

UCLV
Universidad Central
"Marta Abreu" de Las Villas



FEM
Facultad de
Educación Media

Departamento
De Ciencias Naturales

TRABAJO DE DIPLOMA

Título del trabajo El software educativo para el desarrollo de la
Educación Patrimonial en la secundaria básica

Autor: Jadel Aguila Rodríguez

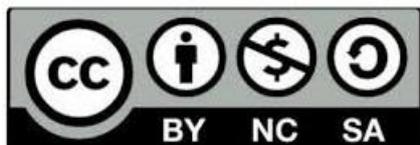
Tutor: Dr.C. Erich Rodríguez Vallejo

Santa Clara , junio/2018
Copyright©UCLV

Este documento es Propiedad Patrimonial de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas, y se encuentra depositado en los fondos de la Biblioteca Universitaria “Chiqui Gómez Lubian” subordinada a la Dirección de Información Científico Técnica de la mencionada casa de altos estudios.

Se autoriza su utilización bajo la licencia siguiente:

Atribución- No Comercial- Compartir Igual



Para cualquier información contacte con:

Dirección de Información Científico Técnica. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Carretera a Camajuaní. Km 5½. Santa Clara. Villa Clara. Cuba. CP. 54 830

Teléfonos.: +53 01 42281503-1419

RESUMEN

El trabajo aborda la elaboración de un software educativo para el desarrollo de la Educación Patrimonial en la secundaria básica, desarrollado en la ESBU "José Ramón León Acosta", para ellos se utilizan métodos del nivel teórico y empíricos, así como matemáticos estadísticos. Desde el punto de vista práctico se procede a desarrollar un software educativo, con anexos, documentación, galería de imágenes y ejercicio para la evaluación, y la conformación de las softareas para ser aplicada en clases.

SUMMARY

The work addresses the development of educational software for the development of heritage education in basic secondary, developed in the ESBU "José Ramón León Acosta", for them are used theoretical and empirical methods, as well as statistical mathematicians. From the practical point of view we proceed to develop an educational software, with annexes, documentation, gallery of images and exercise for the evaluation, and the conformation of the softareas to be applied in classes.

Palabras Claves

Educación Patrimonial, Software, softareas

Keywords

Heritage education , Software, softareas

DEDICATORIA:

A todos aquellos que me brindaron su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO:

A los profesores del departamento Biología-Geografía

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	5
1. Fundamentos teóricos metodológicos.....	5
1.1. Educación Patrimonial en la Enseñanza secundaria básica.....	5
1.2. Los medios de enseñanza	6
1.3 El software educativo como medio de enseñanza	12
1.4. Potencialidades del Software Educativo para el desarrollo de la Educación Patrimonial en la Enseñanza secundaria básica.....	14
2. Resultado del diagnóstico aplicado a los alumnos del 8 ^{vo} grado de la ESBU “José Ramón León Acosta”	15
REGULARIDADES QUE SE OBTIENEN:	16
3. METODOLOGÍA PARA EL TRABAJO DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL MEDIANTE EL USO DE LA INFORMÁTICA.....	17
3.1. Descripción del software para explicar su funcionalidad y estructura	19
3.2. Propuesta del software para desarrollar la Educación Patrimonial en la secundaria básica.....	21
3.3. Evaluación mediante el criterio de evaluadores externos	28
3.4. Validación del software educativo como medio de enseñanza para el desarrollo de la Educación Patrimonial en la Enseñanza secundaria básica.	28
CONCLUSIONES.....	29
RECOMENDACIONES	30
BIBLIOGRAFÍA	31
ANEXOS	33

INTRODUCCIÓN

El acercamiento al patrimonio, su interpretación, conocimiento y su preservación, por su significado para el desarrollo humano y disfrute por las generaciones que nos sucederán, solo es posible si la actual generación dispone de las herramientas culturales que le permitan una actuación coherente hacia el mismo.

En las distintas formas de organización del proceso de enseñanza aprendizaje, los medios de enseñanza permiten dar cumplimiento a los objetivos, favorece que los alumnos se puedan apropiar del contenido de manera reflexiva y consciente, en una unidad entre la instrucción, la educación y el desarrollo.

Los medios de enseñanza responden al ¿con qué enseñar y con qué aprender? y pueden considerarse objetos naturales, conservados o sus representaciones, materiales, instrumentos o equipos que forman parte de la actividad de docentes y alumnos, cumplen funciones: instructiva, formativa, motivadora – innovadora - creadora, lúdica - recreativa y desarrolladora-control.

El software educativo como medio de enseñanza recopila un amplio volumen de información acerca de los conocimientos que se trabajan en las diferentes asignaturas, pero en algunos contenidos la ofrecen de forma acabada o enciclopédica con un modelo o imagen que refleja la esencia del contenido, como si se pasara un texto por la pantalla que concreta las características, las relaciones o nexos esenciales del contenido de forma general.

Su empleo favorece la percepción concreta y asequible de los principales objetos y fenómenos que se estudian, ofreciendo información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, animación, video, fotografías, tablas, esquemas, mapas, así como una interacción que propicia la motivación del alumno.

Es imposible explicar cómo, a pesar de la rápida expansión de la globalización, con su marcado carácter neoliberal, la exagerada explotación de los minerales fósiles y el activo movimiento belicista, pueden conservarse aún especies como el oso panda y el tigre de Bengala y se puede disfrutar todavía del Carnaval de Río de Janeiro, de la Ceremonia del Té en Japón y de construcciones realizadas por las civilizaciones antiguas en el Medio Oriente.

El impetuoso avance de la Informática a nivel global, es un hecho evidente. Las técnicas y los productos informáticos han penetrado en la esfera educacional en los últimos años en nuestro país. Numerosas son las ventajas que ofrecen los productos informáticos para el desarrollo del aprendizaje de las futuras generaciones, dadas la carga de información y posibilidades interactivas que ofrecen estos nuevos productos.

En la Educación Patrimonial, el software se ha ido introduciendo con el fin de acercar a través de los medios virtuales a las personas que reciben esta influencia y que no tienen posibilidades para acceder a los espacios reales por distintas causas que van desde la económicas hasta la distancia.

El software educativo, domina espacios que la enseñanza tradicional no ha podido, ocupar, como el segmento de los trabajadores adultos, los desertores de los sistemas tradicionales de enseñanza, las personas de la tercera edad, jóvenes partícipes de sistemas de enseñanza que quieren cursos más flexibles sobre temáticas que les satisfacen y no encuentran en las instituciones docentes de su territorio.

Sin embargo, se ha podido comprobar mediante el intercambio con alumnos y profesores que en la secundaria básica es muy pobre la utilización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC). Los alumnos no tienen conocimiento para utilizar estos recursos y no se ha creado el tiempo para su uso. Mediante las técnicas utilizadas se detectó que los alumnos no tienen conocimiento del patrimonio.

De la revisión a los softwares educativos con que dispone la secundaria básica, se constató que no existe alguno que trate la Educación Patrimonial en ninguno de sus aspectos. En la concepción de este nivel educativo, se explicita la necesidad e importancia del uso de las TIC y en especial de los softwares educativos para el desarrollo eficiente del proceso de enseñanza aprendizaje, esta contradicción entre el estado real y el deseado nos conduce a plantearnos el siguiente

Problema de investigación:

¿Cómo contribuir a desarrollar la Educación Patrimonial en la secundaria básica?

Objeto de Investigación:

Uso del software educativo como medio de enseñanza.

Objetivo:

Proponer un software educativo como medio de enseñanza para el desarrollo de la Educación Patrimonial en la secundaria básica.

Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos de la Educación Patrimonial a partir del uso del software educativo como medio de enseñanza?
2. ¿Cuál es el estado actual de los conocimientos de los alumnos de octavo grado sobre Educación Patrimonial?
3. ¿Cuál es el software educativo que permite el desarrollo de la Educación Patrimonial en el octavo grado de la secundaria básica?
4. ¿Qué criterios expresan los evaluadores externos del software educativo elaborado para el desarrollo de la Educación Patrimonial en el octavo grado de la secundaria básica?
5. ¿Qué resultados se obtiene de la aplicación del software educativo para el desarrollo de la Educación Patrimonial en el octavo grado de la secundaria básica?

Tareas de investigación

1. Determinación los fundamentos teóricos y metodológicos de la Educación Patrimonial a partir del uso del software educativo como medio de enseñanza.
2. Diagnóstico del estado actual de los conocimientos de los alumnos de octavo grado sobre Educación Patrimonial.
3. Diseño del software educativo que permite el desarrollo de la Educación Patrimonial en el octavo grado de la secundaria básica.
4. Valoración mediante el criterio de los evaluadores externos el software educativo elaborado para el desarrollo de la Educación Patrimonial en el octavo grado de la secundaria básica.

5. Validación en la práctica de los resultados que se obtienen a partir de la aplicación del software educativo para el desarrollo de la Educación Patrimonial en el octavo grado de la secundaria básica.

Para el desarrollo de esta investigación se utilizan los siguientes métodos.

Del nivel teórico:

Histórico- lógico: Se emplea para determinar los antecedentes relacionados con la Educación Patrimonial y el uso del software como medio de enseñanza.

Analítico sintético: Para la determinación de los fundamentos teóricos-metodológicos relacionados con el uso del software educativo como medio de enseñanza en la Educación Patrimonial. Posibilita la interpretación documental, la determinación de las principales posiciones y tendencias relacionadas con problemática, la toma de decisiones y permite además arribar a conclusiones.

Inductivo- deductivo: Posibilita por la vía inductiva la determinación de las particularidades del uso del software educativo como medio de enseñanza en la Educación Patrimonial.

Sistémico-estructural: Se emplea en la concepción del software educativo elaborado.

Del nivel empírico:

Revisión Bibliográfica: Se utiliza para la recopilación de la información disponible para la elaboración de los fundamentos teóricos y metodológicos de la propuesta.

Observación participante: Se emplea para diagnosticar el estado actual de los alumnos de 8vo grado en relación a la Educación Patrimonial y después de la aplicación de la propuesta.

Prueba pedagógica: Se emplea para diagnosticar el estado actual de los alumnos de 8vo grado respecto al conocimiento sobre el patrimonio.

Encuesta: Se aplica a los evaluadores externos para constatar la calidad y pertinencia de la propuesta elaborada.

Del nivel Matemático y/o Estadístico.

Análisis porcentual: Se empleó para procesar los datos cuantitativos y tabulares sus resultados.

Tablas y gráficos: Se utilizan para ordenar y procesar los datos obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos.

Población: 175 alumnos del 8^{vo} grado de la ESBU “José Ramón León Acosta”

La **muestra** está constituida por 38 alumnos de los grupo 8^{vo} 4 de la referida escuela.

Novedad:

Consiste en la realización de un novedoso producto informático con la finalidad de ser empleado como un medio de enseñanza para el desarrollo de la Educación Patrimonial en el 8^{vo} grado de la secundaria básica. El mismo contiene las características de los valores patrimoniales más significativos de la ciudad de Santa Clara y logra la interactividad con el alumno potenciando el aprendizaje de los mismos.

Aporte práctico: Consiste en el software educativo y las orientaciones metodológicas para su uso.

El trabajo se encuentra estructurado a partir de introducción, desarrollo, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

DESARROLLO

1. Fundamentos teóricos metodológicos

1.1. Educación Patrimonial en la Enseñanza secundaria básica.

En la vida diaria realizamos intercambios con el pasado, solo basta una mirada al entorno para percibir el legado de las generaciones que nos antecedieron.

El contacto con el patrimonio favorece la identidad cultural de los pueblo, su memoria histórica en las localidades de orígenes de las distintas poblaciones humanas.

Es preciso educar al hombre a utilizar, preservar y mejorar el patrimonio, esto solo se logra a través de la Educación Patrimonial insertada en el proceso de enseñanza aprendizaje, el autor considera que la Educación Patrimonial es:

“proceso educativo permanente, sistemático, interdisciplinario y contextualizado encaminado al conocimiento del patrimonio, a la formación y desarrollo de los valores que reflejen un elevado nivel de conciencia hacia su conservación y su uso sostenible, así como a la defensa de la identidad cultural, tomando para esto a los recursos educativos del patrimonio como fuente de conocimiento individual y colectivo”. (E. Zabala (2006)

Esta definición constituye el punto de partida de la presente investigación.

En la definición propuesta se hace énfasis en la importancia de este proceso para la defensa de la identidad cultural de los pueblos. Inevitablemente el fenómeno de la invasión de los patrones culturales desde las sociedades de consumo produce una alteración irreversible de las identidades culturales que han caracterizado históricamente los diferentes pueblos del planeta. Este fenómeno se evidencia de forma muy marcada en los países subdesarrollados.

El conocimiento del patrimonio, aportado por la Educación Patrimonial, comporta una valoración de las sociedades anteriores en el tiempo por parte de la sociedad actual, que selecciona las evidencias del pasado y las resignifica como elementos identitarios que constituyen su historia. Todo esto conduce a la legitimación de los valores patrimoniales para la comunidad poseedora de los mismos y por lo tanto refuerza el sentimiento de identidad.

La Educación Patrimonial debe garantizar con su accionar promover una ayuda a las personas para reconocer, valorar, proteger y utilizar su patrimonio en función de su sostenimiento, con criterio de racionalidad, que permitan su conservación para legarlo a las generaciones futuras.

1.2. Los medios de enseñanza

En el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de todas las asignaturas intervienen un grupo de componentes dentro de ellos se destacan los medios de enseñanza estos según, Gonzáles (1986) “una parte de la enseñanza, componente esencial del proceso de adquisición de conocimientos, hábitos, habilidades y convicciones de los cuales no podemos prescindir. (p.46)

El conocido Pedagogos de La República Democrática Alemana, Lothar Klingberg establece la definición de medio de enseñanza, se denominan a:

“todos los medios materiales necesitados por el maestro o el alumno para una estructuración y/o condición afectiva y racional del proceso de instrucción y educación a todos los niveles, en todas las esferas de nuestro sistema educacional y para todas las asignaturas para satisfacer las exigencias del plan de enseñanza. Constituyen distintas imágenes y representaciones de objetos que se confeccionan especialmente para la docencia, también abarcan objetos personales e industriales, tanto en su forma normal como preparada, los cuales contienen información y se utilizan como fuente de conocimiento”. (Klingberg, 1978, p. 46)

El autor se adscribe a la definición anterior, partiendo de la necesidad de que todo proceso que dirige el maestro debe lograr la motivación, adquisición y fijación de los conocimientos por parte de los escolares donde los medios de enseñanza juegan un rol importante.

La selección y uso de los medios de enseñanza en el proceso docente está dada indisolublemente, por su relación con los demás componentes del proceso docente. Los medios determinan también sobre los instrumentos que se emplean para el control de los conocimientos que le facilitarán al maestro evaluar más acertadamente el aprendizaje. Ellos están condicionados por los objetivos, los contenidos y sus peculiaridades, los métodos empleados y las formas organizativas de la actividad docente y de ellos, condicionan a su vez los instrumentos de medición del aprendizaje que se empleen.

Según González Castro (1986), en Teoría y Práctica de los Medios de Enseñanza, los medios se agrupan en tres subgrupos:

Objetos naturales e industriales. Pueden tener su forma normal (animales vivos y disecados, herbarios, colecciones átomo lógicas y de minerales, maquinas industriales, agropecuarias, etc.) o presentarse cortadas en sección, a fin de demostrar su estructura interna.

Objetos impresos y estampados: Se confeccionan de forma plana: láminas, tablas, gráficas, guías metodológicas, libros y cuadernos, etc., así como también medios tridimensionales representativos, como modelos, maquetas, etc.

Medios sonoros y de proyección: se dividen en audiovisuales: películas y documentales didácticos sonoros y videocintas, visuales: fílmicas y diapositivas; y auditivas: grabaciones megnefónicas en placas y discos. (p. 79)

A juicio del investigador el uso adecuado de los medios de enseñanza eleva las posibilidades y la calidad del trabajo del maestro, o sea, su eficiencia metodológica pedagógica, y perfecciona las actividades cognoscitivas de asimilación.

El éxito de los medios de enseñanza está condicionado por factores objetivos y subjetivos según Vicente González Castro, existen diferentes pasos, que van desde su selección hasta el momento del uso en la clase.

Estos pasos se resumen, en los siguientes términos generales: Selección, se hace a partir de los objetivos concretos del programa así como los del nivel, grado y especialidad. También se tiene en cuenta los métodos a emplear. Documentación: luego que hemos seleccionado correctamente a los medios, debemos proceder a la documentación; es decir, indagar qué es lo que tenemos a nuestro alcance. Es imprescindible no hacer lo que ya está hecho, no inventar lo que ya existe, sino crear lo imprescindible, mejorar lo que no es bueno. Planteamiento: es el paso para definir el orden, el lugar y el momento de cada uno de los medios de enseñanza en la clase.

Diseño, puede correr a cargo del profesor mismo o de evaluadores externos profesionales. Producción: puede estar a cargo del maestro para resolver sus necesidades, utilizando para ello los recursos a su alcance. Esta producción es tan valiosa como la mejor profesional porque el maestro crea, participa activamente en la producción de sus propios recursos y estimula al escolar a crear también. Utilización, el éxito del medio de enseñanza depende, en última instancia del maestro. Un medio bien seleccionado, bien diseñado y bien producido puede resultar ineficaz si se emplea mal. Los conocimientos del maestro determinan el éxito de esta etapa, ya que el maestro debe conocer cómo ha de usarse cada medio

La evaluación de los resultados, la determinación en qué medida permitió el logro de los objetivos planteados y su efectividad, son elementos que actúan como reguladores del sistema y posibilitan su perfeccionamiento constante. (González, 1986, p. 330)

La utilización de un medio de enseñanza permite a través de la interacción, la asimilación, por los escolares, de los modos de comportamiento social, así como la formación de cualidades positivas de la personalidad.

Estos como componentes del proceso de enseñanza - aprendizaje apoyan el empleo de los métodos, permiten crear condiciones materiales favorables para cumplir las exigencias científicas del mundo contemporáneo durante las clases y otras formas de organización porque permiten hacer más objetivos los contenidos

Así como lograr una mayor eficiencia en el proceso de asimilación de los conocimientos y crean condiciones favorables para el desarrollo de habilidades, hábitos y capacidades.

Los medios de enseñanzas responden a la pregunta referente a ¿con qué se aprende?, al considerarlo desde el prisma del maestro o de los alumnos respectivamente.

1.3 El software educativo como medio de enseñanza

La utilización de la computadora en el aula implica un mayor grado de abstracción de las acciones, una toma de conciencia y anticipación de lo que muchas veces se hace “automáticamente”, estimulando el pasaje de conductas sensorio-motoras a las conductas operatorias, generalizando la reversibilidad a todos los planos del pensamiento.

La computadora puede interactuar con el usuario mediante estímulos textuales, gráficos, color, sonido, animaciones; es capaz de procesar la información y mostrar el resultado de lo que el usuario pidió hacer. La interactividad es una cualidad que la diferencia de otros medios, debe ser considerado como principal indicador para su uso.

El concepto de software educativo ha sido abordado por diferentes autores, atribuyéndole disímiles definiciones a pesar de las cuales se imponen las potencialidades y su absoluto basamento en los principios de la enseñanza para su vinculación en el proceso de enseñanza aprendizaje. Es un programa creado con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico, es decir para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Asumimos para la investigación el software educativo como:

Son programas de Computación que tienen como fin apoyar el proceso de enseñanza–aprendizaje, contribuyendo a elevar su calidad y a una mejor atención al tratamiento de las diferencias individuales, sobre la base de una adecuada

proyección de la estrategia pedagógica a seguir tanto en el proceso de implementación como en su explotación, constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre de hoy. (Peña, 2001, p. 1)

El software educativo se caracteriza por ser altamente interactivo, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico. El objetivo es que el intercambio sea más eficiente: incrementar la satisfacción, disminuir la frustración y, en definitiva, hacer más productivas las tareas que rodean a los alumnos, de ahí: ¿Qué ventajas o beneficios aporta el trabajo con el software educativo?

Permite la interactividad con los alumnos, retroalimentando y evaluando lo aprendido, a través de ella se puede demostrar el problema como tal, facilita las representaciones animadas, incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación, permite simular procesos complejos, reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al alumno en el trabajo con los medios computarizados. Al transmitir gran volumen de información en un menor tiempo, de forma amena y regulada por maestro, facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias en correspondencia con el diagnóstico de los educandos, desarrollan los procesos lógicos del pensamiento, la imaginación, la creatividad y la memoria.

El uso del software por parte del maestro proporciona numerosas ventajas, entre ellas: enriquece el campo de la Pedagogía al incorporar la tecnología de punta que revoluciona los métodos de enseñanza aprendizaje, constituye una nueva, atractiva, dinámica y rica fuente de conocimientos, pueden adaptar el software a las características y necesidades de su grupo teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza aprendizaje, lo cual permite elevar su calidad, permiten controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva, muestran la interdisciplinariedad de las asignaturas.

¿Cómo utilizar desde las clases el Software?

Para ello se utiliza la softarea, esta es definida como:

La softarea se define como un sistema de actividades de aprendizaje, organizado de acuerdo con objetivos específicos, cuya esencia consiste en la interacción con software educativos, que tiene como finalidad dirigir y orientar a los educandos en los procesos de asimilación de los contenidos a través de mecanismos de: búsqueda, selección, creación, conservación y procesamiento interactivo de la información. (Rabelo, et al. 2011, p. 4)

Dichas actividades contribuyen a la colaboración, la comunicación, el intercambio de criterios, el esfuerzo intelectual, la ayuda mutua, la solidaridad, entre los alumnos.

La formulación de la tarea, mostrará las preguntas, a realizar, de acuerdo con los objetivos previstos y el diagnóstico realizado a cada educando. Ofrecerá la base orientadora para la solución de los ejercicios, la complejidad de los mismos, formas para realizarse, así como reflexionar acerca de la clasificación de las actividades de acuerdo con los tres niveles fundamentales de asimilación (reproducción, aplicación, creación), planteados por diversos pedagogos.

1.4. Potencialidades del Software Educativo para el desarrollo de la Educación Patrimonial en la Enseñanza secundaria básica.

En el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes deben prestar especial atención a la siguiente interrogante, ¿Cuáles son las potencialidades que encierran los software educativos hoy en el nivel secundaria básica para el desarrollo de la Educación Patrimonial?

El software está diseñado sobre la base de la inclusión en su seno de videos, fotografías, imágenes virtuales, animaciones, sonidos, gráficos, mapas etc. Permiten al alumno una aproximación bastante eficaz a la realidad del patrimonio que de otra manera sería casi imposible acceder. Estos recursos brindan la posibilidad de recrear el tiempo ya que es posible mostrar el pasado, el presente y en algunos casos el futuro de determinados elementos patrimoniales.

Se insertan textos que estrictamente dan respuesta a los objetivos planteados en los programas de estudio, pero además se incluyen textos cuya lectura puede contribuir a ampliar la cultura del alumno.

El diseño de los nuevos productos informáticos ofrece una importante variedad de formas, colores y tamaños de los objetos que permiten una incidencia directa sobre las emociones de los usuarios. La combinación de imágenes y sonidos, en la

mayoría de los casos con una concepción excelente, contribuye eficientemente al componente afectivo.

La manipulación del medio de forma sistemática y bajo la orientación y el desarrollo de determinados niveles de ayuda por el docente, posibilita que el alumno desarrolle las habilidades informáticas mínimas para la búsqueda, selección, procesamiento y conservación de la información, habilidades básicas para el desarrollo de la cultura informática en la joven generación.

El dominio de estas habilidades por parte del alumno, fruto de su sistematización, conduce a que el alumno sea capaz de aprender con el medio sin la presencia directa del profesor. Esto se constata a través de la orientación de trabajos independientes relacionados con la temática patrimonial y que el profesor puede controlar y evaluar mediante la revisión de informes elaborados en el procesador de textos Word.

La capacidad de almacenamiento de los medios informáticos permite al alumno recopilar información referida al patrimonio por diferentes vías y almacenarlas en la computadora.

2. Resultado del diagnóstico aplicado a los alumnos del 8^{vo} grado de la ESBU “José Ramón León Acosta”

Para la realización del diagnóstico se realiza como primera actividad, el análisis de los documentos normativos, para determinar las potencialidades y carencias que rigen el trabajo en la secundaria básica del uso del software educativo como medio de enseñanza (anexo 1), para lo cual se examina el Modelo de secundaria básica y los programas de las asignaturas, las indicaciones metodológicas y el plan de clases.

De esta acción se pudo establecer que como potencialidades en todos los documentos rectores se explicita la necesidad de la utilización de software educativo como apoyo a la actividad del docente, pero en ninguno de ellos en la asignatura Geografía se expone la necesidad de utilizar el software en apoyo al conocimiento del patrimonio. Al revisar los planes de clases se constata que no existen actividades planificadas que contemplen la utilización de softwares educativos.

Se entrevistó a los tres profesores de Geografía de la escuela (Anexo 2), de ellos, dos con menos de 5 años ejerciendo la docencia y uno con más de 30 años de experiencia en educación, los dos primeros plantean que no tienen en cuenta el uso de softwares educativos porque aunque lo orienta el programa no les da tiempo en las clases, también expresan que no tienen acceso a los softwares educativo y se comprobó que no hay ninguno creado al respecto.

El tercero, con más de treinta años de experiencia plantea que si conoce de la indicación del uso de los softwares educativos, pero no sabe cómo interactuar con ellos y piensa que es más fácil y mejor continuar utilizando las formas tradicionales de la enseñanza.

Se aplica una prueba pedagógica inicial (anexo 3) al grupo octavo cuatro de la secundaria básica: José Ramón León donde se obtienen los siguientes resultados:

- ✓ En la pregunta número 1 que se dirige hacia el concepto de patrimonio, no aprueba ningún alumno, para un 0 % de aprobados.
- ✓ En la pregunta número 2 centra su atención hacia explica qué es el patrimonio natural y qué es el patrimonio cultural, no aprueba ningún alumno para un 0 % de aprobados.
- ✓ En la pregunta número 3, referida a sitios, construcciones, monumentos o lugares naturales que tengan alguna importancia histórica o natural en el municipio donde vives. Argumenta la importancia de uno de ellos; aprueban 10 alumnos para un 26, 3 % de aprobados.
- ✓ En la pregunta número 4, asignaturas que contribuyen más al conocimiento del patrimonio de la ciudad donde vives aprueban 4 alumnos mencionan la Geografía para un 42,12 % de aprobados.

REGULARIDADES QUE SE OBTIENEN:

Se pudo obtener como regularidades que:

- al revisar los documentos normativos existen potencialidades para el uso de los softwares en especial en la Educación Patrimonial
- la falta de preparación de los profesores para la utilización de softwares educativos, impide su manejo en el tratamiento a la Educación Patrimonial.

- la formación en la secundaria básica “José Ramón León Acosta” carece de la utilización de softwares educativos para el tratamiento a la Educación Patrimonial.
- El banco de softwares educativos la secundaria básica “José Ramón León Acosta” carece de softwares educativos para el tratamiento a Educación Patrimonial.

3. METODOLOGÍA PARA EL TRABAJO DE EDUCACIÓN PATRIMONIAL MEDIANTE EL USO DE LA INFORMÁTICA.

Para el tratamiento al tema patrimonial mediante el uso de la informática educativa, es necesaria la concepción de un proceder metodológico que guíe al profesor en su empeño de abordar la temática en sus clases.

Dicha metodología debe incluir en su seno las siguientes etapas según Rodríguez, Hernández & Artilés (2008): Selección de los elementos patrimoniales para el trabajo educativo, planificación de las softareas, orientación y ejecución de las softareas, evaluación.

En cada etapa dichos autores recomiendan:

1. Selección de los elementos patrimoniales para el trabajo educativo: Para la selección es necesario que el profesor tenga en cuenta los siguientes aspectos:
 - a. Potencialidades, que encierra el contenido del bien patrimonial seleccionado.
 - b. Coherencia con los objetivos formativos determinados en los programas
 - c. Potencialidades que ofrece el tratamiento del contenido para el diseño de softareas que permitan el protagonismo estudiantil, la interacción con la máquina y la apropiación del proceder metodológico para el tratamiento del tema en el nivel secundaria básica.
2. Planificación de las softareas: En la etapa de planificación el profesor debe decidir el objetivo de su actividad, según el diagnóstico pedagógico integral de sus alumnos y el contenido a tratar. Revisar las orientaciones metodológicas para el trabajo con el software escogido. Además se debe que interactuar con el producto informático para precisar el uso que se le dará. En

el momento de la planificación se debe tener en cuenta la asignación de roles entre los alumnos que comparten una máquina durante el desarrollo de la actividad. Esta distribución el docente la planificará de acuerdo al diagnóstico pedagógico integral que posee de sus alumnos. Se proponen los roles de: Búsqueda de información, Selección de la información, Procesamiento de la información, Conservación de la información, Evaluación Dirección.

Los roles de búsqueda y selección de la información pueden ser asumidos por el alumno en dependencia de la cantidad de alumnos por máquina, igualmente el procesamiento y la conservación de la información puede ser realizado por otro alumno y los roles de evaluación y dirección del proceso puede ser asumido por un líder en el equipo.

Es necesario, que en la planificación de las softareas se tenga en cuenta la concepción de actividades que permitan enfocar profesionalmente el contenido que se trabaja, es decir, que se garantice la apropiación por parte del alumno de la metodología de trabajo. Para esto el profesor debe planificar actividades que propicien el desarrollo de habilidades profesionales en sus alumnos tales como la propia planificación de softareas, la orientación de las mismas, la evaluación del trabajo entre otras.

3. Orientación y ejecución de las softareas: la orientación por parte del profesor de las softareas a desarrollar debe caracterizarse por su claridad. Dicha orientación puede ser de forma verbal o de forma escrita. El docente puede elaborar un documento electrónico con la información o utilizar las tradicionales hojas de trabajo impresas, pero siempre propiciar el momento de intercambio entre el profesor y el alumno de manera que sea posible la aclaración de las posibles dudas existentes antes de comenzar la navegación. Se debe tener en cuenta que el momento de la orientación por parte del profesor, debe servir como un modelo de actuación que deberá ser imitado en el futuro, por tanto debe ser concebida cuidadosamente.

La ejecución de las softareas puede desarrollarse en las clases para la habilitación del alumno, en las clases de informática y en el tiempo de máquina. Durante la ejecución debe lograrse un elevado nivel de independencia, aunque esto evidentemente dependerá del grado de desarrollo de las habilidades informáticas

que posean alumnos. De este y de otros aspectos contenidos en el diagnóstico pedagógico integral que posea el docente, dependerán los niveles de ayuda que les sean brindados a los ejecutores del trabajo.

4. Evaluación: la evaluación del trabajo podrá ser realizada mediante la observación del desempeño durante el mismo, la recepción de informes que pudieran ser procesados en Word u otro procesador y enviados por correo electrónico al profesor, lo que exigirá un elevado dominio de las habilidades informáticas. También se podrá evaluar mediante el desarrollo de talleres y seminarios donde se expongan los resultados del trabajo. Además de los contenidos patrimoniales el profesor deberá evaluar el grado de desarrollo de las habilidades profesionales, donde se incluirán las informáticas.

3.1. Descripción del software para explicar su funcionalidad y estructura

El sitio web está creado con **eXeLearning** Versión: 2.0.4, es GPL2+ gratis/libre herramienta para la comunidad educacional para crear y publicar recursos educativos.

El editor de eLearning XHTML (eXe) es un entorno de autoría para ayudar a los profesores y académicos en el diseño, desarrollo y publicación de materiales de aprendizaje y de enseñanza basados en la Web sin necesidad de convertirse en expertos en HTML ni en complicadas aplicaciones de publicación en la Web.

Con eXe se logra identificar muchos de los elementos que componen los recursos de aprendizaje y presentarlos en formas que son técnicamente simples y fáciles de usar. En el entorno eXe, estos formularios se conocen como iDevices (Dispositivos de Instrucción). Mediante la construcción de una secuencia de aprendizaje que incluye una estructura de contenido y una serie de iDevices los usuarios pueden comenzar a desarrollar sus propias plantillas para la creación de contenido y la reutilización. EXe también brinda asistencia a los autores en forma de 'Consejos Pedagógicos' en torno a la inclusión de iDevices; Estos consejos pueden ayudar a los autores a tomar decisiones informadas sobre cuándo y cómo utilizar iDevices para la enseñanza. También se proporcionan sugerencias cerca de los campos de formulario de cada iDevice para ayudar a los autores a generar contenido apropiado.

Con eXe, los usuarios pueden desarrollar una estructura de aprendizaje que se adapte a sus necesidades de entrega de contenido y crear un recurso que sea flexible y fácilmente actualizado. Un editor de texto enriquecido está disponible con los campos de entrada en el iDevices proporcionando funcionalidad básica de formato y edición.

El sitio web oficial de la herramienta y otros datos se explican a continuación:

Web: <http://exelearning.net> Mail: admin@exelearning.net Twitter: [@exelearning_sp](https://twitter.com/exelearning_sp)

El sitio web está formado por:

Bloque de Navegación a la izquierda, que consta de un menú vertical el cual presenta las páginas del sitio web:

1. Teatro: La Caridad
2. El niño de la bota infortunada
3. Loma del Capiro
4. Monumento al Tren Blindado
5. Palacio de Justicia
6. Parque: El Carmen
7. Parque: Leoncio Vidal Claro
8. Escuela: Vietnam Heroico y Murales de la escuela Normal para Maestros
9. Conjunto Escultórico "Comandante Ernesto Che Guevara"
10. Universidad Central Marta Abreu de las Villas
11. Cuestionario

Página principal: Se encuentra estructurada de forma estándar, es decir, al igual que las demás páginas del sitio web, en este caso es "El Patrimonio"

Contenido: es donde se visualiza lo referente a cada página web y presenta ficheros adjuntos disponibles para la descarga.

Pie de página o Footer: Información del Copyright

Espacio Negativo: También llamado espacio blanco, es todo lo que no tiene información de ningún tipo, pero que cumple un rol importantísimo para la web; nos ayuda a tener espacios de respiración, a equilibrar y dar balance a todo el diseño.

3.2. Propuesta del software para desarrollar la Educación Patrimonial en la secundaria básica.

Para la aplicación del software se decide utilizar las clases de Geografía de octavo grado ya que el contenido lo permite, se proponen doce actividades que se encuentran ubicados dentro del software, estas tienen la potencialidad de auto evaluar la respuesta de cada alumno.

Esta se aplica en la muestra seleccionada, el grupo 8^{vo} 4, a partir del diagnóstico desarrollado.

Para su planificación en la clase se tiene en cuenta los elementos siguientes: Objetivo, contenido a resolver, orientaciones metodológicas para el trabajo con la softarea y evaluación, esta última la realiza el propio software.

SOFTAREAS 1

Objetivo: identificar el personaje histórico que contribuyó a la construcción del Teatro de La Caridad,

Contenido a resolver: Hechos históricos y/o personalidades relevantes asociadas a los valores de la construcción.

Orientaciones metodológicas: Revise el expediente sobre el Teatro de La Caridad y a partir de este documento resuelva la siguiente interrogante. ¿Por quién fue costeado y donado el Teatro La Caridad?

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos

SOFTAREAS 2

Objetivo: Definir la fecha de inauguración del Teatro de La Caridad.

Contenido a resolver: Fecha de fundación del Teatro de La Caridad

Orientaciones metodológicas: Revise el expediente sobre el Teatro de La Caridad y a partir de este documento resuelva la siguiente interrogante. ¿cuándo fue la inauguración del Teatro de La Caridad?

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos

SOFTAREAS 3

Objetivo: Identificar los valores que posibilitaron la declaración de patrimonio del Teatro de La Caridad.

Contenido a resolver: Teatro de La Caridad, Monumento Nacional.

Orientaciones metodológicas: Revise el expediente sobre el Teatro de La Caridad y a partir de este documento resuelva la siguiente interrogante. ¿es el Teatro de La Caridad un Monumento Nacional?

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREAS 4

Objetivo: Identificar los valores de la obra escultórica El niño de la bota infortunada

Contenido a resolver: El niño de la bota infortunada.

Orientaciones metodológicas: Revise el material que en el Software se trabaja sobre El niño de la bota infortunada y a partir de este documento resuelva la siguiente interrogante. ¿en qué momento fueron donados los restos del Niño de la bota Infortunada al Museo Provincial?

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREAS 5

Objetivo: Identificar los valores de la obra escultórica que identifica a la acción desarrollada en la loma del Capiro durante la Batalla de Santa Clara.

Contenido a resolver: La escultura que se encuentra en la cumbre de la Loma del Capiro.

Orientaciones metodológicas: Revise en el Software los contenidos referentes sobre la Loma del Capiro.

Y responda, ¿La escultura que se encuentra en la cumbre de la Loma del Capiro es de?

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREAS 6

Objetivo: Identificar los valores de la obra escultórica que reconoce a la acción desarrollada en la loma del Capiro durante la Batalla de Santa Clara.

Contenido a resolver: La escultura que se encuentra en la cumbre de la Loma del Capiro.

Orientaciones metodológicas: Revise en el Software los contenidos referentes sobre la Loma del Capiro y responda, ¿La Loma del Capiro fue declarada Monumento Nacional en la fecha?

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREAS 7

Objetivo: Identificar los valores del El Palacio de Justicia durante la batalla de Santa Clara

Contenido a resolver: El Palacio de Justicia durante la batalla de Santa Clara

Orientaciones metodológicas: Revise en el Software los contenidos referentes sobre El Palacio de Justicia durante la batalla de Santa Clara. Y responda, ¿El Palacio de Justicia durante la batalla de Santa Clara fue tomado por?

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREA 8

Objetivo: Argumentar el valor patrimonial del Parque Vidal

Contenidos a resolver: Emite tus criterios sobre el valor Patrimonial de este (Parque Vidal).

Orientaciones metodológicas: Revise en el Software los contenidos que te muestra la pregunta y a partir de ellos emite su criterio respecto al valor patrimonial del Parque Vidal.

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREA 9

Objetivo: Identificar la historia de la fundación del Parque del Carmen

Contenido a resolver: Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan.

Cuenta la leyenda que los antiguos pobladores que llegaron a Santa Clara eran del poblado de Rellenar huecos (1): , ellos celebraron la primera misa en la Rellenar huecos (2): a la sombra de un Rellenar huecos (3):

Orientaciones metodológicas:

A partir del expediente sobre la fundación de Santa Clara completar los espacios en blanco.

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREA 10

Objetivo: identificar los valores patrimoniales de La escuela Viet Nam Heróico.

Contenido a resolver:

La escuela Viet Nam Heróico es una escuela de arte

Verdadero Falso

Pregunta 2

En el año 1916 El Ministerio de Educación y Bellas Artes Ezequiel García Enseñat inaugura en esta ciudad, un 16 de Noviembre, la Escuela Normal para Maestras Primarias es nombrado como director el prestigioso pedagogo Manuel García Falcón.

Verdadero Falso

Pregunta 3

Los profesores García Galló, Rafael Octavio Pedraza, Raúl Macías, Manual Angulo, el Domingo Ravenet y Emilio Ballagas transformaron la vida de la Escuela Normal de Maestros.

Verdadero Falso

Pregunta 4

La obra: “El Huracán”, es de la Autoría de Jorge Arche.

Verdadero Falso

Pregunta 5

La obra: “La Familia”, es de la autoría de Amelia Peláez

Verdadero Falso

Orientaciones metodológicas: Revise en el Software los contenidos que te muestra la pregunta y a partir de ellos emite su criterio respecto al valor patrimonial de La escuela Viet Nam Heróico.

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREA 11

Objetivo: identificar los valores patrimoniales del Complejo escultórico Comandante Ernesto Guevara.

Contenido a resolver:

Complete los espacios en blanco relacionado con el Complejo escultórico Comandante Ernesto Guevara

La obra escultórica al Comandante Ernesto Guevara, Rellenar huecos (1): , la cual fue realizada por Rellenar huecos (2): , en su construcción participó activamente el pueblo Rellenar huecos (3): .En octubre de 1998 se realiza la Rellenar huecos (4): del Memorial para recibir los restos de Rellenar huecos (5): y demás compañeros de la Rellenar huecos (6): .

Orientaciones metodológicas: Revise en el Software los contenidos que te muestra la pregunta y a partir de ellos emite su criterio respecto al valor patrimonial del Complejo escultórico Comandante Ernesto Guevara.

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREA 12

Objetivo: identificar los valores patrimoniales de La Universidad Central “Marta Abreu” de las Villas.

Contenido a resolver:

Lea y complete: La Universidad Central “Marta Abreu” de las Villas es la Rellenar huecos (1): universidad de nuestro país en edad, fundada en Rellenar huecos (2): es antecedida solamente por sus homólogas: Rellenar huecos (3): , fundada en 1728, que es la mayor y más Rellenar huecos (4): casa de estudios de Cuba y la Rellenar huecos (5): _____, que fue fundada en 1947.

El conjunto presenta valores Rellenar huecos (6): _____, sus primeras edificaciones reflejan su carácter Rellenar huecos (7):____. De forma general las edificaciones se encuentran marcadas por la Rellenar huecos (8): _____, grandes voladizos, homogeneidad de los puntales, adaptación a la topografía, rescate de las Rellenar huecos (9): _____sobre la base de la contemporaneidad, vía peatonal arbolada, avenidas arboladas, un extenso campus universitario con magníficos exponentes de la flora tropical y cuenta además con el Rellenar huecos (10): _____. Atesora un enorme patrimonio Rellenar huecos (11): y cultural forjado sobre la base de hechos y personalidades asociados a la historia de la universidad. Fue elegida por el Cmdte. Rellenar huecos (12): para establecer su comandancia como centro de operaciones para la toma de Rellenar huecos (13):_____.

Dentro de los más significativos momentos en la historia de la universidad citaremos una serie de personalidades vinculadas a estos momentos y otras que la han visitado en algunas ocasiones contribuyendo al realce de su importancia como centro docente investigativo:

1. Entrega del título Dr. Honoris Causa, en 1956 en el teatro universitario a Rellenar huecos (14): _____, Fernando Ortiz y Rellenar huecos (15): _____
- El 28 de diciembre de Rellenar huecos (16): _____, es entregado el título Dr. Honoris Causa al Comandante Ernesto Guevara, en Rellenar huecos (17): _____

□ Inauguración de la Biblioteca Central el 16 de marzo de 1959, este acto contó con la presencia de nuestro Rellenar huecos (18):____ , en calidad de invitado y acompañado de Rellenar huecos (19):

□ Septiembre de 1963, I encuentro de trabajadores vanguardias en el teatro universitario con la participación de Rellenar huecos (20): .

Entrega del título Dr. Honoris Causa, el 28 de diciembre de 1999 en el teatro universitario a Rellenar huecos (21):

Orientaciones metodológicas:

Revise en el Software los contenidos que te muestra la pregunta y a partir de ellos emite su criterio respecto al valor patrimonial de La Universidad Central “Marta Abreu” de las Villas.

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

SOFTAREA 13

Objetivo: definir, el patrimonio.

Contenido a resolver:

Lea y complete

La definición actual que establece como patrimonio a los bienes Rellenar huecos (1):

Rellenar huecos (2): que se heredan, ya sea de una persona, un Rellenar huecos (3): de personas o incluso la Rellenar huecos (4): en su conjunto.

Orientaciones metodológicas: Revise en el Software los contenidos que te muestra la pregunta y a partir de ellos emite su criterio respecto al concepto de patrimonio.

Evaluación: a partir de las potencialidades del software el profesor determina el cumplimiento de los objetivos.

3.3. Evaluación mediante el criterio de evaluadores externos

Se seleccionan 10 profesores de secundaria básica para que valoren de acuerdo a una guía de que consta de 3 preguntas el sitio web realizado (Anexo 5), de ahí se obtienen los siguientes resultados.

Preguntas	Sí	No
1	10	0
2	10	0
3	10	0

Se constata, de acuerdo a la valoración realizada por los evaluadores externos consultados que el software diseñado para el desarrollo de la Educación Patrimonial en la escuela “José Ramón Acosta”, es factible de ser incorporado al proceso docente educativo en el octavo grado de la enseñanza secundaria básica. Según estos evaluadores externos el software desarrollado le da salida a los objetivos del grado en la secundaria básica y consideran de manera factible que es muy importante su utilización en el proceso docente educativo en la escuela. Está realizado sobre la base de los programas de la secundaria básica.

3.4. Validación del software educativo como medio de enseñanza para el desarrollo de la Educación Patrimonial en la Enseñanza secundaria básica.

Para valorar los resultados de la propuesta de actividades se procede a la aplicación de una prueba Pedagógica Final (Anexo 6), la cual arrojó como resultados que en la pregunta uno 37 alumnos responden satisfactoriamente la actividad para un 100 %, en la pregunta dos 35 alumnos (94,5%) logran comparar correctamente ambos tipos de patrimonio y en la pregunta cuatro, 36, (97,4) identifican más de cuatro lugares patrimoniales en su municipio, así como reconocen los valores de estos.

Atendiendo a los resultados se procede a representar a través de un gráfico de barras (Anexo 7) que permite comparar dichos resultados, así como demostrar la efectividad de la propuesta.

CONCLUSIONES

1. El patrimonio constituye un elemento esencial que debe ser llevado a la escuela mediante la Educación Patrimonial. El uso de las nuevas tecnologías pueden favorecer el desarrollo de este proceso.
2. El diagnóstico aplicado en el 8vo grado de la ESBU José Ramón León Acosta demostró que existen carencias en cuanto al conocimiento de los elementos patrimoniales existentes en la ciudad de Santa Clara.
3. El sitio web que se diseñó un permite el desarrollo de la Educación Patrimonial en la secundaria básica José Ramón León Acosta.
4. Mediante el criterio de evaluadores externos se constató que el software educativo permite el desarrollo de la Educación Patrimonial en la secundaria básica y cumple con los objetivos del 8vo grado.
5. Como resultado del proceso de investigación desarrollado una vez aplicada la propuesta, demuestran la pertinencia y efectividad de la misma en la solución del problema declarado.

RECOMENDACIONES

1. Continuar perfeccionando el software en función de incorporar más información sobre los sitios patrimoniales de Santa Clara.
2. Generalizar el software en la secundaria básica José Ramón León para el próximo curso escolar.
3. Divulgar estos resultados en eventos científicos.

BIBLIOGRAFÍA

Convención del patrimonio mundial. (1973). Obtenido de <http://www.mcu.es/patrimonio/docs/convention-es.pdf>

Correa Cajigal, S. y. (2000). *Medio ambiente y patrimonio cultural desde el desarrollo sostenible*. CD Educación Ambiental para maestros.

Cuenta, J. (2002). *El patrimonio en la didáctica de las ciencias sociales. Análisis de concepciones, dificultades y obstáculos para su integración en la enseñanza obligatoria*. Universidad de Michigan. Obtenido de <http://wwwlib.umi.com/cr/uhu/fullcit?p3126904>

Editor de recursos educativos interactivos gratuito y de código abierto. eXeLearning.net, [el nuevo eXeLearning](http://eXeLearning.net)

Enciclopedia colaborativa en la red cubana **ECURED (2018)**. Software educativos en Cuba. [https://www.ecured.cu/Software educativos en Cuba](https://www.ecured.cu/Software_educativos_en_Cuba)

García Alonso, M.Y. (2008). *Modeloteórico para la identidad cultural*. Obtenido de www.fedvirtual2.fed.uh.cu

García Sosa, E. y. (s.f.). *Cuba - Patrimonio y Sociedad. Reflexiones en torno a su manifestación en contextos locales*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos49/patrimoniosociedad/patrimonio-sociedad2.shtml>).

González Castro, V. (1986). *Teoría y práctica de los medios de enseñanza*. --La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

González, A.M. & Reinoso, C. (2004). *Nociones de Sociología, Psicología y Pedagogía* Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación

Klingberg, L. (1978). *Introducción a la didáctica general*. La Habana: Editora Pueblo y Educación.

Labarrere, G. & Valdivia, G. E. (1987). *Pedagogía*. La Habana: Ed. Pueblo y Educación.

Laurena Leiva, A. (2006). *Identidad cultural y Educación: Una relación necesaria*. Obtenido de [http:// www.monografias.com](http://www.monografias.com)

- Licea Díaz, O. (2003). *Ecología interior*. La Habana: Editorial Científico Técnica.
- Maceira Rodríguez, Y. (2014). *La educación ambiental a través de la asignatura el Mundo en que Vivimos en los escolares de 4 Grado de la ENU: Héroes de Playa Girón*. Tesis de pregrado. UCP. "Félix Varela Morales". Villa Clara.
- Mc Pherson, M. (2004). *La Educación ambiental en la formación de docentes*. –La Habana: Ed. Pueblo y Educación.
- PEÑA GÁLVEZ, R. LIDIA. (2001). Orientaciones Metodológicas segundo grado: Editorial Pueblo y Educación: Ciudad de la Habana. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos96/fundamentos-teoricos-del-uso-software-educativos/fundamentos-teoricos-del-uso-software-educativos.shtml#ixzz5GEj117Jm>
- Rabelo Vázquez, O. et al. (2011). *La softarea una estrategia de aprendizaje para incentivar el trabajo con software educativos*. Recuperado de: <http://www.ilustrados.com/tema/10578/softarea-estrategia-aprendizaje-para-incentivar-trabajo.html>
- Rodriguez Vallejo, E. (2014). *La educación patrimonial en la formación inicial del profesional de la educación de la carrera Licenciatura en Educación*. Biología - Geografía. Tesis doctoral. UCP. "Félix Varela Morales". Villa Clara.
- _____,., Díaz Hernández, I., & Artiles Vargas, L. (2008). *El uso del software educativo en el desarrollo de la Educación Patrimonial en el primer año intensivo de la formación inicial del Profesor General Integral*. Evento teórico universalización y sociedad. 2008.
- Valdez Rojas, M. (2005). *Sistemas de tareas docentes con enfoque interdisciplinario para la formación laboral de los alumnos de Secundaria Básica*. Tesis en opción al grado científico de doctor en ciencias pedagógicas. Villa Clara: ISP "Félix Varela".
- Zabala, M.E & Roura, I. (2006). *Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos*, vol.11, no.11 .Citado 08 Noviembre de 2011, p.233-261.En http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S13169505200600100011&lng=pt&nrm=iso, 2006.

ANEXOS

Anexo 1 Revisión de documentos

Anexo 1. Análisis los documentos normativos para determinar para determinar las potencialidades y carencias que rigen el trabajo en la secundaria básica del uso del software educativo como medio de enseñanza.

Objetivos: Diagnosticar las potencialidades y carencias que brinda los documentos normativos para para determinar las potencialidades y carencias que rigen el trabajo en la secundaria básica del uso del software educativo como medio de enseñanza

Elementos a tener en cuenta:

1. Orientaciones en el programa de la asignatura para determinar la utilización de las potencialidades y carencias que rigen el trabajo en la secundaria básica del uso del software educativo como medio de enseñanza en la Educación Patrimonial.
2. Contenidos que brindan potencialidades para el trabajo en la secundaria básica del uso del software educativo como medio de enseñanza en la Educación Patrimonial.
3. Evidencias de la planificación en clases de actividades del uso del software educativo como medio de enseñanza en Educación Patrimonial.
4. Evidencias en la libreta de notas del desarrollo de actividades a partir del uso del software educativo como medio de enseñanza en la Educación Patrimonial.

Anexo 2. Entrevista a profesores.

Objetivo: Constatar la preparación de los profesores sobre el uso del software educativo en función de la Educación Patrimonial en las clases de Geografía.

Profesor:

Nos encontramos realizando una investigación, para ello escogimos el tema relacionado con el uso del software educativo en función de la Educación Patrimonial en las clases de Geografía; sus criterios serán de gran validez para el desenvolvimiento de esta.

Esperamos su colaboración al responder estas preguntas. Gracias.

1. Años de experiencia.
2. Tiene en cuenta el uso de softwares educativos. Sí ____ No ____
¿Por qué?
3. Conoces cómo trabajar en clases con el softwares. Sí ____ No ____
De ser afirmativa su respuesta exponga cómo lo hace.

Qué sugerencia nos puedes brindar para el logro de nuestro objetivo

Anexo 3 Diagnóstico aplicado:

Nombre y apellidos: _____

Grupo: _____

Cuestionario

En la actualidad se escuchan con frecuencia en los diferentes medios de comunicación, noticias vinculadas al patrimonio.

1. Define el concepto de patrimonio.
2. De acuerdo a la definición anterior explica qué es el patrimonio natural y qué es el patrimonio cultural.
3. Enumere algunos sitios, construcciones, monumentos o lugares naturales que tengan alguna importancia histórica o natural en el municipio donde vives. Argumenta la importancia de uno de ellos.
4. ¿Qué asignaturas contribuyen más al conocimiento del patrimonio de la ciudad dónde vives?

Anexo 4 Prueba pedagógica inicial.

Objetivo: Constatar la preparación de los alumnos con relación a conocimiento de la Educación Patrimonial.

Alumno: como parte de la investigación que realizamos escogimos el tema relacionado con la Educación Patrimonial; necesitamos que Ud. colabore solucionando las actividades que a continuación te proponemos.

Cuestionario:

1. Define el concepto de patrimonio.
2. Explica qué es el patrimonio natural y qué es el patrimonio cultural.
3. Menciona algunas construcciones, monumentos o lugares naturales que tengan alguna importancia histórica o natural en el municipio donde vives. Argumenta la importancia de uno de ellos.
4. Menciona asignaturas que contribuyen más al conocimiento del patrimonio de la ciudad donde vives

Anexo 5.

Evaluación de los Evaluadores externos:

Valorar la propuesta de Software diseñado para aplicar.

Profesor (a):

Solicitamos su cooperación para valorar, junto a otros evaluadores, la propuesta de Software diseñado para contribuir a la Educación Patrimonial, en la Geografía , el cual ponemos a su consideración y agradecemos sus valiosos criterios, los cuales resultarán muy útiles.

Nombre y Apellidos: _____

Cargo: _____

Años de Experiencia: _____

Responder SI o NO, cuando NO decir ¿por que?

1: ¿El software es factible para aplicar en 8vo Grado?

Sí _____ No: _____

¿Por qué?: _____

2: ¿Se corresponde con los objetivos del grado?

Sí _____ No: _____

¿Por qué?: _____

3: ¿Considera que es importante su utilización en el proceso docente educativo de la enseñanza secundaria básica?

Sí _____ No: _____

¿Por qué?: _____

Anexo 6

Prueba pedagógica final:

Nombre y apellidos: _____

Grupo: _____

Cuestionario

En la actualidad se escuchan con frecuencia en los diferentes medios de comunicación, noticias vinculadas al patrimonio.

1. El patrimonio, es un conjunto de bienes materiales e inmateriales que constituyen parte de la cultura cubana. Argumente.
2. Compara el patrimonio natural y el patrimonio cultural a partir del conocimiento adquiridos en las clases.
3. Enumere algunos sitios, construcciones, monumentos o lugares naturales que tengan alguna importancia histórica o natural en el municipio donde vives. Argumenta la importancia de uno de ellos.
4. Menciona una asignatura que contribuya a la Educación Patrimonial.

Anexo 7

