

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA Y EL DEPORTE

**TRABAJO DE DIPLOMA PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CULTURA FÍSICA.**

**SOFTWARE MULTIMEDIA SOBRE LA HISTORIA DEL BESIBOL
CIENFUEGUERO**

Autor: Rafael Sarría Montero

Tutor: MSc. Jiosbel Jesús Lóriga Socorro.

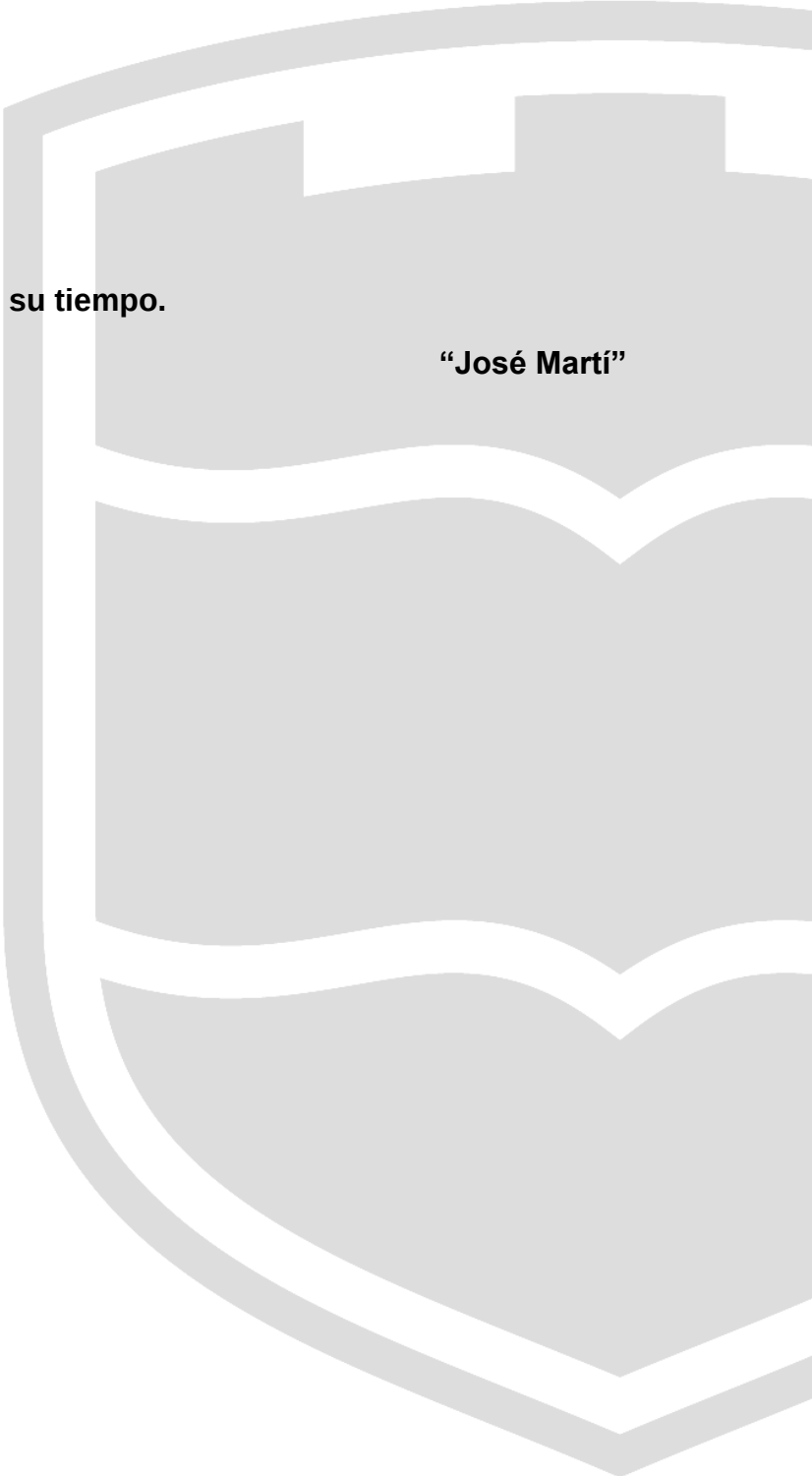
Cienfuegos

2023

PENSAMIENTO

Educar es elevar al hombre al nivel de su tiempo.

“José Martí”



DEDICATORIA

A mis padres que me han dado la existencia y la capacidad para superarme y desear lo mejor en cada paso por este camino difícil y arduo de la vida. Gracias por ser como son, porque su presencia y personalidad han ayudado a construir y forjar la persona que ahora soy. Quiero agradecer en especial a mis hijos que me brindan su apoyo y ayuda, me han comprendido, han tenido la paciencia de entregar su tiempo para que papá estudie y pueda hacer realidad lo que pasó de ser un sueño a una meta familiar. A ellos mi infinito cariño y gratitud. A mi actual pareja darle las gracias por su ayuda y comprensión y decirle que has sido mi más bonita casualidad.

Para todos los que de una forma u otra participaron en la confección de este Software dedicado a los que amamos el béisbol y en especial al de nuestra provincia con su hermosa historia, en especial al Lic. Víctor Hugo Abrahantes Mutuberría y a la compañera y amiga Darilys Reyes (que mi diosito te tenga siempre en la gloria).

A mis maestros y amigos que en el andar por la vida me han motivado a luchar por mis sueños, me han acompañado y junto a mí son partícipes de todos mis triunfos.

A todos que han sido la mejor historia que el destino haya podido escribir para mi vida.

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá por estar presente en todas las etapas de mi vida.

A mi papá que me ha enseñado a vivir y me sembró en mi ADN el amor por el béisbol.

A mis hijos que me estimulan con su entusiasmo y preocupación.

A mi novia que llegó a mi vida en el momento preciso para ofrecerme todo el amor y el apoyo, sin exigir nada a cambio.

A mi tutor que me ha conducido en el proceso investigativo y acompaña mi crecimiento profesional.

Gracias al orgullo que siento por ser cienfueguero, pero gracias sobre todo a la vida y a esta Revolución que me lo ha dado todo y a la que amo.

RESUMEN

La incorporación de las herramientas digitales para promover el desarrollo del conocimiento no debe verse como un hecho aislado, objetivamente permite crear una nueva dinámica para el desarrollo de investigaciones que propicien la necesidad de introducir cambios para promover la asimilación de los conocimientos históricos deportivos locales en el proceso de formación. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en una herramienta crucial para las diferentes educaciones en el presente siglo, en especial en las universidades cubanas. Con la utilización del software multimedia se persigue eliminar las insuficiencias que presentan los estudiantes de la carrera Licenciatura en Cultura Física y contribuir al perfeccionamiento del proceso docente educativo en la asignatura Historia de la Cultura Física y el Deporte y potenciar el conocimiento histórico deportivo local sobre la historia del beisbol cienfueguero. Este medio constituye un elemento esencial que permite modificar la forma de transmitir los conocimientos históricos deportivos locales y desarrollar las valoraciones pertinentes sobre los enfoques se sustentan en la necesidad de dotar a docentes y estudiantes de instrumentos que los motiven a mostrar los hechos históricos deportivos locales de una manera diferente y que puedan ser asimilados con mayor significatividad. Para el desarrollo de la investigación se emplearon diversas técnicas y métodos de investigación que posibilitaron mostrar los resultados alcanzados con lo cual se contribuye a la conformación de la memoria histórica de forma tal que se pueda ir fortaleciendo la identidad y la cultura histórica deportiva en la localidad cienfueguera.

SUMMARY

The incorporation of digital tools to promote the development of knowledge should not be seen as an isolated fact objectively it allows the creation of a new dynamic for the development of research that promotes the need to introduce changes to promote the assimilation of local sports historical knowledge in the training process. Information and Communication Technologies (ICT) have become a crucial tool for different educations in this century, especially in Cuban universities. The use of multimedia

software aims to eliminate the insufficiencies presented by the students of the Bachelor's degree in Physical Culture and contribute to the improvement of the educational teaching process in the subject History of Physical Culture and Sports and enhance local sports historical knowledge about the History of Cienfuegos baseball. This medium constitutes an essential element that allows modifying the way of transmitting local sports historical knowledge and developing the relevant assessments on the approaches. They are based on the need to provide teachers and students with instruments that motivate them to show the local sports historical facts of a different way and that they can be assimilated with greater significance. v For the development of the research, various techniques and research methods were used that made it possible to show the results achieved, which contributes to the formation of historical memory in such a way that the identity and historical sports culture in the town can be strengthened cienfueguera.

Resumen.....	
1- Introducción.....	1
2- Desarrollo.....	8
2.1- La tecnología de la información y la comunicación en la formación inicial de la carrera de Cultura Física.	8
2.1.2- 2.1.2-El Software Multimedia y su importancia.....	14
2.2- DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
2.3- Composición y características del software multimedia.....	20
2.4- Análisis de los resultados.....	29
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	32
Conclusiones.....	32
Recomendaciones.....	33
BIBLIOGRAFÍA.....	34
ANEXOS.....	38

INTRODUCCIÓN

Un importante reto en la educación universitaria cubana actual para lograr una formación del profesional cada vez más integral está en la vinculación con los avances de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), de forma tal que permita mostrar una forma diferente de poder asimilar y enseñar los contenidos que referencian las diferentes materias, asignaturas y disciplinas de la carrera.

Para ello juega un rol fundamental la labor interdisciplinar pues permite poder encadenar los contenidos de diferentes asignaturas que pueden ser vinculados con las TIC en sus diversas modalidades destacándose las producciones audiovisuales como un elemento factible para poder transmitir nuevos conocimientos.

En los 20 últimos años del presente siglo ha existido un incremento y consolidación del empleo del concepto producción audiovisual educativa o didáctica para referirse a la naturaleza de trabajos audiovisuales que circulan en multimedia, piezas con intenciones y repercusiones educativas. El concepto de producción audiovisual multimedia educativa se percibe como la intensión de asociar los alcances del audiovisual al ámbito del conocimiento y como la creciente necesidad de adaptar la producción multimedia didáctica a las estructuras cada vez más homogéneas de la enseñanza, también a nivel global del sistema de educación superior.

Los medios audiovisuales han sido y continúa siendo uno de los recursos didácticos más utilizados por los formadores. Actualmente sus posibilidades didácticas se han visto potenciadas por los avances tecnológicos de nuestro tiempo y lo han convertido en una excelente herramienta de apoyo para el diseño, desarrollo y evaluación de los procesos de formación.

La intención pedagógica en los productos audiovisuales que ha cobrado importancia tanto en las aulas escolares, como en productoras, canales y medios de circulación especializados en el tema. El audiovisual entendido como un creador y mediador del conocimiento social y de la cultura, posibilita el pensar y el construir significados instituidos en el imaginario social. La educación a través del audiovisual se ha

convertido en una valiosa herramienta pedagógica, porque permite representar el mundo, imaginarlo de otras maneras, crear, interpretar, transformar símbolos y orientar los esfuerzos de los individuos desde la perspectiva de la creatividad y la innovación.

Vera (2022) expone que el uso de las TIC en las aulas universitarias, se muestra como una fuente inacabable de oportunidades de innovación educativa para transformaciones del espacio educativo en la formación de las nuevas generaciones. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO) promueve la utilización de las TIC como medio para ampliar el acceso a la educación de manera democrática y transparente (UNESCO, 2015), sin embargo; compete a los actores de la comunidad educativa el proponer e implementar los mecanismos que sean más adecuados a la realidad del medio en que se encuentra.

En cuanto al marco legal para promover dicha investigación, la misma se sustenta en las acciones propuestas en la Agenda 2030 (2020), donde se revela en 11 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). El objetivo 4, en particular, manifiesta que para mantener ese desarrollo deseado ha de existir un compromiso real y consciente para fortalecer la ciencia, la tecnología y la innovación. Se hace imprescindible entonces, aprovechar las TIC para reforzar los sistemas educativos, la difusión de conocimientos, el acceso a la información, el aprendizaje efectivo y de calidad, y una prestación más eficaz de servicios.

Es por eso que en el Proyecto de Constitución de la República de Cuba del año 2019 plantea en el artículo 95: El Estado orienta, fomenta y promueve la educación, las ciencias y la cultura en todas sus manifestaciones. En su política educativa, científica y cultural se atiende a los postulados siguientes: a) se fundamenta en los avances de la ciencia y la tecnología, la tradición pedagógica progresista cubana y la universal; f) se estimula la investigación científico-técnica con un enfoque de desarrollo e innovación, priorizando la dirigida a solucionar los problemas que atañen al interés de la sociedad y al beneficio del pueblo.

También, el lineamiento 122 de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución para el período 2016– 2021, expresa: Avanzar en la informatización del sistema de educación. Desarrollar, de forma racional, los servicios en el uso de la red telemática y la tecnología educativa, así como la generación de contenidos digitales y audiovisuales.

De igual manera se sustenta en las indicaciones metodológicas que se proyectan desde cada una de las asignaturas y disciplinas del Plan de estudios E de la carrera de Licenciatura en Cultura Física del 2016.

Dentro de este nuevo paradigma de la educación universitaria, los docentes asumen nuevos roles, uno de ellos es el de diseñador de materiales para el logro de los objetivos educativos en el área de su competencia disciplinar. Díaz & Noriega (2009), afirman que *“los docentes como generadores de materiales didácticos debemos estar al día con los cambios en la tecnología aplicada y también debemos ser capaces no sólo de generar nuevos recursos, sino de adaptar los existentes a nuestras necesidades”*. (p.3)

Se puede afirmar que una de las tendencias actuales es la incorporación del uso de las TIC en las labores docentes educativas. Estas se han convertido en una herramienta que facilita no solo el acceso; sino la creación de materiales con contenidos que apoyan significativamente la labor del docente y que de una forma u otra impacta positivamente en la calidad del Proceso Enseñanza Aprendizaje que se desarrolla.

Investigadores cubanos afirman las ventajas del uso de estos recursos en la Educación Superior. Avello, et al. (2014); Avello, López & Alpízar (2016); Martínez (2018), Moro, Salgado & Gorina (2021), Vera (2022) coinciden en que la universidad cubana está transitando por una serie de cambios producidos tanto por la modificación de su estructura interna como por las nuevas exigencias que se le están reclamando desde la sociedad, en especial del estudiante con respecto al aprendizaje.

Vera (2022) expone que, desde sus diferentes esferas de actuación, el proceso de enseñanza con los campos del saber de la Cultura Física se ve favorecido con el uso del video educativo porque permitirá ilustrar al estudiante el contenido a trabajar de manera más novedosa y atemperado a su tiempo, además de posibilitar que el estudiante pueda observar este contenido desde un dispositivo móvil, tablet o computadora. Asimismo, se benefician con la creación, existencia y apreciación de videos educativos desde las distintas asignaturas, como la biomecánica, la fisiología, la morfología, la recreación, la educación física, etc. (p.10)

Por tanto, al deporte ser un fenómeno sociocultural de gran relevancia, se hace necesario profundizar en las indagaciones e investigaciones histórico deportivas, permitiendo así poder mostrar los valiosos resultados alcanzados y profundizar en el desarrollo del conocimiento y la cultura histórico deportiva.

Para potenciar la indagación y estudio de la historia del deporte se necesita inicialmente tener conformada la memoria histórica deportiva que se precisa dar a conocer, es decir, que existan evidencias de los hechos históricos acontecidos. A partir de aquí se inicia la importante labor de desarrollar la cultura histórica deportiva, que luego puede ser implementada en materiales audiovisuales con el apoyo de las TIC.

Figueredo (2018), en el texto nuevos enfoques metodológicos de la Investigación Histórica Aplicada al Deporte se exponen variados criterios de investigadores que de una forma u otra han destacado la vinculación de la historia y el deporte como fenómeno sociocultural.

Figueredo (2020), resalta que el desarrollo de investigaciones históricas deportivas constituye una necesidad actual como parte del rescate de la memoria histórica, que a su vez contiene gran valor identitario a nivel nacional y territorial, por lo cual el contenido del deporte como fenómeno social, lo constituye la cultura del individuo, sujeta a condiciones sociales donde cumple funciones y roles. La historia del deporte estudia la teoría y la práctica deportiva en una época histórica, en un medio, donde la

actividad deportiva, las instituciones deportivas y deportistas cumplen determinadas misiones educativas. (p.29)

Lóriga (2020), alega que la Historia del Deporte aporta conocimientos, es además el complemento de la historia propiamente dicha, y cuando a esta última se suma, el deporte y todo lo que en su radio de acción ha acontecido hoy, es entonces un apreciable testimonio dentro del cual sería el deporte y su historia un complemento esencial. (p. 4)

El deporte es fruto histórico de nuestro proceso revolucionario y todo lo que en su radio de acción ha acontecido forma parte indisoluble de nuestra historia. La historia es un valioso testimonio, dentro del cual sería el deporte un complemento esencial y dentro de este el conocimiento de la historia de los deportistas como sus indiscutibles protagonistas.

Los resultados deportivos que la nación cubana ha alcanzado en los diferentes eventos nacionales e internacionales reflejan la perseverancia, el sacrificio y los valores morales de aquellos hombres y mujeres que van dejando sus huellas con sus actuaciones en cada modalidad deportiva en que participan, siendo capaces de enaltecer los pechos de sus seguidores.

El deporte hoy en día, es una de las actividades sociales que generan mayor interés, y puede interpretarse como uno de los rasgos más auténticos de identidad nacional del pueblo sobre la base de tres conceptos fundamentales, el deporte participativo, la formación integral del deportista y la atención a atletas.

Rescatar de inmediato la memoria histórica de cada territorio, de todos los elementos que componen la vida social del hombre, se hace necesario, pues de no ser así se correría el riesgo de perder todos aquellos valiosos acontecimientos de los cuales el sujeto fue protagonista y se comience a caer en el en el gran vacío del olvido socio-cultural.

Para contribuir a la formación y al rescate de la memoria histórica se precisa iniciar la indagación y construcción de hechos históricos en especial de aquellos que se relacionan con el deporte local. Pero también es esencial la búsqueda de nuevas

herramientas tecnológicas que posibiliten poder mostrar esos contenidos históricos deportivos.

Situación Problemática:

En los últimos años se ha realizado investigaciones encaminadas a destacar diversos elementos vinculados a la historia del deporte regional, local y nacional evidenciándose la ardua labor desarrolladas por investigadores en diferentes regiones del mundo, pero aún se muestran insuficiencias en el aporte de productos audiovisuales con el empleo de las nuevas tecnologías de la información que nos acerquen a conocer los contenidos históricos deportivos desde las localidades.

En Cienfuegos se destacan diversas investigaciones de carácter histórico deportivos locales referenciados en los trabajos de diplomas de la Licenciatura en Cultura Física. Se subrayan varias investigaciones como las de Mollinedo (2009) con el diseño de un sitio web para la superación de profesionales deportivos sobre temas de bádminton en la provincia Cienfuegos, Padilla (2011) propone el diseño de un sitio web de remo para la provincia Cienfuegos, Abreus (2013) aporta el diseño de una página web para potenciar la historia del deporte local y Junco (2016), muestra un sitio web para el estudio de la historia del deporte local. Pero aún se demuestra que es insuficiente la producción de materiales audiovisuales con el apoyo de la tecnología para potenciar los contenidos históricos deportivos locales.

Por lo que se plantea como **Problema científico:** ¿Cómo contribuir al conocimiento histórico deportivo del béisbol cienfueguero mediante la implementación de un software multimedia en la carrera de Cultura Física?

Objeto de Investigación: Proceso de enseñanza de la historia del deporte local.

Campo de Acción: software multimedia para contribuir al conocimiento histórico deportivo del beisbol cienfueguero en la carrera de Cultura Física

Objetivo general: Diseñar un software multimedia para contribuir al conocimiento histórico deportivo del beisbol cienfueguero en la carrera de Cultura Física mediante el empleo de diversas fuentes históricas y las TIC que posibilitan enriquecer los contenidos históricos deportivos del béisbol local.

Constituye la Idea a defender:

Con la elaboración de un Software Multimedia histórico deportivo del beisbol cienfueguero se contribuye a la formación de la memoria, la cultura y la identidad histórica deportiva local de los estudiantes en la carrera de Cultura Física.

Tareas científicas

1. Fundamentación del tema objeto de estudio a través de la revisión y análisis de las fuentes históricas relacionadas con la memoria y el hecho histórico que se aborda.
2. Identificación de los principales aportes históricos deportivos relacionados con los resultados alcanzados en el beisbol cienfueguero.
3. Recopilación de la información existente acerca de la implementación de las TIC para promover el conocimiento histórico deportivo local.
4. Análisis y valoración del criterio de especialistas sobre el software multimedia elaborado.
5. Elaboración y presentación del informe final de investigación.

2- Desarrollo

2.1- La tecnología de la información y la comunicación en la formación inicial de la carrera de Cultura Física.

En los últimos 20 años del presente siglo el desarrollo vertiginoso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han permitido que en las labores educativas también se puedan establecer su empleo por las posibilidades que estas muestran con diferentes herramientas que permiten aprovechar su empleo para desarrollar la enseñanza y el aprendizaje de diversos contenidos.

Ofrecer una visión general a docentes y estudiantes de como emplear los contenidos históricos deportivos, en especial los de la localidad en las actividades docentes y extradocentes con el empleo de un grupo herramientas digitales a través del estudio de la asignatura de Historia de la Cultura Física y el Deporte muestra una gran importancia, ya que posibilita interactuar con otros elementos que tienen como fin el

de apropiarse de nuevos contenidos históricos de un modo más interesante, motivadora cuya repercusión sería reflejada en el aprendizaje que se adquiere.

En la actualidad la educación a través del audiovisual multimedia sigue siendo una cuestión pendiente que solamente se solucionaría con la implementación de nuevos materiales que permitan mostrar las posibilidades que ofrecen los nuevos medios de comunicación vinculados a las diferentes materias que se imparten.

Todo evento educativo implica de acciones comunicativas entre docente y los estudiantes, quienes comparten información y la procesan para generar conocimientos. Los materiales audiovisuales sirven como mediadores en el proceso enseñanza – aprendizaje, para comunicar los contenidos históricos deportivos que se ofrecen desde la asignatura y facilita su comprensión y apropiación de los conocimientos que proyectan desde los estudios históricos locales.

El desarrollo adquirido en la Educación Superior en Cuba ha originado cambios significativos en los Planes de Estudio, que junto al desarrollo de la Tecnología de la Información y las Comunicaciones (TIC), permite la creación de herramientas digitales como apoyo al trabajo docente. En la implementación del nuevo Plan de Estudios E iniciado en el año 2016, se proponen acciones que desarrolladas desde cada una de las asignaturas y disciplinas posibilitan la vinculación de las TIC para promover los conocimientos en los estudiantes.

Emplear nuevas formas de hacer llegar los contenidos históricos deportivos a los estudiantes debe ser un importante aporte que se pueden brindar por parte de los docentes al utilizar las TIC en sus actividades docentes.

La asignatura de Historia de la Cultura Física y el deporte se imparte en el segundo semestre del primer año del Curso Diurno y en el primer semestre del 2do año del Curso encuentro de la carrera de Licenciatura en Cultura Física. En cada una de sus temas, pero en especial en el tema 3 se evidencia la posibilidad de poder emplear los contenidos históricos locales vinculados a los contenidos y logros del deporte a nivel nacional.

He aquí la valiosa oportunidad que ofrece este estudio donde el desarrollo de investigaciones históricas constituye una vía primordial transmitir aspectos teóricos e históricos mediante el empleo de las TIC, con lo cual se contribuye al fortalecimiento de la cultura general e integral de los estudiantes mediante el rescate y conocimiento de su identidad deportiva en la localidad.

Las TIC son el conjunto de herramientas que permiten el acceso a la información por medio de imágenes videos, formatos de voz y texto, así mismo ayuda a compartir contenidos digitalizados. Estas herramientas abarcan los componentes y métodos que se aplican en las áreas de información, internet y las telecomunicaciones. Ridaó (2016)

Los rápidos avances tecnológicos experimentados por la sociedad también se han integrado en el ámbito de la Cultura Física. Las TIC representan algo más que el uso de un ordenador, ya que permiten, a través de diferentes dispositivos electrónicos, acceder a una variedad de fuentes de información que permiten mejorar sus conocimientos aplicada a otras áreas de aprendizaje. (Stanescu, et al., 2011)

De igual manera la Cultura Física y el Deporte en Cuba han avanzado vertiginosamente en estos últimos años, se debe a su sistema de influencias interdisciplinarias, y, sobre todo, a la notable incidencia de las TIC aplicadas a esta ciencia. Es sorprendente de la forma que han transitado las tecnologías analógicas hacia digitales al servicio del deporte y la actividad física. El ordenador como en la generalidad de las áreas de la vida social se ha convertido en un recurso de alto valor para la enseñanza, el entrenamiento, los estudios biomecánicos, el registro de las informaciones deportivas y el desarrollo de la información y la comunicación entre otras facetas propias del profesional de la cultura física y el deporte.

El uso de las tecnologías fundamenta materialmente el precepto de la escuela nueva cubana, cuyo objetivo persigue que el estudiante fortalezca su autonomía en el aprendizaje, realice con éxito el trabajo independiente y el trabajo en equipo, aproveche la ventaja multimedial para satisfacer su estilo propio de aprendizaje y

obtenga el conocimiento de forma práctica, concreta e integrada a otras áreas del saber. Vera (2022). (p.25)

El desarrollo de las TIC, la internet y su vinculación con el sector deportivo facilita la comunicación entre estudiantes, profesores, atletas y entrenadores para el desarrollo de diferentes actividades entre las cuales se destaca el empleo de los medios audiovisuales, la creación de software y materiales digitales en función de la educación como apoyo a la formación deportiva.

La computadora, teléfono celular, computadora portátil y el tablet entre otros recursos ayudan a organizar y a presentar la información del individuo; le ahorra tiempo y esfuerzo que podría dedicar en otras actividades. Un eficiente empleo de estos medios tecnológicos y la vinculación de los contenidos de las diversas asignaturas de la carrera posibilitarán el eficiente desarrollo del Proceso de Enseñanza Aprendizaje (PEA).

Según (Álvarez, et al., 2011; Priegue & Crespo, 2012; Cabero & Llorente, 2015, Rodríguez & Juanes, 2019 y Vera, 2022) las ventajas, que, desde una perspectiva general, aportan las TIC en al ámbito educativo, son las siguientes:

- ✓ Posee un alto poder de motivación, aumentando el interés y la atención por las tareas, siempre y cuando se utilicen adecuadamente.
- ✓ Elimina la barrera espacio-temporal de la formación del individuo, pudiendo aprender en cualquier lugar y momento, sin necesidad de asistir a un centro educativo, y siempre que tengamos a disposición un dispositivo móvil que permita el acceso a la Internet.
- ✓ Permiten una interacción continua con programas u otras personas conectadas, favoreciendo un cambio constante de información que potencia el aprendizaje, ya sea mediante feedback o mediante un intercambio de opinión entre un grupo persona de forma asíncrona o síncrona. Esto requiere de una actividad constante por parte del alumnado.

- ✓ Mejora el interés hacia la tarea, disponiendo de toda la información que se necesita en la red, a través de una búsqueda rápida y más sencilla que la realizada hasta hace pocos años mediante libros de texto.
- ✓ Aumentan la implicación en la tarea, favoreciendo la autonomía, provocando una mejora en la creatividad, debiendo de tomar muchas decisiones por sí solos, ya sea en la búsqueda de una información determinada, la elección del buscador, el tipo de procesador de texto.
- ✓ Favorece el trabajo colaborativo y cooperativo con personas de distintos lugares con un fin común.
- ✓ Mejoran las destrezas de búsqueda y selección de información gracias a la gran cantidad de información disponible actualmente en la red, la cual no siempre proviene de fuentes fiables.
- ✓ Optiman la capacidad de expresión del estudiante, permitiendo la reelaboración de documentos de manera más rápida y sencilla, además de existir diversos programas que llevan a cabo correcciones en lo elaborado.
- ✓ Permite la comunicación de muchos a muchos, pudiéndose establecer comunicación de estudiante a estudiante y de estudiante a docente, las combinaciones son diversas, según el interés y las necesidades del PEA.
- ✓ Acceso a todo tipo de recursos, materiales didácticos, gracias a la diversidad de códigos de comunicación, permitiéndonos acceder a la información desde cualquier medio, ya sea texto, vídeo, audio, aprovechando los recursos que la propia red nos brinda.
- ✓ Es un elemento fundamental para atender al estudiante con necesidades educativas de apoyo educativo, existiendo infinidad de recursos y medios que favorecen la comunicación, elaboración de tareas.
- ✓ Ahorro en costos de formación, gracias a la necesidad de un uso menor de material fungible y de una mayor ratio de estudiantes por docentes (con el e-learning un docente puede atender entre 70 y 100 estudiantes).

-
- ✓ Mejora de la eficacia y la calidad de los servicios, favoreciendo una mayor agilización en determinadas actividades (creación de horarios, memorias,).

A pesar de estos elementos que son favorables para el buen desarrollo de la docencia, existen un grupo de desventajas que se deben tener en cuenta, pero este investigador sugiere en profundizar en el alto déficit existente de la elaboración de materiales audiovisuales para promover el conocimiento de las diversas materias de la carrera, de lo cual emana la gran responsabilidad y preparación de los docentes para contribuir a los aportes científico técnicos desde sus actividades docentes.

En los estudiantes, facilita el acceso a la información, de modo que posibilita un intercambio y la comunicación permanente, por lo cual el docente debe estar capacitado para transformar la información en conocimiento y comprensión. A partir de 1998 con la Conferencia Mundial de Educación Superior (UNESCO, 1998), se manifiesta que bajo el nuevo rol protagónico del estudiante frente a las tecnologías de la información y la comunicación, los gobiernos deben garantizar el acceso equitativo a estas, no solo en educación superior, sino en todos los niveles educativos, como apoyo de este proceso desde la infraestructura tecnológica, la formación e innovación docente, la integración curricular de las TIC y el acceso a los recursos educativos digitales, entre otros. (Iriarte, et al., 2015)

Para llegar a cumplir los objetivos establecidos al interior de las aulas universitarias, cada docente debe utilizar y probar distintos caminos, herramientas y métodos; dejar de lado la transmisión de los contenidos en un solo sentido y direccionar la educación hacia procesos de interacción y reconstrucción de experiencias, así como destacar el acceso a la información y su adecuada selección, evaluación e interpretación.

Para lograr que los docentes desarrollen su potencial y sean pertinentes a las demandas actuales, es indispensable que los departamentos e instituciones formadoras asuman, a su vez, sus nuevos roles; que enfoquen sus esfuerzos en preparar profesores conforme a los lineamientos de los modelos educativos

emergentes y a las demandas formativas de los estudiantes del siglo XXI, que difieren de las requeridas hace apenas veinte años.

En los últimos años las TIC se han introducido en la educación proyectando subir su nivel, así mismo, la utilización se ha inducido a los administrativos, docentes y estudiantes aportando herramientas útiles para los distintos niveles educativos, demandando cambios en la estructura académica para lograr los objetivos deseados. (López De la Madrid, 2007)

2.1.2. El Software Multimedia y su importancia.

Dentro de las tendencias en el uso de las computadoras se encuentra la enseñanza asistida por computadora, que tiene que ver con las aplicaciones, en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta existen dos direcciones fundamentales, una directa, que es la utilización como medio de enseñanza, es decir, la forma de utilización en las actividades docentes; y la indirecta, que es la utilización como instrumento de trabajo, donde las aplicaciones son concebidas en lo general.

El desarrollo de habilidades en el uso de los contenidos históricos deportivos locales a través de la ejecución del software multimedia aumenta en el estudiante la oportunidad de aprendizaje, permitiendo que logren independencia y autocontrol, desarrollen habilidades en el uso correcto de palabras homófonas, garantizando el logro de la actividad cognoscitiva con el perfeccionamiento consciente en la práctica de la enseñanza.

Es indiscutible que el empleo de este medio por parte del estudiante acelera el proceso de enseñanza aprendizaje y contribuye a elevar su calidad, teniendo en cuenta que lo importante no es el medio en sí, sino, el contenido de la enseñanza, la forma en que se dirige este proceso para favorecer el pensamiento creador del estudiante, constituyendo una unidad dialéctica con los componentes esenciales de este proceso. Esta multimedia, en el fondo de la pantalla presenta el nombre del software.

La Revolución Digital ha traído con ella nuevos medios de comunicación y contenidos más adecuados a los mismos adaptados a la demanda de nuevas formas de distribuir y de consumir contenido.

Actualmente, el contenido multimedia es lo más importante para los nuevos procesos comunicativos, engloba medios de expresión físicos o digitales como el texto, imágenes, animaciones, audios y vídeos.

El diseño multimedia apuesta por lo visual y la interactividad y existen diferentes formas de aplicarlo:

El diseño multimedia apuesta por lo visual y la interactividad y existen diferentes formas de aplicarlo:

- Publicación electrónica: RRSS, vídeos, animaciones, ebooks, revistas electrónicas, fotografía, etc.
- Tratamiento de la información: quioscos digitales.
- Enseñanza interactiva: aplicación de las herramientas digitales interactivas a la formación.

Debido a que el sector educación está en continuo cambio, sus trabajadores tienen que estar en constante formación. Incluso en áreas en las que anteriormente no se daba un uso notable a los medios digitales cada vez se están empleando más.

Dentro de la educación existen distintos tipos de puestos de trabajo que trabajan con herramientas digitales, entre ellos se encuentran los siguientes:

- Responsable TIC en centros escolares.
- Profesor de Nuevas Tecnologías.
- Maestro digital.
- Experto en Evaluación del Desempeño y Gestión por Competencias.
- Especialista en ELearning.
- Informático y diseñador Web

Ser responsable TIC en centros escolares trata de ser la persona encargada del proceso de planificación y gestión de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el centro educativo. Con este puesto están relacionados el de

profesor de Nuevas Tecnologías y maestro digital. Si trabajas en este ámbito te recomiendo formarte en Creación de Contenidos Digitales, Mobile Learning, Gamificación. Tendrás el conocimiento y la habilidad de utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza y crear estrategias educativas basadas en el Mobile Learning y en la Gamificación en el aula.

¿Qué es un software para multimedia?

Software multimedia es el término global mediante el cual se describen diferentes programas que utilizan distintos medios y que permiten al usuario editar en el PC sus fotos, películas o archivos musicales. MAGIX te ofrece una variada oferta de productos que te abrirán el camino hacia un nuevo mundo multimedia.

¿Qué es y para qué sirve el software?

¿Cuál es el software? Estos son los programas informáticos que hacen posible la ejecución de tareas específicas dentro de un computador. Por ejemplo, los sistemas operativos, aplicaciones, navegadores web, juegos o programas. Estas características siempre trabajan de la mano.

¿Cuál es la clasificación de software?

Los tipos de software que existen se pueden clasificar en tres grandes grupos de acuerdo con las funciones que habilitan. De esta forma, hablamos de software de aplicación (dentro del cual encontramos, a su vez, el software de gestión), software de programación y software de sistema.

¿Cuáles son las principales ventajas de utilizar el software?

Beneficios del software como servicio

- Buen rendimiento.
- Puedes ahorrar dinero.
- Actualizaciones y personalizaciones.
- Personalización.
- Configuración rápida.
- Fácil de manejar.
- Mantenimiento.

- Accesibilidad.
- ¿Cómo se realiza el proceso de desarrollo de software?

Proceso para el desarrollo de software

- Recopilación y análisis de requisitos. ...
- Diseño. ...
- Codificación e implementación. ...
- Prueba. ...
- Etapa de implementación. ...
- Mantenimiento.

SOFTWARE EDUCATIVO MULTIMEDIA

- El término multimedia es usual en tecnología educativa, y raro es hoy en día el programa didáctico que no incluya esta característica. Sin embargo, existen algunas confusiones en torno a su uso que justifican la inclusión de este apartado.
- Básicamente se trata de la integración de 2 o más medios de comunicación vía ordenador. O en la definición de GAYESKY (1992): *“multimedia es una clase de sistema interactivo de conocimiento, conducido por un ordenador que crea, almacena, transmite y recupera redes de información textual, gráfica, visual y auditiva”*.
- Por otra parte, hay que matizar la diferencia que existe entre la Presentación Multimedia y el Multimedia Interactivo. En la primera sólo se ofrece información en la que el usuario no participa, por lo que el control del conocimiento está en manos del emisor. En el segundo, el usuario participa de forma interactiva, por lo que el control del conocimiento está en sus manos. Aun así, es la presencia del elemento “tutor” lo que convierte un sistema multimedia en verdaderamente formativo (SALINAS, 1996).

Ventajas e inconvenientes del uso de software educativo

Cualquier material de tecnología educativa tiene resultados positivos o negativos dependiendo del uso que se haga de ella. La importancia del profesorado es vital en el proceso de aplicación de cualquier material didáctico. El software educativo, como cualquier otro material didáctico, está sometido a las mismas reglas de uso que el resto. Su buen o mal uso generará una serie de ventajas e inconvenientes,

2.2. Diseño metodológico

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

Métodos del nivel Teórico.

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

Inductivo-Deductivo: Se empleó en toda la investigación para la búsqueda de información de las particularidades de la historia del desarrollo del deporte en Cuba, para razonar acerca de los hechos objeto de estudio y transitar en el análisis de los postulados teóricos de lo general a lo particular para determinar las principales regularidades del fenómeno que se estudia.

Analítico-Sintético: Permite 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 investigación.

Trabajo con las fuentes históricas: Permite la recopilación de hechos y datos y la consecuente valoración de la influencia ejercida por estos en los logros del mundo deportivo en Cuba.

La investigación realizada se adscribe a la metodología cualitativa, que tiene como uno de sus propósitos abordar el hecho histórico deportivo y los sujetos que en el intervienen. Se aborda la extensa trayectoria deportiva del Hockey sobre Césped cienfueguero, se realiza un estudio orientado a proporcionar una imagen fiel de lo investigado con el empleo de técnicas cualitativas de recogida de información, análisis de documentos oficiales y personales, publicaciones periódicas y fotos.

Diseño metodológico

- Metodología cualitativa
- Tipo de estudio descriptivo
- Tipo de diseño descriptivo

La investigación que se presenta responde al paradigma cualitativo y específicamente al diseño humanístico-interpretativo, describe sucesos complejos en su medio natural, con información de preferencia cualitativa, destinada a encontrar soluciones a problemas de un grupo de personas, de una comunidad, de una localidad, de una organización, entre ellas el investigador selecciona y usa informaciones personales que la comunidad debe conocer; el estudio de casos, estudio de sucesos que se hace en uno o pocos grupos naturales.

La investigación histórica se realiza desde una perspectiva histórica, parte de una realidad y desde diferentes ópticas. En este caso está la metodología de la investigación histórica aplicada al deporte, se sustenta en fuentes primarias y secundarias para la reconstitución, permite aportar datos, acontecimientos y hechos vinculados a los procesos colaterales que se originan en la sociedad.

Se expone como novedad de esta investigación los aportes brindados por los valiosos atletas en la trayectoria deportiva del beisbol cienfueguero mediante un material audiovisual, con lo cual se rescata la memoria histórica deportiva cubana en las ediciones de estos importantes juegos deportivos.

Población: 15 estudiantes del CPE de la FCCFD

Muestra: 13 estudiantes del 5to año CPE de la Facultad de Cultura Física.

Especialistas: 13 de ellos 10 de la FCCFD, 5 del INDER.

Especialistas informáticos: 5 de ellos 3 del INDER y 2 de la UCf.

2.3. Composición y características del Software multimedia.

Importancia del material audiovisual:

El producto diseñado constituye una herramienta de gran importancia para los docentes y estudiantes ya que mediante ella pueden enseñar y aprender sobre la historia del beisbol cienfueguero en una etapa histórica relevante. Lo cual constituye en la actualidad una necesidad para enriquecer las actividades docentes y extradocentes.

■ Necesidad del Software multimedia.

- Desarrolla una mayor articulación y preparación en los docentes para emplear las TIC e sus actividades docentes.
- Fomenta la motivación y el interés por el estudio de los hechos históricos deportivos locales.
- Potencia el conocimiento histórico deportivo local en los estudiantes.
- Desarrolla las habilidades informáticas y la creatividad de los estudiantes.

■ Definición y descripción del producto.

El material que se presenta contiene una compilación de hechos históricos deportivos del beisbol cienfueguero que permitirá acceder y conocer los principales elementos históricos, los aportes y las personalidades destacadas de este deporte en un periodo determinado.

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

- Mediator v8.0 Pro English
- Adobe photoshop: Para el tratamiento de las imágenes
- Microsoft Office (Word y PowerPoint).

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

■ 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 FCCFD 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 en adelante.

- Requerimiento de Hardware.

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

- Procesador PENTIUM
- 256 MB de RAM
- 4,2 GB de HDD

■ Identificación de la audiencia:

Esta aplicación va dirigida a los docentes y estudiantes de la carrera de 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.

■ Propuesta de usuarios para su uso.

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

■ Descripción del producto

El producto tiene la siguiente apariencia:

Este Software Multimedia consta de 285 páginas todas diseñadas con la misma plantilla, para que el usuario desde cualquiera de ellas pueda acceder al menú principal y por lo general solo cambie el área del contenido.

Este puede ser dividido para su análisis en:

Un menú principal en cada página que consta de 6 botones:

ABREVIATURAS, SURGIMIENTO, SEDE, SERIES NACIONALES, FIGURAS y el botón para CERRAR el programa. De estos es que se derivan todos los demás temas tratados en el Software.

ABREVIATURAS

SURGIMIENTO

SEDE

SERIES NACIONALES

FIGURAS

CERRAR

ABREVIATURAS: es donde se muestra e significado de las palabras técnicas en el idioma de beisbol para que el usuario identifique cada una de ellas.

SURGIMIENTO: recuento de la historia del deporte desde que surgió hasta que llegó a Cuba y por primera vez a la ciudad de Cienfuegos, e incluye la historia del equipo de los Elefantes de la Liga Profesional cubana.

SEDE: Aquí se muestra una reseña histórica del coloso de Bowneal, el Estadio 5 de Septiembre.

SERIES NACIONALES: muestra los resultados de todos los que han participado con el equipo de Cienfuegos en series nacionales, estadísticas y los resultados de los juegos. Haciendo énfasis en la Serie de Oro donde por primera vez el equipo de Cienfuegos entra en el podio de premiaciones con el 3er lugar.

FIGURAS: consta de una selección de figuras relevantes del beisbol en nuestra provincia en las series nacionales.

CERRAR: es donde se cierra la aplicación.

En la parte superior izquierda de las paginas está el nombre de cada página y el logotipo del Elefante por el cual es conocido el equipo de la provincia, rindiendo homenaje a aquel equipo de la liga profesional cubana de antes del triunfo de la Revolución. En la parte inferior de la derecha se encuentra el título de este software.



2.3.2- Características del Software Multimedia “Guía del béisbol en Cienfuegos”

El Software Multimedia ha sido elaborado en MEDIATOR 8 en inglés, ya que es considerada las más fuertes y seguras de las tres versiones que hay, es una herramienta de autonomía orientada a la creación de multimedia. Puede diseñar la presentación de una página en un momento y luego crear vínculos entre varias páginas.

Se pueden crear proyectos sumamente interesantes de diferentes tipos, a saber, estándar, HTML, y FLASH. Debido a que algunas de las características y efectos disponibles en el MEDIATOR no se admiten en Internet, este adapta automáticamente su interfaz de usuario para el tipo de documento que usted elija.

Puede trabajar a través de animaciones, eventos, puedes crear tus propias galerías de imágenes, videos e insertarlas en tu multimedia haciendo que sea un proyecto más sugestivo y atrayente para los usuarios.

Esta es una herramienta de 1ra clase reconocida por su galardón basado en iconos de edición, MEDIATOR sigue siendo líder entre los softwares de creación de multimedia, porque crea presentaciones altamente profesionales sin necesidad de codificación o scripting.

CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN

- 1- El inicio rápido le mostrará los principios básicos de la herramienta y le enseña a usar sus funciones más importantes en pocos pasos.
- 2- La sección guía del usuario describe todas las principales operaciones que puedes realizar y la configuración del proyecto para que puedas exportarlo.
- 3- La sección de referencia le da una definición completa a cada objeto y suceso y sus funciones disponibles.
- 4- El apéndice contiene varias listas, accesos directos, las propiedades de los objetos, los métodos que se utilizan en la escritura y así sucesivamente.
- 5- La mayoría de los términos utilizados pertenecen al entorno familiar de Windows, pero sin embargo algunos representan conceptos importantes.

MODOS DE OPERAR

MEDIATOR puede operar en 3 modos, Diseño, de Prueba y Ejecución.

Modo Diseño: es el modo en que se pasa la mayor parte de tiempo, mientras este en la etapa de creación del proyecto.

Modo de Prueba: es cuando se ejecuta para ver que todo esté funcionando bien antes de la exportación real.

Modo de Ejecución: es el utilizado cuando los usuarios finales ven la exportación final del proyecto.

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 Software: 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 de la aplicación para obtener el producto como resultado final. Esta fase propiciará remodelaciones en el producto, según su propio desarrollo.

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

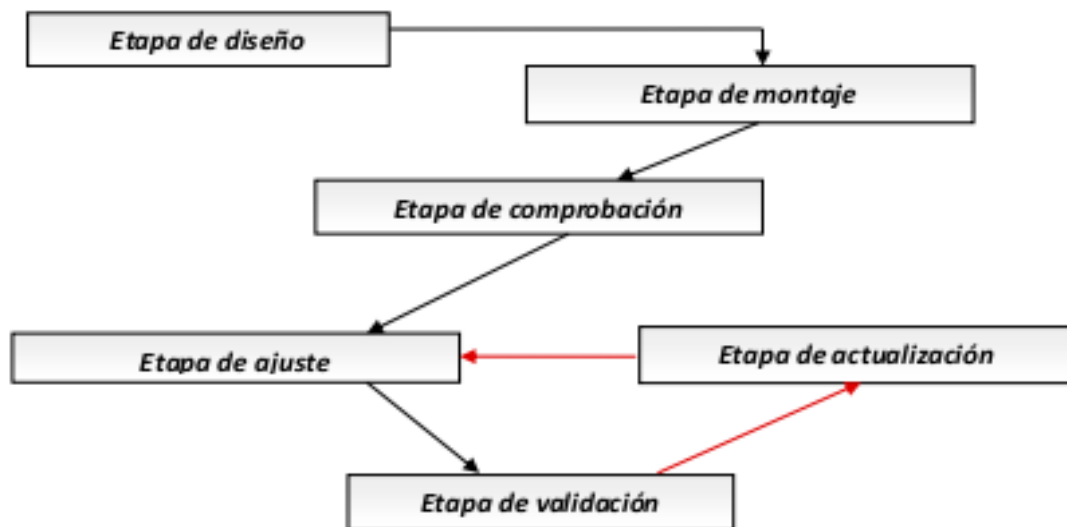
- Que cuente el ordenador como mínimo con 128 MB de RAM.
- Que requiera de un espacio mínimo en el Disco Duro de 40 GB para hospedarlo sin necesidad de un servidor.
- Una resolución de pantalla a 800x600 píxeles.
- Una calidad de color a 32 bits.
- Instalado Sistema Operativo Windows.

Para que un Software Multimedia 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 Software Multimedia 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 con la elaboración del guión; variantes para mostrar la información al realizar los prototipos en blanco y negro sobre el posible entorno del mismo; la creación del Software 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 al Software, así como la forma de acceder a la información.
- Diseño en blanco y negro: proceso que permite determinar el entorno gráfico, 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 Software.
- 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 Software Multimedia 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.
- 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 la aplicación 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. Lo cual propicia su enriquecimiento y funcionabilidad.
- 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 la multimedia 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 para mantenerlo actualizado mediante nueva información.

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.

2.3.2- Descripción del Software Multimedia “Guía Digital del Béisbol en Cienfuegos”

El Software Multimedia “Guía Digital del Beisbol en Cienfuegos” está estructurado en una secuencia de páginas que tratan varios aspectos de la historia del deporte en nuestra provincia. La página principal está estructurada de la siguiente forma: En la parte superior se localizan los botones del menú principal

En la zona inferior derecha se muestra el título correspondiente al sitio (Guía Digital del Béisbol en Cienfuegos).

En su parte superior izquierda está el logotipo del equipo de Cienfuegos con el título de cada página.

Los botones principales siempre llevarán al usuario a las páginas fundamentales desde donde parte toda la información. Ya en cada página accederá a los temas que desee relacionados con la misma.

En el área de información o contenido se muestran mostrara toda la información solicitada por el usuario mientras esta interactuando con la aplicación, cuadros de texto y en caso de que la información sea muy extensa aparecerá en el borde derecho del mismo una barra de desplazamiento indicando que el contenido sigue, mostrará imágenes y videos en relación con el tema con el cual está trabajando con formato adecuado y sencillo para que sea más agradable a la hora de trabajar.

La característica principal y la mayor virtud de este software es que no se necesita de un amplio conocimiento de informática ni de tecnologías para trabajar con él ya que todo se realiza con la acción del clic izquierdo del mause y por lo tanto pueden acceder desde los estudiantes más pequeños hasta los profesores más longevos.

2.4- Análisis de los resultados.

El diagnóstico inicial estuvo dirigido a determinar el nivel de conocimientos de los estudiantes sobre el tratamiento de las personalidades históricas y del deporte local y el empleo de las TIC y se pudo constatar qué:

- El 100% alega que 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.
- El 95 % expresan que no todos los docentes proyectan sus actividades docentes con el empleo de las TIC.
- El 85% proponen la necesidad de productos tecnológicos cuyo diseño se adecuen a la caracterización e intereses de los estudiantes.
- El 95% necesitan de materiales cuya presentación les resulte agradable para favorecer su motivación y el aprendizaje por el tema.
- El 90% argumenta la necesidad de materiales que favorezcan en el auto-aprendizaje.
- El 60% propone que se precisa capacitar a los docentes para interactuar con las TIC y crear materiales para promover el aprendizaje en los estudiantes.

A continuación, se valoran los resultados de los instrumentos aplicados a los 13 especialistas seleccionados mediante un análisis de su experiencia profesional y su currículo.

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.	%
13	2	15	10	76.9	1	7.6			2	15	11	85

De las encuestas realizadas se pudo determinar lo siguiente:

- El 15 % tiene entre 5 y 10 años de labor profesional.
- El 85% 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 y las nuevas tecnologías. 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 este tipo de aplicaciones pueden 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 (90%) (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 (85%). M.A

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

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

	I	II	III	IV	V	VI
Muy Alto	12	12	12	12	12	12
Alto	1	1	1	1	1	1
Medio						

Bajo						
Ausente						
total	13	13	13	13	13	13

Fuente: Escala valorativa. Tabla 2

Como se puede apreciar en la tabla anterior ningún especialista evaluó el software 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 la validez del producto.

Representado de la siguiente forma:

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

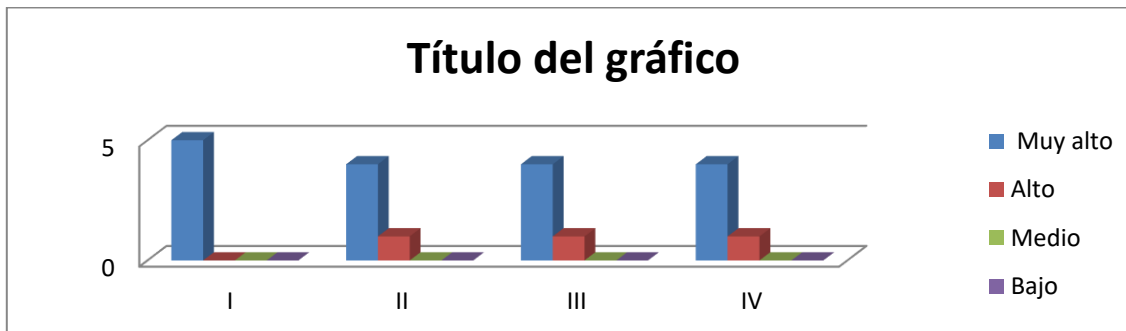
- I- Accebilidad al software
- II- Estructura y diseño del software
- III- Estética del software
- IV- Calidad de los link

Distribución de la opinión de un grupo de especialistas informáticos acerca de sus apreciaciones del Sitio Web.

	I	II	III	IV
Muy Alto	5	4	4	4
Alto		1	1	1
Medio				
Bajo				
total	5	5	5	5
	100%	80%	80%	80%

Fuente: Escala valorativa.

Tabla No. 3



Fuente Tabla 3: opinión de un grupo de especialistas informáticos.

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.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La investigación permitió constatar que son pocos los referentes que existen sobre la vinculación de las TIC para promover los conocimientos históricos deportivos locales.
- El diseño del software multimedia permitió poder consolidar la información histórica deportiva del béisbol en la localidad y motivar a los estudiantes por el estudio desde esta nueva modalidad.
- Los especialistas consultados reconocen el valor científico-metodológico e instructivo de la Multimedia, así como su utilidad práctica a partir de los aportes y potencialidades que brinda para promover el conocimiento histórico deportivo local.

RECOMENDACIONES

- Diseñar otros elementos audiovisuales que permitan profundizar en el estudio de los hechos históricos deportivos que contribuyan a fortalecer la memoria histórica y la identidad deportiva local.
- Aplicar el software multimedia en la Facultad y en las sedes universitarias para constatar en la práctica su efectividad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia del deporte local.
- Profundizar en la búsqueda de informaciones históricas deportivas que permitan incorporar datos a investigaciones futuras como estas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Acevedo Bruzón Jorge. J y Víctor Ramírez Y.Y. (2020). La identidad deportiva a través de un conjunto de actividades axiológicas desde la educación física en la Universidad de las Tunas”, *Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica*, 1(5), <https://www.eumed.net/es/revistas/observatorio-de-las-ciencias-sociales-en-iberoamerica/diciembre-2020/identidad-deportiva>.
- Álvarez Gómez, G., Viteri Moya, J., Estupiñán Ricardo, J., & Viteri Sánchez, C. (2021). La formación continua de los docentes de la educación superior como sustento del modelo pedagógico. *Revista Conrado*, 17(S1), 431-439. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1800>
- Álvarez, S., Cuéllar, C., López, B., Adrada, C., Anguiano, R., Bueno, A., Comas, I., & Gómez, S. (2011). Actitudes de los profesores ante la integración de las TIC en la práctica docente: estudio de un grupo de la Universidad de Valladolid. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (35), a160. <https://doi.org/10.21556/edutec.2011.35.416>
- Barros, C; Barros, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(3). 26 – 31. <http://rus.ucf.edu.cu>
- Díaz Pendás, H. (2006). A propósito del conocimiento de la historia como componente esencial de la cultural general e integral de todo educador. (Ponencia). *En VII Seminario Nacional para Educadores*, La Habana, Cuba.
- Díaz, M., & Noriega, T. (2009). Utilización de videos didácticos como innovación en la enseñanza de la toxicología. *Educación Médica Superior*, 23(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S086421412009000300004&lng=es&tlng=es.
- Drake, Frederick, D. (2002). *Teaching Historical Thinking*. *ERIC Digest*. Source: ERIC Clearinghouse for Social Studies/Social Science Education Bloomington IN. Ed

- Ennis Quiala, M. J, Montero Quesada J. G, Estrada Cingualbres. R. J. (2020). La identidad deportiva como factor determinante en la formación de los karatecas. *Revista Didasc@lia: D&E. Publicación del CEPUT- Las Tunas. Didasc@lia: Didáctica y Educación. Cuba, 9(3).*
- Graells, P. M. (2012). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 2(1), 2.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817326>
- Iriarte, F., Said, E., Valencia, J., & Ordoñez, M. (2015). Propuesta de modelo para el fortalecimiento del uso de las TIC en contextos escolares. Corporación Colombia Digital. <http://colombiadigital.net/herramientas/nuestraspublicaciones/educaciontic/item/8238librogratiseducacionytecnologia.html>.
- Leal García. H, (2005). La cultura histórica: Elemento esencial en la concepción de la escuela cubana. (Ponencia) *Presentada en el Congreso Internacional de Pedagogía, 2005.* Habana, Cuba.
- Licea Milán, D. (2001). *Las relaciones interdisciplinarias para la formación hacia una cultura histórica profesional desde la Historia de América.* (Tesis en opción al título de Máster en Ciencia Pedagógicas). ISP "Frank País".
- López De la Madrid, M. C. (2007). Uso de las TIC en la educación superior de México. Un estudio de caso. *Apertura: Revista de Innovación Educativa, 7(7).* <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura4/article/view/94>
- Lóriga Socorro, J. J., & León Hourruitinier Font, O. (2020). El remo masculino en los juegos escolares del 2008 al 2013. Un aporte histórico deportivo de Cienfuegos. *Revista Conrado, 16(73), 171-181.*
- Martí Pérez, J. (1963). *Obras Completas.* Tomo.VIII.
- Martínez, N., Lozada, J. M., & Rodríguez, J. L. (2009). Las TIC como recursos para un aprendizaje constructivista. *Revista de artes y humanidades UNICA, 10(2), 118-132.* <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118863007>

- Montero Quesada, J. G. (2008). Propuesta de enfoque teórico-metodológico para el estudio del hecho histórico deportivo. (Ponencia) *presentada en el Evento Internacional Universidad 2008*, La Habana, Cuba.
- Montero Quesada, J. G. (2013). El audiovisual histórico cultural en la formación de la identidad deportiva. *EFDeportes.com, Revista Digital*. Año 18(187), diciembre de 2013. <http://www.efdeportes.com/>.
- Montero Quesada, J. G. (2017). La identidad deportiva: componente esencial de la orientación profesional a los estudiantes de Cultura Física. *Revista Electrónica "Innovación Tecnológica" del Centro de Información y Gestión Tecnológica y Ambiental del CITMA de Las Tunas*, 23(Especial). <http://innovaciontec.idict.cu>.
- Montero Quesada, J. G. (2019). La orientación educativa como componente de las identidades deportivas en estudiantes de Cultura Física. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/12/orientacioneducativaidentidades.html>.
- Montero Quesada, J. G. (2020). Estrategia de orientación educativa de la identidad deportiva para la carrera de Cultura Física. *Didasc@lia. Didáctica y Educación* 1(2) .<https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/didascale/article/view/3206/1973>.
- Pino, J. A; López, L; Peña, B; Rodríguez, J. (2013). Herramienta dirigida a facilitar el uso y la actualización de la información de la asignatura gimnasia básica en la carrera de Cultura Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes, Revista Digital. Buenos Aires, (187), 1-7*. <http://www.efdeportes.com>
- Pino, J. A; Peña, B; Vicente, Y; Arteaga, M. (2017). *Herramienta dirigida a facilitar el uso y la actualización de la información de la asignatura Baloncesto Básico en la carrera de Cultura Física. CD Memorias del Evento Cultura Física*. Mayabeque.
- Pino Roque. J.A, Arteaga Barrueta. M, Vicente Felipe. Y, Fernández Chuairey. L, Boris Pérez Hernández. B. (2021). Recursos educativos digitales para la carrera

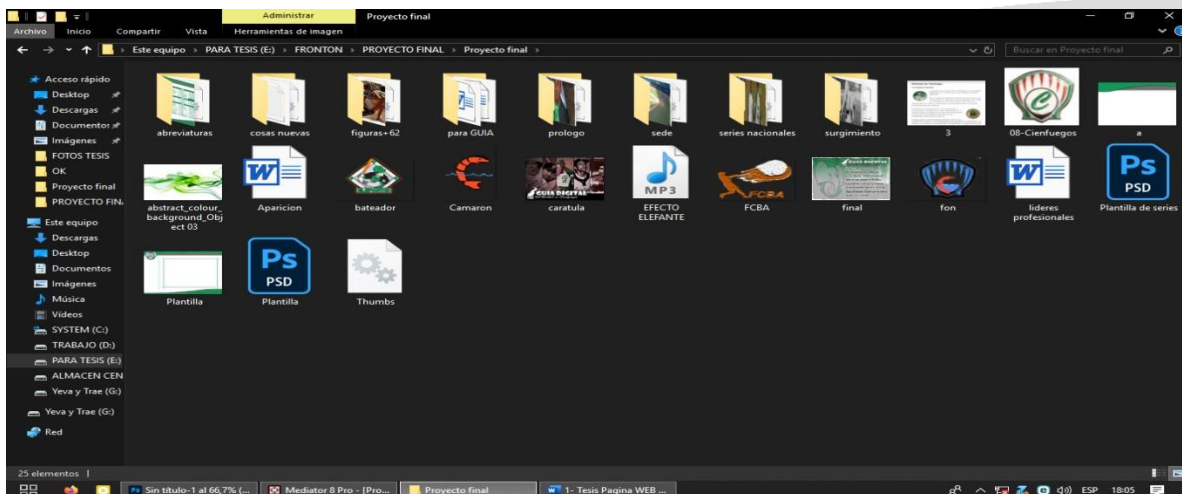
- de Cultura Física producidos y diseñados en el Laboratorio de Tecnología Educativa de la UNAH. *Revista Ciencia Universitaria*, 19(2).
- Redacción Deportes, (2021). La tecnología como vanguardia de los Juegos Paralímpicos. <https://www.granma.cu/tokio-2020/2021-09-04/la-tecnología-como-vanguardia-de-los-Juegos-Paralímpicos-04-09-2021-00-09-34>.
- Real, C. (2019). Materiales didácticos digitales: un recurso innovador en la docencia del siglo XXI. 3G TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 8(2), 12 – 27. <https://orcid.org/0000-0002-2236--4265>.
- Ridao Martín, J. (2016). La enseñanza del Derecho constitucional mediante las TIC. Un estudio de caso no-presencial. *Revista Jurídica De Investigación E Innovación Educativa (REJIE Nueva Época)*, (13), 49-62. <https://doi.org/10.24310/REJIE.2016.v0i13.7683>
- Rodríguez, Y. (2015). *El lugar de la cultura en las investigaciones sobre desarrollo Social. Sistematización de la experiencia de la maestría en Desarrollo Social de FLACSO-Cuba*. (Tesis de Maestría). Universidad de La Habana.
- Rodríguez Hernández, C., & Juanes Giraud, B. Y. (2021). Implementación de una estrategia didáctica para la interactividad en ambientes virtuales para el posgrado en la Educación Superior. *Universidad Y Sociedad*, 13(1), 307-316. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1927>
- Salazar, Y. (2019). El desarrollo cultural, complicidad necesaria. *Revista estudio de Desarrollo Social: Cuba y América Latina. Estudios del Desarrollo Social*, 7(1).
- Stanescu, M., Stoicescu, M., Bejan, R., & Vasiliu, A. M. (2011). Premises to implement e-learning for in-service physical education and sports teachers. In Proceedings of the 7th International Scientific Conference, eLearning and Software for Education, Carol I National Defence University, *Editura Universitară* (1). https://www.researchgate.net/publication/329591927_PREMISES_TO_IMPLEMENT_E-LEARNING_FOR_IN-SERVICE_PHYSICAL_EDUCATION_AND_SPORTS_TEACHERS

- Utrera. M, Lóriga J.J, (2021). La formación de una cultura histórica como necesidad de la escuela cubana actual. *Revista Cultura Comunicación y Desarrollo. UCf*, 6(2) <http://rccd.ucf.edu.cu/index.php/aes/index>
- Utrera Alonso, M., Consuegra Cheng, M. M., & Lóriga Socorro, J. J. (2023). Experiencia práctica desde la Didáctica de la Historia de Cuba en la formación del profesorado. *Revista Conrado*, 19(92), 297-304.
- Vera Orihuela, R.A (2023) *Formación continua de docentes de cultura física: programa de superación profesional para la elaboración de videos educativos*. (Tesis de maestría). Universidad de Cienfuegos
- Tamm. (2015). *Afterlife of Events: Perspectives on Mnemohistory*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

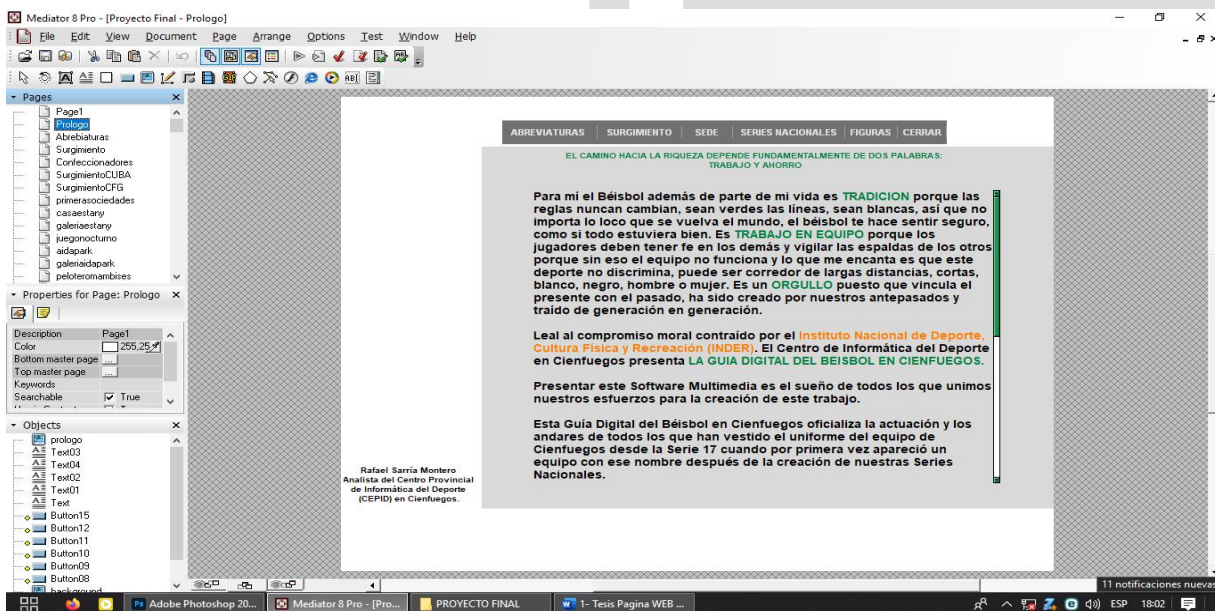
ANEXOS

Anexo- 1.

Selección del contenido.



Diseño del Software.



Elaboración del producto.

