

*INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO*  
*“José de la Luz y Caballero”*  
*Holguín*

*Trabajo de Diploma.*

*Título: Multimedia con información histórica de la labor revolucionaria en la etapa del 1868 – 1878, para 5to grado.*

*Autor: Ernesto Antonio Varga Castillo.*

*Tutor: Lic. Luis Lago Brito.*

*Nivel de Enseñanza: Primaria.*

*Licenciatura en Informática.*

**2008 – 2009**

**“Año 50 de la Revolución”**

## **PENSAMIENTO**

*“En la Guerra de los Diez Años hay un caudal infinito de valores que deben conocerse y deben trasmitirse”.*

*Fidel Castro Ruz*

## **RESUMEN**

El presente trabajo tiene como objetivo elaborar una Multimedia con información histórica de la labor revolucionaria en la etapa del 1868 – 1878, para el Programa de Historia de Cuba en los escolares de 5to grado, para contribuir al mejoramiento del proceso docente educativo en la asignatura Historia de Cuba de la Escuela Primaria Enma Rosa Chuy Arnaus, que sirve de apoyo a este proceso de enseñanza aprendizaje y brindando a los alumnos una amplia información relacionada con los contenidos de esta asignatura, para con ello contribuir a la formación general del escolar, en la formación de habilidades y orientaciones valorativas que se reflejen en sus sentimientos, con el sistema de valores e ideales de la Revolución Cubana. En la realización de esta investigación se emplearon métodos y técnicas de investigación entre las que se encuentran el método de análisis- síntesis, histórico-lógico, población y muestra, además de realizar entrevistas y encuestas.

## INDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Epígrafe 1 Papel de la enseñanza de la Historia de Cuba en el proceso de formación del estudiante de quinto grado.....	9
1.1 Papel de la Enseñanza de la Historia de Cuba en el proceso de formación del estudiante de quinto grado.....	9
1.2 Caracterización general de la asignatura Historia de Cuba.....	11
1.2.1 Caracterización de la Unidad 5 del Programa de Historia de Cuba de quinto grado “GRANDES HOMBRES Y HECHOS NOTABLES DE LA GUERRA DE LOS DIEZ AÑOS (1868-1878)”.....	13
1.2.2 Caracterización psicopedagógica de los escolares de 5to grado.....	15
1.3 Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: elementos de discusión.....	18
1.3.1 ¿Qué se entiende hoy por multimedia?.....	19
1.3.2 Componentes de Multimedia.....	21
1.3.3 Elementos de discusión sobre multimedia.....	25
13.4 La desorientación del usuario (presentación secuencial /no secuencial).....	28
Epígrafe 2: Multimedia con información histórica de la labor revolucionaria en la etapa del 1868 – 1878, para 5to grado.....	37
2.1 Descripción de la Multimedia.....	38
2.2 Guía general utilizada para conformar la Multimedia.....	39
Epígrafe 3: Resultado del proceso de Validación.....	42
3.1 Constatación Inicial.....	44
3.2 Etapa de Constatación Final.....	48
Conclusiones.....	51
Recomendaciones.....	52
Bibliografía.....	53



## INTRODUCCIÓN

El desarrollo vertiginoso de las tecnologías de computación en especial la informática, introduce cambios significativos en la sociedad contemporánea. La computadora está haciéndose cada vez más indispensable en la actividad humana.

Es la sociedad regida por la información, definida como la era de la cultura telemática (informática y telecomunicación), la que transforma al mundo en una aldea global con nuevos valores y conceptos sociales como «países sin fronteras», «democratización de la información», «socialización del conocimiento», «aula virtual» y otros<sup>1</sup>. En este contexto surge la importancia de la informatización de la enseñanza y el uso de la computación de forma productiva y creativa, conjuntamente con otros recursos tecnológicos disponibles como revistas, periódicos, libros, televisión, cintas de video, máquinas de calcular y otros.

Esa interrelación entre las nuevas formas de comunicación, información y educación han traído nuevos desafíos a los educadores, exigiendo una reflexión de la práctica educativa por el compromiso y responsabilidad de favorecer en el educando el desarrollo de nuevas habilidades, en correspondencia con la formación del hombre que la sociedad necesita. En Cuba al desarrollo de la informática se le presta gran atención y se realizan grandes esfuerzos para poner esta tecnología al alcance de todos. En esta tarea la educación juega un papel protagónico que se inicia con la preparación de los niños en esta ciencia, desde edades temprana.

En Cuba, la escuela es la institución social a la cual el Estado y el Partido le han encomendado la misión de conducir el proceso educativo, que conlleva a la formación y el desarrollo de las nuevas generaciones, la cual se concentra en el fin y los objetivos de la educación.

La efectividad de la labor de la escuela y de los maestros no puede limitarse a los resultados que alcanzan los alumnos en las diferentes asignaturas, la

---

<sup>1</sup> GALLEGOS, E. El software educativo en laboratorios en un entorno multimedia. Revista Tecnología y Comunicación Educativa. Marzo 1992. Pág.53-74.

misma debe apreciarse en objetivos más amplios en la formación de un hombre capaz de pensar, sentir y actuar integralmente en correspondencia con las necesidades de la sociedad en que vive y el marco concreto de la comunidad en que se desarrollan.

El objetivo fundamental de la escuela cubana centra sus bases en la formación integral y armónica del hombre nuevo, del hombre creador, capaz de transformar las condiciones de vidas y transformarse a sí mismo, un hombre preparado para la vida y el trabajo para defender las conquistas del socialismo. La escuela cubana ha logrado estar a la vanguardia de la educación de los servicios educacionales, a la que se une, en las últimas décadas, los logros mostrados en el alcance de la calidad educativa, lo que se propone actualmente incrementar a partir de crear un conjunto de condiciones que favorecerán extraordinariamente la realización del Proceso Docente Educativo.

Las nuevas exigencias sociales en las escuelas primarias requieren que esta contribuya a desarrollar el aprendizaje de los hechos históricos en las escuelas para llevar a cabo una serie de actividades para la mejor comprensión de los mismos.

La Historia de Cuba como asignatura independiente en quinto grado tiene un carácter introductorio y en sus objetivos más generales se aspira a que los alumnos conozcan los aspectos esenciales de la historia nacional y local y se sientan estimulados a profundizar en su estudio. Los hechos, fenómenos y procesos que se abordan en el grado están en función de lograr en los alumnos representaciones históricas correctas, de ahí que abunden las anécdotas, descripciones y relatos en el libro de texto. Favorece que se continúen desarrollando habilidades generales como: descripción, explicación, comparación, entre otras que comienzan a formarse en el primer ciclo y se trabajan con mayor énfasis habilidades específicas que se refieren a la ubicación temporal y espacial, al trabajo con fuentes de información histórica y a la exposición del material histórico.

Existe una estrecha relación entre las habilidades que se pretenden desarrollar en los alumnos, el nivel de desarrollo alcanzado por estos y las actividades que deben realizar ellos y el maestro en la clase. Una habilidad puede lograrse

mediante diversos métodos y procedimientos, siempre que se use y sistematice.

Es importante señalar una de las dificultades que afectan el desarrollo de la actividad cognoscitiva es el formalismo que no sólo afecta el aprendizaje, sino también el interés por ella. La activación del aprendizaje de los escolares debe llevarse a cabo permanentemente, al realizar preguntas, cuando se explica el nuevo tema, en las conclusiones, etc.

Sobre este aspecto Félix Varela consideraba necesario enseñar al hombre a pensar desde sus primeros años<sup>2</sup>. En este sentido todavía no hemos aprendido a utilizar completamente las capacidades pensantes de todos los alumnos en la clase. Para que cada alumno trabaje de acuerdo con sus capacidades, no podemos olvidar el enfoque diferenciado en la enseñanza. Tanto los alumnos aventajados como los que presentan dificultades deben ser atendidos sistemáticamente, para lo cual se sugieren algunas actividades que el maestro puede utilizar de acuerdo con las condiciones de su trabajo docente, igualmente con un criterio flexible puede seleccionar los medios de enseñanza que juegan un importante papel en la formación de representación.

El proceso docente se debe desarrollar sobre bases científicas para satisfacer con mayor eficiencia las exigencias que la sociedad le plantea a la educación.

Todo lo anteriormente expuesto presupone que el alumno debe apropiarse de un sistema de sólidos conocimientos, habilidades y hábitos. También debe alcanzar un alto desarrollo de las potencialidades del pensamiento para asimilar los logros de la actual Revolución Científico-Técnica<sup>3</sup>. Entre ellos se destaca la introducción de los métodos y técnicas más avanzadas de la computación en las distintas esferas del desarrollo social, por lo que la computadora ha pasado a ser parte importante de la vida moderna.

Los hechos históricos constituyen una herramienta fundamental para la gran batalla de ideas que a lo largo y ancho de nuestro país conforman un papel importante en la lucha de todo el pueblo.

En la medida en que seamos capaces de inculcar en nuestros educandos el estudio sistemático de esta asignatura, estaremos contribuyendo al conocimiento

---

<sup>2</sup> COLECTIVO DE AUTORES. Selección de Lecturas de Metodología, Métodos y Técnicas de investigación Social 2. Editorial Félix Varela. La Habana, 2002.

<sup>3</sup> COLECTIVO DE AUTORES. Hacia una Educación Audiovisual. Editorial Pueblo y Educación. Pág 338- 358.



cabal de nuestras raíces históricas, así como, los héroes y mártires que han ido conformando la bella historia de nuestra isla y su tradición de luchas y victorias. En las ayudas metodológicas realizadas en nuestro centro se han detectados debilidades en cuanto a la solidez de los alumnos de quinto grado en la asignatura de Historia de Cuba, a pesar del trabajo realizado a través del diagnóstico fino y de la caracterización de los alumnos, el conocimiento de sus necesidades e indicadores que los afectan, lo que refleja que los métodos y vías utilizadas para elevar su preparación no han sido suficientes.

La enseñanza de la Historia de Cuba en la Educación Primaria tiene objetivos fundamentales, demostrar en sus modos de actuación y expresión sentimientos de cubanía, amor y orgullo por la patria, la Revolución y sus símbolos, así como admiración y respeto por sus líderes, héroes y mártires, lo que motive a seguir su ejemplo y manifestar sentimientos de repudio hacia el imperialismo y a todos aquellos que de alguna manera la ofenden.

El aprendizaje de la Historia de Cuba es, por su racionalidad e influjo sociocultural, un proceso que exige un incuestionable rigor formativo; Amauris Laurencio Leyva (2002)<sup>4</sup>. El desarrollo de los valores de identidad en los estudiantes a partir del tratamiento axiológico de los contenidos de la Historia en el proceso de aprendizaje de la Historia de Cuba. El aprendizaje de la historia ocupa un rol esencial en la materialización de una educación conforme a valores.

El aprendizaje de la historia en la escuela necesita de un docente mejor preparado, con mayor capacidad para tomar las decisiones adecuadas en el momento justo, adaptarse y adaptar su enseñanza a los retos del futuro.

Hace ya varios años viene trabajándose el tema del aprendizaje de la Historia, varios especialistas han investigado en el ámbito internacional pudieran destacarse a: José I. Pozo- (1999; 2000; 2002; 2003), Iván Pagés- (1997; 2000; 2003; 2004), José A. Gómez- (2001), Pelae Benjamín- (2001; 2002; 2003), entre otros, mientras que en Cuba se destacan autores como Rita Marina Álvarez de Zayas- (1999; 2000; 2001; 2002; 2003), Horacio Díaz Perdás- (1997; 1999; 2001; 2003) y Haydeé Leal- (2000; 2001; 2002), entre otros. Esta última autora incluso ha concentrado su atención fundamentalmente en la Educación Primaria.

---

<sup>4</sup> LAURENCIO LEYVA, AMAURIS. El desarrollo de los valores de identidad en los escolares a partir del tratamiento axiológico de los contenidos de Historia Local. \_\_ Holguín, 2002.--[En soporte magnético].

En la localidad también son diversas las investigaciones sobre el tema para la Educación Primaria, concretados fundamentalmente en trabajos de diplomas y experiencias científicas- metodológicas sin embargo, en una minuciosa revisión del banco de problemas de la escuela se pudo constatar que aún persisten problemas en este sentido, los que además, al calor de los programas de la Revolución que se aplican, adquieren matices sugerentes, y sobre todo, podemos decir que, el aprendizaje de la Historia de Cuba no alcanza los niveles a los que se aspira, por lo que consideramos necesario abordar el tema, a partir de una multimedia .

Cualquier Multimedia no puede ser utilizada en un momento determinado como medio para llevar a cabo ciertos aprendizajes, solamente aquellos que tengan una clara utilidad en algún ámbito del mundo educativo.

Partiendo del concepto dado y los criterios relacionados a la Multimedia educativa, se buscaron opciones que brinden la posibilidad de una nueva fuente de consulta para los alumnos, para brindar alternativas que contribuyan a la solución de insuficiencias derivadas del banco de problemas del centro "Enma Rosa Chuy Arnaus", para esto se analizó el comportamiento de la bibliografía para el tratamiento de estas insuficiencias en el quinto grado, obteniéndose como resultado que la asignatura Historia de Cuba constituye una de la más afectada en cuanto a la calidad de su aprendizaje, principalmente en los alumnos de quinto grado.

Uno de los objetivos fundamentales en que se enmarca dicha asignatura en el quinto grado lo constituye el amor a la patria y a las figuras históricas destacadas en el proceso revolucionario cubano.

Teniendo en cuenta lo expresado anteriormente, la revisión de documentos normativos y metodológicos, las regularidades reflejadas en los informes de visitas a clases de Historia de Cuba, las visitas a la biblioteca y los resultados de los operativos de medición de calidad del aprendizaje a nivel provincial y nacional en dicha asignatura se pudo constatar:

- El uso de la bibliografía existente relacionada con la labor en la etapa del 1868 – 1878 es insuficiente para asegurar los objetivos propuestos en la Unidad V del Programa de Historia de Cuba en el quinto grado de la enseñanza primaria.

- No se propicia en todos los casos la búsqueda de información en diferentes fuentes, por lo que no se motiva de forma suficiente al alumno a la investigación y el uso de las TIC.

Por lo que se presenta el siguiente **problema científico**:

¿Cómo favorecer el aprendizaje de los contenidos de la etapa del 1868 – 1878, para el quinto grado de la escuela primaria “Enma Rosa Chuy Arnaus, del municipio de Holguín”, en función de su formación integral?

Por lo que se propone como **objetivo de la investigación**:

Elaborar una Multimedia para favorecer el aprendizaje de los contenidos de la etapa del 1868 – 1878 en el quinto grado de la escuela primaria “Enma Rosa Chuy Arnaus”, del municipio de Holguín.

El **objeto de la investigación**, El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia de Cuba, en el segundo ciclo de la escuela primaria “Enma Rosa Chuy Arnaus”.

Su **campo de acción**: El aprendizaje de los contenidos de la etapa de 1868-1878 en el quinto grado de la escuela primaria.

Como **preguntas científicas** a resolver:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos-metodológicos existentes sobre el tratamiento a la labor revolucionaria en la etapa de 1868-1878 para el segundo ciclo de la escuela primera?
2. ¿Cuál es el estado actual del nivel de conocimiento que poseen los escolares de quinto grado de la escuela primaria Emma Rosa Chuy de la labor revolucionaria de la etapa de 1868-1878?
3. ¿Qué elementos caracterizan el proceso de elaboración de la Multimedia con fines educativos para su inserción en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia de Cuba?
4. ¿Qué actividades elaborar para favorecer el aprendizaje de los contenidos de la etapa de 1868-1878 en el quinto grado de la escuela primaria “Emma Rosa Chuy Arnau”, del municipio de Holguín.
5. ¿Cuál es la factibilidad de la propuesta diseñada para favorecer el aprendizaje de los contenidos en la etapa de 1868-1878?

Para dar respuestas a las preguntas científicas y por consiguiente lograr el objetivo propuesto se plantearon un grupo de **tareas científicas**:

1. Determinar los fundamentos teóricos-metodológicos existentes sobre el tratamiento de la labor revolucionaria en la etapa de 1868-1878.
2. Diagnosticar el estado actual del nivel de conocimiento que poseen los escolares del quinto grado de la escuela primaria Emma Rosa Chuy de la labor revolucionaria de la etapa de 1868-1878.?
3. Identificar las tendencias y concepciones actuales de los aspectos teóricos, en los que se sustenta la metodología para la elaboración de la Multimedia con fines educativos.
4. Elaborar actividades para favorecer el aprendizaje de los contenidos de la etapa 1868- 1878, en el quinto grado de la escuela primaria “Enma Rosa Chuy Arnaus”
5. Comprobar la factibilidad de las actividades a partir de las potencialidades que brinda la multimedia como medio interactivo de enseñanza.

Los métodos de la investigación educativa:

**De nivel teórico:**

- Ø **Histórico lógico:** Realizar un estudio sobre la introducción de la Informática, el surgimiento de la Multimedia en el proceso docente-educativo, así como la concepción de la asignatura Historia de Cuba en la enseñanza primaria.
- Ø **Análisis y síntesis:** Para analizar el programa, la bibliografía relacionada y seleccionar las temáticas que sean susceptibles e incorporarlas a la Multimedia y realizar una propuesta de actividades que propicie un aprendizaje desarrollador y un conocimiento sobre la labor revolucionaria en la etapa 1868 - 1878.
- Ø **Inducción-deducción:** Se utilizó para inducir la investigación y deducir como se comporta el conocimiento de la labor revolucionaria en la etapa 1868 - 1878.
- Ø **Enfoque sistémico estructural y funcional:** Para la elaboración de la multimedia teniendo en cuenta los componentes, su estructura y el principio de jerarquía.

- Ø **Modelación:** Para elaborar las situaciones de aprendizaje concebidas en las tareas docentes, sobre la base del modelo guía de aprendizaje propuesto en el III Seminario Nacional para Educadores.

### **De nivel empírico**

- Ø **Encuestas** a docentes y alumnos: Se emplearon para conocer el estado actual del problema y comprobar la necesidad de un producto informático que abarque esta temática.

**Observación a clases:** Para valorar cómo se vinculan las actividades desarrolladoras de Historia de Cuba con las tecnologías en función de la formación del espíritu investigativo en los alumnos.

**Revisión de documentos:** Para caracterizar el programa de Historia de Cuba, el modelo de la escuela primaria actual.

**Experimento pedagógico formativo:** Permitió la elaboración, aplicación y comprobación de la factibilidad de la multimedia para favorecer el aprendizaje de los contenidos de la etapa de 1868- 1878 a partir de las tres etapas que lo componen.

### **Estadísticos- Matemáticos:**

**.Análisis porcentual:** Para diagnosticar el estado actual del problema y valorar la factibilidad de la multimedia.

### **Determinación de la muestra:**

**Población:** La forman 60 alumnos y alumnas de 5to grado.

**Muestra:** Se asume el muestreo aleatorio simple de 20 alumnos y alumnas.

**La novedad científica** del presente trabajo, consiste en la elaboración de actividades docentes para favorecer el aprendizaje de los contenidos de la etapa 1868 – 1878 en el estudio de la Unidad V del Programa de Historia de Cuba y la compilación, a partir de variadas fuentes de la información histórica necesarias para darle cumplimiento a los objetivos de la asignatura.

El **aporte práctico** está determinado por una Multimedia, con una compilación de información histórica, necesaria para favorecer el aprendizaje de los contenidos de Historia de Cuba en la etapa 1868 - 1878. Además sirve como material de consulta para los docentes de todos los niveles de enseñanza.

## DESARROLLO

### **Epígrafe 1. Papel de la enseñanza de la Historia de Cuba en el proceso de formación del estudiante de quinto grado.**

En este capítulo, se expone el marco teórico referencial sobre los aspectos que fundamentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia de Cuba en la enseñanza primaria. Además, de los elementos que caracterizan el proceso de elaboración de una Multimedia con fines educativos para su inserción en la clase de Historia de Cuba y una caracterización del estado actual del problema objeto de estudio.

#### ***1.1 Papel de la Enseñanza de la Historia de Cuba en el proceso de formación del estudiante de quinto grado.***

Uno de los objetivos supremos, que tiene ante sí el Partido Comunista de Cuba, es la formación del hombre comunista, cuya acción social esté condicionada desde las edades más tempranas, por un modo de vida que conduzca, indefectiblemente, a interiorizar en él los rasgos de carácter, convicciones y moral comunista.

El Triunfo de la Revolución Cubana, creó las condiciones para garantizar la formación multifacética de la niñez y la juventud. En el contenido de la obra misma de la Revolución, se encuentra precisamente, la garantía primera para el desarrollo pleno de las nuevas generaciones, herederas de la heroica tradición de lucha de nuestro pueblo.

Para la formación comunista de las nuevas generaciones, es necesario crear hombres y mujeres integralmente desarrollados para que vivan en la nueva sociedad y participen en su construcción y avance ulterior.

Todas las asignaturas que se imparten en la escuela cubana, deben contribuir al cumplimiento de este encargo social. Entre ellas, la Historia de Cuba, ocupa un lugar decisivo en la formación de la Educación política e ideológica, moral y patriótica de los estudiantes.

A través de la asimilación de los conocimientos históricos, los alumnos pueden conocer sus raíces, comprender el mundo en que viven, así como enfrentar y resolver los grandes problemas que les plantea la práctica social.

Hoy, por las condiciones en que vive nuestro país, es necesario profundizar en el trabajo por el rescate de nuestras tradiciones de lucha y de nuestra cubanía

y por el espíritu de combate, que siempre ha caracterizado al pueblo cubano, por lo que es importante que los estudiantes se interesen por conocer su historia empleando distintos métodos y procedimientos para hacerlo más ameno e interesante, siempre que les permita la adquisición de conocimientos sólidos, contribuyendo así a la formación de convicciones políticas e ideológicas y despertando en ellos el interés cognoscitivo.

“El proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad del alumno, constituyendo la vía mediatizadora fundamental, para la adquisición por éste de los conocimientos, procedimientos, normas de comportamiento, valores; es decir, la apropiación de la cultura legada por las generaciones precedentes, la cual hace suya como parte de su interacción en los diferentes contextos sociales específicos donde cada alumno se desarrolla”.

El Comandante en Jefe Fidel Castro, nos ha convocado en más de una ocasión a desarrollar con mayor efectividad la enseñanza de la historia, muy sabiamente nos ha mostrado que "no puede haber buena educación política si no hay buena educación histórica". También ha esclarecido que: "Estudiar historia es una forma de adquirir valores. Ignorar la historia es perder una fuente inagotable de valores, es perder la posibilidad de transmitir valores"<sup>5</sup>.

A partir de la definición de los objetivos formativos generales de quinto grado por la escuela primaria es necesario precisar el papel de la Historia de Cuba, como asignatura priorizada, para lograr su vínculo con la vida y su responsabilidad en la formación patriótica, respeto a la patria y de formación de valores, como base y parte esencial de la formación comunista, integral y armónica de su personalidad.

La Historia de Cuba tiene un gran potencial político – ideológico para la consecución de la formación de la personalidad comunista, que le viene dado, entre otros factores, por el estudio de las tradiciones patrióticas de nuestro pueblo, los valores de nuestras más relevantes personalidades, el antiimperialismo yanqui como nuestro principal enemigo, la continuidad de nuestro proceso de lucha por la independencia hasta llegar a la revolución

---

<sup>5</sup> CASTRO RUZ, FIDEL. Discurso el 8 de enero de 1989, Periódico Granma.

socialista. A partir de estos elementos podrá inculcarse en los niños el amor a la patria, el orgullo de ser cubano, el respeto por los héroes, el deseo de imitarlo, el odio al imperialismo, entre otros sentimientos de gran connotación en la formación político – ideológica de nuestras generaciones.

El tratamiento de los hechos y fenómenos históricos en sus elementos básicos, de manera atractiva, en la que se enfaticen aspectos anecdóticos y la valoración de personalidades teniendo en cuenta la edad y las posibilidades de los alumnos de este grado. Esto obliga al maestro a trabajar por formar representaciones históricas en los alumnos, auxiliándose para ello de procedimientos tales como la narración, la descripción, el relato, y los materiales auxiliares que les permitan visualizar escenas históricas, y ubicarlas correctamente en espacio y tiempo.

Para lograr que los alumnos se interesen vivamente por la asignatura es necesario lograr una atmósfera agradable, vincular sus conocimientos con la vida diaria, con la historia de su localidad, que es un mundo más cercano, y todo ello depende en gran medida del interés, la preparación y la labor personal del maestro, quien debe de estar convencido de que el desarrollo de las habilidades y la adquisición acerca de conocimientos acerca de la historia patria hay, además una riquísima fuente de educación patriótica, moral e ideológica para la nueva generación.

## **1.2 Caracterización de la asignatura Historia de Cuba en la educación primaria.**

No se puede negar que todas las disciplinas contribuyen a la formación científica y política ideológica del alumno. No obstante es incuestionable que el estudio de la historia cultiva sentimientos patrióticos, cívicos, humanitarios y de amor al trabajo. Desde el inicio de la década del noventa se declaró la enseñanza de la Historia de Cuba como una prioridad y una dirección principal del trabajo metodológico para el sistema nacional de educación por lo que la escuela tiene el deber de llevar a los niños y jóvenes por medio de la historia las tradiciones patrióticas, el amor y el respeto a sus héroes y mártires.

Es precisamente en la enseñanza primaria donde se crean las premisas para que en los grados superiores pueda desenvolverse con éxito, donde se



despierta en los alumnos el interés por saber, donde se forja la ciudadanía y se engendra el patriotismo.

El contenido tratado en la unidad, contribuye a desarrollar los valores honestidad, honradez, responsabilidad, laboriosidad, solidaridad, incondicionalidad, patriotismo, entre otros.

La historia de Cuba en quinto grado mantiene un carácter introductorio para el nivel básico, concebido para el segundo ciclo de la escuela primaria.

Los objetivos más generales permiten que los alumnos conozcan las cuestiones esenciales de la historia nacional y local, además de sentirse estimulados para profundizar en su estudio, y desarrollar sentimientos patrióticos, y las habilidades docentes e intelectuales que esos conocimientos posibilitan.

En tal sentido el maestro está facultado para:

- Ø Limitar el nivel de información sobre los conocimientos (hechos, procesos y personalidades) en correspondencia con los objetivos generales, las peculiaridades de los educandos y de las zonas donde está enclavada la escuela.
- Ø Determinar las personalidades nacionales o locales que serán objeto de estudio.
- Ø Realizar la distribución del tiempo de que dispone la asignatura.

Una de las exigencias fundamentales de la historia es el establecimiento de una atmósfera emocional encaminada a despertar y desarrollar el interés y la motivación en los alumnos por conocer la historia de su patria, pues la actividad intelectual es mayor, en los alumnos que se interesan por la asignatura. De esta manera desde el punto de vista pedagógico el maestro ha de utilizar las vías más adecuadas para que los alumnos se representen correctamente el hecho y pueda penetrar en la esencia de este.

Los hechos, fenómenos y procesos que se abordan en el grado, están seleccionados en función de lograr en los alumnos representaciones históricas correctas, por lo tanto, es necesario que abunden las anécdotas, los ejemplos, las descripciones, los relatos y las semblanzas. En la selección se tiene en cuenta también, continuar la formación de los niños de sentimientos de amor y respeto hacia la historia de la patria y sus figuras más sobresalientes, de odio

al imperialismo y orgullo de ser cubanos, elementos que se garantizarán a partir del propio contenido por las potencialidades políticas ideológicas que son inherentes a la asignatura y que el maestro deberá destacar con la información histórica sólida y convincente.

Por la importancia que tiene esta asignatura se sugiere que se visualice los materiales de vídeos, documentales y películas referidos a los contenidos que se abordan en el programa, por constituir un apoyo gráfico de inestimable valor en el aprendizaje de la historia y la formación de sentimientos por la patria.

### **1.2.1 Caracterización de las Unidad 5 del Programa de Historia de Cuba de quinto grado “GRANDES HOMBRES Y HECHOS NOTABLES DE LA GUERRA DE LOS DIEZ AÑOS (1868-1878)”.**

A través de esta unidad los alumnos retomarán los elementos abordados en la temática la situación económica, social y política en Cuba que condujo al estallido independentista en 1868 y explicarán las causas que llevaron a los cubanos a luchar dominio colonial español; estudiarán los hechos más importantes de la guerra, las figuras más relevantes de este proceso y la significación de este acontecimiento histórico.

***“De toda nuestra historia nacional, este período es uno de los que cuenta con la predilección de los estudiantes por su riqueza en elementos fácticos y anecdóticos donde se destacan la actuación de personalidades cruciales y de héroes anónimos que también hacen la historia, es fuente de valores y tradiciones combativas, de identidad y cultura. Es un período que ha sido trabajado ampliamente en el plano historiográfico y eso permite disponer de numerosas fuentes, desde diarios de campaña de los participantes en aquellos acontecimientos hasta los resultados más recientes de las investigaciones históricas”.***

Esta unidad 5 del Programa de Historia de Cuba de quinto grado constituye la base para el logro de uno de los objetivos generales del Programa de Historia de Cuba:

***“Demostrar que la Revolución Cubana es una sola desde 1868 hasta nuestros días, en cuyos reveses y victorias ha sido determinante el factor unidad y en cuyo proceso continuo y ascendente se fusionaron, a partir***

***del siglo XX, los ideales de liberación nacional con los de la revolución social<sup>6</sup>.***”

Los contenidos hacen prevalecer las valoraciones, las descripciones, las narraciones, las explicaciones, el orden cronológico, por tratarse de hechos políticos o militares y actuaciones de personalidades históricas, para los que son propios esos procedimientos, por lo que el maestro ha de trabajar para que los alumnos desarrollen estas habilidades.

El nivel de profundidad de los contenidos, radica en que la estrategia de esta asignatura, para la dirección del proceso enseñanza-aprendizaje es, ante todo una estrategia de educación patriótica, honesta, con sentido de incondicionalidad y patriotismo; una estrategia de educación política-ideológica, de formación de valores, fortaleciendo así, uno de los problemas más apremiantes identificados a nivel nacional, declarado en el IV Seminario Nacional para Educadores por el Ministerio de Educación: la formación político-ideológica y en valores revolucionarios.

En ese contexto, merecido e imprescindible papel, le corresponde al estudio de la Historia de Cuba de quinto grado, como componente vital del programa de Historia de Cuba en la escuela primaria.

### ***Unidad 5 “Grandes hombres y hechos notables de la Guerra de los Diez Años (1868-1878)”***

#### **Objetivos:**

Esta unidad posibilitará a los alumnos:

- Explicar las causas que llevaron a los cubanos a iniciar la guerra por la independencia el 10 de octubre de 1868.
- Describir, relatar y valorar los principales hechos revolucionarios del período histórico estudiado.
- Valorar las figuras más importantes de la Guerra de los Diez Años, tales como: Francisco Vicente Aguilera, Carlos M. de Céspedes, Ignacio Agramante, Máximo Gómez y Antonio Maceo.

---

<sup>6</sup> PROGRAMA QUINTO GRADO. Editorial Pueblo y Educación. Pág. 1-6.

- Describir, relatar y valorar los hechos más sobresalientes de la represión desatada por España durante la guerra.
- Ejemplificar y valorar la participación internacionalista y de la mujer en la Guerra de los Diez Años.
- Ejemplificar y valorar con los hechos y personalidades estudiados, el heroísmo, la intransigencia revolucionaria, el patriotismo, el desinterés personal y la valentía, entre otros elementos que conforman nuestras mejores tradiciones de lucha.
- Explicar las causas del fracaso de la guerra.
- Valorar la significación histórica de la Protesta de Baraguá y de estos diez años de lucha.
- Describir la situación de Cuba al terminar la guerra y explicar los factores que condujeron a la abolición de la esclavitud en este período.
- Ordenar cronológicamente los hechos del período de guerra, ubicarlos en el mapa y memorizar las fechas más significativas.
- Identificar los hechos y figuras relevantes de la localidad durante la Guerra de los Diez Años.
- Continuar, con ayuda del maestro, el desarrollo de trabajo con el libro de texto, láminas, mapas, tablas y cronologías.
- Exponer con ayuda del maestro, el material histórico en forma oral, escrita o gráfica.

### **1.2.2 Caracterización psicopedagógica de los escolares de quinto grado.**

La Enseñanza Primaria constituye una de las etapas fundamentales en cuanto a adquisición y desarrollo de potencialidades del niño. Tanto en el área intelectual como en lo afectivo- motivacional. Estas adquisiciones son premisas importantes a consolidar en etapas posteriores.

La diversidad de momentos del desarrollo que se dan en el niño de este nivel, hacen que en la escuela primaria estén presentes determinadas particularidades en cuanto a su estructura y organización que pueden dar respuesta a las necesidades e intereses de los alumnos desde el más pequeño de preescolar hasta el pre adolescente del 6to grado.

Esta diversidad de edades requiere, para su mayor atención pedagógica, la consideración de logros atendiendo a momentos parciales del desarrollo que se corresponden con determinadas particularidades psicológicas de los alumnos, cuyo conocimiento permite al maestro dirigir las acciones educativas con mayor efectividad y a los alumnos transitar con éxito por los grados y ciclos al poder brindársele atención especial atendiendo a su desarrollo.

A partir del quinto grado, según distintos autores, se inicia la etapa de la adolescencia al situarla ente los 11 y 12 años. En ocasiones también se le llama pre- adolescencia.

En el desarrollo intelectual, se puede apreciar que si con anterioridad se han ido creando las condiciones necesarias para un aprendizaje reflexivo, en estas edades este alcanza niveles superiores ya que el alumno tiene todas las potencialidades para la asimilación consciente de los conceptos científicos y por el surgimiento del pensamiento que opera con abstracciones, cuyos procesos lógicos (comparación, clasificación, análisis, síntesis, generalización entre otros) deben alcanzar niveles superiores con logros más significativos en el plano teórico. Ya en estas edades los alumnos no tiene como exigencia esencial trabajar los conceptos ligados al plano concreto o su materialización como en los primeros grados, sino que pueden operar con abstracciones.

Lo antes planteado permite al adolescente la realización de reflexiones basadas en conceptos o en relaciones y propiedades conocidas, la posibilidad de plantearles hipótesis como juicios enunciados verbalmente o por escrito, los cuales pueden argumentar o demostrar mediante un proceso deductivo que parte de lo general a lo particular, lo que no ocurría con anterioridad en que primaba la inducción.

Puede también hacer algunas consideraciones de carácter deductivo (inferencias que tienen solo cierta posibilidad de ocurrir), que aunque las conclusiones no son tan seguras como las que obtiene mediante un proceso deductivo, son muy importantes en la búsqueda de soluciones a los problemas que se le plantean. Todas las cuestiones anteriormente planteadas constituyen premisas indispensables para el desarrollo del pensamiento lógico de los alumnos.

Estas características deben tenerse en cuenta al organizar y dirigir el proceso de enseñanza- aprendizaje, de modo que sea cada vez más independiente, que se puedan potenciar esas posibilidades de fundamentar sus juicios, de exponer sus ideas correctamente en cuanto a su forma y contenido, de llegar a generalizaciones y ser crítico en relación a lo que analiza, a su propia actividad y comportamiento.

También resulta de valor en esta etapa, aunque se inicia con anterioridad, el trabajo dirigido al desarrollo de la creatividad.

Es de destacar que estas características de un pensamiento lógico y reflexivo que operan a nivel teórico, tienen sus antecedentes desde los primeros grados y su desarrollo continúa durante toda la etapa de la adolescencia.

El alumno debe de ser portador, en su desempeño intelectual, de un conjunto de procedimientos y estrategias generales y específicas para actuar de forma independiente en actividades de aprendizaje, en la que se exija, entre otras cosas, observar, comparar, describir, clasificar, caracterizar, definir y realizar el control valorativo de su actividad. Debe apreciarse ante la solución de diferentes ejercicios y problemas, un comportamiento de análisis reflexivo de las condiciones de las tareas y procedimientos para su solución, vías de autorregulación (acciones de control y valoración) para los reajustes requeridos.

Las diferentes asignaturas deben contribuir al desarrollo del interés para el estudio y la investigación. En estas edades, comienza a adquirir un nivel superior la actividad cognoscitiva hacia la realidad, potencialidad que debe aprovechar el maestro al organizar el proceso.

A partir del quinto grado, la aprobación del maestro comienza a ser sustituida por la aprobación del grupo, se plantea que incluso una de las necesidades y aspiraciones fundamentales en la adolescencia es encontrar un lugar en el grupo de iguales. Gradualmente, a partir del quinto grado, el bienestar emocional del adolescente se relaciona con la aceptación del grupo.

Algunas de las investigaciones también han demostrado, que si bien las opiniones del grupo tienen un papel fundamental en el comportamiento del adolescente la opinión del padre sigue teniendo gran importancia para el bienestar emocional.

En este momento, las adquisiciones de los alumnos desde el punto de vista cognoscitivo, del desarrollo intelectual y afectivo- motivacional, expresadas en forma superiores de independencia, de regulación, tanto en su comportamiento como en su accionar en el proceso de aprendizaje, así como el desarrollo de su pensamiento que es en esta etapa más flexible y reflexivo, deben alcanzar un nivel de consolidación y estabilidad que le permitan enfrentar exigencias superiores<sup>7</sup>.

### **1.3 Multimedia en los procesos de enseñanza-aprendizaje: elementos de discusión.**

El término multimedia resulta ya familiar y es frecuente leer cosas sobre las posibilidades que ofrece en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Multimedia suele presentarse como el último avance que, propiciado por la evolución y expansión de los medios electrónicos viene a resolver algunos de los problemas que tiene planteada la enseñanza. Sin embargo, el término no resulta nuevo para las ciencias de la educación: el convencimiento de la importancia de la comunicación multisensorial en el proceso didáctico, el principio didáctico de la redundancia y la reflexión que ha acompañado a cada aparición de un nuevo medio, han hecho que si no el termino (que también), al menos el concepto sea usual en Tecnología Educativa.

Más que analizar en qué consiste o en las configuraciones tecnológicas, aquí nos centraremos en las posibles aplicaciones de los sistemas multimedia a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Si concebimos el aprendizaje como un proceso comunicativo, como una actividad interpersonal, concluiremos que además de su componente verbal incluye otro tipo de relaciones. Y en relación a ellas, alcanzan un lugar preferente los medios didácticos que tienden a configurar situaciones reales de comunicación cada día más sofisticadas. Esta tendencia se evidencia notablemente en el conjunto de los medios didácticos que se configuran como sistemas de instrucción (en contraposición a los medios considerados como ayudas instructivas, que por su propia naturaleza no buscan este tipo de situaciones comunicativas), entre los que destacan los llamados sistemas multimedia. Estos sistemas tienen ante sí el reto de

---

<sup>7</sup> PROGRAMA QUINTO GRADO. Editorial Pueblo y Educación. Pág. 1-6.

responder a la impredecibilidad y a la interacción de toda situación comunicativa humana.

### 1.3.1- ¿Qué se entiende hoy por multimedia?

Multimedia se ha convertido en la palabra talismán de los últimos años en el campo de los medios de aprendizaje. Aunque el término no es nuevo en el campo educativo, lo parece por haber ido adquiriendo ciertas connotaciones en el campo de los iniciados de las nuevas tecnologías de la información, que ha hecho que los profesionales de la educación tengamos la sensación de encontrarnos ante algo totalmente nuevo.

En la actualidad multimedia puede significar muchas cosas, dependiendo del contexto en que nos encontremos y del tipo de especialista que lo defina. En un tiempo multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc.<sup>8</sup>

Sin embargo, multimedia de hoy suele significar la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el usuario vía ordenador (Bartolomé, 1994)<sup>9</sup>. En rigor, el término multimedia es redundante, ya que 'media' es en sí un plural, por ello hay autores que prefieren utilizar el término hipermedia en vez de multimedia (Jonassen, 1989<sup>10</sup>; Ralston, 1991; Salinas, 1994<sup>11</sup>). Hipermedia sería simplemente un hipertexto multimedia, donde los documentos pueden contener la capacidad de generar

---

<sup>8</sup> PLOWMAN,L. (1989): Learning from Learning Theories: A Overview for Designers of Interactive Video. Interactive Learning International. 5(4). Oct-Dic, Pág.165-174.

<sup>9</sup> BARTOLOME, A. (1994): "Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior". Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 1. 5-14.

JONASSEN,D. (1989): Hypertext/Hypermedia. Educational Technology Pub., Englewood Cliffs, New Jersey.

<sup>11</sup> Salinas,R(1988): "Open learning - the future". En Paine,N.(Ed.) Open learning in transition. London, Kogan Page, 89-104.



textos, gráficos, animación, sonido, cien o vídeo en movimiento. Así, multimedia es una clase de sistemas interactivos de comunicación conducido por un ordenador que crea, almacena, transmite y recupera redes de información textual, gráfica visual y auditiva (Gayesky, 1992)<sup>12</sup>.

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

Por su propia naturaleza, el ámbito de los multimedia no se ha asentado todavía y se producen continuas discusiones y reflexiones. Estas pueden girar en torno a las diferentes tecnologías necesitadas para crear, almacenar y ofrecer las presentaciones.

El fuerte desarrollo que está experimentando multimedia actualmente es fruto de los avances tecnológicos en:

- Software de desarrollo de aplicaciones multimedia. Fundamentalmente descubrimiento y desarrollo de los sistemas de hipertexto y de hipermedia, y la aparición de sistemas de autor interactivo, así como algoritmos de compresión.
- El hardware de desarrollo. Fundamentalmente ligado al tema del almacenamiento: la llegada de los discos ópticos con grandes capacidades de almacenamiento de grandes cantidades de datos ordenados, así como imágenes de vídeo y audio, ha sido crítica para el desarrollo multimedia.
- Dispositivos periféricos multimedia. Amplían el rango de usuarios, al hacer más fácil la interacción entre usuario y ordenador.

La mayor parte de los aportes en el terreno de los multimedia suele referirse, sin embargo, a los dos últimos aspectos (discusión sobre las tecnologías digitales, el almacenamiento, la velocidad de respuesta, las formas de presentación, etc..)

---

<sup>12</sup> GAYESKI, D. (1992): Making Sense of Multimedia. Educationa Technology, 32(5). Mayo, Pág. 9-13.

### 1.3.2 Componentes de Multimedia.

Una de las características diferenciadoras de los sistemas hipermedia es su flexibilidad para adaptarse a las necesidades de diferentes aplicaciones. Esta flexibilidad viene determinada tanto por aquellos rasgos inherentes a los sistemas hipermedia, como por las vías mediante las que autores y usuarios interaccionan con dichos sistemas.

Ambos, rasgos o elementos de hipermedia y formas de interacción del usuario con el sistema, determinarán tanto las posibilidades que hipermedia presenta de cara a la mejora del aprendizaje, como los aspectos a considerar en el diseño de los propios materiales.

A la hora de describir los elementos que conforman cualquier sistema multimedia podemos encontrarnos con distinta nomenclatura, distinta estructuración, etc... dependiendo de los sistemas de autor en que se sustente. Jonassen<sup>13</sup> y Wang<sup>14</sup> (1990) hablan de cuatro elementos básicos de la base hipermedia: nodos, conexiones o enlaces, red de ideas e itinerarios:

a) **Nodo:** Es el elemento característico de Hipermedia. Consiste en fragmentos de texto, gráficos, vídeo u otra información. El tamaño de un nodo varía desde un simple gráfico o unas pocas palabras hasta un documento completo y son la unidad básica de almacenamiento de información. La modularización de la información permite al usuario del sistema determinar a que nodo de información acceder con posterioridad.

b) **Conexiones o enlaces.** Interconexiones entre nodos que establecen la interrelación entre la información de los mismos. Los enlaces en hipermedia son generalmente asociativos. Llevan al usuario a través del espacio de información a los nodos que ha seleccionado, permitiéndole navegar a través de la base de información hipermedia. Pueden darse distintos tipos de conexiones: de referencia (de ida y vuelta), de organización (que permiten

---

<sup>13</sup> JONASSEN, D. (1989): Hypertext/Hypermedia. Educational Technology Pub., Englewood Cliffs, New Jersey.

<sup>14</sup> Wang, P. (1983): "The evolution of the Production and Use of Audio- Visual Courses and Materials over the Last Twenty Years". Educational Media International. N°3. Pág.3-9.

desenvolverse en una red de nodos interconectados), un valor, un texto, hay conexiones explícitas e implícitas, etc...

c) Red de ideas: Proporciona la estructura organizativa al sistema. La estructura del nodo y la estructura de conexiones forman una red de ideas o sistema de ideas interrelacionadas o interconectadas.

d) Itinerarios. Los itinerarios pueden ser determinados por el autor, el usuario/alumno, o basándose en una responsabilidad compartida. Los itinerarios de los autores suelen tener la forma de guías. Muchos sistemas permiten al usuario crear sus propios itinerarios, e incluso almacenar las rutas recorridas para poder rehacerlas, etc.. Algunos sistemas graban las rutas seguidas para posteriores revisiones y anotaciones.

Junto a los elementos que conforman la base de información hipermedia, las vías mediante las cuales autores y usuarios interaccionan con los sistemas constituyen el otro gran grupo de características que inciden en la potencialidad que puede presentar un sistema hipermedia de cara al aprendizaje. Podemos hablar aquí de dos elementos del sistema multimedia que determinarán como se realiza esta interacción. Me refiero a la interfaz con el usuario y al control de navegación.

e) La interfaz de usuario constituye la forma en se establece la interacción con el alumno, la interacción hombre-máquina. Además es responsable de la presentación de los distintos nodos, y de recoger las acciones y respuestas de los alumnos

f) El Control de navegación constituye el conjunto de herramientas puestas al servicio de los distintos sujetos del proceso para ordenar y posibilitar el intercambio de información. Para ello reconoce las acciones del alumno, controla el nivel de acceso (a que nodos tiene acceso y a cuales no) y proporciona información de las acciones del alumno al sistema tutor (sea este el profesor de la sala, un tutor a distancia o un sistema de tutor inteligente).

Ambas determinan de alguna manera las formas que afectan a la interacción: la interactividad y control del usuario; la existencia de un entorno constructivo, y la estructura que presenta hipermedia, relacionada directamente con el sistema de autor.

a) Interactividad y control del usuario. Hipermedia permite determinar al usuario la secuencia mediante la cual acceder a la información. Puede, también, añadirla o introducirla haciéndolo más significativo para él (colaboración); y le permite, también, construir y estructurar su propia base de conocimiento. El nivel del control del usuario varía con el sistema y sus propósitos. Pero, en general, el usuario controla, en base a una continua y dinámica interacción, el flujo de la información: Puede acelerar/desacelerar, cambiar de dirección, ampliar los horizontes de su información, argüir /combatir, etc...

b) Entorno constructivo. Los sistemas hipermedia proporcionan herramientas flexibles de navegación. Algunos de estos sistemas se han convertido en entornos de autor y son utilizados para crear materiales de instrucción basados en el ordenador, para contener las anotaciones personales o la organización de la información, para la comunicación con los semejante,... También son usados como herramienta de aprendizaje cognitivo para la organización y el almacenamiento de la base de conocimiento de los propios usuarios. Desde esta perspectiva una concepción amplia de hipermedia lo concebiría como un entorno de software para construir o expresar conocimiento, colaboración o resolver problemas.

c) Estructuras de Hipermedia. Uno de los momentos más importantes en la creación de materiales hipermedia es decidir cómo y cuánto estructurar la información. La variabilidad de las aplicaciones exige la existencia de diferentes estructuras de acceso e información.

- Hipermedia no estructurado, en cuya estructura nodo-conexión sólo son utilizadas las conexiones referenciales. Dos nodos están conectados al contener un nodo una referencia a la información

contenida en el otro. Proporciona acceso aleatorio desde cualquier nodo a otro con el que esté conectado. La mayor tarea, en relación al diseño, es identificar los conceptos o fragmentos de información indicados y comprendidos en cada nodo. Junto a esto, la estructura organizativa se fundamenta en sistemas similares a los de análisis de textos que analizan libros de texto (lista de contenidos, índices y palabras claves) para los términos o ideas importantes.

- Hipermedia estructurado, que implica una organización explícita de nodos y conexiones asociativas. Contiene series de nodos, cada una de ellas interconectadas e introducidas explícitamente para representar la estructura de la información. Se pueden utilizar para ello varios modelos: Estructura semántica (refleja la estructura de conocimiento del autor o del experto); estructura conceptual (incluye contenido predeterminado por las relaciones entre las taxonomías); estructuras relacionadas con las tareas (facilitan el cumplimiento de una tarea); estructuras relacionadas con el conocimiento (basadas en el conocimiento del experto o del estudiante); estructuras relacionadas con los problemas (simulan problemas o tomas de decisiones).

La combinación de estos elementos, determina distintas formas de establecer la interacción, distintos tipos de sistemas multimedia. Desde la perspectiva de su estructura, podemos hablar por ejemplo de Diálogo tutorial, Método de elección múltiple y Almacenamiento en bases de datos.

El modo en que esta estructurada la información junto a las formas para moverse en ella y las vías mediante las cuales autores y usuarios interaccionan con los sistemas, combinadas con el sistema de tutoría dan lugar a distintas aplicaciones educativas de los sistemas multimedia. Indudablemente, cada tipo se adapta a las necesidades del sistema donde se ha de implantar: Un manual de reparaciones no requiere la misma estructura que la actualización profesional o un tema de Enseñanza Primaria para niños con necesidades educativas especiales.

La presencia del componente tutor, es decir, cuando el sistema pretende mediante distintos tipos de actividades, etc.. ayudar a adquirir una habilidad, un conocimiento, una conducta, o cambiar una actitud, es lo que convierte un sistema multimedia en formativo.

Bartolomé (1994)<sup>15</sup> clasifica los programas formativos en programas de ejercitación, tutoriales, programas orientados hacia la resolución de problemas, simulaciones y videojuegos.

### **1.3.3 Elementos de discusión sobre multimedia.**

Hay ciertos aspectos cuyo análisis ayudará a comprender mejor cual es el papel que la multimedia tiene en la enseñanza y cuales pueden ser las aplicaciones en este campo. En primer lugar creemos necesario diferenciar presentaciones multimedia de multimedia interactivo. En segundo lugar, tocaremos el tema de las características didácticas que suelen describirse como ventajas del multimedia. También creemos necesario reflexionar sobre el tópico de que la presentación no-lineal, el acercamiento intuitivo, etc.. potencia el aprendizaje, y, por último, abordaremos el tema de la interactividad de los sistemas multimedia, aspecto que resulta crucial para entender cuáles son las posibilidades que los sistemas multimedia ofrecen a la enseñanza.

- **Presentaciones multimedia vs. multimedia interactivo**

Para una mayor **clarificación** de los temas que aquí se tratan, conviene diferenciar dos tipos de sistemas que desde nuestro punto de vista presentan características dispares en relación a su aplicación a entornos de aprendizaje.

Nos referimos a:

Presentaciones multimedia

Multimedia interactivos

Si usamos la potencialidad de multimedia para ofrecer una información en la que el usuario no participa, (solamente lo pone en marcha, etc..) estamos ante una presentación multimedia.

---

<sup>15</sup> BARTOLOME, A. (1994): "Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior". Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 1. 5-14.

Si el usuario ha de participar, si se le ofrecen trayectorias alternativas, si los distintos medios presentan la información en función de la respuesta o elección del usuario, el sistema dispone de interactividad.

'Un sistema multimedia interactivo es, en definitiva, aquel en el que vídeo, audio, informática y publicaciones electrónicas convergen para proporcionar un sistema de diálogo en el que la secuenciación y selección de la información de los distintos medios viene determinada por las respuestas o decisiones del usuario.

Ambos sistemas presentan aplicabilidad en la enseñanza. Pero, las características de cada uno de ellos hacen que tengan campos bien definidos de aplicación. Mientras que en las presentaciones multimedia el control de la comunicación está en manos del emisor (profesor, museo, etc..) en los multimedia interactivos la información se presenta de acuerdo a las acciones y demandas del usuario. En este sentido, no debe confundirse la respuesta motora de pulsar el ratón para avanzar, etc.. con interactividad.

No estamos negando el valor educativo que puedan ofrecer los multimedia informativos, sino que exigimos que los multimedia formativos sigan procedimientos de diseño y se ajusten a los requerimientos educativos. No es lo mismo multimedia educativos que deben reunir las características didácticas, etc. que aprovechamiento educativos de los multimedia (lúdicos, informativos, etc..).

- **Ventajas del multimedia vs. características didácticas**

La descripción de las características educativas que presentan los sistemas multimedia dependerá de la concepción que se tenga del mismo, aunque hay cierto consenso en considerar que los multimedia incorporan y hacen complementarias las mejores características de cada uno de los medios que los integran:

- Adecuación al ritmo de aprendizaje
- Secuenciación de la información.
- Ramificación de los programas
- Respuesta individualizada al usuario

- Flexibilidad de utilización
- Velocidad de respuesta.
- Efectividad de las formas de presentación
- Imágenes reales
- Excelente calidad de las representaciones gráficas.
- Atracción de la imagen animada.

Disponer de estas posibilidades no presupone una mejor instrucción, ni, incluso, una mayor interactividad. No han de identificarse las características y las posibilidades del equipamiento con las ventajas instruccionales del medio. Desde una óptica didáctica es fundamental discernir, en las listas de ventajas de los sistemas multimedia que suelen acompañar a su descripción, los aspectos relacionados con el equipo de aquellos verdaderamente instruccionales. Multimedia solamente tiene razón de ser en la enseñanza si ofrece claras ventajas instruccionales:

- La presencia de una capacidad única en el sistema multimedia en cuanto sistema de distribución instruccional
- Un resultado superior de educación-instrucción obtenido a través del sistema.

Multimedia será efectivo instruccionalmente en la medida en que comprometa activamente al estudiante en un proceso comunicativo en forma de diálogo. El programa plantea cuestiones, problemas, etc. El estudiante da respuestas cualitativas a estas cuestiones, y el sistema, dependiendo de dichas respuestas, continua la instrucción en el punto adecuado. Los sistemas multimedia, aun en los sistemas más sencillos, incorporan y mejoran aquellas características didácticas que reúnen los medios que lo integran, especialmente el texto, el vídeo y el ordenador como medios didácticos. Mantiene las posibilidades de manipulación y el manejo sencillo de los aparatos, pero, sobre todo, desarrolla al máximo la posibilidad de feed-back inmediato.

En la práctica, el concepto de multimedia se aplica a multitud de situaciones en las que los programas utilizados no difieren mucho de los programas



tradicionales, y de esta manera, son menos interactivos que los tradicionales materiales impresos de enseñanza programada o que los primeros materiales

#### **1.3.4 La desorientación del usuario (presentación secuencial /no secuencial).**

Suele ser habitual aceptar que con multimedia queda claro que es mejor el enfrentamiento intuitivo a la información, al aprendizaje. Se asimila mejor cualquier tema fijándonos en un gráfico o esquema, oyendo un sonido, viendo una película o eligiendo una trayectoria.

En efecto, está generalmente aceptado que conectar información nueva a una estructura cognitiva es un proceso altamente individual e Hipermedia permite a los usuarios individualizar su proceso de adquisición de conocimiento e integrarlos. Sin embargo, la utilización inadecuada de estructuras no-lineales de contenido que en determinados niveles representa una de sus cualidades más potentes, en otras situaciones puede suponer su mayor desventaja. Puede ocurrir que los usuarios se sientan incapaces de diferenciar entre niveles de importancia de los datos, de averiguar cómo hacer las conexiones necesarias y de cómo establecer la localización en una estructura no-lineal. Desde (1988) describe la sobrecarga cognitiva y la desorientación de los usuarios: "La riqueza de una representación no-lineal acarrea un riesgo de potencial indigestión intelectual, pérdida de metas poco señaladas y entropía cognitiva... el incremento del tamaño del conocimiento base puede traer un costo de disminución de su utilidad"

Los recursos cognitivos pueden quedar, también, desviados del contenido de la navegación. En efecto, otro problema potencial de las estructuras no lineales es que frecuentemente presentan dificultades para seguir el hilo narrativo por parte del usuario. Esto suele suponer que el usuario pierda el interés más rápidamente y que tenga menos motivación para seguir una idea completamente Parece necesario algún tipo de estructura de ensamblaje u orientación para que los usuarios aprendan efectivamente con este tipo de sistemas, lo que probaría que los sistemas multimedia pueden ser inapropiados

para el aprendizaje en el que es esencial que la información sea adquirida secuencialmente. (Plowman, 1989)<sup>16</sup>

### **La interactividad**

Quizá sea el grado de interactividad el que constituya la variable principal que influye en la naturaleza de los sistemas hipermedia. Aún a riesgo de ser reiterativos, no se debe dejar de considerar aquí. Esta puede ser baja, media o alta dependiendo de múltiples factores. La interactividad de un sistema presenta un 'continuum' que influye tanto en la conducta del usuario (puede permitir desde el simple ojeo o navegación hasta el 'authoring' pasando por la exploración de problemas), como en el entorno (el sistema es utilizado predominantemente para recuperación de la información, o como herramienta colaborativa, o como herramienta constructiva donde el usuario participe en la elaboración de la base de conocimiento), o la función del sistema (tutor en la recuperación de información, herramienta para la exploración de problemas mediante colaboración, o tutelado cuando es el usuario en que 'enseña' al sistema, participando en la construcción del mismo).

Desde una perspectiva pedagógica, lo que verdaderamente interesa son las características diferenciadoras de estos medios con respecto a otros más usuales. En otras palabras, ¿Qué aportan de nuevo los sistemas multimedia en el terreno de la enseñanza?. Ya que, lograr medios que exigieran una mayor participación por parte del alumno, ha constituido, desde siempre, una de las preocupaciones de los diseñadores de material didáctico impreso. En efecto, los materiales destinados al alumno han ido incorporando un lenguaje lúdico, puzzles, crucigramas, etc. o propuestas de trabajo de resolución de situaciones problemáticas y simulación en las actividades de grupo. Respecto a esta búsqueda de participación, de actividad de los alumnos en los programas

---

<sup>16</sup> PLOWMAN, L. (1989): Learning from Learning Theories: A Overview for Designers of Interactive Video. Interactive Learning International. 5(4). Oct-Dic, Pág.165-174.

audio-video tradicionalmente concebidos como pasivos, encontramos precedentes muy tempranos (Salinas, 1993).<sup>17</sup>

Para nosotros, la palabra clave, en esta búsqueda de mayor participación del alumno en el programa, es 'implicación', más que 'actividad'. Los autores de materiales han desarrollado dicha implicación en dos niveles (Chaix, 1983):<sup>18</sup>

- Implicación de la inteligencia y el razonamiento lógico. Los estudiantes contribuyen con sus propias ideas y pensamientos, se encuentran motivados por la búsqueda de soluciones.

- Implicación de la imaginación y los sentimientos. Se trata de proporcionar al estudiante la oportunidad de usar su propia imaginación e improvisación, de estimularlos a expresar sus propios sentimientos y opiniones.

No se ha de confundir, en este terreno, implicación, participación con respuesta motora. La posibilidad de pulsar un botón no transforma una presentación en un programa interactivo. La participación del alumno puede dirigirse a los aparatos (parar, responder, etc..) o puede dirigirse a actividades mentales (seleccionar, decidir,...). Pueden darse, pues, situaciones que sin requerir respuestas motoras, exista un alto grado de implicación del alumno en el programa, y a la inversa.

Desde esta perspectiva, los sistemas multimedia suponen un importante avance hacia los medios interactivos, hacia medios que posibiliten la comunicación bidireccional, que permitan (y soliciten) la participación activa del alumno, que se adapte a las exigencias de cada alumno como individuo.

- **El diseño de sistemas multimedia.**

La posición que se adopte frente a estos elementos de discusión y frente a otros no tratados aquí, pero que deben surgir del marco de la aplicación

---

<sup>17</sup> <sup>17</sup> Salinas,R(1988): "Open learning - the future". En Paine,N.(Ed.) Open learning in transition. London, Kogan Page, 89-104.

<sup>18</sup> CHAIX,P. (1983): "The evolution of the Production and Use of Audio- Visual Courses and Materials over the Last Twenty Years". Educational Media International. N°3. Pág.3-9.

educativa proporcionará algunas de las consideraciones necesarias para abordar el diseño de materiales multimedia desde perspectivas didácticas.

De lo visto en el punto anterior, los sistemas multimedia resultan un conjunto de medios de concepción amplia y flexible, en los que lo fundamental es la relación programa - alumno, independientemente de la sofisticación del equipo.

Así, concebimos un sistema multimedia como un material didáctico de carácter modular en el que lo fundamental son las conexiones y posibles combinaciones de los distintos medios. La información de estos viene integrada para poder ser utilizada en situaciones de aprendizaje diversas, de acuerdo con decisiones del usuario (decisiones en relación a si se hará el aprendizaje, al cómo, al cuanto, al dónde, etc..), e integra la suficiente orientación para lograr los objetivos marcados de acuerdo con estas decisiones, de forma que la secuenciación y presentación depende de estas decisiones o de las respuestas del usuario al material.

Como consecuencia de este carácter modular también la misma lección o unidad tiende a desaparecer en los materiales transformándose en módulos. Estos módulos pueden utilizarse tanto en secuencias lineales, como transversalmente o en espiral. En parte la modularidad y la flexibilidad de las presentaciones están condicionadas por la concepción de la comunicación, y son, también en parte, consecuencia de elecciones pedagógicas, particularmente en el énfasis que ponemos en el alumno.

Desde esta perspectiva, lo verdaderamente importante de los sistemas multimedia es que se adapten a los principios de diseño de medios interactivos, que integren un interfase usuario-material adecuado a la situación de aprendizaje. Y ello se logra más que con la sofisticación tecnológica, con un cuidado diseño didáctico del material.

Es quizás en el terreno del diseño, donde pueden darse los aportes que logren aplicaciones de estos sistemas al aprendizaje cada día más efectivas. Aportes que pueden ser menos espectaculares que la duplicación de la capacidad de

almacenamiento y la de reducir el lapso de tiempo de espera, pero que pueden ser más productivas en la aplicación a situaciones reales de los sistemas.

Si partimos de que en los multimedia interactivos la secuenciación y selección de mensajes se determinan por la respuesta del usuario al material, por la intervención de éste en la secuenciación del aprendizaje, es fundamental abordar el tema del diseño de sistemas multimedia desde el concepto de medio interactivo o enseñanza interactiva.

Es en el momento del diseño del programa cuando se determina si va a ser interactivo o no, o el grado de interacción (interactividad) con el alumno que va a presentar, ya que es en esta fase donde se determina la estructura y secuenciación del programa, el control del usuario sobre el mismo, la personalización o estandarización del contenido, etc... Entre las características que inciden directamente en el nivel de interactividad podemos destacar (Cohen, 1984; Jonassen, 1985; Hansen 1989, Borsook y Higginbotham-Wheat, 1991):<sup>19</sup>

1.- El formato no secuencial del contenido.

Permite al programa adaptarse tanto a las necesidades individuales, como a la lógica interna del contenido:

- a) Estructurando el programa en ramificaciones
- b) Presentando suficientes menús de contenido

2.- La velocidad de las respuestas. Para apreciar la importancia de la inmediatez de la respuesta, consideremos la diferencia entre una conversación cara a cara con un amigo y la correspondencia que podemos mantener con él. Si un usuario quiere o debe saber alguna otra cosa en un programa instruccional el sistema le ha de presentar el gráfico, texto, vídeo inmediatamente.

3.- Adaptabilidad. El acceso no secuencial al contenido implica adaptabilidad. Cuando dos partes interactúan, tiene lugar la adaptación. Tanto lo que se dice,

---

<sup>19</sup> The Educational Buzzword of the 1990's: Multimedia, or Is It Hypermedia, or Interactive Multimedia, or...?. Educational Technology. 32(4). Abril, Pág.15-19.

como el cómo se dice depende de con quién estamos hablando. Hablamos de diferente manera con un doctor, con un amigo, con un desconocido, con un niño, etc.. Esta capacidad de adaptación debe integrarse en un programa interactivo.

4.- Proporcionar feed-back con segmentos de recuperación. Para que un programa sea interactivo es indispensable que incorpore doble feed-back: Un feed-back ordinario del usuario y un feed-back inmediato del programa hacia el receptor como respuesta a éste. Esto exige un diseño cuidadoso del feed-back y de los segmentos de recuperación. En la mayoría de los alumnos, el feed-back aumenta la satisfacción respecto a la instrucción, incrementa el interés y facilita el aprendizaje (Kinzer, 1985)<sup>20</sup>. El feed-back suministrado, para ser efectivo:

- Debe ser inmediato
- Debe contener información sobre la respuesta
- El feed-back debe suministrarse a todas las respuestas.

5.- Opciones. Estas proporcionan la posibilidad de control por parte del usuario. El diseño de un programa interactivo debe contemplar ciertas opciones de control, permitiendo al usuario:

- a) Salir fuera del programa cuando lo desee y desde cualquier parte del mismo.
- b) Seleccionar y/o volver a ver cualquier segmento
- c) Ir a segmentos de ayuda, cuando lo solicite
- d) Cambiar parámetros del programa (elegir posttest o pretest, el grado de dificultad de las preguntas, etc..)

6.- Comunicación bidireccional. Los sistemas interactivos requieren un canal que permita la comunicación en dos vías. Así como no nos encontramos satisfechos ante una conexión de teléfono de una sola vía, tampoco los estamos con un ordenador que restringe la interacción en dos direcciones.

---

<sup>20</sup> KINZER,H. (1985): Video feed-back in the class-room: Possible Consequences for the Communication Apprehensive. Paper presented at the Annual Meeting of the Western Speech Communication Association. Fresno (California).

Tanto los elementos descritos, como la interacción entre los usuarios y el sistema o las variables hipermedia analizadas, nos pueden llevar a un mejor conocimiento de la naturaleza y funcionamiento de los sistemas hipermedia. En ningún caso debemos aceptarlos como elementos positivos, como ventajas de hipermedia. La utilización que se haga de ellos o de su combinación pueden lograr verdaderas mejoras en el aprendizaje, pero también pueden crear verdaderos problemas tanto en el campo del aprendizaje como en el del diseño de medios.

Estas reflexiones sobre el diseño de medios interactivos, la concepción de sistemas multimedia que se han presentado y las exigencias pedagógicas, junto a los avances en las tecnologías de la información logrados en los últimos años nos han llevado a la búsqueda de modelos más adecuados de diseño de materiales para la enseñanza.

La existencia de tecnologías interactivas a distancia (videotex, tv cable), la irrupción de los satélites de difusión directa y las experiencias en el diseño de medios interactivos ha conducido a un proyecto en el que diversos medios se integran en paquetes didácticos multimedia de "aprendizaje abierto" (englobando este concepto ambos modelos: la enseñanza a distancia y la presencial, pero sin confundirlo con enseñanza a distancia).

Los materiales didácticos para este tipo de aprendizaje tienen que formar verdaderos paquetes didácticos integrados por audio, vídeo, diapositivas, textos y software. Estos materiales deben ser diseñados para un doble uso: tanto los estudiantes presenciales, como aquellos que no pueden estar físicamente presentes, conseguirán el acceso al aprendizaje a través de una variedad de medios y con la posibilidad de clases tutoriales y entrevistas personales (Lewis, 1988).<sup>21</sup>

La versatilidad de este tipo de materiales, conduce a diseñar programas educativos en los que se contempla el uso de las instalaciones presenciales, la

---

<sup>21</sup> LEWIS,R(1988): "Open learning - the future". En Paine,N.(Ed.) Open learning in transition. London, Kogan Page, 89-104.

explotación de los sistemas de cable, ya sea televisión, teléfono, videotex, la televisión convencional o el satélite de difusión directa para explotar documentos que integran textos, gráficos, vídeo, audio, etc.. siendo indiferente si esto se distribuye en un solo medio o en varios. Lo importante es que todos estos medios vayan perfectamente integrados y diseñados para integrarse en distintos sistemas multimedia.

### **Consideraciones finales:**

Más que conclusiones, en este momento se exponen una serie de reflexiones, con la intención de plantear interrogantes acerca de unas tecnologías que se nos presentan como soluciones a los problemas del aprendizaje.

- **Multimedia constituye una oferta tecnológica en busca de demanda.**

Los especialistas en multimedia (especialmente aquellos que pertenecen al campo de las tecnologías de la información) suelen argumentar que multimedia puede usarse en tantas áreas y propósitos como imaginación haya para crearlas, o que los multimedia transforman a uno mismo en su mejor profesor, o argumentos por el estilo que en el campo educativo ya estamos acostumbrados a escuchar y que son recibidos con grandes dosis de escepticismo.

Hoy por hoy, parece existir una grave discrepancia entre el desarrollo teórico del multimedia y sus aplicaciones al campo instruccional. Existen 4 fenómenos que inciden en dicha discrepancia y que exigen un análisis sosegado:

- El potencial del multimedia en la educación se ha convertido en una idea muy manida. Sin embargo, no es, ni probablemente lo será, un sistema aplicable a cualquier situación de instrucción.
- Los sistemas multimedia se han convertido en un medio de moda, con los problemas que ello supone (falta de reflexión sobre el fenómeno, aplicaciones inadecuadas, frustraciones,...)



- Multimedia es muy costoso, por lo tanto no se encuentra al alcance del sistema escolar.
- La fascinación general por multimedia oculta los problemas reales que las innovaciones educativas encuentran al introducirse en el sistema educativo.

No caer en el espejismo tecnológico, requiere un análisis previo de las ventajas que aportará, un proceso de investigación sobre la efectividad de sus posibles aplicaciones y el diseño de suficientes programas instruccionales que rentabilicen su explotación.

- **Integración en otros sistemas.**

El desarrollo de las tecnologías de la información en su aplicación al aprendizaje presenta tres direcciones: La proliferación de satélites de difusión directa, el crecimiento y complejidad de las redes de comunicaciones y los sistemas multimedia. Estos sistemas han de integrarse junto a las tecnologías de la educación a distancia (satélites y sobre todo redes) para ofrecer situaciones de comunicación cada día más adecuadas a las necesidades del aprendizaje.

### **Aspectos relacionados con la implantación de multimedia.**

Es realmente necesario abrir un proceso de discusión sobre el futuro de los sistemas multimedia, de forma que, llegado el momento de plantearse su introducción en el sistema educativo, en aquellas situaciones didácticas que se consideren adecuadas, podamos tener los suficientes elementos de juicio basados en investigaciones propias, sin tener que recurrir al trasplante de experiencias foráneas. Y cuales son los punto de reflexión:

- Los nuevos requerimientos de la información, entornos educativos y teorías del aprendizaje plantean necesidades de nuevas tecnologías instruccionales.
  - "Multimedia" es una tecnología ambigua; sin embargo estamos debatiendo por definiciones, standars y modelos efectivos.

- Otro aspecto de reflexión ya señalado, pero que conviene repetir "Más sofisticado" no equivale a "más efectivo".

- Los proyectos multimedia requieren expertos de los más diversos campos: artístico, técnico, organizativo, etc.. participando de los trabajos y de los aportes de cada uno de ellos.

- El verdadero test de cualquier tecnología consiste en la facilidad que presenta para ser adoptado por sus usuarios potenciales.

Quizá convenga acabar con las interrogantes que en relación a las posibilidades de los sistemas multimedia en el terreno de la enseñanza: ¿Presentan estos sistemas alguna ventaja instruccional respecto a otros sistemas de comunicación didáctica más sencillos y conocidos? ¿Son la respuesta a alguno de los graves problemas educativos planteados o responden mejor a la inevitable extensión de los ordenadores personales y de la tecnología de comunicaciones?

## **2: Multimedia con propuesta de ejercicios de la labor revolucionaria en la etapa del 1868 – 1878, para 5to grado.**

El presente capítulo contiene la descripción de la Multimedia propuesta. Su propósito es definir información sobre información histórica de la labor revolucionaria en la etapa del 1868 – 1878, para 5to grado En el capítulo anterior se realizó un análisis sobre la enseñanza de la Historia de Cuba, y la Multimedia que es la propuesta que se va a defender en este capítulo. Se puede apreciar las características que debe tenerse en cuenta en una Multimedia educativa.

En este capítulo se pasará a dar una breve caracterización que tiene esta Multimedia y sus funciones.

Según sus funciones es una Multimedia que va a permitir proporcionar información por medio de imágenes gráficas y botones para facilitar la búsqueda y localización.

- Entrenar, motivar, además de la satisfacción ya que podrás ampliar más sobre un tema de gran interés y la motivación que ella despierta.

- Facilita un entorno de comunicación interpersonal, ya que propicia el contacto entre personas con los mismos intereses, al facilitar el intercambio de la información que en él se encuentran.

## **2.1 Descripción de la Multimedia.**

La Multimedia, para que puedan ser del agrado de los usuarios tienen que cumplir con varias características que van a garantizar que después que lo usen sientan deseos de volver. Es por ello que en este epígrafe se abordará brevemente todo lo que en esta Multimedia se podrá encontrar.

- **Modo de acceso:**

Para acceder a la Multimedia deben dirigirse a la carpeta **Multimedia** y hacer doble clic en el icono.

- **Presentación y entrada**

Cuando el usuario, ya sea maestro o estudiante, ejecute la Multimedia encontrará la portada en la que aparece la Imagen de la Protesta de Baraguá y dos botones; un botón llamado **Inicio** que permite pasar a otra página para iniciar la interacción con esta y uno llamado **Autor**, el cual da acceso a la página que contiene el nombre de este.

Al hacer clic en el botón Inicio se activa una página con un Menú general. Al darle clic a cualquiera de las opciones del menú, esta nos lleva a la información relacionada con la misma y se regresa a la página principal por el botón Regresar.

- **¿Por qué surge la necesidad de su diseño?**

El diseño surge a partir de la importancia de emplear los medios tecnológicos puestos a disposición de las escuelas, como medios de enseñanza, en función del aprendizaje desarrollador y para lograr clases de calidad en la búsqueda de una formación integral de los alumnos.

- **¿Con qué finalidad se diseñó?**

Se diseñó con la finalidad de motivar y hacer más agradable las clases y elevar la calidad en el aprendizaje en la asignatura Historia de Cuba en la escuela. Propiciando además, una gran fuente de información para el estudio de esta asignatura en los estudiantes de quinto grado.

## **2.2 Guía general utilizada para conformar la Multimedia:**

Para la creación organizada de la Multimedia se tuvieron en cuenta conceptos generales sobre el diseño de colecciones de información, tales como:

- **Facilidad de navegación:**

Un factor importante que se tuvo en cuenta fue la forma en que se presenta la información, como a medida que la cantidad de páginas publicadas aumenta resulta cada vez más difícil para las visitas encontrar lo que necesitan. Se ofrece la información organizada en áreas definidas, permitiendo así que la navegación sea muy intuitiva. Se utilizaron imágenes como alternativa para hacer que la Multimedia sea auto-explicativa.

- **Control de flujo de navegación:**

El flujo de navegación es el camino que debe seguir la visita hasta llegar a su objetivo, tiene que estar de acuerdo a los intereses del visitante, y hacer que las páginas intermedias sean atractivas y útiles a sus propósitos.

- **Definir el público al que va dirigido:**

El contenido, en texto y gráficos, de la página fueron definidos de acuerdo al público primario al que va dirigida. Se analizó además cuánto tiempo pasará al frente de la página.

- **Tamaño de las Páginas:**

Es realmente frustrante cuando visitamos una Multimedia y debemos esperar mucho tiempo para que la página sea completamente mostrada en la pantalla. Las páginas compuestas de texto, gráficos y multimedia, generan una muy agradable impresión, sin embargo son más lentas para mostrarse al visitante. Por lo cual no se utilizaron muchas animaciones con el objetivo de hacer más rápida y eficiente la interacción con la Multimedia.

- **Probar la Multimedia cuidadosamente antes de publicarla:**

El público puede observar las páginas desde cualquier tipo de sistema operativo. Esto pueden hacer que los diseños aparezcan muy buenos para un visitante particular, sin embargo aparezcan pésimos para otros; en general probamos la Multimedia en la mayor cantidad de condiciones posibles, y tratamos de hallar un factor común para que sea correctamente presentada.

**Aspectos que se tuvieron en cuenta para desarrollar el diseño visual de la Multimedia:**

- La consistencia de la Multimedia.
- La estructura de la página de inicio.
- Todo lo referente a los textos.
- Las imágenes, gráficos y animaciones a utilizar.

### **Alternativa de utilización de la Multimedia:**

Según el diseño de la Multimedia y los objetivos previstos en cada una de ellas, las actividades se desarrollan con la siguiente organización:

- Familiarización del alumno con la Multimedia.
- Aplicación de la Multimedia con su correspondiente alternativa.
- Ejercitar con las actividades que se encuentran en la Multimedia.

- **Familiarización inicial del alumno con la Multimedia.**

En esta ocasión el maestro puede explicar como navegar por esta, mostrando en pantalla (ver Presentación y entrada) e ir detallando sobre cómo proceder en cada una, acorde al objetivo previsto en la clase.

- **Aplicación de la Multimedia con su correspondiente alternativa.**

Una vez concluida la primera etapa, el maestro pedirá, que los alumnos hagan clic en la opción deseada, que corresponda con el contenido que va a utilizar al maestro, según la etapa de la unidad en que se trabaja, de modo que el único vínculo que escoja el alumno sea el escogido previamente por el maestro.

Ejercitar con las actividades que se encuentran en la Multimedia.

Después de concluidas las etapas anteriores el estudiante podrá ejercitar los contenidos consultados en la Multimedia, interactuando con las actividades.

- **¿Cómo navegar en esta Multimedia?**

En la Página encontrará un menú que se encuentra en la parte izquierda de la página principal y está compuesta por botones con vínculos, que al hacer clic sobre estos aparecerá una nueva página con el contenido que él o ellos desean ver.

En la parte inferior de cada Página encontrarán dos botones que les permiten retroceder o avanzar según desee el estudiante o profesor que esté interactuando con la Multimedia.

### **Programas utilizados para la elaboración de la Multimedia.**

Para el diseño de esta Multimedia se utilizó el editor de Multimedia NeoBook (versión 5.0 en Inglés), por el poco consumo de recurso lo cual lo hace asequible a ordenadores que no cuentan con grandes recurso de memoria RAM y CPU.

La edición del video portada se realizo con el 3D Álbum 4.0.

El tratamientos de los videos se realizaron con el TMPGEnc 4.0 Xpress, el MainConcept H.264 Encoder y como codecs para una reproducción de calidad fue el divx412, ffdshow-20040405.

Otro software utilizado fue Adobe Photoshop 7.0 en español, para dar tratamiento a las imágenes y las degradaciones de color y el Paint, para definir el tamaño de las imágenes.

Para animar los textos e imágenes se utilizaron las aplicaciones Xara3D6, Start\_flax, WebStyle 3.0, se realizaron las animaciones gif y flash, que luego fueron colocadas en la parte superior de la página, experimentando una serie de efectos ofrecidos por los programas antes mencionados.

La información de la Multimedia fue tratada con Microsoft Word, donde se le dio el estilo y se revisó la ortografía al texto.

### **EPÍGRAFE 3. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA APLICACIÓN DE LA MULTIMEDIA.**

La introducción de la multimedia se realizó en un grupo de escolares de 5. Grado de la Escuela Primaria “Enma Rosa Chuy Arnaus”. Los docentes y directivos evidenciaron preocupación por el perfeccionamiento del proceso docente educativo.

El grupo seleccionado está integrado por 20 escolares, 7 hembras y trece varones, con edades que oscilaban entre los diez y trece años de edad; su asistencia al centro resultaba estable, con un rendimiento promedio en las diferentes asignaturas. En lo que a la conducta respecta, las principales dificultades que se presentaban no eran graves, más bien propias de la edad de los escolares, pero al interactuar con su mundo familiar se pudieron conocer valiosos elementos que enriquecieron la caracterización y diagnóstico, constituyendo punto de partida para el desarrollo y materialización de las actividades.

Los escolares que engrosan la matrícula del grupo, eran fundamentalmente tributados por comunidades aledañas al centro, destacándose, el Reparto “Alex Urquiola”, “Emilio Bárcenas”, y “Ramón Quintana” adjunto a otros sitios de ubicación semiurbana. Esta heterogeneidad lo convertía en una muestra apropiada y factible para proceder a la introducción de la multimedia, con el propósito de evaluar la pertinencia y funcionalidad práctica de la misma, en su contexto de aplicación.

La comunidad donde está ubicada la Escuela Primaria pertenece al Consejo Popular 6, alrededor de esta institución educativa radican varios centros económicos, sociales, recreativos y de salud; los cuales constituyen una influencia positiva que no puede ser desaprovechada en función de lograr los objetivos propuestos.

La experiencia fue practicada personalmente, gracias a la comprensión y el apoyo de la dirección del centro y docentes de los ciclos, quienes concedieron la oportunidad de trabajar directamente con el grupo en la materialización

práctica de la propuesta; cuestión que permitió la planificación, ejecución, control y evaluación de las diferentes actividades propuestas en la multimedia.

Tras un análisis detallado de los posibles contenidos a utilizar para el diseño de las actividades, se determinó el empleo del Programa de Historia de Cuba como área fundamental que brinda el conocimiento a los escolares.

La práctica objetiva de las actividades propuesta en la multimedia favoreció el aprendizaje de los contenidos de la etapa objeto de estudio y el desarrollo de habilidades informáticas, en su vinculación armónica con los diferentes contenidos del programa de Historia de Cuba. Desde esta óptica, se promovieron, organizaron y ejecutaron un número importante de actividades a partir de los presupuestos teóricos y metodológicos que sustentan la dialéctica funcional del aporte.

Resulta atinado señalar, que la intencionalidad del presente epígrafe radica en el análisis de los principales resultados obtenidos antes y tras la aplicación de la propuesta, en el ámbito pedagógico de los escolares de 5to grado. Evidentemente, ello merece la explicación de los procedimientos empleados para la evaluación de la pertinencia y efectividad de las actividades elaboradas. En momentos precedentes a la contextualización empírica de la propuesta, se precisó de la aplicación de varios métodos teóricos y empíricos así como de los indicadores y parámetros elaborados como instrumento evaluativo inicial, con un doble propósito: la constatación del nivel de conocimientos de los estudiantes sobre la etapa de objeto de estudio y la preparación que en este sentido tenían los docentes, directivos y metodólogos para la utilización de sus resultados como información de contratación con respecto a los resultados obtenidos con el fin de valorar la materialización del empleo de la multimedia para favorecer el aprendizaje de los contenidos de la etapa objeto de estudio.

La tabulación de los resultados obtenidos, en el orden del comportamiento del aprendizaje de los conocimientos históricos de la unidad objeto de estudio, el desempeño docente y la preparación que en este sentido posee tanto ellos como los directivos y metodólogos, arrojó como principales resultados los siguientes:



### **Constatación Inicial.**

La puesta en práctica de las actividades propuesta en la multimedia en la Escuela Primaria “Enma Rosa Chuy Arnaus” se llevó a cabo mediante el método experimento pedagógico formativo.

Durante la constatación inicial, se les aplicó una prueba pedagógica de entrada a los estudiantes en función de conocer el diagnóstico de los conocimientos que poseen. (**Ver Anexo 5**).

En esta prueba se pudo conocer las lagunas que tienen los estudiantes en los principales objetivos de esta etapa de nuestra historia.

Las principales insuficiencias que advierten en el proceso según sus criterios, se encuentran en la desmotivación de los escolares por las clases de computación debido al uso reiterado del software “Nuestra Historia” y en cierta medida la atención individualizada que requieren los escolares.

**La entrevista** fue aplicada además **a los docentes** con el objetivo de comprobar el conocimiento que estos poseen acerca de la importancia del empleo de medios informáticos en el aprendizaje de la Historia de Cuba, garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje con mayor calidad (**Ver Anexo 6**).

El 100% de los entrevistados dieron criterios importantes acerca de la necesidad del empleo de los medios informáticos a partir de las potencialidades que ofrece como medio interactivo y el desarrollo de las habilidades informáticas en los escolares de 5to grado.

Los entrevistados denotan poseer insuficiente dominio de los elementos o aspectos significativos a tener en cuenta para la instrumentación del empleo de multimedia con fines educativos en especial las clases de computación, ya que no cuentan con un material que les brinde un modo de actuación en armonía con los contenidos a trabajar y las particularidades individuales y colectivas del grupo con el cual laboran.

La instrumentación de los indicadores y parámetros para evaluar la factibilidad del empleo de la multimedia fue de gran utilidad en esta etapa, pues permitió valorar su estado inicial en los escolares objeto de estudio, para su potenciación y desarrollo, así como la prueba pedagógica inicial aplicada (Anexos 7).

De modo general, estos resultados permiten ubicar a los escolares en los siguientes niveles de asimilación de los contenidos: regular (12), bien(6), y muy bien(2), según las categoría expuestas para tal efecto.

Desdichadamente los resultados no fueron del todo satisfactorios, era evidente la existencia de una serie de factores objetivos y subjetivos que incidían de modo significativo en la ubicación, principalmente en el nivel regular, muestra de las insuficiencias que manifiestan los docentes, directivos y metodólogos en las entrevistas, así como en la evaluación del programa de computación en la Educación Primaria y las observaciones realizadas a las clases de computación (Anexos 8 y 9).

Todos ellos unidos, constituyeron objeto de análisis en el diseño y aplicación de las actividades para favorecer el aprendizaje de los contenidos de la etapa objeto en los escolares de 5. Grado de la Escuela Primaria “Enma Rosa Cuy Arnaus”.

### 3.1.1 Comportamiento de los sujetos durante la aplicación de las actividades:

En virtud de ofrecer una información integral de la instrumentación educativa de las actividades, tras el análisis cuantitativo realizado, procederemos a brindar una síntesis cualitativa del transcurso del proceso en el escenario de aplicación, que recoge los momentos fundamentales de la puesta en práctica de la propuesta.

La implementación de las actividades en la práctica educativa de la Escuela Primaria evidenció, como todo cambio en el proceso educativo, obstáculos en su desarrollo. Entre estos, es válido destacar, la presencia de una concepción tradicional en la clase de computación desarrollada hasta el momento, cuestión evidenciada en la inicial resistencia de los docentes con respecto a la instrumentación de una nueva propuesta que, si bien no se proponía alterar los fundamentos esenciales del proceso educativo, constituía, a su juicio, un proyecto para el cual no se sentían adecuadamente preparadas.

Las consideraciones prevalecientes en el centro, defendían la idea de dar tratamiento al aprendizaje de esta etapa a través del trabajo con las fuentes de información tradicionales, sin hacer mucho uso de las nuevas tecnologías informáticas y el Software “Nuestra Historia” que según el contenido a

desarrollar, permitiera su inclusión. pero sin una planificación del modo de intervención; de esta forma, se dejaba a la espontaneidad. Los escolares, por su parte, se limitaban a participar, producto a su desmotivación.

Otro de los elementos que atentaba contra el éxito de nuestro proyecto, era la poca preparación teórico-metodológica de los docentes para proceder al cumplimiento de los objetivos previstos en el programa de estudio. Ellos constituían una clara evidencia de los retos que implicaba proceder a la intervención antes mencionada.

No obstante, la realidad no fue del todo adversa. Tras varias jornadas de trabajo dedicadas a la interacción con los docentes y directivos del centro, en función de socializar las ideas que sustentan nuestra propuesta, se logró despejar el escepticismo y la resistencia, que inicialmente se generó, y se obtuvo la autorización para su aplicación institucional. A esta decisión la secundó el compromiso de asumir personalmente la ejecución del proyecto y rendir cuenta sistemáticamente de los resultados de su puesta en práctica; además, de aceptar la condición de que la misma iba a ser objeto de controles, en virtud de comprobar su evolución.

Difícil no resultó la persuasión y motivación de los escolares. Téngase en cuenta que, las actividades estratégicamente desarrolladas, variadas y ricas en contenidos, que permitan el intercambio de criterios, establecer comparaciones, valoraciones y la experimentación de emociones en aras de propiciar la apropiación de los contenidos y objetivos de esta etapa de nuestra historia y se logró despertar el interés y el gusto de grandes y chicos, lo que garantiza en gran medida la obtención de buenos resultados desde la óptica integral de la relación cognitivo-afectiva motivacional.

Se hacía imprescindible entonces, orientar nuestro trabajo hacia la demostración de las ventajas que les ofrecía nuestra propuesta, la cual, lejos de entorpecer su camino hacia peldaños superiores, les abría un abanico de posibilidades.

Después de una serie de encuentros y diálogos francos, colectivos e individuales, se iniciaron una serie de actividades orientadas a estimular su motivación por la labor, en las cuales se aprovecharon los múltiples espacios

que ofrecía la institución para desarrollar las habilidades informáticas en los infantes muestreados.

Se comenzaron a materializar progresivamente las actividades propuestas y a desarrollar las acciones que las mismas concebían. De este modo, se realizaron diversas actividades, que no solo motivaron e interesaron a los escolares; sino que, apenas sin percibirlo, contribuyeron a favorecer un vasto conocimiento de los hechos y personalidades de esta etapa y desarrollar en ellos, emociones, sentimientos y amor a nuestros héroes.

En la medida que se fueron desarrollando las distintas actividades, los docentes ganaban en claridad en cuanto al modo de materializar el empleo de la multimedia, a partir de las particularidades colectivas e individuales de los educandos y según el diagnóstico sistemático realizado para su potenciación a estadios superiores.

De ese modo, al finalizar cada actividad se procedía a valorar y comprobar lo aprendido en la clase, como también valoraban de forma sencilla a sus compañeros. Los docentes comprobaron que esta parte de la actividad era sumamente importante, pero no suficiente, pues el sólo hecho de reconocer lo que habían aprendido por parte del escolar, no implicaba el cambio en su conducta. Para ello, era necesario la práctica sistemática de acciones en función de potenciar el aprendizaje de esta etapa

Estas situaciones, implicaban la atención oportuna de una comunicación cercana y afectiva con esos escolares, en busca del comprometimiento personal a desarrollar al máximo el aprendizaje de la etapa objeto de estudio .

De este modo, se logró la superación paulatina de las dificultades u obstáculos iniciales que conspiraban contra el cumplimiento de nuestras aspiraciones. Se evidenció la voluntad y disposición requerida de los diferentes factores para afrontar mancomunadamente el proceso, dada la importancia que reviste el empleo de las nuevas tecnologías en el logro de los objetivos propuestos.

**Se contribuye de esta forma a la formación integral de los escolares objeto de estudio, pues la participación activa de estos educandos en el aprendizaje conciente y óptimo de los contenidos referidos a esta etapa.**

Cuánta emoción sentimos al término de la puesta en práctica de la experiencia. Cuánto más pudimos haber hecho. Cuánto más nos queda por hacer. Lo cierto

es que el recuerdo más grato, no está en lo que logramos, ni en lo tanto que aprendimos los unos de los otros. El verdadero y más grato recuerdo radica en el amor, el respeto y la responsabilidad con que docentes y directivos asumieron el desarrollo de las actividades.

### 3.1.2 Etapa de Constatación Final:

Con el marcado objetivo de favorecer aprendizaje de los conocimientos de esta etapa de la historia de nuestro país en los escolares de 5 grado, en correspondencia con las exigencias y necesidades socioculturales de nuestro proyecto social, se concretaron las actividades propuestas en la multimedia en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Historia y el empleo de la computación en Educación Primaria ; aspectos que en las dimensiones instructiva, educativa y desarrolladora, del proceso, exhibió resultados significativos, en relación con los que en momentos precedentes a la aplicación de la propuesta, mostraba la variable objeto de estudio.

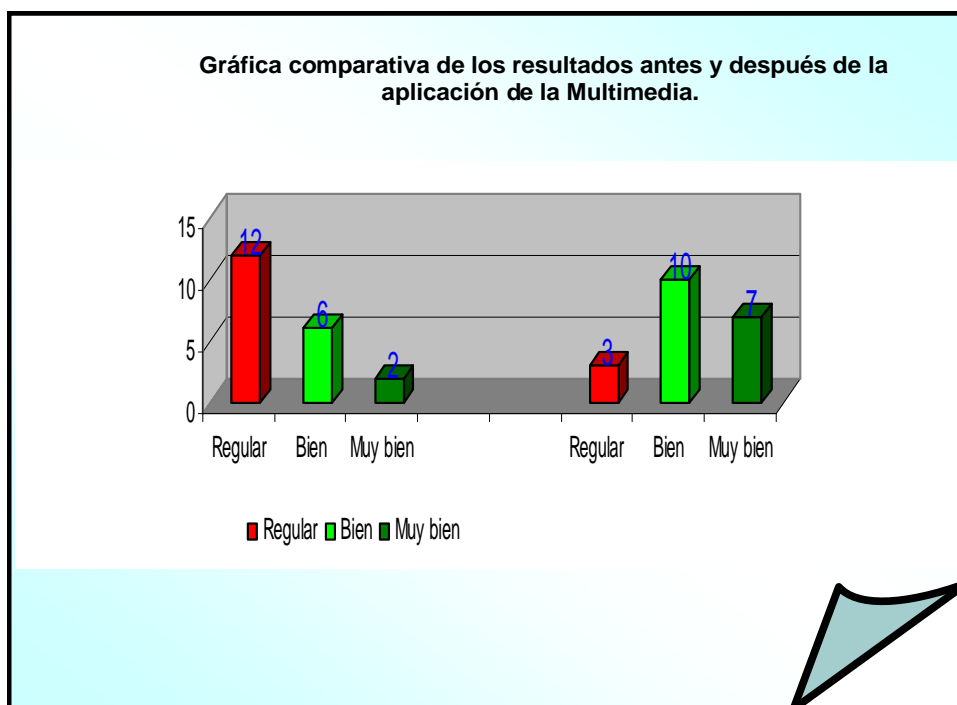
Esta realidad puede advertirse con facilidad, si se someten a análisis y valoración los resultados del instrumento final (Post prueba) (Anexo 10), realizado tras la conclusión de la experiencia practicada con el grupo. En este sentido, es pertinente señalar que el nivel de los educandos, en lo referente al aprendizaje de los contenidos de esta etapa de nuestra historia, experimenta una variación favorable en términos ascendentes.

Si se revisan con detenimiento los datos resultantes de la post prueba, resultará perceptible que la diferencia de estos con respecto a los de la pre prueba es evidente, como demostración de las potencialidades que ofrecen las actividades propuestas en la presente investigación.

Ello se demuestra, cuando al término de la aplicación de la propuesta, los alumnos demostraron mayores conocimientos acerca de la etapa objeto de estudio y continuar su preparación en función de lograr su formación integral .

Después de aplicadas las actividades, se pudo constatar el desarrollo de un mayor conocimiento de los contenidos referidos a esta etapa alcanzados por los escolares mediante el uso de los indicadores y parámetros, estos resultados en el orden educativo fueron satisfactorios, cuando se ubicaron en los niveles regular (3), bien (10) y muy bien (7)), lo que evidencia la pertinencia

de la aplicación de la propuesta.. A continuación se muestran esos resultados en la siguiente gráfica comparativa:



**Gráfica 1. Gráfica comparativa de los resultados antes y después de la aplicación de la propuesta.**

La valoración particular de los conocimientos de los estudiantes de la etapa objeto de, al término de la puesta en práctica de la propuesta, se pudo percibir los cambios alentadores operados en la muestra con relación a los obtenidos en la post prueba. De modo, que estos resultados indica la superioridad alcanzada por los escolares en los renglones medidos, tras la implementación de la multimedia.

Puede apreciarse, a modo general, que de los 12 escolares que en la pre prueba fueron considerados en el nivel regular, el 75% experimenta un incremento en sus resultados, al ascender al nivel bien. En lo que atañe a los 6 educandos que ocupan categoría de bien, 5 pasan a muy bien ascendiendo a

una categoría mayor, Todos estos resultados que muestra este acápite reflejan evidencias positivas del valor de las actividades elaboradas como parte de esta multimedia ..

La concreción del empleo de esta propuesta I, aún sin dar completa solución a la totalidad de las dificultades generadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, denota sus potencialidades al favorecer el aprendizaje de los conocimientos de esta etapa de nuestra historia contribuyendo al cumplimiento del fin de la Escuela Primaria.

## CONCLUSIONES

Al término de la investigación arribó a las siguientes conclusiones:

- El dominio de la información histórica de la labor revolucionaria en la etapa del 1868 – 1878, para el Programa de Historia de Cuba a través de la Multimedia, propicia la adquisición de conocimientos significativos en este orden y contribuye a la formación del valor patriotismo y la elevación de la cultura política de los alumnos
- La propuesta de la Multimedia como medio de enseñanza cumple con los objetivos pedagógicos para los que ha sido creada ya que permite: profundizar con información histórica de la labor revolucionaria en la etapa del 1868 – 1878, para el Programa de Historia de Cuba., a través del estudio de artículos, la vinculación de la informática con otras importantes áreas del conocimiento como Historia de Cuba, Lengua Española, entre otras.
- La aplicación de la Multimedia, permite el desarrollo y asimilación de conocimientos, habilidades y valores patrióticos en los estudiantes elevando el nivel de conciencia respecto a su formación integral.
- Es imprescindible la puesta en práctica de productos informáticos que hagan llegar los conocimientos de forma creativa y novedosa.



## RECOMENDACIONES

Considerando la relevancia de la Multimedia con información histórica de la labor revolucionaria en la etapa del 1868 – 1878, para el Programa de Historia de Cuba. en los estudiantes del 5to grado, como fuente de conocimiento, recomendamos lo siguiente:

- Implementar el uso de la Multimedia en Escuela Primaria Enma Rosa Chuy.
- Que tanto los maestros de Informática como los de Historia de Cuba instrumenten las formas de explotarlo, sobre todo en la búsqueda de información sobre el tema tratado.
- Ampliar las opciones de la Multimedia hasta lograr una mini enciclopedia para favorecer el valor patriotismo en los alumnos.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

ALESSI, STEPHEN; TROLLIP, S. Computer\_Based Introduction, Methods and development. Editorial Colleen Bnosnam.1985.pág 418.

BARTOLOME, A. (1994): "Multimedia interactivo y sus posibilidades en educación superior". Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 1. 5-14.

BOSCO,J. (1984): "Interactive Video: Educational Tool or Toy". Educational Technology. Abril. Pág.13-19.

BRADEN,R. (1985): "Interactive Video: A formative Evaluation". Educational Technology. Septiembre. Pág.33-34.

CASTILLO, A. Enfoque sistémico para la integración de las técnicas de computación.8va.Conferencia Científica del ISPJAE. Diciembre 1994. Tomado de la tesis para optar por la maestría en Informática aplicada de Ma. Pilar de la Cruz: Sistema entrenador tutor inteligente: Inversiones CREPIAL. 1995.

CASTRO RUZ, FIDEL. Discurso el 8 de enero de 1989, Periódico Granma.

CHAIX,P. (1983): "The evolution of the Production and Use of Audio- Visual Courses and Materials over the Last Twenty Years". Educational Media International. N°3. Pág.3-9.

COLECTIVO DE AUTORES. Introducción a la informática educativa. 2000.pág.5.

COLECTIVO DE AUTORES. Introducción a la informática educativa.2000. pág18.

COLECTIVO DE AUTORES. Hacia una Educación Audiovisual. Editorial Pueblo y Educación. Pág 338- 358.

COLECTIVO DE AUTORES. Selección de Lecturas de Metodología, Métodos y Técnicas de investigación Social 2. Editorial Félix Varela. La Habana, 2002.

DIDÁCTICA DE LA HISTORIA: Apuntes para una concepción integradora .- ISP de Holguín, Pedagogía 2003.

DEDE,C.(1988): The role of hypertext in transforming information into knowledge. Proceedings of the NECC. Dallas, Junio 1988, pp.95-102.

- GALBREATH,J. (1992): The Educational Buzzword of the 1990's: Multimedia, or Is It Hypermedia, or Interactive Multimedia, or...?. Educational Technology. 32(4). Abril, Pág.15-19.
- GALVIS, A. Ingeniería del Software Educativo. Ediciones Uniandes. Universidad de los Andes.Colombia.1992.pág 359.
- GALLEGO, E. El software educativo en laboratorios en un entorno multimedia. Revista Tecnología y Comunicación Educativa. Marzo 1992. Pág.53-74.
- GAYESKI, D. (1992): Making Sense of Multimedia. Educational Technology, 32(5). Mayo, Pág. 9-13.
- HANSEN,E. (1990): "The Role of Interactive Video Technology in Higher Education: Case Study and a Proposed Framework". Educational Technology, 30(9). Pág.13-21
- HEID,J. (1991): Getting Started with Multimedia Macworld, Mayo, p.225.
- JONASSEN,D. (1985): "Interactive Lesson Designs: A Taxonomy". Educational Technology, 25(6). Pág.7-17.
- JONASSEN,D. (1989): Hypertext/Hypermedia. Educational Technology Pub., Englewood Cliffs, New Jersey.
- KINZER,H. (1985): Video feed-back in the class-room: Possible Consequences for the Communication Apprehensive. Paper presented at the Annual Meeting of the Western Speech Communication Association. Fresno (California).
- KLINBERG, L. Introducción a la didáctica. Editorial Pueblo y Educación. Cuba 1972.
- LAURENCIO LEYVA, AMAURIS. El desarrollo de los valores de identidad en los escolares a partir del tratamiento axiológico de los contenidos de Historia Local.\_\_\_\_ Holguín, 2002.--[En soporte magnético].
- LEWIS,R(1988): "Open learning - the future". En Paine,N.(Ed.) Open learning in transition. London, Kogan Page, 89-104.
- LEWIS,R./SPENCER,D. (1986): What is Open Learning? Open Learning Guide CET, 4.
- MAILES, YANET R. El juego en la Educación Infantil.\_\_\_\_ Ciudad Madrid:

- Ediciones Morata, 1999.
- MARTÍ J. Ideario Pedagógico. Imprenta Nacional de Cuba. Habana 1961. Pág. 1006.
- MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL PROGRAMA DE METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA UNIVERSALIZACIÓN.- ISP "José de la Luz y Caballero" de Holguín, Departamento de Humanidades, Cienfuegos 2004.
- NOCEDO DE LEÓN IRMA: Metodología de la investigación educativa /... [et al].\_\_ La Habana: Editorial Pueblo y Educación, 2002.\_\_2t.
- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS QUINTO GRADO HUMANIDADES. Editorial Pueblo y Educación. Pág. 137- 168.
- OROPESA, RICARDO R.. Sí, jugando también se aprende/. Lázaro Hidalgo Hernández.\_\_ - La Habana, (Manuscrito) Pedagogía,1999.
- PALOMO ALEMÁN, ADALYS. Historia Social- Hombre Común- Enseñanza. Una relación necesaria para la educación de los educandos.--- Memorias Del siglo XVII. Congreso Nacional de Historia.\_\_.[En soporte magnético]
- PLOWMAN,L. (1989): Learning from Learning Theories: A Overview for Designers of Interactive Video. Interactive Learning International. 5(4). Oct-Dic, Pág.165-174.
- PROGRAMA QUINTO GRADO. Editorial Pueblo y Educación. Pág. 1-6.
- SANTIAGO, IRMA MARÍA. El juego en la Educación Primaria. \_\_\_\_ # 52 y 53, julio y agosto, 1996.
- STROTHMAN,J. (1991): Commodore Amiga, Multimedia Vet, Aids in Presentations, Trainig AV Video Enero (Suplemento "Computer Pictures").
- TABLOIDE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. Editorial Pueblo y Educación. Pág. 24-30.
- VALDÉS VELOZ, HÉCTOR Calidad de la educación básica y su evaluación/ Francisco Pérez Álvarez.\_\_ La Habana, Cuba, Editorial Pueblo y Educación, 2000. 88 p.

## ANEXO5

### ENCUESTA: Ejercicio1

Marca con una (x) el día, mes y año que comenzó la lucha por nuestra independencia.

- A\_\_\_ 11 de octubre de 1868.
- B\_\_\_ 10 de octubre de 1868.
- C\_\_\_ 20 de octubre de 1868.
- D\_\_\_ 10 de octubre de 1869.

### Ejercicio 2

Marca con una (x).

¿Quién fue la figura que comenzó la guerra por nuestra independencia?

- A\_\_\_ Francisco Vicente Aguilera.
- B\_\_\_ Ignacio Agramante.
- C\_\_\_ Carlos Manuel de Céspedes.
- D\_\_\_ Máximo Gómez Báez.

### Ejercicio 3

Selecciona con una (x). ¿Quién fue la personalidad histórica que pronunció estas palabras?

¡Aún quedan doce hombres: bastan para hacer la independencia de Cuba!

- A\_\_\_ Máximo Gómez.
- B\_\_\_ Carlos Manuel de Céspedes.
- C\_\_\_ Perucho Figueredo.
- D\_\_\_ Ignacio Agramonte.

Conoces las causas que llevaron a los cubanos a iniciar la guerra por la independencia.

Selecciona (v) ó (F) según corresponda.

- A\_\_\_ España tenía sometidos a los criollos a una gran opresión.
- B\_\_\_ Podían reunirse y expresar sus ideas.
- C\_\_\_ Los criollos no tenían derecho a elegir a sus gobernantes ni a ocupar cargos en el gobierno.
- D\_\_\_ Tenían que pagar grandes sumas en impuestos al gobierno colonial.

## Ejercicio 2

Analiza esta anécdota y responde.

En una ocasión su hijo Oscar fue apresado por los españoles quienes propusieron a Céspedes que le entregarían a su hijo vivo si abandonaba la lucha contra España. Céspedes respondió con heroica firmeza que Oscar no era su único hijo, que hijos suyos eran también todos los cubanos que habían caído por la libertad. El joven fue cobardemente asesinado por los españoles, por aquel gesto y por haber iniciado las guerras por nuestra independencia se inmortalizó ante la historia como

---

## Ejercicio 3

Marca con una (x) la respuesta correcta.

El 20 de octubre fue escogido como “El día de la Cultura Cubana” por qué:

A\_\_\_ Por haberse cantado por primera vez el Himno en la ciudad de Bayamo.

B\_\_\_ Por escoger ese día para escribir la letra del Himno.

C\_\_\_ Porque Bayamo fue la primera ciudad libre de Cuba.



Pregunta 3 Realice una auto evaluación del grado de influencia que cada una de las fuentes que le presentamos a continuación, han tenido en su Conocimiento sobre el uso de la computadora en la enseñanza de la Historia de Cuba

Fuentes del conocimiento	Alta	Media	Baja
Análisis teóricos realizados por usted			
Experiencia de trabajo			
Trabajo de autores nacionales consultados			
Su propio conocimiento sobre el estado actual del problema			
Su Intuición			



## ANEXO 7

En la Tabla que te presentamos a continuación marque con una **X** la evaluación que consideres tienen los aspectos que te señalamos acerca de la multimedia que proponemos, atendiendo a las siguientes categorías:

MA- Muy Adecuado.

BA- Bastante Adecuado

A – Adecuado

PA- Poco Adecuado

I – Inadecuado

No	Aspectos	MA	BA	A	PA	I
1	Requisitos técnicos y humanos para aplicar la multimedia.					
2	La claridad y precisión de la multimedia.					
3	Aceptación de la multimedia por los profesores					
4	Favorecimiento del aprendizaje de los contenidos de la etapa de 1868-1878 y del carácter instructivo de la enseñanza con el uso de la multimedia.					
5	Favorecimiento del aprendizaje de los contenidos de la etapa de 1868-1878 y del carácter educativo de la enseñanza con el uso de la multimedia.					
6	Favorecimiento del aprendizaje de los contenidos de la etapa de 1868- y del carácter desarrollador de la enseñanza con el uso de la multimedia.					
7	La multimedia sirve como buen instrumento teórico práctico para lograr las metas deseadas.					

## Anexo 10

Encuesta.

### ENCUESTA: Ejercicio1

1 Escoja cuál de estas propuestas refleja un correcto el orden cronológico

1. ADFBED
2. DACFBE
3. DACBEF
4. BCEFDA

- A- Reunión de Minas
- B- Pacto del Zanjón
- C- Asamblea de Guáimaro
- D- Alzamiento del 10 de Octubre
- E- Protesta de Baraguá
- F- Muerte de Carlos Manuel de Céspedes

2 De las siguientes propuestas marca la que corresponda al orden cronológico correcto

1. DACFBE
2. CFFBEC
3. CAEFBC
4. CFDBEA

- A- Batalla de San Ulpiano
- B- Rescate del Brigadier Julio Sanguily
- C- Ataque a Yara
- D- Invasión a Guantánamo
- E- Muerte de Agramonte
- F- Alzamiento en Camaguey

3 Diga cuál de estas propuestas refleja un correcto orden cronológico

1. BADCFE
2. EADCFB
3. EADCFB
4. BFCDAE

- A- Alzamiento de las Villas
- B- Sedición de Laguna de Varona
- C- Destitución de Céspedes
- D- Fusilamiento de los Estudiantes de Medicina
- E- Incendio de Bayamo
- F- Batalla de las Guásimas