus interrelaciones con la sociedad¹. El estudio de los escenarios ayuda a plantear con más claridad el problema de dónde se hace la ciencia. Si nos orientamos por los "estudios de laboratorio", lo fundamental es estudiar el laboratorio. Pero "no se hace" sólo allí. Fuller (2001) ha justificado muy bien que un sitio preferente para los estudios CTS son las universidades, con sus amalgamas de funciones, compromisos e intereses. Arocena y Sutz (2001) lo han argumentado también. La ampliación de los escenarios y las motivaciones de los estudios ya señalados, valorizan también aquella tesis de Horkheimer, según la cual toda teoría del conocimiento, toda teoría de la ciencia, exige una teoría social. En principio una explicación de la tecnociencia parece exigir una visión más atenta de los agentes y estructuras que determinan la dinámica social. Las categorías de "Modo de Producción Social", "Totalidad Social" (totalidad socio histórica, totalidad concreta) propias de la tradición marxista, pueden ayudar a explicar y juzgar el modo de producción de conocimientos (Gibbons, et.al, 1997) que se viene imponiendo.

En resumen, la ciencia y la tecnología son procesos sociales en varios e importantes sentidos. Revalorizar lo social no como "escenario" sino como elemento decisorio, es comenzar a andar en una dirección correcta. Lo social ayuda a entender la "**ciencia en contexto**", lo que aquí apunta al entramado de circunstancias económicas, políticas y culturales que le dan sentido y orientación a una práctica científica determinada.

Las características de la evolución histórica y social contemporánea y su nexo con la tecnociencia. Vivimos la época donde domina el capitalismo global o transnacionalizado (denominado de diversos modos: "mercantilismo de las corporaciones", según Chomsky; "neomercantilismo", según Petras) que funda nuevas formas de imperialismo (Salomón, 2001) vinculadas a la tecnología y que ha subordinado el conocimiento a la lógica de la reproducción del capital (Núñez, 2001). Este dato es esencial para juzgar el sentido humano antihumano de las tendencias en curso.²

Es por ello que la sociología de la ciencia no puede clausurar las preguntas filosóficas en respuesta a las cuales ha aparecido en el horizonte de la filosofía de la ciencia contemporánea. Inevitablemente, la Epistemología seguirá guardando, al margen del análisis sociológico al cual pudiera apelar, un sesgo que sea normativo, aun cuando ya no se pretenda apriorístico o universal. Si tal mínimo de normatividad desapareciera, dejaría de tener sentido la pregunta misma por la científicidad de una determinada teoría científica y -evaporada por completo la frontera diferencial de la ciencia con otro tipo de discursos- ya la Epistemología misma debería desaparecer por completo. Pero se advertiría allí el ocaso del proyecto de la ciencia como "creencia socialmente válida" para nuestras sociedades; y si bien ello es posible que se diera en algún momento (el Lukács joven así lo creía), es de advertir que una sociedad sólo se hace las preguntas para las cuales tiene preparado su suelo histórico. Y desde ese punto de vista, entiendo evidente que la ciencia aún tiene mucho que aportar en el campo de su relación con la cultura y con las creencias contemporáneas;

1 Salomón, J. J. (2001) El nuevo escenario de las políticas de ciencia. Revista Internacional de Ciencias Sociales, 168. <http://www.campus-oei.org/salactsi/ctsdoc.htm>

² Un ejemplo es el libro Ciencia y Desarrollo (1982) de Mario Bunge referido a la política científica en América Latina. (Núñez, 1998).

Artículo publicado en Bolpress el 22/12/05 en su sitio: <http://www.bolpress.com> por Roberto A. Follari (*)
(*) Doctor en Psicología (Universidad Nacional de San Luis, Argentina). Investigador y Docente en Epistemología de las Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional de Cuyo (Mendoza, Argentina). Cano

es decir que, según la noción de Marx, no están dadas las condiciones para su desaparición, pues aún subsisten parte de las que produjeron su surgimiento.

En un cierto sentido lo anterior es irrefutable; la objetividad es un valor como ya planteaba Max Weber, y por tanto quien se instala en la ciencia se instala de entrada en un espacio valorativo. En otro sentido es muy problemático: la ciencia, aún con sus limitaciones y supuestos, resulta un factor decisivo en la superación de prejuicios y dogmatismos, los cuales en nuestros países de capitalismo subalterno se mantienen con fuerza suficiente como para que el auxilio a dichas ciencias siga teniendo una función importante en el debate ideológico.

1.2 La cultura informacional para el trabajo en la web.

El surgimiento de Internet en 1991 marca un hito histórico en el desarrollo de la sociedad y la tecnología de la información. Ya en el año 1996 se define como una nueva profesión, enmarcada dentro de las Ciencias de la Información, la de Infotecnólogo, la cual surge a partir de evolución de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICS) dentro del proceso de evolución sociedad-tecnología [Sebastià 1996]. Pero no es hasta el 2001 cuando se consolida el desarrollo tecnológico [Sáez Vacas 2004], integrándose con todas las esferas de la sociedad. Este año se fija como el inicio de la nueva Internet, la cual es soportada por la Red Universal de Digital (RUD).

La Infotecnología deja de ser una disciplina de la bibliotecología o la documentación para convertirse en un componente esencial de la cultura básica de los profesores y estudiantes universitarios [Piedrahita Plata 2003]. En Cuba, ya desde esa fecha, se imparten cursos de infotecnología para investigadores y profesores universitarios (Lee Tenorio 2002). Los estudios de Infotecnología abarcan, entre otros aspectos, al conocimiento y el uso los recursos de información disponibles en la Web y al conjunto de aplicaciones, herramientas y procedimientos de trabajo indispensables para desarrollar la docencia, la investigación y los estudios universitarios en el nuevo entorno Tecno-Social, donde comienza a delinearse lo que se ha dado a conocer como la Web 2.0 (Fumero, Roca 2005).

Las profundas transformaciones sociales que han provocado las (TIC) han puesto de manifiesto lo importante y necesario que resulta en la actualidad que los procesos formativos universitarios empleen dichas tecnologías en su perfeccionamiento y de este modo se contribuya a la formación de los profesionales que la sociedad necesita (Pardo Gómez, Izquierdo Lao 2006).

En esta época se han producido grandes avances en la ciencia y la técnica. Dentro de estos avances es reconocida la invasión que se ha producido de las computadoras en la vida moderna, revolucionando todas las ramas de la ciencia y la actividad humana, entre las que se encuentra la educación y el deporte. La computadora ayuda al hombre en la apropiación de la cultura pues facilita el tratamiento de la información, que puede ser textual, numérica, gráfica, sonora.

En 1962, en Francia surge el término informática, cuya acepción más generalizada es “tratamiento automatizado de la información” (Goñi, 1986, 97-2:12), o sea, la informática se encarga, fundamentalmente a través de las computadoras, de “recibir información, procesarla y dar una serie de resultados” (Martin, 1999, 118:11).

El desarrollo de las tecnologías informáticas y el creciente flujo de información, con su incidencia en la sociedad, en la economía, en la política, han convertido a la informática en un objetivo estratégico a nivel mundial, “prácticamente no se puede pensar en el mundo de hoy sin la informática y la manipulación de la información” (Rodríguez, 2000, 176:12).

Los avances científicos, independientemente del talento humano –artífice de estos avances- dependen cada vez más de las nuevas tecnologías en general. El desarrollo científico – técnico representa un cambio cualitativo, una etapa superior, constituyendo uno de los motores impulsores de la sociedad y por tanto repercute en el deporte y en desarrollo de su historia.

Informatización de la sociedad cubana

Los beneficios y desafíos de la llamada “Sociedad de la Información”, “Era de la Información” o “Sociedad del conocimiento”, no repercuten por igual en todos los habitantes del planeta, al contrario, han marcado más la diferencia entre los ricos y los pobres. Sin embargo, Cuba, país subdesarrollado y bloqueado, ha

tenido la visión y voluntad política de diseñar e implementar una estrategia que conduce a la “Informatización de la Sociedad Cubana”.

La informatización de la sociedad ha dado ya “valientes pasos”, más allá del brutal bloqueo que sufre la isla, este país ha diseñado importantes estrategias que han permitido con escasos recursos la introducción de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, estas estrategias han tenido en cuenta la introducción de estas en los contextos educativos.

Pero antes de tratar la informatización dentro del contexto deportivo se abordaran algunos conceptos y aspectos fundamentales dentro de este proceso, como es lo relacionados con las tecnologías de información y las comunicaciones (TIC)

Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

Son un conjunto de aparatos, redes y servicios que se integran o se integrarán a la larga, en un sistema de información interconectado y complementario. La innovación tecnológica consiste en que se pierden las fronteras entre un medio de información y otro.

Las llamadas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICS) son el resultado de las posibilidades creadas por la humanidad en torno a la digitalización de datos, productos servicios y procesos y de su transformación a través de distintos medios, a grandes distancias y en pequeños intervalos de tiempo, de forma confiable, y con relaciones costo beneficio nunca antes alcanzados por el hombre.

Intranet

Es una red privada dentro de una institución, cuyo propósito es compartir la información de la misma y los recursos computacionales. También se puede usar para facilitar grupos de trabajo y tele conferencias. Una Intranet es una red local que utiliza herramientas de Internet. Se puede considerar como un Internet privado que funciona dentro de una organización.

Normalmente, dicha red local tiene como base el protocolo TCP/IP de Internet y utiliza un sistema firewall (cortafuegos) que no permite acceder a la

misma, generalmente es para la información y comunicación interna de la misma. Puede tratarse de una red aislada, es decir no conectada a Internet. El paradigma de las tecnologías son las redes informáticas. Los ordenadores aislados, nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectados incrementan su funcionalidad en varios órdenes de magnitud. Formando redes, los ordenadores no sólo sirven para procesar información almacenada en soportes físicos (disco duro, disquete, CD ROM, etc.) en cualquier formato digital, sino también como herramienta para acceder a información, a recursos y servicios prestados por ordenadores remotos, como sistema de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre seres humanos. Y el ejemplo por excelencia de las redes informáticas es la Internet. Una red de redes que interconecta millones de personas, instituciones, empresas, centros educativos, de investigación, etc. de todo el mundo.

El aprendizaje a través de la red.

Hoy está muy de moda los modelos educativos basados en lo Tecnológico y son muy eficientes tanto para la educación a distancia como presencial, ellos propician entornos de aprendizaje virtual. Pero ¿Qué son los entornos virtuales? Hay diversos estudios sobre la virtualización y lo virtual, entre ellos se destaca el del filósofo francés Pierre Lévy (1997), él plantea que:

"La virtualización es un proceso y resultado al mismo tiempo del tratamiento y de la comunicación mediante computadora de datos, informaciones y conocimientos"

Se está hablando entonces de aplicaciones educativas que no son más que:

Un programa de computación diseñado para realizar una tarea específica dentro del contexto.

La UNESCO (1998) en su informe mundial sobre la educación, señala que los entornos de aprendizaje virtuales constituyen una forma totalmente nueva de tecnología educativa y ofrecen una compleja serie de oportunidades y tareas a las instituciones de enseñanza de todo el mundo, el entorno de aprendizaje virtual lo define como:

" Un programa informático interactivo de carácter pedagógico que posee una capacidad de comunicación integrada."

Estas nuevas formas de enseñar generan mucha polémica, y no se trata de decir que los programas informáticos de carácter pedagógico sean mejor que la presencia del profesor o que sustituyan a estos, pero si se pueden aprovechar como un recurso más de aprendizaje.

Tipología de los medios para el aprendizaje.

A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios para el aprendizaje, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grandes grupos, cada uno de los cuales incluye diversos subgrupos:

Materiales convencionales:

- 1 Impresos: libros, fotocopias, periódicos, documentos...

Materiales audiovisuales:

- 1 Imágenes fijas proyectables: diapositivas, fotografías...
- 2 Materiales sonoros: casetes, discos, programas de radio...
- 3 Materiales audiovisuales: montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión...

Nuevas tecnologías:

- 1 Programas informáticos
- 2 Servicios telemáticos: **páginas Web**, correo electrónico, chats, foros...
- 3 TV y vídeo interactivos.

El Sitio Web que se propone en la presente investigación, es un medio tecnológico que se clasifica entre los servicios telemáticos y están muy de moda en los momentos actuales, constituyen un medio de enseñanza muy eficiente, en dependencia de los objetivos para el cual se cree.

Componentes estructurales de los medios virtuales

Según el criterio del Dr Peré, al analizar los medios tecnológicos, podemos identificar los siguientes elementos:

- El sistema de símbolos (textuales, icónicos, sonoros) que utiliza.

En el caso de un vídeo aparecen casi siempre imágenes, voces, música y algunos textos.

- El contenido material (software), integrado por los elementos semánticos de los contenidos, su estructuración, los elementos didácticos que se utilizan

(introducción con los organizadores previos, subrayado, preguntas, ejercicios de aplicación, resúmenes, etc.), la forma de presentación y el estilo

- La plataforma tecnológica (hardware) que sirve de soporte y actúa como instrumento de mediación para acceder al material.

En el caso de un vídeo el soporte será por ejemplo un casete y el instrumento para acceder al contenido será el magnetoscopio.

- El entorno de comunicación con el usuario, que proporciona unos determinados sistemas de mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje (interacción que genera, pragmática que facilita).

Es importante señalar que los medios tecnológicos así como la aplicación de las TIC en general, deben integrarse a los demás medios formando un sistema y se debe reconocer en ellos sus amplias posibilidades de comunicación, sus potencialidades para propiciar el aprendizaje, su uso significará transformaciones importantes en la actividad para la cual fue creada.

Tecnología de la Web

La Web es una enorme estructura de documentos conectados entre sí a través de vínculos e hipertextos, ellos son los elementos de una página Web que pueden ser activados, normalmente con un clic del ratón, con el fin de recuperar otro documento Web que constituye el objetivo del vínculo³.

Se conoce como tecnología Web a todos los lenguajes y estándares que posibilitan su visualización a través de un Navegador. Dentro de esta tecnología los más populares son las páginas Web.

Las páginas Web también constituyen un paradigma del modelo asincrónico.

¿Cómo crear páginas Web?

Las páginas Web se crean en un formato HTML, XML o en cualquier formato que los navegadores interpreten, y cada estudiante accede a las lecciones en el momento en que lo desee.

Existen diversos programas de aplicación para el diseño de las mismas como son el From Page y el Dreamweaver MX, este último fue el que se usó para el diseño de la Web que se propone.

³ José Silvio. "Los medios virtuales". Disponible en www.informaticahabana.com, consultado el 13 de septiembre del 2007

Clasificación de las Web

Existen también varios **tipos de páginas Web** entre las que podemos citar las Estáticas y las Dinámicas.

Estáticas: Su contenido no se modifica hasta que el objeto de la base de datos no se vuelva a exportar. En las plantillas se pueden insertar logotipos, gráficos, y otros elementos, pero Access no proporciona las plantillas. Por ejemplo en el caso del material que les proponemos está formado por páginas Web estáticas lo que no quiere decir que no se pueda ir actualizando el material, este se puede actualizar y enriquecer.

Las dinámicas: Ella cambia siempre que los datos de origen cambien. Por ejemplo si se hubiera querido incorporar al sitio las efemérides del día, y cada vez que el estudiante acceda a la página tuviera la posibilidad de verlas, estaríamos en presencia de una Web dinámica, programada para que cambie y se actualice automáticamente ya que los datos están formateados de acuerdo al diseño del archivo, que puede ser por ejemplo ASP. Este archivo puede ser utilizado también para guardar datos nuevos en la base de datos, como podría ser los datos de un formulario de pedidos en línea. Pero para crear Web dinámicas hay que tener un profundo conocimiento de Access.

Importancia de las páginas Web para el aprendizaje.

- 1- Las páginas Web hoy constituyen un valioso elemento en la manipulación de la información, son sencillas de trabajar, de colocar en cualquier portador, redes, CD ROM etc.
- 2- Permiten al usuario disponer de una cantidad impresionante de información.
- 3- Se actualizan fácilmente y esto es muy importante ya que hay que tener en cuenta el factor económico, por lo que se debe procurar que el gasto sea mínimo, pues una reducción en el costo, permite una mayor difusión del mismo. El costo de un material tecnológico que se presente en forma de Web, tendrá siempre un costo inferior al de los materiales impresos.
- 4- Puede incrementar notablemente la motivación por el estudio del tema que trate, ya que le abre nuevas y variadas posibilidades.

- 5- Favorece el aprendizaje significativo, ya que el contenido es presentado de forma agradable, relacionada, ordenada, accesible y actualizado. Le adiciona lo novedoso, pero mantiene conocimientos que ha acumulado la humanidad a través de su historia, pero además el usuario se vuelve protagonista de su propio aprendizaje. Es importante señalar también el papel que juegan en este aprendizaje algunas variables psicológicas como la percepción, la autonomía, la autorregulación, etc.
- 6- Propicia la interdisciplinariedad con un enfoque de sistema, busca regularidades y halla una estructura lógica, psicológica y pedagógica, desarrollando la comunicación, la reflexión y la valoración.
- 7- Se dirige a un público específico, preseleccionado y conocido, al menos en sus características de grupo etéreo. El mensaje busca el logro de un objetivo preestablecido.

1.2 Importancia de la Historia del Deporte en Cuba y para Cienfuegos.

Tanto a la Historia como a las Ciencias de la Cultura Física, se le disipa en el tiempo determinar con exactitud cuándo el hombre practicó deporte por primera vez. Otro reto para ambas ciencias, sería establecer cuándo lo hizo, al menos, de manera consciente, sujeto a reglas, organización y carácter lúdico. Como las primeras actividades de este tipo, podrían considerarse las que el hombre realizó desde el inicio del propio proceso evolutivo. Dichas “manifestaciones deportivas” se incluirían como parte de su trabajo y contribuirían al salto evolutivo del género humano.

Las “prácticas deportivas” respondieron a la necesidad de proveerse alimentos, protegerse del medio y del clima, entre otras. Para lograr alimentarse el hombre practicó la caza, la pesca, la recolección y la agricultura. Su éxito se concretó al desarrollar ciertas habilidades físicas que lo acompañaron. Este humanoide en pleno desarrollo evolutivo, corrió, lanzó, escaló, nadó, hizo fuerza y saltó, entre otras. Sin poseer dichas aptitudes, nuestros antepasados hubiesen muerto en un medio, en el cual fueron cazadores y presa a la vez.

Sin la aparición de una actividad física-desplanificada, inconsciente, no competitiva, no sujeta a reglas- como parte de su trabajo, no se hubiese logrado un giro evolutivo. Las transformaciones físicas, hábitos y costumbres que muestra el hombre de hoy son resultados de este proceso. A las

habilidades desarrolladas se le deben en parte, la independencia del pulgar, la postura erecta y bípeda, el consumo de carne y el tamaño que hoy tiene el cerebro después de haberse recogido la parte frontal de la frente. La actividad físico- deportiva, fue un elemento que aportó al desarrollo de la conciencia del hombre. Desde sus inicios le propició solución a las problemáticas que sorteaba para poder subsistir.

Los deportes nos acompañan desde nuestra aparición en la tierra. Son el resultado de la propia evolución de la humanidad en su devenir histórico. Las prácticas deportivas y los deportes nacieron, se desarrollaron y perfeccionaron en el transcurso de las Formaciones Económicas Sociales que la humanidad ha vivido. Han formado parte del ocio desde la antigüedad, han concluido guerras, han sido sinónimo de poder y expresión cultural de una época. La sociedad actual lo considera, como un fenómeno movilizador de multitudes.

Existen variadas acepciones sobre deporte. El autor del presente estudio, se suscribe a la expresada por el profesor Félix Pérez Rodríguez en la presentación al texto de Juan A. Martínez de Osaba y Goenaga, *Evolución y desarrollo del deporte (Del siglo XIX hasta Sydney 2000)* cuando expresó: **“Deporte es constante reto a la capacidad humana, un componente de la cultura, camino a la amistad y a la comunicación entre los pueblos, espectáculo movilizador de multitudes, dimensión de la Ética, componente de la Estética y, finalmente, negocio floreciente y degradante de sus principios humanistas y progresistas”**.¹ En el prólogo de su autoría a la *Pequeña Enciclopedia Olímpica y de la Cultura Física*, de los autores Juan A. Martínez de Osaba y Goenaga y Mayrilian Cruz Blanco enunció: **“El deporte es una cultura tan profunda, amplia, diversa, histórica y enriquecedora, que es capaz de formar hombres y mujeres diferentes por su estilo, método, sentido de la vida...”**.²

5- Martínez, J. *Evolución y desarrollo del deporte (Del siglo XIX hasta Sydney 2000)*.- La Habana: Editorial Deportes, 2004.- p, 13. ²Martínez Juan, Cruz Mayrilian. *Pequeña Enciclopedia Olímpica y de la Cultura Física*.- La Habana: Editorial Científico-Técnica, 2008.- p, VII. ³ Doctor en Ciencias Históricas. Parte de sus investigaciones las ha dirigido al estudio histórico del Béisbol en Cuba. ⁴ Investigador, museólogo del museo Casa Natal de Rubén Martínez Villena. Escritor y miembro de la UNIHIC. Miembro del equipo Nacional de Historia del Deporte y de la Academia Olímpica.

El deporte y la historia están complementados. Ambos son fruto del desarrollo y evolución del hombre. El historiador Félix Julio Alfonso López ⁵ y sus investigaciones sobre la historia del Béisbol, con un resultado constatado, unido al museólogo Carlos E. Reig Romero, ⁴ han dado aportes históricos a esta temática. Parte de la historia social del deporte en Cuba, tendrá que ser develada a través del quehacer investigativo de sus asociaciones deportivas, o en gran medida por los profesionales que consideren importante resaltar los valores históricos del deporte en cada una de las localidades.

1.2.1. Criterios y definiciones de Historia Local.

Existe disparidad de criterios en la época contemporánea con respecto a la definición de historia local, siendo el término “localidad” el más polémico de los criterios a valorar en los últimos tiempos por varios historiadores. Por ejemplo: Mena Alodio Pág. 4 (1999). Define como historia local” (...) al quehacer historiográfico en un conjunto urbano o rural, considerando su íntima relación con su entorno geo histórico zonal y regional (...)”

Otro criterio es el que aborda, Waldo Acebo Meireles (P. 21) en “Apunte para una metodología de la enseñanza de la historia local en su vinculación con la historia patria”. “Local está referido a la localidad, y una localidad, desde el punto de vista que nos interesa, la podemos considerar como: un territorio, más o menos extenso, con una población estable, históricamente constituida, con una organización económica social, y política, culturalmente definida, que forma parte y se supedita, de alguna forma, a una estructura mayor, superior o más compleja.”

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

El investigador de Historia, Waldo Acebo Meireles destaca que la vinculación de la historia local con la Historia Nacional, puede adoptar cuatro formas distintas en dependencia del material histórico concreto que se aborde, estas son:

- ✚ Lo local como lo nacional.
- ✚ Lo local como reflejo de lo nacional.
- ✚ Lo local como peculiaridad de lo nacional.
- ✚ Lo local como inserción de lo nacional.

Lo Local como lo nacional: En esta forma el hecho histórico generalmente es un proceso que tiene una ubicación espacio – temporal, ocurre en la localidad, pero tiene una trascendencia nacional. Aquí la localidad se ha convertido, por la actuación de los hombres en el centro del devenir histórico nacional. no se refiere a cualquier hecho histórico ocurrido en la localidad, sino a un hecho cuya magnitud y significado lo eleva al plano nacional.

Se considera que la historia local se divisa desde el salón del aula, desde un recorrido que se realiza por cualquier espacio del medio social de la ciudad, tomando en cuenta su relevancia histórica para la localidad y el propio conocimiento que tienen de ello, se parte de ahí, para llegar al significado nacional y patriótico dado su valor histórico y formativo.

Por ejemplo: Al pasar cerca de la sala Guernica de Cienfuegos (El Frontón) las personas pueden realizarse variadas interrogantes visualizando la majestuosa construcción. Se podría pasar por alto la bella historia de esa ciudad, eludir los elementos que existen en otros locales que destacan los valores del deporte local; por ejemplo el Museo del Deporte en la propia zona.

Lo local como reflejo de lo nacional: Los hechos, fenómenos y procesos tienen una ubicación espacio – temporal, pero generalmente, se expresan en su desarrollo de una forma extendida en el espacio y el tiempo. Por otra parte lo general tiene su expresión y realización en lo singular.

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

Se trata de dejar ver una peculiaridad de la Historia, entendida con el análisis de varios autores, como el desarrollo multiforme y desigual de la sociedad donde lo casual, no es lo que indica la pauta del desarrollo histórico, pero sin

embargo es lo que le da un matiz peculiar, guardando por lo general relación con el hecho, fenómeno nacional.

Lo local como inserción de lo nacional: Quizás esta sea la vía de vinculación más difícil de explicar, sin embargo, puede ser también la más común: Consiste en la forma en que la localidad de alguna manera ha quedado insertada al fenómeno histórico o figura de carácter nacional; es decir, la participación o no de personajes en el hecho; o la actuación no fundamental de la localidad en ese acontecimiento; o por último la consecuencia o manifestación de ese hecho en la localidad.

Para emitir un criterio propio, es necesario partir primeramente de la siguiente interrogante: ¿Cuál es la diferencia entre estas formas y las otras antes ya analizadas?

Se muestra el criterio de que su núcleo se basa en el tratamiento de acontecimientos, hechos históricos y no a procesos y fenómenos abarcados en las otras, marcando su carácter múltiple, estableciendo su vínculo en dependencia del material histórico a tratar, y la propia metodología de la enseñanza.

La Dra. Idania Núñez. (1993) “La Historia Local consiste en la selección de los hechos, procesos, fenómenos singulares y locales del pasado lejano o próximo y del presente en su relación con el devenir histórico nacional, así como las personalidades que actúan en ellos, de un determinado territorio con flexibilidad de límites, de acuerdo a un interés personal con el cual se asumen una posición activa en el estudio e investigación de las fuentes, para lo cual establecen comunicación cognoscitiva y afectiva con la localidad.”

La definición dada anteriormente, asume las cuerdas de los criterios dados por Waldo Acebo, tomando a su vez su propio criterio, al incorporar la posición activa del individuo en el intercambio con la historia de la localidad en orden cognoscitivo y afectivo.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.

Para el desarrollo de este trabajo se emplearon los siguientes **métodos de investigación**:

Métodos Teóricos

Histórico-Lógico: permitió un acercamiento a los acontecimientos, hechos ocurridos y su explicación cronológica, analizada y valorada a la luz del materialismo histórico.

Analítico-Sintético: permitió analizar y procesar las ideas principales que luego se sintetizaron en el cuerpo teórico de la investigación y en los resultados de la misma, estableciendo la comparación de criterios y determinación de rasgos comunes y generales de los enfoques considerados que para obtener las conclusiones confiables.

Métodos del nivel Empírico:

Análisis documental: aportó datos esenciales para construir la sistematización y periodización de los fundamentos teóricos, a partir de los documentos históricos y las bibliografías relacionadas con la temática de la investigación.

Entrevista: a profesores de la FCF y personal del INDER en la provincia de Cienfuegos, lo que facilitó poder constatar el conocimiento que tenían acerca de la vinculación de la historia del deporte en el período que se analiza y su relación con los avances tecnológicos logrados.

Trabajo con las fuentes históricas: permitió la recopilación de hechos y datos y la consecuente valoración de la influencia ejercida por estos en el desarrollo de la historia del deporte en la localidad cienfueguera, y sobre los avances científico- tecnológicos que se evidencian hasta la etapa.

Métodos de nivel matemático estadístico: Los métodos estadísticos utilizados corresponden con los de la Estadística descriptiva, los resultados obtenidos tanto de la recolección, como del análisis de la información se tabularon en tablas de frecuencia.

Definiciones de trabajo: Las variables que se muestran en la investigación son las siguientes.

Dimensiones
Contenido
Higiénico
Económico

Operacionalización: Las variables opinión sobre el material se evaluaron, aplicando una escala valorativa, conceptualizada de la siguiente manera:

- 1- **Muy alto:** Cuando el rasgo o comportamiento caracteriza al material de forma estable.
- 2- **Alto:** Cuando están presente en el material con alta intensidad.
- 3- **Medio:** Cuando se observan pero no lo caracterizan de forma estable.
- 4- **Bajo:** Cuando se observan pero muy poco.
- 5- **Ausente:** Cuando no se observan nunca.

En la **Dimensión del Contenido** se midieron los siguientes indicadores:

- I. Acceso a la información.
- II. Calidad de la información.
- III. Precisión y balance de la información.
- IV. Relevancia de la información.
- IV. Valor científico-metodológico.
- V. Posibilidades de Generalización.

En la **Dimensión Higiénica** se midieron los siguientes indicadores:

- Accesibilidad al sitio.
- Estructura y diseño del sitio.

- Estética del sitio.
- Calidad de los link. ó enlaces.

Novedad de la investigación: Este estudio pretende revelar una experiencia práctica, concretando un sitio para la superación de los profesionales sobre la Historia del Deporte en Cienfuegos, además de poner en sus manos un material de consulta no existente hasta el momento en la provincia y en el país. Otra de las ventajas de este material es su presentación, ha sido mostrada en forma de Web, lo que posibilita su manipulación y contribuye a la aplicación de las TIC, las cuales se han convertido en una exigencia de la sociedad contemporánea actual.

La población en estudio está constituida por **(61)**, profesores de la FCF Manuel Fajardo, siendo una población bastante heterogénea ya hay entre ellos Dr.C, MSc, Licenciados.

Muestra: 20 profesores de la Facultad de Cultura Física Manuel Fajardo, de ellos 2 Dr.C, 14 MSc, 4 Licenciados.

Se seleccionó a varios sujetos para ser entrevistados. Su selección se sustentó en la labor científica y por el conocimiento que tiene sobre la Historia del deporte en Cienfuegos y el empleo de las nuevas tecnologías para el desarrollo de los procesos.

Capítulo III. SITO WEB “La Historia del Deporte en Cienfuegos”

Diseño del producto

3.1 Introducción.

En esta parte se aborda la necesidad del sitio, y se describe y analiza el diseño y construcción de la solución propuesta, o sea, el sitio Web con todo su contenido, utilizando los modelos que brinda metodología de Cesar Labañino con su modelo de Cascada.

3.2 Necesidad del sitio.

Teniendo en cuenta la situación problémica descrita: la no existencia de un producto tecnológico para ofrecer las informaciones sobre la Historia del Deporte en Cienfuegos, es necesario explicar por qué es necesario este producto y no otro.

La necesidad del sitio descansa en los aspectos que a continuación se enumeran.

- ❖ No existe ninguna herramienta de soporte tecnológico con una profundidad pedagógica que facilite el conocimiento de aspectos relacionados con la Historia del Deporte en Cienfuegos.
- ❖ Necesitan productos tecnológicos cuyo diseño se adecuen a la caracterización de los clientes.
- ❖ Necesitan de materiales cuya presentación les resulte agradable para favorecer su motivación por el tema.
- ❖ Necesidad de materiales que favorezcan en el auto-aprendizaje.

Se podía haber elaborado incluso un libro impreso u otro material pero se decidió diseñar un Sitio Web, ya que ellos están acordes a la actualidad, son fáciles de colocar en cualquier servidor, puede ser usado por muchos al mismo tiempo, a través de ellos se puede acceder a un grupo de opciones, pero sobre todo resultan más económicos y fáciles para la interacción con todas las personas que necesiten conocer lo relacionado con la historia del deporte en Cienfuegos.

Definición y descripción del producto

Nombre: “La Historia del Deporte en Cienfuegos”

3.2.1 Sinopsis: El sitio Web que se presenta contiene una compilación de libros en soporte electrónico, así como cursos de superación de interés, subsistemas y programas de enseñanza diseñados por los especialistas, tesis y trabajos de investigación relacionados con la Historia del Deporte en la localidad de Cienfuegos, entre otros aprovechando las nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, más actuales.

Este sitio constituirá una herramienta de consulta para los profesionales de la Cultura Física y el Deporte, pero además será un marco adecuado para intercambiar informaciones y publicar los principales resultados de las diferentes modalidades deportivas de la localidad cienfueguera.

Fue creado con los siguientes **objetivos**.

- Contribuir a la superación integral de los profesionales de la Cultura Física y el Deporte, poniendo a su disposición un software diseñado para este fin.
- Propiciar el trabajo Científico-metodológico de los profesionales de la Cultura Física y el Deporte.
- Ofrecer un material diseñado específicamente para este tipo de personal, teniendo en cuenta sus particularidades.
- Desarrollar habilidades en el uso y manejo de herramientas informáticas básicas y de indagación histórica.
- Dar a conocer los principales resultados que acontecen en el mundo del deporte en especial los de la provincia de Cienfuegos.

3.2.2 Definición del producto

El Sitio Web contiene una compilación de libros, tesis, cursos, programas y actividades relacionadas con la Cultura Física y específicamente con la Historia del Deporte en Cienfuegos.

Para el desarrollo de este producto se emplearon variadas herramientas y programas como:

- ✚ Macromedia Dreamwaver MX: Software que nos permite diseñar páginas Web en modo gráfico y comando.
- ✚ Adobe photoshop: Para el tratamiento de las imágenes
- ✚ Macro media Flash: Para el tratamiento y diseño del bannel.
- ✚ Microsoft Office (Word y PowerPoint).

El usuario solo requiere de una PC para poder ejecutar satisfactoriamente la aplicación.

3.2.3 Estudio de factibilidad.

El análisis de factibilidad descansa en dos razones:

- La factibilidad económica: Es factible ya que a pesar de que no todos los profesionales tienen posibilidad de red, todos pueden manipular la

información y almacenarla en cualquier dispositivo informático en especial en la UCF y la FCFD de Cienfuegos.

- La factibilidad técnica. Hoy se puede decir que se dispone de esta tecnología para elaborar e implementar la experiencia, se dispone además del personal técnico necesario.

- Requerimiento de Software

Se debe disponer de Windows 2003 o superior, para la instalación de la aplicación y debe ser instalado un servidor Apache.

- Requerimiento de Hardware.

Para el desarrollo y puesta en práctica del proyecto se requieren máquinas con los siguientes requisitos:

- Procesador PENTIUM

- 144 Mbyte de RAM

- 4,2 Gbyte de HDD

- Tarjeta de red de 100 Mbps.

- UPS o fuente de corriente ininterrumpida.

3.2.4 Identificación de la audiencia:

Esta aplicación va dirigida a los profesionales de la Cultura Física y el Deporte de la provincia de Cienfuegos, directivos y el personal capacitado del INDER y otras instituciones educativas y deportivas de la localidad.

Requisitos de usabilidad

Los usuarios del sistema quedan definidos por los Profesores, estudiantes de la Facultad de Cultura Física de Cienfuegos, directivos y el personal capacitado del INDER y otras instituciones educativas y deportivas de la localidad.

3.2.5 Descripción del producto

El producto tiene la siguiente apariencia:

Este sitio Web consta de 15 páginas todas diseñadas con la misma plantilla, con el objetivo de que el usuario desde cualquiera de ellas, pueda acceder al vínculo deseado, o sea lo que cambia es solo el área de contenido, situada a la derecha de cada página.

Este puede ser dividido para su análisis en:

Banner: Este banner contiene 1 imagen en jpg con ayuda Adobe photoshop.

Con letras grandes se refleja el nombre del sitio: REMO-SUR que significa el remo en Cienfuegos, haciendo referencia a la ubicación de la provincia al sur del país.

Área de botones: Justo debajo del banner se puede observar una serie de botones, que constituyen el Menú principal y poseen vínculos a los contenidos que ellos representan.

- Inicio: Con vínculo a la página principal, que en el área de contenido muestra la presentación y bienvenida de la misma y explica los objetivos y características del sitio.
- Botones en el área izquierda: Con vínculo a una carpeta que contiene los siguientes archivos:

Para facilitar la navegación, tanto en la parte derecha, como la izquierda tiene enlaces a:

- ✚ Historia de los diferentes deportes en Cuba y en Cienfuegos.
- ✚ Resultados deportivos de las diversas modalidades deportivas en eventos provinciales, nacionales e internacionales.
- ✚ Principales instalaciones deportivas de la localidad.
- ✚ Personalidades y glorias destacadas del deporte de la localidad.

3.1- Características del SITIO WEB “Deporte en Cienfuegos”

El Sitio Web ha sido elaborado con sistema gestor de contenidos, su nombre es **Joomla 1.7**. Entre sus principales virtudes está la de permitir editar el contenido de un sitio web de manera sencilla. Un diseñador gráfico, como la utilización de plantillas o la combinación de varios diseños puede ser desarrollado fácilmente, aunque este debe ser algo propio del autor.

El tratamiento gráfico digital a las imágenes que se muestran en el sitio se desarrolló mediante Adobe Photoshop CS6, el cual es para realizar el

tratamiento y la creación de imágenes. La plataforma Web para la que se creó el sitio es en HTML, que se sustenta en el lenguaje de marca de hipertextos y multiplataforma.

Para obtener resultados satisfactorios en el desarrollo de la investigación se transita por tres fases principales:

- Selección del contenido: Se establece como primera fase para partir de las necesidades existentes en el pobre dominio del profesor de los contenidos de la historia del deporte local.
- Diseño del sitio Web: Se parte del diseño en papel del contenido que este ha de poseer, el orden de paginación a partir del diagrama de flujo de la información a mostrar y el diseño gráfico que le identificará.
- Elaboración del producto: Se materializan las dos fases en función del desarrollo del sitio para obtener el producto como resultado final para su obtención final. Esta fase propiciará remodelaciones en el producto, según su propio desarrollo.

Para lograr un óptimo funcionamiento del sitio se pretende tener en cuenta los requerimientos técnicos mínimos para su funcionamiento eficiente hasta en el más sencillo ordenador, estos se relacionan a continuación:

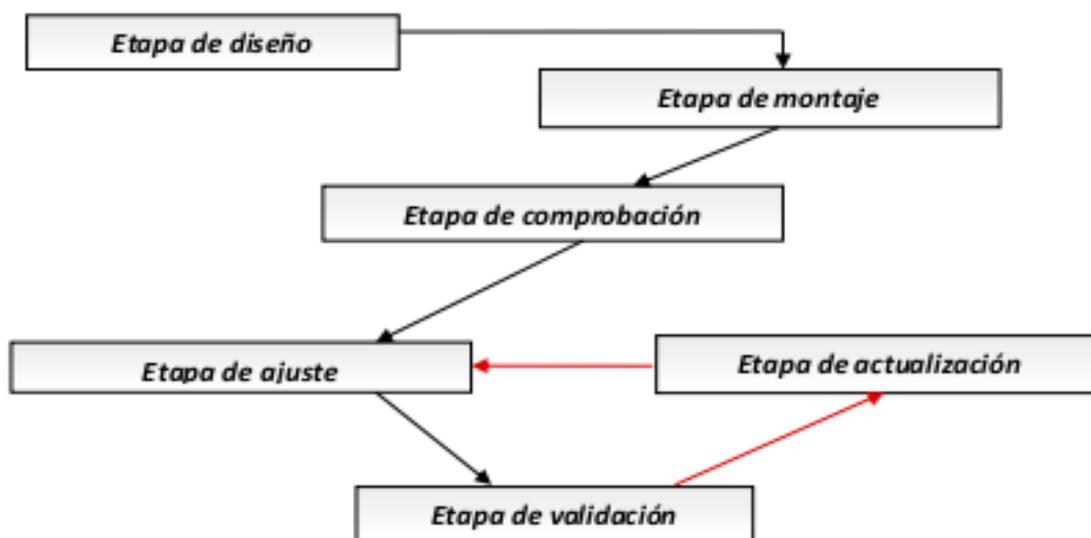
- Que funcione con cualquier navegador y en cualquiera de sus versiones.
- Que cuente el ordenador como mínimo con 128 Megabits de RAM.
- Que requiera de un espacio mínimo en el Disco Duro de 70 Megabits para hospedarlo sin necesidad de un servidor.
- Una resolución de pantalla a 800x600 píxeles.
- Una calidad de color a 32 bits.
- Instalado Adobe Acrobat Reader 6.0

Para que un sitio Web cumpla con los indicadores que se persiguen, es evidente la evolución que se manifiesta en él mediante los diferentes procesos y acciones que se realizan para lograr el objetivo trazado, lo que se define en tránsito de una serie de etapas para lograr un correcto funcionamiento, estética, accesibilidad, etc. El Sitio Web no queda exento de estos procedimientos, por tal motivo se relacionan a continuación las etapas en las que se trabajó para desarrollar eficientemente el producto, así como la planificación de su actualización teniendo en cuenta el tránsito por las etapas que se relacionan a continuación:

- Etapa de diseño: Se identifica con acciones iniciales para definir la información que se mostrará en el sitio con la elaboración del guión; variantes para mostrar la información al realizar los prototipos en blanco y negro sobre el posible entorno del sitio; la creación del sitio mediante el diseño gráfico de todo el entorno visual y el rediseño del producto según surjan necesidades, sugerencias, nuevas perspectivas o proyecciones, una vez se va montando la información o se obtengan resultados al aplicar determinadas técnicas.
- Elaboración del guión: concebido para determinar los elementos que se pretenden incorporar en el sitio Web, así como la forma de acceder a la información.
- Diseño en blanco y negro: proceso que permite determinar el entorno gráfico del sitio Web, en estrecha relación con el contenido, la información, el propósito del autor, los aspectos psicológicos y pedagógicos y las necesidades de los modelos a diseñar.
- Diseño gráfico: proceso que permite poner en práctica los resultados anteriores y materializar los modelos a crear para elaborar la plantilla del sitio Web.
- Rediseño: proceso de la etapa que permite realizar ajustes en el guión, partiendo de nuevas necesidades originadas según el desarrollo de esta etapa y ajustes en el diseño en blanco y negro, así como el gráfico.
- Etapa de montaje: Es evidente al crear el sitio en la primera fase con el entorno gráfico y la información que en este se incorpora, además de una segunda fase, en la que se realizan acciones de actualización.
- Primera fase: se manifiesta al llevar a formato digital el montaje de la información previamente definida para el sitio.
- Segunda fase: se demuestra al realizar ajustes, ya sean por necesidades en el guión o por actualización; lo que indica que al existir la necesidad de modificar o actualizar el sitio será necesario montar determinada información. Esta fase se pone en práctica tantas veces sea necesario.
- Etapa de comprobación: Es aquella en la que se presenta el producto con la intención de realizar una validación mínima para detectar insuficiencias, carencias, problemas, etc. en el sitio, lo cual propicia su enriquecimiento y funcionalidad.

- Etapa de ajuste: Consiste en realizar las correcciones de los elementos que se obtienen de la etapa anterior.
- Etapa de validación: Momentos en que se presenta el sitio a los expertos y aplican las técnicas correspondientes para obtener los resultados que permiten demostrar si el producto reúne los requisitos y da respuesta a las necesidades, mediante una solución efectiva del problema detectado.
- Etapa de actualización: Exige la atención del autor o administrador del sitio para mantenerlo actualizado mediante nueva información, servicios, aplicaciones, accesos, etc.

Esta última etapa se enlaza con la de ajuste, completando el ciclo accionar que favorece a la constante actualización del producto tecnológico, lo cual se demuestra representado en la gráfica que sigue:



Para comprender la esencia del sitio Web y su contenido es necesaria una descripción detallada de este, la cual se concibe mediante su descripción, la que se aborda en el apartado siguiente.

3.2- Descripción del Sitio Web “Deporte en Cienfuegos”

El Sitio Web “Deporte en Cienfuegos” está estructurado en una secuencia de páginas que tratan la historia del deporte en nuestra provincia. La página principal del sitio está estructurada de la siguiente forma: En la parte superior se localiza un encabezado (banner) tipo imagen. En la zona central se muestra el título correspondiente al sitio (Deporte en Cienfuegos). Este banner está formado por una presentación que contienen imágenes de distintos deportes

practicados en el territorio. En su parte superior izquierda tres botones, el primero de ellos "Inicio" siempre llevarán al usuario a la primera página del Sitio, el segundo botón "FTP" brinda acceso a una página donde podrá descargar documentos, imágenes y videos de interés, y el tercer botón "Galería" que permitirá al usuario acceder a la Galería de Imágenes. En la zona derecha nos encontramos con el buscador, el cual permitirá al usuario buscar un contenido específico que quiera encontrar dentro del sitio.

En la parte inferior del banner, a la izquierda, se encuentra un menú vertical llamado Deportes. En este menú aparecen en forma de enlaces los diferentes deportes practicados en la provincia.

A continuación le sigue un módulo con imágenes tipo enlace a sitios Web nacionales que tratan temas referentes al Deporte.

En el área de información o contenido se muestran imágenes en movimiento que pueden ser controladas por el usuario (detener la reproducción, así como adelantar, retroceder o ampliar una imagen). Muestra la información relacionada al contenido que se seleccione, con formato adecuado y sencillo para que sea más agradable a la hora de navegar, salvo en caso de que la información sea muy extensa, para la cual aparecerá una imagen en condición de botón con una flecha indicando que el contenido sigue, y otra flecha que permitirá regresar a la página anterior; estos tendrán como función principal un link, hipervínculo o hiperenlace que es la función de cada botón del Menú Vertical.

En la parte inferior del banner, a la derecha, se encuentran cuatro módulos, los cuales serán descritos a continuación:

1. El módulo Interesantes es un menú que mostrará al usuario contenidos atrayentes, como por ejemplo Glorias Deportivas en Cienfuegos, Instalaciones Deportivas, etc.
2. El módulo Acceso permite acceder a usuarios registrados a la administración del sitio
3. El módulo **Ruta**, posibilita el conocimiento del lugar donde se encuentra el usuario en todo momento.
4. Este módulo brinda información de cuantos usuarios están conectados al sitio, en tiempo real.

5. Página principal

Interesantes

- › [Instalaciones Deportivas en Cienfuegos](#)
- › [La recreación en la villa](#)
- › [Glorias Deportivas en Cienfuegos](#)
- › [Historia del Deporte en Cuba y Cienfuegos](#)

Usuario

Contraseña

Recordarme

[Iniciar sesión](#)

Deportes

- › [Ajedrez](#)
- › [Atletismo](#)
- › [Bádminton](#)
- › [Baloncesto](#)
- › [Béisbol](#)
- › [Boxeo](#)
- › [Cancha \(Frontenis\)](#)
- › [Esgrima](#)
- › [Fútbol](#)
- › [Judo](#)
- › [Karate Do](#)
- › [Pesas](#)
- › [Jabalina](#)
- › [Patinaje](#)
- › [Deportes Acuáticos](#)
- › [Voleibol](#)
- › [Gimnasia Aeróbica](#)
- › [Tiro](#)





INICIO FTP GALERÍA Buscar...

Deporte en Cienfuegos

orgullo...

Deportes

- › [Ajedrez](#)
- › [Atletismo](#)
- › [Bádminton](#)
- › [Baloncesto](#)
- › [Béisbol](#)
- › [Boxeo](#)
- › [Cancha \(Frontenis\)](#)
- › [Esgrima](#)
- › [Fútbol](#)
- › [Judo](#)
- › [Karate Do](#)
- › [Pesas](#)
- › [Jabalina](#)
- › [Patinaje](#)
- › [Deportes Acuáticos](#)
- › [Voleibol](#)
- › [Gimnasia Aeróbica](#)
- › [Tiro](#)

Inicio

Inicio

La apertura del movimiento deportivo en nuestra localidad data del año 1846 con la creación del primer Gimnasio por el Licenciado Gabriel Montiel y el oficial Enrique Pardo Pimentel, este fue construido en un solar ubicado en San Carlos y San Luis; su propietario era Don Francisco Villa.



La recreación en la Villa se inicia en el año 1851 aproximadamente con los juegos de bolos para garantizar el entretenimiento de la población y se le atribuye este hecho al entonces gobernador Don José Guillén.

El Gimnasio y los bolos constituían un firme espacio de esparcimiento para las personas de menores ingresos, mientras que el billar (muy popular en Francia y Estados Unidos), lo era para las personas de la colonia con mayores ingresos. Comienza a desarrollarse en el año 1861 la práctica de la Esgrima y el Tiro en el Casino Español, exclusiva Sala de Armas, asesorada por el maestro Julio Martínez Castellón.

Entre los Clubes deportivos de esta etapa encontramos el Yatch Club, el de Cazadores y el Náutico.

El Ciclismo comienza sus prácticas en 1902 y el recorrido se hacía de Cienfuegos a Rodas, cumpliendo un recorrido total de 50 metros; destacándose en esta modalidad Enrique Bordón, quien obtuvo un tiempo de 2 horas 14 minutos y 40 segundos en este recorrido.

[Leer más Inicio](#)

Interesantes

- › [Instalaciones Deportivas en Cienfuegos](#)
- › [La recreación en la villa](#)
- › [Glorias Deportivas en Cienfuegos](#)
- › [Historia del Deporte en Cuba y Cienfuegos](#)

Usuario

Contraseña

Recordarme

[Iniciar sesión](#)

- › [¿Olvido su contraseña?](#)
- › [¿Olvido su usuario?](#)
- › [Crear una cuenta](#)

Usted está aquí: Inicio

Tenemos un visitante y un miembro en Línea

Análisis de los resultados.

A continuación se valoran los resultados de los instrumentos aplicados a los 20 especialistas seleccionados mediante un análisis de su experiencia profesional y su currículum.

Tabla 1 Nivel de escolaridad y años de experiencias.

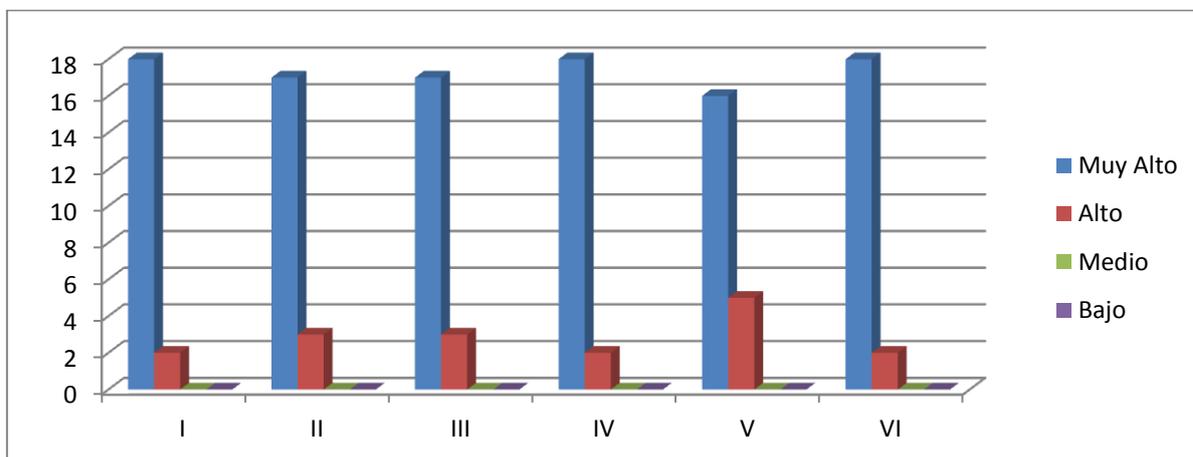
Total	Nivel de escolaridad						Años de experiencia					
	Dr.		MSc.		Lic		- 5 años		5-10 años.		Más de 10 años.	
	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%	No.	%
20	2		14		4		5	20	6	30	8	40

De las encuestas realizadas se pudo determinar lo siguiente:

- El 100 % de los encuestados es graduado universitario.
- El 20 % tiene menos de 5 años de labor profesional.
- El 30 % tiene entre 5 y 10 años de labor profesional.
- El 40 % tiene más de 10 años de labor profesional.

El 100 % de los encuestados afirmó que carecen de bibliografía para su superación profesional en todo lo relacionado con la historia del deporte de Cienfuegos. El 90% afirma que no tiene medios desde el punto de vista informático para la realización de búsquedas bibliográficas y el 100 % afirmó

que la utilización de páginas web puede ser una vía fundamental para la superación en los temas relacionados con la historia del deporte en Cienfuegos y el enriquecimiento de la cultura histórica en los profesionales de la Cultura Física y el Deporte de la localidad.



Indicadores.

I.-Acceso a la información (85%) (M.A)

II.-Calidad de la información (85%) M.A

III.-Precisión y balance de la información (85%).M.A

IV.-Relevancia de la información. (90%). M.A

V.-Valor metodológico (80%). M.A

VI.-Posibilidades de generalización. (90%). M.A

Tabla No. 2. Resultados de la aplicación de la escala valorativa a los expertos.

	I	II	III	IV	V	VI
Muy Alto	18	17	17	18	16	18
Alto	2	3	3	2	4	2
Medio						

Bajo						
Ausente						
total	20	20	20	20	20	20

Fuente: Escala valorativa. Tabla 2

Como se puede apreciar en las tablas anteriores ningún especialista evaluó el sitio de bajo o ausente, la mayoría calificó la precisión y balance de la información de los indicadores del I al VI fueron como **Muy Alto**, lo que demuestra que la validez del producto.

Representado de la siguiente forma:

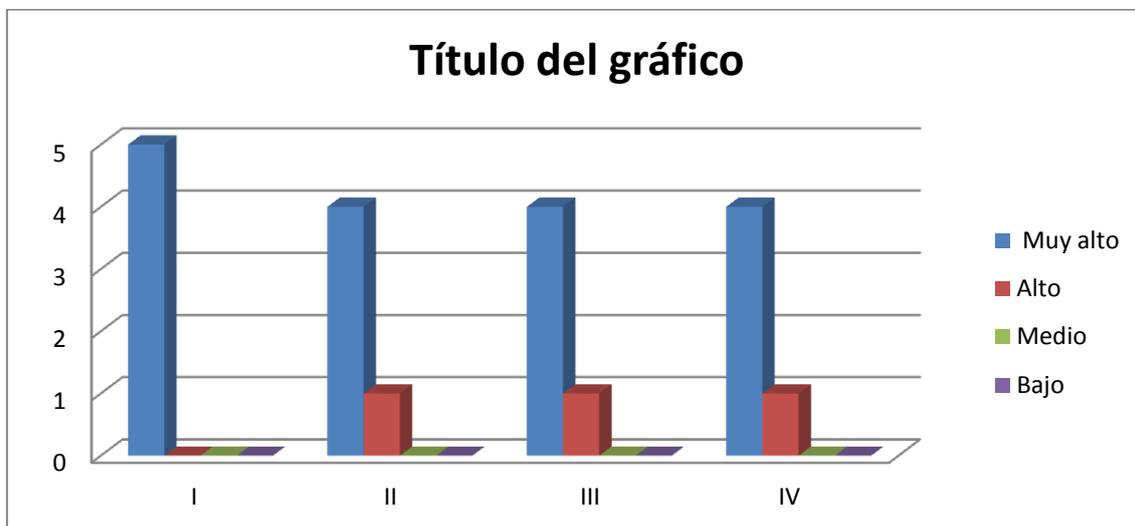
En el caso del grupo de los informáticos, la aplicación de la escala valorativa arrojó los siguientes resultados y se tuvieron en cuenta los siguientes indicadores:

- Accebilidad al sitio
- Estructura y diseño del sitio
- Estética del sitio
- Calidad de los link

Distribución de la opinión de un grupo de especialista acerca del Sitio Web.

	I	II	III	IV
Muy Alto	5	4	4	4
Alto		1	1	1
Medio				
Bajo				
total	5	5	5	5

Fuente: Escala valorativa. Tabla No. 3



Fuente Tabla 3

Los resultados antes arrojados por los especialistas informáticos, demuestran la calidad de sitio web al estar los valores de los indicadores del I y VI en su mayoría evaluados de **Muy Alto** (80%), además, los indicadores en Alto (20%) muestran una tendencia a la buena aceptación del producto evaluado. Por lo que se puede decir que el sitio está estructuralmente y metodológicamente diseñado, según el criterio de los especialistas.

3. Conclusiones.

Después de realizados los análisis pertinentes se arriban a las siguientes conclusiones:

- ✚ Todos los especialistas consultados reconocen el valor científico-metodológico e instructivo del sitio, así como su utilidad práctica.
- ✚ Las apreciaciones hechas por los encuestados apoyan la relevancia y actualidad de la información contenida en el sitio, lo que lo convierte en

un instrumento óptimo para la superación de los profesionales de la Cultura Física y el Deporte.

- ✚ Los costos del sitio son casi nulo por lo que facilita que pueda ser consultado por varias personas a la vez, pudiendo tener acceso a una cantidad de información bastante elevada.
- ✚ De forma general, los indicadores seleccionados obtuvieron resultados de MUY ALTO en un 95 %, lo que da la medida de la calidad de construcción del sitio.
- ✚ Los documentos que se aprecian en el sitio contribuyen a solucionar las deficiencias detectadas en el estudio previo, lo que posibilita la superación del personal deportivo vinculado al al desarrollo de los profesionales de la Cultura Física y el deporte.

Recomendaciones.

Después de haber concluido el trabajo recomendamos para el futuro:

1. Diseñar otros sitios similares en relación con la Historia del Deporte en la localidad.
2. Extender la experiencia a los municipios de la provincia, así como, a todo el país.

3. Continuar enriqueciendo el sitio a partir de las ideas y sugerencias que emitan los usuarios a quienes fue dirigido.
4. Profundizar en el desarrollo de las investigaciones históricas de manera que se pueda incorporar nuevas informaciones al sitio web creado.

BIBLIOGRAFÍA.

- (1987). Teleprocesamiento y Redes de Computadoras. Editorial Pueblo y Educación.
- (2006). El Procesador Didáctico dentro del Modelo Pedagógico Didáctico del Campus Virtual de la UNCUYO [CD ROOM]. La Habana: Congreso Internacional Universidad.
- Acebo Meireles, Waldo. (1991). Apuntes para una metodología de la enseñanza de la historia local en su vinculación con la historia Patria. Editorial Pueblo y Educación.
- Alfonso, Y. (2005). La Pedagogía Informacional, una respuesta preventiva en educación. En Revista Digital Conrado. (Conrado Benítez Cienfuegos). Año 2.
- Álvarez Gómez, Miguel. Educación a Distancia. ¿Para qué y cómo?. Tomado de: <http://www.sld.cu/libros/distancia/>
- Arana Ercilla, M. (1999). ¿Valoración o evaluación de la tecnología?: Polémica actual. La Habana: Editorial: Félix Varela.
- Castellano Simons, Doris. (2005). Estrategias para promover el aprendizaje desarrollador en el contexto escolar [CD-ROOM. La Habana: Universidad Pedagógica Enrique José Varona.
- Castro Ruz, Fidel. (2003). Discurso de inauguración en el congreso de pedagogía. La Habana: Ed. Política.
- Comer, D.E. (1996). Redes Globales de Información con Internet y TCP/IP. Principios Básicos, Protocolos y Arquitectura, Ed. Prentice-Hall Hispanoamericana.
- Crichlow, Melixa O. (s.f.). Educación a distancia. Universidad Tecnológica de Panamá: Educación y TIC.
- Fëdorov, A. (2003). Siglo XXI, La Universidad, el Pensamiento Crítico y el Foro Virtual. Revista Digital de Educación y Nuevas Tecnologías (Habana).
- García Alcázar, Enrique. (s.f.). Análisis de Requerimientos y Trazabilidad en el Modelo de Objetos.
- García Muñoz, Tomás. (s.f.). Dinámica de grupos.
- Gómez Gutiérrez, Luís I. (1999). Conferencia Especial en el Congreso Internacional Pedagogía. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Halsall, F. (2005). Data Communications, Computer Networks and Open Systems.

Hernández Herrera. (s.f.). Hacia una Educación Audiovisual. La Habana: Ed Pueblo y Educación.

Holmberg, Borje. (1980). The didactic of Distance Education: Course Unit 5. Londres: ZIFF.

Informática Educativa en Cuba. Tomado de:
:<http://www.uib.es/depart/gte/revelec4.html>

Internet y la enseñanza: ¿Clases virtuales para todos?

Labañino(2001). Multimedia para la educación. La Habana: El Pueblo y Educación.

Labañino Rizzo César (2005) “Fundamentos de una pedagogía basada en las TIC”. Conferencia inédita. Ciudad Habana. Cuba.

Labañino Rizzo César y M. Del Toro R.” (2000). Multimedia para la educación”. Editorial Pueblo y Educación. Ciudad Habana. Cuba. 2001. Leal García, Haydeé: Pensar, reflexionar y sentir en las clases de Historia, Editorial Pueblo y Educación, La Habana.

Labañino Rizzo César., et al, (2005) “El software educativo en el contexto del MINED: una generalización de soluciones”. Ponencia a XV Forum de Ciencia y Técnica. Ciudad Habana. Cuba.

Labañino Rizzo, César. (2004). “El Software Educativo”. En Seminario Nacional para Educadores: 5. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Litwin, E. (2000). La educación a distancia: Temas para el debate de una nueva agenda educativa. Argentina: Amorrortu editores.

López, A (2006). El desarrollo de cursos de postgrado a distancia: una alternativa para la formación postgraduada [CD.ROM]. La Habana: Congreso Internacional.

María Escat, María. Medición del clima laboral.

Márquez Pérez, Mónica. Satisfacción Laboral.

Pérez García, Reinier. (2005). *Impacto de la Informatización en la Sociedad Cubana*. Universidad de las Ciencias Informáticas. Ciudad de la Habana,.

Pérez Navío, Eufasio. *Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza*.<http://64.233.167.104/search?q=cache:HJudAPOXqRQJ:tecnologiaedu.us.es/jaen/Perez%2520Nav%C3%ADo.pdf+software+educativo+o+p>

[rogramas+educativos+programas+informaticos+educativos+para+la+ense%C3%B1anza&hl=es&ct=clnk&cd=98 \(1/11/09\).](#)

Prives, M., Lisenkov, N., Bushkovich, V. (1984): Anatomía Humana (Tomo I).
Editorial MIR.

Romero Ramudo, Manuel. Selección de lecturas. Enseñanza de la Historia.
Editorial Pueblo y Educación. Tendencias actuales de la didáctica de la
Historia P.36.

Romero, Ramudo Manuel. Selección de lectura de la enseñanza de la historia
1999 P 36

Santana Cabrera, Pedro. (2008). Implementando servicios Web con
PHP. Tomado de: <http://www.pecesama.net/php/ws.php>. Consultado el 15
de marzo de 2008.

Tabloide del II, III, IV, V, VI, VII Seminario Nacional para Educadores. Editorial
Pueblo y Educación, La Habana.

Tenenbaum, (1996). Redes de Computadoras, Tercera Edición. Tomado de:
<http://www.rediris.es/rediris/boletin/5051/ponencia2.html>

V.I. Dmítiev. (1991). Teleinformática. McGraw-Hill.

Anexos

ANEXO No. 1

Entrevista realizada a profesores y entrenadores para la caracterización de la audiencia.

Objetivo: Conocer la situación real de las necesidades de superación, así como características generales de grupo de profesionales a quien fue dirigido el producto.

Datos generales.

Sexo

Edad

Nivel de escolaridad

Años de experiencia

1. El tema de la carente bibliografía es muy discutido en las reuniones ¿Qué opina al respecto?
2. ¿Disponen de medios informáticos para realizar búsquedas con el objetivo de superarse?
3. ¿La creación del sitio Web puede ser una herramienta para su superación profesional?

Anexo No. 2

Invitación a los especialistas a dar su opinión respecto al sitio Web.

Estimado (a) colega: _____

Teniendo en cuenta su experiencia y cualidades profesionales así como sus características personales, le invito a participar como especialista de un grupo que se encargará de hacer valoraciones críticas de un sitio web diseñado con el objetivo de contribuir a la superación de los entrenadores de atletismo.

Resulta de gran interés para el autor los criterios y opiniones que usted pueda emitir sobre este producto para su posterior implementación en el proceso de superación.

Si está de acuerdo con nuestra invitación solicitamos de usted que complete el siguiente cuestionario.

¡Muchas Gracias!

DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos _____

Institución donde labora: _____

Título universitario: _____

Especialidad: _____

Cargo o responsabilidad: _____

Años de experiencia: _____

Título académico o grado científico: _____

Anexo No. 3

Estimado (a) colega: _____

Después de haber recibido su consentimiento de participar en el grupo de especialistas que ayudarán de forma crítica a llegar a un consenso acerca de la efectividad del sitio, le ruego complete el siguiente cuestionario. Por adelantado le doy las gracias y agradezco sus sugerencias.

1. Realice una valoración crítica del sitio.
2. Realice una lectura minuciosa de cada de uno de los indicadores que deberá tener en cuenta para emitir sus criterios.
3. Una vez que haya elaborado una valoración definitiva, otorgue la puntuación que corresponda: (5) Muy alta, (4) alta, (3) media, (2) baja y (1) ausente.
4. Le pedimos además que agregue cualquier opinión personal y sugerencia que usted estime pertinente, independientemente de que ello esté planteado o no de forma explícita.

Anexo No. 4

CUESTIONARIO PARA LOS ESPECIALISTAS.

1. Exprese sus criterios valorativos en cada uno de los indicadores que aparecen a continuación:

I.- Calidad del producto informático (el sitio)

INDICADORES	CATEGORÍAS				
	1	2	3	4	5
I. Acceso a la información contenida en el software					
II. Estructura de la información					
III. Calidad de la información					
IV. Precisión y balance de los datos					
V. Relevancia y pertinencia de la información					
VI. Facilidad en el uso del software					
VII. Aspecto estético en relación con el diseño					

Señalamientos: _____

Sugerencias: _____

Anexo No.5

Escala valorativa que se aplicó a los especialistas:

Objetivo: Conocer la opinión de los profesionales a los cuales se le aplicó la escala acerca de los indicadores que a continuación se relacionan.

INDICADORES	CATEGORÍAS				
	1	2	3	4	5
I. Valor del sitio como medio de Enseñanza					
II. Calidad de la información					
III. – Valor metodológico del sitio.					
IV. Posibilidades de generalización del material					

Señalamientos: _____

Sugerencias: _____

Anexo No. 6

RELACIÓN DE ESPECIALISTAS EN CULTURA FÍSICA Y/O INFORMÁTICA:

No.	Institución donde labora como docente	Título Universitario	Años de experiencia como docente	Categoría docente	Doctor en C. Master
1	Facultad de Cultura Física de Cienfuegos	Lic.	11	Prof. Asistente.	
2	Facultad de Cultura Física de Cienfuegos	Lic.	27	Prof. Asistente	x
3	INDER Provincial	Lic. en C. Física	13		
4	INDER Provincial	Lic en C. Física	2	Prof. Instructor.	
5	INDER Provincial	Lic. en C. Física	8	Prof. Instructor	x
6	Universidad de Cienfuegos	Lic. en C. Física	8	Prof. Asist.	x
7	Universidad de Cienfuegos	Informática	23	Prof. Asist.	x
8	Universidad de Cienfuegos	Educación	21	Prof. Asist	x
9	Joven Club Rodas	Informático	8		
10	Joven Club Tulipán	Informático	6		

