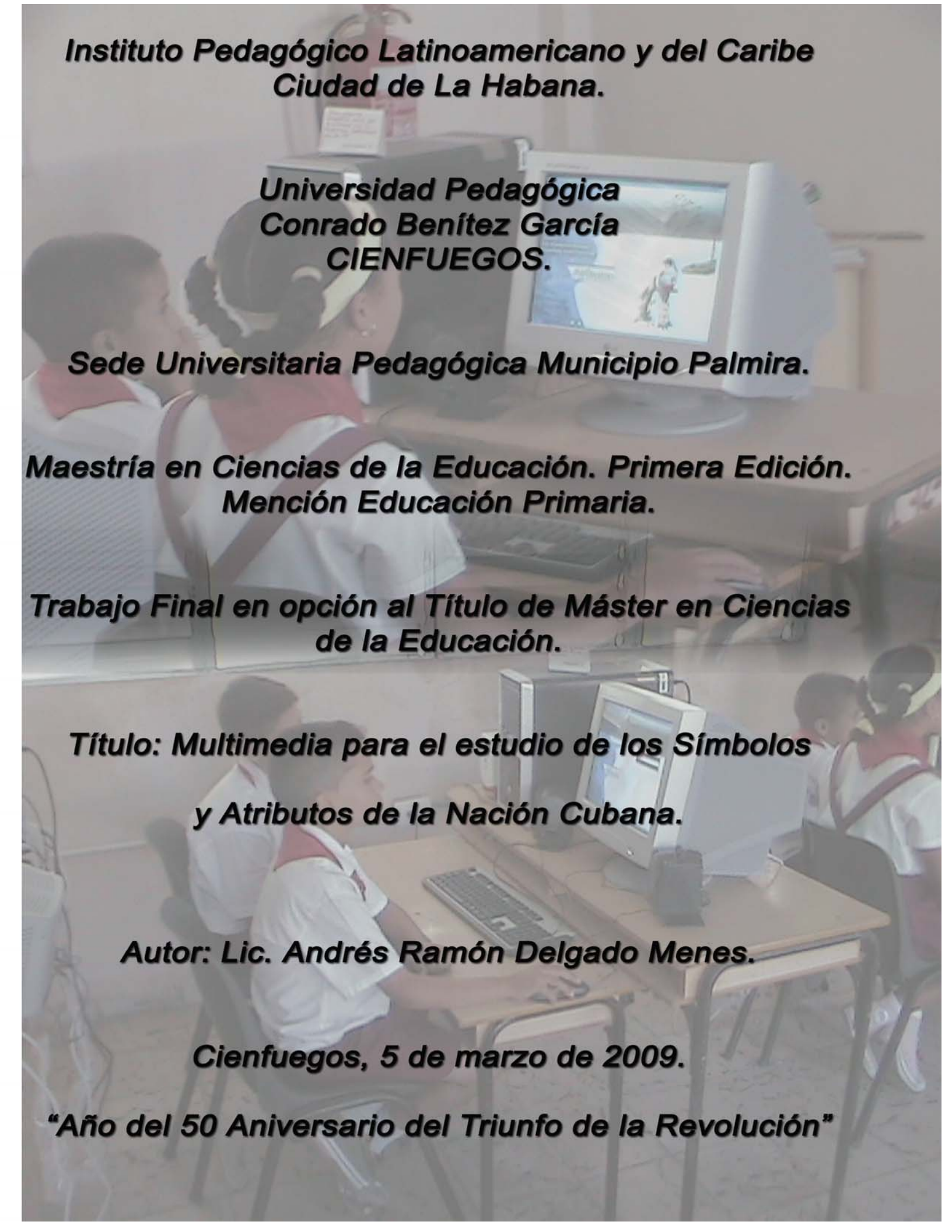


The background of the entire page is a faded photograph of a computer laboratory. Several students, mostly young women with their hair in buns, are seated at long wooden tables. They are wearing white short-sleeved shirts with red collars and red shoulder straps. They are looking at computer monitors. One monitor in the upper right shows a website with a picture of a person on horseback. The text is overlaid on this image in a bold, black, sans-serif font.

**Instituto Pedagógico Latinoamericano y del Caribe
Ciudad de La Habana.**

**Universidad Pedagógica
Conrado Benítez García
CIENFUEGOS.**

Sede Universitaria Pedagógica Municipio Palmira.

**Maestría en Ciencias de la Educación. Primera Edición.
Mención Educación Primaria.**

**Trabajo Final en opción al Título de Máster en Ciencias
de la Educación.**

**Título: Multimedia para el estudio de los Símbolos
y Atributos de la Nación Cubana.**

Autor: Lic. Andrés Ramón Delgado Menes.

Cienfuegos, 5 de marzo de 2009.

“Año del 50 Aniversario del Triunfo de la Revolución”

*... que cada nueva generación esté más preparada
para los grandes desafíos del futuro...²*

FIDEL

² Castro Ruz, Fidel. Discurso pronunciado en el acto por el aniversario 60 de su ingreso a la universidad: Tabloide especial: No 11.
La Habana, 2005.

RESUMEN.

La investigación fundamenta el diseño de una Multimedia con contenidos y ejercicios referidos al tema de los Símbolos Patrios. A partir del diagnóstico efectuado tanto a los recursos como al conocimiento de los escolares referido al contenido señalado y el estudio teórico de la literatura relacionada con el uso de la computadora, los software educativos y el diseño de aplicaciones informáticas, fueron utilizados diferentes métodos científicos, del nivel teórico y del nivel empírico: análisis – síntesis, inducción – deducción, análisis de documentos, observación, pruebas pedagógicas y cálculo porcentual. Los resultados alcanzados en el proceso de investigación demostraron que el uso de las TIC enriquece la actividad docente en cuanto a la adquisición de conocimientos y al desarrollo de habilidades básicas en los escolares.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.....	1
DESARROLLO.....	8
La educación cívica como parte de la preparación del estudiante para la vida en nuestra sociedad.....	8
Las tradiciones y su papel en la educación.....	11
Importancia del estudio de los símbolos y atributos de la nación cubana.....	12
Los medios de enseñanza y su papel en la asignatura de Educación Cívica.....	15
Funciones de los medios de enseñanza.....	17
La computadora y el software educativo en la Educación Primaria....	18
El software educativo.	19
Concepción de la multimedia desde la perspectiva pedagógica. Elementos estructurales básicos.....	27
Situación actual de los recursos informáticos para el tratamiento de los Símbolos patrios.....	33
Objetivos elementales que debe vencer el alumno de 5to grado en la asignatura informática.....	34
Caracterización psicopedagógica del escolar de 5to grado.....	34
Guión de la multimedia "Símbolos y Atributos de la Nación Cubana..	37
Implementación y validación de la multimedia "Símbolos y Atributos de la Nación Cubana".....	51
CONCLUSIONES.....	59
BIBLIOGRAFÍA.....	60
RECOMENDACIONES	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN.

La historia, más que realidad vivida, es fuerza inspiradora de la sociedad. Los pueblos tienen la facultad de conservar las acciones de las generaciones basadas en su memoria histórica, evocarlas y proyectarlas al presente convertido en emblemas, en símbolos, en pujanza. El amor a la patria, la dignidad nacional, el internacionalismo y los sentimientos de solidaridad son algunas de las mejores tradiciones revolucionarias contenidas en la memoria histórica del pueblo cubano. “Los pueblos necesitan poseer su memoria histórica, que lo ayuden a conocer su pasado para enfrentar los problemas del presente y del futuro. No en vano, existe el criterio de que quien controla la memoria controla la sociedad”³.

En Cuba, una parte importantísima de nuestra historia está conservada en documentos, fotos, mapas y textos que guardan testimonios y resultados de investigaciones históricas; en la urbanística, la arquitectura, la literatura y otras artes; así como en la prensa escrita, documentales y filmes; sin embargo, falta mucho por hurgar en la búsqueda de lo acontecido para hallar la riqueza que llene aún más nuestro espíritu de valores.

Fidel Castro Ruz planteó: “no basta sólo con la transmisión de las tradiciones. La generación receptora tiene que repetirla, enriquecerla y multiplicarla en correspondencia con las nuevas condiciones políticas, sociales, económicas. ¿Cuál es el Moncada para los jóvenes de hoy? Estamos ante otro desafío de la educación. Una exigencia importante es convertir las tradiciones en convicciones y estas en fuerza material; es decir, no basta conocerla y estar de acuerdo con ella, es necesario transformar el contenido de cada tradición en guía del pensamiento, en actividad práctica, en acciones concretas. Un gran problema que debe enfrentar la educación”.⁴

Es necesario efectuar transformaciones en el trabajo educativo por lo que resulta fundamental que se oriente, de forma que se pueda potenciar en cada estudiante aquellos aspectos que le permitan conocer de una manera más significativa el momento histórico que vive.

Aquí encontramos otra problemática para la acción educativa: contribuir a salir

³ Pedreiro, José María. Foro por la memoria, p.12.

³ Castro Ruz, Fidel. Discurso en el aula magna de la Universidad de la Habana, 2001, p. 3. (el subrayado es del autor)

victoriosos de la Batalla de Ideas que libra el pueblo en las que la concepción de las tradiciones juega un papel. Enumerar las tradiciones que atesora el pueblo de Cuba es una empresa difícil y sumamente compleja que requiere una investigación muy honda. Sin embargo, los cubanos conocen que entre las tradiciones que forman parte de los valores de conducta de la mayoría de nuestro pueblo están: el amor a la patria, el internacionalismo, el respeto, cariño y confianza al Comandante en Jefe, la solidaridad humana y la hospitalidad, la intransigencia revolucionaria, la fe en la victoria, los sentimientos de unidad, el crecerse ante el peligro y la adversidad, el convertir los reveses en victorias, el respeto y el homenaje perpetuo a los héroes y mártires de la Revolución, a nuestros símbolos patrios.

Respetar, amar los símbolos de la patria es algo fundamental en la vida de todo ser humano. Maestros, guías, tienen entre sus deberes enseñar a la más joven generación a conocerlos. Ellos son también patria, porque la representan. Los símbolos de la patria son exponentes de soberanía y de independencia, por lo tanto, son motivo de orgullo para cada cubano, por el contenido patriótico e histórico que los conforman. Representan las luchas por la independencia; las poderosas cargas al machete que hicieron temblar al coloniaje español; simbolizan a Maceo, a Gómez y a todos los patriotas que con desinteresado afán ocuparon la primera fila en la lucha libertadora. (MINED, 1979)

En la ENU Vladimir Ilich Lenin, una de las principales dificultades que se observa en los escolares del segundo ciclo en la asignatura Educación Cívica está dada en el conocimiento de los Símbolos Patrios.

En instrumentos aplicados (Anexo 1) se constató que conocen que la bandera, el escudo y el himno, son símbolos nacionales, el tocororo, la mariposa y la palma real, atributos nacionales, pero no demuestran sólidos conocimientos sobre el significado de cada uno de sus componentes.

Se realizó un estudio y análisis de los Programas, Orientaciones Metodológicas y libros de textos de 1ro, a 5to grado, (Anexos 2 y 3). Este estudio permitió conocer que en el primer ciclo, se trabajan los símbolos y atributos de la Nación Cubana de forma breve. En 4to grado comienzan a conocer el significado de algunos de los componentes que los conforman. En 5to grado, se inicia el conocimiento del significado de todos los

componentes de cada uno de estos símbolos. Este estudio se enmarca en la unidad número dos del primer período en la asignatura Educación Cívica.

Al analizar los libros de textos de “El mundo en que vivimos”, en el primer ciclo (Anexo 3), se comprobó, que sólo aparecen algunas ilustraciones de estos símbolos, ninguna explicación de sus partes o componentes y el significado. El libro de texto de “Educación Cívica” de 5to grado, ofrece las explicaciones necesarias e ilustraciones, para ser trabajadas en esta unidad.

En la asignatura Educación Cívica se profundiza y se consolidan las bases para el conocimiento de los Símbolos Patrios. Los resultados alcanzados en los instrumentos aplicados (Anexo 4) demuestran que esta asignatura no cuenta con software educativos dotados con suficiente información e interactividad que apoye la profundización de este contenido por los estudiantes.

En la búsqueda de elementos que corroboraran que este tema ha sido objeto de análisis en investigaciones científicas, se comprobó que en el Instituto Superior Pedagógico “Conrado Benítez García”, y en el municipio de Palmira, existen investigaciones sobre aplicaciones informáticas, entre las que se encuentran las de Fonseca (1999); Pérez (2004); Cabrera (2008) dirigidas fundamentalmente a: La enseñanza del tanto por ciento, La educación ambiental y Ortografía.

Este tema es de extraordinaria importancia para fomentar en los alumnos sentimientos de amor y respeto por la patria, para formar valores patrióticos, motivos de conducta, intereses. Dada la importancia del tema surgen interrogantes:

- ¿Serán suficientes los contenidos que ofrecen los software educativos existentes en la Colección Multisaber para apoyar el estudio y profundización del conocimiento de los Símbolos Patrios en la asignatura Educación Cívica?
- ¿Responderán los libros de textos y los software educativos a las necesidades académicas de los escolares?
- ¿Se realizará la ejercitación de los Símbolos Patrios de la Nación Cubana de forma variada de modo que se logren los objetivos a vencer en el grado?

Teniendo en cuenta los elementos antes expuestos, reflexionamos acerca de la necesidad de crear medios de enseñanza, que contribuyan a potenciar el estudio de este tema en la asignatura Educación Cívica, haciendo un uso adecuado y racional de

los recursos informáticos con los que cuentan nuestros laboratorios de Informática.

Las interrogantes anteriores, sitúan al autor del trabajo ante una problemática a resolver, por lo que se plantea como **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:** ¿Cómo incorporar en una aplicación informática los contenidos referidos a los Símbolos Patrios para ser utilizada en la asignatura Educación Cívica por los alumnos de 5to A de la ENU Vladimir Ilich Lenin?

OBJETO DE INVESTIGACIÓN: El proceso de enseñanza aprendizaje de los Símbolos Patrios en la asignatura Educación Cívica.

CAMPO DE INVESTIGACIÓN: La aplicación informática como medio de enseñanza en la asignatura Educación Cívica.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN: Elaborar una aplicación informática que contenga los contenidos y ejercicios referidos a los Símbolos Patrios para ser utilizada por los alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje de esta materia en la asignatura Educación Cívica.

IDEA A DEFENDER: Una aplicación informática sobre los contenidos relacionados con los Símbolos Patrios para ser utilizada por los alumnos de 5to A en la asignatura Educación Cívica, debe partir de la caracterización de los estudiantes, tener presente los contenidos que aparecen en el programa y las estrategias pedagógicas más adecuadas para tratarlas, contener una interfaz que responda a los requisitos higiénicos para este tipo de producto en correspondencia con la edad de los escolares e incorporar ejercicios para que los alumnos ejerciten este contenido.

Consideramos que es importante precisar cómo se entienden en los límites de este trabajo los siguientes conceptos:

Proceso de enseñanza aprendizaje: El proceso de enseñanza aprendizaje, es una forma fundamental de la organización del proceso de enseñanza en la escuela, no es causal, es una forma organizativa que constituye la condición necesaria como proceso único para dar a los alumnos conocimientos, habilidades y hábitos, para desarrollar sus capacidades cognoscitivas, en una situación especialmente estructurada en la que intervienen el maestro y el educando, Díaz Pendas, (1981).⁵

Proceso de aprendizaje: Héctor Valdés plantea que el proceso de aprendizaje en el

⁵ Díaz Pendas, Horacio. Selección de lecturas, 1981, p. 24.

contexto pedagógico, es un proceso en el cual el educando, bajo la dirección directa e indirecta del maestro, en una situación especialmente estructurada para formarlo individual y socialmente, desarrolla capacidades, hábitos y habilidades que le permiten apropiarse de la cultura y de los medios para conocerla y enriquecerla. En este proceso de apropiación, se van formando también los sentimientos, intereses, motivos de conducta, valores, es decir, desarrollan simultáneamente todas las esferas de la personalidad, Valdés, (2005)⁶

Símbolo: Figura retórica o forma artística, especialmente frecuentes a partir de la escuela simbolista, a fines del siglo XIX, y más usadas aún en las escuelas poéticas o artísticas posteriores, sobre todo en el superrealismo, y que consiste en utilizar la asociación o asociaciones subliminales de las palabras o signos para producir emociones conscientes, Encarta, (2007).

Atributo: Es símbolo que denota el carácter y representación de las figuras. Cuba posee otros atributos que la distinguen del resto de las naciones, y aunque no con el carácter oficial que la ley concede a los Símbolos Nacionales, son genuinos representantes de nuestra cubanía, Encarta, (2007).

Símbolos Patrios: Son exponentes de soberanía y de independencia, por tanto son motivo de orgullo para cada cubano, por el contenido patriótico e histórico que lo conforman, Efemérides, (1979).

Informática o Computación: Conjunto de conocimientos científicos y de técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.⁷

Software: Es el conjunto de órdenes lógicas empleadas por el ordenador para controlar la entrada y salida de datos y para realizar los cálculos. Se les llama aplicaciones o programas, Encarta (2007).

Multimedia Educativa: Es un producto informático interactivo que integra diversos medios de comunicación como el texto, el video, la imagen, el sonido y las animaciones, diseñado estéticamente y funcionalmente para apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje, Labañino Rizzo, (2001).

⁶ Valdés Veloz, Héctor. Calidad y equidad de la educación, 2005, p. 22.

⁷ Rodríguez Lamas, Raúl. Introducción a la informática educativa, 2000, p. 54.

TAREAS CIENTÍFICAS

1. Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan el proceso de aprendizaje de los Símbolos y Atributos de la Nación Cubana por los estudiantes de la Educación Primaria, así como de la Informática Educativa como medio de enseñanza, mediante la utilización de bibliografía nacional y extranjera.
2. Diagnosticar y caracterizar la literatura accesible para el tratamiento de los Símbolos Patrios mediante el estudio y análisis de los software educativos “Mi vida mi patria” “Tú yo y lo que nos rodea”, “Diario del explorador” y “Nuestra historia”.
3. Elaboración de la multimedia.
4. Implementación y validación de la multimedia.

Para el desarrollo de la investigación, de un universo de 430 alumnos, y una población de 40 alumnos de 5to grado, se seleccionó una muestra intencional de 20 alumnos de 5to A, que representan el 50 % de la población, cuyas edades oscilan entre 9 y 10 años, pertenecientes a la ENU Vladimir Ilich Lenin del municipio de Palmira.

Para la realización de la investigación se emplearon los siguientes métodos científicos:

MÉTODOS DEL NIVEL TEÓRICO

Análisis – síntesis, inducción - deducción: Se utilizó para la revisión y análisis de documentos y software que abordan el tema de los Símbolos y Atributos de la Nación Cubana. Posibilitó además el procesamiento de los datos para el diagnóstico, descomponiéndolos en sus partes y características, lo que proporcionó el establecimiento de relaciones entre ellos, encaminadas a diseñar la estrategia y llegar a conclusiones anticipadas.

Métodos del nivel empírico:

Análisis de documentos: Para precisar qué contenidos relacionados con los Símbolos Patrios aparecen en la literatura accesible a los estudiantes y evaluar el impacto de la multimedia.

Prueba pedagógica: Se utilizó en la aplicación a alumnos para determinar los conocimientos que poseen acerca de los Símbolos Patrios de la Nación Cubana tanto antes como después del uso de la multimedia.

Encuesta: Para obtener información de los docentes acerca de la pertinencia y calidad de la multimedia elaborada.

Entrevista grupal: Para diagnosticar la situación que se presenta con los medios de enseñanza, para el tratamiento del contenido relacionado con los Símbolos Patrios y para obtener criterios sobre la calidad y pertinencia de la multimedia.

Criterio de expertos: Este método fue utilizado por el autor de la investigación para realizar consultas a especialistas, que por sus resultados y aportes enfocados al diseño y elaboración de Sitios Web y Multimedia así como de materiales didácticos son considerados profesionales de gran experiencia. Sus opiniones, criterios, valoraciones, recomendaciones, resultaron de gran utilidad desde el punto de vista investigativo, científico y cognitivo.

Métodos matemáticos y estadísticos.

Cálculo porcentual:

Este método permitió hacer estimaciones numéricas de las dificultades que poseían los alumnos relacionados con el conocimiento de los Símbolos Patrios de la Nación Cubana, tanto para la búsqueda del problema, como en la fase de validación de la propuesta.

El autor del trabajo considera que su **APORTE PRÁCTICO lo constituye el producto tecnológico y la IMPORTANCIA y NOVEDAD CIENTÍFICA** radica en la elaboración de un medio de enseñanza que contiene los contenidos referidos a los Símbolos Patrios de la Nación Cubana, para ser utilizado en el proceso de aprendizaje de este tema por los alumnos de 5to A de la ENU Vladimir Ilich Lenin, en la asignatura Educación Cívica. Éste se elaboró mediante la combinación de todos los componentes multimedia.

DESARROLLO.

La Educación Cívica como parte de la preparación del estudiante para la vida en nuestra sociedad.

La independencia frustrada en el último año del siglo XIX, determinó que la primera mitad del siglo XX de la historia de Cuba esté caracterizada por la explotación del imperialismo yanqui sobre este país, y la permanente lucha de nuestro pueblo por alcanzar su verdadera independencia. En 1959, con el triunfo de la Revolución y a pesar de la política hostil del imperialismo, nuestro pueblo ha seguido adelante y ha realizado los cambios que garantizan la total soberanía, la independencia económica y la justicia social.

En aras de mantener las conquistas de la Revolución nuestro gobierno ha realizado una fuerte batalla de ideas, una estrategia revolucionaria, que tiene como objetivo elevar la cultura general integral de la población, que ha garantizado que todo cubano reciba la herencia y el espíritu de todos nuestros antepasados, de las luchas por la independencia, la experiencia de todas las generaciones anteriores.

En la institución educacional el maestro es el máximo responsable de la educación de sus alumnos, y la clase es la vía que ofrece múltiples alternativas y posibilidades para lograrlo.

Muchas son las vías que tiene la escuela para trabajar en función de que los estudiantes interioricen y hagan suyos los valores del socialismo, lo que se obtiene, en la medida que se logra motivarlos e interesarlos de forma que los hagan suyos y estén dispuestos a defenderlos hasta sus últimas consecuencias.

Contribuir a la formación integral de la personalidad del escolar, fomentando, desde los primeros grados, la interiorización de conocimientos y orientaciones valorativas que se reflejen gradualmente en sus sentimientos, formas de pensar y comportamiento, acorde con el sistema de valores e ideales de la revolución socialista es el fin de la Escuela Primaria y este se concreta en que al finalizar el nivel primario, el escolar deba, entre otros objetivos: demostrar en sus modos de actuación y expresión sentimientos de cubanía, amor y orgullo por la Patria, la Revolución y sus símbolos, así como de admiración y respeto por sus líderes, héroes y mártires, el deseo de seguir su ejemplo, y manifestar sentimientos de repudio hacia el Imperialismo y a todos aquellos que de

alguna manera la ofendan y la agredan.

La asignatura Educación Cívica ofrece temas acerca de la familia, la patria. Ayuda al alumno a entender mejor lo que sucede en su barrio, en su país, por qué es necesario la realización de una tarea, qué es la patria, y la nación cubana, los deberes con ella; las leyes que protegen a los ciudadanos de la nación y cómo está organizada, los derechos y deberes, nuestras tradiciones patrias, cómo defenderlos, las cualidades que deben poseer las personas, y en especial los niños, para ser dignos ciudadanos de la patria socialista. Ayuda al alumno a formarse como un miembro más de nuestra sociedad, a comprender que al igual que lo hicieron otros cubanos que vivieron en épocas anteriores, pueden ayudar a mejorar con su trabajo, su conducta y sus ideas, el futuro de la patria socialista.

Los niños desde temprana edad comienzan a dotarse de sencillas nociones sobre su país, sus héroes y mártires, sobre los símbolos, tienden a tararear la letra y melodía del Himno de Bayamo. En sus roles saludan la bandera, imitan a la educadora o a su familia enseñando cómo pararse correctamente para realizar estos actos solemnes, o sea, que desde muy pequeños se dan cuenta que cada uno de estos momentos requieren seriedad y respeto.

En primer grado los alumnos comienzan el estudio de los símbolos de la patria, se le señala que constituyen símbolos porque representan nuestras luchas por la libertad y por eso debemos respetarlos y amarlos, se describe la bandera por sus partes, se enfatiza en cómo saludarla. Al tratar el escudo se destaca que tiene los colores de la bandera y el paisaje de nuestros campos, referente al Himno Nacional el maestro explica su significado y el porqué se escribió, la forma en que se debe cantar y escuchar, no se trabajan los atributos nacionales.

En el primer ciclo, de manera general conocen el significado de algunos de los componentes que integran la bandera y el escudo, así como un breve conocimiento de la historia del himno nacional (descripción sencilla). Continúa la formación y desarrollo de sentimientos de amor y respeto por la naturaleza, por la historia y los símbolos patrios; por el trabajo y los trabajadores; por las personas que los cuidan y educan y hacia sus compañeros, vecinos y amigos.

En 5to grado la asignatura Educación Cívica tiene como objetivo general referido al

conocimiento de los Símbolos Patrios: Contribuir al desarrollo en los alumnos de nociones sobre los conceptos: nación cubana, nacionalidad, patria, símbolos nacionales, al utilizar los elementos cognoscitivos de grados anteriores y ejemplos del decursar histórico social y de la realidad cotidiana. Favorecer el desarrollo de sentimientos de aprecio y respeto a los elementos que constituyen la nación cubana y hacia los valores heredados de los héroes, mártires y trabajadores que lucharon por enaltecer la patria, así como también mostrar en su comportamiento, la admiración, respeto y emoción ante los símbolos de la patria y el conocimiento del uso adecuado de ellos.

Como objetivos específicos de la unidad en que se realiza el estudio de dicho contenido se encuentran:

- Demostrar el conocimiento de las partes de la bandera y el escudo, la letra del himno y el significado de cada uno de los símbolos, así como dominar su correcto uso y contribuir de diversas formas a la erradicación de la utilización incorrecta de ellos.
- Mostrar respeto y emoción al cantar el himno, izar o arriar la bandera, leer o exponer contenidos relacionados con la Patria, ya sea en prosa o en verso.

Dentro de la Educación Cívica se destaca el estudio de las tradiciones, sobre lo cual se profundiza en el apartado siguiente.

En resumen esta asignatura transmite un inagotable caudal de conocimientos para la formación política -ideológica y los más puros sentimientos y cualidades de la personalidad como el amor a la patria, la cubanía, la fidelidad a las tradiciones patrias, el sacrificio, del desarrollo de sentimientos estéticos en los escolares. Es de primordial importancia, porque contribuye, de manera especial, a la formación de la cultura y educa desde el punto de vista político, moral y estético a las nuevas generaciones. Enseña a valorar la belleza y heroicidad de las acciones positivas de las personas y hace énfasis en las habilidades intelectuales como son: la narración o relato, la descripción, la identificación y la comparación. De suma importancia, además, se consideran la ubicación en tiempo y espacio, el trabajo con fuentes de información histórica.

El autor de esta investigación considera que esta asignatura desempeña un papel

determinante en la educación política – ideológica y moral de la personalidad de los alumnos. En este nivel de educación trasmite conocimientos de la Historia de Cuba, se desarrollan habilidades y contribuye a la formación de valores que son base para etapas posteriores de la vida.

En el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje de la Educación Cívica se presentan insuficiencias como: el desconocimiento de elementos específicos de la vida de personalidades históricas, , el escaso dominio de datos que posibilitan un profundo conocimiento sobre los antecedentes históricos acerca de los símbolos y atributos de la Nación Cubana, se descuida la apropiación consciente de los conocimientos que necesitan ampliación, profundización, comparación y aplicación para establecer relaciones y tomar posiciones, todo lo cual es indispensable para conformar el juicio propio de valor a partir de encontrar las características generales y esenciales.

Las tradiciones y su papel en la educación.

Las tradiciones ocupan un lugar importante en la formación de sentimientos de amor a la patria, a sus héroes y mártires. No se trata de almacenar conocimientos y de mantener o conservar la memoria de lo sucedido en libros y museos. Si el recuerdo no incluye una reflexión sobre las circunstancias que causaron o motivaron los hechos o acontecimientos del pasado ni a descubrir los patrones de conducta, los paradigmas, las normas morales, las experiencias y los ideales que fueron acumulándose, repitiéndose, multiplicándose de generación en generación, conformando nuestras tradiciones patrias, esa memoria puede resultar un simple anecdotario que no ejerce influencia alguna ni contribuye, y mucho menos a convocar a las actuales generaciones a emular o a pedir prestadas a las generaciones pasadas sus consignas, sus valores, sus lecciones y ejemplos.

Carlos Marx, en su obra “El 18 Brumario de Luís Bonaparte” escribió: “Los hombres hacen su propia historia pero no la hacen a su libre arbitrio, bajo circunstancias elegidas por ellos mismos, sino que existen y les han sido legadas por el pasado. Las tradiciones de todas las generaciones muertas oprimen como una pesadilla el cerebro de los vivos y cuando aparentan dedicarse precisamente a transformarse y a transformar las cosas, a crear algo nunca visto, en estas épocas de crisis revolucionarias es precisamente cuando conjuran temerosos en su auxilio los espíritus del pasado, toman prestados sus

nombres, sus consignas de guerra, su ropaje, para con ese disfraz de vejez venerable y este lenguaje, representar la nueva escena de la historia universal”

Fidel Castro Ruz, define el concepto tradiciones como “el conjunto de conductas, actitudes normas morales o valores formados históricamente que rigen la actividad de los grupos humanos, transmitidos de generación en generación y determinados por los intereses de clase de dichos grupos”⁵. Hay que decir que el desarrollo del pensamiento revolucionario estuvo influido fuertemente por las tradiciones de nuestro país, fuertemente por la historia de nuestro país, por las luchas emancipadoras de nuestro país. Y puede decirse que la concepción que inspiró la estrategia revolucionaria que dio lugar al triunfo en 1959 fue precisamente la unión, la hibridación de una tradición, de una experiencia particular de nuestro país con las ideas esenciales del marxismo leninismo. Un país sin las tradiciones de Cuba y sin la historia de Cuba no habría podido arribar en esa fecha a un triunfo de esta naturaleza. “Un país con las tradiciones de Cuba, sin las concepciones esenciales del marxismo-leninismo sobre todo en una serie de cuestiones fundamentales no habría podido tampoco de ninguna manera arribar a un paso de avance semejante”

Hay que decir que nuestra generación recibió la herencia, el espíritu de todo lo que hicieron aquellas generaciones: la herencia de Céspedes y Yara; la herencia de Agramonte, Calixto García, Máximo Gómez; la herencia de Maceo, la herencia de este hecho singular y extraordinario que fue la Protesta de Baraguá; la herencia de nuestras luchas por la independencia, la experiencia de todas las generaciones anteriores.

Como expresara Fidel... Porque en los combatientes revolucionarios de nuestra época eso estaba muy presente, y en la Protesta de Baraguá estaba muy presente: la idea de no rendirse, la idea de no darse por derrotado nunca”

Cada una de esas tradiciones tiene su expresión concreta en cada provincia, organización, institución, asociación y colectivo laboral o militar, que le imprimen sus sellos particulares. Asimismo, cada provincia tiene las suyas propias que conforman la identidad del espinero, guantanamero, matancero, holguinero, pinareño, santiaguero, habanero... luego la integración de todas conforma la identidad del cubano.

Importancia del estudio de los símbolos y atributos de la nación cubana.

Después de analizar algunos elementos de la nacionalidad cubana y el largo período de

lucha del pueblo cubano resulta de vital importancia al **tratamiento que se le debe dar a los Símbolos de la Patria**, como componente genuino de nuestras tradiciones históricas.

Respetar, amar los símbolos de la patria, es algo fundamental en la vida de todo ser humano. Maestros, guías tienen entre sus deberes enseñar a la más joven generación a conocerlos. Ellos son también patria, porque la representan.

Símbolo “no es más que una figura, un objeto que representa algo o a alguien”.

Simbolizar, por tanto, “es expresar una idea por medio de un símbolo”

Así, el color blanco puede representar pureza, candidez; la paloma, por ejemplo, es utilizada para representar la paz, la libertad. El poder se representa de muchas formas; las cadenas rotas simbolizan siempre una libertad adquirida, un poder que ha sido derrotado. Nuestro país, como todos los pueblos del mundo, tiene sus símbolos que son nuestros representantes. A través de ellos se venera, y se honra a la patria. La Bandera de la estrella solitaria, el Himno de Bayamo, el Escudo de la Palma Real, son nuestros símbolos nacionales.

Es importante que los alumnos conozcan que la bandera de la estrella solitaria es nuestro emblema nacional, que representa los ideales de la nación cubana, y las luchas por nuestra independencia; preside desde 1869 hasta nuestros días todos nuestros actos revolucionarios y simboliza las ideas de libertad, igualdad, fraternidad y unión. En el concepto de Revolución expresado por nuestro Comandante en Jefe se encuentran enmarcado términos como ideales, justicia, unidad, altruismo. El conocimiento de elementos importantes que conforman nuestros símbolos será un antecedente de vital importancia para la interpretación correcta de este concepto expresado por el líder de nuestra Revolución. Fundamental resulta enseñar a nuestros alumnos que en la bandera de la estrella solitaria los ideales de justicia se encuentran expresados en la pureza del color blanco, el altruismo y la altura de esos ideales en el color azul, y el rojo expresa la sangre derramada por la libertad. Deben conocer que la estrella simboliza el estado independiente, la libertad, el triángulo la igualdad y las franjas la unión, la perfección y la fraternidad.

Es preciso que los alumnos sepan que el Escudo representa a nuestra Isla. En el diseño aparecen los colores de la bandera y el paisaje típico de Cuba. Todos los

colores y figuras que lo representan simbolizan al igual que la bandera la libertad, unidad, justicia.

El Himno que hoy nos mantiene silenciosos y emocionados hasta sus acordes finales, es el mismo que, en días lejanos, acompañó a los mambises en el fragor de los campos de batalla; el que nos levanta el ánimo en los momentos difíciles o se eleva, como canto de esperanza y júbilo, en los días luminosos de triunfo nacional.

No basta, conocer su letra. Hay que cantarlo bien, y cantarlo bien significa sentirlo intensamente, hacer vibrar con nuestras voces la marcha guerrera de la Patria.

Es objetivo que los niños y estudiantes del país conozcan bien la letra, la melodía y la significación histórica de nuestro Himno; que cuando lo cante el alumnado de cualquier centro de enseñanza del país, sienta y haga sentir toda la belleza y la marcialidad de su letra y de su música.

Necesario es conocer su historia; cómo surgió; en qué circunstancias se compuso y se cantó por primera vez; quién fue su autor. Brindar máxima información a nuestras escolares sobre el Himno Nacional.

Su creación se halla estrechamente relacionada con importantes acontecimientos de las luchas por la independencia patria.

Atributo “es símbolo que denota el carácter y representación de las figuras”⁸

Cuba posee otros atributos que la distinguen del resto de las naciones, y aunque no con el carácter oficial que la ley concede a los Símbolos Nacionales, son genuinos representantes de nuestra cubanía. Ellos son:

- La Palma real, como árbol nacional.
- La mariposa, como flor nacional.
- El tocororo, como ave nacional.

La Mariposa es la flor nacional de la República de Cuba. Por su blancura se le asocia a la pureza de los ideales independentistas y a la paz, también presentes en dos franjas de la enseña nacional. Es símbolo de delicadeza, gracia y esbeltez de la mujer cubana.

La Palma Real, es reconocida por todos los cubanos como la reina de nuestros campos, por la majestuosidad de su estructura, su peculiar talla, su fortaleza, por la utilidad que reporta y por ser el más numeroso de nuestros árboles. Forma parte central

⁸ Efemérides, 1979, p. 41.

del paisaje que se encuentra estampado en el escudo nacional de la República.

El Tócororo, es el ave nacional de los cubanos por dos razones fundamentales: por el simbolismo de su hermoso plumaje de vivos colores y por su resistencia al cautiverio.

De la comprensión que tengan los futuros hombres y mujeres de este país, de lo que ha sido la lucha del pueblo de Cuba por su libertad; de cuál ha sido la actitud histórica del gobierno de los Estados Unidos ante la independencia de Cuba, así como de la anticubana tendencia anexionista desde el pasado siglo hasta nuestros días, estaremos en condiciones de propiciar o no la continuidad de la Revolución y de sus ideales de independencia nacional.

El empleo de medios de enseñanza es indispensable para la adquisición de estos conocimientos, habilidades y valores, imprescindibles en el logro de la labor formativa.

Los medios de enseñanza y su papel en la asignatura de Educación Cívica.

La enseñanza es tan antigua como la propia vida, donde desde que el individuo nace, va adquiriendo preparación, experiencia en su interacción con el medio que lo rodea, con la sociedad; y en ese proceso de adquisición se sirve de los distintos elementos materiales (medios). De ahí se afirma que siempre que ha existido un aprendizaje, han estado presentes los medios. El individuo aprendía a hacer, haciendo; luego surgen personas encargadas de este trabajo con un carácter individual y surge, por ende, la escuela como institución encargada de la preparación de las nuevas generaciones. A través de todas estas etapas, tan brevemente señaladas, los medios han sufrido transformaciones de acuerdo al grado de desarrollo técnico-económico de los distintos países en las distintas épocas, hasta llegar a las modernas técnicas para la enseñanza. Los medios de enseñanza son un apoyo fundamental para el profesor, son una vía idónea de la clase, pero que no pueden jamás suplir o sustituir el papel dirigente del maestro. En el Seminario Nacional a dirigentes se plantea que “son componentes del proceso docente –educativo que sirven de sostén material a los métodos de enseñanza, elevar su efectividad y dependen de los objetivos propuestos y del contenido de enseñanza”⁹

El concepto medio de enseñanza ha sido ampliamente abordado en la literatura pedagógica, para el autor, constituyen distintas imágenes, representaciones de objetos

⁹ Seminario Nacional a dirigentes, 1980, p. 6.

y fenómenos que se confeccionan especialmente para la docencia, también abarcan objetos naturales e industriales, tanto en su forma normal como preparada, los cuales contienen información y se utilizan como fuente de conocimiento.

Entre los materiales del IV Seminario Nacional, para dirigentes, metodólogos e inspectores del MINED, se precisa que “los medios de enseñanza son distintas imágenes y representaciones de objetos y fenómenos, que se confeccionan especialmente para los docentes. También objetos naturales e industriales, tanto en su forma normal como preparada que contiene información y se utilizan como fuente del conocimiento”¹⁰

Según L. Klinberg, “medios de enseñanza son todos los medios materiales necesitados por el maestro o el alumno para una estructuración y conducción efectiva y racional del proceso de educación e instrucción a todos los niveles, en todas las esferas de nuestro sistema educacional y para todas las asignaturas, para satisfacer las exigencias del plan de enseñanza”¹¹

Vicente González Castro expresa que en sentido restringido, es decir, circunscrito al proceso docente–educativo, podemos referirnos a “los medios de enseñanza como todos los componentes de este proceso que actúan como soporte material de los métodos (instructivos o educativos) con el propósito de lograr los objetivos planteados”¹²

Carlos Álvarez de Zayas refiere que “el medio de enseñanza es el componente operacional del proceso docente-educativo que manifiesta el modo de expresarse el método a través de distintos tipos de objetos materiales: la palabra de los sujetos que participan en el proceso, el pizarrón, el retroproyector, otros medios audiovisuales, el equipamiento de laboratorios...”¹³

Frente a las conceptualizaciones de los medios que subyacen a las anteriores definiciones se ha encontrado una que se ajusta a la visión que tiene el autor de este trabajo sobre los medios, a la vez que es lo suficientemente completa, en el sentido que

¹⁰ Seminario Nacional a dirigentes, 1980, p. 6.

¹¹ Klingberg, Lotear. Introducción a la didáctica general, 1978, p.

¹² González Castro, Vicente. Teoría y práctica de los medios de enseñanza, 1986, p.

¹³ Álvarez de Zayas, Carlos. Didáctica la escuela en la vida, 1999, p. 18.

incluye los atributos críticos definitorios de los medios de enseñanza e incluye las Tecnología de la Información y la Comunicación. Esta definición es la ofrecida por Escudero, (1983) – citado por B. Fainholc, “medio de enseñanza es cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes con propósitos instructivos”¹⁴

El autor del trabajo asume que los medios de enseñanza son todos aquellos objetos que constituyen el soporte material del proceso de enseñanza-aprendizaje. Éstos elevan la efectividad del mismo, pero siempre que sean utilizados de manera correcta, racional y consciente. Considera que debe existir un adecuado estudio, de cuál va a ser su función dentro de la clase, y sobre todo, una correcta planificación para su utilización. El hecho de utilizar un medio de enseñanza u otro, no significa que la clase va a ser efectiva, que se va a lograr un buen aprendizaje, si este no ha sido correctamente seleccionado de acuerdo con los objetivos propuestos.

Alexis García Somodevilla, reconoce que “un sistema de medios de enseñanza está determinado por el conjunto de medios de enseñanza seleccionado para satisfacer las necesidades de los objetivos, contenidos y estructura didáctico-metodológica del proceso docente-educativo. Supone esto que los elementos componentes del sistema de medios de enseñanza se caractericen por su interrelación, tanto por el lenguaje de transmisión de la información, la complementación y el equilibrio de sus posibilidades didáctico- metodológicas, como por su influencia en la formación de múltiples aspectos de la personalidad de los estudiantes”¹⁵

Este autor da una explicación precisa del concepto de medio de enseñanza por lo que se plantea que el proceso docente educativo se desarrolla con ayuda de algunos objetos que se consideren como medios de enseñanza.

Funciones de los medios de enseñanza.

Al considerar los medios de enseñanza como el principal componente del proceso de enseñanza es necesario destacar las funciones primordiales que tienen¹⁶. Correa

¹⁴ Fainholc, B. Nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, 1997, p. 91.

¹⁵ García Somodevilla, Alexis. Senderos virtuales, 2002, p. 16.

¹⁶ Correa Alarcón, Flavio <http://www.monografias.com/trabajos60/pensamiento-imagen/pensamiento-imagen.shtml>

Alarcón, Flavio.

- Favorecer en los alumnos la formación de la concepción materialista el mundo
- Convertir a los estudiantes en participantes directos del proceso de aprendizaje.
- Aumentar la efectividad en la transmisión de los conocimientos optimizando el proceso docente educativo.
- Servir de punto de partida para el análisis y comprensión de la esencia de fenómenos complejos.
- Actuar como movilizadores y revitalizadores de la atención
- Relacionar en la enseñanza la teoría con la práctica y a la vez solucionar la cuestión acerca de la sistematicidad.

De todas estas funciones la multimedia que se ha diseñado potencia la transmisión de los conocimientos, optimizando el proceso docente educativo, sirve de punto de partida para el análisis y comprensión de la esencia de fenómenos complejos, posibilita la sistematicidad de los conocimientos, convierte al estudiante en partícipe directo del proceso de aprendizaje.

La computadora y el software educativo en la Educación Primaria.

Una de las principales transformaciones de la Educación Primaria está relacionada con el uso de la Informática, la Televisión y el Video en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al respecto la progresiva introducción de las tecnologías de la Información y la Comunicación ha de llevar consigo fundamentalmente la modificación de las funciones que tradicionalmente ha asumido el docente. Si bien la introducción de todas estas tecnologías es ya una realidad en el espacio físico de nuestras aulas, es la introducción de la Informática y sus paquetes didácticos los que nos ocuparán de ahora en adelante. La introducción de las herramientas computacionales y los software educativos poseen grandes potencialidades educativas y si se utilizan correctamente pueden convertirse en importantes apoyos para el desarrollo de los procesos de aprendizaje de calidad, proporcionando un acceso mejorado al conocimiento, tanto de profesores como de alumnos.

Hoy en día la Informática como medio de enseñanza cuenta con una amplia gama de tipos de programas que pueden ser empleados con múltiples enfoques. Cada uno de

estos programas tiene propósitos específicos, dirigidos a contribuir con el desarrollo de diferentes funciones del proceso docente. Unos pretenden enseñar al alumno un contenido nuevo, otros simulan el desarrollo de un proceso físico, los hay que intentan contribuir al desarrollo de alguna habilidad, intelectual o motora; otros sólo pretenden evaluar los conocimientos del estudiante sobre un determinado contenido.

El software educativo.

Un software educativo, según Raúl Rodríguez Lamas "es una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza-aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo"¹⁷

La utilización de los software educativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje tiene ventajas y desventajas, las cuales han sido identificadas por Alexis García, (2002).

Entre las ventajas se pueden mencionar las siguientes:

1. Exigen de un cambio del rol tradicional del profesor. Este no solo es fuente de conocimientos, sino un mentor o animador del aprendizaje.
2. Ayudan a los estudiantes a trabajar en diferentes niveles y contenidos según su grado de desarrollo y sus necesidades.
3. Abren nuevas posibilidades para la enseñanza diferenciada, por lo que permiten atender mejor el aprendizaje y desarrollar las potencialidades individuales de cada uno de los alumnos.
4. Ofrecen nuevas posibilidades para evaluar el aprendizaje de los alumnos. La evaluación se puede realizar en cualquier momento y lugar, proponiendo actividades de acuerdo con los logros que vayan alcanzando los estudiantes.
5. Permiten integrar lo aprendido en la escuela con lo que se aprenda en otro lugar.
6. Elevan la efectividad de los métodos de enseñanza, a la vez que imponen nuevas exigencias para su utilización.
7. Para los sujetos que requieren atenciones educativas especiales (alumnos deficientes y alumnos talentosos) proporcionan el acceso a los materiales más útiles y le permite expresar sus pensamientos de diversas maneras - en

¹⁷ Rodríguez Lamas, Raúl. Introducción a la Informática Educativa, 2000, p.36.

palabras, dibujos, etc.

8. Reducen el tiempo que se dedica al desarrollo de algunas habilidades específicas, lo que permite al estudiante dedicarse más profundamente al desarrollo de conceptos e ideas sobre cómo resolver problemas.
9. Permiten, unido a un cambio en la metodología de cada asignatura, que los alumnos se involucren más en el desarrollo de los conceptos y realicen a través de la experimentación sus propios descubrimientos matemáticos.

Desventajas:

1. Pueden reemplazar una buena enseñanza por mala, por lo que es preciso usarlas con prudencia.
2. Puede que no logren los objetivos para los cuales han sido diseñados, ya que el propio atractivo del software desvíe la atención del alumno.
3. Pueden provocar la pérdida de habilidades básicas si no se utilizan en el momento adecuado.
1. Pueden favorecer la pérdida del sentido crítico de los alumnos, si estos confían ciegamente en las capacidades del software.

La utilización del software educativo como medio de enseñanza en la Educación Primaria ofrece beneficios pedagógicos, los cuales se concretan en:

- La aplicación de juegos instructivos con la computadora eleva el nivel de motivación del alumno y contribuye a acelerar el desarrollo intelectual del mismo.
- Las actividades de computación enriquecen las vivencias del niño y le brindan contenido para expresarse.
- Los juegos contribuyen además a la formación de valores estéticos, morales, ideológicos, de los estudiantes.
- El trabajo con la computadora eleva el nivel de motivación de los niños para la actividad.
- Inciden en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación. Permiten simular procesos complejos.
- Facilita las representaciones animadas.
- Reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de

conocimientos.

- Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual a la diversidad.

Clasificación del software para ser empleado como medios de enseñanza.

Hoy en día los maestros que deciden emplear la Informática como medio de enseñanza tienen a su disposición una amplia gama de programas que pueden ser empleados por ellos con ese propósito. Unos han sido desarrollados expresamente con ese fin por equipos multidisciplinarios integrados por pedagogos, psicólogos, artistas y programadores; otros, por solitarios programadores que se apoyan en sus conocimientos sobre su especialidad para apuntalar su discutible experiencia (o a veces intuición) pedagógica, y otros, son simples programas comerciales que por algunas de sus características pueden ser empleados con provecho dentro de la actividad docente. En dependencia de estas características de los software se ha venido estableciendo una agrupación y una clasificación de los mismos tomando como elemento clasificador la función que realizan dentro del proceso docente. Es usual encontrar en la literatura clasificaciones como las siguientes:

- Tutoriales.
- Juegos Instructivos.
- Entrenadores.
- Evaluadores.
- Realidad virtual.
- Libros electrónicos.
- Multimedia.
- Repasadores.
- Simuladores.

Sin embargo, esta clasificación no resulta totalmente satisfactoria, ya que la misma considera en plano de igualdad, por poner un ejemplo, a un simulador, que puede ser un software totalmente pasivo, que necesite que el alumno le suministre un conjunto de datos para a partir de ahí, realizar la simulación del proceso en cuestión, y a uno que puede ser un programa activo, que contenga una estrategia pedagógica de cómo y con qué datos realizar la simulación para que el provecho instructivo de la misma sea el máximo posible, y de cuándo, en qué momento y bajo qué condiciones, permitir que el alumno suministre los datos y dirija el proceso.

Según Lamas, el Diseño Educativo de un software para la enseñanza debe por un lado: establecer un enlace, punto de partida, y contenido, habilidades y destrezas. Por otro

lado interesa escudriñar la estrategia didáctica, sistema de motivación y de refuerzo, así como el sistema de evaluación.

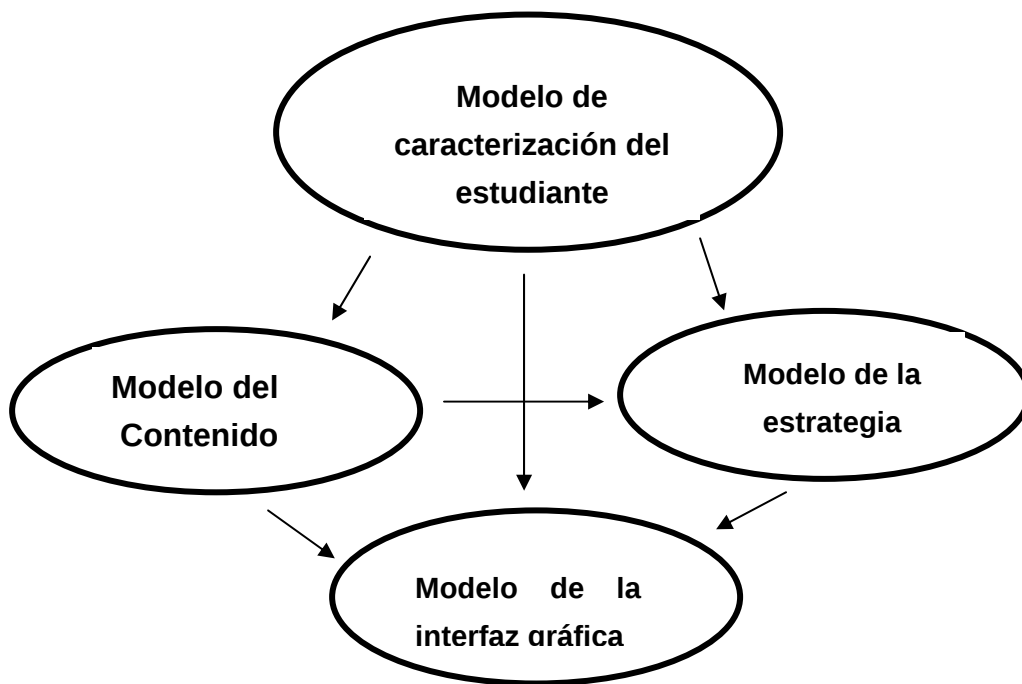
La necesidad educativa (lo que se espera que se va a aprender) y el punto de partida (lo que espera que aprendan los estudiantes) son dos de los datos de entrada con los que cuenta el diseñador.

El esfuerzo debe dedicarse a resolver y dejar por escrito la solución de un grupo de interrogantes:

- ¿Qué aprender con el apoyo del software educativo?
- ¿Cómo aprender?
- ¿En qué ambiente?
- ¿Cómo motivar?
- ¿Cómo evaluar?
- ¿Qué elementos de retroalimentación y refuerzos deben contemplarse?
- ¿Cómo saber qué aprendizaje se está logrando?

Estas interrogantes van a tener una respuesta en la definición de un conjunto de modelos sobre los cuales podemos trabajar para diseñarlos.

Diseño de un software educativo.



Este autor plantea, que uno de los elementos que se debe tener en cuenta en el diseño de un software educativo es conocer a quién va dirigido; es decir, conocer las particularidades del usuario al que está dirigido el material computarizado, las posibilidades que tienen para dominarlo desde el punto de vista ergonómico y su ajuste a su edad.

Es decir, el **modelo de caracterización del estudiante** constituye el conjunto de características ideales que debe tener el alumno a que va dirigido. Considera las características reales que existen, entiéndase: habilidades lectoras, habilidades de interpretación, de computación, dominio del contenido previo, motivación por el estudio, actitud ante el estudio, rasgos de la personalidad. En general, establece lo que se tiene, lo que se quiere, la diferencia y lo que pretende resolver el software. Contesta la pregunta ¿a **Quién** va dirigido el software?

¿**Qué enseñar?**, responde al **modelo del contenido**, constituye el sistema de conocimientos, habilidades y capacidades que se le quiere hacer llegar al alumno de acuerdo al objetivo definido. Es necesario detallar las unidades temáticas que se necesitan y la relación entre los diferentes contenidos.

El modelo de estrategia pedagógica, el cual responde a la interrogante ¿**cómo enseñar?**, constituye el conjunto de formas didácticas de presentarle el contenido a los alumnos, la estructura y organización que se le va a dar a esas formas, así como los modos de comprobarlo.

El modelo de la interfaz es el sistema de pantallas, diálogos que, teniendo en cuenta las características del estudiante, lo que se necesita enseñar y la forma de hacerlo, componen el software que debe darle la solución al problema planteado.

Lamas, al concluir su análisis referido al diseño de un software educativo, plantea, que una de las tareas más importantes de la concepción de un software educativo es la definición de los objetivos que perseguimos con el mismo, partiendo de la base inicial que posee nuestro estudiante. Todo lo que hagamos y definamos deberá estar en correspondencia con ello. La precisión de lo que definamos, según lo planteado anteriormente, contribuirá de manera particular a una calidad del producto final.

Luego, dependiendo del tipo de software que se esté preparando, es necesario definir para cada situación de evaluación las acciones que debe tomar el computador, en

función de lo que responda o realice el usuario. Ello incluye tanto la retroinformación (implícita o explícita) y las decisiones con base en el nivel de logro alcanzado.

Es importante diferenciar la retroinformación del refuerzo. Ambos conceptos están ligados a la actividad del estudiante. Pero, mientras la retroinformación pretende favorecer la comprensión de lo que obtuvo y las razones detrás de esto, el refuerzo busca llegar emotivamente al estudiante y afianzar o extinguir el comportamiento. Por ejemplo si el estudiante está sumando dos números y no acierta, un refuerzo negativo podría ser un pito que suena y una retroalimentación indicarle que no es la respuesta esperada y dar una pista para que intente hallarla de nuevo.

Los software educativos tienen diferentes clasificaciones, como se explica anteriormente, en éstas figuran las **multimedia**. Labañino Rizzo y del Toro Rodríguez plantean que una multimedia en Informática "es la forma de presentar información que emplea una combinación de textos, sonidos, imágenes, animación y videos. Entre las aplicaciones informáticas multimedia figuran juegos, programas de aprendizaje, y material de referencia. Incluyen asociaciones predefinidas como hipervínculos"¹⁸.

Aunque en el ámbito educativo multimedia no es un término nuevo, lo parece como resultado de la evolución impresionante que han tenido los medios de presentación de la información y las posibilidades que brindan para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esta palabra ha sido utilizada en la educación desde mucho antes que fuera incorporado al léxico de los soportes comunicativos.

Por ejemplo, se hablaba de programas de enseñanza multimedia que utilizaban la radio, la televisión y la prensa para alfabetizar o enseñar idiomas. Durante décadas han sido utilizados los llamados paquetes multimedia de uso didáctico que incluían cintas de audio o video junto a materiales impresos con contenidos instructivos para desarrollar cursos de diferentes materias.

En una aplicación multimedia la información puede ser presentada en forma de texto, imágenes, sonidos, animaciones y videos.

¹⁸ Labañino y del Toro, Cesar A. Multimedia para la educación, 2001, p. 17.

Medios	Uso
Texto	Generalmente constituye la columna vertebral en la estructura del hipermedia, brinda información clave y ayuda al usuario en la navegación.
Imagen	Forma parte esencial en el diseño, además de apoyo visual para la explicación de conceptos difíciles o como parte de la información básica a brindar.
Sonido	Es frecuentemente utilizado para transmitir ideas o como señal de interactividad. Los mensajes orales humanizan más la interacción hombre –máquina. Contribuye a crear un ambiente agradable si se utilizan fondos musicales apropiados.
Animación	Se utilizan principalmente para simular fenómenos, funcionamiento de sistemas y para dar una sensación de aplicación viva en pantalla.
Video	Permiten mostrar en la computadora aspectos de la realidad con un nivel de autenticidad similar a la TV o al cine. Resulta además un poderoso instrumento para captar la atención del usuario.

En el trabajo se identifica como multimedia al medio de presentar la información mediante la combinación de textos, imágenes, animaciones, sonidos, videos y la integración de estos medios de comunicación puedan ser controlados o manipulados por el usuario en una computadora, o sea, es un sistema informático interactivo, controlable por el usuario que posibilite el desarrollo de la imaginación, el pensamiento lógico, los sentimientos y desarrollen su inteligencia.

Según Labañino, los sistemas multimedia pueden presentar características diferentes en cuanto a su utilización en entornos de aprendizaje. Con relación a ello suelen distinguirse dos tipos: la presentación multimedia y el multimedia interactivo. Cuando sólo usamos la potencialidad multimedia para ofrecer una información en la que el usuario no participa de manera activa; es decir, a lo sumo la pone en marcha, se encuentra ante una presentación multimedia. Si por el contrario el usuario va a interactuar con el sistema de forma tal que él pueda elegir la forma de presentación de la información, si se le ofrecen alternativas por parte del sistema atendiendo a su

actuación, se dice que el sistema dispone de interactividad.

Este último es un concepto de particular importancia para la integración multimedia y se entiende básicamente como el control en tiempo real de un dispositivo o proceso. Luego, la interacción es la capacidad del usuario de relacionarse con un sistema, con vistas a modificar en todo momento sus parámetros de funcionamiento; actividad que incluye, además, la posibilidad de controlar la navegación, es decir, decidir en qué parte de la aplicación se quiere estar y qué acciones se desean desarrollar. Requiere el empleo de dispositivos de entrada, como son el teclado y, sobre todo, el ratón.

No podemos confundirnos y pensar que la posibilidad de hacer un conjunto de clic transforma una presentación multimedia en interactiva. No se trata sólo de propiciar respuestas motoras sino también la realización por parte del alumno de actividades mentales que desarrollen la imaginación y la improvisación ante situaciones nuevas, que expresen sentimientos y opiniones, que desarrollen su inteligencia y su pensamiento lógico.

La multimedia que se ha obtenido con este proceso investigativo es **una multimedia interactiva**. Ofrece al alumno múltiples opciones en las que él puede elegir la forma de presentación de la información. Lo sitúa ante determinadas situaciones problemáticas al tener la posibilidad de profundizar, retroalimentar y comprobar los conocimientos adquiridos mediante la solución de ejercicios de carácter interactivo, en los que el sistema ofrece alternativas que el alumno debe analizar y ejecutar. Estos ejercicios son configurables, o sea, se pueden programar de acuerdo con las necesidades del grupo, de un grupo específico de alumnos o en correspondencia al contenido que el maestro necesite que se profundice. En función de lo que responda o realice el alumno, el computador tiene un sistema de retroinformación y de refuerzo, por ejemplo, si el estudiante está identificando determinada fecha histórica y no acierta, un refuerzo negativo es el sonido de un cristal roto, o un carro frenando, y una retroalimentación que le indica que la respuesta no es correcta y le da una pista para que lo intente de nuevo.

Para que una aplicación multimedia cumpla eficientemente su papel pedagógico, la información brindada por ésta debe ser integrada atendiendo a determinadas premisas, entre las que se pueden citar: visualización atractiva, coherencia entre la información

textual y gráfica, evitar la monotonía y el tedio, accesibilidad, variedad, versatilidad e interactividad. **La multimedia “Símbolos y atributos de la Nación Cubana” posibilita una visualización atractiva, agradable, las pantallas y diálogos fueron elaboradas mediante una combinación de colores, imágenes, videos y textos, con un entorno transparente permitiendo al alumno saber siempre dónde está y tener el control de la navegación, evita el tedio y la monotonía,** se tuvo en consideración que la selección tuviera como premisa una adecuada calidad técnica y estética, resuelven ejercicios con carácter de interactividad, que favorecen el desarrollo de su inteligencia y el pensamiento lógico, las imágenes y videos tienen coherencia con la información textual que se presenta, presenta una adecuada velocidad de respuesta a las acciones de los usuarios al mostrar las informaciones, videos y animaciones, pueden acceder sin dificultad a todas las pantallas, módulos y opciones, por las que se pueden mover según sus preferencias, conoce en todo momento el lugar del programa donde se encuentra y las opciones que tiene a su alcance así como salir de la aplicación.

Contribuir al desarrollo en los alumnos de nociones sobre los conceptos: nación cubana, nacionalidad, patria, símbolos nacionales, al utilizar los elementos cognoscitivos de grados anteriores y ejemplos del decursar histórico social y de la realidad cotidiana; favorecer el desarrollo de sentimientos de aprecio y respeto a los elementos que constituyen la nación cubana y hacia los valores heredados de los héroes, mártires y trabajadores que lucharon por enaltecer la patria, así como también mostrar en su comportamiento, la admiración, respeto y emoción ante los símbolos de la patria y el conocimiento del uso adecuado de ellos, es el objetivo general de la asignatura Educación Cívica en 5to grado, como se explicó anteriormente.

Concepción de la multimedia desde la perspectiva pedagógica. Elementos estructurales básicos.

En los entornos formativos multimedia, cuya razón de ser es facilitar determinados aprendizajes a los estudiantes usuarios de estos, podemos distinguir los siguientes elementos estructurales básicos.

- Planteamientos pedagógicos:
- Modelo pedagógico: concepción del aprendizaje; roles de los estudiantes, docentes, materiales didácticos.

- Plan docente: objetivos, secuenciación de los contenidos, actividades de aprendizaje, metodología, evaluación.
- Itinerarios formativos previstos.
- Funciones de los profesores, consultores y tutores
- Bases de datos, que constituyen los contenidos que se presentan en el entorno; los aprendizajes siempre se realizan a partir de una materia prima que es la información.
- Textos informativos: documento, enlaces a páginas web.
- Materiales didácticos, que presentan información y utilizan recursos didácticos para orientar y facilitar los aprendizajes.
- Guías didácticas, ayudas, orientaciones.
- Fuentes de información complementarias: listado de enlaces a páginas Web de interés, bibliografía, agenda.
- Pruebas de autoevaluación.
- **Actividades instructivas**, que se proponen a los estudiantes para que elaboren sus aprendizajes. Los estudiantes siempre aprenden interactuando con su entorno (libros, personas, cosas) y las actividades instructivas son las que orientan su actividad de aprendizaje hacia la realización de determinadas interacciones facilitadoras de los aprendizajes que se pretenden. Se distingue:
 - Actividades autocorrectivas.
 - Actividades con corrección por parte del profesor o tutor.
 - Otras actividades: trabajos autónomos de los estudiantes, actividades en foros.
- **Entorno tecnológico** - interfaz interactiva que se ofrece al estudiante:
 - Entorno audiovisual: pantallas, elementos multimedia.
 - Sistema de navegación: mapa, metáfora de navegación.
 - Instrumentos para la gestión de la información: motores de búsqueda, herramientas para el proceso de la información, discos virtuales.

Aspectos o criterios para el diseño de una multimedia.

Según Labañino y del Toro (2001) para el diseño de una multimedia es necesario tener en cuenta los diferentes aspectos: funcional, técnicos y estéticos y pedagógicos. Se explica a continuación cada uno de ellos:

Funcional

- Facilidad de uso del entorno. Los materiales deben resultar agradables, fáciles de usar y autoexplicativos, de manera que los usuarios puedan utilizarlos inmediatamente, y descubran su dinámica y sus posibilidades, sin tener que realizar una exhaustiva lectura de los manuales ni largas tareas previas de configuración. El usuario debería conocer en todo momento el lugar del programa donde se encuentra y las opciones a su alcance, y debería poder moverse en él según sus preferencias. Un "sistema de ayuda", accesible desde el mismo material, debería solucionar las dudas"
- Facilidad de acceso e instalación de programas y complementos. La instalación y desinstalación de material sencilla, rápida y transparente.
- Consideración de NEE. Todos los materiales deberían considerar su posible uso por parte de estudiantes con necesidades educativas especiales: atendiendo problemáticas de acceso (problemas visuales, auditivos, motrices...) y proporcionando interfaces ajustables según las características de los usuarios (tamaño de letra, uso de teclado, ratón o periféricos adaptativos.)
- Interés y relevancia de los aprendizajes que se ofrecen para los destinatarios. El valor de un material será mayor cuanto más relevantes sean los objetivos educativos que se pueden lograr con su uso, y cuanto mayor sea el interés de los contenidos, actividades y servicios para sus destinatarios.
- Eficacia didáctica: facilita el logro de los objetivos que se pretenden, bajo índice de abandonos y fracaso. Un material formativo ante todo debe resultar eficaz, debe facilitar el logro de los objetivos instructivos que pretende: localizar información, obtener materiales, archivarlos e imprimirlos, encontrar enlaces, consultar materiales didácticos, realizar aprendizajes.
- Versatilidad didáctica: ajuste de parámetros (dificultad, tiempo de respuesta, usuarios, idioma), bases de datos modificables, registro de la actividad de cada usuario, permite imprimir los contenidos (sin una excesiva fragmentación), proporciona informes (temas, nivel de dificultad, itinerarios, errores), permite continuar los trabajos empezados con anterioridad. Para que los programas puedan dar una buena respuesta a las diversas necesidades educativas de

sus destinatarios, y puedan ser utilizados de múltiples maneras, conviene que tengan una alta capacidad de adaptación a diversos:

- Entornos de uso: aula de informática, clase con un único ordenador, uso doméstico.
- Agrupamientos: trabajo individual, grupo cooperativo o competitivo.
- Estrategias didácticas: enseñanza dirigida, exploración guiada, libre descubrimiento.
- Usuarios y contextos formativos: estilos de aprendizaje, circunstancias culturales y necesidades formativas, problemáticas para el acceso a la información (visual, motriz.)

Técnicos y Estéticos

- Entorno audiovisual: presentación, estructura de las pantallas, composición, tipografía, colores, disposición de los elementos multimedia, estética.
- Presentación atractiva y correcta. Indicará también la resolución óptima para su visualización (800x600)...
- Diseño claro y atractivo de las pantallas, sin exceso de texto, destacando lo importante.
- Calidad técnica y estética en sus elementos: títulos, barras de estado, frames, menús, barras de navegación, ventanas, iconos, botones, textos, hipertextos, formularios, fondos.
- Elementos multimedia: calidad, cantidad. Los elementos multimedia (gráficos, fotografías, animaciones, vídeos, audio.) deberán tener una adecuada calidad técnica y estética. También se valorará la cantidad de estos elementos que incluya el material, que dependerá de sus propósitos y su temática.
- Navegación: mapa de navegación lógico y estructurado; metáforas intuitivas, atractivas y adecuadas a los usuarios. El entorno debe ser transparente, permitiendo al usuario saber siempre donde está y tener el control de la navegación. Eficaz pero sin llamar la atención sobre sí mismo.
- Hipertextos: actualizados, con un máximo de 3 niveles, enlaces descriptivos. Tendrá un nivel de hipertextualidad adecuado (no más de 3 niveles), utilizará hipervínculos descriptivos y los enlaces estarán bien actualizados.

- Diálogo con el entorno tecnológico: interacciones amigables, fácil entrada de órdenes y respuestas.
- Herramientas para la gestión de la información. Indicar cuáles se ofrecen (disco virtual, listado de enlaces favoritos, motores de búsqueda, calculadora, bloc.)
- Funcionamiento del entorno: fiabilidad, velocidad adecuada, seguridad... El material debe visualizarse bien en los distintos navegadores, presentar una adecuada velocidad de respuesta a las acciones de los usuarios al mostrar informaciones, vídeos, animaciones. Si se trata de un programa informático detectará la ausencia de periféricos necesarios y su funcionamiento será estable en todo momento.
- Uso de tecnología avanzada. Debe mostrar entornos originales, bien diferenciados de otros materiales didácticos, que aprovechen las prestaciones de las tecnologías multimedia e hipertexto yuxtaponiendo diversos sistemas simbólicos, de manera que el ordenador resulte intrínsecamente potenciador del proceso de aprendizaje significativo y favorezca la asociación de ideas y la creatividad.

Pedagógico.

- Plan docente: presentando los objetivos de aprendizaje previstos, claros y explícitos, para que sepan con claridad lo que se espera que aprendan en cada unidad didáctica.
- Motivación: atractivo, interés. Los materiales deben resultar atractivos para sus usuarios. Así, los contenidos y las actividades de los materiales deben despertar la curiosidad científica y mantener la atención y el interés de los usuarios, evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente.
- Contenidos (documentos y materiales didácticos): coherencia con los objetivos, veracidad (diferenciando adecuadamente: datos objetivos, opiniones y elementos fantásticos), profundidad, calidad, organización lógica y *buena secuenciación*.
- Relevancia de los elementos multimedia: relevancia de la información que aportan para facilitar los aprendizajes.

- Guías didácticas y ayudas: información clara y útil, buena orientación al destinatario. La documentación que acompaña al material debe tener una presentación agradable, buen contenido y textos claros, bien legibles y adecuados a los usuarios. Se distingue 3 partes:
- Ficha resumen, con las características básicas del material.
- El manual del usuario. Presentará el material, informará sobre su instalación y explicará sus objetivos, contenidos, destinatarios así como sus opciones y funcionalidades.
- La guía didáctica o guía de estudio, con sugerencias didácticas y ejemplos de utilización, propondrá la realización de actividades, estrategias de uso e indicaciones para su integración curricular.
- Flexibilización del aprendizaje: incluye diversos niveles. Los materiales didácticos se adaptarán a las características específicas de los estudiantes (diferencias en estilos de aprendizaje, capacidades) y a los progresos que vayan realizando los usuarios, para que hagan un máximo uso de su potencial cognitivo. Esta adaptación se manifestará especialmente en la autorización en la progresión de las actividades que se presenten a los estudiantes y en la profundidad de los contenidos que se trabajen.
- Orientación del usuario (a través del propio material, consultas o tutoría) sobre el plan docente, los posibles itinerarios a seguir y las opciones a su alcance en cada momento
- Tutorización de los itinerarios: en función de las respuestas (acertadas o erróneas) de los usuarios en las actividades de aprendizaje sugiere automáticamente determinados contenidos y/o actividades.
- Autonomía del estudiante: toma de decisiones en la elección de itinerarios, recursos para la autoevaluación y el autoaprendizaje. Los materiales proporcionarán herramientas cognitivas para que los estudiantes hagan el máximo uso de su potencial de aprendizaje, puedan decidir las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo, el nivel de profundidad de los temas y autocontrolen su trabajo regulándolo hacia el logro de sus objetivos. Facilitarán el aprendizaje a partir de los errores tutorizando las acciones de los

estudiantes, explicando (y no sólo mostrando) los errores que van cometiendo (o los resultados de sus acciones) y proporcionando las oportunas ayudas y refuerzos. Estimularán a los alumnos el desarrollo de habilidades y estrategias de aprendizaje que les permitan planificar, regular y evaluar sus aprendizajes, reflexionando sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar.

La multimedia elaborada se diseñó teniendo en consideración los aspectos o criterios dados por Labañino y del Toro (2001). De vital importancia resultó garantizar la facilidad de uso del entorno, facilidad de acceso e instalación, eficacia didáctica, entorno de uso, agrupamiento, estrategias didácticas, presentación atractiva y correcta, calidad técnica y estética de sus elementos, navegación, plan docente, motivación atractiva, selección de los contenidos, orientación del usuario y autonomía del estudiante.

Situación actual de los recursos informáticos para el tratamiento de los Símbolos patrios.

La Educación Primaria cuenta con diferentes software educativos que forman parte de la Colección Multisaber los cuales dan la posibilidad al alumno de profundizar en los diferentes contenidos y objetivos que deben vencer por grado. Para el estudio de los Símbolos Patrios de la Nación Cubana el alumno puede apoyarse en los software “Mi vida mi patria”, “Tú yo y lo que nos rodea,”Diario del explorador” y “Nuestra Historia”. A través de un estudio realizado a estos software el autor de la investigación constató que:

- El software “Mi vida mi patria” en el módulo Patria propone una opción en la cual el alumno podrá encontrar todos los símbolos nacionales y símbolos de cubana aparece la imagen con una descripción muy sencilla de alguno de los componentes de estos símbolos, por ejemplo en nuestro escudo de la palma real, el laurel simboliza la victoria y las encinas la fuerza. No se habla de los demás componentes y así sucesivamente con el resto de los símbolos.
- “Tú, yo y lo que nos rodea” ofrece un ejercicio para determinar si son verdaderos o falsos determinadas afirmaciones en las que el alumno debe analizar cuáles son símbolos de la patria y cuáles atributos nacionales. Aparece otro ejercicio semejante en el cuarto nivel.

- “Diario del explorador” ofrece ilustraciones con sencillas explicaciones de los símbolos y atributos nacionales.
- En el software “Nuestra Historia” se explica en una opción cómo surge la bandera y el Himno de Bayamo. Se destaca a Perucho Figueredo como el autor del himno de bayamo solamente.

En 5to grado se estudian los contenidos referidos a los símbolos y atributos en una unidad específica en la asignatura Educación Cívica. La multimedia “Símbolos y atributos de la Nación Cubana” puede ser utilizada por los alumnos en cada una de las clases en que se concibe el tratamiento de este contenido, además en el resto de las unidades en que se estudian los conceptos nación cubana, nacionalidad, patria, para el desarrollo de sentimientos de aprecio y respeto a nuestros héroes y mártires, a los elementos que constituyen la nación cubana, ya que en cada uno de sus módulos ofrece datos importantes sobre figuras relevantes en nuestras luchas de independencias, así como información detallada referida a cómo y por qué surgió la idea de crear símbolos que representaran a la Nación, y el significado de cada uno en ese momento histórico, aporta elementos importantes para trabajar el contenido sobre nuestras tradiciones patrias y cómo defenderlas.

Objetivos elementales que debe vencer el alumno de 5to grado en la asignatura informática.

- Navegar e interactuar por los diferentes software educativos creados para el grado.
- Dominar contenidos fundamentales en el trabajo con PAINT y Word.
- Realizar diferentes operaciones en el procesador de texto Word: interactuar con las diferentes barras de herramientas, operar con las categorías y comandos (abrir, crear documentos, guardar cómo, guardar en disco 3 ½, cortar, copiar, pegar, insertar, aplicar negrita, cursiva, subrayada, alinear, modificar la fuente respecto al color, el tamaño, tipo).

Caracterización psicopedagógica del escolar de 5to grado.

La psicología constituye una ciencia imprescindible para el trabajo del maestro. Aporta elementos teóricos indispensables para la correcta dirección del proceso de enseñanza aprendizaje.

Al maestro le corresponde una tarea vital, ejercer conscientemente una influencia educativa en la formación de la personalidad, y para ello no le basta dominar los contenidos de las diferentes asignaturas, sino que le es imprescindible conocer las particularidades psicológicas de los educandos.

Se asume que la edad cronológica no constituye un criterio válido para determinar la pertenencia de un sujeto a una u otra etapa evolutiva. Se hace necesario, sin embargo, considerar algunas características generales que como tendencias, pueden manifestarse en diferentes períodos evolutivos, para poder conocer las peculiaridades distintivas de un sujeto u otro, dentro de un mismo grupo etáreo. Se destacan diferentes momentos del desarrollo de la personalidad. El escolar de 5to grado se encuentra en el segundo momento, abarca desde 8 a 10 años de edad. Como características generales en estos alumnos predominan las vivencias afectivas positivas, sentimientos expresivos, estabilizados y superiores ya que sienten la necesidad de ocupar un lugar en el grupo. El escolar comienza a darle importancia a la opinión y la aceptación del grupo, lo que influye de modo significativo en el desarrollo de su autoconciencia y autovaloración. Comienza a valorar de modo independiente. Las normas y valores del grupo le sirven de criterios para autovalorarse. Es sumamente importante para él la atmósfera de la vida familiar, la comprensión y el trato que los padres le den, el afecto y las exigencias de la familia. Comienzan a experimentar la necesidad de ser más independiente, vivencia la necesidad de ocupar un nuevo lugar en el sistema de relaciones sociales, lo que agudiza la contradicción con las formas de actividad y trato con los adultos, propios del escolar; esto origina el surgimiento de la crisis, que sólo puede ser superada con el paso a una nueva etapa: la adolescencia.

Caracterizando las particularidades específicas de los escolares de 5to A de la ENU Vladimir Ilich Lenin, podemos decir, que es un grupo de alumnos promedio, habituado a cumplir de forma regular y consciente con los deberes propios del aprendizaje, poseen habilidades en la lectura, en la interpretación, comprensión y en los múltiples procedimientos del aprendizaje tanto de la asignatura **Educación Cívica** como de **Computación**. Poseen dominio del contenido previo, para resolver todos los ejercicios que consideramos incluir en la propuesta. Tienen buena actitud ante el estudio, muestran extrema motivación para trabajar con la computadora, algunos requieren de

niveles de ayuda para realizar sus actividades de aprendizaje, en general, demuestran independencia. Estos alumnos tienen la posibilidad de operar con contenidos de diferentes grados de abstracción.

La escuela no debe perder de vista las necesidades y potencialidades que poseen los alumnos para elevarlos a planos superiores. Los alumnos de este ciclo muestran un aumento en las posibilidades de autocontrol, autorregulación de sus conductas y ejecuciones, lo cual se manifiesta, sobre todo, en situaciones fuera de la escuela, como el juego, en el cumplimiento de encomiendas familiares y otros.

Guión de la multimedia "Símbolos y Atributos de la Nación Cubana.

➤ Datos generales del producto

➤ Nombre: "Símbolos y Atributos de la Nación Cubana".

Fundamentación: La presencia de computadoras en las aulas de instituciones escolares cubanas se ha convertido en un hecho real. Teniendo en cuenta la necesidad de que los estudiantes cubanos cuenten con los programas necesarios para contribuir a su formación general integral a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Es necesario que esta educación comience desde edades tempranas para que se convierta en una práctica habitual de los ciudadanos.

Esta investigación se desarrolla a partir de los resultados obtenidos en instrumentos aplicados por el autor de la investigación, los cuales demostraron dificultades por parte de los alumnos en el conocimiento de los símbolos y atributos de la Nación Cubana.

Sinopsis: Es un entorno de trabajo interactivo para el estudio y la ejercitación de los contenidos relacionados con los símbolos y atributos de la Nación Cubana. El estudiante debe seleccionar el módulo u opción que más le interese de acuerdo con sus necesidades académicas.

En esta multimedia se realiza la combinación de textos, colores, imágenes, sonidos, videos, animaciones. Ofrece una serie de ejercicios para interactuar, en los cuales el alumno debe buscar estrategias de solución. Deben completar frases, completar oraciones, identificar si son verdaderas o falsas, enlazar, hacer corresponder el significado de determinados componentes que forman estos símbolos. Ofrece dos módulos: uno para el aprendizaje de los contenidos referidos a los símbolos, y otro módulo corresponde a los atributos.

La Multimedia puede ser utilizada como medio de enseñanza en clases de Educación Cívica u otra clase que facilite dar tratamiento a este contenido. Fue elaborada con el propósito de que el alumno fije los conocimientos y los aplique en diversas situaciones en su práctica escolar y cotidiana. Se concibe además por medio de la esquina del maestro, que éste obtenga toda la información necesaria relacionada con el tema, ofrece orientaciones y recomendaciones metodológicas, así como orientaciones relacionadas con el modo de navegación.

Objetivos generales de la aplicación

- Contribuir a la solidez de los conocimientos referidos a los símbolos y atributos de la Nación Cubana.
- Contribuir al desarrollo del trabajo independiente.
- Fortalecer la formación integral de los alumnos.
- Desarrollar habilidades en el manejo de interfaces interactivas.

Estudio preliminar

Definición del producto:

Este producto surge debido a las carencias que presentan los alumnos respecto al conocimiento de los Símbolos y Atributos de la Nación Cubana. En función de esto, nuestra aplicación pretende proporcionar un ambiente interactivo entre el usuario (escolar) y el producto realizado, con el objetivo de proporcionar contenidos y ejercicios relacionados con este tema, en una forma amigable.

Con motivo de lograr un ambiente de enseñanza ameno, se plantea la necesidad de buscar una serie de elementos complementarios e ilustrativos que pudieran incentivar entre los educandos la importancia de conocer cuáles son los símbolos y atributos, qué representan para la Nación, el significado de cada uno de sus componentes, por qué surgen, en qué año, por quién o quiénes fueron creados. Así también resolver el incremento de medios de enseñanza complementarios para el proceso de aprendizaje de esta materia.

Para el desarrollo de este producto se han tenido en cuenta las diferentes herramientas que proporcionan un mejor desarrollo del mismo entre las que se encuentran:

- Software o herramienta de programación Mediator
- Adobe Photoshop 8
- Adobe Audition
- Tarjeta de vídeo SVGA. Resolución mínima 800x600.
- BPM Studio
- Adobe photoshop: Para el tratamiento de las imágenes que están diseñadas dentro de la aplicación.
- Macromedia Flash: Para el tratamiento y diseño de los videos.

Datos generales de los autores

- Andrés Ramón Delgado Menes.
- Categoría Docente: Instructor a tiempo parcial.
- Especialidad: Licenciado en Educación. Especialidad Matemática.
- Centro de Trabajo: ENU Vladimir Ilich Lenin.
- Dirección Particular: Calle Villuenda, #89. Entre Colón y San Pedro. Municipio Palmira. Provincia Cienfuegos.
- Maikel Migollo Lobelles.
- Categoría Docente: Instructor de Computación.
- Centro de Trabajo: Joven Club de Computación.
- Dirección Particular: Calle Santa María S/N Entre Estrada Palma y San Agustín Municipio Palmira. Provincia Cienfuegos.
- Teresa Cabrera Cabrera.
- Categoría Docente: Máster en Ciencias de la Educación.
- Centro de Trabajo: ENU Celia Sánchez Manduley.
- Dirección Particular: Calle Máximo Gómez, # 129.
- Municipio Palmira. Provincia Cienfuegos.

Estudio de factibilidad.

El análisis del estudio de factibilidad repercute en dos vertientes: la factibilidad económica y la factibilidad técnica. En la primera de estas, el punto se encamina al análisis de los factores implicados; en el caso de nuestro producto la relación costos – beneficios es satisfactoria, pues los costos tanto de los elementos técnicos que hacen falta para el desarrollo de la aplicación como del potencial profesional son prácticamente nulos en comparación con los beneficios que posteriormente va a tener esta aplicación.

Cumple su factibilidad técnica, pues se dispone de personal técnico y de la tecnología necesaria, tanto desde el punto de vista de hardware como de software.

Definición del contenido de la aplicación.

Identificación de la audiencia:

La aplicación va dirigida a una amplia y heterogénea audiencia, que en esencia está formada por todos los estudiantes de la Enseñanza Primaria, a partir de 5to grado.

Prerrequisitos: Familiarización con el manejo del ratón y el teclado.

Bibliografía utilizada:

1. Programas y Orientaciones Metodológicas, 3ero 4to, 5to, grado.
2. Documento rector Modelo de Escuela Primaria.
3. Software: "Tú, yo y lo que nos rodea ", "Mi vida mi patria", "Diario del explorador". "Nuestra historia".
4. Multimedia para la educación informática.
5. RODRÍGUEZ LAMAS. RAÚL. Introducción a la Informática, 2000
6. ÁLVAREZ DE ZAYAS, CARLOS. Didáctica. La escuela en la vida
7. LABAÑINO RIZZO CÉSAR. Multimedia para la vida. Mario del Toro Rodríguez, 2001.
8. FAINHOLC, B.: Nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza, 1997.
9. GARCÍA SOMODEVILLA, ALEXIS. Senderos Virtuales. 2002.
10. COPPERI CONO, SONIA. Software Educativo para la Educación Primaria y Especial, 2004.
11. EXPÓSITO, CARLOS. Un hiperentorno de aprendizaje para la escuela cubana, 2001.
12. LOMBILLO REYES, LÁZARO. J. Manual Básico de Computación, 1997.
13. Libro de Texto de El mundo en que vivimos, 2do, 3ro y 4to grados.
14. Libro Vida Política de mi Patria. 4to grado, 1984.
15. Himno nacional cubano, 1980.
16. Historia de Cuba. 1942 – 1898.
17. Libro Educación Cívica. 5to grado, 1999.
18. Libro de Efemérides, 1979.

Descripción general del producto

El producto posee 5 módulos

Pantalla de Presentación: Vídeo o animación que presenta el producto.

Pantalla Principal: Acceder a los componentes del programa y salir de este pasando de manera obligatoria por los créditos.

Módulo Símbolos (I): Explica por opciones todos los contenidos relacionados con la bandera, el escudo y el Himno de Bayamo.

Módulo Atributos (II): Explica por opciones todos los contenidos relacionados con la

mariposa, la palma real y el tocororo.

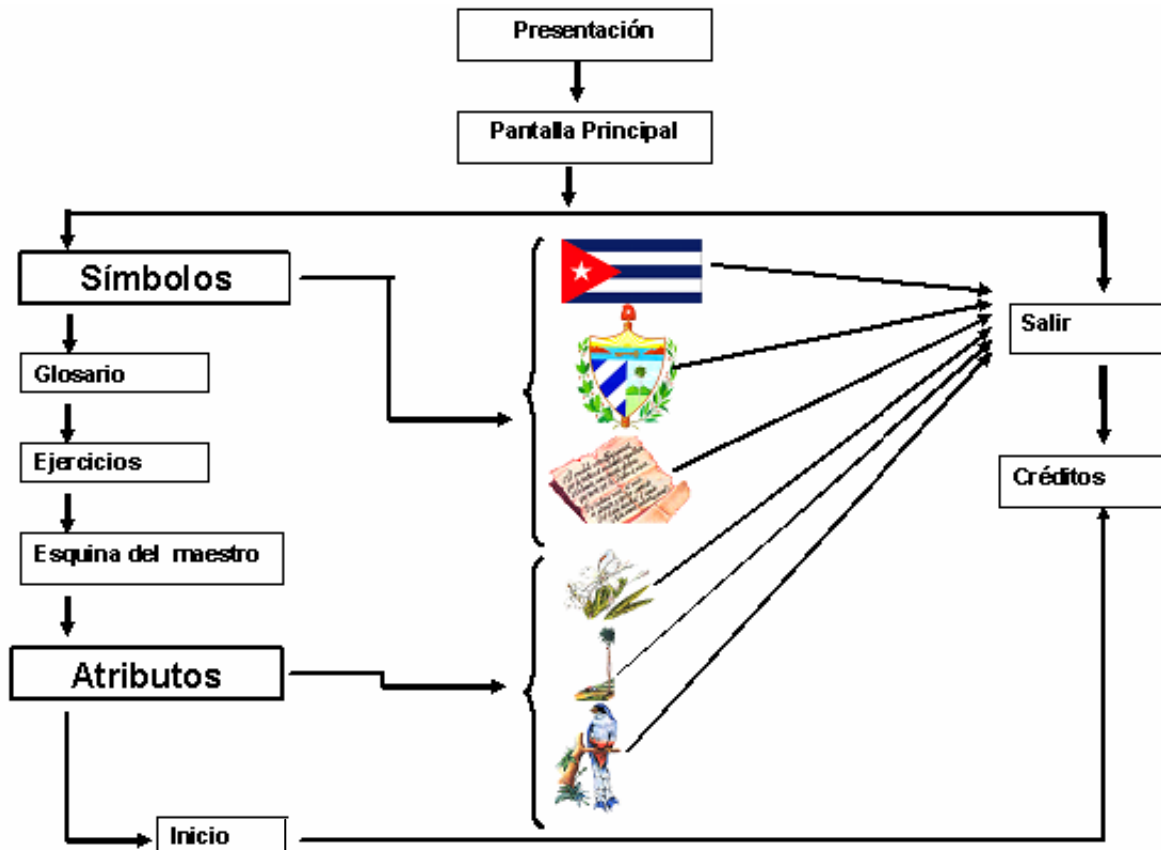
Módulo Glosario (III): Ofrece el significado de palabras de difícil comprensión por los alumnos.

Módulo Esquina del maestro (IV): Ofrece contenidos relacionados con las reglas y leyes para la utilización de los símbolos nacionales.

Módulo Ejercicios (VI): Ofrece ejercicios para interactuar. Los mismos se realizaron haciendo una combinación de todos los componentes multimedia: textos, sonidos, imágenes, animaciones, colores, videos.

Módulo Salir (VII): Permite al usuario salir de la aplicación.

Elaboración del diagrama de flujo (Anexo 5)



Posible estructura modular:

A manera de ejemplo veamos la descripción de algunas pantallas de la aplicación.

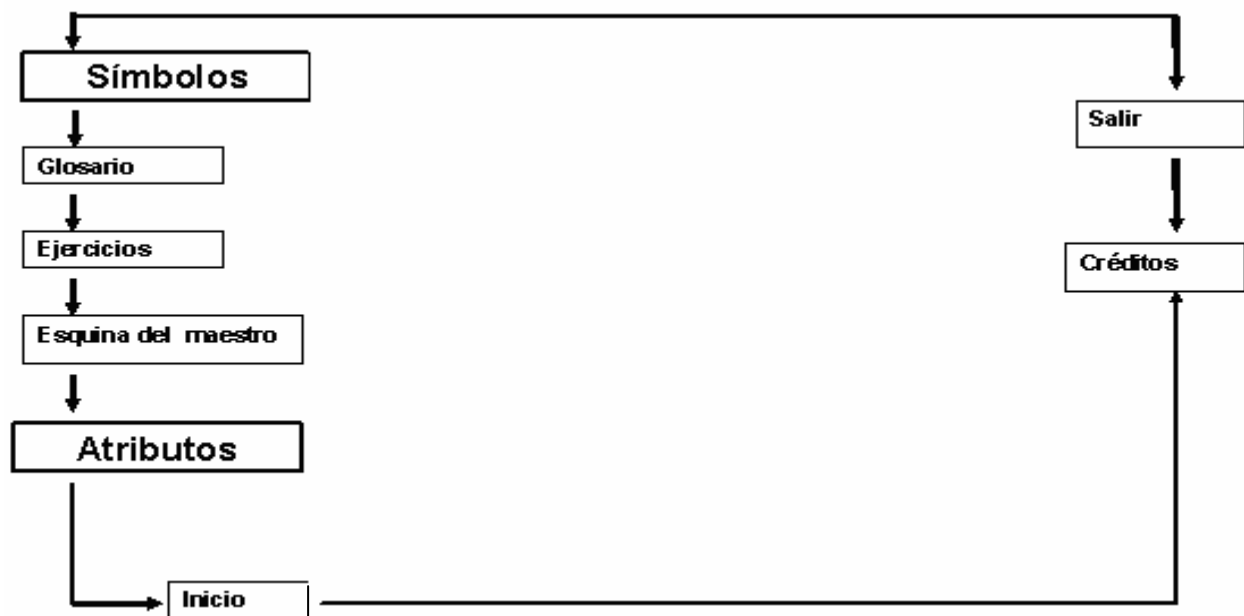
Descripción de Pantallas:

Pantalla: Principal

Módulo al que pertenece: Módulo Principal (II)

Número: 02

Propuesta de diseño de la pantalla:



Descripción general: En esta pantalla se dará acceso a las diferentes partes o módulos del programa y se podrá abandonar el mismo.

Regularidades del funcionamiento:

1. Al entrar el cursor del ratón sobre los elementos interactivos aparecerán efectos de hipervínculos y estos cambiarán sus aspectos de acuerdo con el tema escogido que pondrá en evidencia su funcionalidad.



Descripción formal:

Objetos no interactivos:

#	Objeto	Descripción/Función
4	Título	Muestra el texto: Símbolos y atributos
11	Fondo	Metáfora de carátula de un libro difuminado azul, blanco y rojo.

Leyenda de descripción de eventos

ECR – Entrada del cursor del ratón

PBI – Pulsar con el botón izquierdo del ratón

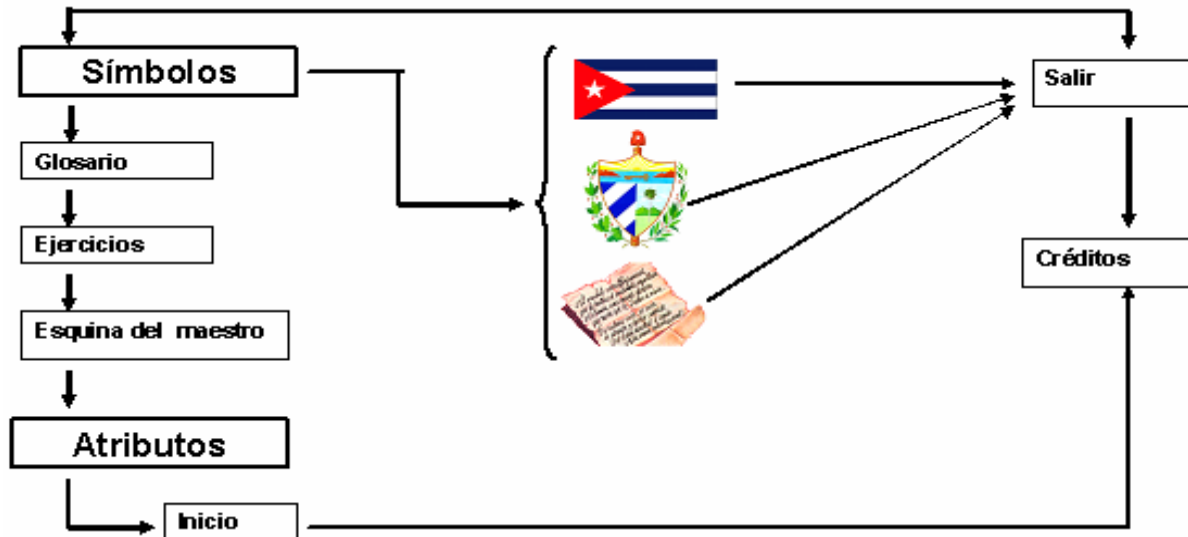
Objetos interactivos:

#	Objeto	Evento	Acción
		PBI	<i>Da paso a la pantalla 2</i>
1	Pantalla Principal	ECR	En esta pantalla se podrá acceder a las diferentes partes o módulos del programa y abandonar el mismo.
		PBI	Da paso a la pantalla 3
2	Símbolos	ECR	Explica por opciones todos los contenidos relacionados con la bandera, el escudo y el Himno de Bayamo.
		PBI	Da paso a la pantalla 4
3	Atributos	ECR	Explica por opciones todos los contenidos relacionados con la mariposa, la palma real y el tocororo.
		PBI	Da paso a la pantalla 5
4	Glosario	ECR	Ofrece el significado de palabras de difícil comprensión por los alumnos.
		PBI	Da paso a la pantalla 6
5	Esquina del maestro	ECR	Ofrece contenidos relacionados con las reglas y leyes para la utilización de los símbolos nacionales.
		PBI	Da paso a la pantalla 7
6	Ejercicios	ECR	Ofrece ejercicios para interactuar. Los mismos se realizaron haciendo una combinación de todos los componentes multimedia: textos, sonidos, imágenes, animaciones, colores, videos.
		PBI	Da paso a:
7	Salir	ECR	Muestra la salida

Módulo I: Símbolos

Pantalla 3

Propuesta de diseño de la pantalla:



Descripción general: Explica por opciones todos los contenidos relacionados con la bandera, el escudo y el Himno de Bayamo.

Regularidades del funcionamiento:

- 1) Al entrar el cursor del ratón sobre los elementos interactivos aparecerán efectos de hipervínculos y estos cambiarán sus aspectos de acuerdo con el tema escogido que pondrá en evidencia su funcionalidad.

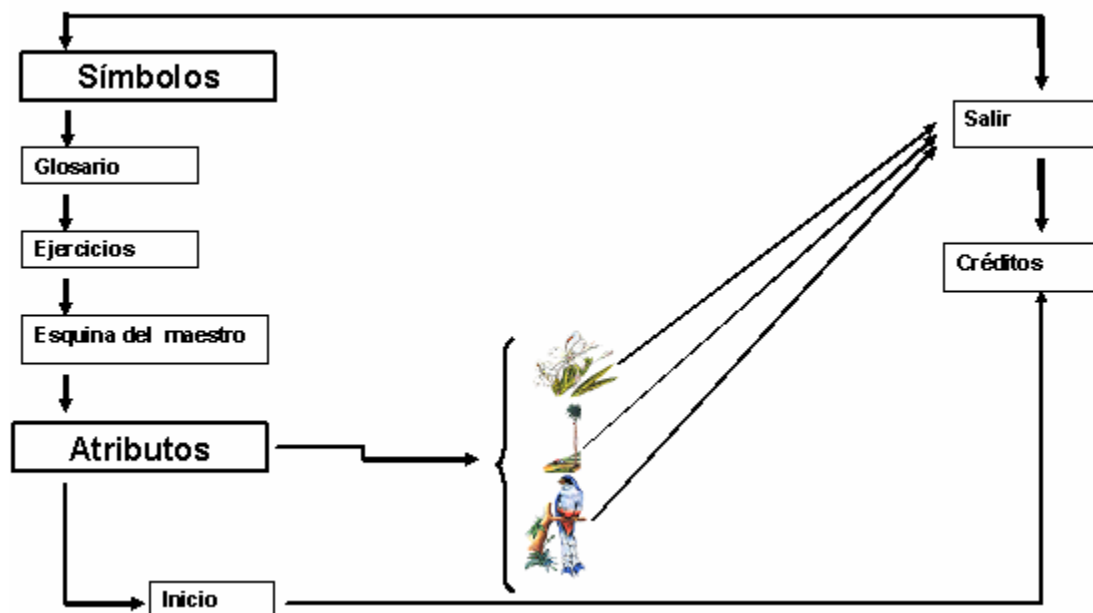


Pantalla: Atributos

Módulo al que pertenece: III

Número: 4

Propuesta de diseño de la pantalla:



Descripción general: Explica por opciones todos los contenidos relacionados con la mariposa, la palma real y el tocororo.

Regularidades del funcionamiento:

- Los contenidos reflejados en el cuadro de texto presentarán una barra de desplazamiento para posibilitar su lectura.



De acuerdo con lo descrito en las pantallas anteriores, en las planillas de animación y sonidos deben estar anotadas las referencias que se hicieron:

Planilla sonidos.

#	Descripción o texto del mensaje
S1	Chasquido
S2	Textos de errores o aciertos.

Especificación del contenido de la aplicación:

Texto # 1

Símbolos

Texto # 2

Bandera de la estrella solitaria

Texto # 3

Escudo de la palma real

Texto # 4

Himno de Bayamo

Texto # 5

Atributos

Texto # 6

La mariposa blanca

Texto # 7

La palma real

Texto # 8

El tocororo

Texto # 9

Glosario

Texto # 10

Esquina del maestro

Texto # 11

Leyes de los símbolos nacionales

Texto # 12

Reglamento de los símbolos nacionales.

Texto # 13

Ejercicios

Planilla para el control de hipervínculos a través de palabras calientes que serán utilizadas en la aplicación.

Planilla textos A

#	
1A	Hipervínculo a Símbolos.
2A	Hipervínculo a Bandera de la estrella solitaria.
3A	Hipervínculo a Escudo de la palma real
4A	Hipervínculo a Himno de Bayamo
5A	Hipervínculo Atributos.
6A	Hipervínculo La mariposa blanca.
7A	Hipervínculo a La palma real.
8A	Hipervínculo a El tocororo
9A	Hipervínculo a Glosario
10A	Hipervínculo a Esquina del maestro.
11A	Hipervínculo a Leyes de los símbolos nacionales.
12A	Hipervínculo a Reglas de los símbolos nacionales.
13A	Hipervínculo a Ejercicios.
14A	Hipervínculo a Vídeos
15A	Hipervínculo a botones de sonidos.
16A	Hipervínculo a aciertos i desaciertos.
17A	Hipervínculo al botón Más
18A	Hipervínculo La biografía de figuras revolucionarias de la época.
19A	Hipervínculo a los diferentes componentes que conforman a los símbolos.
20A	Hipervínculo al botón Salir
21A	Hipervínculo a los Créditos

Normas de diseño:

Con el objetivo de garantizar una adecuada uniformidad en la aplicación, se han establecido diversos parámetros específicos para cada medio utilizado en la aplicación:

Textos:

- Porcentaje máximo de ocupación de pantallas: 800 x 600
- Fuentes utilizadas para títulos: Arial - 14 – Blanco, Negrita.
- Fuentes utilizadas para texto normal: – 12
- Formato .doc y .txt

Imágenes:

- Tamaño máximo: 320x200
- Profundidad del color: 24 bpp
- Resolución de la imagen: 640x480

Sonido, Vídeo / Animación:

- Duración: 0 a 2 minutos.
- Parámetros del sonido: 32 Hz
- Cantidad de cuadros por segundo: 24.

- En este trabajo todos los elementos teóricos citados fueron seleccionados de bibliografía registrada y controlada en nuestro CEDIC. El autor para la elaboración de la propuesta profundizó en aspectos que desde el punto de vista metodológico el maestro debe considerar. Por su importancia decidió incorporarlos en el módulo Esquina del maestro, ejemplos:

- Leyes de los Símbolos y Atributos de la Nación Cubana.
- Reglamentos de los Símbolos y Atributos de la Nación Cubana

Partiendo del estudio que realizó en las diferentes fuentes del conocimiento, elaboró los ejercicios de manera que permitieran realizar la combinación de todos los componentes multimedia.

Implementación y validación de la multimedia “Símbolos y Atributos de la Nación Cubana”.

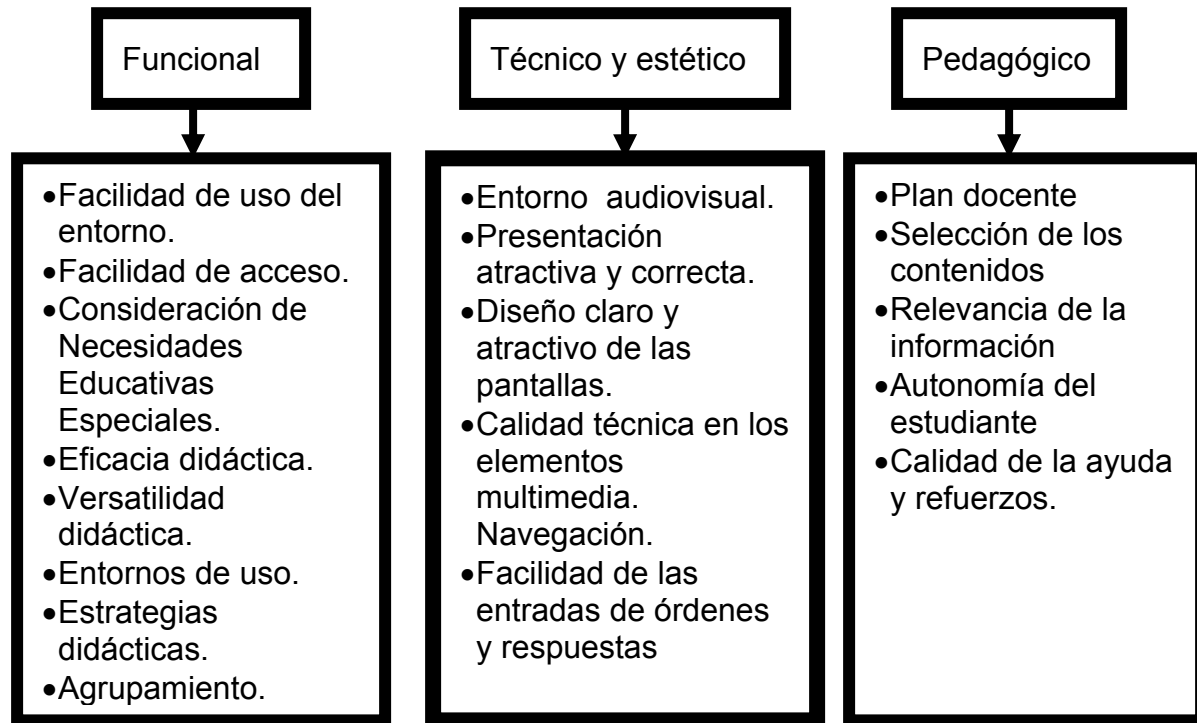
En el curso escolar 2007 – 2008, a partir del mes de mayo, el autor de esta investigación puso en práctica la propuesta elaborada, la cual consiste en una multimedia que recibe el nombre “Símbolos y atributos de la Nación Cubana”. Ésta ofrece información para el estudio y profundización de este contenido. La experiencia se realizó en el grupo de 5to A, seleccionado como muestra.

Principales momentos del proceso de validación.

- Consulta a expertos.
- Consulta a docentes.
- Rediseño de la Multimedia.
- Pruebas con los alumnos.
- Rediseño de la Multimedia.

Vamos a explicar cada uno de los momentos:

Se realizarán dos sesiones de trabajo con especialistas que por sus resultados son considerados expertos en la materia, con el objetivo de realizar consultas para valorar la calidad del producto tecnológico elaborado. La consulta se realizó sobre la base de las siguientes dimensiones, como se muestra en el siguiente gráfico, (Anexo 6).



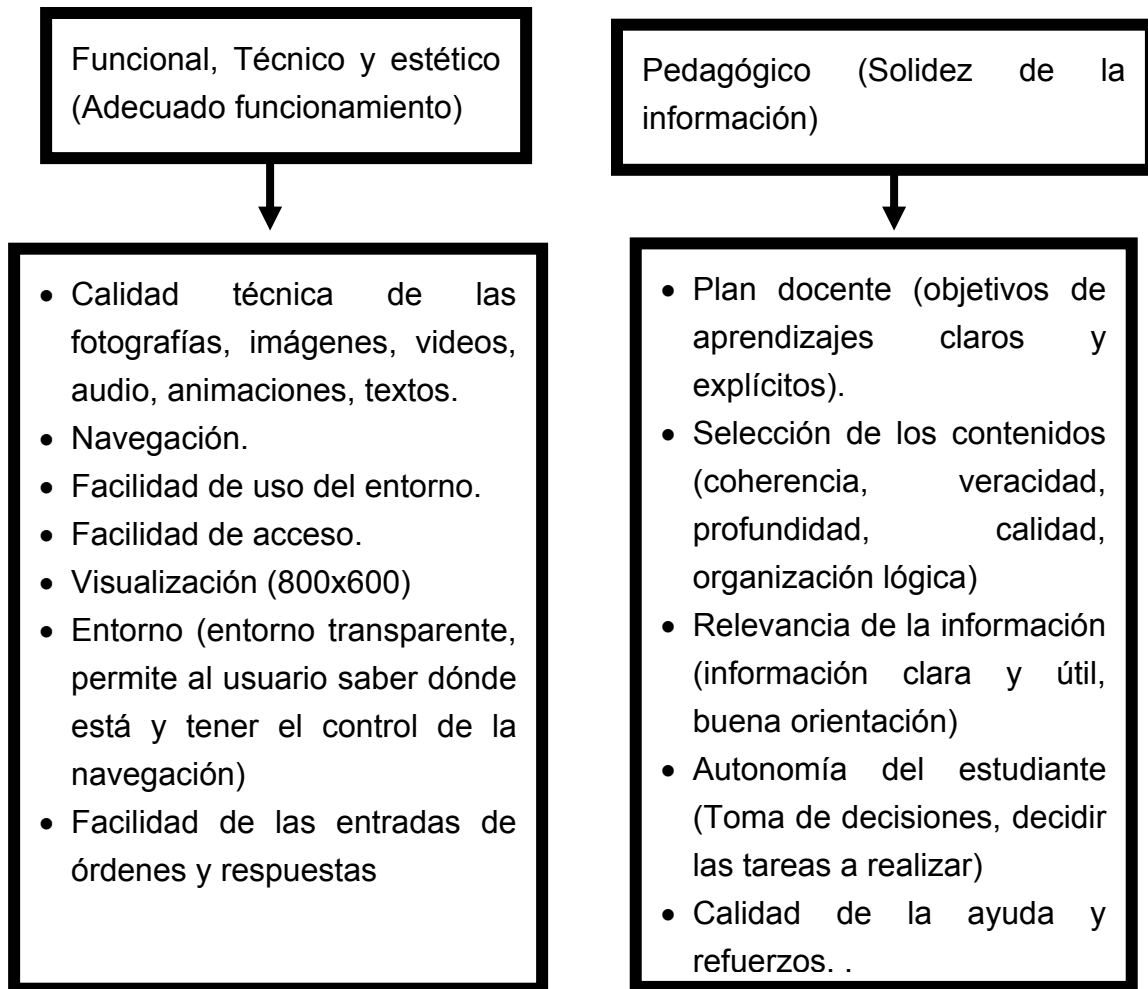
Resultados obtenidos en las consultas:

Respecto al **aspecto funcional** fueron aceptados todos los indicadores. En el **técnico y estético** recomendaron cambiar la imagen gráfica de algunas pantallas, al texto ponerle un fondo blanco para propiciar la visibilidad, cambiar el video de presentación, mostrar entornos originales, diferenciados de otros materiales didácticos, corregir algunos errores de navegación relacionados con los botones e iconos que deben mantener al estudiante ubicado en el lugar en que se encuentra y hacia dónde desea ir. Relacionado con el **aspecto pedagógico** sugirieron realizar diálogos con entornos y textos amigables, por ejemplo: querido alumno, ahora vas a conocer...., querido pionero el texto que a continuación vas a....., orientaron cambiar la orden a algunos ejercicios de manera que el alumno lo entendiera y mantuviera la atención y el interés, evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente. Facilitar el aprendizaje a partir de los errores tutorizando las acciones de los estudiantes, explicado (y no solo mostrando) los errores que van cometiendo (o los resultados de sus acciones) y proporcionando las oportunas ayudas y refuerzos.

Posteriormente se procedió a realizar dos sesiones de trabajo con los docentes en las cuales interactuaron con la multimedia. En cada sesión de trabajo se realizaron notas

de campo.

Concluida las sesiones de trabajo se aplicó una encuesta, (Anexo 7) .La misma se elaboró sobre la base de las siguientes dimensiones:



Resultados de la encuesta:

En el **aspecto funcional** el 100% marcó la opción muy adecuado en todos los indicadores; facilidad de uso, facilidad de acceso, interés y relevancia de los aprendizajes, dificultad, idioma, configuración.

En el **aspecto técnico y estético** el 100% marcó en la opción muy aceptado en los indicadores entorno audio visual, calidad técnica de las fotografías, imágenes, videos, audio, animaciones, facilidad de las entradas de órdenes y respuestas, mientras que el 75% planteó que no tiene una presentación atractiva, el 100% plantea que hay

dificultades en la navegación, faltan botones de acceso de una pantalla a otra, o sea, en ocasiones el usuario se encuentra desorientado en la navegación.

En el **aspecto pedagógico** el 100% plantea que existe coherencia entre el contenido que se ofrece y los objetivos de aprendizaje, se observa coherencia, veracidad, profundidad y organización lógica en los contenidos con una información clara y útil. El 100% plantea que al existir problemas de navegación no puede existir toma de decisiones por parte del alumno. El 75% plantea que no está bien elaborada la técnica de ayuda y refuerzo, que esta debe facilitar el aprendizaje a partir de los errores proporcionando oportunas ayudas y refuerzos. Si el alumno no acierta en la respuesta un refuerzo negativo podría ser un sonido y una retroalimentación indicando que no es la respuesta correcta.

Analizados todos los señalamientos realizados se procedió **al rediseño de la multimedia** “Símbolos y atributos de la nación Cubana”.

Se procedió después a realizar la prueba con los escolares.

Se seleccionó como muestra a tres alumnos de 5to A para realizar la primera prueba de aplicación. Estos alumnos fueron seleccionados de la siguiente manera, un alumno con dificultades, un alumno promedio y un alumno con resultados excelentes en las diferentes asignaturas del grado.

Se planificaron las siguientes sesiones de trabajo:

No	Sesiones de trabajo	Fecha
1	Tiempos de Máquina	14 – 5 – 07
2	Tiempos de Máquina.	19 –5 – 07

El autor fue anotando lo expresado por los alumnos en cada sesión (notas de campo).

Notas de campo o registro anecdótico.

- Los tres alumnos se mostraban interesados al interactuar con el producto.
- Realizaban distintas operaciones para descubrir lo que contenía.
- Hicieron manifestaciones de halago sobre las pantallas, las imágenes, videos, colores utilizados.
- Dos alumnos fijaban la vista para leer los diferentes textos y enunciados.

- Un alumno seleccionó en primer plano el módulo **Ejercicios**.
- Seleccionaban reiteradamente el módulo que contiene variedad de videos.
- Un alumno no entendía la orden de un ejercicio.
- Dos alumnos presentaron imprecisión al navegar por el software. Se observaban desorientados. Necesitaban niveles de ayuda.

Segunda sesión de trabajo

Se seleccionó como muestra 12 alumnos de 5to A para realizar la segunda prueba de aplicación.

Se planificaron las siguientes sesiones de trabajo:

No	Sesiones de trabajo	Fecha
1	Tiempos de Máquina	22 – 5 – 07
2	Tiempos de Máquina.	23 – 5 – 07

Notas de campo o registro anecdótico

- Varios alumnos presentaron dificultades para leer los textos. Manifestaron que la letra era muy pequeña.
- La totalidad de los alumnos navegaron por todos los módulos.
- Los ejercicios fueron resueltos en su totalidad.
- Visualizaban reiteradamente todos los videos.

Terminada las sesiones de trabajo con los alumnos se aplicaron entrevistas, (Anexo 8).

Como resultados se comprobó que:

- Los escolares plantean que la multimedia es fácil de utilizar. Descubren inmediatamente las opciones que les ofrece. No necesitan de una enseñanza dirigida para trabajar con ella, pueden hacerlo por libre descubrimiento.
- Refieren que pueden trabajar de forma individual, o por equipos. Halagan el video de presentación, les resulta agradable, atractivo. Plantean que las pantallas tienen un buen tamaño, les permite una correcta visualización. Pueden ubicarse con facilidad, saber dónde están. Logran el control de la navegación a partir de la utilización de los botones de acceso a todas las pantallas. Opinan que la multimedia ofrece informaciones importantísimas

referidas a los Símbolos y atributos. Información que no aparece en los libros de texto y en el resto de los software que se encuentran instalados en las computadoras del centro. Les facilita obtener datos biográficos de las distintas figuras revolucionarias que se destacaron en esa época y que son datos difíciles de encontrar en nuestra biblioteca.

- Respecto al Himno de Bayamo plantean que pueden leer todas las estrofas que lo conformaban desde el principio y escuchar las notas que se entonan hoy por todos los cubanos
- Varios escolares resaltan los videos filmados con los propios alumnos de 5to grado referentes a cómo izar, doblar y trasladar la bandera, .Refieren que las imágenes que muestra al Tocaroro en su propio habitat es algo que ellos no habían visto antes.
- Tres alumnos manifestaron que la letra es un poco pequeña, sugieren aumentar el tamaño de fuente,
- Dos alumnos manifestaron no entender lo que pedían realizar en la orden de un ejercicio.

Analizadas las dificultades presentadas por los alumnos, se procedió **a rediseñar la multimedia.**

La siguiente tabla muestra las sesiones de trabajo que se realizaron con los alumnos para comprobar la efectividad de los cambios efectuados en la Multimedia:

Para esta prueba se tomó como muestra a los 20 alumnos de 5to A.

No	Sesiones de trabajo.	Fecha.
1	Clase de Educación Cívica en el laboratorio.	3 -6 -'08
2	Tiempos de Máquina	6 – 6 – 08
3	Tiempos de Máquina	10 – 6 – 08

Después de realizada varias sesiones de trabajo con los alumnos se aplicaron entrevistas (Anexo 9). Se obtuvieron los siguientes resultados:

Resultados de la entrevista:

- Todos los alumnos plantearon que la fuente tenía un buen tamaño.
- Los alumnos plantean que pueden realizar todos los ejercicios sin dificultad. Las órdenes responden a las operaciones que deben realizar
- Todos plantean que entienden la orden de los ejercicios, que los pueden resolver sin dificultad.
- Refieren que pueden navegar sin dificultad, ya que le fueron incorporados otros botones de acceso a las demás pantallas que antes no tenían. Además, ya pueden salir de la multimedia en cualquier sitio donde se encuentren trabajando.

Al hacer un riguroso análisis sobre las orientaciones metodológicas que se le ofrecen al maestro para alcanzar el logro de dicho objetivo, el autor de la investigación considera que la multimedia elaborada “Símbolos y atributos de la Nación cubana” puede contribuir a potenciar el aprendizaje de estos contenidos fundamentalmente en la unidad #2 que tiene como título **“La patria. La Nación”** en la que se debe profundizar en las siguientes temáticas:

1. Los componentes de la nación cubana. Sus símbolos.
2. Los componentes de la nación cubana: territorio, habitantes, idioma.
3. Los componentes de la nación cubana: costumbres y tradiciones
4. Los símbolos nacionales, su significado y uso. La bandera de la estrella solitaria.
5. Los símbolos nacionales, su significado y uso. La bandera de la estrella solitaria.
6. Los símbolos nacionales, su significado y uso. El himno de Bayamo.
7. Los símbolos nacionales, su significado y uso. El escudo de la palma real.
8. Los símbolos de Cienfuegos (Palmira) (1h/c reserva)
9. Los símbolos de la flora y la fauna. Su significado. La palma real. La mariposa blanca y el tocororo.
10. Los símbolos de la flora y la fauna. Su significado. La palma real, la mariposa blanca y el tocororo.
11. La nacionalidad cubana. El origen de la nacionalidad cubana. El significado de ser cubano.

Concluido el estudio de esta unidad el maestro puede hacer uso sistemático de la multimedia elaborada para ejercitar y profundizar en los contenidos estudiados anteriormente y potenciar a su vez los contenidos que debe impartir a sus alumnos referidos a:

- El amor a la patria y el cumplimiento de los deberes. Unidad 3.
- La defensa de la patria y la paz. Unidad 3.
- Los pioneros y la defensa. El movimiento de exploradores. Unidad 3.
- El cumplimiento del deber para con la patria. Los deberes de un niño revolucionario. Unidad 3.
- Las leyes de la Nación Cubana. Unidad 4.
- La constitución. Primera ley de la República. Unidad 4.
- En Cuba todos contribuyen al desarrollo del socialismo. Unidad 7.
- En Cuba todos los niños tienen derecho a una vida digna y segura. Unidad 7.

Durante el proceso de diseño de la multimedia se previó garantizar que en **el aspecto funcional** el alumno pudiera realizar su trabajo de manera individual, en grupo cooperativo o de manera competitiva, y en **el aspecto pedagógico**, la flexibilización del aprendizaje, puesto que el producto tecnológico elaborado es configurable. Permite al maestro o profesor adaptar los materiales didácticos a las características de los estudiantes a quienes va dirigido, cambiando y diferenciando el estilo de aprendizaje para que hagan un máximo uso de su potencial cognitivo.

Para llevar a nuestros alumnos un aprendizaje con calidad es de vital importancia profundizar en los contenidos a impartir, lograr la sistematización de los contenidos estudiados, lograr la relación ínter materia. Maestros y alumnos pueden descubrir un potencial importante en este producto tecnológico si es utilizado con el fin de favorecer la calidad del aprendizaje.

CONCLUSIONES:

A modo de conclusión podemos expresar que:

Los software educativos diseñados para el aprendizaje deben partir de la caracterización de los estudiantes a quienes va dirigido el producto, tener presentes los contenidos que aparecen en el programa, o sea, el sistema de conocimientos, habilidades y capacidades que se les quiere hacer llegar al alumno, así como el conjunto de formas didácticas para presentar este contenido, la estructura y organización que se le va a dar a esas formas y deben contener una interfaz sencilla y agradable.

El diagnóstico y caracterización de los sftwares “Tú, yo y lo que nos rodea”, "Mi vida mi patria", "Diario del explorador" y “Nuestra Historia” para el tratamiento de los Símbolos patrios demostró, que no poseen la suficiente literatura accesible para el estudio de esta materia por parte de los alumnos. Los resultados alcanzados en el proceso de implementación y validación de la multimedia elaborada demostraron que este producto tecnológico despertó la curiosidad, la atención y el interés en los alumnos por conocer y profundizar en la información que ofrece sobre los símbolos patrios, por lo que constituye un medio de enseñanza que potencia y facilita el proceso de aprendizaje de esta materia.

RECOMENDACIONES.

Los resultados obtenidos con la implementación inducen las siguientes recomendaciones:

- Por ser los símbolos y atributos de la Nación Cubana un contenido básico de la asignatura Educación Cívica en 5to grado recomendamos poner la Multimedia a disposición de los grados del primer ciclo en apoyo a los contenidos que deben recibir los estudiantes en la asignatura El mundo en que vivimos.
- Continuar investigando en la elaboración de una metodología para el uso racional y efectivo de este medio de enseñanza en el proceso de aprendizaje de los Símbolos Patrios de la Nación Cubana por los escolares de las diferentes escuelas Enseñanza Primaria del municipio de Palmira.
- Diseñar una investigación para perfeccionar la multimedia sobre la base de una aplicación práctica.

BIBLIOGRAFÍA.

ALANIS HUERTA, ANTONIO. La Tecnología Educativa: entre el saber y el hacer. En Revista digital de Educación y Nuevas Tecnologías. no.5. mar, 2000. <http://contexto-educativo.com.ar/>.

ÁLVAREZ, RITA MARÍA. Metodología de la Enseñanza de la historia II. [et...al]. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1981. p 77

ÁLVAREZ PÉREZ, MARTA. Una aproximación desde la Enseñanza Aprendizaje de las Ciencias Interdisciplinariedad. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004. 52 p.

ÁLVAREZ ZAYAS, CARLOS. La Escuela en la Vida. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999. 178 p.

ÁREA MOREIRA, MANUEL. Los medios y el currículum escolar. Web Docente de Tecnología Educativa Universidad de La Laguna, 2002. 9p.

_____ Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la educación. Web Docente de Tecnología Educativa Universidad de La Laguna, 2002. 13 p.

CABRERA, J. Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones escolares. Granada Grupo Editorial Universitario, 1998.

CALZADILLA MELIAN, ONEIDA. Los medios de enseñanza media en el tratamiento de los Contenidos de biología 2 para la formación del alumno de la enseñanza media / Oneida Calzadilla Melían, Danelis Martínez Torres. __ Cienfuegos: Instituto Superior Pedagógico “Conrado Benítez García (Trabajo de curso). Curso 2001-2002.

COPPERI CONO, SONIA. Software Educativo para la Educación Primaria y Especial. [et... al]. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004. p. 1 – 104.

CUBA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Maestría en Ciencias de la Educación: Fundamentos de la Investigación Educativa. __ La Habana: editorial Pueblo y Educación, s. a. __ p. I y II.

_____. Orientaciones metodológicas. Primer grado. __ 2 ed. __ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001. __ t. I y II.

_____. Orientaciones metodológicas. Segundo grado. __ 2 ed. __ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001. __ t. I y II.

- _____. Orientaciones metodológicas. Tercer grado.____
2 ed.____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.____ t. I y II.
- _____. Orientaciones metodológicas. Cuarto grado.____
2 ed.____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.____ 303 p.
- _____. Orientaciones metodológicas. Quinto grado.____
2 ed.____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.____ 317 p.
- _____. Orientaciones metodológicas. Sexto grado. ____
2ed.____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.____339 p.
- _____. Orientaciones metodológicas. Noveno
grado.____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.____ 164 p.
- _____. Programa. Primer grado.____ 2 ed.____ La
Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.____ 107 p.
- _____. Programa. Segundo grado.____ 2 ed.____ La
Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2005.____ 89 p.
- _____. Programa. Tercer grado.____ 2 ed.____ La
Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.____ 94 p.
- _____. Programa. Cuarto grado.____ 2 ed.____ La
Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.____ 82 p.
- _____. Programa. Quinto grado.____ 2 ed.____ La
Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.____ 109 p.
- _____. Programa. Sexto grado.____ 2ed.____ La Habana:
Editorial Pueblo y Educación, 2001.____ 126 p.
- _____. Programa. Noveno grado.____ La Habana:
Editorial Pueblo y Educación, 2004.____ 157 p.
- DÍAZ PENDÁS, HORACIO. Enseñanza de la Historia: Selección de lecturas.____ La
Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.____ 147 p.
- Educación Cívica. 5to grado.____ La Habana: editorial Pueblo y educación, 1999.____118 p.
- EDUTEC. En Revista electrónica de la Tecnología Educativa. Universidad de Sevilla:

- no. 1, 1996.
- Efemérides. __ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1979. __ t. I, II.
- EXPÓSITO, CARLOS. Un hiperentorno de aprendizaje para la escuela cubana. La Habana, 2001.
- FERNÁNDEZ, M. "Multimedia y Pedagogía, un binomio actual". Congreso Iberoamericano de Informática Educativa, 1992.
- FERNÁNDEZ, B. Tecnología Educativa, ¿sólo recursos técnicos? Fátima J García. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2004.
- FONSECA CABRERA, EYDER. Un software educativo para la enseñanza de tanto por ciento. 60 h. Tesis de Maestría. ISP "Conrado Benítez García ". Cienfuegos, 1999.
- GARCÍA OTERO, JULIA. Selección de lecturas sobre medios de enseñanza. __ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002. __ 43 p.
- GARCÍA SOMODEVILLA, ALEXIS. Senderos Virtuales. Tesis de Maestría. Cienfuegos: Ediciones Macenas, 2002. p. 16 – 18.
- GONZÁLEZ CASTRO, VICENTE. Teoría y práctica de los medios de enseñanza. __ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1986. __ 436 p.
- GORT PROESA, MARIUSKA. La computación y la formación integral de los estudiantes del IPE – Una alternativa didáctica. 56 h. Trabajo de Curso. ISP "Conrado Benítez García". Cienfuegos, 1999.
- Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Grijalbo : Barcelona. Litografía Rosés, [s. a]. p. 157 – 1379.
- Himno nacional cubano. __ La Habana: editorial Pueblo y educación, 1980. __ 29 p.
- KLINGBERG, LOTEAR. Introducción a la didáctica general. __ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1978. __ 447 p.
- LABAÑINO RIZZO, CÉSAR. Multimedia para la vida. Mario del Toro Rodríguez. La Habana. Editorial Pueblo y Educación, (2001). 283 p.
- LOMBILLO REYES, LÁZARO. J. Manual Básico de Computación. [et...al]. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1997. p. 59 – 73.
- MARTÍ, JOSÉ. La Edad de Oro. La Habana: Editorial Gente Nueva, 2002. 87 p.
- Material Básico. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo I. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 15p.

- Material Básico. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo I Segunda Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 15 p.
- Material Básico. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 31 p.
- Material Básico. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo II. Segunda Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 31 p.
- Material Básico. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo III. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 32 p.
- Material Básico. Maestría en Ciencias de la Educación. Módulo III. Segunda Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación. 32 p.
- Medios de enseñanza: Infinidad de iniciativas.____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1989. ____ 54 p.
- MORENO PLACENCIA, ANA MARGARITA. Educando con imágenes.____ p. 10-13.____ En Se Puede (La Habana).____ Año 5, no. 23, octubre- diciembre.____ 2001.
- El Mundo en que vivimos. Segundo grado / Dinorah Romo Abascal... [et. Al].____ 2 ed.____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2001.____ 63 p.
- El Mundo en que vivimos. Tercer grado / Dinorah Romo Abascal... [et. Al].____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2000.____ 136 p.
- El Mundo en que vivimos. Cuarto grado / Edith Miriam Santos Palma... [et. Al].____ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1999.____ 134 p.
- PÉREZ VILLA, YISEL. Software Educativo para la educación ambiental. ISP “Conrado Benítez García”. Cienfuegos, 1999. h. 10 – 50.
- RODRÍGUEZ LAMAS, RAÚL Comp. Introducción a la Informática Educativa. La Habana: Universidad de Pinar del Río Hermanos Sainz. Instituto Superior Politécnico José A. Echeverría. República de Cuba, 2 000. 150 p.
- SARRÍA STUART, ANGELA. Una estrategia para el diseño curricular de informática en la Enseñanza Primaria. Tesis de Maestría. Universidad de Cienfuegos, 2002.
- Seminario Nacional a Dirigentes. La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1980. 164p.
- TORRES – CUEVAS, EDUARDO. .Historia de Cuba (1942 – 1898) / Eduardo Torres – Cuevas, Oscar Loyola Vega.____ La Habana: Editorial Pueblo y educación, 2001.____

404 p.

VALDÉS VELOZ, HÉCTOR. Calidad y equidad de la educación: concepciones teóricas y tendencias metodológicas para su evaluación. La Habana: Editorial Cubana, 2005. 43p.

VARELA PILOTO, MARÍA DEL CARMEN. Alternativa pedagógica para emplear la televisión educativa y el libro en las clases de Historia en la escuela primaria. Cienfuegos. Universidad Carlos Rafael Rodríguez. Tesis en opción al título de Doctor. Año 2008. h 200.

VIGOTSKI, L. S. Pensamiento y Lenguaje. Moscú: Editorial Progreso, 1998. __ 59 p.
XIV Congreso Internacional de ASELE. Burgos 2003

<http://www.monografias.com/trabajos60/pensamiento-imagen/pensamiento-imagen.shtml>, (23 de enero de 2009)

JORGE GARCÍA MATA. La autenticidad de los materiales de enseñanza-aprendizaje. ASELE. Actas XIV (2003).

Anexo 1.

Prueba Pedagógica.

Objetivo: Comprobar el nivel de adquisición de los conocimientos alcanzados respecto a los símbolos y atributos de la nación cubana.

Muestra: Alumnos de cuarto y quinto grado.

1. Marque con una X los Símbolos Patrios.

- ☐ La mariposa.
- ☐ El escudo de la palma real.
- ☐ La palma real.
- ☐ La bandera de la estrella solitaria.
- ☐ El distintivo.
- ☐ El tocororo.
- ☐ El himno de bayamo.
- ☐ La pañoleta

2. Marque con una X los Atributos de la Nación Cubana.

- ☐ El himno de bayamo.
- ☐ La mariposa.
- ☐ El escudo de la palma real.
- ☐ La palma real.
- ☐ La bandera de la estrella solitaria.
- ☐ La pañoleta
- ☐ El tocororo.
- ☐ El distintivo.

3. Enlace los elementos de la columna A con los de la columna B según corresponda.

Columna A

- La bandera de la estrella solitaria
- El tocororo
- El escudo de la palma real
- La palma real
- El Himno de Bayamo
- La mariposa blanca

Columna B

Símbolos de la Patria

Atributos Nacionales.

4. Mencione tres elementos que describan La bandera de la estrella solitaria. Explique uno de ellos.

5. Marque con una X las características del Escudo de la Palma Real.

___ Lo diseñó Perucho Figueredo.

___ En su parte superior tiene un gorro frigio.

___ Está formado por dos estrofas de cuatro versos cada una.

___ Las ramas de encina y laurel representan la fortaleza y la victoria de nuestro pueblo.

___ Sus partes están formadas por tres listas azules, dos listas blancas, un triángulo rojo y una estrella.

___ El sol en el horizonte representa la república que nacía en el momento en que fue diseñado.

a) Las características que no marcó diga a qué símbolo corresponde en cada caso.

Anexo 2.

Análisis a documentos.

Objetivo: Analizar documentos relacionados con la asignatura El mundo en que vivimos para evaluar los contenidos que aparecen registrados en relación con los símbolos y atributos nacionales.

Muestras objeto de análisis: 1ro a 4to grado.

Documentos a analizar:

Libros de textos.

Programas y Orientaciones metodológicas.

Indicadores a analizar:

Unidades y horas clases dosificadas para trabajar el contenido que se analiza.

Orientaciones metodológicas para trabajar este contenido.

Profundidad con que se abordan dichos contenidos en los libros de textos.

Resultados:

Primer grado:

Se trabajan los símbolos de la patria, se le señalan qué constituyen estos, por qué se les respeta y por eso debemos respetarlos y amarlos, se describe la bandera por sus partes y no por su significado, se enfatiza en cómo saludarla; al tratar el escudo se destaca que tiene los colores de la bandera y el paisaje de nuestros campos; referente al Himno Nacional el maestro explicará su significado y el porqué se escribió, la forma en que se debe cantar y escuchar, no se trabajan los demás símbolos.

Segundo grado:

Se comienza a trabajar el significado de alguno de los componentes que integran la bandera y el escudo, así como un breve conocimiento de la historia del himno nacional (descripción sencilla).

Tercer grado.

No aparece el trabajo con los símbolos de la patria como un contenido específico de una unidad, sino como un objetivo general del grado: Continuar la formación y desarrollo de sentimientos de amor y respeto por la naturaleza, por la historia y los

símbolos patrios; por el trabajo y los trabajadores; por las personas que los cuidan y educan y hacia sus compañeros, vecinos y amigos. En las orientaciones metodológicas no aparecen orientaciones precisas de cómo trabajar este contenido con los alumnos. El maestro debe intuir, darle salida a este contenido en todas las actividades que lo propicien.

Cuarto grado:

El estudio de este contenido se trabaja en la unidad número dos, Somos Cubanos, que dispone de cinco horas clases y de ellas se distribuyó a modo de recomendación para el maestro de manera que se puede trabajar solamente en dos horas clases. Su profundización se realizará de la forma que el maestro considere, sólo se especifica el objetivo general del grado.

Se recomienda al maestro desarrollar sentimientos de amor y respeto hacia los símbolos patrios, pero los documentos normativos, programas y orientaciones metodológicas, no explican los elementos esenciales que de manera sencilla se le enseñará al alumno. Se plantea enseñar el significado de alguno de sus componentes, pero no precisan cuál de ellos.

Anexo 3.

Análisis de documentos.

Objetivo: Analizar documentos relacionados con la asignatura Educación Cívica para evaluar los contenidos que aparecen registrados en relación con los símbolos y atributos nacionales.

Grado objeto de análisis: Quinto grado.

Documentos a analizar:

Libros de textos.

Programas y Orientaciones metodológicas.

Indicadores a analizar:

Unidades y horas clases dosificadas para trabajar el contenido que se analiza.

Orientaciones metodológicas para trabajar este contenido.

Profundidad con que se abordan dichos contenidos en los libros de textos.

Resultados:

Objetivos de la asignatura en el grado.

- Contribuir al desarrollo en los alumnos de nociones sobre los conceptos: nación cubana, nacionalidad, patria, símbolos nacionales al utilizar los elementos cognoscitivos de grados anteriores y ejemplos del decursar histórico social y de la realidad cotidiana.
- Favorecer el desarrollo de sentimientos de aprecio y respeto a los elementos que constituyen la nación cubana y hacia los valores heredados de los héroes, mártires y trabajadores que lucharon por enaltecer la patria, así como también mostrar en su comportamiento, la admiración, respeto y emoción ante los símbolos de la patria y el conocimiento del uso adecuado de ellos.

El estudio de los símbolos y atributos de la Nación Cubana se trabaja en la unidad número dos de la asignatura Educación Cívica. Se trabajan detalladamente sus partes y el significado de cada una, cómo izar la bandera, cómo utilizar el asta, realizar correctamente el saludo, cómo doblar la bandera. Aparecen representados en ilustraciones.

El estudio de los atributos nacionales se realiza representados en sencillas poesías
Los documentos normativos programas y orientaciones metodológicas no explican al maestro los contenidos que debe enseñar al alumno. No precisan las formas y estrategias metodológicas para dar tratamiento a este contenido.

Anexo 4.

Análisis de los software “Tú, yo y lo que nos rodea”, “Mi vida mi patria”, “Diario del explorador”, “Nuestra Historia”.

Objetivo: Valorar los contenidos que ofrecen los software referidos a los símbolos y atributos nacionales.

Indicadores a analizar:

- Contenidos que incluye cada software referido a los Símbolos Patrios.
- Variedad y número de ejercicios que proponen para el estudio de este contenido.
- Niveles de desempeño cognitivo a los cuales responden estos ejercicios.

Resultados:

En los software **“Mi vida mi patria:** en el módulo Patria propone una opción en la cual el alumno podrá encontrar todos los símbolos nacionales y símbolos de cubanía. Aparece la imagen con una descripción muy sencilla de algunos de los componentes de estos símbolos; por ejemplo en nuestro escudo de la palma real, el laurel simboliza la victoria y las encinas la fuerza. No se habla de los demás componentes y así sucesivamente con el resto de los símbolos.

“Tú, yo y lo que nos rodea” ofrece un ejercicio para determinar si son verdaderos o falsos determinadas afirmaciones en las que el alumno debe analizar cuáles son símbolos de la patria y cuáles atributos nacionales. Aparece otro ejercicio semejante en el cuarto nivel.

“Diario del explorador” ofrece ilustraciones con sencillas explicaciones de los símbolos y atributos nacionales.

“Nuestra Historia” se explica en una opción cómo surge la bandera y el Himno de Bayamo. Se destaca a Perucho Figueredo como el autor del himno de Bayamo solamente.

Podemos resumir que estos software no contienen los datos e informaciones necesarias para apoyar el proceso de aprendizaje de esta materia por parte de los alumnos en la asignatura Educación Cívica, así como ejercicios suficientes para interactuar que permitan al alumno ejercitar dicho contenido. Los ejercicios que proponen responden al segundo nivel de desempeño cognitivo.

Anexo 5.

Diagrama de flujo de la multimedia “Símbolos y atributos nacionales”.

Objetivo: Elaborar el diagrama de flujo para la realización del diseño de la Multimedia.

INDICADORES O NORMAS DE DISEÑO.

- Pantallas y diálogos.
- Módulos, submenú, opciones
- Hipervínculos a palabras calientes.
- Hipervínculos a botones de acción.

Anexo 6.

Consulta a expertos.

Objetivo: Conocer los criterios y opiniones de especialistas en informática respecto a la calidad del producto tecnológico “Símbolos y atributos de la Nación Cubana”.

Con el objetivo de conocer criterios sobre la calidad del producto tecnológico “Símbolos y atributos de la Nación Cubana” se solicitó la colaboración de un grupo de especialistas en informática. Los cuales respondieron con disposición a la consulta realizada.

Doctora en Matemática Computación Ángela Sarría Stúart.

Máster en Ciencias de la Educación Teresa Cabrera Cabrera.

Máster en Ciencias de la Educación Odalis Martínez.

Máster en Informática Ismael E. Pazos Hernández.

Indicadores a consultar: Aspectos o criterios para el diseño de una multimedia (funcionales, técnicos y estéticos y pedagógicos).

Funcional

- Facilidad de uso
- Facilidad de acceso
- Entornos de uso
- Agrupamiento
- Interés y relevancia de los aprendizajes que se ofrecen para los escolares.
- Versatilidad didáctica (Dificultad, tiempo de respuesta, idioma, configuración).

Técnicos y estéticos

- Presentación
- Estructura de las pantallas
- Colores
- Gráficos, fotografías, videos, audio, animaciones.
- Visualización (800x600)

- Navegación (control que debe tener el usuario de la navegación, o sea, saber siempre dónde se encuentra ubicado).
- Facilidad de las entradas de órdenes y respuestas.

Pedagógico.

- Plan docente (objetivos de aprendizaje claro y explícito).
- Motivación
- Contenido (documentos y materiales didácticos).
- Coherencia con los objetivos
- Veracidad
- Autonomía del estudiante (que el estudiante pueda decidir las tareas a realizar, las formas de llevarla a cabo).
- Ayudas y refuerzos

Resultados

Respecto al aspecto funcional fueron aceptados todos los indicadores.

En el técnico y estético recomendaron cambiar la imagen gráfica de algunas pantallas, al texto poner un fondo blanco para propiciar la visibilidad, cambiar el video de presentación, mostrar entornos originales, diferenciados de otros materiales didácticos, corregir algunos errores de navegación relacionados con los botones e iconos que deben mantener al estudiante ubicado en el lugar en que se encuentra y hacia dónde desea ir. Relacionado con el aspecto pedagógico sugirieron realizar diálogos con entornos y textos amigables, por ejemplo: querido alumno, ahora vas a conocer, querido pionero, el texto que a continuación vas a, orientaron cambiar la orden a algunos ejercicios de manera que el alumno lo entendiera y mantuviera la atención y el interés, evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente, facilitar el aprendizaje a partir de los errores tutorizando las acciones de los estudiantes, explicado (y no solo mostrando) los errores que van cometiendo (o los resultados de sus acciones) y proporcionando las oportunas ayudas y refuerzos.

Anexo 7.

Encuestas a docentes del centro.

Objetivo: Conocer los criterios y opiniones de los docentes relacionados con la multimedia “Símbolos y atributos de la Nación Cubana”.

Consideramos pertinente utilizar como muestra ocho docentes del centro Vladimir Ilich Lenin. Los docentes seleccionados del centro escolar, tienen más de cinco años de experiencia frente a aula.

INDICADORES A ANALIZAR

Funcional, técnicos - estéticos y pedagógicos.

Funcional.

- **Facilidad de uso.**

Materiales agradables y fáciles de usar _____, Poco agradable _____, Difícil de usar _____.

- **Facilidad de acceso.**

Instalación fácil _____, sencilla _____, lenta ____, difícil ____, rápida _____

- **Entornos de uso.**

Aulas de informática ____, clase con un único ordenador ____, uso doméstico ____.

- **Agrupamiento.**

Individual _____, equipo _____

- **Interés y relevancia de los aprendizajes que se ofrecen para los escolares.**

M A ____, B A ____, A ____, P A ____, N A ____.

- **Versatilidad didáctica (Dificultad, tiempo de respuesta, idioma, configuración).**

M A ____, B A ____, A ____, P A ____, N A ____.

Técnicos - estéticos.

- **Presentación.**

Atractiva __ __, poco atractiva _____, bastante atractiva _____, no atractiva _____.

- **Estructura de las pantallas.**

M A __, B A __, A __, P A __, N A ____.

- **Colores**

M A __, B A __, A __, P A ____, N A ____.

- **Gráficos, fotografías, videos, audio, animaciones.**

M A __, B A __, A __, P A __, N A ____.

- **Visualización (800x600)**

M A __, B A __, A __, P A ____, N A ____.

- **Navegación (control que debe tener el usuario de la navegación, o sea, saber siempre dónde se encuentra ubicado).**

M A __, B A __, P A __, A ____, N A ____.

- **Facilidad de las entradas de órdenes y respuestas.**

M A __, B A __, A ____, P A ____, N A ____.

Pedagógico.

- **Plan docente (objetivos de aprendizajes claros y explícitos).**

M A __, B A ____, A ____, P A ____, N A ____.

- **Motivación.**

Atractiva __, bastante atractiva ____, poco atractiva ____, no atractiva ____.

- **Contenido (documentos y materiales didácticos).**

- **Coherencia con los objetivos.**

M A __, B A __, A ____, P C __, N A ____.

- **Veracidad.**

M A __, B A __, A __, P A ____, N A ____.

- **Autonomía del estudiante (que el estudiante pueda decidir las tareas a realizar, las formas de llevarla a cabo).**

M A __, B A __, A __, P C __, N A ____.

- **Ayudas y refuerzos.**

M A __, B A __, A __, P A __, N A ____.

Preguntas abiertas.

En caso de no aceptar algún indicador explique sus razones.

¿Qué sugerencias usted hace para mejorar la multimedia?

Resultados

Dimensiones	Indicadores	M. A	B.A	A	P.A	N.A
Funcional	▪ Facilidad de uso del entorno.	8				
	▪ Facilidad de acceso.	8				
	▪ Interés y relevancia de los aprendizajes que se ofrecen para los escolares.	8				
	▪ Versatilidad didáctica (Dificultad, tiempo de respuesta, idioma, configuración).	8				
Técnicos estéticos	▪ Entorno audiovisual (selección de las pantallas y diálogos).	8				
	▪ Presentación atractiva y correcta.				8	
	▪ Visualización (800x600)	8				
	▪ Calidad técnica de las fotografías, imágenes, videos, audio, animaciones	8				
	▪ Navegación.			2	6	
	▪ Entorno (entorno transparente, permite al usuario saber dónde está y tener el control de la navegación)		8			
	▪ Facilidad de las entradas de órdenes y respuestas		8			
Pedagógico	▪ Plan docente (objetivos de aprendizaje claro y explícito).	8				
	▪ Motivación.	8				
	▪ Selección de los contenidos (coherencia, veracidad, profundidad, calidad, organización lógica)			3	5	
	▪ Relevancia de la información (información clara y útil, buena orientación)	8				
	▪ Autonomía del estudiante (Toma de decisiones, decidir las tareas a realizar)				8	
	▪ Calidad de la ayuda y refuerzos			2	6	

- M.A Muy adecuada.
- B. A Bastante adecuada.

- A. Adecuada.
- P. A Poco adecuada.
- N. A No adecuada.

Plantean que no tiene una presentación atractiva, que hay dificultades en la navegación. Sugieren diseñar botones para acceder a cualquier pantalla u opción, de manera que el alumno se encuentre orientado en la navegación, plantean que la ayuda y el refuerzo debe estar encaminada a facilitar el aprendizaje de los alumnos, explicando y no solo mostrando el error que va cometiendo; es decir, si el alumno no acierta en la respuesta de un ejercicio, un refuerzo negativo podría ser un sonido de un pito, y una retroalimentación indicarle que no es la respuesta correcta y dar una pista para hallarla.

Anexo 8.

Entrevista grupal.

Objetivo: Conocer el estado de opinión que poseen los alumnos de 5to A acerca de la multimedia “Símbolos y atributos de la Nación Cubana”.

Indicadores:

- Facilidad de uso del entorno.
- Estrategias didácticas.
- Entorno audiovisual.
- Navegación.
- Motivación.
- Contenido.
- Autonomía del estudiante.
- Sugerencias.

Preguntas a realizar:

¿Consideran que la multimedia “Símbolos y atributos de la Nación Cubana, es un producto fácil de usar o necesitan realizar largas tareas para descubrir las opciones que le ofrece?

¿Para trabajar con la multimedia necesitan de una enseñanza dirigida por el maestro, de una guía, o pueden realizarlo por libre descubrimiento?

¿Las tareas a realizar pueden ser de forma individual, por equipos o sólo de manera competitiva?

¿El video de presentación les resulta agradable, atractivo, correcto o sugieren que se debe hacer algún cambio?

¿El tamaño de las pantallas les permite una correcta visualización o sugieren algún cambio?

¿Qué opinan sobre las fotografías, imágenes, y videos que muestra la multimedia?

¿Al navegar en la multimedia pueden ubicarse con facilidad, o sea, saber dónde están?

¿Logran el control de la navegación a partir de la utilización de los botones de acceso a todas las pantallas?

¿La información que ofrecen las imágenes, fotografías y videos facilitan el aprendizaje acerca de los Símbolos y Atributos de la Nación Cubana.

¿Desean hacer alguna sugerencia?

Anexo 9.

Entrevista grupal.

Objetivo: Conocer la opinión de los alumnos en relación con los cambios realizados en la multimedia " Símbolos y atributos de la Nación Cubana"

Muestra: Alumnos de 5to grado

Indicadores:

- Visualización (tamaño de fuente).
- Navegación
- Solución de ejercicios.
- Sugerencias.

Preguntas a realizar:

- ¿Consideran que el tamaño de la fuente les permite leer sin dificultad cada texto?
- ¿Para salir de un módulo u opción existe alguna dificultad?
- ¿Las órdenes de los ejercicios responden a las operaciones a realizar?

Resultados:

Todos los alumnos plantearon que la fuente tenía un buen tamaño.

Los alumnos plantean que pueden realizar todos los ejercicios sin dificultad. Las órdenes responden a las operaciones que deben realizar

Todos plantean que entienden la orden de los ejercicios, que los pueden resolver sin dificultad.

Refieren que pueden navegar sin dificultad ya que le fueron incorporados otros botones de acceso a las demás pantallas que antes no tenía. Además ya pueden salir de la multimedia en cualquier sitio donde se encuentren trabajando.