



**Sede Universitaria Pedagógica Municipal
Cumanayagua**

**Tesis en opción al título académico de Máster en Ciencias de la
Educación**

Mención: Educación Técnico Profesional

**Softareas a partir del software “Convicciones” en la
asignatura Cultura Política**

Autora: Lic. Lidia María Pozo Nión

Tutora: Msc. Idaelbis Leyva Joa

Centro Politécnico “Carlos Fonseca Amador”

Cumanayagua. Cienfuegos

2010

“Año 52 de la Revolución”

Introducción	1
Capítulo 1 La utilización del software educativo en el aprendizaje de Cultura Política....	11
.....	11
1.1 La asignatura Cultura Política.....	11
1.2 El trabajo independiente y las tareas en el proceso de enseñanza aprendizaje	18
.....	18
1.3. Las nuevas tecnologías en función del aprendizaje	20
1.4 Análisis de las características psicológicas de los estudiantes hacia donde se dirige	
el proceso de aprendizaje	34
Conclusiones de capítulo 1	36
CAPÍTULO 2. . La Softarea. Relación conceptual, su descripción, y análisis de los	
resultados.....	38
2.1 Criterios que sustentan la propuesta de softarea de Cultura Política.....	38
2.2 Caracterización de la muestra.....	42
2.3 Diagnóstico del desempeño en el uso del software Convicciones.....	44
2.4 Descripción del diseño de las softareas.....	48
Conclusiones del segundo capítulo.....	78
Conclusiones	79
Recomendaciones	80
Bibliografía	
Anexos	

Resumen

En la tesis se realiza una síntesis de los fundamentos esenciales del aprendizaje de la asignatura Cultura Política, así como las concepciones de los presupuestos pedagógicos, tecnológicos y metodológicos que contribuyen a argumentar las vías para propiciar su aplicación mediante un profundo estudio del marco teórico referencial del tema objeto de investigación, integrado a una indagación que en su primera etapa parte de un estudio en profundidad. Los instrumentos aplicados en el diagnóstico inicial, en el centro politécnico “ Carlos Fonseca Amador” en el municipio de Cumanayagua responde a una necesidad de aprendizaje, comprobaron que existen marcadas dificultades en cuanto al insuficiente uso del software Convicciones en función del aprendizaje en la asignatura en los estudiantes de primer año de la especialidad de Contabilidad, a partir de ello se diseñan softareas para contribuir a utilizar el software durante el proceso de adquisición o fijación del contenido por parte del estudiante de manera activa de aprendizaje. La implementación de ésta mostró una conexión intencionada de contenidos interdisciplinarios, ampliar los conocimientos teóricos y permitió un mejor desempeño en la conducción del proceso aprendizaje mediante su correcta planificación y ejecución.

Introducción

En el umbral del nuevo milenio la educación es el medio eficaz en la construcción del conocimiento y en la formación de ciudadanos conscientes. En Cuba la ampliación del horizonte cultural de todo el pueblo y en particular de niños y adolescentes, constituye hoy un objetivo estratégico, para lograr ser el país más culto del mundo.

La educación históricamente se encarga de formar a las personas para su convivencia con los demás y para que constituyan pilares importantes en el mantenimiento y preservación de lo que se considera bueno y valioso.

Es una realidad, que en la escuela cubana existe un amplio perfil profesional que se ocupa de buscar vías o métodos para hacer que la formación del hombre sea integral y desarrolladora a fin de favorecer la educación de nuevas generaciones. Es una regularidad del desarrollo social y revolucionario del país que a cada nueva etapa correspondan aspiraciones educativas superiores; por ello la educación cubana se propone formar hombres y mujeres integrales, cultos y revolucionarios, que sean portadores de elevados valores humanos, que tengan la posibilidad real de disfrutar y enriquecer la cultura, lograr mejores resultados en los estudiantes, pero para ello es necesario una estrecha relación en la calidad del proceso docente- educativo. El perfeccionamiento de la educación cubana debe ser continuo y ha de incluir tanto los planes y programas de estudio como las vías y métodos de enseñanza aplicadas en este proceso para elevar la calidad del aprendizaje.

Ante estas necesidades, los docentes deben actuar como protagonistas principales de las transformaciones que hoy la sociedad necesita y exige, por lo que la escuela cubana está llamada a enfrentar los retos de la actualidad por ser reflejo de la tendencia integradora del desarrollo social contemporáneo.

La educación debe caracterizarse tanto en la estructura curricular como el desarrollo metodológico, del quehacer pedagógico, por la integración de los contenidos (Conocimientos, habilidades actitudes y valores) y por experiencias que faciliten una comprensión más flexible y crítica de la realidad. Es imposible lograr cambios en los procesos educativos desde posiciones tradicionales, encerradas en marcos

disciplinarios descontextualizados de la realidad, dentro de los cuales aún algunos pretenden realizarlas.

Las transformaciones en la Enseñanza Técnica Profesional (ETP), han permitido, que los estudiantes aprendan más, que los docentes estén más vinculados a ellos, que desarrollen las relaciones escuela, familia, comunidad con una óptica nueva, que respondan al desarrollo económico –sociopolítico y cultural del país; con el fin de lograr un mundo mejor. Unas de las prioridades de la educación técnica profesional son: utilizar las video clases, teleclases y software educativo de preuniversitario al tener en cada aula un televisor de 29 pulgadas, videos y un número mayor de computadoras.

Todos estos cambios producidos conlleva a que se hace necesario modificar las concepciones y formas de llevar a cabo los conocimientos en el proceso de enseñanza de aprendizaje y sus resultados; donde esta debe caracterizarse por ser integradora, interdisciplinaria, desarrolladora y poseer un carácter permanente. En los últimos años la política educacional ha estado orientada a formar ciudadanos con una cultura general integral y con un pensamiento humanista, científico y creador, que les permite adaptarse a los cambios de contexto y resolver problemas de interés social con una ética y una actitud crítica y responsable a todas las necesidades de la sociedad que lucha por desarrollarse y mantener sus ideales y principios en medios de enormes dificultades y desafíos.

El avance incesante de la tecnología no parece tener freno, el reto de los centros educacionales radica en prepararse como institución y preparar a su vez a sus educandos a adaptarse a los cambios de manera rápida y efectiva, con un mínimo gasto de recursos humanos y materiales. Entre las claves fundamentales para el éxito está el lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso natural y permanente para estudiantes y docentes.

En la utilización integrada de fuentes de información, los software educativos y los videos juegan un importante papel en la etapa actual, pues son esencia en las Tecnologías de la Información y la Comunicaciones (TIC) en la escuela, pero su principal valor en términos de utilización de la información radica en saber que lo tradicional viaja en los libros y tanto en uno como en otro recurso, se explotan las

potencialidades que poseen sin minimizar el resto de las formas en que puede presentarse la búsqueda existente.

En el Ministerio de Educación se concreta la informática educativa en dos direcciones principales: como objeto de estudio para garantizar la formación informática de todos estudiantes sin excepción y como medio de enseñanza para potenciar el aprendizaje y contribuir a la formación de una cultura general e integral en los educandos. Por lo que el Centro Politécnico " Carlos Fonseca Amador" tiene dentro de su estrategia de trabajo el uso eficiente de las nuevas tecnologías que el Estado Cubano ha puesto a disposición de todos los estudiantes y profesores de la educación politécnica, pero ante esta novedad no siempre se le da el uso correcto, el aprovechamiento óptimo de todas las potencialidades que ofrece la colección de software educativos diseñada para la educación media superior (Preuniversitarios, Enseñanza Técnica Profesional, Adultos) con lo 19 software educativos.

En relación a lo anterior se ocupa esta investigación, la que tiene gran importancia para perfeccionar el trabajo en el aprendizaje de los estudiantes con el uso de las nuevas tecnologías en el centro, pues al analizar los antecedentes del asunto que se investiga, se observa que se trabajó de forma general, no se trató con el rigor que se necesita en los estudiantes, a partir del pensamiento pedagógico actual. Todo lo que hasta aquí se ha expuesto generó una disyuntiva que condujo a las siguientes interrogantes:

Las TIC brindan al hombre la oportunidad de actividades totalmente nuevas, ahora: ¿Cómo enfrentar estos desafíos?, ¿Cómo utilizar estas técnicas para mejorar lo que se hace y lo que no se hace?

La respuesta está en la innovación de utilizar el potencial de la tecnología para abrir nuevas perspectivas en los estudiantes, ya que esta constituye una herramienta fundamental en favorecer un cambio positivo y con vistas al bien común.

Pensar en la calidad del aprendizaje de los estudiantes y su perfeccionamiento obliga a plantearse la búsqueda de alternativas de solución que promuevan la adquisición de conocimientos de Cultura Política con la utilización del software educativo de la ETP.

En primer año de la especialidad de Contador se comienza con la asignatura Cultura Política hasta tercer año, existe un programa estructurado en unidades y sus respectivas temáticas, normado su estricto cumplimiento y vencimiento de los objetivos

establecidos en el mismo, pero no siempre se logra la calidad que requiere el momento que vive la sociedad cubana y las exigencias para la formación integral del estudiante.

El sistema de conocimientos de la asignatura Cultura Política ofrece las potencialidades que satisfacen las aspiraciones sociales, de programa y de clase desde la óptica axiológica, humanística e interdisciplinaria, pero que estas se desaprovechen realmente en la práctica escolar por las insuficiencias en la preparación de estudiantes y docentes y las carencias de su formación cultural y didáctica, dadas en la complejidad de los contenidos, la poca disponibilidad bibliográfica, los bajos niveles de precedencia y la ausencia de un marco teórico integrador, contextualizados en un aprendizaje tradicional cuyo centro no son los estudiantes.

No se da espacio en el programa a los métodos o procedimientos estructurantes del proceso de enseñanza - aprendizaje, derivados de la lógica de la disciplina, al cómo, a la conducción del proceso docente educativo, al componente ejecutor de este. De tal modo queda sin definir los modos de trabajo de profesores y estudiantes que propicien que este produzca, dialogue, critique, decida, desarrolle la imaginación creadora y el protagonismo, contribuye al mejoramiento humano, la sensibilidad, la autoestima y el enfoque comunicativo y psicológico. La correcta selección y desarrollo de los métodos de enseñanza - aprendizaje implica un adecuado sistema de actividades del profesor y de los estudiantes que aporta las vías para el enjuiciamiento ético y el crecimiento de la personalidad.

Tampoco incluye el programa la referencia al soporte material de los métodos. Esta definición es importante para comprender que ningún medio de enseñanza se utiliza al margen de una metodología para su uso. El profesor puede utilizar un documento escrito como apoyo a lo que él informa oralmente, como base de un diálogo con sus estudiantes, o como fuente para que estos trabajen de forma independiente. En cada uno de los usos citados la fuente original del pensador estudiado cumple la función de soporte material del método de enseñanza seleccionado, a la vez que la de fuente del conocimiento por la información que aporta.

Uno de los mayores obstáculos para la aplicación del programa con la calidad requerida se centra en las insuficiencias bibliográficas. El profesor no dispone de las fuentes necesarias que permitan desarrollar en los estudiantes la actitud crítica ante las mismas

y la comprobación de que el camino hacia la verdad científica pasa por el contraste de fuentes. Se torna difícil el acceso a las obras originales de los pensadores estudiados así como a los estudios especializados de autores diversos. El intercambio se reduce predominantemente al trabajo con la Selección de Lecturas de Cultura Política y al contacto con las valoraciones de los clásicos del Marxismo Leninismo en calidad de modelo de análisis, sin que aparezcan en el programa las indicaciones metodológicas para su utilización.

Para una buena calidad de enseñanza precisa una dotación suficiente y adecuada de libros de texto y materiales bibliográficos. La existencia de abundante literatura agiliza el aprendizaje de los estudiantes y le permite centrar la atención a los problemas concretos de la asignatura.

Durante la labor desplegada en esta investigación y como resultado de las técnicas aplicadas se pudo determinar mediante la observación, encuestas, entrevista el desempeño de aprendizaje de los estudiantes, se evidenció dificultades en orientación del uso del software en función del trabajo independiente, la falta de interrelación de los estudiantes con el software, no existe un razonamiento aceptable de la orden de la actividad con uso de software, no se han apropiado del uso de la computadora como medio de aprendizaje, solo se apoyan en las clases televisivas y en las notas de clases para adquirir los conocimientos en la solución de las tareas. Los profesores no han orientado actividades que contribuyan a utilizar el software Convicciones como un medio de enseñanza eficaz en la solución de tareas para elevar el conocimiento, producto a las ausencias de variedades de actividades y se apropian solo de los medios tradicionales.

En el estudio preliminar realizado al proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura Cultura Política en primer año conlleva a la siguiente **situación problemática**: Insuficiencia en el uso del software “Convicciones” por los estudiantes.

Las anteriores deficiencias han conllevado a no obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje en la asignatura de Cultura Política y el insuficiente uso del software Convicciones, a pesar de que existen documentos que norman y orientan como dirigir este proceso.

Al tener en cuenta lo antes expuesto, el tema de la investigación tiene una gran importancia para contribuir a la calidad del aprendizaje en la asignatura de Cultura Política, pues al analizar los antecedentes del asunto que se investiga, se observa que no se aprovechó todas las potencialidades que existen en el sector educacional y en especial en CP “Carlos Fonseca Amador”.

Lo anterior deriva un conjunto de contradicciones que constituye un importante camino para profundizar en esta línea de investigación.

La contradicción esencial que ocupa la investigación es la que se produce entre el estado actual caracterizado por las insuficientes actividades con el uso del software Convicciones en función del aprendizaje de la asignatura de Cultura Política y el estado deseado donde debe predominar un mayor número de actividades diseñadas a utilizar el software.

Lo planteado conlleva a que se utilice el software como una actividad sistemática para preparar a los estudiantes y lograr un alto nivel en los conocimientos, en relación con ello se asume el siguiente **problema científico**: ¿Cómo contribuir a utilizar el software educativo Convicciones en la asignatura de Cultura Política del primer año por los estudiantes del CP “Carlos Fonseca Amador”?

Objeto: Uso del software educativo Convicciones en la asignatura Cultura Política.

Campo de acción: La Softwarea para el aprendizaje en la asignatura Cultura Política en los estudiantes del CP “Carlos Fonseca Amador”

Traza como **Objetivo**: Diseñar softareas para contribuir a utilizar el software educativo Convicciones en la asignatura Cultura Política para los estudiantes del Centro Politécnico “Carlos Fonseca Amador”

Idea a defender: El diseño de softareas sustentadas en contenido de la unidad 1 del programa de primer año en la asignatura de Cultura Política, contribuirá a utilizar el software educativo Convicciones por los estudiantes del CP “Carlos Fonseca Amador para mejorar el aprendizaje de la misma.

Tareas de la investigación

1. Estudio de los fundamentos teóricos del proceso enseñanza aprendizaje y los de la tecnología de la informática y las comunicaciones en el contexto educacional.

2. Diagnosticar el estado inicial del uso del software educativo Convicciones en la asignatura de Cultura Política en los estudiantes de primer año de Contador.
3. Fundamentar el estudio para elaborar la softarea como alternativa para el uso del software Convicciones.
4. Validar las softareas en la práctica educativa.

Se han utilizado para el desarrollo del trabajo un conjunto de métodos que permiten fundamentar científicamente la investigación y de una manera eficiente alcanzar los resultados, facilita la estrategia a seguir de forma tal que aporte varios métodos para encauzar el estudio verdaderamente científico del objeto de investigación.

Métodos Teóricos

Histórico – Lógico: Facilitó el conocimiento de la trayectoria del fenómeno en el transcurso de la historia, el método lógico para conocer las leyes generales de funcionamiento y desarrollo del aprendizaje de la asignatura Cultura Política y los software educativo, permitió conocer sobre el tema que se estudia, sus antecedentes, y profundizar en las particularidades de la enseñanza politécnica.

Análisis - Síntesis: Para analizar los enfoques, tendencias, criterios científicos así como los contenidos referidos en las bibliografías consultadas. Además permitió sintetizar los aspectos y regularidades que se reflejan. Se utilizó para la instrumentación teórica del tema y el análisis de los datos obtenidos como resultado de la aplicación de los métodos empíricos utilizados, relacionados con la dirección del proceso de aprendizaje en los estudiantes del politécnico, en particular, lo cual se tendrá en cuenta para la elaboración de las softareas.

Inducción - Deducción: Para analizar las inferencias necesarias y lógica, el procesamiento de la información obtenida como resultado de los instrumentos aplicados y las posibles causas del problema existente en el uso de las potencialidades del software Convicciones.

Modelación: Para la elaboración teórica y estructuración de lo que constituye la softarea como alternativa para el uso del software educativo Convicciones en el aprendizaje de la asignatura Cultura Política, a partir de los fundamentos teóricos y prácticos analizados por varios años que viene desarrollando su estudio la autora.

Método Matemáticos - Estadísticos para cuantificar los resultados de las encuestas, la consulta a los especialistas y realizar la validación de la propuesta de la softarea.

Media con el objetivo de determinar escalas valorativas cuantitativas que conlleven a descripciones de resultados de varios indicadores que pertenezcan a una misma dirección en la evaluación de la propuesta de la softarea.

Mediana con el objetivo de valorar el predominio de resultados cuantitativos que propician interpretación del resultado cualitativo en la generalización de la propuesta de la softarea.

Análisis porcentual con el objetivo de comparar los indicadores planteados en la estrategia de evaluación propuesta de la softarea.

Se emplea el paquete estadístico (SPSS) en su versión 15, en el procesamiento de la información de los instrumentos aplicados.

Métodos Empíricos: Con el objetivo de conocer y acumular un conjunto de criterios y datos como base para diagnosticar el estado inicial del conocimiento de los estudiantes del aprendizaje con el uso del software Convicciones.

Análisis de documento: Permitted la sistematización y periodización de los referentes teóricos a partir de los documentos metodológicos de las asignaturas de la carrera. Se revisó el programa de Cultura Política en el CP "Carlos Fonseca Amador" y su correspondencia con el software Convicciones.

Observación: Se realizó de tipo abierta - encubierta. Concebida científicamente en el estudio de todo el proceso pedagógico, con el objetivo de conocer el desempeño de aprendizaje de los estudiantes con la utilización del software educativo Convicciones, las diferentes actividades que el profesor orienta, la asistencia y el tipo de actividad en el tiempo de máquina.

Encuesta. A 30 estudiantes para conocer el estado de opinión acerca del uso de la bibliografía para la asignatura Cultura Política.

Entrevistas. A 5 profesores, de ellos tres le imparten clases a la muestra escogida, la misma se realizó con el propósito de obtener información relacionada con el uso del software educativo Convicciones en función del aprendizaje.

Aporte práctico

La aplicación de una propuesta de softareas de la asignatura Cultura Política en primer año del CP “Carlos Fonseca Amador” dirigido a solucionar el insuficiente uso del software educativo Convicciones , aportó lo siguiente:

- Delimita las acciones en los procesos de asimilación de los contenidos mediante los mecanismos de búsqueda, selección, creación, conservación y procesamiento interactivo de la información en el aprendizaje de Cultura Política.
- Favorece la interacción entre la asignatura con los conocimientos de informática.
- Contribuye en los estudiantes a reafirmarse el interés por la asignatura Cultura Política.

Población: Está integrado por cinco grupos de estudiantes de primer año con un total de 130 estudiantes, de ellos 56 de la familia de los servicios y 74 de contador del CP “Carlos Fonseca Amador” Municipio Cumanayagua de la provincia Cienfuegos.

Muestra: La muestra está formada por 30 estudiantes, de ellos 18 son hembras y el resto varones del grupo 3 de la familia de contador del centro de Economía “Carlos Fonseca Amador” Municipio Cumanayagua de la provincia Cienfuegos.

Para la solución de la problemática planteada se han tenido presente la conceptualización de términos que han contribuido al tratamiento científico y metodológico del objetivo propuesto entre estos se tienen

Actividad: Acciones o tareas del hombre, encaminadas a satisfacer sus necesidades materiales y espirituales. En la actividad del hombre se manifiesta su actitud activa hacia la realidad circundante.(ROSENTAL M., LUDIN P.1981)

Cultura: Indicador del desarrollo humano y que comprende tanto la riqueza material como lo espiritual acumulada por la humanidad, preservada y trasladada de generación hasta hoy. (Cultura Política. Selección de Lecturas 1997)

Política: es la forma de la conciencia social que refleja las relaciones objetivas que se dan entre las clases, grupos sociales, naciones y estados respecto al poder, su conquista, retención y utilización. Lenin señaló que la política es ciencia y arte en la conducción de los destinos de un país, que exige tomar en cuenta a todas las fuerzas, clases, partidos que actúan en este, así como la experiencia de los demás países. La política tiene un aspecto científico - cognoscitivo y un aspecto práctico. El primero define la política como ciencia que al conocer las leyes sociales objetivas elabora la

línea estratégica. El aspecto práctico define a la política como el arte de plasmar la línea adoptada emplea formas y métodos adecuados para su realización. (Lenin, VI.1978)

Cultura Política: Conjunto de realizaciones, saberes e ideales que surgen en el contexto de las realizaciones que se establecen entre las clases, grupos sociales. (Dirección Nacional de Televisión Educativa. 2004)

Aprendizaje: En un sentido amplio, el aprendizaje puede ser entendido como un proceso dialéctico en el que, como resultado de la práctica, se producen cambios relativamente duraderos y generalizables, y mediante el cual el individuo se apropia de los contenidos y las formas de pensar, sentir y actuar construidas en la experiencia socio-histórica con el fin de adaptarse a la realidad y/o transformarla.(Dr. C. Doris Castellanos S. 1999)

Aprendizaje desarrollador: Es aquel que garantiza en el individuo la apropiación activa y creadora de la cultura, propicia el desarrollo de su auto-perfeccionamiento constante, de su autonomía y autodeterminación, en íntima conexión con los necesarios procesos de socialización, compromiso y responsabilidad social. (Dr. C. Doris Castellanos S. 2001)

La enseñanza debe trabajar para estimular la zona de desarrollo próximo en los escolares, que es la que designa "las acciones que el individuo puede realizar al inicio exitosamente con la ayuda de un adulto o de otros compañeros, y luego puede cumplir en forma autónoma y voluntaria". (Vigotsky. 1987)

La tesis está estructurada por dos capítulos. El capítulo I contiene los fundamentos teóricos sobre la asignatura Cultura Política y la utilización de las nuevas tecnologías en el Proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el Capítulo II se analizan los resultados de los instrumentos aplicados que permitió confirmar la necesidad de la propuesta de softarea para las clases con el software Convicciones en el centro politécnico “Carlos Fonseca Amador” , los aportes que brinda a la elevación de la calidad del proceso de enseñanza y se aborda la propuesta de tratamiento metodológico sobre la softarea de la unidad 1 del programa de Cultura Política, a partir de los criterios que la sustentan, como concreción didáctica derivada del campo de acción así como su validación. Se agregaron anexos para una mejor comprensión del trabajo.

La utilización del software educativo en el aprendizaje de Cultura Política

La Cultura Política es escudo y espada de la nación. A través de la historia el pensamiento más avanzado de la sociedad, de la época ha coincidido con la preafirmación del hombre como ser humano, en dependencia del nivel cultural que posea, y particularmente del conocimiento de la historia, lo cual permite mantener en cada momento una actitud ética revolucionaria que propicie los avances de la humanidad hasta la utilización de las nuevas tecnologías.

1.1 El proceso de enseñanza aprendizaje en Cultura Política

Este epígrafe lo conforman contenidos relacionados al objeto de estudio de la Cultura Política, estructura del programa, sus contenidos así como las deficiencias para cumplir con el encargo político y pedagógico en especial el trabajo independiente en el proceso de aprendizaje en la asignatura Cultura Política.

La historia es ciencia y es también responsabilidad social, fuente inagotable de conocimientos, de cultura, de valores éticos y patrióticos, la historia es una necesidad del hombre, no un lujo cultural, la historia es identidad y sentido de la vida, El estudio histórico permite prever el mañana, anticipa su propia construcción imaginativa al cuadro final, no terminado todavía, que será la realidad de los tiempos venideros.

Los pueblos necesitan revertir tal situación y construir espacios de libertad, desarrollar la capacidad creativa del pensamiento y de las ideas para ser hombres y mujeres libres, ir a las raíces y el legado histórico cultural del pensamiento humano universal, no para quedar en el pasado, sino para iluminar el presente y construir el futuro.

El Marxismo Leninismo es un producto cultural, resultado de la reelaboración crítica de lo más valioso del pensamiento universal. Es método de análisis social que permite comprender el pasado para transformar el presente y pronosticar el devenir de la realidad.

El programa de Cultura Política, toma como basamento teórico - metodológico la ciencia marxista en su carácter de ciencia integradora que penetra todas las esferas de la vida

material y espiritual, al contribuir a la formación humanista e interdisciplinaria de los egresados del nivel medio superior.

Esta asignatura surge por la necesidad de modificar programas obsoletos y desactualizados que distaban del vínculo real teoría - práctica y la integralidad en la formación de los estudiantes. Se inserta en el Plan de Estudios para los Institutos Preuniversitarios y la enseñanza politécnica el curso escolar 2000 - 2001. Para primer año se cuenta con un total de 58 horas distribuidas en 2 unidades y con los objetivos generales siguientes:

Objetivos generales

1. Demostrar el enfoque dialéctico materialista en el análisis del desarrollo del pensamiento filosófico, económico y sociopolítico en las distintas etapas históricas por las que ha atravesado la humanidad, el mundo contemporáneo y Cuba, para evidenciar el papel de la ideología de la Revolución Cubana en la actividad cognoscitiva, valorativa y práctico transformadora.
2. Explicar la articulación existente entre el pensamiento revolucionario cubano y el marxismo leninismo y su relación original en la actividad teórico-práctica del Comandante en Jefe Fidel Castro y en los logros de la Revolución Cubana.
3. Argumentar la estrategia económica, política, social, científica y cultural del Partido Comunista de Cuba en el desarrollo del proceso revolucionario y socialista cubano.
4. Demostrar que el abismo que separa a los países desarrollados de los del Tercer Mundo y la tendencia a que la situación se haga más insostenible y dramática, confirman que la crisis del capitalismo es inevitable y resultado de este sistema injusto e inhumano.
5. Demostrar habilidades docentes de forma cada vez más independiente que le permitan: definir, explicar, ejemplificar, comparar, argumentar, demostrar, valorar y establecer un diálogo crítico desde las posiciones de la ideología revolucionaria y la identidad cultural nacional.
6. Localizar, interpretar y utilizar adecuadamente la información contenida en obras de los clásicos del marxismo leninismo, de José Martí, Ernesto Che Guevara y Fidel Castro, en los documentos del Partido Comunista de Cuba y el Estado Cubano, discursos de los dirigentes, artículos y otras fuentes de información.

7. Comunicar de forma oral y escrita la información obtenida y sus valoraciones.

Ideas rectoras

- El marxismo leninismo es el resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad, entendida no sólo en el orden científico e ideológico valorativo general, sino también en cuanto al desarrollo del hombre como sujeto social de la actividad que modifica el mundo circundante y a sí mismo, en virtud de sus relaciones con la naturaleza y con otros hombres.
- El marxismo leninismo en su concepción integradora, sienta las bases para una nueva etapa en el desarrollo de la civilización humana al descubrir una nueva concepción del mundo renovadora, las relaciones sociales como verdaderas relaciones humanas y la transformación revolucionaria de la sociedad capitalista como progreso social que expresa el nivel de libertad de la sociedad y de la personalidad humana.
- La articulación del marxismo leninismo con el ideario martiano como expresión más alta del pensamiento revolucionario cubano, se produce como parte del fortalecimiento y desarrollo de la conciencia nacional y configura la ideología de la Revolución Cubana que tiene en Ernesto Guevara y en Fidel Castro exponentes genuinos.
- El desarrollo del capitalismo contemporáneo muestra profundas contradicciones marcadas por la globalización como proceso objetivo que el imperialismo intenta inclinar a su favor de la fórmula neoliberal con graves consecuencias sociales, mina la identidad cultural de los pueblos y amenaza la propia existencia de la humanidad.

Unidad 1. Panorámica del pensamiento universal hasta el surgimiento del Marxismo. Objetivos de la unidad

- Definir los conceptos de cultura, filosofía, arte y política.
- Explicar la evolución del pensamiento filosófico, sociopolítico, científico y cultural hasta el surgimiento del Marxismo.
- Argumentar que el Marxismo es el resultado de lo más avanzado del desarrollo de la cultura de la humanidad hasta el siglo XIX.

- Valorar la trascendencia de la labor teórica de los fundadores de la teoría científica del proletariado.
- Localizar y exponer las ideas esenciales de la vida y obra de Carlos Marx y Federico Engels, utiliza distintas fuentes bibliográficas.
- Valorar la existencia de un pensamiento político, científico y cultural latinoamericano que sirvió de fundamento a las luchas por la liberación en América Latina y ha continuado en desarrollo constante hasta la actualidad.

Contenido temático

- 1.1 Introducción y presentación del programa
- 1.2 Primeras ideas sobre el hombre, el mundo y la sociedad: el pensamiento, y el arte en la Antigüedad.
- 1.3 El medioevo: una visión del mundo diferente.
- 1.4 El período de tránsito del feudalismo al capitalismo
 - Características socio-económicas, políticas y culturales. Renacimiento: Humanismo y Reforma. El desarrollo del pensamiento, la ciencia y las artes.
- 1.5 El desarrollo de la sociedad capitalista: desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX; ciencia y arte. Pensamiento filosófico, económico y sociopolítico.
- 1.6 El Marxismo como resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad
 - Condiciones históricas y desarrollo de la ciencia.
 - Orientación del Seminario: Hombres de pensamiento y acción: Carlos Marx y Federico Engels.
- 1.7 El pensamiento latinoamericano: cultura, filosofía y política. Nacimiento y desarrollo hasta el siglo XIX.

El profesor dedicará el 15 % del fondo de tiempo de la asignatura para que los estudiantes estudien y trabajen con la bibliografía orientada con el objetivo de que adquieran conocimiento de forma independiente.

Al analizar integralmente el programa de estudio de la asignatura Cultura Política para el nivel medio superior, se advierte la necesidad de una fundamentación teórica desde los referentes epistemológico, sociológico, axiológico y psicológico, así como la concreción de estas dimensiones en el aspecto didáctico, para realizar una educación que garantice un aprendizaje con una debida articulación de contenidos que revele los

nexos entre fenómenos y procesos que son objeto de estudio y facilite una visión más integral de la unidad y la diversidad del mundo natural y social. Se hace imprescindible que surja un enfoque cultural e interdisciplinario que promueva un aprendizaje significativo, donde el profesor en su práctica docente adecue las exigencias del currículo a la realidad de los conocimientos, habilidades y particularidades de los estudiantes a los que va dirigido, basado en una elevada intencionalidad formativa que contribuya al alto y complejo encargo social que se plantea a las humanidades.

El modelo de objetivos, aparece en el programa, construido en dos niveles: objetivos generales de la asignatura y objetivos de las unidades.

Expresan correctamente el grado de profundidad y generalidad del contenido, traza el rumbo y la misión principal del sistema de conocimientos, el para qué enseñar Cultura Política. Los objetivos generales reflejan un mayor grado de expresividad, más abundantes en la formulación de elementos. Al manejarse un mínimo de objetivos de aprendizaje por unidad se posibilita una instrumentación didáctica más profunda y coherente, juega una función de orientación dentro del proceso pedagógico.

Las ideas rectoras de la asignatura y los contenidos temáticos de las unidades se presentan de tal manera integrados que posibilitan la percepción de la unidad y totalidad que guardan los fenómenos y procesos entre sí.

Constituyen una selección bien concebida del devenir del pensamiento humano universal y el desarrollo cultural de la humanidad, el qué enseñar en Cultura Política. Las ideas ejes son de un máximo nivel de generalización que condensa el papel; teórico, heurístico y pronóstico. Los conceptos sociales claves definen el enfoque científico filosófico, expresión de continuidad - ruptura, identidad - alteridad e integración - diferenciación.

Selección de lecturas de Cultura Política (primera parte) I es un material que pretende atender la necesidad bibliográfica para el desarrollo de las unidades uno y dos del programa de Cultura Política de los estudiantes de la enseñanza politécnica. Es una edición provisional, hasta tanto sea publicado el texto definitivo para el programa.

Constituye una compilación de artículos, fragmentos de textos y obras de los clásicos del marxismo leninismo; de Historia de la Filosofía y de diversos autores que resultan esenciales para la preparación de estudiantes y maestros.

La recopilación realizada permite familiarizar al lector con textos de obligatoria referencia para entender la evolución del pensamiento y las ideas filosóficas de la antigüedad, presentado los principales problemas a los que el hombre ha debido enfrentarse a lo largo del desarrollo de la humanidad y que permiten comprender la aparición y desarrollo del capitalismo hasta su estado actual y los retos que ello plantea a la sociedad socialista.

Por su propia naturaleza, se trata de artículos y obras que deben ser leídos cuidadosamente, pues en ocasiones se trata de temas de gran abstracción e importancia teórica. Se podrá apreciar que la complejidad de los textos es diferente, según se trate de una obra de los clásicos o materiales específicamente preparados para la docencia.

Estas lecturas no sustituyen la bibliografía orientada del programa de la asignatura, sino que la complementan y sirven de apoyo a los estudiantes en su búsqueda de nuevos conocimientos. La selección de lectura posee el siguiente índice **(anexo 4)**

Los medios audiovisuales constituyen fuente importante para la formación de representaciones correctas sobre épocas, costumbres, personalidades y mentalidades desde lo histórico, filosófico, artístico, literario, científico, etc. (de ahí la necesidad de su inclusión al programa) La televisión y el video sirven como elementos integradores de otros medios de enseñanza como láminas, diapositivas, fotografías, mapas, diagramas, esquemas lógicos (o mapas conceptuales) etc.

La asignatura contempla una clase televisiva semanal de 30 minutos con 42 semanas y el profesor posee la guía para el maestro donde recibe el tema que va a trabajar el profesor para la orientación de la clase y una vez concluida la emisión televisiva realizará acciones que permitan comprobar la asimilación de los contenidos tratados en función de los objetivos – con diferentes niveles de asimilación - tener en cuenta las necesidades de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El aprendizaje desarrollador en la asignatura cuando provoca el desarrollo de elementos que permiten que el estudiante avance, alcance nuevos niveles, si se le estimula a elevar su proceso cognitivo, a desarrollar su personalidad, a potenciar su espiritualidad. En la enseñanza memorística el aprendizaje es producto de una práctica repetitiva reforzada por el éxito. La estrategia de aprendizaje es muy simple. Solamente

hay que presentar el contenido estructurado según la lógica de la disciplina e inducir y reforzar el repaso hasta la memorización. Las consecuencias negativas de este tipo de aprendizaje han sido repetidas y todos conocen el poco nivel de motivación que producen.

La teoría Vygotskiana articula los procesos psicológicos y socioculturales a partir de la coordinación de la enseñanza con el desarrollo del sujeto en sus dos niveles: real y potencial, para promover niveles superiores de desarrollo y autorregulación. El concepto de Zona de desarrollo próximo (ZDP, la distancia existente entre el nivel real de desarrollo del sujeto expresada en forma espontánea y/o autónoma y el nivel de desarrollo potencial manifestada gracias al apoyo de otra persona) es crucial y entremezcla el desarrollo cognoscitivo y la cultura (se producen conocimientos y formas sobre cómo enseñarlos)

El papel de la interacción social con los otros (los que saben más) es de importancia fundamental para el desarrollo cognoscitivo y sociocultural.

El aprendizaje y la Enseñanza por Descubrimiento de J. Bruner parten del supuesto de que todo aprendizaje requiere de una actividad intelectual por parte del alumno, congruente con el constructivismo de la psicología cognitiva. Entendiéndose por descubrimiento que por su propia acción mental, el alumno halle en los materiales que se le proporcionen una organización o una estructura que no estaba explícitamente presente en los mismos.

Entre las ideas básicas del aprendizaje por descubrimiento se destaca que todo conocimiento real es descubierto por uno mismo como producto exclusivo de la creación, no del verbalismo, que la capacidad de resolver problemas constituye la meta primaria de la educación y que esta forma asegura la conservación de la memoria, la actividad decisoria y la autoestima. Implicaría el desarrollo de actitudes, habilidades y procedimientos, propicia el interés, la activación del pensamiento creativo y crítico y el entrenamiento de una metodología científico investigativa

En el aprendizaje por descubrimiento la idea clave está en una construcción interna de modelos o reglas de representación al proporcionar oportunidades de manera que él solo vaya construyendo el conocimiento científico.

La teoría del Aprendizaje Significativo de D. Ausubel se ocupa de los procesos de aprendizaje de los conceptos científicos a partir de previamente formados por el sujeto en su vida cotidiana, pone el acento en la organización del conocimiento en estructuras y en las reestructuraciones que se producen debido a la interacción entre esas estructuras presentes en el sujeto y la nueva información. Para que esa reestructuración se produzca, se precisa de una instrucción formalmente establecida que presente de modo organizado y explícito la información que debe desequilibrar las estructuras existentes.

Estructurar el proceso de enseñanza aprendizaje donde la clase sea la búsqueda activa del conocimiento por el estudiante, es una condición que favorecerá el carácter intenso en la relación sujeto- objeto de aprendizaje, una de las vías a partir de ésta se encuentra el trabajo independiente.

1.2 El trabajo independiente y las tareas en el proceso de enseñanza aprendizaje

Es considerado por diferentes autores del campo de la didáctica como principio, como método, como forma de organización del proceso de enseñanza aprendizaje, entre otras concepciones. En esta investigación se asume como método, sin negar que en el campo del desarrollo de la didáctica y de la asignatura se puede fundamentar desde otras concepciones.

La autora se apropia como método cuando expresa que es una de las vías más efectiva para desarrollar conocimiento, habilidades y modo de actuación creadora en tanto que la adquisición individual, la implicación personal en la solución de tareas, de problemas, de acciones, favorece considerablemente el desarrollo de la autorregulación, la motivación y la significación del contenido que se debe interiorizar para luego exteriorizarla en la actuación consciente y aplicación en la práctica. Visto como método se plantea que permite orientar la actividad en el proceso de enseñanza aprendizaje y desarrollar la independencia como una etapa importante de la autorregulación. Los estudiantes aprenden a aprender con mayor facilidad mediante el trabajo independiente, para lograr el mismo se deben tener presente

➤ Rasgos esenciales del trabajo independiente.

1. Existencia de una tarea planteada por el profesor y un tiempo determinado para su realización.

2. Necesidad de un esfuerzo e implicación individual o colectiva de los estudiantes para la realización correcta y óptima de la tarea.
3. Actuación del estudiante, en calidad de sujeto, que produce en actividad y comunicación.
4. Necesidad de una clara formulación y orientación de sus objetivos.
5. Debe llevar implícito la necesidad de aplicar un contenido mediante procedimientos a los que llegan - con ayuda o de forma independiente – en tanto que pueden ser ya conocidos o deben sentir la necesidad de buscar nuevas vías para su aplicación.

➤ El trabajo independiente debe estar dirigido a: La asimilación consciente del contenido de enseñanza, perfeccionamiento y desarrollo de los conocimientos, la consolidación de los conocimientos adquiridos, la formación y desarrollo de las habilidades intelectuales y prácticas y el desarrollo de habilidades para la búsqueda independiente de los nuevos conocimientos.

El trabajo forma parte del sistema de preparación y autpreparación del estudiante, para el mismo es importante orientar la elaboración de fichas, resúmenes, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, ensayos, situaciones y esquemas, que lo preparan para percibir, memorizar, pensar y realizar diversas representaciones, ya que el trabajo independiente tiene que motivar el análisis crítico y la búsqueda de soluciones a problema desde el dominio del contenido científico y técnico. En su carácter sistémico y sistemático, puede utilizarse diversos procedimientos, técnicas, medios, entre los cuales se encuentra: tomar notas, trabajar con el texto, consultar, realizar tareas, hacer valoraciones, hacer resúmenes, navegar en software, solucionar softareas, entre otras acciones que contribuyen a su desarrollo.

- Requisitos que deben tenerse en cuenta para elaborar un sistema de trabajo independiente.
 1. Estar en correspondencia con la estructura lógica del contenido de la asignatura.
 2. Estar orientado y controlado en las formas de organización del proceso enseñanza aprendizaje.
 3. Asegurar la más estrecha vinculación entre los contenidos nuevos y los adquiridos con anterioridad.

4. Garantizar una variedad de tareas.
 - a) Por los métodos y procedimientos de su aplicación.
 - b) Por el nivel de desarrollo de la independencia cognitiva que requiere su realización.
5. Reflejar en mayor o menor medida los fundamentos de la enseñanza problémica como uno de las posibles variantes que pueda adoptar la aplicación del trabajo independiente.
6. La organización del trabajo independiente puede ser frontal, por equipos o pequeños grupos e individual.

El trabajo independiente al utilizar como procedimiento la navegación en el software Convicciones para solucionar las softareas en Cultura Política contribuye a su desarrollo con el cumplimiento de las exigencias anteriormente expuestas.

La asignatura Cultura Política ha presentado deficiencia en su aprendizaje; el análisis, el estudio de estos documentos, bibliografía y métodos tienen gran importancia para cumplir con las ideas rectoras y los objetivos del programa, se garantiza como una transformación de los métodos tradicionales, que se utilizaron hasta el momento y sirven de guía para el accionar práctico en la investigación, en el logro de tareas para el estudiante mediante el uso del software educativo.

1.3. Las nuevas tecnologías en función del aprendizaje

Este epígrafe abarca la utilización de las nuevas tecnologías y su introducción en la adquisición del conocimiento, así como los fundamentos y el análisis teórico de los diferentes autores que abordaron sobre la Softarea y las características de los estudiantes hacia donde se dirige la investigación.

Es tarea de los educadores utilizar las NTIC como medios para propiciar la formación general Integral y la preparación para la vida futura de sus estudiantes, que contribuya al mejoramiento, en el sentido más amplio, de su calidad de vida.

Si se tiene en cuenta que la nueva tecnología no garantiza con su sola presencia el éxito pedagógico y que estas están garantizadas en los centros escolares, es necesario diseñar con mucho cuidado el programa educativo donde será utilizada. Resulta por tanto un deber ineludible de los educadores definir y contextualizar las NTIC en el sector educativo.

Una de las mayores dificultades a vencer para la introducción y la utilización eficiente de las NTIC en la educación radica en que esta última es, por lo general, resistente a los cambios, así como poco ágil y efectiva a la hora de adaptarse y enfrentar los nuevos retos. Esto provoca, por una parte, que en la mayoría de los casos los estudiantes conozcan de las nuevas potencialidades tecnológicas fuera del ámbito escolar y por otra, que cuando ya el adjetivo “nueva” carezca de todo sentido al referirse a la tecnología en cuestión, todavía se realicen en las escuelas las primeras pruebas para su introducción en la actividad escolar.

Es necesario que en el ámbito educacional se gane conciencia de que el empleo de estos nuevos medios impondrán marcadas transformaciones en la configuración del proceso pedagógico, con cambios en los roles que han desempeñado los diversos actores del mismo. Nuevas tareas y responsabilidades esperan a estudiantes y profesores, entre otras, los primeros tendrán que estar más preparados para la toma de decisiones y la regulación de su aprendizaje y los segundos para diseñar nuevos entornos de aprendizaje y servir de tutor de los estudiantes al pasarse de un modelo unidireccional de formación donde él es el portador fundamental de los conocimientos, a otros más abiertos y flexibles en donde la información se encuentra en grandes bases de datos compartidas por todos.

Las escuelas tienen un compromiso muy serio con la sociedad y es el de acompañar a sus estudiantes en un verdadero proceso de formación integral, que incluye el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de comunicación, de toma de decisiones, para que puedan hablar y escribir con soltura y seguridad y desarrollar competencias de observar, proponer, crear, experimentar, buscar y seleccionar la información.

La información científico técnica en las transformaciones educacionales

El valor mayor que aporta el aprendizaje de la gestión de información, radica en la orientación a las formas en que utilizan los procedimientos que convierten los datos y la propia información en conocimiento aplicable, en todo caso es el ser humano quien de una u otra manera modifica la calidad de la información recibida y la prospección que podrá hacer con la misma.

La información se presenta en diferentes formatos, en primer lugar los propios conocimientos que poseen los seres humanos, luego se agrupa los diferentes recursos como los videos, los libros, los de formato digitalizado, pero claro que su efectividad depende del individuo y de las especificidades al ser utilizados.

Al final lo más importante es que cada persona pueda cultivarse y sacar provecho de una u otra forma de presentación de la información, en el concepto más integrador, donde se pueda validar la información recibida por varias vías.

En todo este proceso es importante determinar cómo se seleccionan las fuentes de información y los tipos de esta para trabajar cada contenido educativo en la escuela o fuera de ella, en todo caso ha de tenerse en cuenta; presentación; ilustraciones, movimiento, sonido, lenguaje adecuado; valores que trasmite, temáticas y su desarrollo– aspiraciones.

La inserción de las nuevas tecnologías a la enseñanza y el aprendizaje se hacen con el propósito de mediar. Solo así los recursos tecnológicos constituyen un medio y no una finalidad. Un medio que contribuye en el marco del modelo pedagógico de los Nuevos ambientes de aprendizaje a optimizar la actividad y la comunicación de los maestros con los estudiantes, de estos entre si, y de ellos con el contenido de enseñar.

El programa de la informática educativa del Ministerio de Educación contempla, tanto la formación informática de niños y jóvenes como la introducción progresiva de software educativa en todos los niveles de educación. ¿Y qué se entiende por software?

Cuando se habla de software, se refiere al componente no físico, la parte lógica, los programas y las diferentes formas de presentación de la información digitalizada (codificada en determinados sistema que tienen como fundamento el sistema binario de numeración, es decir, solo ceros y unos, que es lo único que la computadora y los periféricos “interpretan” en forma de fenómenos eléctricos, magnéticos y ópticos.

El software, en ocasiones se identifica con el conjunto de instrucciones que las computadoras emplean para operar con los datos. Sin el software, la computadora sería un conjunto de medios sin utilizar. Al cargar los programas en una computadora, la máquina actuará como si recibiera una educación instantánea; de pronto "sabe" cómo “pensar” y cómo “operar”. Para algunos, es simplemente el conjunto de instrucciones

que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados.

Existen varios criterios para clasificar los software, aquí se adopta el siguiente criterio que va a facilitar la comprensión de los textos y la comunicación con los demás. Por ejemplo sistemas operativos, lenguajes de programación, software de uso general, software de uso específico.

Un sistema Operativo (SO) es en sí mismo un programa de computadora, sin embargo, es un programa muy especial el más importante e imprescindible.

El software de uso general ofrece una estructura que facilita su aplicación en tareas empresariales, científicas, educativas y personales. Entre ellos se agrupan en esta categoría: Hoja de Cálculo, Procesadores de Texto, Gestores de Bases de Datos, Presentaciones Electrónicas, etc. la mayoría de este tipo de software aparecen como paquetes; es decir, con software y documentación orientada al usuario.

El software de uso específico está diseñado y programado para realizar tareas específicas tales como la administración de los recursos humanos o el control de inventarios, cálculo científico, para la educación (software educativo), etc.

Todos estos programas ayudan a resolver una diversidad de problemas en actividades sociales específicas.

El software libre es aquel programa que garantiza libertad para: Ejecutarlo, estudiarlo, copiarlo, modificarlo y mejorarlo.

El Software libre ha sido adoptado por varios países como la línea fundamental de desarrollo y uso de software y está muy difundido en muchos sectores educativos. En Cuba se realizan análisis para su introducción en toda la sociedad de forma progresiva, particularmente en el MINED en todas las educaciones y entidades.

Una vez introducidos algunos elementos básicos relacionados con la Informática en general, se impone acotar algunos de ellos en el contexto educativo como la informática educativa, es una rama de la pedagogía cuyo objeto de estudio son las aplicaciones de las Tecnologías Informáticas (TI) en el proceso docente educativo, por lo tanto, se manifiestan los rasgos siguientes:

- 1ro es un problema pedagógico y no de la tecnología.
- 2do se ocupa del uso educativo de las TI

➤ 3ro utiliza las TI como medios y no otras tecnologías.

Los software utilizados y creados se caracterizaron por ser productos multimedia, pero no todos poseían los requerimientos para ser utilizados en las aulas. La inserción del software educativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje contribuye al logro de estos objetivos pues mediante ellos el estudiante interactúa con información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, video.

El software educativo en el aprendizaje desarrollador

En este trabajo se asumen las concepciones teóricas que corresponden al enfoque histórico – cultural de L.S. Vigotski y sus colaboradores, el cual “centra su atención en el desarrollo integral de la personalidad”, que sin desconocer el componente biológico del individuo, lo concibe como un ser social cuyo desarrollo va a estar determinado por la asimilación de la cultura material y espiritual creada por las generaciones precedentes.

En el software educativo con que trabaja la escuela cubana en la actualidad se proyectan actividades que posibiliten:

- El papel activo y reflexivo en los escolares que requiera un esfuerzo intelectual (reflexión sobre el nuevo tema y disposición positiva para aprender).
- La interrelación entre los escolares para ejecutar tareas (relaciones sociales, la adquisición de conocimientos, normas, y habilidades por pareja o equipos).
- El trabajo independiente con diferentes niveles de ayuda según las necesidades individuales.

Al concebir los software educativos se consideró el desarrollo alcanzado por los estudiantes que los utilizarían, de acuerdo con su grado o nivel actual, y las características de sus edades para poder determinar los conocimientos y habilidades que expresen niveles superiores a alcanzar en su formación y producir el paso gradual desde un nivel más simple hasta otro más complejo.

Ningún otro recurso comunicativo, ni el cine, ni la televisión ni la radio y mucho menos los medios más tradicionales como la pizarra, el franelógrafo o el retroproyector, poseen esa capacidad de individualizar el aprendizaje, o sea, lograr que cada cual atienda a su ritmo o deseo, determine rutas o caminos de construcción del conocimiento y las adapte a sus características individuales.

Existe una evidente contradicción entre los grandes volúmenes de información que debe procesar un educando en la actualidad y los limitados tiempos de aprendizaje. Esto conduce a la necesidad cada vez más inminente, de desarrollar en los estudiantes desde edades tempranas, técnicas de aprendizaje, que posibiliten aprender a aprender, como son la búsqueda y procesamiento de la información.

Las computadoras, con sus posibilidades gráficas que cada día ofrecen recursos más sofisticados y poderosos, en tiempos de discos láser y multimedia, pueden superar exitosamente el funcionamiento de los medios de enseñanza tradicionales por las posibilidades de interacción y toma de decisiones que permite.

Los sistemas hipermedia son en la actualidad muy utilizados en el proceso de presentación y procesamiento de la información. Este muestra una interfaz amigable al usuario de la computadora, un manejo fácil y rápido de la información y su presencia en el mundo educativo es cada vez más amplia, por lo que debe saber, cuáles son sus ventajas y desventajas.

Algunas ventajas

1. El concepto hipermedia permite una implementación sencilla de las estructuras conceptuales, generalmente de semántica compleja, de los dominios a enseñar.
2. La libertad de navegación para el estudiante, decidir el ritmo de su aprendizaje y dirigirlo hacia los conceptos de mayor interés o dificultad para él, profundizar en las materias más importantes y obtener la información en el orden que desee.
3. La presentación de información multimedia resulta más enriquecedora, amena, aumenta el uso y el atractivo del sistema para los estudiantes que lo utilizan, aunque si el diseño no es el adecuado puede desviar la atención de los mismos.
4. Sincronización de imágenes, textos y sonidos, almacenamiento de gran cantidad de Información, acceso rápido a la misma e interacción y navegación no lineal.

Algunas desventajas

1. Que el estudiante se pierda en la red de informaciones. Si el dominio es demasiado extenso o detallado, la libertad de navegación puede hacer que el estudiante no alcance las materias que le interesan, o deje de estudiar otras porque no sepa que existen, o desespere por no saber cuando ha aprendido ya todo lo que necesita.

2. Desde el punto de vista pedagógico, resulta difícil evaluar la instrucción recibida por el estudiante y adaptar la información al nivel de conocimientos que este tenga, lo que disminuye el potencial didáctico del uso de los hipermedias.

La teoría que se presenta a continuación sobre las investigaciones que han incursionado en la aplicación de la informática en la enseñanza, entre ellas por ejemplo la realizada por Montserrat (Tesouro, 1994), fue objeto de estudio de la tesis “Una propuesta metodológica para la utilización de software educativos multimedia en las clases de la secundaria básica cubana” por la autora María Mercedes Rodríguez Ramos que constituye un resultado de la línea de investigación de las nuevas tecnologías. Tesis en Opción al Título Académico de Master en Informática Educativa. En la misma se hace referencia de que la informática en la enseñanza Montserrat (Tesouro, 1994) atribuye a cuestiones como

- Permiten captar la atención del sujeto mediante la presentación de estímulos con características diferenciadas en la pantalla por ejemplo animación, persistencia de estímulos, color, sonidos, forma en el usuario nuevos elementos de motivación.

- El uso de teclas o mouse para desplazarse por la pantalla favorece la discriminación visual, permite la interacción usuario - computadora y que sea protagonista de un mundo tecnológico que domina, aunque de forma muy elemental.

- Estimula la concentración, perseverancia, aumenta la confianza en la capacidad de aprendizaje, disminuye el nivel de frustración y en especial en los más tímidos(Delgado,2003)

El software educativo en una computadora es, además de un medio imperativo, un excelente medio audiovisual que contribuye a elevar el nivel de aprendizaje del estudiante.

En este epígrafe se realiza un recorrido sobre las teorías de aprendizaje, su relación con la Informática y el análisis crítico de estas concepciones sobre el aprendizaje son muy útiles para el perfeccionamiento de la Informática Educativa pues han servido para crear una taxonomía de software educativo a partir de ellas.

Entre los software educativos se encuentra la Colección Futuro, diseñada para la educación media superior (Preuniversitarios, Enseñanza Técnica Profesional, Adultos) y está compuesta por 19 software educativos: Eureka ,el arte de las letras,, Sunrise,

Fismat, Universo informático, Mirarte, Sophia, Sustancia y campo, ADN, Convicciones, Un mundo mejor es posible, El Planeta vivo, Pedagogía a tu alcance, . Nuestro Planeta, Defendiendo mi Patria. Laboratorio virtual de Física, Laboratorio virtual de Química, Laboratorio virtual de Biología, Redox.

Su modelo pedagógico es derivado de la colección El Navegante, con nuevas posibilidades que se trata a continuación:

1- Noticias: Permite recibir noticias que el profesor publicará para los estudiantes, podrán ser muy diversas, desde indicarte cuándo habrá una prueba de comprobación, un repaso, la celebración de un cumpleaños colectivo o un trabajo voluntario.

Para ver la noticia, se hace clic en el texto que se desplaza horizontalmente.

2- Menú horizontal de acceso a los módulos: Realiza de forma más abreviada la misma función que los botones del elemento 1.

3- Acceso a aplicaciones externas: Este panel dará paso a que se puedan ejecutar aplicaciones externas como Word, Paint, la calculadora de Windows, así como útiles herramientas matemáticas como el Cabri para Geometría, el Derive para Algebra entre otras.

4- La colección "Futuro" utiliza un selector de mascotas, que permite a los estudiantes decidir qué mascota los acompañará en el recorrido por el software educativo, planteado esto como un elemento que influye sobre lo afectivo.

5- Tipos de usuarios. Trabajo en colectivo

La colección Futuro posibilita el trabajo con 3 tipos de usuarios: estudiantes, profesores e invitados.

Estos programas han sido concebidos para atender simultáneamente por "tiempo compartido" hasta 4 estudiantes, este aspecto, además de constituir una respuesta al carácter masivo de la educación, y a la relación estudiante- máquina de hoy en día en la escuela cubana, auspicia excelentes entornos colaborativos de trabajo con el software por parte de los educandos.

6- Visita libre versus visita guiada

El gran reto consiste en lograr que el estudiante logre una navegación sin riesgo de pérdida dentro del sistema, lo cual depende en gran medida de las características

individuales del aprendiz. Desde esta óptica se vislumbran 2 mecanismos diametralmente opuestos: La visita o navegación libre y la navegación o visita guiada.

En la navegación libre el estudiante toma la iniciativa total ante el sistema y toma decisiones con respecto a cuales son los nodos o páginas del sistema que desea visitar, así define que tema consultar, que páginas de estos temas va a consultar, que videos visualizará, con que animaciones o sonidos interactuará, que ejercicios realizará. En contraposición a este modelo de navegación se en contra la visita guiada denominada en el software con el nombre de recorrido dirigido. Un recorrido dirigido no es más que un camino previamente definido por el profesor concebido para dar cumplimiento a un objetivo cognitivo predefinido.

Servicios Informáticos.

a) Búsqueda

En todos los módulos del programa se podrá realizar la búsqueda local o global, tanto para el estudiante como para el profesor sobre la base de palabras, frases o simplemente patrones de caracteres que el usuario propone como atributo para la realización de la búsqueda. Al solicitarse una búsqueda se presenta un cuadro de diálogo sobre el cual el usuario podrá escribir el texto que desea buscar, pueda además condicionar la operación al exigir que la localización se realice sobre palabras o frases completas y adicionalmente que se respete el uso de las mayúsculas en el patrón propuesto. Si la búsqueda es exitosa, el sistema “navegará” directamente hacia la página que contiene el patrón ofrecido, resaltándolo en el texto para mostrar su existencia en el contexto dado. Un nuevo cuadro de diálogo de tipo Sí/No, preguntará si la localización realizada satisface al usuario o si es necesario reiterar la búsqueda nuevamente. Este proceso se repetirá mientras el usuario no interrumpa voluntariamente el proceso de búsqueda o definitivamente el patrón buscado no exista en el ámbito referido.

b) Extracción de información

Los programas de la colección han sido diseñados de manera tal que el usuario (estudiante o profesor) pueda hacer extracciones de la información textual y gráfica. Este servicio informático conjuntamente con el de búsqueda, constituye los mecanismos informáticos más importantes para la articulación del software educativo con las

aplicaciones que se estudian en el currículo de la Informática como objeto de estudio (procesadores de texto, presentaciones electrónicas, editores de páginas Web, etc.). Este servicio informático constituye un eslabón fundamental para el desarrollo de procedimientos de búsqueda, selección, extracción y procesamiento de la información, algoritmo de vital importancia en los procesos asociados al “aprender a aprender.”

c) Ayuda en línea

En cualquier parte del programa en que se encuentre el usuario estará disponible una ayuda o explicación puntual acerca de la manera de operar en el entorno en que este se encuentre. Esta ayuda está escrita en un lenguaje asequible para los educandos del nivel al que va dirigido el software. Posee puntos invariantes de suma importancia que se presentan en todos los contextos:

- Módulos (brinda una explicación acerca de cómo se accede a cada uno de las partes del programa)
- Servicios informáticos (explica los diferentes servicios informáticos que posee el programa)
- El asistente (expone la función y forma de manipulación de la mascota)
- Los acentos y la ñ (orienta la manera en que se pueden escribir los acentos y la ñ en el caso de que el teclado del usuario no esté instalado en español.

j) Efemérides

Los programas de la colección "Futuro" operan con una base de datos de más de 700 records, cortesía del software educativo “Este día en la escuela”. Esto garantiza que toda vez que se entre al menú principal de cada programa se mostrarán automáticamente las efemérides del día, a partir de la fecha activa de la computadora. La consulta plena de esta base de datos se puede realizar desde el módulo "Biblioteca" (según el caso). La obtención de una efeméride desde estos módulos se puede lograr a partir de una fecha dada.

Módulo Temas. a) Temas. La Hipermedia y la lectura “no lineal” de documentos.

Como elemento particular de este módulo, cada tema posee componentes didácticos: ¿Qué debes saber? , ¿Qué aprenderás?, ¿Cómo se resume?, ¿Quieres saber más?.

Estos componentes constituyen la garantía del nivel de partida, la orientación hacia los objetivos, la síntesis y la ampliación de conocimientos.

Módulo Ejercicios. Este prevé dos grandes tipologías de ejercicios: Cuestionarios y entrenamientos.

Generalmente, se presenta la posibilidad de obtener un modelo de respuesta de los ejercicios de entrenamientos.

Módulo Biblioteca. Se añaden en el caso de la colección Futuro como invariantes:

Información de interés: Agrupa artículos de información actualizada sobre la disciplina o asignatura, técnicas de estudio, información profesional y vocacional

Conectividad: Desde esta sección se presentan: Acceso a sitios Web en línea, Forum, Mensajero Futuro, Efemérides.

Sitios Web aspirados: Además de brindar información, simulan el ambiente a Internet y sirven para aprender a navegar.

Forum: Servicio que permitirá intercambiar con otros puntos de vistas, opiniones e inclusive aclarar dudas.

Mensajero Futuro: Servicio de chat (comunicación sincrónica) que se brinda a todos los estudiantes.

Acceso a sitios Web en línea: Ejemplos: RIMED, INSTED. El sitio del centro de estudios que produjo el software, a partir del cual se brindarán futuras actualizaciones. Portal educativo del MINED.

Módulo Resultados

Este módulo garantiza la gestión de la traza, que no es más que el registro de la actividad de los estudiantes con el software. El análisis de la traza es un elemento de suma importancia para el establecimiento de diagnósticos y resulta de incuestionable valor, para el control de tareas en las que el profesor pudiera inclusive no estar presente. Cada archivo de traza se concibe como un archivo estudiante-sesión, o sea que los elementos que lo conforman son: el nombre y los apellidos del estudiante, el grado, el grupo, la fecha la hora de autenticación y los puntos visitados, tiempos de estancia y resultados de cuestionarios.

La búsqueda de un estudiante se puede realizar mediante filtros para el grupo y el grado. El mantenimiento en lo concerniente a las bajas está dado exclusivamente para aquellos que tengan acceso en la modalidad profesor, o sea los que dominen la contraseña correspondiente.

En la Colección Futuro, el análisis por contenidos específicos se realiza mediante 4 niveles de reporte: Traza del estudiante, análisis por contenidos específicos, historial del estudiante y análisis integral.

Análisis horizontal del estudiante en todas las asignaturas.

Módulo Profesor. Este módulo posee 8 funciones específicas: Programas de la asignatura, orientaciones metodológicas, artículos, configuración, aporta la posibilidad de dar acceso o no a los módulos Temas y Biblioteca para que sean consultados desde los ejercicios de Entrenamientos, visor de ejercicios, editor de noticias, actualizaciones y cambio de contraseñas.

El software Convicciones manifiesta la estructura y diseño anteriormente expuesta, pero con sus temas relacionados a los contenidos de Cultura Política, es interés de la autora el análisis del tema, el cual trata:

Tema 1: Panorámica del pensamiento universal hasta el surgimiento del Marxismo

Temáticas

- 1- Primeras ideas sobre el hombre, el mundo y la sociedad.
- 2- El medioevo: una visión diferente del mundo.
- 3- El período de tránsito del feudalismo al capitalismo.
 - Características socio- económica, política y culturales.
 - El renacimiento: humanismo y reforma.
 - El desarrollo del pensamiento, la ciencia y la las artes.
- 4- El desarrollo de la sociedad capitalista desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX.
 - Ciencia y arte
 - Pensamiento filosófico, económica y socio - político
- 5- El marxismo como resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad.
 - Condiciones histórica y desarrollo de la ciencia
 - Hombres de pensamiento y acción: Marx y Engels
- 6- El pensamiento latinoamericano: cultura, filosofía y política. Nacimiento y desarrollo hasta el siglo XIX.

El software educativo producido en el país tuvo un carácter puntual, o sea, se refería al tratamiento de aspectos específicos del proceso de enseñanza aprendizaje, definidos

en la mayoría de los casos a partir de la intuición de sus productores y en muy pocas ocasiones como resultado de investigaciones pedagógicas pertinentes. La aplicación de este tipo de software no podía tener un carácter sistémico y por tanto su efectividad era poco perceptible. Por el contrario, la nueva concepción de colecciones se presenta con un carácter curricular extensivo, esto significa que el software constituye un soporte informático pleno para el proceso docente para cada una de las asignaturas y grados para las que el programa va dirigido.

La Softarea

Las nuevas formas de organización del proceso de enseñanza de aprendizaje en ciencias humanísticas en el politécnico, se introduce a partir de las transformaciones, por lo general, predomina que la presencia del profesor virtual en la que se pierde un tanto la comunicación directa estudiante profesor y las posibilidades reales de tener en cuenta las diferencias individuales en cuanto a estilos de aprendizaje, intereses y la personalización del proceso.

En este contexto en que la computadora y software educativo vienen a cumplir las funciones de apoyo al docente en la diferenciación del proceso, y con ello la elevación de la calidad del aprendizaje.

El trabajo con estos productos informáticos debe ser organizado rigurosamente y diseñado y concebidos donde el estudiante utilice como método básico el trabajo independiente. En este sentido se concibe la softarea las que se definen como un sistema de actividades de aprendizaje, organizado de acuerdo con objetivos específicos, cuya esencia consiste en la interacción con software educativos, que tiene como finalidad dirigir y orientar a los educandos en los procesos de asimilación de los contenidos mediante los mecanismos de búsqueda, selección, creación, conservación y procesamiento interactivo de la información.

El profesor al propiciar el desarrollo de las softareas, debe tener en cuenta el enfoque histórico cultural a partir de la realización de un diagnóstico con vista a determinar la “zona de desarrollo próximo” (ZDP) definida por Vigotsky que sirve para delimitar la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado

mediante la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz.

Para el trabajo con las softareas se debe guiar al estudiante al establecimiento de las conexiones entre la nueva información que se presenta y el conocimiento previo que éste tiene, ya que enseñar consiste en ayudar a aprender, lo que equivale a enseñar a pensar y a desarrollar las diferentes funciones del pensamiento; y no a almacenar conocimientos sino dirigir los esfuerzos a lograr el aprendizaje no solo de contenidos, sino para su transferencia, aplicación y utilización. La orientación es fundamental para el logro de éxitos en su aprendizaje, y, por consiguiente, un desarrollo intelectual elevado lo cual exige, el uso de estrategias de aprendizaje que implican acciones y operaciones que se emplean por cada sujeto, al realizar una determinada tarea o actividad que responda al ¿para qué?, ¿qué?, ¿cómo?

Para el uso del software educativo se debe tener en cuenta un conjunto de procedimientos y estrategias que permitan seleccionar las tareas y trabajos independientes más adecuados para luego asignar la softarea y así contribuir a solucionar el problema de aprendizaje específico.

El objetivo es que el profesor le brinde al estudiante las estrategias y herramientas que le permitan desarrollar su proceso de aprendizaje, para que de esta forma se ocupen de sus dudas y dificultades. Se trata entonces de enseñar a pensar y actuar sobre contenidos significativos y, que el estudiante sienta la necesidad de aprender significativamente. Lo primero depende de la selección del contenido, lo segundo requiere del logro de una motivación intrínseca del propio estudiante.

Por otro lado, el profesor debe planificar actividades en la que haga una propuesta al estudiante que permita acceder al uso del software en una relación efectiva, grata y consciente. Además recordar que “la enseñanza y el aprendizaje constituyen un proceso que está regido por leyes, principios y categorías (objetivo, contenido, método, medios de enseñanza, formas de organización y evaluación) (Colectivo deAutores T.C.P., p.218). Chala Mena, (2006) plantea que la clase con el software educativo empleado como motivación y conclusiones de la clase se debe utilizar siempre que el recurso no pueda ser sustituido por otro medio en el aula o fuera de ella. Como fuente bibliográfica o herramienta de trabajo se puede utilizar siempre que se planifique y

oriente correctamente, donde el estudiante utilice el tiempo necesario para la realización de la actividad.

La softarea deberá presentarse mediante una guía de acciones cuya estructura será la siguiente:

- a) Título o Identificador (softarea N o). En este aspecto se debe identificar el tema
- b) Asignatura(s). La asignatura, en el caso que ocupa, Cultura Política.
- c) Grado o nivel. Ubicar el grado o en caso de los centros politécnicos el año.
- d) Introducción. Se proporciona la información inicial de la actividad, se motiva y se plantean los objetivos de la tarea.
- e) Recursos. Los recursos informáticos a utilizar.
- f) Secuencia: Tareas - Sugerencias se indica cómo proceder, la forma de organización y tiempo de ejecución.
- g) Orientación para la elaboración de conclusiones. Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
 - Definir la forma de control de la actividad.

En el cumplimiento de estas softareas es necesario tener presente las características de los estudiantes como elementos determinantes dentro del proceso.

1.4 Análisis de las características psicológicas de los estudiantes hacia donde se dirige el proceso de aprendizaje

La actividad intelectual de estos estudiantes se caracteriza por el predominio del razonamiento y del pensamiento independiente y creador.

Cuando se dirige el proceso de enseñanza se tiene en cuenta estas particularidades del pensamiento juvenil, el estudio estimula al estudiante a desarrollar su iniciativa en un afán de búsqueda de nuevos conocimientos, de crear cosas nuevas, y de este modo el estudio se convierte en una verdadera necesidad.

Una prueba de esto la constituye la particular atracción y admiración que despiertan en los estudiantes aquellos profesores que orientan su asignatura de modo que el aprendizaje requiera de un esfuerzo mental y de la creatividad por parte de este, que reclaman la emisión de juicios valorativos, las apreciaciones polémicas y la defensa de criterios propios. Sobre la base de una buena comunicación, el profesor debe

convencer sin imponer, y centrar la atención en los elementos educativos de verdadero valor para la vida y el papel social del joven.

Los 15 a 18 años marcan una determinada organización intelectual que condiciona el tipo de aprendizaje que los estudiantes pueden realizar. Se acepta sin embargo, que puede variar su época de aparición, según las condiciones biológicas y sociológicas del individuo, según el grado de abstracción de los conceptos a aprender y el proceso de estimulación al cual está sometido el estudiante. Un aprendizaje basado en la diferenciación personal es el que más debe ajustarse a aprender de maneras diferentes para limitar desigualdades e intentar dar una enseñanza igual para todos.

Los límites entre edades no son absolutos y están sujetos a variaciones de carácter individual, de manera que el profesor se encuentra en mismo grupo escolar estudiantes que manifiestan rasgos propios de la juventud, mientras que otros mantienen aún un comportamiento típico de la adolescencia.

Lógicamente, esta diversidad se observa con mayor frecuencia en los estudiantes de 11 grado. La juventud se caracteriza por ser una etapa en que se alcanza una madurez relativa de ciertos rasgos psicológicos de la personalidad que comenzaron su desarrollo en la niñez y que en la adolescencia adquiere un nivel más alto.

A la juventud, no todos los estudiantes arriban a una misma edad, unos se adelantan notablemente, mientras otros se retardan. Se puede comprender perfectamente la necesidad de que los educadores de este nivel conozcan profundamente las características de la de la juventud y sepan reconocer en ellos a los estudiantes con sus particularidades individuales y con sus rasgos comunes. Esto es, sin duda, una premisa para la elevación de la calidad del trabajo docente – educativo.

La juventud es un período de reelaboración y reestructuración de diferentes aspectos y esferas de la personalidad, que alcanzan durante esta etapa un matiz personal. Además tienen lugar numerosos cambios cualitativos que se producen en corto tiempo los cuales, en ocasiones, tienen el carácter de ruptura radical con las particularidades, intereses y relaciones que tenía el adolescente. Es un momento del desarrollo en que prima la necesidad de autoafirmación de la personalidad. Aunque vive en el presente ya comienza a soñar con el futuro, ocupa gran parte de su tiempo en la actividad escolar y el estudio, pero siente necesidad de otros aspectos de la vida, sobre todo en

relacionarse con compañeros de su edad, arriba a nuevas cualidades de sus procesos cognoscitivos a una mayor definición y estabilidad de los componentes de su esfera moral y a un nivel superior en el desarrollo de la autoconciencia, formación psicológica central de esta edad. El educador debe tener continuamente presente estos aspectos, exigir la postura correcta de los estudiantes, y analizar el tipo de actividades que les plantea, así como su tiempo de duración y los momentos de recuperación física que deben tenerse en cuenta, donde es necesaria la inclusión de actividades prácticas oportunas que contribuyen a mantener su motivación por el aprendizaje.

Por eso, el agotamiento intelectual y físico, la tensión nerviosa prolongada, los efectos y las vivencias emocionales fundamentales de matiz negativo como sentimientos de ofensa y humillación, pueden, favorecer la aparición de trastornos funcionales del sistema nervioso, tales como: elevada irritabilidad en el trabajo o en el estudio, debilidad en los mecanismos de control de la conducta, desajustes del sueño y otros. Es de vital importancia que los adultos tengan conocimiento de las situaciones por las cuales atraviesa el joven y cómo darles una atención adecuada.

La escuela y el estudio ocupan un lugar importante en la vida de los jóvenes sin desconocer el papel que desempeñan otros factores que también forman parte del proceso de asimilación de la experiencia histórica – social en estas edades. Debe destacarse que el aumento de las posibilidades cognoscitivas.

Todo lo expuesto en el epígrafe evidencia el impacto social de las NTIC “Tecnologías de la Información y la Comunicación” toca muy de cerca a los centros politécnicos y lleva modificaciones en las formas tradicionales de enseñar y aprender donde el desarrollo social y los avances en el desarrollo científico y tecnológico condicionan y exigen un cambio en la educación, un propósito esencial es formar un hombre con principios y valores que les permitan enfrentar las complejas situaciones, asimilar los cambios y buscar soluciones acertadas a los problemas complejos del mundo moderno.

Conclusiones de capítulo 1

El programa de Cultura Política exige un contexto de curriculum flexible, exige un replanteamiento del papel atribuido al maestro, lo que requiere una formación inicial adecuada, en la cual se garantice un dominio de los contenidos (contenidos y

metodologías) propios de la especialización y una buena formación profesional (aspectos pedagógicos, psicológicos y didácticos).

Esta formación inicial debe reforzarse con una superación permanente que permita la actualización y la renovación.

Una buena calidad de enseñanza precisa además de una dotación suficiente y adecuada de libros de texto y materiales bibliográficos. La existencia de abundante literatura agiliza el trabajo del profesor y le permite centrar la atención en los problemas concretos de la enseñanza y el aprendizaje, insuficiencia marcada en esta asignatura.

La educación refleja y reproduce las condiciones culturales de la sociedad que la genera en razón de los intereses de clase que sustentan los que detentan el poder. El currículo concretiza la acción de la escuela como institución básica educativa estatal. Detrás de cada currículo hay siempre una posición política que determina una concepción del hombre, de la ciencia, el conocimiento y la sociedad, que orienta la selección de necesidades educativas y las formas y medios para la formación de determinado tipo de alumno, tal como se evidencia en el programa de Cultura Política.

La incorporación de las NTIC en la educación, como apoyo al proceso de enseñanza–aprendizaje desarrollador, no debe verse como un hecho aislado, realmente se crea una nueva dinámica que propicia la necesidad de introducir cambios en el sistema educacional. Estos se refieren en lo esencial, a modificar la forma de transmitir los conocimientos y requieren un estudio y una valoración de los enfoques sobre los procesos cognitivos en el procesamiento de la información y de todo un conjunto de problemas que se derivan de la introducción de las nuevas tecnologías.

Al tener una correcta caracterización de los estudiantes se logra un efectivo desarrollo en el proceso de aprendizaje en la asignatura de cultura política. No es posible ser docente sin ser investigador y el aula es la prueba de fuego. La clase de Cultura Política no debe ser un camino cerrado, sino un referente para abrir nuevos caminos.

La Softarea para el uso del software Convicciones

En el presente capítulo se da a conocer la descripción de las softareas en la asignatura de Cultura Política para el uso del software Convicciones en función del aprendizaje del estudiante del CP “Carlos Fonseca Amador”, mediante una concepción general, las acciones a desarrollar desde la preparación para el uso de las nuevas tecnologías, así como los resultados alcanzados con su aplicación.

En la investigación se asume que la softarea ejecutada mediado de la computadora contribuye a mejorar el aprendizaje del estudiante y la motivación por el contenido y para su definición se tuvo presente las palabras de Arencibia Sosa cuando dice que este es “un sistema de actividades de aprendizaje, organizado de acuerdo a objetivos específicos, cuya esencia consiste en la interacción con los software educativos, que tiene como finalidad dirigir y orientar a los educandos en los procesos de asimilación de los contenidos mediante los mecanismos de búsqueda, selección y procesamiento interactivo de la información.” (Arencibia Sosa, 2004)

Para esto es necesario hacer un análisis teórico de la softarea en la asignatura Cultura Política.

2.1. Criterios que sustentan la propuesta de softarea de Cultura Política

Para diseñar esta propuesta se toma como eje conductor tres teorías esenciales que proporcionan los fundamentos teórico - metodológicos básicos que la sustentan: la dialéctica materialista, el aprendizaje desarrollador y el enfoque interdisciplinario para una formación humanista y humanística.

Al asumir la dialéctica materialista como método científico de análisis social se parte de sus principios fundamentales, se tiene en cuenta las particularidades del objeto histórico de estudio, su naturaleza, la relación entre lo fáctico y lo lógico, las causas y condiciones de su surgimiento, su maduración, su esencia y manifestaciones fenoménicas, los elementos que lo estructuran y el modo en que los mismos se vinculan, para determinarlo cualitativamente y poder desentrañar los rasgos específicos

que lo identifican y lo diferencian de un conjunto o totalidad de objetos y fenómenos existentes, conocer en qué medida es necesario y cómo se ha realizado.

Una dialéctica aplicada lleva a un aprendizaje desarrollador, al diseñar actividades para la enseñanza - aprendizaje de la historia del pensamiento humano universal, que toma como centro el proceso de aprendizaje y la actividad del estudiante para aprender, conocer la realidad, encontrar las estrategias y medios que faciliten el aprendizaje e impliquen la actuación del sujeto como ser social, condicionado socio-históricamente a las necesidades de la sociedad, al progreso de la ciencia y a sus propios intereses.

Al tomar como fundamento la teoría del aprendizaje desarrollador se propone la selección de métodos y procedimientos que promuevan el papel activo del sujeto en el proceso cognoscitivo, la adquisición de teorías como secundaria respecto al proceso de investigación, la reflexión sobre el conocimiento, no formas de conocimiento, la construcción, no repetición de conceptos, como herramientas cognitivas y la interacción social de los sujetos en el proceso cognoscitivo.

Con este fin se sugieren softareas presentadas, que faciliten la indagación y la asimilación de los nuevos conocimientos, con la función de tender un puente cognitivo entre lo que se sabe y se necesita saber, para activar ideas, promover la búsqueda y provocar el interés a partir de la significatividad, que posibilite el descubrimiento y la implicación afectiva con el nuevo saber, que incentive la polémica y la defensa de criterios propios.

Para que lo anterior se logre no se puede desconocer el nivel de desarrollo operativo de los sujetos a los que va dirigida la propuesta de softarea, la organización intelectual que condiciona el tipo de aprendizaje que los estudiantes pueden realizar acorde a su edad, intereses, conocimientos precedentes y madurez ideológica para el enjuiciamiento crítico. Una variable no menos importante lo constituyen las condiciones reales del maestro y la escuela, la presentación más o menos atractiva de los conocimientos según sea la preparación del profesor y los medios con los que cuenta la escuela, así como la bibliografía disponible en estos centros.

El diseño de las softareas es accesible a estudiantes de primer año de enseñanza técnico profesional, con indicaciones precisas que posibiliten al mismo tiempo la independencia y creatividad del profesor para la preparación de sus clases.

Al considerar las condiciones imperantes en el mundo de hoy y la actualidad educacional cubana, la propuesta de software enfatiza en un enfoque interdisciplinario, que persigue más la comprensión de la globalidad y complejidad de los fenómenos sociales a través de las diferentes épocas, que una especialización academicista, con la relación cultura - desarrollo como modelo de análisis.

Las clases con el software educativo Cultura Política contribuye a la asimilación de los contenidos, y se concreta en contener tareas docentes dirigidas a la búsqueda, selección, procesamiento imperativo y conservación de la información con medios informativos.

Este tipo de clase al integrar contenidos de la asignatura, medios y procedimientos informáticos le confiere, de hecho, un carácter interdisciplinario.

El trabajo interdisciplinario dirigido a elevar el nivel de aprendizaje de la asignatura de Cultura Política con el uso de las potencialidades del software Convicciones posibilita una organización y construcción teórica más integrada de la realidad, lo que contribuye a la eficaz comprensión y solución de los problemas de la práctica educativa, y en consecuencia una transformación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Con el uso del software Convicciones el estudiante soluciona tareas orientada por el profesor y se recrean, a la vez que aprenden, consolidan los contenidos o satisfacen sus intereses cognoscitivos según sus motivaciones. Para su mejor uso es necesario tener en cuenta la vía a seguir para lograr que los estudiantes venzan los objetivos. Ello conlleva a seleccionar la temática a desarrollar y el camino de selección correctamente, en función de los objetivos se diseñan las tareas docentes (para la clase y para el tiempo de máquina) y las orientaciones para cumplir que pueden de forma verbal o escrita durante la clase o en clases anteriores consistente en una guía que es necesario elaborar previamente, debe tener orientaciones mínimas necesarias para la navegación en el software, deben ser desarrolladoras y se diseñará el modo de evaluar.

La propuesta consiste en sintetizar creadoramente, sobre la base de las categorías, principios y regularidades didácticas, los procesos de la enseñanza - aprendizaje de la asignatura Cultura Política: elementos del contenido, métodos en función de las particularidades de los estudiantes (psicología), tener en cuenta las características del contexto social (sociología) y del currículo escolar (teoría del currículo)

El enfoque Histórico cultural permite comprender como la psiquis tiene un carácter activo en la regulación de la actuación y está determinada históricamente desde su origen y desarrollo, en la medida que se forma y desarrolla en el proceso de la actividad y comunicación que el sujeto establece en el medio socio-histórico en que vive.

Vigostsky (1987) fundamenta cómo el proceso de la cultura humana transcurre mediante la actividad objetiva, y como el hombre modifica la realidad, se forma y se transforma.

La propuesta de softarea aborda un grupo de factores, que son imprescindibles por la complejidad de esta problemática, entre ellos se puede incluir:

Aspectos sociológicos: Requiere conocer las exigencias del desarrollo científico y del desarrollo de la profesionalidad, las cuales deben ser consideradas en el proceso de aprendizaje.

Aspectos psicológicos: En este caso adquieren considerable valor las bases de la estructura de la personalidad, su tipología, estudio de las motivaciones e intereses de este tipo.

Aspectos pedagógicos: Plantea el estudio de las vías, medios y métodos para elevar la calidad del trabajo docente educativo como medio para preparar al estudiante en el aprendizaje.

Aspectos didácticos: Plantea que el intento de organizar un proceso de enseñanza con el referencial teórico del enfoque historicista, supone partir del condicionamiento socioeconómico, político y científico - técnico de la época. Esta necesidad se torna aún más apremiante si se tiene en cuenta las profundas transformaciones que se operan en el mundo de hoy, y que repercuten en una serie de demandas en la educación.

La actual situación política internacional origina la necesidad de reforzar el carácter democrático de la enseñanza, de revisar los contenidos de los programas, con el fin de enriquecer la enseñanza humanista y cívica, dotarlos de los contenidos teóricos y los procedimientos generales que favorezcan el desarrollo del pensamiento científico, promover la identidad cultural y nacional, al lograr una mayor integración de la escuela con la vida y relaciones más estrechas entre la educación y el desarrollo, entre la educación y la formación integral de la personalidad.

Las exigencias que esta circunstancia social le impone a los sistemas de enseñanza reclama constantemente de su perfeccionamiento a partir de un fundamento científico sólido y un enfoque integrador de los diversos componentes de este sistema, en correspondencia con los intereses del país en que se desarrolla. Este es el desafío al que la educación se enfrenta en las nuevas condiciones del mundo de hoy.

Para encauzar la propuesta de las softareas en la práctica escolar, se ha concebido una metodología que precisa cómo se puede lograr la autoayuda y reflexión de los estudiantes mediante esta, en la familia de Contador durante todo el currículo de formación del bachiller técnico, en la cual se integran actividades extra-docentes desde la labor dirigida hacia estos fines.

Para comprender lo anterior es necesario tener presente los objetivos, temáticas e ideas rectoras de la asignatura Cultura Política, así como los temas y temáticas que aborda el software Convicciones específicamente lo que corresponde a la unidad uno del programa.

Es importante que para lograr utilizar en el momento adecuado las potencialidades del software Convicciones se debe garantizar que estos contenidos se realicen según dosificación del programa sustentado en el diagnóstico y pronóstico de las posibilidades, intereses, motivos, necesidades de los estudiantes y la sociedad. Para el logro de un aprendizaje desarrollador en los estudiantes.

2.2 Caracterización de la muestra

El CP "Carlos Fonseca Amador" ubicado en Cumanayagua, Cienfuegos; desde el curso 05- 06 hasta el 07 – 08 se inició la investigación que esta tesis de maestría aborda ; con estudiantes procedente de las secundarias urbanas y rurales, integrado por 5 grupos de estudiantes de primer año con un total de 130 estudiantes de ellos 56 de la familia de los servicios y 74 de contador, con la utilización de una muestra de forma intencional formada por 30 estudiantes de la familia de contador, de ellos el 81.4 % son de la zona urbana, mientras el 18.6 % provienen de la zona rural, son graduados de la escuela secundaria básica urbana 13 que representa el 50 %, el otro por ciento de las ESBE del municipio. Intervienen 11 profesores, 3 del área de humanidades, 4 de Ciencias, 4 de Contabilidad, así como 3 jefes de departamento, el director y vicedirector, coordinador de la sede y metodólogo municipal.

Para lograr la efectividad del diseño de Software es necesario caracterizar al estudiante y sus particularidades, para tener un modelo hacia quien va dirigido el software.

Los estudiantes que se escogen como muestra con una edad promedio entre 15 y 16 años, a partir de los avances que han ocurrido en el país, producto de las transformaciones con acceso a las computadoras y el estado motivacional de las características de esta etapa, posibilitan habilidades en su uso como navegar, crear carpetas, guardar archivos, que fueron trabajadas en los niveles anteriores y al incorporarse en la enseñanza se fortalecen.

Al realizar un estudio de la caracterización psicopedagógica se observó que la muestra que se utiliza en la investigación poseen motivación hacia la computación, con notas de 80 a 100 puntos en la asignatura de Informática, promedio aceptables; tienen una actitud positiva hacia el proceso de asimilación de conocimiento, son capaces de adaptarse a las nuevas situaciones y asimilar conocimientos complejos, más aún si están concebidos didácticamente y van acompañados de una orientación adecuada que facilitan su comprensión y ejecución.

El nivel de reacción ante lo novedoso es alto, se motiva ante lo nuevo y lo interesante, en especial por la utilización de la computadora y la satisfacción del enfrentamiento a nuevos tipos de ejercicios y problemas con su uso. Lo que demuestra las posibilidades del desarrollo de dicha propuesta dada a las características del estudiante al cual va dirigido el software.

Además de estos criterios expuestos de la selección de la muestra, es necesario argumentar que:

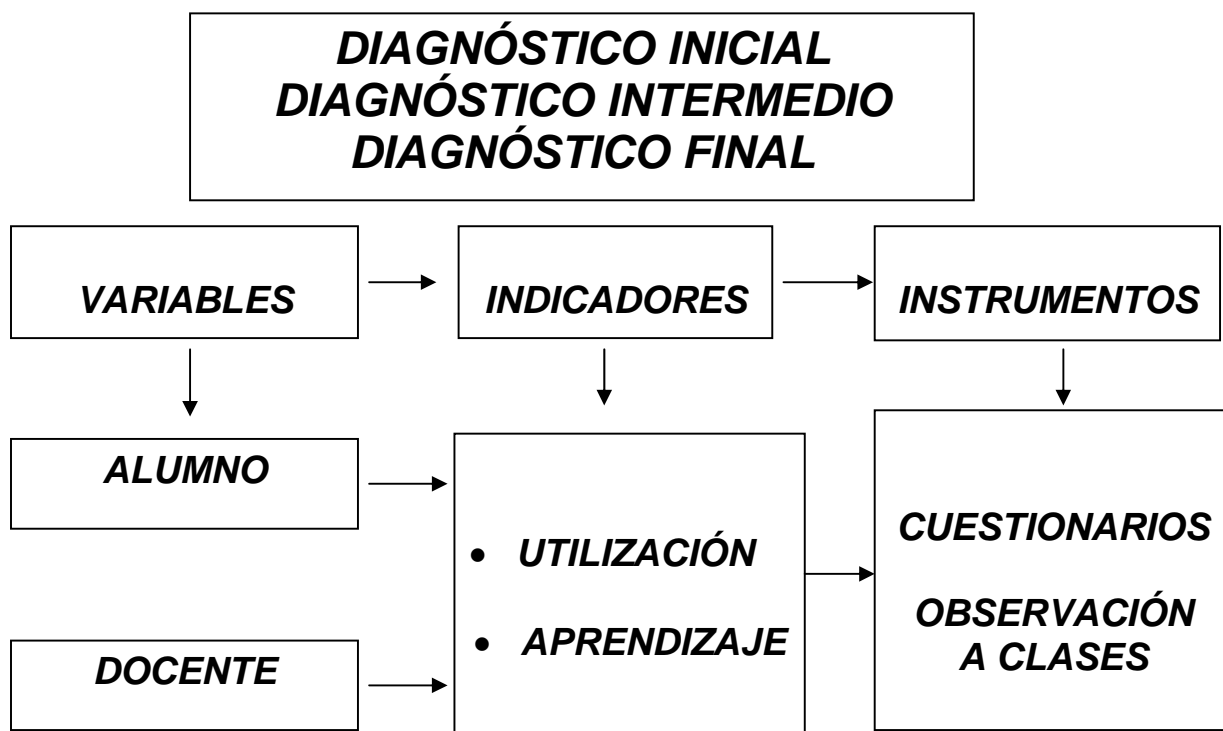
- El enfoque interdisciplinario del problema al utilizar la nueva tecnología, al concebirse el empleo del software Convicciones.
- Se escoge el primer año de iniciación de la enseñanza politécnica (bachilleres en formación); se inician las transformaciones para esta enseñanza, proyectándose el trabajo por área del conocimiento.
- Se escoge para potenciar el uso del software Convicciones en la asignatura Cultura Política por tener un sistema de conocimientos en el área más complejo y más importante para su formación cultural.

- Se escoge el software Convicciones por su utilidad en otras asignaturas como: Español, Historia y Preparación Militar.

2.3 Diagnóstico del desempeño en el uso del software Convicciones

Como se declaró en la introducción, mediante el desempeño y control del sistema de trabajo metodológico de la asignatura Cultura Política se pudo determinar la poca sistematicidad del uso de todos los medios en función del aprendizaje en los estudiantes; por lo que se hace necesario aprovechar las potencialidades que le brindan el software educativo Convicciones.

En relación con lo anterior, esta investigación, se centra en un estudio que en su primera etapa parte de un diagnóstico inicial, en el Centro Politécnico “Carlos Fonseca Amador” y posteriormente se implementa la softarea en la asignatura de Cultura Política con su software Convicciones, se realiza un diagnóstico intermedio y uno final.



Diagnóstico inicial

La selección intencional responde a la necesidad de potenciar el uso del software en función del aprendizaje de la asignatura Cultura Política.

Para observar el desempeño de aprendizaje de los estudiantes con la utilización del software educativo Convicciones se utilizó una guía como observación a clases **(anexo1)**, encuesta a estudiantes, **(anexo 2)** y una entrevista **(anexo 3)** a 5 profesores de experiencia en el grado.

Estos instrumentos arribaron a conclusiones sobre el uso del software las cuales se exponen a continuación.

La aplicación de la Guía de observación de clases se realizó para observar el desempeño de aprendizaje de los estudiantes con la utilización del software educativo Convicciones **(anexo 1 tabla 1)**. Para este instrumento se aplicó el cálculo porcentual obtenido en la totalidad de cada aspecto visto en la guía de 10 clases visitadas en diferentes asignaturas y su complemento en el tiempo de máquina.

De forma resumida, al observar la orientación del uso del software en función de la actividad independiente de la clase anterior los datos de porcentaje de los diferentes categorías se llega a las siguientes resultados **(anexo 1.1 tabla 2)**, el 10 % de las visitas siempre cumple con el indicador, el 40 % algunas veces y el 50 % de las visitas se observó que nunca orientan, a partir del 50 % obtenido en el indicador uno, en el dos se obtuvo que solo el 10 % Cumplimiento de la tarea orientada con el uso, el 30 % algunas veces y 50 % nunca. La Interrelación de los estudiantes con el software fue nula solo el 30 % algunas veces. En cuanto a la realización de un razonamiento aceptable de la orden de la actividad con uso de software

Se pudo apreciar que el 40 % lo tiene algunas veces y el 60 % nunca. Que el indicador 5 se comprobó con la observación del tiempo de máquina, donde un 30 % se han apropiado del uso de la computadora como medio de enseñanza, un 2 % a veces y el 40 % nunca, pero en cuanto al punto seis se demuestra que el 60 % poseen habilidades con el uso del software, el 30 % a veces y un 10 % nunca.

A partir de estos resultados se puede afirmar lo siguiente:

- Generalmente la orientación del uso del software en función de la actividad independiente es insuficiente.
- Al observar que solo el 50 % orientaron el uso del software existen deficiencias en su cumplimiento.

- Generalmente no realizó un razonamiento aceptable de la orden de la actividad con uso de software
- El uso de la computadora no constituye un medio de aprendizaje de forma sistemática.
- A pesar de tener habilidades en el uso de computadora, no aprovechan las potencialidades del software Convicciones en el aprendizaje.

Se encuestaron a 30 estudiantes, que representan un 23.07 % de la matrícula de primer año del CP “Carlos Fonseca Amador” **(Ver anexo 2: encuesta a estudiantes)**. Se obtuvieron los siguientes resultados:

En la pregunta uno que se refiere a su criterio acerca de la utilidad que ha tenido para la adquisición de sus conocimientos el libro selección de lectura de Cultura, 4 muy útil, 6 útil, 16 poco útil y 4 sin utilidad.

En la segunda pregunta referida a si aplican los conocimientos obtenidos del libro en la solución las actividades del cuaderno de trabajo orientado por la asignatura 8 estudiantes responden que sí para un el 26,7 %, 20 parcialmente para un 66.7 y no lo aplican 2 que representa un 6.7 %.

En el análisis de la pregunta 3 para conocer el orden de prioridad de cómo el estudiante soluciona las tareas de aprendizajes en la asignatura Cultura Política mediante las clases televisivas, la utilización de la enciclopedia, las notas de clase y la utilización del software educativo se hace un estudio del procesamiento de los datos con el paquete estadístico mediante el SPSS en su versión 15.

El procesamiento de la información obtenida se realizó para determinar el comportamiento de los estadígrafos la moda, mediana y media aritmética para detectar el orden de prioridad que se obtuvo en las diferentes respuestas **(anexo 2.1)**

La variable analizada fue el orden de prioridad que le da el estudiante al uso del software Convicciones **(anexo 2.1, tabla 3, 4,5 y 6)**

En estas tablas se reflejan el orden que cada estudiantes respondió a las prioridades referidas en la pregunta, que permitieron comparar los estadígrafos **(anexo 2.1; tabla 7)** así como los por cientos de las órdenes reflejadas **(tabla 3, 4,5 y 6)** según las respuestas.

Si se establece una comparación de los resultados de estas tablas, se aprecia que las clases televisivas y las notas a clases eran las vías de mayor prioridad para solucionar las tareas de la asignatura, no así con el software Convicciones que quedó en última prioridad.

Nótese que al tomarse en consideración los resultados de la tabla 2; 3, 4 y 5 se observa que no se utilizan las potencialidades del software “Convicciones” en el proceso de aprendizaje.

Como puede apreciarse de 30 estudiantes encuestados se observó como resultado de respuestas del orden primero para los elementos expuesto se tiene que para la clases televisivas se tiene el 50 %, para la enciclopedia 3,3 % , para notas en clases el 60 % y para el software el 3,3 %..Al analizar el orden cuatro como extremo se obtuvo que para la clases televisivas se tiene el 6,7 %, para la enciclopedia 10 %, para notas en clases el 6.7 % y para el software el 66,3 %.

Se puede apreciar que la distribución de las respuestas obtenida a partir de estas frecuencias el orden más repetitivo de la opción del uso del software fue el cuarto, se evidencia con la mediana que el orden central está en cuatro esto indica que de 30 estudiantes se que al menos 15 o 16 lo utilizan en la cuarta opción, se evidencia al calcula la media que oscila en 3,50.

En la 4 pregunta referida a la frecuencia del uso de la computadora para la solución del trabajo independiente, 10 de los estudiantes se refiere a mucha para un 33.3 %, la mitad de ellos utilizan poco para un 50 % y 5 de ellos no la utilizan lo que representa 16,7 %. Con la pregunta 5 se investiga a las asignaturas que utilizan el software educativo donde 11 respondieron en Historia, 12 Español-Literatura 8 Cultura Política. Y 2 en Preparación Militar.

En la pregunta 6, ningún estudiante se refiere a que utiliza el software con sistematicidad, 10 poca utilidad, que representa el 33,3 y nunca respondieron 20 para un 66.7 %. La pregunta 7 se refiere a la cantidad de softareas orientada en las asignaturas planteadas, en Historia, Cultura Política y Preparación Militar la respuesta fue nula y la frecuencia en Español -Literatura fue 1.

Valoraciones del procesamiento de información de las encuestas aplicadas a los estudiantes:

- El libro Selección de Lectura no satisface las necesidades de los estudiantes para la adquisición de sus conocimientos
- En las relaciones entre intereses y conocimientos existe una tendencia a considerar interesantes las notas de clases y las teleclases, sin embargo no hay un predominio en cuanto a las potencialidades del software Convicciones para el aprendizaje (anexo 2.1)
- Se demostró el insuficiente uso por todas las asignaturas del software Convicciones.
- Se pudo apreciar que a pesar de que existe una orientación hacia el uso de la computadora no aparecen dirigida con mayor frecuencia al uso del software.
- La no utilización de softarea en función del aprendizaje.

Con la entrevista realizada (**anexo 3**) a 5 profesores del departamento de Humanidades se comprobó que no se aprovechan de forma sistemática las potencialidades que nos brinda el software Convicciones, a pesar de que conocen los contenidos que en él aparecen, orienta actividades en ocasiones con dificultades al no utilizar la metodología correcta en el recorrido en la búsqueda de información, ninguno visita el tiempo de máquina como una vía para controlar y evaluar las actividades que ocasiones orienta, todos reconocen que el software es un medio útil para el aprendizaje, manifiestan que para ellos es mejor trabajar con el uso del libro de texto y que generalmente en la búsqueda de conceptos lo orientan hacia la Encarta, pero no utiliza actividades creadoras que motiven a los estudiantes, valoran positivamente la calidad y papel que pueden jugar en el proceso cognitivo en especial el profesor que imparte Español y Literatura reconocen el carácter interdisciplinario y pobre uso que le da al mismo.

El análisis integral de estos resultados evidencia la existencia de la problemática planteada y confirma la necesidad del diseño de Softarea con las potencialidades del software.

2.4 Descripción del diseño de las softareas

Para el análisis de la softareas la autora asume la metodología que se aborda en el V seminario nacional y en el tabloide módulo I segunda parte de la maestría que tiene como título “Fundamentos de la investigación educativa” en el epígrafe El software educativo por MSc. César Labañino Rizzo ya que hace referencia a las

recomendaciones metodológicas que posibilitan diseñar el conjunto de software de Cultura Política de primer año de la enseñanza técnica.

Recomendaciones para la preparación de las softareas con software educativos

1. **Preparación para la actividad:** Decidir el objetivo y el contenido según el diagnóstico, determinar la existencia del o los software educativos a utilizar para dar solución al problema detectado. Selección e interacción con el software educativo para precisar el uso que se le va a dar. Coordinación de la actividad. Diseñar la actividad docente.

2. **Ejecución de la actividad.** Puede desarrollarse mediante la clase de informática, la clase con software educativo, tiempo de máquina y otro tiempo disponible según las condiciones del centro educacional.

3. **Control de la actividad:** Sugerencias de los momentos en que puede ser orientada, realizada y controlada la tarea.

Fase de orientación. Puede desarrollarse mediante las teleclases, turno de clase, actividad extraescolar, otros.

Fase de ejecución. Puede desarrollarse en los turnos de computación destinados al uso del software educativo, tiempo de máquina, clases de ejercitación definidas especialmente por los profesores generales integrales, concursos o competencias del saber

Fase de control. El docente lo decidirá al tener en cuenta la forma de control elegida. se ha puesto en práctica diferentes softarea en décimo, lográndose un mayor uso del programa convicciones.

En este momento se admite mayoritariamente que el crecimiento personal de los estudiantes y sus posibilidades de aprendizaje están fuertemente condicionados por el nivel de desarrollo operativo. El estudio en el nivel técnico transcurre en momentos cruciales de la vida del estudiante: el tránsito de la adolescencia a la juventud, el advenimiento del ciudadano activo, consciente no solo de lo que le rodea, sino también de sí mismo.

El software y en particular el educativo tiene amplias posibilidades de adaptarse a las características individuales puestas que es él quien decide como avanzar en la navegación de acuerdo a sus capacidades.

Las softareas se diseñaron en función de objetivo generalizador y objetivos específicos de la unidad y las ideas rectoras de la asignatura Cultura Política, o sea, lo que se deseaba alcanzar sobre la base de un conjunto de softareas, que respondieran a la solución de la problemática de aprendizaje que se transformó.

Etapas de la concepción de las softareas propuestas con el uso de software Convicciones

Preparación

En la primera, se le ofreció a los estudiantes la base orientadora de la softarea, en ella se informó el objetivo que se perseguía, las habilidades a desarrollar y la bibliografía a consultar.

Posteriormente se realizó el debate y discusión de cada actividad.

En la parte final se aplicó un sistema de acciones, en correspondencia con el contenido de la actividad para contribuir a la preparación de los estudiantes en el trabajo con las softareas, en el software Convicciones.

1. Concreción

Durante la segunda etapa los estudiantes se auto observan, sobre la base de la observación, el debate y la revisión del software Convicciones, Comprobar el cumplimiento de las softareas orientadas.

2. Retroalimentación

En la última etapa donde se realizó una valoración de todo el conocimiento teórico y su puesta en práctica del estudiante en las diversas actividades que se realizó en función del trabajo con el software Convicciones, desde la softarea.

Las softareas estuvieron en función de potenciar el uso de software Convicciones para resolver el problema de aprendizaje de la asignatura de Cultura Política, que se encontró al aplicar el instrumento (encuestas) a los estudiantes y docentes. Proporcionó el insuficiente uso del software, dio el nivel de conocimiento que poseen sobre la realidad que se da en el Centro Politécnico "Carlos Fonseca Amador".Al respecto se propone las softareas para la solución y lograr ponerla en práctica.

La puesta en práctica permitió dar tratamiento a las dificultades que se evidenciaron en el diagnóstico del trabajo con el software Convicciones a los estudiantes, cuyos resultados se reflejan en la caracterización de la muestra y se detectó.

¿Cómo contribuir a utilizar las potencialidades del software Convicciones en asignatura Cultura Política en primer año?

Para solucionar lo planteado se hace un análisis de la propuesta de softareas.

Conceptualización o definición

Propuesta: Plan a realizar referente a posiciones e ideas que se manifiestan y se ofrecen con un fin específico, los cuales sirvieron de consulta de uno o varias personas conocedoras del tema al cual se refiere.

Actividad: acciones o tareas del hombre encaminadas a satisfacer sus necesidades materiales y espirituales. En la actividad del hombre se manifiesta su actividad activa hacia la realidad circundante.

Organización de las softareas

Las softareas como toda influencia educativa, donde está reflejada la unidad entre lo instructivo y educativo, es así que el objetivo posibilita la forma de adquisición que está prevista.

Un aspecto indispensable fue tener en cuenta las características de los estudiantes, sobre la base de las capacidades y habilidades para que de diferentes perspectivas incidieran en el objeto, el estudiante.

Determinar el tiempo y la frecuencia con que se realizarán las softareas.

La propuesta cuenta con un total de 10 softareas que responden a los contenidos de la unidad 1. La primera unidad tiene el propósito que los estudiantes realicen un estudio de la evolución que ha tenido el pensamiento del hombre hasta el siglo XIX, como manifestación de la respuesta a las necesidades que han surgido y surgen durante la práctica histórico-social de la humanidad.

Se toma la unidad más compleja del programa por recoger las diferentes épocas históricas hasta el siglo XIX, donde el estudiante podrá comprender las génesis y desarrollo histórico concreto y socio-clasista de los comportamientos confrontacionales de la dominación y la emancipación, su concreción teórico-práctica en el pensamiento revolucionario y específicamente en el Marxismo, expresión y síntesis de los más avanzados del desarrollo de la cultura de la humanidad.

Ello le permitirá valorar el salto cualitativo que representa la teoría marxista con respecto a las filosóficas, económicas y sociopolíticas anteriores y el condicionamiento

dado por el desarrollo de las ciencias naturales, sociales y el arte. Todo ello como parte esencial de la cultura. Pues se proyectó en función del insuficiente uso del software convicciones en la asignatura y de las potencialidades que posee. Para la elaboración de estas softareas se tuvo en cuenta las orientaciones siguientes:

Orientaciones para el diseño de las softareas

1. Determinar el objetivo, contenido de las tareas en correspondencia con el diagnóstico de los estudiantes y las exigencias planteadas en los programas de las asignaturas.
2. Análisis y estudio de las orientaciones para el trabajo con los software educativos.
3. Analizar si es necesario utilizar otros materiales de apoyo como: libros, diccionarios, enciclopedias, páginas Web, etc, para el desarrollo de las softareas.
4. Elaboración de las orientaciones para el desarrollo de las softareas.
5. Determinar el momento de ejecución de la softarea y si esta se realizará mediante:
 - La clase con software educativos.
 - El tiempo de máquina.
 - Otras actividades.

En todos estos aspectos antes mencionados es necesario tener presente suplir la ausencia del libro de texto para el aprendizaje.

Para que la fase de ejecución de la softarea tenga éxitos, el profesor debe coordinar algunos de estos espacios:

1. El tiempo de máquina necesario.
2. Tres turno de computación destinado al uso del software educativo en este Convicciones.
3. Una selección de estudio independiente definida especialmente por los profesores de Historia de Cuba, Preparación Militar y Cultura Política.
4. Un concurso o competencias de saber en que se pueda emplear la computadora.

En esta parte los profesores deben considerar la importancia que tiene la optimización del proceso de enseñanza aprendizaje mediante la integración de las asignaturas con el uso del software para lograr un aprendizaje significativo. Lo cual se puede ser lograr

mediante la coordinación que se establezca entre los profesores de las asignaturas antes mencionadas e Informática para poder desarrollar en los estudiantes los conocimientos y habilidades computacionales integradas a los usos del software educativos.

Al posibilitarse el estudio para los estudiantes adquiere una mayor significación y se le facilita el desarrollo de su independencia cognoscitiva y por consiguiente un mayor desarrollo en el aprendizaje.

Para la elaboración de las Softarea se tuvo en cuenta las siguientes exigencias como son:

1. Garantizar el dominio de los contenidos teóricos de la unidad uno.
2. Tareas que transiten con un orden lógico histórico.
3. Tareas en el nivel de identificación y realización de conceptos.
4. Tareas con preguntas abiertas y cerradas con las exigencias de los instrumentos aplicados.
5. Tareas que motiven a los estudiantes a realizarlas, por su forma de plantearlas y el control que realice el maestro en cada actividad.
6. Que respondan a la dosificación que tiene la asignatura.
7. Tareas que propicien el debate y la reflexión de los estudiantes, como medio para elevar el aprendizaje.

Propuesta de softareas de Cultura Política

Softarea No. 1

Título: Panorámica del pensamiento universal hasta el surgimiento del marxismo.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el Tema No. 1 “Panorámica del pensamiento universal hasta el surgimiento del marxismo”, en la temática 1 “Primeras ideas sobre el hombre, el mundo y la sociedad: el pensamiento y el arte en la antigüedad”, contiene algunas ideas de los primeros filósofos, su materialismo ingenuo y su dialéctica espontánea y de la escuela de Pitágoras. Ustedes tienen la posibilidad de comprender lo que en él se expresa, seleccionar y ejercitar las preguntas relacionadas con el tema que se aborda y extraer la idea central del texto.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Utiliza los recursos informático disponible para lograr contestar la tarea que a continuación se muestra.

1.- Del texto leído ubicado en el Tema No. 1 "Panorámica del pensamiento universal hasta el surgimiento del marxismo", en la temática 1 "Primeras ideas sobre el hombre, el mundo y la sociedad: el pensamiento y el arte en la antigüedad".

a) Resalta las características de los primeros filósofos griegos a partir de sus planteamientos. Extrae los mismos hacia una diapositiva de Power Point.

b) Resalta en un texto lo que sabes de los filósofos materialistas espontáneo y destaca lo que creas necesario en negritas.

c) Guarde el archivo con un nombre que tú determines en una carpeta con tus nombres y apellidos.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 1 "Primeras ideas sobre el hombre" a partir de la página 17- 54, lo relacionado en el inciso a) y b).

b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.

c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.

d) Para extraer los textos hacia la diapositiva de Power Point encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran los procesadores de textos y dar clic sobre la que representa el Power Point para abrir el mismo.

Nota: La respuesta del inciso a) y b) debe darla apoyándote a la solución al problema fundamental de la filosofía en sus dos aspectos explicados por la tele-profesora.

Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: en la clase de informática con el software.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y con una visión del pensamiento en la humanidad, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 2

Título: El medioevo: una visión del mundo diferente.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el Tema No. 2. El medioevo: una visión del mundo diferente, contiene un artículo sobre la Iglesia y las Cruzadas y el hegemonismo religioso de la iglesia cristiana durante varios siglos en Europa que impidió el desarrollo del pensamiento científico. Luego de analizar lo que en él se expresa.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Utiliza los recursos informáticos disponibles para lograr contestar la tarea que a continuación se muestra.

- a)- Haga clic en las palabras destacadas en rojo para saber su significado.
- b).- Resume lo que sabes de la Edad Media en un párrafo en Microsoft Word en letra Arial, 12 puntos con ½ de espacio.
- c) Guarde el archivo con un nombre que tú determines en una carpeta con tus nombres y apellidos.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 2 “El medioevo: una visión del mundo diferente” a partir de la página 55- 78, lo relacionado en el inciso a) y b).

- b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.
- c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.
- d) Para extraer los textos hacia un documento Word encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran las aplicaciones y dar clic sobre la que representa Microsoft Word para abrir el mismo.

Nota: La respuesta del inciso b) debe darla apoyándote en el estudio de los significados de las palabras en rojo y en las características de la época medieval.

Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: mediante un debate en el aula.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y con una visión diferente del mundo a partir del dominio de la iglesia en esta etapa., así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 3

Título: El medioevo: una visión del mundo diferente.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el Tema No. 2. El medioevo: una visión del mundo diferente, contiene un artículo sobre la Iglesia y las Cruzadas y el hegemonismo religioso de la iglesia cristiana durante varios siglos en Europa que impidió el desarrollo del pensamiento científico. Luego de analizar lo que en él se expresa.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Utiliza los recursos informático disponible para lograr contestar la tarea que a continuación se muestra .

a)- Haga clic en las palabras destacadas en rojo que representen filósofos con el contenido de la página 59 y lo que aparece en ella, estudie los elementos que representan su corriente filosófica.

b)- Caracterice a los filósofos representativos de la edad media en un documento Microsoft Word en letra Arial, 12 puntos con ½ de espacio.

c) Guarde el archivo con un nombre que tú determines en una carpeta con tus nombres y apellidos.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 2 “El medioevo: una visión del mundo diferente” a partir en la página 59 y 60 lo relacionado en el inciso a) y b).

b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.

c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.

d) Para extraer los textos hacia un documento Word encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran las aplicaciones y dar clic sobre la que representa Microsoft Word para abrir el mismo.

Nota: La respuesta del inciso b) debe darla apoyándote en el estudio del inciso a) y tener en cuenta los elementos que se dieron en clases sobre la escolástica y patristica. Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: En el horario de tiempo de máquina según dosificación.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y con una caracterización, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 4

Título: El período de tránsito del feudalismo al capitalismo. Características socioeconómicas, políticas y culturales.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo "Convicciones" en el Tema No. 3. El período de tránsito del feudalismo al capitalismo. Características socioeconómicas, políticas y culturales, se pretende caracterizar la época de tránsito al capitalismo. En lo cultural surge un nuevo paradigma: el humanismo renacentista. Selecciona y responde el sistema de preguntas para el tema.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Utiliza los recursos informático disponible para lograr contestar la tarea que a continuación se muestra.

a) Caracteriza la época del Renacimiento.

b) Desde el módulo biblioteca, Selecciona y copia imágenes prediseñadas en relación con el tema y resume en diapositivas de Power Point características del Renacimiento.

c) Guarde el archivo con un nombre que tú determines en una carpeta con tus nombres y apellidos.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 3 “El período de tránsito del feudalismo al capitalismo. Características socioeconómicas, políticas y culturales” a partir en la página 79 -91 lo relacionado en el inciso a) y b).

b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.

c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.

d) Para extraer los textos hacia la diapositiva de Power Point encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran los procesadores de textos y dar clic sobre la que representa el Power Point para abrir el mismo.

e) Para buscar las imágenes debes seleccionar Biblioteca/ Galería/ imágenes., para cambiar de página ubica el puntero por las flechas que se encuentran en la parte inferior derecha según el sentido de estas.

Nota: La respuesta del inciso a) debe darla en correspondencia con el concepto de humanismo y para el b) debe auxiliarse de las principales figuras de la época ubicadas en la temática del módulo tema.

Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: Con la clase de informática del software.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y con una caracterización e identificación coherente a la época del renacimiento, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 5

Título: El período de tránsito del feudalismo al capitalismo. Características socioeconómicas, políticas y culturales.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el Tema No. 3. El período de tránsito del feudalismo al capitalismo. Características socioeconómicas, políticas y culturales, se pretende caracterizar la época de tránsito al capitalismo. En lo cultural surge un nuevo paradigma: el humanismo renacentista. Selecciona y responde el sistema de preguntas para el tema. Aparecen gérmenes de la futura burguesía, hay una ruptura de las ataduras religiosas que abrió un proceso de resurgimiento de lo mejor del mundo antiguo, se sientan las bases para una nueva visión del hombre.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Utiliza los recursos informático disponible para lograr contestar la tarea que a continuación se muestra.

- a) Confeccione un listado de los principales representantes de la época ordenado alfabéticamente con ayuda del software “Convicciones”.
- b) Busque la cita de Federico Engels en la página 83 y redacte una composición a partir de la misma en un documento Word
- e) Guarda en el fichero elaborado en el documento con el nombre “Titani” Resumen de lo observado” en una carpeta con el nombre y Apellidos dentro de la carpeta 2. Año en la sesión de estudiantes.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 3 “El período de tránsito del feudalismo al capitalismo. Características socioeconómicas, políticas y culturales” a partir en la página 79 -91 lo relacionado en el inciso a) y b).

- b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.
- c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.
- d) Para extraer los textos hacia el documento word encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran los procesadores de textos y dar clic sobre la que representa Microsoft word para abrir el mismo.
- e) Cuando abras la temática se te ofrecen en la parte inferior acompañada con una zaeta con interrogantes ¿qué aprenderás? y ¿Cómo se resume? , estas te ofrece lo elemental para que te oriente.

Nota: La respuesta del inciso b) debe darla en correspondencia a las exigencias de una composición estudiada en Español y Literatura así como la ortografía.

Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: se realizará en el concurso del día del Español en el centro que se dedicará el laboratorio 15 minutos para el evento por los estudiantes.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y demostrar la época de gran dimensión en las diferentes ramas del saber de la humanidad, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 6

Título: El desarrollo de la sociedad capitalista desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el Tema No. 4 El desarrollo de la sociedad capitalista desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX, en lo referente a ciencia y arte, pensamiento filosófico y sociopolítico, es un período de consolidación del capitalismo, es la expresión del desarrollo revolucionario de la burguesía y hay un impulso notable de la ciencia.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Utiliza los recursos informático disponible para lograr contestar la tarea que a continuación se muestra.

a) En la página 150 busca el significado de época moderna (Haga clic en la palabra destacada en rojo) estudie lo observado.

b) Confeccione en un documento word una tabla resumen que muestre en una columna la época y en la segunda columna las características principales de la época.

c) Guarde el archivo con un nombre que tú determines en una carpeta con tus nombres y apellidos.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 4 “El desarrollo de la sociedad capitalista desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX.” a partir en la página 149 - 179 lo relacionado en el inciso a) y b).

b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.

c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.

d) Para extraer los textos hacia el documento word encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran los procesadores de textos y dar clic sobre la que representa Microsoft word para abrir el mismo.

e) Cuando abras la temática se te ofrecen en la parte inferior acompañada con una zaeta con interrogantes ¿qué aprenderás? y ¿Cómo se resume? , estas te ofrece lo elemental para que te oriente.

f) Para insertar la tabla en el word dirígete a la barra de herramientas o barra de menú.

Nota: La respuesta del inciso b) debe darla en relación a que es un período amplio, ricos en hechos y que reflejan momentos cumbres en los que triunfan y se desarrolla el capitalismo.

Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: Mediante la clase de informática con software educativo.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y con la habilidad de caracterizar la época moderna, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 7

Título: El desarrollo de la sociedad capitalista desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el Tema No. 4 El desarrollo de la sociedad capitalista desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX, en lo referente a ciencia y arte, pensamiento filosófico y sociopolítico, es un período de consolidación del capitalismo, es la expresión del desarrollo revolucionario de la burguesía y hay un impulso notable de la ciencia.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Utiliza los recursos informático disponible para lograr contestar la tarea que a continuación se muestra.

- a) En la página 156 busca los principales representantes del racionalismo filosófico y del empirismo, en la página 152 (Haga clic en la palabra empirismo y racionalismo destacada en rojo) estudie lo observado.
- b) Resuma en una diapositiva power point el significado de la corriente racionalista y su representante con las ideas principales de ellos y de igual forma con la corriente empirista, mediante un esquema.
- c) Guarde el archivo con un nombre que tú determines en una carpeta con tus nombres y apellidos.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 4 “El desarrollo de la sociedad capitalista desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX.” a partir en la página 149 - 179 lo relacionado en el inciso a) y b).

- b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.
- c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.
- d) Para abrir la aplicación del power point debes ir inicio / programa/ Microsoft Office / Microsoft power point.
- e) Una vez abierta la aplicación con ayuda de la barra de dibujo puedes insertar figuras como el rectángulo para confeccionar el esquema y utilizar las flechas de esta barra de

dibujo para enlazarlas, así como la herramienta de cuadro de texto para introducir el texto resumido con el software.

e) Cuando abras la temática se te ofrecen en la parte inferior acompañada con una zafra con interrogantes ¿qué aprenderás? y ¿Cómo se resume? , estas te ofrece lo elemental para que te oriente.

Nota: La respuesta del inciso b) debe darla en relación a la época que le da solución al problema fundamental de la filosofía y se demuestra como la filosofía es autoconciencia de su época y que se expresa a partir de las corrientes filosóficas estudiadas en la temática.

Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: Trabajo Práctico.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y con una explicación de las corrientes empiristas y racionalistas, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 8

Título: El marxismo como resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el Tema No. 5 El marxismo como resultado de la cultura de la humanidad se refiere al surgimiento del marxismo y en el mismo deben dirigirse las actividades a argumentar que éste es el resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad. Enfatiza en el estudio de la vida y obra de Carlos Marx y Federico Engels. Recoge el legado de todo el pensamiento anterior.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Utiliza los recursos informático disponible para lograr contestar la tarea que a continuación se muestra.

Leer la temática número 5 a partir de la página 180 – 190 y elabore un esquema lógico donde represente la continuidad y ruptura entre las tres fuentes y tres partes integrantes del marxismo en una diapositiva con fuente arial, tamaño 14, utilizar color.

c) Guarde el archivo con un nombre que tú determines en una carpeta con tus nombres y apellidos.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 5 “El marxismo como resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad, a partir en la página 180 – 190.

b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.

c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.

d) Para extraer los textos hacia la diapositiva de Power Point encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran los procesadores de textos y dar clic sobre la que representa el Power Point para abrir el mismo.

e) Cuando abras la temática se te ofrecen en la parte inferior acompañada con una zafeta con interrogantes ¿qué aprenderás? y ¿Cómo se resume? , estas te ofrece lo elemental para que te oriente.

f) Una vez abierta la aplicación con ayuda de la barra de dibujo puedes insertar figuras como el rectángulo para confeccionar el esquema y utilizar las flechas de esta barra de dibujo para enlazarlas, así como la herramienta de cuadro de texto para introducir el texto resumido con el software.

Nota: La respuesta de la pregunta debe estar en correspondencia con la actividad práctica realizada con la obra de Lenin “Tres fuentes y tres partes integrante del Marxismo”.

Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: Individual en el tiempo de máquina.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad, con habilidad y creatividad en la confección del esquema, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 9

Título: El marxismo como resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad,

Asignatura: Cultura Política.

Grado o nivel: 1er año ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el Tema No. 5 El marxismo como resultado de la cultura de la humanidad se refiere al surgimiento del marxismo y en el mismo deben dirigirse las actividades a argumentar que éste es el resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad. Enfatiza en el estudio de la vida y obra de Carlos Marx y Federico Engels.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

a) Confecciona una ficha biográfica en diapositivas de Power Point e inserta en la misma, imágenes fotográficas de Marx y Engels transportadas del software.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 5 “El marxismo como resultado del desarrollo de la cultura de la humanidad, a partir en la página 180 – 190.

b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.

c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.

d) Para extraer los textos hacia la diapositiva de Power Point encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran los procesadores de textos y dar clic sobre la que representa el Power Point para abrir el mismo.

e) Cuando abras la temática se te ofrecen en la parte inferior acompañada con una saeta con interrogantes ¿qué aprenderás? y ¿Cómo se resume? , estas te ofrece lo elemental para que te oriente.

f) Una vez abierta la aplicación con ayuda de la barra de dibujo puedes insertar figuras como el rectángulo para confeccionar el esquema y utilizar las flechas de esta barra de dibujo para enlazarlas, así como la herramienta de cuadro de texto para introducir el texto resumido con el software.

g) Para buscar las imágenes debes seleccionar Biblioteca/ Galería/ imágenes y para cambiar de página ubica el puntero por las flechas que se encuentran en la parte inferior derecha según el sentido de estas.

Nota: La respuesta de la pregunta debe estar en correspondencia con la actividad práctica realizada con la obra de Lenin “Tres fuentes y tres partes integrante del Marxismo”.

Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: en el horario de tiempo de máquina según dosificación.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y con una visión coherentemente sobre el orden lógico histórico de la vida y obra de los fundadores del Marxismo, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

Softarea No. 10

Título: El pensamiento latinoamericano cultura, filosofía y política. Nacimiento y desarrollo hasta el siglo XIX.

Asignatura: Cultura Política

Grado o nivel: 1er año de ETP

Introducción: El software educativo “Convicciones” en el tema No. 6 El pensamiento latinoamericano cultura, filosofía y política. Nacimiento y desarrollo hasta el siglo XIX. Se estudia las peculiaridades generales del pensamiento latinoamericano y la formación de una intelectualidad autóctona.

Recursos: Colección "Futuro" software "Convicciones"

Tarea

Mediante una composición, un poema, un artículo u otras manifestaciones que introduzca en un documento Word, refleje los elementos o argumentos sobre la siguiente frase “Simón Bolívar constituyó la figura más relevante del siglo XIX en el continente americano”. Para esto puede apoyarte con el software temática 6 en la página 191 – 217.

Sugerencias: Busca en el módulo tema 1, temática 6 “El desarrollo de la sociedad capitalista desde el siglo XVII hasta la primera mitad del siglo XIX.” a partir en la página 149 - 179 lo relacionado en la pregunta.

b) La combinación CTRL+ESC te permite abrir el menú de inicio.

c) La combinación Alt+Tab te permite conmutar entre diferentes aplicaciones abiertas.

d) Para extraer los textos hacia el documento word encontrarás de forma vertical los módulos, ve al último donde se muestran los procesadores de textos y dar clic sobre la que representa Microsoft word para abrir el mismo.

e) Cuando abras la temática se te ofrecen en la parte inferior acompañada con una saeta con interrogantes ¿qué aprenderás? y ¿Cómo se resume? , estas te ofrece lo elemental para que te oriente.

Nota: La respuesta de la pregunta debe darla con la vigencia de las ideas bolivarianas. Recuerda que cuando navegues por el software Convicciones si quieres regresar a la sesión anterior puedes hacerlo con el botón cerrar sesión ubicado en la parte superior en la esquina con una flecha.

Orientación para la elaboración de conclusiones

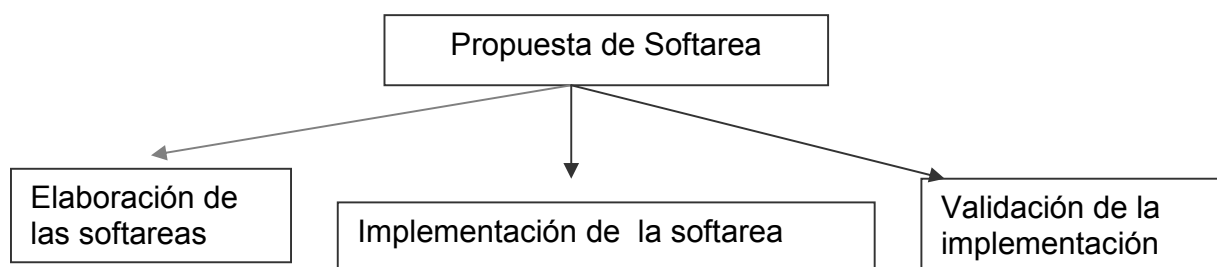
- Comprobar la actividad diseñada mediante la ejecución de la misma.
- Forma de control de la actividad: Trabajo Práctico.

Al finalizar la tarea deberás navegar con facilidad y con una visión coherentemente sobre el contenido orientado, así como comprender la necesidad e importancia que representa esta habilidad para resolver problemas integradores.

La aplicación de estas softareas y las orientaciones dadas en ellas durante su ejecución propiciaron a los estudiantes seguir un algoritmo común para lograr con efectividad resultados en el aprendizaje de Cultura Política, a continuación se muestra los resultados de su implementación y validación.

Implementación y validación de las softareas

La propuesta se implementa en el curso escolar 2008 – 2009 con los estudiantes de primer año de la especialidad de contabilidad en el CP “Carlos Fonseca Amador “. La implementación se desarrolló en tres fases como se muestra



Fase 1: Elaboración de las softareas

En la misma se hizo un análisis del programa, para tener en cuenta las diferentes unidades que se trabajan en Cultura Política, así como las temáticas que tiene el software Convicciones y se elaboran las softareas relacionada con la unidad 1 para trabajar con los estudiantes.

Fase 2: Implementación de las softareas en la asignatura Cultura Política

La propuesta se implementa con la muestra caracterizada en la investigación, se tuvo en cuenta la dosificación de la asignatura, la existencia de clases televisivas las habilidades de informática, la no existencia de un libro de texto para complementar su aprendizaje básico de la misma, estas se orientan en la clase presencial de Cultura Política con su base orientadora, se controlan en el tiempo de máquina con la presencia del profesor y se atienden las diferencias individuales, controlándose la actividad y evaluándose según corresponda las mismas.

Fase 3 Validación de la propuesta

En la investigación de carácter pedagógico se utilizarán básicamente un método para validar una teoría científica: La implementación en la práctica.

Por otra parte al aplicarse las softareas a los estudiantes del CP “Carlos Fonseca Amador” se crearon las condiciones para el comprometimiento de su participación consciente y reflexiva en las actividades:

Docentes: Estuvieron en función de elementos comprobatorios que se corroboran y tributan a un mejor dominio por parte de los estudiantes de los contenidos que imparte en primer año en la asignatura Cultura Política.

Extradocente: Cumplimiento de las actividades docente e intelectuales que posibilitan que los estudiantes estén suficientemente preparados para desarrollar las actividades

previstas de Software en el horario de tiempo de máquina y en las clases de Informática sobre software educativo.

En la cual se pudo lograr el cambio deseado con su aplicación, donde cada uno aportó y reflejó como adquirieron e interiorizaron los conocimientos y su respectiva evaluación se pudo determinar que realmente se logra el cambio desde el punto de vista conceptual y conductual.

Para conocer el estado real del problema ya declarado se utilizaron métodos empíricos la misma tuvo como objetivo conocer el dominio que tienen los estudiantes en utilizar las potencialidades de los software educativo Convicciones, se detectó el estado real que se ha declarado anteriormente.

Para validar la propuesta se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

- Desarrollo de habilidades para la búsqueda independiente de información.
- Desarrollo de habilidades para la conformación de resúmenes informes cruzamientos de información y conformación de la actividad y su exposición.
- Desarrollo de habilidades para el debate y reflexión.
- Desarrollo de clases de informática dedicada al trabajo del software.
- Resultados de las comprobaciones aplicadas en los estudiantes.
- Para el diagnóstico y control del nivel de aprendizaje de la asignatura Cultura Política se tuvo en cuenta la preparación del estudiante.

Con la implementación de las softareas y los instrumentos aplicados se hace un cuadro resumen que corresponde a los resultados del anexo 2 y 5 con aquellos indicadores que responden con mayor claridad y que son objeto de investigación referido al problema, que permitan comparar los resultados de los diagnósticos: inicio, intermedio y final, o sea de la encuesta **(anexo 2) aplicada en el diagnóstico inicial** se tomó la pregunta tres relacionado al orden número uno que le dan al software Convicciones, de la pregunta 5 para registrar la cantidad de estudiantes que seleccionaron a la asignatura Cultura Política como la que los preparó para realizar softareas en el tiempo de máquina, la pregunta 6 referido a la frecuencia que utiliza el software Convicción para la solución del trabajo independiente y por último la pregunta 8 para registrar los estudiantes que lograron responder correctamente dos aspectos

abordados en las softareas , estos mismo indicadores se midieron después de realizadas las softareas **(anexo 5)**

Para este análisis cuantitativo, realizado en un segundo momento de la investigación, fueron utilizados instrumentos dirigidos al criterio de la propuesta como resultado de la implementación de las softareas. **(Anexo 5 al 13)**

Dichos instrumentos sirvieron para establecer una comparación de los resultados de la Softarea aplicada a los 30 estudiantes de la especialidad de contador del CP “Carlos Fonseca Amador”, que actualmente se encuentran en tercer año de la carrera (Curso 2 008 - 2 009)

Como resultado de la encuesta **Anexo 5 tabla 8** realizada a 30 estudiantes

En el momento intermedio el 15 % seleccionó el software Convicciones como la prioridad uno para adquirir los conocimientos en la solución de las tareas de aprendizaje y en el momento final el 90 %.

En la cantidad de estudiantes que seleccionaron a la asignatura Cultura Política como la que los preparó para realizar softareas en el tiempo de máquina el 53.3 % en el intermedio y al final se obtuvo el 90 %.

En el momento intermedio el 60 % consideran útil el uso de Softarea en Cultura Política en el logro de su aprendizaje y al final se obtuvo un 80 %.

Lograron responder dos aspectos abordados en las softareas en el intermedio el 43,3 % y al final el 66,7 %

A partir de estos resultados se pudo constatar que las softareas tuvieron efectividad positiva en el reconocimiento del valor cognitivo del software convicciones y del aprendizaje.

Constatación mediante cada Softarea propuesta para contribuir a la utilización del software Convicciones

Se pudo comprobar una vez orientada cada Softarea, según dosificación del programa de la unidad 1, el cumplimiento de las mismas, con la presencia de la autora en los turnos de tiempo de máquina, clase de Informática con software y realización de trabajo práctico mediante el control de los indicadores siguientes:

- a)-Asistencia de los estudiantes.
- b)- Interacción estudiantes - software Convicciones

c)- Cumplimiento de acuerdo a la orientación de la softarea.

Estos resultados se muestran en el **anexo 6 tabla 9** aplicado con las primeras cinco softareas y en el **anexo 7 tabla 10** con el restos de las softareas.

En la Softarea 1 asistieron 14 estudiantes lo que representa un 46,7 %, de ellos solo el 71,5 % interactuó con el software y el 70 % cumplieron con la orientación de la Softarea sin dificultad.

En la Softarea 2 asistieron 53,3 % de 30 estudiantes que debían asistir, de ellos solo el 75 % interactuó con el software y el 83,3 % cumplieron con la orientación de la Softarea sin dificultad.

En la Softarea 3 asistieron 60 % de 30 estudiantes que debían asistir, de ellos solo el 83,3 % interactuó con el software y el 86,7 % cumplieron con la orientación de la Softarea sin dificultad.

En la Softarea 4 asistieron 80 % de 30 estudiantes que debían asistir, de ellos solo el 75 % interactuó con el software y el 83,3 % cumplieron con la orientación de la Softarea sin dificultad.

En la Softarea 5 asistieron 80 % de 30 estudiantes que debían asistir, de ellos solo el 75 % interactuó con el software y el 88,9 % cumplieron con la orientación de la Softarea sin dificultad.

El resultado del resto de las Softarea se comportó de la siguiente forma (**anexo 7 tabla 10**)

En la Softarea 6 asistieron 90 % de 30 estudiantes que debían asistir, de ellos solo el 77.8 % interactuó con el software y el 85.7 % cumplieron con la orientación de la Softarea sin dificultad.

En la Softarea 7 asistieron 93.3 % de 30 estudiantes que debían asistir, de ellos solo el 92.9 % interactuó con el software y el 96.1 % cumplieron con la orientación de la Softarea sin dificultad.

En la Softarea 8 asistieron 93.3 % de 30 estudiantes que debían asistir, de ellos solo el 96.5 % interactuó con el software y el 100 % cumplieron con la orientación de la Softarea sin dificultad.

En la softarea 9 y 10 asistieron 96.7 % de 30 estudiantes que debían asistir, de ellos solo el 96.5 % interactuó con el software y el 100 % cumplieron con la orientación de la softarea sin dificultad.

Los estudiantes que no asistieron a cada una de las softareas se nutren de dicho contenido cuando el profesor la utiliza en el aula en el tratamiento de la materia, hace un análisis del motivo de su ausencia para ir en la perfección con el resto de las softareas que posteriormente se orientan.

Al analizar estos resultados se observa un aumento cualitativo en cada indicador, a medida que se proyecta una softarea, un mayor interés de hacer el estudio y evaluarse mediante las vías expresadas en estas y se logró una mayor asistencia al tiempo de máquina y cumplir con la tarea orientada en clases.

De forma general estos indicadores se resumen en el **anexo 7 tabla 11** en dos momentos inicial y final con la asistencia de 150 estudiantes que debían asistir entre las cinco softareas, o sea el primer inicial se tuvo de asistencia el 64 % , de ellos solo el 76 % interactuó con el software y el 83,6 % cumplieron con la orientación de la softarea sin dificultad y en el momento final asistieron el 94 %, de ellos solo el 90.8 % interactuó con el software y el 96.9 % cumplieron con la orientación de la softarea sin dificultad

Al analizar la implementación de las softareas de forma cualitativa se obtuvo:

Al controlar la softarea uno, con ayuda de la clase de Informática con software educativo pudieron resumir lo referido a la asignatura, le permitió a los estudiantes conocer los diferentes elementos de la explicación racional del mundo humano y de la existencia humana en la antigüedad y que forma un sistema de conocimiento mediante la caracterización de los primeros filósofos, presentaron algunas dificultades en la softarea por el insuficiente dominio de la explicación del problema fundamental de la filosofía en su primer aspecto.

Al controlar la segunda softarea mediante el debate en el aula se explicó de forma general suficiente porque con la utilización de las palabras señaladas en rojo lograron explicar cómo, con advenimiento de la sociedad feudal, se intensificó el dominio sobre la vida espiritual de las mayorías explotadas. El hegemonismo religioso de la iglesia cristiana durante siglo en Europa, impidió el desarrollo del pensamiento científico, por los que los fenómenos, naturales, sociales y del propio ser humano.

Al controlar la tercera softarea mediante el horario de tiempo de máquina logró cumplir los objetivos de forma general ya que pusieron en sus respuestas más de cuatro elementos que caracterizaron a los representantes de la época medieval.

Al controlar la cuarta softarea mediante la clase de informática del software fue fructífera donde seleccionaron y copiaron imágenes prediseñadas en relación con el tema con un valor estético, ayudó a fijar conocimientos que posteriormente fueron efectivos en Español Literatura.

Al controlar la quinta softarea mediante un concurso que se realizó el día del Español en el centro, se dedicaron 15 minutos para la presentación de la softarea que ya habían realizado con anterioridad, se entusiasmaron los estudiantes en la misma, hubo responsabilidad por el cumplimiento de la actividad, el dominio del conocimiento fue aceptable a pesar de que existen imprecisiones en ordenar alfabéticamente y por no haber consultado la obra de consulta para desarrollar la misma.

Al controlar la sexta softarea mediante una tabla resumen que plateara en una columna la época y en la segunda columna las características principales de la época en la clase de informática con software educativo permitió fijar los conocimientos con mayor solidez, se observó mayor concentración con la utilización del software para identificar estas características, que permitieron el posterior análisis en la clase de la fundamentación de los momentos más significativos en el desarrollo del pensamiento, la ciencia y el arte.

Al controlar la séptima softarea mediante un trabajo práctico se pudo observar la creatividad del esquema confeccionado y el dominio como corrientes filosóficas vinculadas al desarrollo de la Matemática, la Física, las Ciencias Naturales y el Arte y su ejemplificación.

Al controlar la novena softarea mediante el tiempo de máquina, elaboraron con facilidad el esquema lógico refiriéndose a las tres fuentes teóricas que por elabore un esquema lógico donde represente la continuidad y ruptura entre las tres fuentes y tres partes integrantes del marxismo proporcionaron a Marx y Engels todo el conocimiento más avanzado de la época de forma satisfactoria los estudiantes abordaron de dos a cuatro elementos en cada fuente.

Al controlar la novena softarea mediante el horario de tiempo de máquina los resultados fueron positivos se resaltaron trabajos muy creativos e ilustrativos al utilizar citas que valoran ambas figuras.

Al controlar la décima softarea mediante un trabajo práctico se pudo valorar que los estudiantes con una correcta orientación son capaces de demostrar su capacidad creadora, en la misma realizaron composiciones, poemas, cartas con gran fluidez y vocabulario ya que supieron reflejar las características de Bolívar, sus acciones, su proyección en el presente y en el futuro de Latinoamérica.

De forma general la implementación evolucionó paulatinamente en cada indicador así como también en el desarrollo de habilidades de aprendizaje del estudiante.

En el análisis de las tres momentos de la prueba pedagógica inicial (**anexo 8**), intermedio (**anexo 9**) y final (**anexo 10**), se tuvo en cuenta dos indicadores: el uso del software Convicciones y el conocimiento adquirido de Cultura Política, con la implementación de las softareas, la prueba inicial se aplicó al terminar el contenido de las temáticas uno y dos del programa y del software, la prueba intermedia se aplicó de igual forma, pero con las temáticas tres y cuatro y el momento final con las temáticas 5 y 6, en todos los casos se aplicaron las correspondientes softareas según dosificación creada al efecto.

Para comparar el comportamiento de la implementación de la Softarea mediante estas pruebas pedagógicas se confeccionó un **registro de observación** individual donde se le dio seguimiento al indicador que mostraba la interactividad estudiante- software Convicciones (**anexo 6, inciso b**), **tabla 9** y **anexo 7, inciso b) tabla 10** para ubicarlos en el **anexo 11 tabla 12** en el indicador uso del software Convicciones, así como mostrar el nivel de conocimiento alcanzado con la realización de las softareas, donde se controla los aprobados que se basa en la clave que se muestra en el **anexo 8, 9 y 10**.

A partir de este registro se hace un resumen general de la implementación de la Softarea (**anexo 11 tabla 13**), la misma arrojó a los siguiente resultados, con la prueba inicial se logró el 80 % de aprobados con respecto a los estudiantes que realizaron las softareas, sin embargo al controlar el porcentaje de aprobado de los que no interactuaron con el software se obtuvo el 13,3 %, con la prueba intermedia se logró el 88,4 % a

diferencia de las anteriores la final fue cualitativamente superior, 26 estudiantes interactúan con el software en la realización de las softarea y logran el 100 %.

En el análisis del aprendizaje de la unidad 1 de las temáticas evaluadas mediante las softareas aplicadas con la clave de las pruebas pedagógicas anexo 8, 9, y 10 se hace el procesamiento de los datos.

Procedimiento empleado para el procesamiento de los datos

El paquete estadístico empleado para el procesamiento de los datos, en los tres momentos fue SPSS en su versión 15. El procesamiento de la información obtenida se realizó para determinar el comportamiento de los estadígrafos la moda, mediana y media aritmética y las diferencias significativas en cada momento, con la aplicación de las pruebas pedagógicas **(anexo 8,9 y 10)**

La variable analizada fue el conocimiento del aprendizaje de Cultura Política de acuerdo la clave obteniéndose los resultados **(anexo 12 datos (tabla 14,15, 16)**

En las tablas se reflejan las calificaciones obtenidas en los tres momentos (entrada, intermedio y final) según los que realizaron softarea y los que no la hicieron, que permitieron comparar los estadígrafos **(anexo13; tabla 17)** así como los por cientos de los aprobados **(tabla 14,15, 16)**

Si se establece una comparación de los resultados de estas tablas, se aprecia que a medidas que se obtiene conocimientos mediante las softareas se aumenta en la cantidad de aprobados.

Panorámica de los resultados de la calificación del cuestionario de los tres momentos

En la prueba inicial, de 15 estudiantes que realizaron la softarea se consideran sin dominio del contenido evaluado de Cultura Política 3 estudiantes.

Se consideran con algún dominio del contenido evaluado de Cultura Política 12 estudiantes.

Se consideran con suficiente dominio del contenido evaluado de Cultura Política ningún estudiante.

En la prueba intermedio de 26 estudiantes que realizaron la softarea se consideran sin dominio del contenido evaluado de Cultura Política 3 estudiantes.

Se consideran con algún dominio del contenido evaluado de Cultura Política 19 estudiantes.

Se consideran con suficiente dominio del contenido evaluado de Cultura Política 4 estudiantes.

En la prueba final de 28 que realizaron la Softarea se consideran sin dominio del contenido evaluado de Cultura Política ningún estudiante.

Se consideran con algún dominio del contenido evaluado de Cultura Política 20 estudiantes.

Se consideran con suficiente dominio del contenido evaluado de Cultura Política 8 estudiantes.

Para el caso de los estudiantes que terminan sin dominio, presupone realizar observaciones y control directo que le permitan presupone la realización de Softarea en tiempo de atención a las diferencias individuales para lograr la nivelación del conocimiento.

Resultados obtenidos a partir del análisis de los estadígrafos

Nótese que al tomarse en consideración los resultados de estas se observa un avance entre la aplicación del cuestionario en los tres momentos, en cuanto a la calidad de notas. Así según los puntajes obtenidos, constituyen normas para ser utilizados con criterio probabilístico en el establecimiento de la aplicación de la softarea.

Se puede apreciar que la distribución de las respuestas obtenida con los estudiantes que hicieron Softarea, la nota más repetitiva fue la de 6 puntos, en el intermedio de 7 y al final fluyó en la nota de 8 puntos (anexo 13 tabla 20), sin embargo con los estudiantes que no hicieron Softarea la nota más repetitiva en el inicio fue la de 2 puntos, en el intermedio de 4 y al final fluyó en la nota de 5 puntos (anexo 13 tabla 21), Al realizar el procesamiento (**anexo 13; tabla 20**), donde se muestra el resultado estadístico que se realizó, evidenciándose un aumento en la mediana con los que realizaron softareas, se aprecia que en la prueba inicial la nota central se ubica en 6 puntos, esto indica que de 15 estudiantes se tiene que al menos siete de ellos a la derecha obtuvieron nota de seis o más de este, no quiere decir esto que los estudiantes con notas ubicadas a la izquierda estén aprobados, en la prueba intermedio la mediada central tiene el valor de 7 puntos, en este se infiere que al menos

7 estudiantes están aprobados , ya en la prueba final el valor central es de 8 puntos lo que indica un incremento en la calidad de las notas ya que al menos 7 obtuvieron notas entre 8, 9 y 10 puntos, al comparar estos resultados con los estudiantes que no realizaron Softarea la mediana oscila con notas bajas, o sea la mediada central en la prueba inicial tiene el valor de 3 puntos, en este se infiere que al menos 7 estudiantes están desaprobados , no se descarta que a la derecha de esta medida central existan desaprobados si se valora la moda y la media, en la prueba intermedio la mediada central tiene el valor de 4 puntos, y en la final de 5 puntos en estos se infiere lo que se expone en la inicial. Al analizar la media aritmética con los realizaron Softarea se observa que en la prueba inicial la media oscila en 6 como promedio, en intermedia se obtuvo que no existe un avance en el promedio ya que se comportó en 6,92, pero al final se observa un ligero avance con respecto a la inicial ya que esta aumentó de 6 a 8.04, no comportándose de igual forma con los que no realizan softareas ya que en los tres momentos la media está por debajo del aprobado en la prueba, o sea en la inicial es de 3.20, en la intermedia es de 4, 50 y al final fue de 5.

A partir de estos resultados se resume que:

Las respuestas de los estudiantes una vez realizados las softareas evidenciaron que se obtuvo un incremento en el conocimiento de la prueba pedagógica. Se aprecia una modificación sustancial en los conocimientos que tenían, al expresar dominio en los contenidos evaluados.

En general el resultado de la aplicación de la prueba pedagógica, aporta un resultado satisfactorio que corrobora la pertinencia y la factibilidad de la aplicación de los softareas en función del conocimiento como aspecto importante en el proceso de aprendizaje en Cultura Política.

Esta implementación de las softareas determinaron además espacios de análisis de la marcha del proceso de aprendizaje que permitieron profundizar y valorar una variedad de posibilidades que no existían en otros momentos, antes de aplicar las mismas al aprovechar las potencialidades que brinda el software Convicciones.

La investigadora considera que las softareas brindan suficiente orientación que permiten contribuir al aprendizaje y a las potencialidades del software Convicciones.

Finalmente puede plantearse que la propuesta, de acuerdo con los resultados iniciales y finales ha mostrado un estadio superior de efectividad, por cuanto se ha hecho evidente la mejoría del nivel de conocimientos que tienen ahora los estudiantes en el aprovechamiento de las potencialidades del software Convicciones en función del aprendizaje en Cultura Política.

Conclusiones del segundo capítulo

El uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, se ha implementado en la asignatura Cultura Política, han tenido como centro la formación de los estudiantes, en tal sentido les corresponde a los profesores desarrollar actividades de aprendizaje sobre una ardua labor científica que posibilite el logro de las aspiraciones antes mencionadas. De ahí, la propuesta que se aborda en esta investigación atiende al tratamiento de softareas de Cultura Política con las potencialidades del software Convicciones, las cuales están en correspondencia con el programa, de manera que puede constituir un recurso importante en el desempeño del aprendizaje de los estudiantes del centro politécnico “Carlos Fonseca Amador “

En resumen para la fundamentación se tuvo en cuenta los aspectos sociológicos, psicológicos y pedagógicos, así como, la metodología de la Softarea en función del aprendizaje de la asignatura Cultura Política.

Se logró un alto grado de socialización con las potencialidades del software Convicciones en la implementación de las softareas en función del aprendizaje de los conocimientos de Cultura política.

La evolución paulatina de los objetivos de cada una de las softareas constituyó una vía idónea para la búsqueda información necesaria para su implementación y le permitió a la investigadora el perfeccionamiento de la propuesta.

Conclusiones

- El análisis de las fuentes teóricas y metodológicas, así como de los documentos normativos consultados, con relación al software educativo Convicciones como medio de enseñanza en función del aprendizaje de Cultura Política, dirigido a los estudiantes ha sido utilizado insuficientemente.
- Los métodos e instrumentos aplicados para constatar el estado del problema permitieron conocer que existen insuficiencias en el aprovechamiento de las potencialidades del software Convicciones en el aprendizaje de la asignatura Cultura Política debido a la falta de actividades dirigidas a éste.
- La adecuada orientación de cada una de las softareas facilitó el posterior desarrollo de las mismas, se lograron localizar la información, cada estudiante trabajó en función de cumplir todas orientaciones recibidas, y lo más significativo utilizó adecuadamente el software Convicciones de la asignatura Cultura Política.
- La Softarea tuvo como finalidad, la participación de todos los estudiantes de forma consciente, la cooperación entre todos, la comunicación, el respeto de criterios, al tener presente las potencialidades que le brinda el software Convicciones en función del aprendizaje, nutrió el universo estudiantil en la implementación de una conexión intencionada de contenidos interdisciplinarios, que solamente pueden tener efecto pedagógico, si se tienen en cuenta las posibilidades, que para el aprendizaje, ofrece el software seleccionado.

Recomendaciones

- Emplear la asignación de tareas docentes y trabajos independientes mediante el uso de la softarea como una vía novedosa para enfrentar las dificultades que tienen los estudiantes y así elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje y formación profesional.
- Concebir el incremento de softareas para el resto de las unidades del programa en forma de sistema con el software Convicciones como apoyo a la docencia, fuera de la clase, para ser revisada a corto plazo o a largo plazo.
- Relacionar la asignatura Cultura Política con la Informática para permitir al estudiante interactuar con ambas y propiciar un aprendizaje significativo.
- Desarrollar intercambios científicos con otros centros que permitan extraer regularidades y soluciones para influir positivamente en la realidad educativa inicialmente detectada.

Anexo 1

Guía de observación a clase

Objetivo: Observar el desempeño de aprendizaje de los estudiantes con la utilización del software educativo Convicciones.

Tabla 1

Aspectos a tener en cuenta en la observación.	Siempre	Algunas veces	<u>Nunca</u>
1. Orientación del uso del software en función de la actividad independiente de la clase anterior.			
2. Cumplimiento de la tarea orientada con el uso del software.			
3. Interrelación de los estudiantes con el software educativo Convicciones.			
4. Realizan un razonamiento aceptable de la orden de la actividad con uso de software.			
5. Se han apropiado del uso de la computadora como medio de aprendizaje.			
6. Poseen habilidades con el uso del software.			

Anexo 1.1 Resultados de la guía de observación a clase

Objetivo. Mostrar el resultado de la guía de observación a clase.

Tabla 2

Aspectos a tener en cuenta en la observación.	Siempre	Algunas veces	<u>Nunca</u>
1. Orientación del uso del software en función de la actividad independiente de la clase anterior.	1	4	<u>5</u>
2. Cumplimiento de la tarea orientada con el uso del software.	2	3	<u>5</u>
3. Interrelación de los estudiantes con el software educativo Convicciones.	0	3	<u>7</u>
4. Realizan un razonamiento aceptable de la orden de la actividad con uso de software.	0	4	6
5. Se han apropiado del uso de la computadora como medio de aprendizaje.	3	2	4
6. Poseen habilidades con el uso del software.	6	3	1

Anexo 2

Encuesta a los estudiantes

Objetivo: Conocer el estado de opinión de los estudiantes acerca del uso de la bibliografía para la asignatura Cultura Política.

Estimado (a) estudiante: Se realiza en el centro una investigación sobre los contenidos de Cultura Política en la unidad 1 del programa de décimo grado mediante la utilización del software educativo Convicciones. Tus criterios resultan muy valiosos, por lo que te pedimos precisión y objetividad en tus respuestas.

Gracias

1. Marque con una X su criterio acerca de la utilidad que ha tenido para la adquisición de sus conocimientos el libro selección de lectura de Cultura Política.
_____ muy útil _____ útil _____ poco útil _____ sin utilidad
2. ¿Puede aplicar los conocimientos obtenidos del libro en la solución de las actividades del cuaderno de trabajo orientado por la asignatura?
_____ si _____ parcialmente _____ no
3. Ordenando según su prioridad cómo adquiere los conocimientos para la solución de las tareas de aprendizaje:
_____ Por las clases televisivas.
_____ Con la utilización de la enciclopedia
_____ Por las notas de clase
_____ Utilización del software educativo.
4. ¿Con qué frecuencia utiliza la computadora para la solución del trabajo independiente? _____ Mucho _____ Poco _____ Nunca
5. De las asignaturas siguientes cuales utilizan los software educativo colección futuro.
_____ Historia _____ Español-Literatura _____ Cultura Política. _____ Preparación Militar.
6. ¿Con qué frecuencia utiliza el software Convicción para la solución del trabajo independiente? _____ Mucho _____ Poco _____ Nunca
- 7 -¿Cuántas softareas te han orientado en las asignaturas planteadas?
_____ Historia _____ Español-Literatura _____ Cultura Política. _____ Preparación Militar.
8. Mencione dos aspectos estudiados en la Softarea de una de las asignaturas anteriores.

Anexo 2.1 Resultado obtenido de la pregunta 3 de la encuesta anexo 2

Objetivo: Mostrar el resultado del orden de prioridad de cómo adquiere los conocimientos para la solución de las tareas de aprendizaje

Tabla 3 clases

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 1	15	50,0	50,0	50,0
2	10	33,3	33,3	83,3
3	3	10,0	10,0	93,3
4	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Tabla 4 Enciclopedia

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 1	1	3,3	3,3	3,3
2	11	36,7	36,7	40,0
3	15	50,0	50,0	90,0
4	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Tabla 5 Nota en clases

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 1	18	60,0	60,0	60,0
2	8	26,7	26,7	86,7
3	2	6,7	6,7	93,3
4	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Tabla 6**Software Convicciones**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 1	1	3,3	3,3	3,3
2	2	6,7	6,7	10,0
3	8	26,7	26,7	36,7
4	19	63,3	63,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Tabla 7**Estadígrafos**

		Clases televisivas	Enciclopedia	Nota en clases	Software Convicciones
N	Válidos	30	30	30	30
	Perdidos	0	0	0	0
Media		1,73	2,67	1,60	3,50
Mediana		1,50	3,00	1,00	4,00
Moda		1	3	1	4

Anexo 3

Guía de entrevista. A 5 Profesores de forma grupal con posibilidades de utilizar el software Convicciones en función del aprendizaje.

Compañero profesor del CP: Carlos Fonseca Amador se está haciendo un estudio de cómo se desempeña el uso del software convicciones en el centro; la veracidad de sus respuestas son imprescindibles, pues permitirá evaluar correctamente el trabajo en esa dirección y de ser posible introducir nuevas variantes con vista a lograr mejores resultados.

Cuestionario.

1- ¿Aprovechas las potencialidades del software educativo Convicciones existente en el centro para el aprendizaje?

2- ¿Cómo orienta, controla y evalúa el aprendizaje con la utilización del software educativo Convicciones de sus estudiantes?

3.- ¿Es el uso del software Convicciones un medio en el proceso de enseñanza de la asignatura que imparte?

4- ¿Cómo te resulta el trabajo con el software educativo Convicciones?

5-¿Qué tareas desarrollas con el software convicciones para el desempeño cognoscitivo de los estudiantes?

Anexo 4: Muestra del índice del libro Selección de Lectura (primera parte)

- 1-Introducción
- 2-¿Sociedad Civil Ateniense?
- 3-Los primeros sistemas filosóficos de la Grecia oriental y occidental.
- 4-Viejo prólogo para el Anti-Dühring sobre la dialéctica.
- 5-Pensamiento filosófico en Europa occidental.
- 6-La filosofía en Europa occidental en el periodo de transito del feudalismo al capitalismo (siglo 15 a comienzos del 17)
- 7-Dialéctica de la naturaleza (fragmentos)
- 8-El capital (fragmentos)
- 9-La ilustración francesa del siglo 18.
- 10-Volvamos a leer a Engels.
- 11-La actividad como categoría filosofica.
- 12-La comunicación como intercambio de actividad
- 13- El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre.
- 14- Dialéctica de la naturaleza (fragmentos).
- 15-Dialéctica materialista (fragmentos).
- 16- Carlos Marx. Breve esbozo biográfico con una exposición del marxismo (fragmento).
- 17- Las tres fuentes y las tres partes integrantes del Marxismo (fragmentos).
- 18- Anti- Dühring (fragmentos)
- 19- La ideología alemana (fragmentos)
- 20-Prólogo de la contribución a la crítica de la Economía Política (fragmentos).
- 21- Engels a W .Borgius. En Breslau
- 22- Engels a José Bloch en Königsberg.
- 23- Marx a Joseph Weydemeyer Nueva York.
- 24- Manifiesto del Partido Comunista (fragmentos).
- 25- Una gran iniciativa (El heroísmo de los obreros en la retaguardia. Los “Sábados Comunistas”)(fragmentos).
- 26- El capital (tomo I). Mercancía y dinero.
- 27- El imperialismo, fase superior del capitalismo.
- 28- Bosquejo histórico del marxismo en América Latina.
- 29- La filosofía Latinoamericana y el final del siglo XX.
- 30- Glosario.

Anexo 5

Encuesta a estudiantes

Aspectos encuestados	Inicio	%	Intermedio	%	Final	%
----------------------	--------	---	------------	---	-------	---

Objetivo: Conocer los criterios de los estudiantes sobre las softareas implementadas en Cultura Política en función del aprendizaje.

Estimado estudiante: Después de haber realizado Softarea en la asignatura Cultura Política se necesita su colaboración para conocer la efectividad de la propuesta. Responda con sinceridad las siguientes preguntas.

1- Selecciona cual de las siguientes asignaturas te prepararon para realizar softareas en el tiempo de máquina.

_____ Español _____ Historia _____ Preparación Militar _____ Cultura Política

2. Después de realizar las Softarea en Cultura Política, marque con una cruz cómo valora tu aprendizaje en la misma.

_____ muy útil _____ útil _____ poco útil _____ sin utilidad

3. Ordenando según su prioridad cómo adquiere los conocimientos para la solución de las tareas de aprendizaje:

_____ Por las clases televisivas.

_____ Con la utilización de la enciclopedia

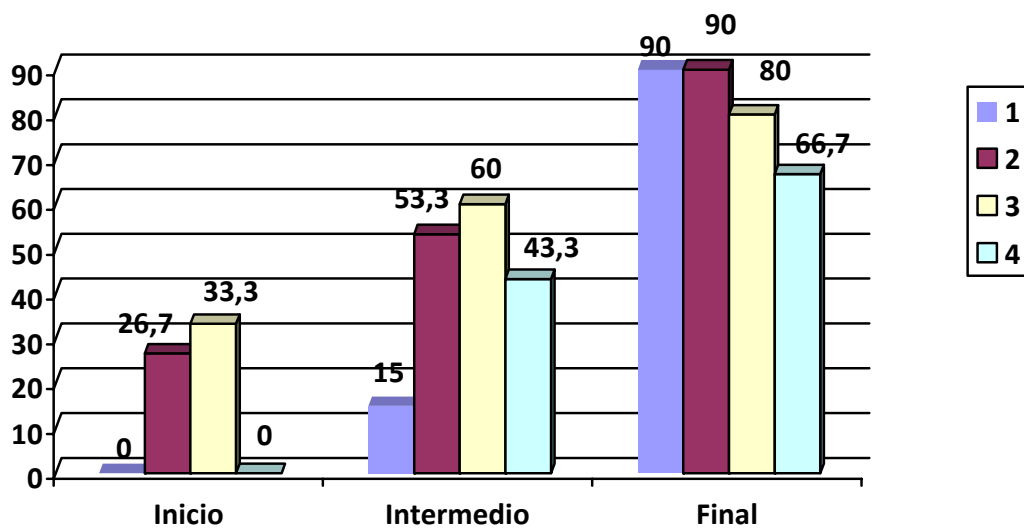
_____ Por las notas de clase

_____ Utilización del software educativo.

4. Menciona dos aspectos abordados en las softareas de Cultura Política.

1. Selección del software Convicciones como la prioridad uno para adquirir los conocimientos para la solución de las tareas de aprendizaje	0	0	15	50	27	90
2. Cantidad de estudiantes que seleccionaron a la asignatura Cultura Política como la que los preparó para realizar softareas en el tiempo de máquina.	8	26.7	16	53.3	27	90
3. Cantidad de estudiante que consideran útil el uso de Softarea en Cultura Política en el logro de su aprendizaje.	10	33.3	18	60	24	80
4. Lograron responder dos aspectos abordados en las softareas.	0	0	13	43.3	20	66.7

Tabla 8



Leyenda

Color azul #1 representa la selección del software Convicciones como la prioridad uno para adquirir los conocimientos para la solución de las tareas de aprendizaje.

Color rojo # 2 Cantidad de estudiantes que seleccionaron a la asignatura Cultura Política como la que los preparó para realizar softareas en el tiempo de máquina,

Color amarillo # 3 Cantidad de estudiante que consideran útil el uso de Softarea en Cultura Política en el logro de su aprendizaje.

Color verde # 4 lo que lograron responder dos aspectos abordados en las softareas.

Anexo 6 Diagnóstico en la implementación de las primeras softareas (Inicio)

Objetivo: Mostrar como se comportó los indicadores controlados en el horario de tiempo de máquina en la realización de la Softarea.

Indicadores observados a evaluar

- a)-Asistencia de los estudiantes.
- b)- Interacción estudiantes - software Convicciones
- c)- Cumplimiento de acuerdo a la orientación de la softarea

Tabla 9 Diagnóstico inicial

Total de estudiante 30

Softarea	Primer indicador		segundo indicador		Tercer indicador	
	a	% contra la muestra	b	% con relación al a)	c	% con relación al b)
1	14	46.7	10	71.4	7	70
2	16	53.3	12	75	10	83.3
3	18	60	15	83.3	13	86.7
4	24	80	18	75	15	83.3
5	24	80	18	75	16	88.9

Anexo 7 Diagnóstico en la implementación de las últimas softareas (Final)

Objetivo: Mostrar como se comportó los indicadores controlados en el horario de tiempo de máquina.

Indicadores observados a evaluar

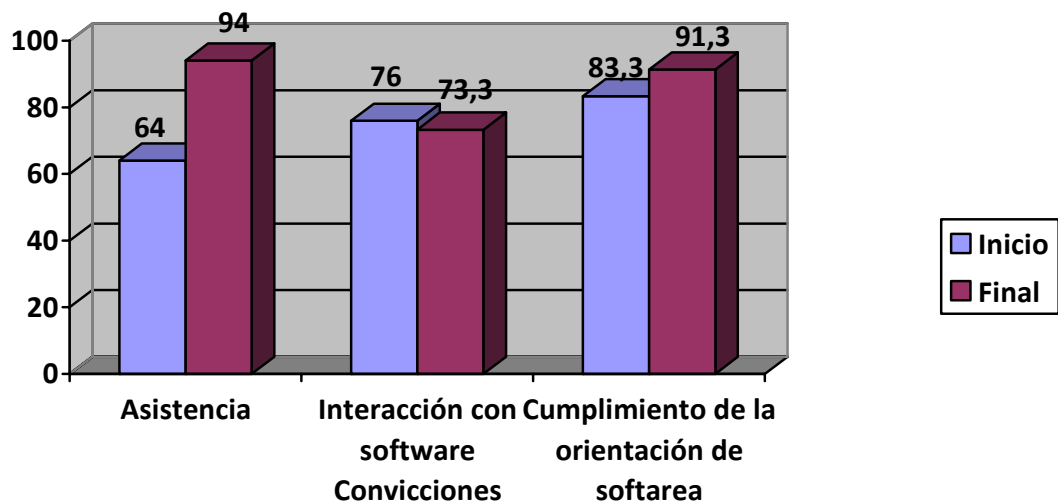
- a)- Asistencia de los estudiantes.
- b)- Interacción estudiantes - software Convicciones
- c)- Cumplimiento de acuerdo a la orientación de la softarea

Tabla 10 Diagnóstico final

Softarea	Primer indicador		segundo indicador		Tercer indicador	
	a	% contra la muestra	b	% con relación al a)	c	% con relación al b)
6	27	90	21	77.8	18	85.7
7	28	93.3	26	92.9	25	96.1
8	28	93.3	25	96.5	25	100
9	29	96.7	28	96.5	28	100
10	29	96.7	28	96.5	28	100

Tabla 11 Resumen de los indicadores en la parte inicial y final de la implementación

	Primer indicador		segundo indicador		Tercer indicador	
	a	% contra la muestra	b	% con relación al a)	c	% con relación al b)
Inicio	96	64	73	76	61	83.6
Final	141	94	128	90.8	124	96.9



Total de estudiantes entre las cinco softareas controladas es 150

Anexo 8

Prueba pedagógica Inicial

Compañero estudiante, con la presente prueba pedagógica se quiere hacer más factible el conocimiento que has obtenido en Cultura Política a partir de la implementación de las softarea, por lo que necesitamos su aporte y sinceridad al responder el presente instrumento.

Cuestionario.

1- Caracterice con dos elementos a los siguientes filósofos de la antigüedad

- a) Tales
- b) Demócrito
- c) Platón

2- El medioevo nos mostró una visión diferente del mundo.

Fundamente lo anterior con tres razones

Clave a utilizar

Se aplica la escala de intervalo de 0- 5 puntos

(0-5) – Se consideran sin dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

(6-8) - Se consideran con algún dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

(9-10) Se consideran con suficiente dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

Cada prueba contiene dos preguntas con un valor de de 5 puntos para un total de 10 puntos.

Anexo 9

Prueba pedagógica intermedio

Compañero estudiante, con la presente prueba pedagógica se quiere hacer más factible el conocimiento que has obtenido en Cultura Política a partir de la implementación de las softarea, por lo que necesitamos su aporte y sinceridad al responder el presente instrumento.

Cuestionario

1 – El humanismo en el conocido renacimiento europeo desempeñó un papel muy importante por sus transcendentales aportes a la cultura universal.

a) Mencione tres rasgos que caracterizan el humanismo.

b) Mencione tres personalidades representativas del mismo

2 - ¿ Cuáles son las condiciones de la época del período de transito del feudalismo al capitalismo que propiciaron el surgimiento de nuevas ideas filosóficas?.

Clave a utilizar

Se aplica la escala de intervalo de 0- 5 puntos

(0-5) – Se consideran sin dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

(6-8) - Se consideran con algún dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

(9-10) Se consideran con suficiente dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

Cada prueba contiene dos preguntas con un valor de de 5 puntos para un total de 10 puntos.

Anexo 10

Prueba pedagógica final

Compañero estudiante, con la presente prueba pedagógica se quiere hacer más factible el conocimiento que has obtenido en Cultura Política a partir de la implementación de las softarea, por lo que necesitamos su aporte y sinceridad al responder el presente instrumento.

Cuestionario

1 – Marx y Engels son dos grandes personalidades del siglo XIX.

Argumente.

2 – Demuestre la vigencia de las ideas de Simón Bolívar en Latinoamérica.

Clave a utilizar

Se aplica la escala de intervalo de 0- 5 puntos

(0-5) – Se consideran sin dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

(6-8) - Se consideran con algún dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

(9-10) Se consideran con suficiente dominio del contenido evaluado de Cultura Política.

Cada prueba contiene dos preguntas con un valor de de 5 puntos para un total de 10 puntos.

Anexo 11

Objetivo: Comparar el comportamiento de la implementación de la softarea

Tabla 12 Registro de observación de las tres prueba pedagógica

Indicadores												
# A	Prueba inicial				Prueba intermedia				Prueba final			
	Uso del Software		Conoci- miento		Uso del Software		Conoci- miento		Uso del Software		Conoci- miento	
	Si	No	A	Nota	Si	No	A	Nota	Si	No	A	Nota
1	X			5	x		x	7	x		x	8
2		X		3	x			4	x		x	7
3		x		2	x		x	6	x		x	7
4	X		x	6	x		x	7	x		x	8
5		X		2	x		x	6	x		x	7
6	X		x	6	x		x	7	x		x	8
7	X		x	7	x		x	8	x		X	8
8	X		x	6	x		x	7	x		x	10
9		X		2	x		x	6	x		X	7
10	X		x	7	x		x	9	x		x	10
11		X		4		x		4	x		x	7
12	X		x	6	x		x	8	x		x	9
13	X		x	6	x		x	7	x		x	9
14		X		4		x	x	6	x		x	7
15		X		2		x		4		x		5
16	X		x	7	x		x	9	x		x	10
17		X		3	x			4	x		x	6
18		X		2	x		x	6	x		x	7
19	x		x	6	x		x	8	x		x	9
20	X			4	x		x	6	x		x	8
21		X	x	6	x		x	7	x		x	8

22		X		3		x		4		x		5
23		X		5	x		x	7	x		x	8
24	X		x	6	x		X	7	x		x	8
25		X		2	x		x	6	x		x	7
26	X		x	7	x		x	10	x		x	9
27	X			4	x		x	6	x		x	8
28		X	x	6	x		x	8	x		x	8
29	x		x	7	x		x	10	x		x	10
30		X		2	x			4	x		x	7
Total	15	15	14		26	4	24		28		28	

Tabla 13 Resumen del registro de la implementación de la Softarea a partir del cuadro anterior en cuanto a los aprobados

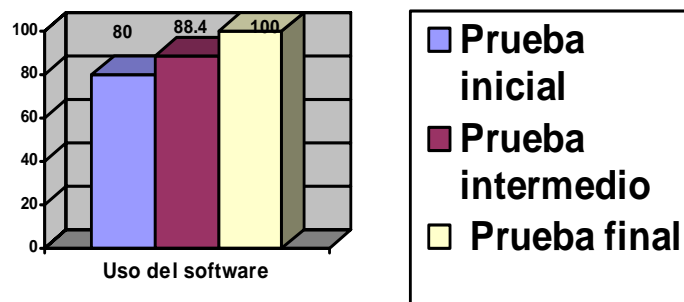
Prueba	Uso del Software		
	P	A	%
Inicio	15	12	80
Intermedio	26	23	88.4
Final	28	28	100

Nota aclaratoria

La prueba de inicio aborda preguntas relacionadas con las softareas 1, 2, 3

La prueba intermedio aborda preguntas relacionadas con las softareas 4,5,6,7

La prueba final aborda preguntas relacionadas con las softareas 8,9 y 10



Anexo 12

Objetivo: Mostrar la frecuencia de notas de prueba aplicada en cada momento con los que realizaron softarea.

Resumen de las notas de los estudiantes que realizaron las softareas

Prueba inicial

Tabla 14

	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
Válidos 4	2	6,7	13,3	13,3
5	1	3,3	6,7	20,0
6	7	23,3	46,7	66,7
7	5	16,7	33,3	100,0
Total	15	50,0	100,0	
Perdidos	15	50,0		
Total	30	100,0		

Prueba Intermedio

Tabla 15

	Frecuencia	%	% válido	% acumulado
Válidos 4	3	10,0	11,5	11,5
6	7	23,3	26,9	38,5
7	8	26,7	30,8	69,2
8	4	13,3	15,4	84,6
9	2	6,7	7,7	92,3
10	2	6,7	7,7	100,0
Total	26	86,7	100,0	
Perdidos	4	13,3		
Total	30	100,0		

Prueba final

Tabla 16

	Frecuencia	%	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos 6	1	3,3	3,6	3,6
7	9	30,0	32,1	35,7
8	10	33,3	35,7	71,4
9	4	13,3	14,3	85,7
10	4	13,3	14,3	100,0
Total	28	93,3	100,0	
Perdidos	2	6,7		
Total	30	100,0		

Anexo 13

Objetivo: Mostrar el comportamiento de los estadígrafos de las notas obtenidas en las pruebas a partir del anexo 12. con las softareas

Resultados de los Estadígrafos con relación a los estudiantes que realizaron softareas

Tabla 17

		Inicio	Intermedio	Final
N	Válidos	15	26	28
	Perdidos	15	4	2
Media		6,00	6,92	8,04
Mediana		6,00	7,00	8,00
Moda		6	7	8

