



Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Estudios Socioculturales
Trabajo de Diploma

*“Software educativo para la asignatura de
Promoción Sociocultural IV (Promoción
Artística), en la carrera de Estudios
Socioculturales.”*

Autor: Arianna Gattorno Ramírez
Tutora: MSc. Anaíky Y. Borges Machín
Consultante: Lic. Lillian Zurbano Cobas
Santa Clara

2015

"Qué es, el arte, sino el modo más corto de llegar al triunfo de la verdad y de ponerla a la vez de manera que perdure y centelle en la mente y en los corazones"

José Martí

Dedicatoria

*“A ustedes mis padres y a ti mi hermano,
Por ser mis mejores amigos
Mis ángeles de la guarda
Los que me protegen y me aman”*

Agradecimientos

A mi mamá Yeney y a mi papá Edrián por su apoyo incondicional, por estar siempre presentes, por todo el amor y la educación que me ha dado, por su energía positiva y su espíritu de lucha que siempre me han inspirado y fortalecido para seguir adelante, por ser los mejores papas que habría podido tener.

A mi hermano Darián por ser tan especial, tan cariñoso, por apoyarme y protegerme cuando más lo necesito. También por darme esos momentos de felicidad cuando jugamos como dos niños pequeños.

A mi abuelo Angel por todo el amor y el cariño que me ha dado desde pequeña. Por llevar ese nombre tan ideal y asombroso.

A mi tío Yuniesky por ser tan especial ya que me apoya en todo y sabe guardar muy bien un secreto. Por ser mi hermano mayor y protegerme.

A todos mis vecinos que de una forma u otra me han apoyado y han estado al tanto de los resultados que he obtenido en la carrera. Por sentirse orgullosos de mi y de mi familia.

A mi tutora Anaiky Yanelin Borges Machin por ser mi profesora, mi guía cuando más lo he necesitado, por su apoyo incondicional y sobre todo por ser mi amiga y ángel de la guarda en la Universidad. También a su mamá por apoyarme y ayudarme.

A mis compañeros de grupo por estos cinco años que me han regalado a sus lados. Por los momentos que hemos compartido inolvidables para mí.

A todos los profesores de la carrera, sin mencionar nombres para evitar que me falte alguno, por todo el apoyo y la enseñanza que me dieron estos cinco años.

Por hacer de mi una mejor persona y una mejor estudiante. Por prepararme para la vida y abrirme nuevos horizontes hacia el futuro.

A mi abuela Idania por apoyarme.

A mi abuela Magaly que a pesar de su partida hace tres años, hoy está entre nosotros y sé que desde donde este me protege, me apoya, y se siente muy orgullosa de mí, porque me quiso muchísimo como yo a ella.

A los padres de mi aijada que fueron profesores mío en el pre-universitario, sin sus consejos, su dedicación, apoyo y amistad hoy no me estaría graduando de la carrera de Estudios Socioculturales en la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. Por lo que les agradezco muchísimo.

Al señor por protegernos y ayudarnos a todos. Por darme su bendición cada noche y cuidarme mientras duermo. Pro darme la vida y la familia tan maravillosa y especial que te tengo. Por darme fuerza y valor para enfrentar los obstáculos de la vida.

A todos mis amigos y compañeros que me regalan amor y ternura cada día, a cada momento y a cada hora.

A todos los profesores y estudiantes de otras carreras y facultades que tuve la dicha de conocer y compartir con ellos en los juegos criollos, en las caminatas, festivales y otras actividades.

A mi guía y coordinadora Ariadna por ser especial, comprensible y por brindarme su ayuda.

A Lilian Zurbano por apoyarme y ayudarme con el proceso de la investigación

RESUMEN

En la educación superior la aceptación de las TIC, implica una evolución en los planteamientos y actitudes tanto de los profesores como de los estudiantes. La presencia de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de nuestra sociedad hace inevitable su uso en entornos educativos y, por tanto, exige una profunda reflexión en busca de sus potencialidades educativas y su adaptación a la actividad docente cotidiana. La implementación de estas tecnologías en el ámbito sociocultural se hace necesaria pues se presentan como útiles medios de enseñanza. El Software Educativo y con él, la Multimedia, constituyen potenciales herramientas para complementar el soporte bibliográfico de la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística) de la Licenciatura en Estudios Socioculturales, así como para aquellas asignaturas que por sus características propias de contenido, más lo requieren.

Palabras clave: TIC, educación superior, medios de enseñanza, Software Educativo, Multimedia.

ABSTRACT

In Superior Education the acceptance of the TIC, implicates an evolution in the attitudes and statements of teachers and students. The presence of new technologies in all the areas of our society make its usage inevitable in all educational environments and as such exacts a profound reflexion in the search for its educational potentialities and adaptation to daily educative activities. The implementation of these technologies in the sociocultural media turns necessary, because they present themselves as useful teaching aids really unreachable otherwise. The Educative Software and with it the Multimedia are potential tools for complementing the bibliographical support of the subject Sociocultural Promotion IV (Artistic Promotion) of the collage degree for Sociocultural Studies, and also for those subjects that for the characteristics of its content, require it more.

Key Words: (TIC, Superior Education, Teaching Aids, Educative Software, Multimedia.)

Índice

Capítulo I: La formación del Licenciado en Estudios Socioculturales y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para su desarrollo....	17
1.1 Los medios de enseñanza.....	17
1.2 Las TIC y su impacto en la educación superior.....	23
1.3 El software educativo y su relevancia en la carrera de Estudios Socioculturales.....	32
1.3.1 La multimedia y su importancia para la asignatura.....	42
1.4 La Promoción Sociocultural, disciplina integradora del plan de estudio de la carrera de Estudios Socioculturales.....	48
1.5 La asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística) en la formación del licenciado en Estudios Socioculturales.....	54
Capítulo 2: El Software Educativo para la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística).....	58
2.1 Diagnóstico de las necesidades de la asignatura.....	58
2.2 Software educativo para la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística).....	62
CONCLUSIONES.....	68
RECOMENDACIONES.....	69
BIBLIOGRAFÍA.....	70
ANEXOS.....	78

Introducción

La Educación Superior es un derecho humano y un bien público, se convierte en obligación social otorgarle calidad y pertinencia, lo cual hace necesario los mecanismos de acreditación que garanticen la transparencia y la condición de servicio público del egresado formado en las universidades. Forma parte de los mecanismos de acreditación, el desarrollo de modos de actuación, habilidades, valores y competencias.

Desde el inicio de la Revolución Cubana se comienzan a realizar acciones políticas culturales para la defensa y seguridad de la sociedad cubana. Una de estas acciones es la Batalla de Ideas la cual abarca más de 170 programas de la Revolución que se han llevado a cabo en las diferentes esferas de la sociedad y que ha contribuido a la realización de importantes cambios positivos en la calidad de vida de los cubanos, ya que esta comprende “La batalla por la educación y la cultura integral de nuestro pueblo” entre sus cinco direcciones principales. De aquí surge la necesidad de formar un profesional de Estudios Socioculturales que sea capaz de facilitar y enriquecer la vida cultural de los territorios a partir de su condición como agente de cambio.

Es por ello, que en el curso 1998-1999 se da inicio con carácter experimental a la Licenciatura en Estudios Socioculturales en la Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez”. A partir del próximo curso 1999-2000, ante la aceptación y perspectivas que abre esta experiencia, se inicia progresivamente en otras diversas universidades, con una extensión sin precedente para ninguna otra carrera universitaria hasta ese momento.

El 19 de noviembre del año 2002 se funda la Facultad de Ciencias Sociales en la Universidad Central “Marta Abreu” de las Villas (UCLV). Con su creación se inician las Licenciaturas en Estudios Socioculturales y en Sociología, ambas en el Curso Regular Diurno, en las Sedes Universitarias Municipales (SUM) de la

provincia y en los planes de estudio a Distancia; incorporándose luego la carrera de Licenciatura en Filosofía, en el curso regular diurno.

No obstante, es importante añadir que la carrera de Estudios Socioculturales comenzó en la UCLV en el curso 2001-2002, fue un solo grupo, de 23 estudiantes y en ese momento pertenecía a la facultad de Humanidades, hasta que se funda la facultad, como se explicó anteriormente.

A partir del triunfo de la Revolución, el trabajo sociocultural deviene una de las principales preocupaciones del nuevo proyecto social, al considerar al hombre como el elemento central del proyecto cultural cubano. Y es por esto que al analizar las difíciles situaciones experimentadas por el pueblo cubano durante el Período Especial, tanto en el plano material como espiritual, donde se manifiesta la necesidad de una recuperación inmediata que garantizará la preservación de los logros revolucionarios surge la idea de crear esta nueva carrera que prepara profesionales capaces de realizar trabajo social, promoción, animación, gestión cultural y turística e incluso labores de formación docente y de extensión en las esferas: social, cultural, político-ideológica y del turismo.

Por tanto, el modelo del profesional de la carrera refiere lo siguiente:

La Licenciatura en Estudios Socioculturales es un programa de formación de pregrado dirigido a formar un profesional comprometido socialmente, capaz de utilizar, con enfoque interdisciplinar, los recursos de las ciencias sociales y las experiencias del trabajo cultural para propiciar la potenciación de iniciativas o proyectos que favorezcan la producción de cambios en la realidad sociocultural y que contribuyan a la elevación de la calidad de vida y el protagonismo de la población en dicha transformación.

El objeto de trabajo del egresado de la carrera se centra en los procesos culturales que ocurren en diferentes contextos sociales, especialmente aquellos que inciden en el incremento de la calidad de la vida colectiva, el enriquecimiento espiritual, el

fortalecimiento de la identidad cultural y la capacidad de participación de la población en dichos procesos.

Los campos de acción de la carrera son la gestión y la promoción sociocultural, la identificación y desarrollo del potencial cultural de los territorios, la investigación, programación y gestión de proyectos sociales, el trabajo sociocultural comunitario, así como la docencia y la extensión cultural que se realiza desde instituciones, organizaciones, comunidades, empresas y otras entidades.

Las esferas de actuación del egresado son diversas, en correspondencia con la diversidad de los procesos culturales atendidos, destacándose sobre todo las siguientes: Desarrollo sociocultural de las comunidades, Investigación y transformación sociocultural, Promoción, Animación y Gestión de la Cultura, Extensión Cultural, Formación docente y Asesorías a procesos e instituciones socioculturales y comunitarias.

La formación de los licenciados en Estudios Socioculturales, ha de potenciar el trabajo interdisciplinario como un proceso de intercambio y colaboración entre dos o más disciplinas o asignaturas, que planificado sistemáticamente, en grado de complejidad creciente, posibilita una nueva visión del objeto o fenómeno estudiado a partir de varias aperturas, que permite flexibilizar las fronteras originarias del conocimiento para enriquecer a las disciplinas y a las personas que se encuentran involucradas en dicha relación, sin que ello implique, la renuncia a la identidad de cada una de ellas, con el objetivo de acortar la distancia entre la teoría y la práctica.

El Plan de estudio de la carrera está formado por varias disciplinas, que indistintamente de los objetivos trazados, cada una de ellas cumplen con la misión del Proyecto Social Cubano y están en correspondencia con la Política Cultural pues en ellas se manifiestan y desarrollan valores como el patriotismo; la apreciación estética, con criterios humanistas, progresistas y emancipatorios; la

dignidad; la solidaridad; el humanismo; la responsabilidad entre otros. Al mismo tiempo, les permiten a los egresados apropiarse de habilidades profesionales básicas para su desempeño en su posible ubicación laboral.

La carrera de Estudios Socioculturales como otras, desde sus inicios hasta el momento ha experimentado la creación de varios planes de estudio. Con el objetivo de aportar al educando una variada gama de contenidos que contribuyan a su formación general integral, ya que esta carrera se dedica al estudio del hombre y la cultura.

En la sociedad cubana se le atribuye gran importancia al trabajo sociocultural, siendo uno de los eslabones principales en el desarrollo de la cultura general integral, pues promueven y conservan las tradiciones socioculturales de nuestro territorio para que perdure nuestra identidad cultural. Además, prepara a los grupos de personas dentro de la comunidad para participar en el control y transformación de su cotidianidad, para ser protagonistas en la toma de decisiones sobre políticas y estrategias que conduzcan a las acciones culturales y posibilita el no ser consumidores de bienes y servicios, sino que promuevan la creatividad colectiva y la promoción de la participación ciudadana.

A pesar de los beneficios aportados por la carrera y sus disciplinas en los distintos planes de estudio, se presentan dificultades asociadas al acceso y respaldo bibliográfico de las asignaturas. Estas dificultades sobre el acceso a la información para el estudio y respaldo bibliográfico, ha potenciado el surgimiento de varios estudios en la carrera, dando origen a materiales como: “Software Educativo para el estudio de la asignatura “Pensamiento Cultural Latinoamericano I”, en la Carrera de Estudios Socioculturales”, de Elen G. Torres Lara (2006), “Antología Virtual para la asignatura ‘Pensamiento Cultural Latinoamericano II’, de Danaize Scull y Dailiany Carmona (2006-2007), “Software Educativo para la asignatura ‘Apreciación del Arte’ en la Carrera de Estudios Socioculturales” de Vanessa Pérez(2007-2008), “Multimedia Historia de Villa Clara” de Ana Isabel Carlés

Barrero(2010) y “Software educativo para la asignatura ‘Naturaleza y Cultura en Cuba’ de la Licenciatura en Estudios Socioculturales”, de Yenny Águila Córdova (2014).

Al analizar las investigaciones realizadas desde los inicios de la carrera hasta la actualidad se evidencia, que uno de los problemas fundamentales que afronta la carrera es el déficit del cubrimiento bibliográfico de las disciplinas que la conforman, producto a la escasez de libros de textos básicos de la especialidad. Al mismo tiempo se evidencia poco empleo de las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC) en la carrera. Cuestiones que afectan directamente la adecuada formación del estudiante de esta especialidad, además de constituir un problema para el Currículum y la Formación Profesional en sí.

A pesar de estos estudios realizados, aun existen asignaturas que se encuentran afectadas en cuanto al cubrimiento bibliográfico, por no poseer una bibliografía complementaria y básica. Tal es el caso de la asignatura de Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística) que se imparte en el segundo semestre de tercer año, perteneciente a la disciplina integradora.

A pesar de la importancia que tiene la asignatura de Promoción Sociocultural IV para la formación del profesional en Estudios Socioculturales no tiene antecedentes en el plan de estudio C. Carece de un texto básico que contenga los contenidos del programa. Las diferentes informaciones que se han utilizado para impartir la asignatura se encuentran dispersas, ya que se han tomado de diversos sitios web de internet, revistas, artículos, entre otros. No existe una bibliografía digital para la asignatura. No hay habilidad de búsqueda bibliográfica por parte de los estudiantes. Además, existe una necesidad por parte del departamento de Estudios Socioculturales de hacer un mayor empleo de las TIC como una alternativa para complementar la bibliografía de esta asignatura que es de gran importancia en la formación del profesional.

En relación a la problemática presentada se plantea el siguiente **problema científico:**

- ¿Cómo complementar la bibliografía de la asignatura Promoción Sociocultural IV, que responda a las necesidades actuales de la disciplina integradora del plan de estudio de la carrera de Estudios Socioculturales?

El objeto de estudio es: La asignatura Promoción Sociocultural IV en la carrera de Estudios Socioculturales.

Objetivo general:

- Proponer un software educativo que complemente el material bibliográfico de la asignatura Promoción Sociocultural IV, de la carrera de Estudios Socioculturales.

Interrogantes Científicas:

- ¿Cuáles son los referentes teóricos y metodológicos de un Software Educativo como soporte bibliográfico para la asignatura Promoción Sociocultural IV, de la Licenciatura en Estudios Socioculturales?
- ¿Cuál es el estado actual del material bibliográfico de la asignatura de Promoción Sociocultural IV, de la carrera de Estudios Socioculturales?
- ¿Qué Software Educativo elaborar que complemente el material bibliográfico de la asignatura de Promoción Sociocultural IV, de la carrera de Estudios Socioculturales?

Objetivos específicos:

- Determinar los referentes teóricos y metodológicos de un Software Educativo como soporte bibliográfico para la asignatura Promoción Sociocultural IV, de la Licenciatura en Estudios Socioculturales
- Diagnosticar el estado actual del material bibliográfico de la asignatura de Promoción Sociocultural IV, de la carrera de Estudios Socioculturales.

- Elaborar una Multimedia que complemente el material bibliográfico de la asignatura de Promoción Sociocultural IV, de la carrera de Estudios Socioculturales.

Población: La carrera de Estudios Socioculturales con una matrícula de 42 estudiantes.

Muestra (intencional): Los estudiantes de 4to y 5to año con una matrícula de 16 estudiantes y los profesores de la disciplina integradora y de más experiencia en la carrera.

La Metodología a emplear es la Cualitativa con elementos cuantitativos, se trabaja en el diseño teórico y metodológico de un software educativo y se realiza un diagnóstico cuantitativo de necesidades respecto al estado bibliográfico de la asignatura. Para ello, se aplican entrevistas a profesores y encuestas a estudiantes que revelaran datos cuantificables.

Nivel Teórico:

- **Histórico-Lógico:** Para analizar el proceso y resultado del cubrimiento bibliográfico de las asignaturas de la Carrera de Estudios Socioculturales y determinar los aspectos esenciales a tener en cuenta para lograr satisfacer las necesidades del estudiante y en la elaboración del software educativo para la asignatura objeto de estudio, como una vía de solución a esta problemática.
- **Analítico-Sintético:** Para analizar los problemas relacionados con el cubrimiento bibliográfico de las asignaturas, específicamente en la asignatura de Promoción Sociocultural IV, para establecer los presupuestos teóricos y metodológicos de la investigación, así como sus fundamentos y para la selección de la información que se va a poner en el software.

- **Inductivo-Deductivo:** Al establecer las propuestas relacionadas con la necesidad de crear un software educativo para cubrir la carencia bibliográfica de la asignatura. También en la selección de las características que debe tener el software educativo, de manera que satisfaga las necesidades reales de los estudiantes.

Nivel Empírico:

- **Análisis de documentos:** Se emplea para la fundamentación del estudio, la revisión y análisis de los antecedentes de la investigación, los documentos relacionados con la formación del profesional en Estudios Socioculturales y lo referente a las características y requisitos a considerar en la elaboración de un software educativo, para determinar los elementos teóricos y metodológicos que sustentan la investigación y sus resultados.
- **Encuesta a estudiantes del plan de estudios D:** Se le aplicará a estudiantes que ya hayan cursado la asignatura con el objetivo de constatar las necesidades bibliográficas de esta y explorar las experiencias que puedan tributar a su perfeccionamiento. De igual modo, para conocer las opiniones de los estudiantes sobre el uso de las TIC en la carrera.
- **Entrevistas a profesores:** Se les aplicará fundamentalmente a profesores de la disciplina y de más experiencia en la carrera, para diagnosticar el estado bibliográfico de la asignatura y sus necesidades fundamentales.

Aporte práctico y Novedad científica: El principal aporte y lo novedoso de la investigación está dado en la propuesta y elaboración de un software educativo para la asignatura Promoción Sociocultural IV, que mejora y organiza el material bibliográfico de la misma, debido a la carencia de un libro de texto básico que responda al programa de la asignatura. Este facilita el acceso bibliográfico a los textos virtuales, que incluyen imágenes y otros artículos, los cuales ofrecen una información visual y teórica en correspondencia con los enfoques más actualizados de las ciencias, a los estudiantes y profesores de esta especialidad.

Además, les facilitará a los futuros profesionales realizar una mejor promoción de las manifestaciones artísticas.

La investigación está conformada por dos capítulos

El primero se titula: “El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación del Licenciado en Estudios Socioculturales”. Este primer capítulo se desarrolla mediante cinco epígrafes. En el primero se analizan los referentes teóricos sobre la evolución e influencia que han manifestado los medios de enseñanza en el desarrollo de la educación, a través de las definiciones aportadas por varios autores, dónde se aprecia cómo se modifican los criterios en correspondencia al desarrollo de las Tecnologías de la información y las Comunicaciones (TIC). En un segundo epígrafe se aborda el impacto de estas tecnologías en la educación superior, aludiendo a las nuevas actitudes a asumir para implementarlas satisfactoriamente. En un tercer epígrafe se expone lo referente al software educativo como una útil herramienta para una correcta formación profesional del Licenciado en Estudios Socioculturales. En un cuarto epígrafe se aborda la Promoción Sociocultural, disciplina integradora del plan de estudio de la carrera de Estudios Socioculturales y el quinto epígrafe hace referencia a la asignatura La asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística) en la formación del licenciado en Estudios Socioculturales.

El segundo capítulo se titula: El Software Educativo para la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística) y está constituido por dos epígrafes. El primero encierra los resultados del proceso metodológico que sustentó el estudio. El segundo epígrafe. Ofrece los argumentos de la propuesta de software seleccionada para complementar la bibliografía de la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística), así como el procedimiento y diseño llevado a cabo para la creación del producto multimedia.

Capítulo1: El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación del Licenciado en Estudios Socioculturales.

1.1 Los medios de enseñanza. Su evolución e influencia en el desarrollo de la educación.

En nuestra sociedad, las necesidades del sistema de enseñanza están bien definidas por el fin de nuestra educación, que es el desarrollo multifacético de todas las potencialidades de la personalidad humana, atendiendo a sus diferencias individuales y sobre la base del trabajo colectivo.

En el proceso de Enseñanza - Aprendizaje los medios de enseñanza constituyen un factor clave dentro del proceso didáctico. Ellos favorecen que la comunicación que existe entre los protagonistas pueda establecerse de manera más afectiva.

Los medios de enseñanza desde hace muchos años han servido de apoyo para aumentar la efectividad del trabajo del profesor, sin llegar a sustituir la función educativa y humana del maestro, así como racionalizar la carga de trabajo de los estudiantes y el tiempo necesario para su formación científica, y para elevar la motivación hacia la enseñanza y el aprendizaje. Los medios reducen el tiempo dedicado al aprendizaje porque objetivan la enseñanza y activan las funciones intelectuales para la adquisición del conocimiento, además, garantizan la asimilación de lo esencial.

En la sociedad cubana juegan un papel importante la televisión, el video y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics) en la formación de una cultura general integral. Pues su desarrollo ha posibilitado el surgimiento de nuevos medios de enseñanza como son: el software educativo, la multimedia, el correo electrónico, internet, entre otros. Por tanto, las Tics son una oportunidad de cambio hacia un modelo de enseñanza que potencie el desarrollo de la personalidad de los educandos, el diálogo y la investigación de profesores y estudiantes en conjunto.

Los medios de enseñanza permiten elevar la efectividad del sistema escolar, garantizando una docencia de más calidad y con mejores resultados. Además permiten una racionalización del tiempo necesario para el aprendizaje. Teniendo en cuenta la importancia que cobran los medios de enseñanza en la sociedad es necesario el análisis de varias definiciones brindadas por varios autores para lograr un mayor entendimiento de los mismos.

Los medios de enseñanza son denominados por Mattos (1973), “medios auxiliares, en función de que deben impresionar a los sentidos, que según él, contribuyen más al aprendizaje (ojos y oídos), por lo que otorga el mayor valor a los medios visuales, tales como láminas, murales, pizarrón y proyecciones luminosas”(Toruncha & Collazo, 2006.p.99).

Un colectivo de autores alemanes (1996) refiere que los medios de enseñanza son las “condiciones materiales que hacen posible para los maestros y alumnos un trabajo de enseñanza exitoso (...) son medios auxiliares de la escuela con funciones didácticas específicas” (Toruncha & Collazo, 2006.p.99).

En Mattos, se evidencia la importancia que le otorga a los medios visuales ya que considera que los sentidos de mejor captación y recepción de la información como son los ojos y los oídos tienen mayor influencia en el aprendizaje. Pero tanto Mattos, como el colectivo de autores alemanes no tienen en cuenta la influencia de los medios de enseñanza en la formación de la personalidad de los estudiantes, ya que se centran en las condiciones materiales, en los aspectos externos, por lo que no llegan a profundizar en los aspectos internos.

Gimeneo (1981) plantea material didáctico de todo tipo, desde el gráfico o maqueta más elemental, hasta los medios audiovisuales más sofisticados, hasta la última generación de cerebros electrónicos al servicio de la enseñanza”. (Toruncha & Collazo, 2006.p.99).

Otros expertos en el tema como Araujo y Chadwick (1988), aportan “Un medio puede definirse como cualquier forma de instrumento o equipamiento que se utiliza normalmente para transmitir información (...) incluyendo las tecnologías desarrolladas en el campo de las comunicaciones” (Toruncha & Collazo, 2006.p.99).

Colom, Sureda y Salinas (1988) “consideran los medios educativos como aquellos elementos materiales cuya función estriba en facilitar la comunicación que se establece entre educadores y educandos” (Toruncha & Collazo, 2006.p.99-100).

Estos especialistas nos ofrecen cada uno su definición a cerca de los medios de enseñanza según su concepción. Los cuales muestran indistintamente a los medios de enseñanza como materiales, recursos o instrumentos y lo centran en lo cognitivo, la transmisión de la información o la comunicación sin reconocer el carácter científico de su utilización por el docente de manera explícita.

Para un colectivo de autores cubanos (1984) “los medios son los componentes del proceso de enseñanza aprendizaje que sirven de sostén material a los métodos(...) están determinados, en primer lugar, por el objetivo y el contenido, los que se convierten en criterios decisivos para su selección y empleo (...) constituyen distintas imágenes y representaciones (...) abarcan objetos materiales e industriales (...) los cuales contienen información y se utilizan como fuente de conocimiento (...) contribuyen a que la enseñanza sea activa” (Toruncha & Collazo, 2006.p.100).

Torres y otros (1974) “Según se desarrolle la tecnología de la enseñanza y el enfoque de sistema para lograr los objetivos de la enseñanza; los medios audiovisuales dejarán de ser medios auxiliares para el enriquecimiento de la exposición del maestro (...) y se convertirán en subsistemas cuidadosamente planificados y organizados, atendiendo a los objetivos del proceso de aprendizaje” (Toruncha & Collazo, 2006.p.100).

En estos dos criterios se pone de manifiesto el papel de los medios de enseñanza en su concepción como categoría didáctica que depende de los objetivos y el contenido de enseñanza. Pues los medios de enseñanza no se deben ver simplemente como externo al proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que los objetivos y el contenido deben ser planificados por el profesor, en función de la meta que pretenda alcanzar él y sus estudiantes.

Por su parte González Castro (1986) señala que los medios no son “auxiliares”, sino que “son componentes de un proceso sistémico del que no pueden separarse (...) De modo que los medios no son “condimentos de la enseñanza” sino una parte componente esencial del proceso de adquisición de conocimientos, hábitos, habilidades y convicciones de los cuales no podemos prescindir. (p.46)

Expresa que los medios de enseñanza han dejado de ser auxiliares de la labor del maestro para devenir componentes del proceso docente. No es un simple cambio de palabra: de un recurso auxiliar podemos prescindir sin mayores consecuencias que las de realizar un mayor esfuerzo para lograr lo que queremos; pero de un componente no puede decirse lo mismo. Componentes son también los métodos, los objetivos, los contenidos y de ellos resulta imposible prescindir (González Castro, 1986.p.15).

González Castro a diferencia de otros autores no concibe los medios de enseñanza como medios auxiliares, sino como componentes imprescindibles e inseparables del proceso educativo coincidiendo con los criterios ofrecidos por un colectivo de autores cubanos (1984), Torres y otros (1974).

En esta investigación, luego del estudio realizado, se considera que las principales características de esta categoría didáctica quedan recogidas en la definición dada por González Castro (1986, p. 48), por lo que se asume como “medio de enseñanza-aprendizaje a todos los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje que actúan como soporte material de los métodos con el propósito de lograr los objetivos planteados”. Se considera pertinente realizar la

salvedad de que por soporte material se consideran tanto a elementos de naturaleza real, como virtual o abstracta.

El conocido pedagogo de la República Democrática Alemana, Lothar Klinberg añade que:

“El trabajo con los medios de enseñanza estimula la auto-actividad creadora y fomenta la formación de valiosas propiedades del carácter, tales como la actividad, iniciativa, conciencia y responsabilidad” Y en el terreno educativo adiciona que “son de gran importancia los medios audiovisuales de enseñanza, a causa de su gran efecto emocional sobre los alumnos. La presentación artística con palabras, imágenes y sonidos de los acontecimientos, personas realizando una acción, sus hechos y trabajos, no solo debe provocar la participación, sino conducir a la evolución crítica de su propia conducta. (González Castro, 1986.p.60-61)

Una vez analizadas las definiciones brindadas por varios autores se aprecia como indistintamente cada uno de ellos coinciden en que los medios de enseñanza son componentes del proceso docente educativo. Teniendo en cuenta toda la bibliografía consultada y las definiciones analizadas sobre los medios de enseñanza en este capítulo, se asume para esta investigación la definición brindada por el profesor Carlos Álvarez de Zayas que plantea “el medio de enseñanza es el componente operacional del proceso docente educativo que manifiesta el modo de expresarse el método a través de distintos tipos de objetos materiales: la palabra de los sujetos que participan en el proceso, el pizarrón, el retroproyector, otros medios audiovisuales, el equipamiento de laboratorios...” (p.55).

Al analizar este criterio se puede apreciar como el autor hace referencia a González Castro en la mayoría de los argumentos que expone para definir a los medios de enseñanza. Los llama componentes del proceso docente educativo a través de los cuales se forman los métodos, pero a su vez los ejemplifica, mostrando con claridad la forma, la significación y la función que los caracteriza y

los identifica. Pues nos brinda una definición más acabada y general sobre los medios de enseñanza por lo que se asume para este estudio.

Según González (1989) los medios de enseñanza cumplen funciones instructivas, cibernéticas, formativas, y recreativas a las cuales Toruncha y Collazo suman las funciones: motivadora-innovadora-creadora, lúdica-recreativa y desarrolladora-control, ya que su uso, de manera científica, favorecen el desarrollo de la personalidad de los estudiantes.

P.F Jamov determina cinco grupos, atendiendo a sus funciones didácticas (González Castro, 1986.p.79). Esta clasificación tiene la gran ventaja de que es amplia y operativa y posibilita analizar a un mismo medio según diferentes funciones. Para esta clasificación se ofrecen cinco grandes grupos:

1. Medios de transmisión de información.
2. Medios de experimentación escolar.
3. Medios de control del aprendizaje.
4. Medios de auto-aprendizaje y programación.
5. Medios de entrenamiento.

Los medios de transmisión de la información son los más utilizados y tienen la función básica de transmitir a los alumnos la información acerca de los diferentes contenidos de estudio. Se pueden dividir en:

- Medios de Percepción directa (Elementos tridimensionales como objetos originales y reproducciones; Tableros didácticos como el pizarrón y el mural; Elementos gráficos como mapas, láminas y carteles; y en Materiales impresos como la literatura docente, los libros, las revistas y los periódicos).
- Medios de proyección de imágenes fijas (Opacas o Transparentes: Diapositivas y retro transparencias).
- Medios sonoros (Naturales o técnicos)
- Medios de proyección de imágenes en movimientos (cine, televisión y software).

Se puede apreciar la diferencia de criterios en las definiciones citadas, teniendo en cuenta la experiencia que sobre los medios poseían los autores en su momento, luego se va modificando con el desarrollo tecnológico. Con el desarrollo de las TIC y las amplias posibilidades que brindan para el tratamiento de la información, asumen las potencialidades de la tecnología como un medio valioso para el proceso docente educativo que permite forjar en los estudiantes las concepciones estéticas y la actividad creativa.

Es muy importante tanto para estudiantes como profesores, el uso de los medios de enseñanza, pues contribuyen a la formación de hábitos y destreza que le serán de vital utilidad en la vida laboral y profesional y, por supuesto ayuda al desarrollo físico del individuo. Por lo que permiten elevar la efectividad del sistema escolar, garantizando una docencia de más calidad y con mejores resultados.

Por tanto, con la introducción de las Tics, el modelo de enseñanza tradicional es transformado por otros modelos construidos a partir de los cambios que van ocurriendo en la sociedad, pues las renovaciones que se están produciendo en los planes de estudio de las carreras universitarias, incluyendo la carrera de Estudios Socioculturales, tienen como objetivo fundamental lograr incrementar el nivel de informatización en la educación y la sociedad cubana en general.

Este aspecto provoca transformaciones en los métodos de enseñanza, ya que implica cambios importantes en los roles tradicionales del profesor y el estudiante. Entre estos se incluyen las nuevas concepciones pedagógicas, que ponen su énfasis en la formación integral de la personalidad, en el carácter humanista, personalizado y multilateral de la educación. Por lo que se hace necesario el empleo frecuente de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la esfera educacional para una mayor efectividad.

1.2 Las TIC y su impacto en la educación superior.

Según Cañellas Cabrera los profundos cambios tecnológicos, políticos y filosóficos que caracterizaron el siglo XX dieron como resultado el surgimiento de lo que se

ha dado en llamar “Era de la Informática” que ha transformado radicalmente el escenario mundial en todos los órdenes, y que ha desatado una revolución tecnológica que diariamente arrolla la realidad, provocando una actualización constante de conceptos, conocimientos, normas, etc. que imprimen un dinamismo cognoscitivo constante.

La sociedad de la información en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación y de adaptación. (Marqués Graells, 2000)

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales, la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador, la cámara de vídeo, y de la televisión desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: informativas, comunicativas, instructivas.

Por lo que las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desempeñan fundamentalmente un papel de apoyo a la docencia, introduciendo una mayor flexibilidad en cuanto a tiempos, espacios y ritmos de trabajo, así como una mayor interacción entre profesores y estudiantes, pero manteniendo las referencias propias de la formación presencial. Sin lugar a dudas una de las grandes ventajas que las TICs nos aportan, es la cantidad de información que puede ser puesta de manera virtual a disposición de los estudiantes.

Las TIC ya son parte integrante de nuestra vida cotidiana, nos proporcionan instrumentos y servicios útiles en los hogares, en los centros de trabajo y en los centros educativos. Permiten una mayor circulación de la información y un mejor aprovechamiento de los conocimientos. Además, consienten comunicaciones masivas y al mismo tiempo interactivas puesto que no solo dan cuenta de la

divulgación de la información como la televisión y la radio que son tecnologías de emisión y difusión. Son algo más que informática y computadora, puesto que no funcionan como sistemas aislados, sino en conexión con otros mediante una red.

Martínez (1996) identifica por nuevas tecnologías "a todos aquellos medios de comunicación y tratamiento de la información que van surgiendo de la unión de los avances propiciados por el desarrollo de la tecnología electrónica y las herramientas conceptuales, tanto conocidas, como aquellas otras que vayan siendo desarrolladas como consecuencia de la utilización de estas mismas nuevas tecnologías y del avance del conocimiento humano". (Fernández Prieto, 2001. p140)

Por tanto, la tecnología ha supuesto cambios considerables en el desarrollo de diferentes áreas de la actividad humana. La presencia de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de nuestra sociedad hace inevitable su uso en entornos educativos y, por tanto, exige una profunda reflexión en busca de sus mejores potencialidades educativas y su adaptación a la actividad educativa cotidiana. Además, de utilizarlas como herramienta para hacer múltiples trabajos, buscar información, conviene que las utilicen como potente instrumento didáctico para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, aplicando diversas metodologías en función de los recursos disponibles, de las características de los estudiantes, de los objetivos que se pretenden alcanzar.

Según Adell (1997) las nuevas tecnologías son:" el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de los datos". (Cañellas Cabrera.p7)

Aguilar (2003) afirma que las TIC, son el conjunto de medios (radio, televisión y la telefonía convencional) de comunicación y las aplicaciones de información que permiten la captura, producción, almacenamiento, tratamiento, y presentación de

informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual.

Atendiendo a lo antes expuesto por Adell y Aguilar las nuevas tecnologías nos ofrecen acceso a todo tipo de información rápida y fiable. Proporcionan almacenamiento de mucha información en pequeños soportes cómodos para transportarlos. Sin embargo, se puede observar cómo se dificulta en cada una la comprensión del concepto desde una perspectiva dialéctica en cuanto a las características subjetivas y objetivas de las TIC, que facilite una visión más completa, abarcadora y clara.

En la actualidad se puede considerar las TICs como un concepto dinámico. Ana García Valcárcel (2009) las denominaba como “el conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señal de naturaleza acústica, óptica o electromagnética”.¹

Para la mayoría de autores o estudios que se han dedicado a este tema, las TICs se han ido definiendo como el conjunto de tecnologías, como el desarrollo de dispositivos diseñados para almacenar, procesar, presentar, recuperar, transmitir, acceder, manejar o manipular grandes cantidades de información o contenidos de conocimiento.

Pero las TIC van más allá de una definición, debemos conocer sus características para aprender a diferenciarlas de las tecnologías tradicionales y para dominar su

¹ Tomado del trabajo de diploma presentado en opción al Título de la Licenciada en Psicología Joelle Grace Thomas 2013. P15

interioridad con vistas a poder realizar un análisis donde ellas son elementos influyentes.

Para Cabero (1998) las nuevas tecnologías tienen las siguientes características: (Cañellas Cabrera.p8)

- Inmaterialidad, ya que su materia prima es la información, e información en múltiples códigos y formas: visuales, auditivas, audiovisuales, textuales, de datos.
- Interconexión, ya que aunque suelen presentarse de forma independiente, ofrece grandes posibilidades para que puedan combinarse y ampliar de esta forma sus potencialidades y extensiones.
- Interactividad, que es una de las características que le permiten adquirir un sentido pleno en el terreno de la formación, y que permite una interacción sujeto-máquina y la adaptación de ésta a las características educativas y cognitivas de la persona. Facilitando de esta forma que los sujetos no sean meros receptores pasivos de información sino procesadores activos y conscientes de la misma.
- La instantaneidad, ya que facilita la rapidez al acceso e intercambio de información, rompiendo las barreras espacio temporales que han influido durante bastante tiempo la organización de actividades formativas.
- Elevados parámetros de imagen y sonido que permiten alcanzar, entendiéndolos éstos no sólo exclusivamente desde los parámetros de calidad de información: elementos cromáticos, número de colores, sino también de la fiabilidad y fidelidad con que pueden transferirse de un lugar a otro.
- Los aspectos anteriormente han sido posibles gracias entre otros aspectos a la digitalización de la señal.
- Su influencia más sobre los procesos que sobre los productos.
- La creación de nuevos lenguajes expresivos que permiten nueva realidades expresivas como es el caso de los multimedia e hipertextos. Que al mismo tiempo nos llevarán a la necesidad de adquirir nuevos dominios alfabéticos y la posibilidad de la interconexión de las mismas.
- Y por último la tendencia progresiva a la automatización, es decir a la realización de sus actividades controladas desde dentro del propio sistema.

En base a las características ofrecidas, podemos decir que las TICs son inmateriales, ya que su materia prima es la información, ya sea visual, auditiva, audiovisual, textual, entre otros. Es muy importante el hecho de que las TICs permiten que el usuario pueda interactuar con esta información. Al mismo tiempo permiten que el usuario no sólo pueda elaborar sus propios mensajes, sino que además permite que estos decidan la secuencia a seguir con la información, así como la cantidad de información que se desea proporcionar o recibir. Pero teniendo en cuenta el nivel de profundidad con que Cabero las caracteriza, sin limitarse a una observación más bien desde el punto de vista técnico de su funcionamiento como lo hacen otros autores, y considerando su trayectoria en el estudio del impacto de las TIC en la educación, se asume su posición para definir las en este estudio.

También las TICs deben cumplir una serie de funciones en todos los centros (Marqués Graells, 2000)

- Alfabetización digital de los estudiantes (y profesores. y familias.)
- Uso personal (profesores, alumnos.): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Comunicación con las familias (a través de la Web de centro.)
- Comunicación con el entorno
- Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

Desde otra perspectiva las principales funciones de las TIC en los entornos educativos actuales son: (Marqués Graells, 2000)

- Medio de expresión (SOFTWARE): escribir, dibujar, presentaciones, Webs
- Fuente abierta de información (WWW-INTERNET, DVDs, TV...). La información es la materia prima para la construcción de conocimientos.

- Instrumento para procesar la información (SOFTWARE): más productividad, instrumento cognitivo... Hay que procesar la información para construir nuevos conocimientos-aprendizajes
- Canal de comunicación presencial (PIZARRA DIGITAL). Los alumnos pueden participar más en clase.
- Canal de comunicación virtual (MENSAJERÍA, FOROS, WEBLOG.), que facilita: trabajos en colaboración, intercambios, tutorías, compartir, poner en común, negociar significados, informar.
- Medio didáctico (SOFTWARE): informa, entrena, guía aprendizaje, evalúa, motiva. Hay muchos materiales interactivos auto correctivo.
- Herramienta para la evaluación, diagnóstico y rehabilitación (SOFTWARE)
- Generador/Espacio de nuevos escenarios formativos (SOFTWARE, PLATAFORMAS DE e-CENTRO). Multiplican los entornos y las oportunidades de aprendizaje contribuyendo a la formación continua en todo momento y lugar
- Suelen resultar motivadoras (imágenes, vídeo, sonido, interactividad.). Y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.
- Pueden facilitar la labor docente: más recursos para el tratamiento de la diversidad, facilidades para el seguimiento y evaluación (materiales auto correctivos, plataformas.), tutorías y contacto con las familias.
- Permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico
- Suponen el aprendizaje de nuevos conocimientos y competencias que inciden en el desarrollo cognitivo y son necesarias para desenvolverse en la actual Sociedad de la Información.
- Instrumento para la gestión administrativa y tutorial facilitando el trabajo de los tutores y los gestores del centro
- Facilita la comunicación con las familias (e-MAIL, WEB DE CENTRO). Se pueden realizar consultas sobre las actividades del centro y gestiones on-line, contactar con los tutores, recibir avisos urgentes y orientaciones de los tutores, conocer los que han hecho los hijos en la escuela, ayudarles en los deberes y también recibir formación diversa de interés para los padres.

De este modo, se aprecia una diversidad de las TICs que desempeñan diferentes funciones que pueden ir desde transmitir información exclusivamente, hasta permitir la interacción entre usuarios en una videoconferencia. Con la integración de las TIC en los centros, se abren nuevas ventanas en el mundo que permiten a estudiantes y profesores el acceso a cualquier información necesaria en cualquier momento, la comunicación con compañeros y colegas de todo el planeta para intercambiar ideas y materiales, para trabajar juntos.

Sus potencialidades de instrumentación no son las mismas en todos los países, incluso existen diferencias notables entre regiones de un mismo país, pues la brecha digital no se desarrolla de la misma forma y con la misma rapidez en todos los países. En el caso de Cuba, no resulta un uso de las nuevas tecnologías a gran escala con todas las herramientas que ellas brindan. Sin embargo, esta limitante no constituye un impedimento para el uso adecuado y provecho de estos avances en el país. Pues en Cuba se ha puesto a disposición de todos los centros educacionales, institucionales y empresariales las herramientas y servicios informáticos necesarios para que todos puedan acceder a estos medios.

Teniendo en cuenta el desarrollo científico-tecnológico existente en el país y la formación profesional de estudiantes extranjeros en nuestras universidades producto al desarrollo alcanzado en los últimos años en la educación, en la medicina y en la ciencia no son suficientes los servicios informáticos en las universidades a pesar que cuentan con el acceso a internet, pues es muy limitado en cuanto a horario establecido, velocidad de la conexión y la cuota otorgada a cada individuo. Este factor puede influir negativamente en el desarrollo de una investigación, de un proyecto o de una tesis de licenciatura, maestría y doctorado impidiéndole al usuario el acceso a un artículo, documental, libro que puedan ser imprescindibles para una investigación.

A pesar de las limitantes, producto a factores económicos, las nuevas tecnologías son necesarias e importantes en el desarrollo de la educación cubana, logrando así la máxima calidad de los estudios.

En la actualidad son numerosos los estudios que se realizan para medir el impacto de las TIC en la educación. Según los resultados de un estudio de investigación acción colaborativa (CAR), y gestionado de forma independiente por un equipo multidisciplinario de expertos del Instituto de la Tierra en la Universidad de Columbia, la Universidad de Columbia Teachers Collage de la Universidad de Nairobi, en Kenia, y la Universidad de Kampala en Uganda, las TICs significan un potencial enorme para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. (Rivera, 2013).

Las TIC brindan nuevas posibilidades de instrumentación de los conocimientos que las tecnologías tradicionales no pueden cubrir, y diversifican el conocimiento con el uso de herramientas telemáticas y de tele formación como las enciclopedias, multimedias, los videos, el software educativo, la realidad virtual, entre otras, todo lo cual propicia una mayor calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje facilitando ampliamente la tarea de difundir, transmitir y crear conocimientos, al tiempo que posibilita una acción docente más eficaz sobre el sistema de aprendizaje.

Dentro del conjunto de tecnologías que integran a las TIC se encuentra el software educativo; aunque sus orígenes datan desde la enseñanza programada de los años 60 cobran una nueva connotación en el desarrollo tecnológico actual. Por lo que se hace necesario la selección y uso del software como una herramienta clave en la formación del profesorado. En esta línea, un informe de la OCDE (1989, 117) afirma: "Toda la formación del profesorado, tanto en su etapa inicial como en la permanente, debe incluir la preparación para valorar y seleccionar software. Esta preparación debe formar parte del aprendizaje básico de la utilización pedagógica de las tecnologías de la información que necesitan los profesores para complementar la preparación introductoria que suelen recibir sobre el uso de los microordenadores y su empleo en el aula." (Fernández Prieto, 2001.p.142)

Esta afirmación respalda el trabajo con el software en función del aprendizaje y el desarrollo profesional tanto de los profesores como de los estudiantes. Por lo que

es necesario dedicar un espacio en la investigación al software educativo y verlo ya vinculado a la carrera de Estudios Socioculturales.

1.3 El software educativo y su relevancia en la carrera de Estudios Socioculturales

Luego de las amplias razones abordadas sobre la utilidad de las TIC en el proceso docente educativo, y teniendo en cuenta las consideraciones sobre las posibilidades de acceso y uso que sobre ellas posee nuestro país, analicemos los servicios que proporciona el software educativo, como alternativa de uso para fortalecer la formación profesional en el ámbito universitario y en específico de la carrera de Estudios Socioculturales.

En la Tesis presentada en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas de Liván A. Rodríguez, 2010. Se plantea que, en Cuba el desarrollo de la informática educativa es un resultado de los esfuerzos del Estado, se persigue como principal objetivo elevar la calidad de la educación. La presencia masiva del software educativo en las escuelas cubanas no supera la década, sin embargo como plantea Hurtado y otros (2009) es posible distinguir tres etapas fundamentales.

La primera se caracterizó por el desarrollo empírico y uso aislado de medios elaborados por profesores apasionados por el tema; eran software con disímiles problemas funcionales y didácticos, sin embargo contribuyeron a la formación de especialistas en informática educativa, coadyuvando a la fundación de los primeros Centros de Estudios de Software Educativo del MINED.

La segunda etapa está marcada por la introducción en el 2001 de la colección “Multisaber” para la Educación Primaria, y consecutivamente bajo un modelo didáctico semejante la introducción de las colecciones “El Navegante” y “Futuro” para la Secundaria Básica y el Preuniversitario, respectivamente. Estas acciones,

junto a preparación de los profesores en el tema, se desarrollaron con el propósito de apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A partir del 2006 se comienza una nueva línea de producción sobre el mismo modelo didáctico de software educativo presente en la escuela, pero utilizando tecnologías web multiplataforma² con vista a una migración hacia el software libre y para el acceso en la web. A partir de este momento se considera el comienzo de una tercera etapa, sin embargo hasta la fecha (curso 2009-2010) tal migración no se ha producido, los prototipos y productos realizados no se han distribuido de manera oficial. Por otra parte, se continúa con la modernización y mantenimiento de los laboratorios de computación, la expansión de la Red Informática del Ministerio de Educación (RIMED) y el incremento de los servicios que esta red ofrece.

En el presente casi todas las asignaturas de la escuela cubana cuentan con un software educativo curricular que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que se pretende utilizar como opción para fortalecer la formación profesional en el ámbito universitario y en específico de la carrera de Estudios Socioculturales. Por lo cual se analizarán los diferentes criterios ofrecidos por varios autores con respecto al software educativo, tomados de Liván A. Rodríguez, 2010.

Valdés (2000), define el software educativo como el programa que se destina a apoyar o facilitar diferentes procesos presentes en los sistemas educacionales, entre los cuales cabe mencionar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el de vinculación con la práctica laboral, el de investigación estudiantil, el de gestión académica, el de extensión a la comunidad, etc. permitiendo incorporar los sistemas computacionales como medios auxiliares en subsistemas didácticos que abarcan objetivos, contenidos, medios, métodos y evaluación, sobre una o varias

² Tecnologías web multiplataforma: Se refiere a la utilización de herramientas informáticas para el desarrollo de aplicaciones que se ejecuten en más de un sistema operativo (Linux y Windows), el acceso garantiza desde la red a través de un navegador como Internet Explorer o Mozilla Firefox.

disciplinas, en las modalidades presencial, semi-presencial o a distancia.

Para González (2002), son aquellos programas cuya finalidad específica se orienta a su uso como medio didáctico o de facilitación de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El software educativo para Labañino (2004), es una aplicación informática concebida especialmente como medio, para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando el software como un medio de enseñanza-aprendizaje clasificado en la categoría de medio interactivo.

Hurtado (2009), también los define como una aplicación informática creada con un propósito educativo específico para ser utilizado como medio de enseñanza-aprendizaje integrado a una estrategia pedagógica más general.

Al analizar los conceptos de software educativo brindados por los anteriores autores con criterios muy similares destacan que se trata de una aplicación informática y como tal debe cumplir un conjunto de características objeto de estudio de la ingeniería del software, por lo que se define como “software educativo a toda aplicación informática diseñada con una intencionalidad educativa específica para ser utilizada como medio de enseñanza-aprendizaje en un proceso pedagógico”.

En fin, el software educativo son programas informáticos diseñados para facilitar al usuario la realización de un determinado tipo de trabajo. Suelen resultar un recurso informático para la solución de ciertas tareas complicadas. Son una herramienta potente diseñada con un fin educativo para elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el mercado existen diversos programas que son considerados como “software educativo”, pero que requieren ser diferenciados por sus características propias

considerando que estos deben cumplir con fines educativos. Siendo las principales las siguientes:

- _ El software educativo es concebido con un propósito específico: apoyar la labor del profesor en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- _ Además de sus características computacionales, estas deben contener elementos metodológicos que orienten el proceso de aprendizaje.
- _ Son programas elaborados para ser empleados por computadores, generando ambientes interactivos que posibilitan la comunicación con el estudiante.
- _ La facilidad de uso, es una condición básica para su empleo por parte de los estudiantes, debiendo ser mínimos los conocimientos informáticos para su utilización.
- _ Debe ser un agente de motivación para que el alumno, pueda interesarse en este tipo de material educativo e involucrarlo
- _ Poseer sistemas de retroalimentación y evaluación que informen sobre los avances en la ejecución y los logros de los objetivos educacionales que persiguen.

El software educativo como todo material que tienen una finalidad educativa, están conformados por diversos componentes.

Componente de comunicación, es aquel que posibilita la interacción entre los usuarios y el programa, en el cual intervienen los tipos de mensajes entendibles por el usuario y por el programa así como los dispositivos de entrada y salida de datos y las zonas de comunicación disponibles para el intercambio de mensajes, comprendiendo dos niveles:

Programa-usuario, esta relación posibilita la transmisión de la información desde la computadora al usuario, a través de diversos periféricos como la pantalla, principal componente que presenta la información al usuario, así como las impresoras. Otros elementos que también se pueden usar en esta relación son los sintetizadores de voz, módems.

Usuario-programa, relación que permite la comunicación del usuario con la computadora. En este proceso se involucra el empleo principalmente del teclado, así como de los apuntadores (mouse, lápiz óptico), para la introducción de información, comandos y respuestas. Así mismo se puede considerar el empleo de otros periféricos como: micrófonos, pantallas táctiles, lectores ópticos. Dentro de los elementos constitutivos de las zonas de comunicación, se incluyen los sistemas de menús, las características de los textos que posibiliten una disposición estética y efectiva, los elementos visuales como los gráficos, animaciones y videos, el manejo de los colores de las pantallas y los sonidos.

Componente pedagógico, es el que determina los objetivos de aprendizaje que se lograrán al finalizar el empleo del software, los contenidos a desarrollar con el programa en función a los objetivos educacionales, las secuencias de la instrucción, los tipos de aprendizajes que se quieren lograr, sistemas de evaluación que se deben considerar para determinar los logros y los sistemas de motivación extrínseca e intrínseca que se deben introducir.

Componente computacional, que permite establecer la estructura lógica para la interacción, para que el software cumpla con las acciones requeridas por el usuario, así como ofrecer un ambiente al estudiante para que pueda aprender lo deseado y servir de entorno. A la estructura lógica del programa se liga íntimamente la estructura de datos, que organiza la información necesaria para que el software pueda cumplir con sus objetivos instruccionales. El algoritmo que se emplee determinará el tipo de ambiente de aprendizaje, y la interacción del programa.

Para el empleo del Software Educativo es necesario conocer las funciones que ha de cumplir en el proceso de aprendizaje, dependiendo del tipo de software pueden realizar funciones básicas propias de los materiales educativos, en algunos casos pueden proporcionar funciones específicas, Márquez cita los siguientes:

a). Función Instructiva: Todos los programas educativos orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a facilitar el logro de unos objetivos educativos específicos.

b). Función Informativa. El software educativo como cualquier material educativo, a través de sus actividades presenta contenidos que proporcionan una información estructuradora de la realidad a los estudiantes. Los programas tutoriales, los simuladores y, especialmente, las bases de datos, son los programas que realizan más marcadamente una función informativa.

c). Función Motivadora. La introducción del computador en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por si sola es un elemento de motivación intrínseca, que propicia que los estudiantes se sientan atraídos e interesados. Generalmente los estudiantes se sienten atraídos e interesados por todo el software educativo, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y, cuando sea necesario, focalizarlo hacia los aspectos más importantes de las actividades.

d). Función Evaluadora. Los programas educativos por lo general poseen sistemas de registros de usuarios, con el propósito de rastrear las acciones y los logros de los estudiantes. Además la retroinformación de los logros se produce en el acto, propiciando en el caso de los errores nuevas secuencias de aprendizaje. La evaluación puede ser de dos tipos:

_ Implícita, cuando el estudiante detecta sus errores y se evalúa a partir de las respuesta que le presenta la computadora. (el sistema puede emplear sonidos para indicar errores o generar información de retorno).

_ Explícita, cuando el software presenta los informes del logro de las metas establecidas del empleo por el alumno. . Este tipo de evaluación sólo la realizan los programas que disponen de módulos específicos de evaluación.

e). Función Investigadora. Los programas no directivos, especialmente las bases de datos, simuladores y programas constructores, ofrecen a los estudiantes interesantes entornos donde investigar: buscar determinadas informaciones, cambiar los valores de las variables de un sistema, etc.

Además, tanto estos programas como los programas herramienta, pueden proporcionar a los profesores y estudiantes instrumentos de gran utilidad para el desarrollo de trabajos de investigación que se realicen básicamente al margen de los computadores.

f). Función Lúdica. El empleo de los programas educativos en algunos casos puede conllevar a realizar actividades de formación en entornos lúdicos y de recreación para los estudiantes. Además, algunos programas refuerzan su atractivo mediante la inclusión de determinados elementos lúdicos, con lo que potencian aún más esta función.

g). Función Innovadora. Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos resulten innovadores, los programas educativos se pueden considerar materiales didácticos con esta función ya que utilizan una tecnología recientemente incorporada a los centros educativos y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

h). Función expresiva. Dado que los computadores son unas máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales las personas representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, sus posibilidades como instrumento expresivo son muy amplias.

Desde el ámbito del software educativo, los estudiantes se expresan y se comunican con el computador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas y, especialmente, cuando utilizan lenguajes de programación, procesadores de textos, editores de gráficos, entre otros.

i). Función metalingüística. Mediante el uso de los sistemas operativos, y los lenguajes de programación los estudiantes pueden aprender los lenguajes propios de la informática, comprendiendo las diferencias de un lenguaje natural (humano) a un lenguaje estructurado que solo es comprendido por la máquina y el programador.

Como se ha podido apreciar en las características, en los componentes y en las diversas funciones que debe cumplir el software educativo, estos son programas que brindan una serie de servicios y herramientas que le proporcionan al educando el desarrollo de habilidades informáticas necesarias en su formación general integral. Por lo que su empleo en el proceso docente-educativo le ofrece al usuario una serie de ventajas. Entre las que se encuentran:

Motivación: La utilización de la computadora y los programas educativos genera en los estudiantes una expectativa, especialmente en aquellos que no han tenido experiencias computacionales, generando una motivación especial para el logro de los objetivos propuestos. La motivación permite que los estudiantes otorguen mayor tiempo al trabajo de un tema concreto y por lo tanto, se logre mayor aprendizaje.

Interacción: Otro de los aspectos que trae como consecuencia la falta de motivación e interés, se debe a que la mayoría de los materiales educacionales no son interactivos, además que el profesor no fomenta la interacción del estudiante con el material. (ej. Libros). La introducción de los programas educativos, genera la interacción entre el estudiante y el material a través del computador, asignando al estudiante un rol más activo en el proceso de aprendizaje, cambiando su rol de espectador por el de un participante activo en el proceso de obtención de conocimientos (Piaget).

Individualización: Los alumnos no presentan las mismas características, no aprenden igual, no tienen los mismos conocimientos previos, no poseen las

mismas experiencias, es decir no son iguales, característica que dificulta al docente el logro de las metas educativas. El empleo del software educativo puede solucionar este problema, a través de su uso al permitir generar métodos de enseñanza que individualizan el trabajo del estudiante, adaptando su ritmo de trabajo, siendo útiles en la realización de trabajos complementarios y de reforzamiento.

Evaluación como medio de aprendizaje: A diferencia de los sistemas de evaluación tradicional que está marcado por periodos de tiempo amplios para el feedback, los programas proporcionan respuestas inmediatas sobre las actividades de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes conozcan sus aciertos y errores en el momento que se producen.

Los software educativos, de acuerdo con lo que hemos podido apreciar, constituyen un valioso medio de enseñanza para la educación y formación general del estudiante. De acuerdo con sus características y su tipo, permiten su inserción dentro del proceso, en apoyo directo del proceso de enseñanza-aprendizaje, constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre. La calidad del software puede expresarse por su capacidad o habilidad para su uso y por la medida en que se satisfagan las expectativas del estudiante, del profesor, de la familia y de la sociedad en general.

El software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en Cuba se ha implementado teniendo en cuenta los avances tecnológicos en la sociedad y por ende la implementación de recursos informáticos en nuestras escuelas que benefician la calidad de las clases. Constituyendo una herramienta didáctica útil para el estudiante y profesor convirtiéndose en una alternativa válida para ofrecer al usuario un ambiente favorable para la construcción del conocimiento.

Sin lugar a dudas, en la educación es donde mayores perspectivas actuales existen por la diversidad de asignaturas, su forma de programación y su conjugación con otras asignaturas, entre otros factores. Depende de esto que la

construcción de medios de enseñanza computarizados sea un reto en los momentos actuales y una inversión cuyos resultados se obtienen en tiempo futuro. No obstante en todos los países y centros educacionales se tiene que tener en cuenta su construcción y desarrollo.

El uso de las TIC en las carreras de las Ciencias Sociales y en específico en la carrera de Estudios Socioculturales ofrece nuevas oportunidades y concepciones en el sistema de enseñanza-aprendizaje, ya que estimula la motivación de los estudiantes y los conocimientos se adquieren de manera dinámica y flexible.

El empleo de la TIC y la elaboración de software educativos para las asignaturas de la carrera se convierten en una necesidad cognoscitiva y profesional en las vías de acceso al conocimiento por parte del profesional. Con el propósito de alcanzar los objetivos que propone el Plan de estudios D, los textos digitales van aumentando su relevancia, utilización y viabilidad en la carrera.

El empleo de software educativos, conforman un apoyo fundamental en la carrera, pues estos pueden ser creados como materiales bibliográficos básicos para sus disciplinas, ya que se concebirán a partir del contenido a impartir en las diferentes asignaturas que conforman estas disciplinas. Teniendo en cuenta que la carrera se haya seriamente afectada en cuanto al respaldo bibliográfico de las asignaturas.

La importancia que se le atribuye al software educativo en la carrera de Estudios Socioculturales, está marcada por las características particulares que presentan las asignaturas de dicha especialidad. Con la elaboración del mismo los estudiantes podrán tener un acercamiento más real a los procesos históricos-culturales en general, favoreciéndoles, a través del empleo de imágenes relacionadas con artículos y documentos, una preparación general en el estudio de un tema determinado, ya que su objetivo principal consiste en informar y

preparar al estudiante, con vistas a incrementar sus conocimientos, convirtiéndolo en un profesional con una formación más acaba.

Por otro lado, es importante señalar las condiciones materiales necesarias con las que cuenta la carrea para implementar este medio y para que los estudiantes puedan acceder al mismo sin dificultad alguna, al tener a su disposición un laboratorio de computación con los equipos y personal capacitado, además de contar con un administrador de redes con el conocimiento y las habilidades necesarias e imprescindibles en la creación e implementación de este medio como material bibliográfico en las asignaturas.

La carrera ha concebido la elaboración y utilización del software educativo como un recurso para complementar la bibliografía de las asignaturas que carecen de un texto básico con los contenidos del programa necesarios en la formación profesional de los alumnos, como es el caso de la asignatura de Promoción Sociocultural IV perteneciente a la disciplina integradora de la Carrera de Estudios Socioculturales para la cual se pretende crear este medio como un recurso para complementar la bibliografía de la misma, ya que su empleo en el proceso docente-educativo proporciona una serie de ventajas que posibilitan un mayor entendimiento y fijación del conocimiento.

1.3.1 La multimedia y su importancia para la asignatura.

Según las características del software educativo, se ha ido conformando una agrupación y clasificación de los mismos, tomando como elemento la función que realizan dentro del proceso docente. Es usual encontrar en los libros y documentos varias clasificaciones como: Tutoriales, Práctica y ejercitación, Simuladores, Hipertexto e hipermedia, Libros electrónicos, Juegos instructivos. Hoy, con la aparición de la multimedia y las técnicas de hipertextos e hipermedia, se pierde la frontera entre los tipos anteriores, o sea, la creación de un software educativo no contiene, solamente, uno de estos programas, sino que puede

mezclarlos indistintamente según los objetivos perseguidos por su creador. (Rizzo, César A & Del Toro Rodríguez, 2001)

Se hace conveniente esclarecer algunos aspectos que ayuden a dar una visión más precisa de lo expuesto.

Gros (1997) propone una clasificación en base a cuatro de estas categorías:

- **Tutorial:** enseña un determinado contenido.
- **Práctica y ejercitación:** ejercitación de una determinada tarea una vez que se conocen los contenidos. Ayuda a adquirir destreza.
- **Simulación:** proporciona entornos de aprendizaje similares a situaciones reales.
- **Hipertexto e hipermedia:** Entorno de aprendizaje no lineal. Hipermedia podría considerarse como una forma especial de multimedia interactiva que emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información. El término "hiper" se refiere a "Navegación", de allí los conceptos de "Hipertexto" (navegación entre textos) e "Hipermedia" (navegación entre medios).

Este autor distingue entre hipermedia y multimedia aunque la única diferencia estribaría en la linealidad o no linealidad.

Según Salinas (2010) multimedia suele significar la integración de dos o más medios de comunicación, controlados, manipulados o no por el usuario del ordenador. Un material multimedia designa un conjunto múltiples de medios (en plural). Por eso, es un término redundante, que algunos autores prefieren sustituir por hipermedia. Con ello, se designa un hipertexto multimedia, es decir, un material que puede contener y generar texto, gráficos, animaciones, sonido y vídeos en movimiento. En definitiva, una multimedia es una clase de sistemas interactivos de comunicación conducido y reproducido por un ordenador, que crea,

almacena, transmite y recupera redes de información textual, gráfica, visual y auditiva. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

Es la combinación de hardware, software y tecnologías de almacenamiento incorporadas para proporcionar un entorno multisensorial de información.

Es un material que está en evolución, su diseño cada vez es capaz de incorporar más elementos, generados a raíz de las continuas discusiones y reflexiones sobre la tecnología utilizada en todos los avances tecnológicos se traducen en su aplicación multimedia. Sobre el software se descubren y desarrollan sistemas de hipertexto e hipermedia, sistemas de autor interactivo y algoritmos de comprensión. Sobre el hardware de desarrollo se crean avances en los métodos y capacidad de éstos para el almacenamiento. Sobre los dispositivos periféricos multimedia, se mejora la interacción entre usuario y ordenador para hacerla más accesible a mayor rango de usuarios.

Se trata de un material flexible, es decir, se caracteriza por su capacidad de adaptación a las necesidades de diferentes aplicaciones. Se refiere tanto a la adaptación a las aplicaciones como a la interacción de los usuarios con éstas. De la forma de interacción ofrecida por el multimedia dependerá la mejora en el aprendizaje de los usuarios, como el diseño del material.

Los multimedia se componen de distintos elementos (denominados con diferente nomenclatura según el autor):

- a) Elementos que conforman la base de información hipermedia:
- El nodo.
 - Las conexiones o enlaces.
 - La red de ideas.

– Los itinerarios.

b) Las vías mediante las cuales los autores/usuarios interactúan con los sistemas:

– La interfaz.

– El control de la navegación.

c) La interacción y el control del usuario:

– Interactividad y control del usuario.

– Entorno constructivo.

– Estructuras de hipermedia.

En función de cuál sea la combinación de estos elementos, podremos hablar de formas distintas de interacción y de distintos sistemas multimedia: diálogo tutorial, método de elección múltiple y almacenamiento en base de datos. También, según el modo en que: se estructura la información, las formas de moverse en ella, las vías mediante las cuales se interactúa con los sistemas, combinadas con el sistema de tutoría, dan lugar a distintas aplicaciones educativas (pues se ajustará más o menos a unas necesidades educativas determinadas).

El término multimedia es utilizado por la UNESCO (1998), no como sustantivo sino como adjetivo de la palabra capacidad, así, hace referencia a la capacidad multimedia que tiene un ordenador personal.

Este concepto es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarse en una charla normal se habla sonido, se escribe texto, se observa al interlocutor video y se acciona con gestos y movimientos de las manos animación. Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual. En el campo de las Nuevas Tecnologías se puede acotar el concepto de multimedia al sistema que integra o combina diferentes medios: texto, imagen fija, dibujos, fotografías, sonidos, voz, música,

efectos especiales, imagen en movimiento, animaciones, videos, a través de un único programa software.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en su incesante desarrollo están ocasionando cambios en todas las esferas de la sociedad actual y la educación no es ajena al progreso de las tecnologías; estas se muestran como una necesidad en la evolución de la sociedad donde los vertiginosos cambios, la ampliación de los conocimientos y las demandas de una educación de alto nivel continuamente renovada se convierten en una exigencia permanente.

Esta herramienta utilizada en la enseñanza, facilita el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, estilos y ritmos en los alumnos, es utilizada tanto para acercar al educando al mundo, como el mundo al educando. La implementación de la Multimedia Educativa en las aulas ha arrojado como resultado un cambio en la calidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Todos los materiales didácticos multimedia orientan y regulan el aprendizaje de los estudiantes ya que, explícita o implícitamente, promueven determinadas actuaciones de los mismos encaminadas a este fin. Además, mediante sus códigos simbólicos, estructuración de la información e interactividad condicionan los procesos de aprendizaje.

Aunque no siempre sus planteamientos pedagógicos sean innovadores, los programas educativos pueden desempeñar esta función ya que utilizan una tecnología actual y, en general, suelen permitir muy diversas formas de uso. Esta versatilidad abre amplias posibilidades de experimentación didáctica e innovación educativa en el aula.

Pues la multimedia como medio de enseñanza es una de las nuevas tecnologías que aplicadas al proceso de enseñanza permite organizar y presentar la información de una manera novedosa, atractiva e impactante proporcionando a los estudiantes una recepción de los conocimientos con satisfacción. Permite la interacción de diferentes plataformas y posibilita el uso de varios idiomas. Por otra

parte, la multimedia puede tener diversos soportes, desde la propia computadora, al CD-ROM, DVD, memoria USB, lo cual posibilita su capacidad portable. Por estas múltiples ventajas ha sido seleccionada como el tipo de software educativo más apropiado para fortalecer el proceso docente educativo y apoyo bibliográfico de la asignatura Promoción Sociocultural IV.

Según Dagoberto (2008) los materiales didácticos multimedia se pueden clasificar de varias formas presentando diversas concepciones sobre el aprendizaje y permitiendo en algunos casos programas abiertos, lenguajes de autor, la modificación de sus contenidos y la creación de nuevas actividades de aprendizaje por parte de los profesores y los estudiantes.

- ❖ Materiales formativos directivos. En general siguen planteamientos conductistas. Proporcionan información, proponen preguntas y ejercicios a los alumnos y corrigen sus respuestas.
- ❖ Programas de ejercitación. Se limitan a proponer ejercicios auto correctivos de refuerzo sin proporcionar explicaciones conceptuales previas. Su estructura puede ser: lineal, la secuencia en la que se presentan las actividades es única o totalmente aleatoria, ramificada, la secuencia depende de los aciertos de los usuarios, o tipo entorno proporciona a los alumnos herramientas de búsqueda y de proceso de la información para que construyan la respuesta a las preguntas del programa.
- ❖ Programas tutoriales. Presentan unos contenidos y proponen ejercicios auto correctivos al respecto. Si utilizan técnicas de Inteligencia Artificial para personalizar la tutorización según las características de cada estudiante, se denominan tutoriales expertos.
- ❖ Bases de datos. Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva

para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones.

De acuerdo a la intervención del usuario la multimedia puede ser:

- ❖ Multimedia lineal: cuando el usuario no tiene control sobre las acciones de la aplicación.
- ❖ Multimedia interactiva: cuando se le permite al usuario controlar ciertos eventos de la aplicación.
- ❖ Hipermedia: cuando se le permite al usuario tener mayor control de la aplicación mediante un sistema de navegación.

La creación de una multimedia para la asignatura Promoción Sociocultural IV perteneciente a la disciplina integradora constituye un medio potencial dadas las características de la asignatura. El uso de este material didáctico como soporte bibliográfico para la misma, permite que los estudiantes se sientan más motivados, que presten mayor atención a los contenidos que conforman la asignatura, que sean más creativos y muestren un mayor interés por las temáticas, las cuales abordan las características generales de la promoción artística y las particularidades de la promoción en las diferentes manifestaciones artísticas.

1.4 La Promoción Sociocultural, disciplina integradora del plan de estudio de la carrera de Estudios Socioculturales.

En el modelo del profesional de la carrera quedan recogidos los aspectos generales de la carrera, así como la formación, las características y los objetivos de la misma. Además, en él se encuentran todas las disciplinas con sus características por las cuales está conformada la carrera y en específico la disciplina integradora del Plan de Estudio de la Carrera de Estudios Socioculturales.

La Promoción Sociocultural es la disciplina integradora que tiene como punto de partida el objeto de trabajo del egresado que se centra en los procesos culturales que ocurren en diferentes contextos sociales, especialmente aquellos que inciden en el incremento de la calidad de la vida colectiva, el fortalecimiento de la identidad cultural y la capacidad de participación de la población en dichos procesos.

Así mismo, desde los campos de acción tiene como estrategia principal, a partir de la integración de todas las disciplinas, desarrollar competencias profesionales (saber, saber hacer, querer hacer, saber estar, poder hacer y saber ser) para la gestión y promoción cultural que los egresados aplicarán desde instituciones, organizaciones, comunidades, empresas y otras entidades, en diferentes sectores como educación, salud, cultura, agricultura y turismo, entre otros.

La disciplina integradora propicia los presupuestos fundamentales para el desempeño de los egresados en su profesión futura, cuyos empleadores principales serán instituciones, organizaciones y empresas cuyo encargo social estará encaminado a la coordinación, la planificación y la participación en la aplicación de las políticas en cuanto a la multiplicidad de procesos culturales, entre los que se destacan: la preservación del patrimonio tangible e intangible en todas sus expresiones; el estímulo a la creación y a la creatividad en general y, en particular, a la artística y literaria; así como el fomento del desarrollo sociocultural y la elevación de la calidad de vida en las diferentes comunidades humanas de nuestro país.

Para Follari (1982) la promoción sociocultural es el "conjunto de programas, actividades o acciones tendientes a ser trabajadas con la participación de la comunidad, con el fin de producir transformaciones en los niveles de vida de ésta, incorporando no sólo las variables del desarrollo material, sino también aquellas que permiten expresiones sociales y culturales" (Méndez Vega, 1998)

La disciplina integradora está conformada por varias asignaturas como son:

Introducción a la Especialidad: es un componente teórico introductorio a la carrera en la medida que propicia la incursión inicial del estudiante en la diversidad y complejidad del tratamiento de la cultura y de lo sociocultural, permitiendo la familiarización de este con el modelo del profesional propio de la carrera. La asignatura permite incursionar en la categoría de lo sociocultural, los factores socioculturales de la comunidad y su papel como factor de perfeccionamiento humano y social.

Tema I: La cultura como categoría.

Tema II: Las teorías de la cultura.

Tema III: La cultura como factor condicionante y resultado de la práctica histórico-social del hombre.

Tema IV: Lo sociocultural.

Tema V: La promoción sociocultural como recurso profesional específico de la carrera.

La Promoción Sociocultural I: Se abordan aspectos históricos, teóricos y metodológicos de las políticas culturales. El papel de estas en los sistemas sociales. El desarrollo de la Política Cultural Cubana dentro del sistema institucional, y el análisis institucional como herramienta para la valoración de las prácticas socioculturales. De igual forma se propone como elemento esencial el desarrollo de habilidades para la utilización de herramientas metodológicas en la práctica pre-profesional.

Tema I: Las Políticas Culturales como instrumento del Estado clasista.

Tema II: La Política Cultural Cubana y su dinámica dentro del sistema institucional.

Tema III: El Análisis Institucional para la valoración de las prácticas socioculturales.

La Promoción Sociocultural II: Es referida a los aspectos generales de la Gestión Cultural, enfatiza en la importancia de su estudio en la contemporaneidad

y se fundamenta en su carácter polémico, con múltiples abordajes teóricos, la amplitud de su campo de intervención que tiende a romper límites profesionales; unido a la repercusión que ha alcanzado a través de las tres últimas décadas, por lo que tributa y refuerza el desarrollo del sector cultural y de la sociedad en general. Desde una concepción sistémica se estudia la Gestión Cultural, en su relación con las políticas culturales y en sus diferentes ámbitos de actuación, a través de un dialogo que requiere un alto nivel de comprensión y sensibilidad entre las dimensiones institucionales, creativas y sociales de la cultura – en función de una interacción adecuada de agentes claves en el desarrollo sociocultural.

Tema I. La Gestión Cultural.

Tema II. El Gestor Cultural.

Tema III. Modelos contemporáneos de la Gestión.

Tema IV. Proceso de Planeación e implementación estratégica.

La Promoción Sociocultural III: establece la interrelación adecuada entre los componentes académico, investigativo y laboral para que los estudiantes puedan participar activamente en el análisis y la aplicación de estos presupuestos teórico - metodológicos en las instituciones, organizaciones y empresas con fines culturales así como en comunidades, donde estarán insertados para su práctica pre-profesional, de forma que propicie la elevación de la calidad en la formación del futuro profesional, con el dominio de un conjunto de herramientas que le permitirán contribuir con la transformación del entorno en el que desempeñe su labor.

Tema I: Relación de los procesos Política Cultural -Promoción Cultural - Gestión Cultural - Programas de desarrollo.

Tema II: Lugar, conceptualización y principios de la Promoción Cultural.

Tema III: Papel de la promoción en la formación cultural.

La Promoción Sociocultural IV: establece la interrelación adecuada entre los componentes académico, investigativo y laboral para que los estudiantes puedan participar activamente en el análisis y la aplicación de estos presupuestos teórico -

metodológicos en las instituciones, organizaciones y empresas con fines culturales así como en comunidades, donde estarán insertados para el desarrollo de su componente laboral, de forma que propicie la elevación de la calidad en la formación del futuro profesional, con el dominio de un conjunto de herramientas que le permitirán contribuir con la transformación del entorno en el que desempeñe su labor.

Tema I: Promoción Artística. Aspectos generales

Tema II: Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas.

La Promoción Sociocultural V, referida a la gestión y promoción sociocultural comunitaria, constituye una oportunidad para el acercamiento académico a las dinámicas socioculturales que caracterizan a los escenarios comunitarios, por lo que centra su atención en el estudio de los elementos básicos que las configuran y en el modo en que los recursos metodológicos de la gestión y la promoción sociocultural pueden influir en su desarrollo.

Tema I: Comunidades. Las comunidades como escenarios del desarrollo sociocultural.

Tema II: Actores sociales. Los seres humanos como actores del desarrollo sociocultural en las comunidades.

Tema III: Cultura comunitaria. La comunidad como escenario de los procesos culturales.

Tema IV: Herramientas metodológicas para la gestión y promoción de la cultura en las comunidades.

La Promoción Sociocultural VI, referida a la gestión de proyectos socioculturales presenta a los estudiantes la oportunidad de conocer los fundamentos de la gestión de proyectos socioculturales, que constituye en la actualidad una de las

alternativas más reconocidas para encauzar los esfuerzos de actores e instituciones en el complejo camino de promover el desarrollo local y comunitario.

Tema I: Marco teórico y presupuestos metodológicos para la gestión de proyectos.

Tema II: El ciclo de vida del proyecto.

La Promoción Sociocultural VII, tiene como referente formativo la sistematización de la experiencia investigativa como herramienta para el mejoramiento de las prácticas del trabajo sociocultural y el enriquecimiento de las teorías que a partir de ellas se construyen. La práctica de la sistematización de experiencias socioculturales. Aplicación de la metodología propuesta para la sistematización de experiencias del trabajo sociocultural, desde las vivencias de los estudiantes en las actividades docentes, la investigación y la práctica laboral durante la carrera, particularizando en las salidas para los ejercicios de evaluación final.

Tema I: Presupuestos teóricos y metodológicos en la gestión sociocultural para el desarrollo de proyectos.

Tema II: La Sistematización de la experiencia como herramienta para el mejoramiento de las prácticas del trabajo sociocultural y el enriquecimiento de las teorías que a partir de ellas se construyen.

Tema III: La aplicación de la metodología propuesta para la sistematización de experiencias en el trabajo de campo.

Tema IV: La práctica en la sistematización de experiencias socioculturales, particularizando en las salidas para los ejercicios de culminación de estudios. Las estrategias de gestión y promoción sociocultural.

Tema V: La sistematización del proyecto sociocultural y la evaluación del proceso

Una vez analizada la Promoción Sociocultural, disciplina integradora del plan de estudio de la carrera de Estudios Socioculturales y al mismo tiempo las asignaturas que la integran, se pueden apreciar los contenidos comprendidos en ellas, que tan necesarios e importantes son para la formación profesional. Para el estudio de estos contenidos es necesario disponer de un material bibliográfico

básico, aunque aún existen asignatura de estas que carecen de un material bibliográfico dirigido, exactamente, al contenido que en la asignaturas se desarrolla como es el caso de la asignatura Promoción Sociocultural IV objeto de estudio de esta investigación, a la cual le estaremos dedicando el próximo epígrafe.

1.5. La asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística) en la formación del licenciado en Estudios Socioculturales.

Como se ha podido apreciar la Promoción Sociocultural es la disciplina integradora del plan de estudio de la carrera de Estudios Socioculturales, la cual está formada por varias asignaturas, entre ellas la Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística) que se imparte en el segundo semestre del tercer año. En este epígrafe se abordarán los aspectos fundamentales por los cuales está conformada dicha asignatura. Para su estudio, es necesario que los estudiantes integren a la misma los contenidos recibidos en las asignaturas precedentes de la disciplina de Promoción. Esta asignatura les posibilita a los estudiantes una visión más amplia con respecto a las características generales de la promoción artística y las particularidades de las diferentes manifestaciones del arte.

Los Sistemas de contenidos son:

Tema #1 Promoción Artística. Aspectos generales

Objetivos: Caracterizar la Promoción Artística. Argumentar la importancia de la Promoción Artística para formación del profesional

Contenidos: Características generales de la Promoción Artística. Vínculo con las prioridades de la política cultural. Acciones que la integran. El público y su participación como co-creador de la obra artística. El disfrute estético.

Orientaciones generales:

Para explicar el objeto de estudio de la promoción SC IV se deben tener en cuenta los aspectos siguientes:

- Características generales de la Promoción Artística. Vínculo con las prioridades de la política cultural. Acciones que la integran.
- El público y su participación como co-creador de la obra artística. El disfrute estético.
- Se trabajará en función de recordar los contenidos recibidos en los años precedentes, como punto de partida para explicar los contenidos de la promoción SC IV.

Tema 2: Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas.

Objetivos: Conocer y diferenciar las particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas. Desarrollar habilidades en las formas concretas de promover acciones culturales.

Contenidos: Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas: la promoción de la música, del teatro, de la danza, artes visuales y audiovisual. Promoción Artística y medios de comunicación. Papel de los medios de comunicación masiva. La crítica de arte y la Promoción Artística.

Orientaciones generales.

Se trabajaran las particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas: de la música, del teatro, de la danza, de las artes visuales y del audiovisual. Además de la relación entre Promoción Artística y medios de comunicación. El papel de los medios de comunicación masiva. Dedicando un espacio a los nexos entre crítica de arte y la Promoción Artística.

Es pertinente continuar fomentando el sentido de pertenencia por la carrera desde el papel de la promoción cultural en la sociedad. Se debe orientar como tarea docente la elaboración de un cuadro resumen sobre el tema, donde evidencien las particularidades de la Promoción Artística según la manifestación del arte en cuestión, su relación o vínculo con los medios, y con la crítica. Se debe subrayar la importancia de la Promoción Artística, en los campos y esferas de actuación de un egresado en ESC.

Para un mayor entendimiento sobre el tema Promoción Artística se analiza el artículo redactado por MSc. Aida Martín Rodríguez sobre la Promoción Artística donde hace alusión específicamente a la promoción de las distintas manifestaciones del arte: música, artes escénicas, literatura, artes plásticas y cine básicamente.

Éstas se integran en una noción más amplia, la de cultura, que asumimos como: “Conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social. Ello engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias”, concepto adoptado por consenso en la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales celebrada en México, 1982.

Las manifestaciones artísticas son parte esencial de la cultura y se hacen visibles de modo particular, estimulan nuestros sentidos provocando percepciones diversas, juicios múltiples y enriqueciendo significativamente el espíritu humano.

La Promoción Artística se vincula con la creación y también con el público, que interpreta y de hecho influye y se integra en el proceso creativo del artista. Se reconoce que el proceso de producción cultural culmina cuando aquellos destinatarios de hechos y productos culturales receptionan, evalúan, interpretan, aprehenden contenidos y sedimentan mensajes. Por lo que la promoción del arte exige talento, destreza, el suficiente acumulado de saberes y la agilidad de pensamiento necesarios. La misma no implica únicamente un accionar específico en momentos de eventos relevantes de una manifestación cultural sino que se trata de estrategias de la cotidianidad, como vía principal de carácter educativo hacia públicos diversos en territorios o comunidades.

Es precisamente el creador un promotor por excelencia de su obra, un insustituible portador de información, un mediador que propicia el diálogo entre diversos interesados. Ya que no es posible promover obras artísticas que no se conozcan

hasta en sus más mínimos detalles, pero además tener la información sobre todos sus antecedentes, el por qué de su aparición en un momento exactamente. De igual forma, todos los aspectos relativos a su autor, su historia de vida, la evolución profesional lograda, el impacto o la trascendencia de lo creado.

La promoción de las diferentes manifestaciones, por su parte, se caracteriza por el empleo de una variedad de vías posibles para su realización, entre las que ocupa un lugar primordial el empleo de los medios masivos de comunicación, dada la marcada influencia que pueden tener en la generación de preferencias entre los públicos al conferírsele un criterio de valor a aquellas expresiones a las que se les otorga un espacio para su expresión y divulgación a través de la radio, el cine, la prensa escrita y muy en especial la televisión.

Como se ha mostrado en el desarrollo de este capítulo el triunfo de la Revolución Cubana ha traído cambios y transformaciones significantes en los sectores culturales, políticos, sociales, económicos y en el modelo educativo cubano en general. Por lo que se puede apreciar que el avance tecnológico, científico y técnico alcanzado por el país ha potenciado el desarrollo del proceso de enseñanza- aprendizaje en la educación cubana. Siendo así es importante e imprescindible un mayor uso de las TICs en la Educación Superior y en específico en la carrera de Estudios Socioculturales de la Facultad de Ciencias Sociales de la UCLV como respaldo bibliográfico de las asignaturas, como es el caso de la asignatura de Sociocultural IV (Promoción Artística) para la cual se pretende elaborar este software educativo.

Capítulo 2: El Software Educativo para la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística).

En el primer capítulo se analizaron los principales aspectos teóricos de la presente investigación, se pudo apreciar las características esenciales del software educativo y sus potencialidades para la formación profesional, a continuación, en este segundo capítulo, se analizan los resultados de los instrumentos aplicados para la determinación de las necesidades de la investigación y se realiza la caracterización de la estructura teórico-metodológica del software educativo que se propone.

2.1 Diagnóstico de las necesidades de la asignatura.

La creación del software educativo, para la asignatura Promoción Sociocultural IV, como propuesta para complementar el material bibliográfico de la misma, tuvo como punto de partida, el diagnóstico de necesidades y potencialidades. El mismo se llevó a cabo en la carrera de Estudios Socioculturales de la Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas, durante la etapa comprendida entre los meses de Enero a Abril del 2015, enfatizando particularmente en la situación actual de la bibliografía en las disciplinas y asignaturas de la carrera. Consistió en el análisis de documentos de la carrera, en la aplicación de encuestas a estudiantes y entrevistas a profesores.

El criterio de selección muestral tuvo un carácter intencional, se seleccionaron para la encuesta a los estudiantes de 4to y 5to año del plan “D” de la carrera, por ser en estos años cuando se cursa “Promoción Sociocultural IV”. La entrevista fue aplicada a los docentes con experiencia en la impartición de la asignatura y a los que imparten asignaturas de la disciplina integradora.

Se trabajó con una muestra de 15 estudiantes de la carrera y 4 profesores de la misma. La muestra quedó conformada de la siguiente manera:

- 10 estudiantes que conforman el grupo de cuarto año.
- 5 estudiantes que conforman el grupo de quinto año.
- 2 profesores que imparten la asignatura.
- 2 profesores que imparten asignaturas de la disciplina integradora.

Análisis de documentos

Para llegar a conclusiones parciales sobre el desarrollo de la carrera y el comportamiento de la bibliografía de esta, entre los documentos revisados están: documentos oficiales de la carrera de Estudios Socioculturales: Modelo del Profesional (ver anexo #1), Plan de estudios D (2010), documento correspondiente a los objetivos del tercer año de la carrera (ver anexo # 2), Programa de la disciplina integradora (Promoción Sociocultural) (ver anexo # 4) y las demás asignaturas que la conforman, Programa de la asignatura Promoción Sociocultural IV (2013) (ver anexo # 5), y la Estrategia de computación (ver anexo # 3). Plan de Clases (Conferencias y Seminarios) de las asignaturas que conforman la disciplina integradora siendo una de ellas la Promoción Sociocultural IV.

El análisis de los documentos anteriormente enunciados, permitió observar los siguientes elementos generales:

1-Según el Modelo del Profesional de la carrera, el uso de las TIC constituye una habilidad básica a desarrollar tanto para el desempeño profesional como para una adecuada preparación personal.

2-En el Plan D aumenta el número de asignaturas de carácter obligatorio, lo que favorece la formación del profesional de Estudios Socioculturales.

4-Constituye un objetivo para la formación profesional dominar la computación y con ello, el uso del procesador Word, el empleo del correo electrónico con fines docentes, el trabajo con la Red, Intranet e Internet y la elaboración de Power Point que implique la inserción de imágenes.

5- La Estrategia de Computación plantea como objetivo la aplicación de las técnicas de computación (tanto por los estudiantes como profesores) en las disciplinas y asignaturas del perfil profesional así como en las asignaturas de formación básica específica, de forma tal que puedan utilizarlas a lo largo del ciclo de estudios, en forma continuada y escalonada.

En el análisis de este documento se detectaron también una serie de potencialidades que sustentan la viabilidad de la propuesta:

La carrera cuenta con un laboratorio de computación destinado al apoyo de los estudiantes para el desarrollo de sus deberes, funciones y habilidades encaminados a una correcta formación profesional.

Los estudiantes tienen derecho a reservar tiempo de máquina en el laboratorio, tanto en horario diurno como nocturno.

Cada alumno posee una cuenta de usuario que le permite navegar por la red universitaria, Intranet e Internet.

La asignatura posee un espacio en la red universitaria reservado para el almacenamiento de su bibliografía.

Encuesta (ver anexo # 6)

A partir del análisis de las respuestas a la encuesta realizada a una muestra de 15 estudiantes de la carrera, se obtuvieron los siguientes resultados:

El 100% de los estudiantes conoce la disciplina integradora y las asignaturas que esta comprende.

El 100% de los estudiantes afirmó que la disciplina integradora tiene como fortalezas la integración de habilidades y conocimientos de promoción, gestión,

recreación y animación necesarias en la formación del profesional en Estudios Socioculturales. Además coinciden en que es la que lleva la práctica laboral.

Para un 50% las debilidades de la disciplina integradora se reflejan en la escasa bibliografía y que además, es, en soporte digital. Al mismo tiempo un 40% de los estudiantes coincidió en que la práctica laboral no llegó a permitirles socializarse en todas las manifestaciones del arte.

El 50% de los estudiantes reportó que el estado bibliográfico actual para el estudio de las asignaturas de la disciplina integradora es bueno y para un 50% es insuficiente. Sin embargo, el 100% de los estudiantes coincidió en que la bibliografía de la asignatura Promoción Sociocultural IV es insuficiente.

El 50% de los estudiantes afirmó que no existe bibliografía básica de la asignatura, sin embargo el otro 50% coincidió en que si existe bibliografía básica de la asignatura en soporte digital, pero no abarca todos los contenidos del programa.

Un 100% afirmó que existe y consultan bibliografía en soporte digital, pero no abarca todos los contenidos del programa.

Al mismo tiempo un 100% de los estudiantes creen efectiva la elaboración de un software educativo como material bibliográfico para la asignatura.

Entrevista a profesores (ver anexo # 7)

La muestra de profesores entrevistados estuvo constituida por aquellos que imparten la asignatura actualmente, la MSc. Anaiky Yanelín Borges Machín y la MSc. Lilian Zurbano Cobas y quien imparten otras asignaturas de la disciplina integradora la MSc. Gloria Piedra Díaz y MSc. Thaymi Mazorra O´Farrill.

Los mismos revelaron una serie de deficiencias de la disciplina integradora y por unanimidad todos declararon deficiencias en la situación del respaldo bibliográfico para el estudio de las asignaturas que esta comprende.

Las asignaturas de la disciplina integradora no tienen texto básico solo materiales bajados de internet excepto la Promoción Sociocultural I y II.

Falta de interdisciplinariedad con el resto de las asignaturas en el año.

Indefinición del sistema de habilidades de las asignaturas en los años académicos.

Poca integración con Proyectos socioculturales así como instituciones culturales del territorio.

Hay coincidencia en los núcleos teóricos de algunos programas de las asignaturas.

Además, todos coinciden en que la Promoción Sociocultural IV se comenzó a impartir con los textos en soporte digital del Centro Nacional de Superación para la Cultura, con materiales bajados por internet, artículos, revistas y compendios bibliográficos. Actualmente la asignatura no cuenta con un texto básico, solo con materiales digitales dispersos, lo que no es suficiente para su estudio.

Se puede apreciar cómo el insuficiente respaldo bibliográfico de la disciplina integradora y de la asignatura Promoción Sociocultural IV es una dificultad constatada que afecta su proceso docente educativo.

En el diagnóstico realizado se pudo observar cómo estudiantes y profesores creen efectiva la elaboración de un software educativo, pues se uniría la bibliografía y así se estarían utilizando las TICs que tan importantes son para el desempeño profesional. Al mismo tiempo facilitará tanto la impartición de la asignatura como su estudio y motivación de los estudiantes. Tomando en cuenta sus criterios, así como el resultado de los diferentes métodos aplicados en el estudio, se muestran las condiciones para la elaboración de una multimedia como el tipo de software educativo a crear, por ser un material didáctico de consulta muy útil y disponible para los estudiantes. Además, posibilita la exposición de imágenes y la proyección de videos que muestren las particularidades de las diferentes manifestaciones artísticas.

2.2 Software educativo para la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística).

Proceso de elaboración de la Multimedia:

Teniendo en cuenta lo económico que pudiese resultar la vía escogida, la rapidez y actualización con que se podría manejar la información y la accesibilidad a ella por parte de los estudiantes y profesores de la carrera, se determinó crear una Multimedia, por las diversas posibilidades que como medio permite para la proyección de los contenidos de la asignatura Promoción Sociocultural IV, al posibilitar la exposición de imágenes y proyección de videos que muestren características de las diferentes manifestaciones artísticas.

La selección de los materiales bibliográficos que conforman la Multimedia, se produjo a partir de una búsqueda exhaustiva de información en Internet, así como en diferentes instituciones culturales y bibliotecas de la ciudad de Santa Clara, dadas las insuficientes fuentes disponibles tanto impreso como en soporte digital.

Después de llevar a cabo el proceso de recolección de toda la información disponible que de una forma u otra estuviera relacionada con la asignatura, y sin importar el formato de la misma, fuesen textos escaneados, documentos digitales, impresos, imágenes, videos, se dispuso a su clasificación y análisis por temas que permitiera ver con claridad las posibles opciones que el soporte adquirido posibilitará para el diseño de la multimedia. Se decidió crear carpetas con el contenido fundamental y organizar dichas carpetas, procurando mantener un orden histórico-lógico en el contenido tratado en cada una de ellas.

Los textos que aparecen en la multimedia, fueron escogidos a partir de la importancia de la información que brindaba cada uno de ellos.

La información que contiene cada texto que aparece en este soporte electrónico, es confiable, pues no contiene ideas subversivas, todo funciona sobre la base de los diferentes criterios que pueden existir, a partir de la diversidad de autores que se recoge en la bibliografía que trata las temáticas fundamentales expuestas en el programa de la asignatura, o sea, las opiniones, pensamientos, conocimientos y críticas, sobre un tema, dadas con un carácter meramente educativo e instructivo.

Para lograr la creación de un producto que realmente tribute al apoyo bibliográfico de la asignatura, por su utilidad y calidad, se decidió crear una serie de secciones que más allá de brindar el contenido de los temas de la asignatura, mostrará un panorama dinámico en la presentación de la información. Se aprovechó todo lo adquirido, posibilitando secciones destinadas al contenido específico de la asignatura, secciones destinadas a las imágenes, videos y bibliografía que complementarán la sección dedicada a los contenidos.

Las herramientas de software utilizadas para la elaboración de la Multimedia fueron:

- ❖ Mediator 8: Para la confección de la estructura principal de la Multimedia.
- ❖ WYSIWYG 9: Para la confección de las galerías de Imágenes Dinámicas.
- ❖ GIMP 2.8: Para el trabajo con el montaje y tratamiento de imágenes.
- ❖ Uniserver: Para el despliegue de las galerías de imágenes, biblioteca y repositorio de videos.

Manual de usuario:

Por pasos, se explica cómo proceder para ejecutarla:

1. Entrar en la carpeta Uniserver y darle doble click al archive **UniController.exe**.
2. En la ventana que muestra, pinchar el botón **Start All** y minimizar.
3. Luego entrar en la Carpeta CDROM y ejecutar **Start.exe**
4. Para salir haga click en el botón **Cerrar** de la ventana principal y luego dirigirse al área de notificaciones y buscar el Icono del Uniform Server, darle doble click y click al botón **Cerrar** de la ventana.

Estructura de la Multimedia:

La estructura del Software obedece a las necesidades básicas y fundamentales de la asignatura y de los estudiantes de esta especialidad, posibilitándoles el acceso a una fácil y dinámica consulta de la bibliografía, que les provee de una vasta información, organizada de acuerdo a los temas del programa. Para la elaboración

se tuvieron en cuenta los resultados de los métodos del estudio aplicados, basados en las necesidades y sugerencias tanto de estudiantes como profesores de la carrera.

Pantalla de Presentación:

Es la primera diapositiva de la Multimedia que visualiza el usuario al abrirla, muestra las características fundamentales del software, como título “Multimedia Promoción Artística”, imagen que lo caracteriza, una frase de Carlos Marx y un botón en la esquina izquierda de la pantalla indicando la entrada al software. (Ver Anexo # 8)

Pantalla de Inicio:

Es lo que aparece luego de la pantalla de presentación. Es el primer momento en que el usuario puede ver y acceder a las diferentes secciones de la Multimedia, las cuales están organizadas respectivamente al contenido que guardan, sean imágenes, textos y videos. De igual modo, aparece una Introducción que ofrece información sobre los objetivos del medio, propósitos, utilidades y ventajas que brinda, para ofrecer una noción general sobre sus características. Los botones que permiten acceder a los diferentes espacios se encuentran situados verticalmente y de manera consecutiva en la parte izquierda de la pantalla, debajo del título. Los mismos refieren las siguientes opciones: Temas, Galerías, Videos, Biblioteca, Créditos, Un icono para si desea ir atrás. (Ver Anexo # 9)

Pantalla de Temas:

Esta pantalla muestra los dos temas de estudio de la asignatura, al pinchar cada uno de ellos el usuario se adentra en sus contenidos específicos. (Ver Anexo # 10)

Pantalla de Temas: Tema I. Promoción Artística. Aspectos Generales.

Se muestran una serie de indicadores para el conocimiento de la promoción artística, además de sus características generales, la relación con las políticas culturales y el disfrute estético que brindan una amplia panorámica del desarrollo cultural del país. (Ver Anexo # 11)

Pantalla de Temas: Tema II. Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artística.

Se brinda información sobre las generalidades del tema: las manifestaciones artísticas y su promoción. Se aborda la promoción en las diferentes áreas artísticas, donde se brinda toda la información posible de cada manifestación artística. Además, se aborda el papel de los medios de comunicación masiva, así como la crítica del arte. (Ver Anexo # 12)

Pantalla de Inicio: Galería

En esta sección el usuario puede disfrutar de una galería de imágenes relacionadas con las diferentes manifestaciones artísticas, donde se muestran imágenes de importantes artista tanto nacionales como internacionales. (Ver Anexo # 13)

Pantalla de Inicio: Videos

Este es el eslabón que une a los usuarios con la Multimedia, satisfaciendo sus necesidades e incitándolos a utilizarla. Les permite visualizar algunos de los programas “Punto de Partida” sobre la promoción cultural y las diferentes manifestaciones artísticas, la promoción cultural en los medios de comunicación y la promoción cultural en la formación de públicos. Además, al final de la pantalla se encuentra un icono llamado Recursos Audiovisuales en el cual se hayan otros videos del programa “Punto de Partida” relacionados con la política cultural y las diferentes manifestaciones artísticas y otros sobre promoción cultural en general, así como videos de arte en general, desarrollo cultural, clásicos de las diferentes manifestaciones artísticas. (Ver Anexo # 14)

Pantalla de Inicio: Biblioteca

Es la opción de contenido del menú que contiene los textos con los cuales se trabajó para la elaboración del resumen de contenido que por cada tema que aparece en la Multimedia. Contiene dos carpetas, en la primera todos los documentos relacionados con la política cultural y en la segunda documentos sobre arte en general y sobre las diferentes manifestaciones artísticas que pueden complementar la bibliografía de otras asignaturas. (Ver Anexo # 15)

Pantalla de Inicio: Créditos

En esta pantalla se expone detalladamente a todos los involucrados con la creación del producto Multimedia, díganse autores, instituciones y personas que hayan contribuido o participado. (Ver Anexo # 16)

Conclusiones

Los referentes teóricos relacionados con el software educativo, demuestran que es una aplicación informática concebida especialmente como medio, para apoyar y facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje en el tratamiento de la información, en correspondencia con el desarrollo alcanzado por la educación superior en los últimos años, influenciado por las ventajas de las (TIC) como potente instrumento didáctico en el sistema docente educativo.

El diagnóstico de necesidades, una vez aplicados los instrumentos y las herramientas arrojó la situación real del respaldo bibliográfico para la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística), así como las potencialidades existentes para llevar a cabo la propuesta de solución, determinando que el estudio de la asignatura se produce de manera insuficiente por las limitaciones en cuanto al enriquecimiento bibliográfico, fundamentalmente, la no existencia de un texto básico y dispersión de textos digitalizados. Se determinaron una serie de elementos a favor, que respaldan la ejecución de la propuesta del presente estudio.

Una detallada búsqueda bibliográfica permitió el incremento, resumen y organización de la información para el estudio de la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística), que culminó con la elaboración de una multimedia, la cual facilita el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender los contenidos del programa esta asignatura. Su realización devenía como necesidad fundamental para enmendar las dificultades que afectan la impartición de la asignatura, específicamente por la necesidad de fuentes disponibles para la consulta y estudio individual de los estudiantes. Además, está conformada de manera sencilla para facilitarle al estudiante la navegación por las secciones y que le resulte provechoso por la documentación y la información visual que presenta. Asimismo, favorece el desarrollo de las habilidades básicas relacionadas con la computación.

Recomendaciones

Emplear la multimedia como medio básico de estudio, dada la inexistencia de un texto básico que recoja los contenidos de la asignatura.

Socializar la multimedia en la carrera y facultad para las asignaturas que por las características de su contenido requieran de su implementación.

Que la multimedia se vaya actualizando sistemáticamente, para evitar que caduque su utilidad y para que siga siendo un medio fiable para el estudio de la asignatura.

Continuar con la elaboración de software educativo en la carrera Estudios Socioculturales, principalmente en las asignaturas carentes de bibliografía básica.

Que los profesores y alumnos de la carrera empleen, con mayor frecuencia, en el desarrollo de las clases y trabajos investigativos, las TIC.

Bibliografía

Acevedo, L. N. (2007). Posibilidades que ofrecen las TIC para la difusión del conocimiento: Adaptaciones curriculares y diseño de contenidos para entornos virtuales.

Adell, J. (1997). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. nº 7.

Aguilar, J. (2003). Historia de la Sociedad de la Información. Hacia la sociedad del Conocimiento. Revolución Tecnológica.

Álvarez, L. (2007). Recursos y aplicaciones para el aula, Las TIC en Plástica. Valle de Aller de Moreda. Asturias.

APA 5ta. (2002). Manual de estilo de publicaciones de la American Psychological Association (adaptado para el español por Editorial El Manual Moderno) (M.M. Chávez, S. G. Padilla, S. M. Inzunza & J. A. Jiménez, Trans. 2 ed.). México D.F. - Santafé de Bogotá: El Manual Moderno.

Aragonés, D. J. C. H. Uso de los medios de enseñanza.

Arasa, C. S., Chávez, D. G. & Chacón, P.J. Integración de las Tecnologías de la Información en las organizaciones educativas.

Área, M. La investigación sobre medios de enseñanza: pasado y presente.

Área, M. La Tecnología Educativa y el desarrollo e innovación del curriculum.

Área, M. Los Medios de Enseñanza: Conceptualización y Tipología Retrieved 24 de octubre, 2014, from

http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/clasificaciones_medios/doc_ConcepMed.html

Área, M. (2002). Los Medios y Materiales de Enseñanza. Fundamentos Conceptuales. Retrieved 14 de octubre, 2014, from

http://scholar.google.es/scholar?q=Los+medios+de+ense%C3%B1anza.+Conceptualizaci%C3%B3n+y+tipolog%C3%ADa+pdf&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C

Cabero, D. J. La investigación en medios de enseñanza: propuestas para la reflexión en el aula.

Cabero, J. Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas. Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales.

Cabero, J. Líneas y tendencias de investigación en medios de enseñanza.

Cabero, J. (1998). Las aportaciones de las nuevas tecnologías a las instituciones de formación continuas: reflexiones para comenzar el debate, en Departamento de Didáctica y Organización Escolar Universidad Complutense UNED.

Cabero, J. (2005). Las TICs y las Universidades: retos, posibilidades y preocupaciones Revista de la Educación Superior.

Cabrera, A. M. “Impacto de las TIC en la educación: un acercamiento desde el punto de vista de las funciones de la educación.” Revista de investigación

Cabrera, Y. R. El software educativo en la clase. ¿Intruso o aliado?

Casanova, M. M. Modelo del profesional.

Casanova, M. M. (2012). Promoción Sociocultural 1.

Castro, V. G. (1986). Teoría y Práctica de los Medios de Enseñanza (Editorial Pueblo y Educación ed.). La Habana.

Claro, M. (2010). Impacto de las TIC en los aprendizajes de los estudiantes. Estado del arte. Documento de Proyecto [Electronic Version], from

<http://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=impacto+de+las+tic+en+la+educacion&btnG=&lr=>

Córdova, Y. Á. (2014). Software Educativo para la asignatura “Naturaleza y Cultura en Cuba” de la Licenciatura en Estudios Socioculturales. Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas Santa Clara

Cruz, C. R. P & Ledo, M. V (2006). Medios de enseñanza Retrieved 14 de octubre, 2014, from

<http://www.ask.com/web?q=medios+de+ense%c3%b1anza+pdf>

Delgado, R.C & Toruncha, J. Z (2006). Los Medios de Enseñanza y Aprendizaje. In E. F. Varela (Ed.), Preparación Pedagógica Integral para Profesores Integrales. (pp. 97-110). La Habana.

Diosdado, R. D. (2013). Un nuevo informe examina el papel de las TIC en la Educación Retrieved 20 de octubre 2014, from

http://www.addictware.com.mx/ti-en-numeros/estudios/5071-un-nuevo_informe_examina-el-papel-de-las-tic-en-la-educación

Dorta, O. C. El software educativo. Contextualización conceptual. Retrieved 14 de octubre, 2014, from

http://www.monografias.com/trabajos58/software-educativo/software_educativo.zip

Fainholc, B. (2008). De cómo las TICS podrían colaborar en la innovación socio-tecnológico-educativa en la Formación Superior y Universitaria Presencial. v. 11: 1, 53-79.

Félix, M. W. O & Robles, E. V. G. Estrategias para el diseño y desarrollo de Software Educativo. Culiacán, Sinaloa.

Graells, P. M. La Tecnología Educativa: conceptualización, líneas de investigación.

García, O. J. Selección de Lecturas sobre Medios de enseñanza. La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 2002, 43 Págs.

Graells, P. M. (2000). Los medios didácticos y los recursos educativos. Retrieved 20 de Octubre, 2014, from

<http://www.peremarques.net/medios2.htm>

Graells, P. M. (2000). Los medios didácticos y los recursos educativos. Retrieved 20 de Octubre, 2014, from

<http://www.peremarques.net/medios2.htm>

Graells, P. M. (2012). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. Revista de investigación

Hernández, I. C. (2008-2009). Software Educativo para la asignatura Economía Política, de la carrera Medicina Veterinaria y Zootecnia. . Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas.

Kozak, D. Las TICS en el Aula: El Proyecto Aulas en Red de la Ciudad de Buenos Aires. Revista Iberoamericana de Educación.

Labbé, C. G. Uso Pedagógico de los Medios.

Lara, E. G. T. (2005-2006). Software educativo para la asignatura Pensamiento Cultural Latinoamericano I, en la carrera de Estudios Socioculturales. . Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. .

Leal, D. E., Osorio, L. A. & Salazar, A. M (2007). Incorporación de TIC en ambientes presenciales de aprendizaje en educación superior: Experiencia Universidad de los Andes VirtualEduca Brasil 2007.

López, A. R & Díaz, V. M. (2009). La Formación docente universitaria a través de las TICS. Revista de Medios y Educación, 97 - 103.

Lydia, R. P. & Rodríguez, R. R. Historia y evolución de los medios de enseñanza Retrieved 14 de octubre, 2014, from

<http://www.ask.com/web?q=medios+de+ense%c3%b1anza+pdf>

Martínez A.I., Neira, C.O & Soto, C.F., (2009). Ventaja del uso de las TICs en el proceso de enseñanza y aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa.

Martín, A. G. (2009). Formación del profesorado y tecnologías de la información y la comunicación. Renovación y convergencia para la educación 2.0 en el “(CIBER) Espacio Europeo de Educación Superior”. . Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. , Vol. 10.Nº 1.

Martínez, L. O. (2008-2009). Software educativo para la asignatura Arte Cubano, de la carrera Estudios Socioculturales. . Universidad Central “Marta Abreu” de Las Villas. .

Morales, M. R. P (2012). Las TIC como mediadoras de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Morera et al., (2010) Análisis del papel de los medios y las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en el proceso de universalización de la enseñanza. Boletín Avanzada Pedagógica.

Olaskoaga, L. F. (2006). Análisis e interpretación de la relación que existe entre los estilos de aprendizaje, la motivación de logro y la satisfacción en alumnos de formación inicial del profesorado en nuevas tecnologías.

Places, R. U., & Guevara, D. L. Modelo para el desarrollo de Software Educativo.

Prieto, M. S. F. (2001-2006). La aplicación de las nuevas tecnologías en la educación. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación. Universidad Autónoma de Madrid. Retrieved 14 de octubre, 2014, from

http://www.tendenciaspedagogicas.com/Articulos/2001_06_06.pdf

Ramón, S. C. A., Aguilar, S. J & Santos, P. M.(2013) Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto universitario. Enfoque multidisciplinar.

Ramos, J. L. B. Los Medios de Enseñanza: clasificación, selección y aplicación Retrieved 24 de octubre, 2014, from

<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n24/n24art/art2409.htm>

Ramos, J. L. B. (1998). Los medios didácticos en la enseñanza universitaria Retrieved 14 de octubre, 2014, from

<http://www.ask.com/web?q=medios+de+ense%b1anza+pdf>

Redondo., M. Y. D. Si de Promoción Cultural se trata. [Electronic Version].

Rivas, M. R. & Forneiro, L. I. Un modelo global de integración de las nuevas tecnologías en el ámbito de la educación y la formación. Retrieved 14 de octubre, 2014, from <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n12/n12art/art124.htm>

Rivera, D. D. (2013). Un nuevo informe examina el papel de las TIC en la Educación. Retrieved 14 de octubre, 2014, from

<http://www.addictware.com.mx/ti-en-numeros/estudios/5071-un-nuevo-informe-examina-el-papel-de-las-tic-en-la-educacion>

Rodríguez, A. M. (2010). Promoción Cultural Una nueva mirada. Selección de lecturas.

Rodríguez, L. A. R. (2010). Concepción didáctica de Software Educativo como instrumento medidor para un aprendizaje desarrollador Universidad de Ciencias Pedagógicas “Félix Varela y Morales”.

Rodríguez, L. L. A. Tecnología y Educación. Software educativo en las escuelas cubanas.

Rodríguez, M. T., Labañino, R & César, A. La elaboración de materiales multimedia interactivos para la clase al alcance de todos. Universidad Pedagógica “Enrique José Varona”.

Rodríguez, M. T., Labañino, R & César, A. (2001). Multimedia para le educación. (Editorial Pueblo y Educación ed.). La Habana.

Rodríguez, A. M. En torno a la Promoción Artística.

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. RU&SC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol.1.

Salinas, J. M. (2010). ¿Cuáles son las características de un multimedia? Universidad de las Islas Baleares.

Santana, M. S. La enseñanza de las matemáticas las NTIC. Una estrategia de formación permanente. Retrieved 14 de octubre, 2014, from

<http://scholar.google.es/scholar?hl=es&q=formacion+universitari+y+tic&btnG=&lr=>

Sigalés, C. (2004). Formación universitaria y TIC: nuevos usos y nuevos roles. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), Vol. 1. From <http://www.uoc.edu/rusc/dt/esp/sigales0704.pdf>

Sommerville, I. (2002). Ingeniería de software (Sexta ed.).

Sunkel, G. Las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores.

Tedesco, J. C. (s/f). La educación y las nuevas tecnologías de la información Retrieved 14 de octubre 2014, from

<http://www.unesdoc.unesco.org/images/0014/001423/142329so.pdf>

Thomas, J. G. (2013). Caracterización de la Presentación Social de las TICs en los Estudiantes Extranjeros de Pregrado de la Universidad Central "Marta Abreu de Las Villas", Villa Clara.

UNESCO. Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. Guía de planificación.

UNESCO. (1998). Declaración mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: Visión y Acción. Retrieved 10 de diciembre 2014, from

http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm

UNESCO. (1998). Informe Mundial sobre la educación, 1998. Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación. Retrieved 10 de diciembre 2014, from

www.unesco.org/fileadmin/MULTIMEDIA/.../UIL/.../pdf/.../grale_sp.pdf

Valdés, et al., (2011). Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y nuevos paradigmas del enfoque educativo. Artículo original, v.25 n.1

Vega, N. M. (1998). La Promoción Sociocultural y la Extensión Participativa. Análisis teórico-práctico. Profesora de la Escuela de Trabajo Social, Universidad de Costa Rica.

Vigo, I. P. & Rodríguez, B. F. Los medios de enseñanza en la tecnología educativa.

Zayas, C. M. A. La escuela en la vida. (Didáctica).

Anexos

Anexo # 1

Modelo del Profesional. Licenciatura en Estudios Socioculturales.

La carrera de Licenciatura en **Estudios Socioculturales** es un programa de formación de pregrado dirigido a formar un profesional comprometido socialmente, capaz de utilizar, con enfoque interdisciplinar, los recursos de las ciencias sociales y las experiencias del trabajo cultural para propiciar la potenciación de iniciativas o proyectos que favorezcan la producción de cambios en la realidad sociocultural y que contribuyan a la elevación de la calidad de vida y el protagonismo de la población en dicha transformación.

Su concepción ocurre en el marco de los intentos de nuestro pueblo por enfrentar el Período Especial y en el contexto de las grandes afectaciones que se produjeron en la vida material y espiritual de la sociedad. Se ponía de manifiesto entonces que, junto a la lucha por defender las conquistas de la Revolución y avanzar socioeconómicamente en el medio de tales dificultades, era necesario instrumentar y desplegar la Batalla de Ideas para lo cual debíamos prepararnos en todos los órdenes, especialmente en el orden cultural, haciéndose evidente que la defensa, promoción y consolidación del proyecto social de la Revolución estaba intensamente vinculada al logro de una cultura genuinamente popular, general, integral y masiva.

Para enfrentar estos retos era necesario concebir una nueva carrera universitaria que, con la capacidad de formar profesionales de las ciencias sociales y humanísticas con habilidades diversas, respondiera a las necesidades socioculturales de los diversos territorios, e incluso, en el marco de las exigencias de los nuevos y variados programas de la Batalla de Ideas, permitiera niveles amplios de municipalización en el marco de la Universalización de la Educación Superior Cubana.

Es así que en el curso 1998-1999 se da inicio, con carácter experimental, en la Universidad de Cienfuegos, la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales y, a partir del curso 1999-2000, ante la aceptación y perspectivas que abría esta experiencia, se inicia progresivamente en otras diversas universidades, con una extensión sin precedente para ninguna otra carrera universitaria hasta ese momento.

En ese mismo marco, y como parte de las opciones que se ofrecen a los egresados del programa de formación de trabajadores sociales desarrollado primero en el occidente y luego en todo el territorio nacional, se da inicio, en el curso 2001-2002, a la modalidad semipresencial de estudio de la carrera para trabajadores sociales en ejercicio como vía de su formación profesional lo que después se amplía, en el marco de las ofertas e la universalización de la educación superior, a otras fuentes de ingreso, convirtiéndose en una de las carreras de mayor extensión en este marco, atendiendo a las potencialidades que para ello existían en los diversos municipios.

Paralelamente se oferta la carrera en la modalidad de enseñanza a distancia (libre) de la Educación Superior en Cuba y se extiende prácticamente también por esta vía a todo el territorio nacional.

Atendiendo a la necesidad de la formación profesional de trabajadores en activo sin abandonar sus puestos de trabajo, se diseñó y se ha venido desarrollando, también con buenos resultados, la modalidad de curso para trabajadores por varios CES del país.

Se conforma así el perfil de una nueva profesión en el campo de las ciencias sociales y humanísticas con sus especificidades que la distinguen y que se establecen en los siguientes elementos:

El **objeto de trabajo** del egresado de la carrera se centra en los procesos culturales que ocurren en diferentes contextos sociales, especialmente aquellos que inciden en el incremento de la calidad de la vida colectiva, el enriquecimiento

espiritual, el fortalecimiento de la identidad cultural y la capacidad de participación de la población en dichos procesos.

Los **campos de acción** de la carrera son la gestión y la promoción sociocultural, la teoría y la metodología social, la historia y el pensamiento cultural y la cultura cubana. Ello permitirá actuar en la identificación y desarrollo del potencial cultural de los territorios, la investigación, programación y gestión de proyectos sociales, el trabajo sociocultural comunitario así como la docencia y la extensión cultural que se realiza desde instituciones, organizaciones, comunidades, empresas y otras entidades. Destacar que su trabajo responde, en todos los casos, a la realidad sociocultural de los espacios donde incida, ya sea zonas urbanas, rurales, de difícil acceso o determinadas por el peso particular que tengan en el territorio grupos étnicos, generacionales o de género, siempre desde el respeto a la diversidad.

Esta amplitud de espacios obliga al profesional a realizar una interpretación científica e integral de la realidad, a propiciar procesos de concertación entre agentes sociales como son las instancias del gobierno, instituciones culturales, educacionales, organizaciones políticas y de masas y otras entidades de interés. Aspecto esencial de estos procesos de integración es la identificación y desarrollo del potencial cultural del territorio, privilegiando a artistas, intelectuales y creadores, así como otros técnicos y profesionales, como son promotores culturales, instructores de arte, trabajadores sociales, líderes comunitarios, entre otros.

Las **esferas de actuación** del egresado son diversas, en correspondencia con la diversidad de los procesos culturales atendidos, destacándose sobre todo las siguientes:

- Desarrollo sociocultural de las comunidades.
- Investigación y transformación sociocultural.
- Promoción, Animación y Gestión de la Cultura.

- Extensión Cultural.
- Formación docente.
- Asesorías a procesos e instituciones socioculturales y comunitarias.

Todo lo cual puede realizarse con la ubicación de los egresados en:

- Instituciones culturales.
- Instituciones educativas del sistema nacional de enseñanza y del subsistema de la enseñanza artística.
- Órganos del Poder Popular y Consejos populares.
- Organismos de la Administración Central del Estado y colectivos laborales complejos donde se requiera un profesional de nivel superior para tender los aspectos y acciones socioculturales vinculadas a la actividad principal que tales organismos y colectivos realizan.
- Organizaciones sociales, políticas y de masas.
- Instituciones armadas

Los **modos de actuación** propios de la profesión implican una sensibilidad especial por la cultura y se caracterizan por el desarrollo de una actividad, sustentada en una consecuente labor científico-investigativa y una actitud de compromiso con el desarrollo social, de gestión, promoción y transformación sociocultural facilitadora de la participación activa y el protagonismo de la sociedad en el enriquecimiento espiritual y cultural que la misma necesita en correspondencia con el proyecto social vigente.

Como resultado de su preparación en el transcurso de la carrera el egresado de la misma será capaz de cumplir los siguientes **objetivos generales**:

1. Revelar en su accionar cotidiano su compromiso político ideológico para participar en la construcción del proyecto social socialista cubano y de otros

- proyectos sociales que tengan al ser humano y su calidad de vida como centro.
2. Desarrollar científicamente, sobre la base de una concepción del mundo materialista dialéctica y de una ética socialista, sus complejas tareas profesionales en la solución de los problemas que la construcción del Socialismo plantea en la esfera sociocultural y que se concretan de forma específica en sus campos de acción dados.
 3. Demostrar niveles de dominio integral de conocimientos y herramientas científico – metodológicas que les permitan consolidar continuamente una visión histórico-lógica del desarrollo social, de la praxis cultural de la sociedad y, consecuentemente, contribuir al incremento y consolidación de la participación de la población y protagonismo de los diferentes sujetos sociales individuales y colectivos implicados en este proceso.
 4. Desarrollar de forma permanente y con independencia procesos de superación profesional que incluyan aspectos: político ideológicos, científicos, técnicos, culturales, físicos, así como las que se relacionan con las crecientes formas de uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, todos necesarios y pertinentes a su desarrollo personal y a su incidencia colectiva en el orden profesional.
 5. Gestionar desde diferentes roles (directivos, asesores, evaluadores y/o participantes), investigaciones socioculturales, programas y proyectos de promoción y animación sociocultural, acciones de extensión cultural, formación y capacitación docente que contribuyan al enriquecimiento de la participación protagónica de la población en su propio desarrollo sociocultural.
 6. Utilizar de forma pertinente y adecuada, como recurso de obtención de información, comunicación y acción profesional la lengua materna, tanto escrita como oral, el inglés como lengua extranjera y las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones.
 7. Asumir la realización sistemática de la actividad deportiva y la recreación como recursos de crecimiento social y personal.

8. Lograr la preparación necesaria para, como profesional y como ciudadano, asumir actitudes y desplegar habilidades en la defensa, tanto en su sentido general como en lo relativo a la defensa civil.

Para dar cumplimiento a esta proyección de objetivos el egresado de la carrera deberá evidenciar una actuación consecuente con el siguiente sistema de **valores fundamentales que lo caracterizan como profesional:**

Desde el punto de vista de los valores intelectuales se subraya la significación de:

- Poseer un pensamiento dialéctico materialista

Desde el punto de vista de su preparación para la actividad política y en la manifestación de la dimensión política de su actividad profesional, se destacan los valores:

- El patriotismo
- La apreciación estética, con criterios humanistas, progresistas y emancipatorios.
- La dignidad.
- La solidaridad.

Desde el punto de vista ético o de la dimensión moral de su actividad profesional, los más importantes valores a desarrollar y manifestar, serían:

- El humanismo.
- La tolerancia.
- La responsabilidad.
- La honestidad.

Desde el punto de vista de los atributos personales más significativos para esta profesión se destacan:

- Ser Cultos.
- Ser Comunicativos
- Ser Laboriosos

Igualmente el egresado deberá lograr apropiarse de las siguientes **habilidades profesionales básicas**:

1. Desarrollar adecuadamente la actividad de animación, gestión y promoción sociocultural en los diferentes contextos de su posible ubicación laboral.
2. Identificar y actuar en correspondencia con el desarrollo del potencial cultural del entorno social en que se desenvuelve profesionalmente, contribuyendo con sus acciones al incremento de la riqueza cultural del territorio, privilegiando la participación y la promoción de artistas, intelectuales y creadores y potadores de tradiciones, así como otros técnicos y profesionales, como son promotores culturales, instructores de arte, trabajadores sociales y líderes comunitarios, entre otros.
3. Participar activamente en la programación y gestión de proyectos sociales, contribuyendo a la utilización de los diferentes saberes con enfoque transdisciplinar, y contribuir con ello a la solución de los problemas que la construcción del Socialismo plantea en la esfera sociocultural y que se concretan de forma específica en sus campos de acción dados.
4. Diseñar y gestionar acciones de extensión cultural a realizar desde instituciones, organizaciones, comunidades, empresas y otras entidades.
5. Asumir acciones de docencia y capacitación en el campo de su perfil profesional.
6. Realizar una adecuada actividad científico-investigativa en el área sociocultural como parte de su contenido de trabajo.
7. Adecuar sus acciones profesionales a la realidad sociocultural de los espacios donde incida, ya sea zonas urbanas o rurales, incluidas aquellas de difícil acceso o determinadas por especificidades en dicho territorio de

- distintos grupos étnicos, generacionales o de género, siempre desde el respeto a la diversidad.
8. Propiciar procesos de concertación y/o coordinación entre agentes sociales como son las instancias del gobierno, instituciones culturales, educacionales, organizaciones políticas y de masas y otras entidades de interés interactuantes en el entorno de su actividad profesional.
 9. Asesorar a los diferentes agentes sociales presentes en los procesos socioculturales en los que participa que requieran de sus servicios profesionales.
 10. Asumir el compromiso político ideológico de participación en la construcción del proyecto social socialista cubano y de otros proyectos sociales que tengan al ser humano y su calidad de vida como centro.
 11. Propiciar la participación y el protagonismo de los diversos sujetos sociales implicados en el proceso del desarrollo sociocultural del territorio en que realiza su actividad profesional, preferenciando el enriquecimiento espiritual y cultural que la sociedad en correspondencia con el proyecto social vigente.
 12. Concebir y ejecutar acciones de superación y capacitación autogestionadas que le permitan lograr un proceso permanente y autónomo de apropiación de los recursos profesionales necesarios y pertinentes a su desarrollo personal y a su incidencia, en el orden humano y laboral, al del resto de los técnicos y las personas con los que interactúa cotidianamente.
 13. Utilizar de forma pertinente y adecuada, tanto en su forma oral como escrita, la lengua materna como recurso de obtención de información, comunicación y acción profesional.
 14. Utilizar adecuadamente el idioma inglés como lengua extranjera así como las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones en el ejercicio de la profesión y en su desarrollo personal.
 15. Asumir actitudes y desplegar acciones comprometidas con la defensa del país y la cultura nacional, tanto en su sentido general como en lo relativo a

la defensa civil, especialmente con una atención privilegiada a los recursos socioculturales relacionados con las mismas.

BREVE CARACTERIZACIÓN DE LAS DISCIPLINAS DE LA CARRERA:

PROMOCIÓN SOCIOCULTURAL:

La *Promoción Sociocultural* es la disciplina integradora del *Plan de Estudio de la Carrera de Estudios Socioculturales* y como tal tiene como punto de partida el objeto de trabajo del egresado que se centra en los procesos culturales que ocurren en diferentes contextos sociales, especialmente aquellos que inciden en el incremento de la calidad de la vida colectiva, el fortalecimiento de la identidad cultural y la capacidad de participación de la población en dichos procesos.

Así mismo, desde los campos de acción tiene como estrategia principal, a partir de la integración de todas las disciplinas, desarrollar competencias profesionales (saber, saber hacer, querer hacer, saber estar, poder hacer y saber ser) para la gestión y promoción cultural que los egresados aplicarán desde instituciones, organizaciones, comunidades, empresas y otras entidades, en diferentes sectores como educación, salud, cultura, agricultura y turismo, entre otros.

La disciplina integradora propicia los presupuestos fundamentales para el desempeño de los egresados en su profesión futura, cuyos empleadores principales serán instituciones, organizaciones y empresas cuyo encargo social estará encaminado a la coordinación, la planificación y la participación en la aplicación de las políticas en cuanto a la multiplicidad de procesos culturales, entre los que se destacan: la preservación del patrimonio tangible e intangible en todas sus expresiones; el estímulo a la creación y a la creatividad en general y, en particular, a la artística y literaria; así como el fomento del desarrollo sociocultural y la elevación de la calidad de vida en las diferentes comunidades humanas de nuestro país.

MARXISMO-LENINISMO:

La disciplina Marxismo-Leninismo tiene una significativa importancia tanto en la formación cosmovisiva y político-ideológica de un profesional que está llamado a realizar una actividad social de gran compromiso con el proyecto social cubano, como en la capacidad formativa de aspectos teóricos y metodológicos que permiten estudiar, explicar y propiciar las acciones transformadoras que caracterizan al egresado de la carrera.

De forma decisiva aporta los elementos fundamentales de la concepción científica del mundo sobre la cual deberá estructurarse el resto de los elementos teóricos y prácticos que distinguen a un profesional para el cual la actividad fundamental está vinculada a la consolidación del socialismo, la batalla de ideas, el fortalecimiento, con los recursos socioculturales disponibles, de la cultura y la identidad nacional, la lucha contra las manifestaciones enajenantes pseudoculturales y el favorecimiento de la participación protagónica y activa de la población en su praxis política y sociocultural.

TEORIA Y METODOLOGIA SOCIAL:

Esta disciplina dentro del Plan de Estudios es la encargada de proporcionar a los estudiantes los conocimientos teóricos y metodológicos imprescindibles para enfrentar las tareas de estudio, caracterización y proyección de la acción sociocultural requerida profesionalmente.

En ella se articulan asignaturas teóricas y actividades vinculadas directamente con la práctica de investigación.

Las asignaturas que componen esta disciplina en su conjunto, permiten dotar al estudiante de las vías y formas de estudio y acceso a la realidad, así como también los instrumentos básicos para el análisis de los datos socioculturales, su organización y presentación.

CULTURA CUBANA:

La disciplina Cultura Cubana se estructura a partir de siete asignaturas específicas orientadas hacia la presentación de las manifestaciones literarias, teatrales, artísticas, danzarias, musicales, audiovisuales y patrimoniales cubanas. La perspectiva crono-estética define el trazado fundamental de cada asignatura, a la vez que posibilita identificar los valores específicos de cada manifestación. El sistema de contenidos incorporados en la disciplina opera como profundización de las asignaturas Historia de Cuba (I) y (II), de la disciplina Historia y Pensamiento Cultural.

Las asignaturas que componen esta disciplina aportan al estudiante los elementos que intervienen en la cultura y arte cubanos, para una comprensión más analítica de las mismas, donde se parte de lo general y después se particulariza en la región o zona de influencia. Es necesario el conocimiento de esta disciplina, pues permite acceder al estudio de los elementos forjadores de nuestra nacionalidad, así como comprender el carácter y esencia revolucionarios las transformaciones sociales ocurridas en Cuba.

HISTORIA Y PENSAMIENTO CULTURAL:

La disciplina Historia y Pensamiento Cultural resulta un recurso trascendental en la apropiación de conocimientos y formación de habilidades para comprender e interpretar el proceso histórico, especialmente sus especificidades en el devenir de la cultura universal y, en particular, América Latina, el Caribe y Cuba.

La disciplina desarrollará transversalmente diversos ejes que contribuirán a conformar un sistema crítico conceptual indispensable en los procesos de promoción sociocultural a utilizar por el egresado en el ejercicio de la profesión. En tal sentido se privilegia una proyección desde la concepción científico humanista del mundo, el análisis histórico lógico, el carácter sistémico en el tratamiento teórico metodológico que permita la integración de los contenidos y su aplicación en el análisis de los procesos contemporáneos que incluya los enfoques éticos y estéticos, de forma tal que se aprovechen los conocimientos adquiridos en las

asignaturas precedentes. También se tiene en cuenta la necesidad del conocimiento de la historia desde el pasado, para la comprensión de los procesos actuales, y la proyección hacia el futuro.

Las asignaturas que componen la disciplina aportan al estudiante los ingredientes fundamentales, en el orden socioeconómico, para la mejor y más analítica comprensión de las manifestaciones socioculturales, partiendo de lo más general hasta lo particular de la región. De particular significación resulta el conocimiento de la Historia de Cuba I y II, a través de las cuales se accede al estudio de los elementos forjadores de nuestra nacionalidad, así como al carácter y esencia revolucionaria de las transformaciones sociales ocurridas en Cuba.

ESTUDIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA:

La disciplina Estudio de la Lengua Española se inserta en el currículo de la Carrera de licenciatura en Estudios Socioculturales con el fin de preparar a los estudiantes en el aprendizaje de nuestro idioma, y así poder enfrentar los requerimientos de la especialidad en sus diversos modos de actuación profesionales.

Esta disciplina tiene un enfoque práctico y transmite al estudiante las bases conceptuales para lograr mayor comunicación, comprensión e interpretación de textos en idioma español en sus manifestaciones oral y escrita.

En todas las etapas de la enseñanza está presente el enfoque comunicativo, de ahí que conceptos y ejercitación deriven de textos que tienen diferentes formas.

La disciplina Estudio de la Lengua Española pretende propiciar el dominio adecuado de la lengua materna como recurso de pensamiento, de comunicación, de comprensión y de expresión de los profesionales de estudios socioculturales en su actuar cotidiano. Debe constituir para los estudiantes un acercamiento al texto, como portador de información lingüística, ideotemática y estética. Se deberá alternar sistemáticamente el análisis y la elaboración independiente de textos, para que el curso tenga un carácter integral.

LENGUA EXTRANJERA:

La disciplina idioma extranjero ha ido ocupando un lugar cada vez más importante en la formación del profesional. Durante muchos años se privilegió el desarrollo de la habilidad de lectura con un marcado énfasis en la esfera profesional desde la década de los 80. En la etapa actual las exigencias del desarrollo científico técnico y humano sostenible demandan una concepción integral de la enseñanza del inglés en el nivel terciario que preste atención particular a la vinculación del aprendizaje del inglés con la actividad académica y profesional, a fin de que el universitario pueda hacer uso de este idioma tanto en intercambio con sus pares y en la actualización científico técnica en su esfera.

Se aspira a que la disciplina Idioma Inglés esté orgánicamente insertada en el proceso de formación y que la utilización práctica del idioma y su desarrollo se dé a través de las disciplinas y actividades del currículo con una participación creciente de la independencia cognoscitiva del estudiante.

El idioma inglés como disciplina desempeña un papel cada vez más interdisciplinario dentro del plan de estudio y cumple mejor su función de ser un instrumento de trabajo y de cultura; por ello, hay que velar porque la disciplina coadyuve no sólo al desarrollo científico técnico, sino a la formación de una cultura general integral del futuro egresado.

El objeto de estudio de la disciplina es la lengua inglesa como lengua extranjera en tres grandes campos: Inglés con Fines generales, Inglés con Fines Académicos e Inglés con Fines Profesionales.

La disciplina debe ser concebida con el objetivo de lograr desarrollar en los estudiantes un nivel de comunicación oral y escrito y de comprensión auditiva y lectora en la lengua inglesa que les permita interactuar con cierta independencia en su campo de acción.

PREPARACIÓN PARA LA DEFENSA:

La Disciplina Preparación para la Defensa constituye un sistema donde se integran armónicamente diversos componentes académicos (curriculares), extra curriculares y de la vida sociopolítica.

Son parte de la estrategia curricular propia de la Disciplina el desarrollo de la Educación Patriótico Militar e Internacionalista y las actividades estructuradas de Preparación para la Defensa propias de las Milicias de Tropas Territoriales.

El perfeccionamiento de la Disciplina tiene carácter sistémico y comprende contenidos históricos, teóricos y metodológicos, así como habilidades, que se forman en varias asignaturas integrantes de plan de Estudio de la carrera. Con esto, la Disciplina Preparación para la Defensa alcanza un nivel integrador que refleja el compromiso individual y colectivo de defender la patria socialista y actuar ante la ocurrencia desastres naturales, tecnológicos y sanitarios u otros tipos de catástrofes y ante el deterioro del medio ambiente y la vulnerabilidad del patrimonio identitario causado por ello.

la Disciplina tiene una proyección específica, vinculada con las exigencias del futuro desempeño de los egresados en el contexto de la actividad y la vida sociocultural que, desde las instituciones y comunidades con las que se relaciona laboralmente, lo conviertan en un profesional capaz de contribuir eficazmente al perfeccionamiento y desarrollo de nuestro sistema político, cultural y social, actuando en interés de la seguridad y defensa nacional en general y en especial de la cultura y el patrimonio identitario de la nación.

COMPUTACIÓN:

La disciplina Computación integra saberes y habilidades de computación propiamente dicha con los de Gestión de la Información, contribuyendo con esta integración a un mejor y más específico aprovechamiento de las oportunidades que brindan dichos recursos para el conocimiento, la investigación, la comunicación, la promoción y la gestión en el ámbito sociocultural en general y de

forma especial en la labor de marketing y promoción de la cultura y los productos culturales.

La disciplina contribuye a la formación profesional en un área significativa del desempeño de los egresados atendiendo a la dimensión creciente que ocupan las alternativas ofertadas por los sistemas informáticos y los recursos informativos en el tratamiento de los diversos elementos socioculturales con los que deberá interactuar una vez graduados.

EDUCACIÓN FÍSICA:

La Educación Física es un proceso pedagógico encaminado al perfeccionamiento morfológico y funcional del organismo del hombre, a la formación y mejoramiento de sus habilidades motrices vitalmente importantes, a la elevación de los conocimientos y al desarrollo de cualidades morales individuales y sociales de la personalidad. Este proceso es fisiológico por la naturaleza de sus ejercicios, biológico por sus efectos, pedagógico por sus métodos y social por su organización y actuación y en cuyo centro se encuentra el hombre.

No sólo es misión de nuestra carrera exaltar los valores intelectuales y tecnológicos, sino también preocuparse de la mejor formación y capacitación del mismo, sano y eficiente en su acción.

En esta disciplina se logra integrar los contenidos y exigencias universales para todas las carreras y las exigencias que esta formación establece en el orden sociocultural en cuanto la educación física y la recreación sana son atributos socioculturales que contribuyen a formar en los egresados una visión integral de la cultura en su sentido amplio y de la recreación y promoción socioculturales como un todo complejo.

FORMACIÓN PEDAGÓGICA:

La disciplina Formación Pedagógica es un medio de preparación del futuro profesional para que este se convierta en un ente activo en la preparación y capacitación de los trabajadores vinculados a su área de acción y a su conversión

en un sujeto activo en las actividades de formación de nuevos profesionales de la carrera, ya sea desde la práctica laboral atendiendo a estudiantes universitarios de la carrera desde su puesto de trabajo, como profesor en las diversas modalidades de actividad académica, especialmente en las sedes universitarias municipales (SUMs). Propicia la realización de una estrategia de formación en que el enfoque pedagógico resulta clave en la preparación para la promoción sociocultural y en la formación de capacidades de apreciación cultural, indispensables en esta profesión.

ASPECTOS SOCIOCULTURALES DEL TERRITORIO:

Esta disciplina cobra sentido con la aparición del currículo propio se da la posibilidad de abordar de forma coherente los aspectos socioculturales que pueden ser más significativos del territorio de cada CES homólogo y que resultan indispensables en la formación de los futuros egresados. Es por ello que cada CES diseñará cuales son los aspectos socioculturales más específicos y significativos del territorio que le corresponde y seleccionará aquellos que serán abordados y tratados en las asignaturas que conforman esta disciplina.

Dr. Manuel Martínez Casanova, PRESIDENTE: Comisión Nacional de Carrera Estudios Socioculturales.

Anexo # 2:

Objetivos de año: Tercero

UNIVERSIDAD CENTRAL DE LAS VILLAS.

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES.

DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS SOCIOCULTURALES.

CURSO 2012-2013

1. Formar una concepción científica del mundo para la transformación y la auto-transformación en la praxis social a través del conocimiento de los procesos histórico-filosóficos, religiosos y sus manifestaciones en la sociedad.
2. Emplear correctamente la lengua materna en la aplicación de sus habilidades básicas y expresarse con un lenguaje comprensible y científico de acuerdo con las características de cada asignatura.
3. Redactar textos escritos aplicando correctamente las normas de redacción y estilo, y los conocimientos de la gramática española.
4. Analizar textos en lengua inglesa en las diferentes asignaturas de la especialidad y establecer la comunicación de acuerdo con los objetivos de la asignatura.
5. Desarrollar la sensibilidad y la apreciación estética hacia los procesos de la Cultura Cubana (en sus diferentes manifestaciones) y de la Antropología sociocultural.
6. Desarrollar sentimientos de amor y cuidado por la naturaleza a través de la aplicación del programa de la asignatura Naturaleza y Cultura en Cuba.
7. Ampliar la formación cultural e integral a través del desarrollo de las asignaturas optativas correspondientes al año.

8. Conocer el funcionamiento de las instituciones relacionadas con la carrera y de los procesos de promoción y gestión socioculturales, a través de las asignaturas de Promoción Sociocultural III y IV y del desarrollo de la práctica laboral.
9. Desarrollar habilidades investigativas en todas las asignaturas mediante el correcto empleo de la bibliografía en la elaboración de reseñas, fichas, resúmenes y comentarios orales y escritos.
10. Dominar la computación y aplicar las acciones del programa de ICT para el año: uso del procesador Word, empleo del correo electrónico con fines docentes y el trabajo con la Red, elaboración de PP, insertar imágenes y trabajo con la Intranet e Internet.
11. Confeccionar trabajos investigativos como resultado de las experiencias de la práctica laboral y de las asignaturas que se acuerden en el colectivo de año aplicando los conocimientos de la Metodología de la Investigación.
12. Recibir atención tutorial: para estudiantes de alto aprovechamiento y con dificultades de cualquier índole.
13. Aplicar la estrategia de control antidrogas y de educación sexual.
14. Propiciar el respeto y amor por los sentimientos patrios a través de la participación en actividades de la defensa, los turnos de debate y reflexión, y el ciclo de asignaturas históricas.
15. Aplicar los conocimientos y las habilidades del trabajo cultural comunitario basado en el principio del auto-desarrollo comunitario en los procesos investigativos.
16. Dominar los contenidos de Economía política y su consecuente aplicación práctica.

Comisión Nacional de Carrera

Licenciatura en Estudios Socioculturales

Anexo # 3

ESTRATEGIA DE COMPUTACION

OBJETIVO GENERAL

Lograr que los egresados de Estudios Socioculturales tengan los conocimientos, hábitos y habilidades necesarias para la aplicación de las técnicas de computación y sean capaces de incorporarlos e integrarlos en su actividad profesional.

A partir de este objetivo general se pueden derivar o formular los siguientes objetivos más específicos:

1. Aplicar las técnicas de computación y de acuerdo a las tecnologías disponibles. Interpretar el desarrollo de la informática y los avances de la misma. Utilizar adecuadamente los medios de computación y la necesidad de su empleo y aplicación en la solución de los problemas concretos de las Ciencias Sociales. Operar en redes de computación, utilizar el correo electrónico, y en particular intercambiar información a través de redes internacionales.
2. Utilizar correctamente los Sistemas Operativos, bases de datos, hojas de cálculos, etc., y su ejemplificación en la solución de tareas acorde a su perfil; así como el estudio de "ambientes" avanzados, es decir, visuales.
3. Aplicar las técnicas de computación (tanto por los estudiantes como profesores) en las disciplinas y asignaturas del perfil profesional así como en las asignaturas de formación básica específica de forma tal que pueda utilizarlas a lo largo del ciclo de estudios, en forma continuada y escalonada. Aplicar las técnicas de computación en la solución de problemas de las Ciencias Sociales, estadísticos y globales.
4. Integrar y sistematizar el uso de las técnicas de computación en la solución de los problemas profesionales que le son dados en el ejercicio académico y en el componente laboral-investigativo.

5. Aplicar los conocimientos de idioma inglés al proceso de aprendizaje y de creación de habilidades en computación, a la vez que amplía el vocabulario y las estructuras idiomáticas propias de la computación y las incorpora a su lenguaje en idioma inglés.

DISCIPLINA COMO OBJETO DE ENSEÑANZA

•Núcleo básico orientado a la formación de habilidades y a la adquisición de conocimientos en computación.

DISCIPLINA COMO MEDIO DE APOYO:

•Enfoque responsabilizado con la consolidación de los conocimientos y las habilidades adquiridas mediante su utilización con asignaturas propias de la especialidad, en trabajos de cursos y de diplomas.

Para concretar la doble condición de la computación como disciplina objeto de enseñanza y como medio de apoyo, el programa director de computación requiere:

1. Presencia de la computación durante toda la permanencia del estudiante en la carrera.

-Como objeto de enseñanza en 1er.

-Como medio de apoyo en 2do. 3ro., 4to. y 5to. año, vinculados a las disciplinas de la especialidad.

2. Incursión de la computación en los tres componentes de organización del proceso docente educativo.

-Elaboración de trabajos de curso y de diploma.

-Realización de trabajos científicos investigativos

-Aplicación en la práctica laboral.

3. Formación de los profesionales en las técnicas de computación

-Relación de trabajo estrecho con el departamento de computación.

-Participación de los docentes en cursos de formación especializada o actualización.

4. Base material de estudio.

-Existencia de equipamiento moderno y en buen estado técnico como garantía del proceso de enseñanza aprendizaje de la computación, y lograr su plena utilización.

-Utilización de materiales actualizados en estas técnicas como software y paquetes de programas.

5. Tránsito gradual y dirigido de la dependencia a la independencia.

-En la primera etapa orientado, dirigido y controlado por los docentes.

-Después gradualmente se irá independizando a medida que va adquiriendo las habilidades convirtiéndose en su propia guía y controlador.

-A partir del objetivo central y la derivación del mismo en objetivos más específicos el programa director de computación tendrá objetivos a cumplir en cada año, disciplina o asignatura ya que el mismo constituye una unidad de disciplina de estudio e instrumento de trabajo.

TAREAS

1.- Propiciar las actividades del Comité Académico de Carrera que permitan:

- Evaluar cualitativamente los resultados de la puesta en práctica del diseño aprobado para primer año de la especialidad; y atender a las nuevas necesidades y al desarrollo de la ciencia.

Criterio: A través del curso, mediante las evaluaciones prevista en la asignatura Computación.

Responsable: Profesor de las asignaturas Computación.

2.- Fortalecer el papel rector del programa director de computación departamental a partir de la detección de las necesidades y posibilidades de los departamentos docentes y las disciplinas; y a través de las siguientes acciones:

- Designar un responsable del P. D. y un asesor técnico en informática en la Carrera para la conformación del programa director de computación.

Responsable: J´ de Carrera y profesor de Computación

- Realizar diagnóstico de las necesidades y posibilidades de las asignaturas; así como de las tareas de corte científico metodológico necesarias para llevar a cabo la instrumentación de este programa.

Criterio: A través de sugerencias y/o revisión de los programas de las asignaturas.

Responsable: J´ de Carrera; J´ disciplina Computación, Profesores del Colectivo de año.

- Realizar diagnóstico del nivel de calificación, que en materia de informática tiene el claustro y elaborar a partir de él la estrategia de superación y/o recalificación.

Criterio: A través de análisis en los colectivos de año o a solicitud propia de los profesores atendiendo estrategias de los departamentos.

Responsable: J´ de Carrera; J´ disciplina Computación.

3.- Propiciar las actividades metodológicas del colectivo de año que permitan integrar a este nivel y de forma sistémica las habilidades y conocimientos de informática en las asignaturas y el componente laboral investigativo integradas al PD de ICT..

Criterio: A través de clases metodológicas instructivas, seminarios de capacitación y actualización, entre otras actividades docentes metodológicas.

Responsable: J´ de Carrera; J´ disciplina Computación.

4.- Captar y estimular estudiantes de altos rendimientos con definida inclinación y capacidades para la informática, vinculándolos a la actividad científico investigativa de estas áreas a la vez que explotando sus capacidades y potencialidades junto a una esmerada información en esta línea.

Criterio: A través de inspección y observación y sugerencia del claustro.

Responsable: J´ disciplina Computación y profesores en general.

5.- Propiciar y estimular la participación de estudiantes a Jornadas Científicas Estudiantiles de

Informática a diferentes niveles.

Criterio: Aquellos trabajos de mayor calidad, preparados para los trabajos de las asignaturas u otros trabajos, a criterio de los profesores del año.

Responsable: J´ disciplina Computación y profesores en general.

6.- Evaluar al final de cada semestre los resultados del programa director de computación en los departamentos, colectivos de años; así como de la Facultad, tomando las medidas que correspondan para garantizar el eficiente cumplimiento del mismo y su desarrollo.

Criterio: A través de resultados concretos, es decir, contabilización y alcance de los resultados.

Responsable: J´ de Carrera; J´ disciplina Computación.

OBJETIVOS A CUMPLIMENTAR POR AÑOS

1ro. El estudiante debe ser capaz de: explicar los elementos básicos que conforman un sistema operativo, operar una microcomputadora mediante el estudio de un sistema de operación y sus utilitarios más significativos. Creación de documentos y darle diferentes formatos.

Diseñar los parámetros de una hoja de cálculo; así como operar los archivos y soportes de las microcomputadoras necesarios para trabajar una hoja de cálculo electrónico. Mostrar información en determinados formatos a través de utilitarios para estos fines. Utilizar las principales variantes de Redes de Computación para aplicarlas en la dirección y control de las actividades económicas de la empresa y otras instituciones.

2do. El estudiante debe ser capaz de aplicar paquetes de programas de las asignaturas de la profesión que se designen en el año (medio de apoyo) y crear productos de acuerdo con los objetivos del programa de ICT.

3ro. El estudiante debe ser capaz de aplicar paquetes de programas de las asignaturas de la profesión que se designen en el año (medio de apoyo) y crearlos.

4to. El estudiante debe ser capaz de demostrar los conocimientos, hábitos y habilidades adquiridas en computación mediante el desarrollo integral de trabajo de cursos, ejercicios y el componente laboral; así como otras formas evaluativas en las asignaturas de su perfil ocupacional.

5to. El estudiante debe ser capaz de aplicar de forma independiente las técnicas de computación para la solución de problemas típicos de su esfera de actividad profesional.

-Operar de modo interactivo un Sistema Gestor de Bases de Datos Relacional y poner a punto programas para la solución de problemas relativos a la Gestión Sociocultural. Operar distintos programas utilitarios en torno a un Sistema Gestor de Bases de Datos Relacional.

-Conocer todos los elementos vinculados directamente con los temas de encriptación de la información, seguridad informática y comercio electrónico..

Criterios de medida.

Se propone el siguiente sistema de evaluación:

1er: El sistema de evaluación será el correspondiente a los objetivos de las asignaturas.

Criterio: A través del curso, mediante las evaluaciones previstas en la asignatura Computación.

Responsable: Profesor de la asignatura Computación.

2do: Los profesores que se designen para la utilización de la computación, controlarán y evaluarán los resultados de la aplicación de la misma y lo tendrán en cuenta en la evaluación final de las asignaturas.

Criterio: A través de trabajos sistemáticos, parciales o finales de determinadas asignaturas,

Eventos Científicos estudiantiles.

Responsable: J´ de Carrera; J´ disciplina Computación y Coordinadores.

3er: Los profesores que se designen para la utilización de la computación, controlarán y evaluarán los resultados de la aplicación de la misma y lo tendrán en cuenta en la evaluación final de las asignaturas.

Criterio: A través de trabajos sistemáticos, parciales o finales de determinadas asignaturas,

Eventos Científicos estudiantiles.

Responsable: J´ de Carrera; J´ disciplina Computación y profesores implicados.

4to: Los profesores que se designen para la utilización de la computación, controlarán y evaluarán los resultados de la aplicación de la misma y lo tendrán en cuenta en la evaluación final de las asignaturas, especialmente en su Trabajo de Curso vinculado a la disciplina Intervención Sociocultural.

Criterio: A través de trabajos sistemáticos, parciales o finales de determinadas asignaturas,

Eventos Científicos estudiantiles.

Responsable: J´ de Carrera; J´ disciplina Computación y profesores implicados.

5to: Los profesores que se designen para la utilización de la computación, controlarán y evaluarán los resultados de la aplicación de la misma y lo tendrán en cuenta en la evaluación final de las asignaturas, especialmente en su Trabajo de Diploma.

Criterio: A través de trabajos sistemáticos, parciales o finales de determinadas asignaturas,

Eventos Científicos estudiantiles, Tesis de Diploma.

Responsable: J´ de Carrera; J´ disciplina Computación y profesores implicados.

Anexo # 4

PLAN DE TRABAJO METODOLÓGICO

DISCIPLINA INTEGRADORA

CARRERA DE ESTUDIOS SOCIOCULTURALES.

CURSO 2014-15

OBJETIVOS:

- Perfeccionar el trabajo docente educativo y político ideológico en la Disciplina, mediante el incremento y control de la actividad docente, con énfasis en la evaluación y la formación de valores en los estudiantes.
- Perfeccionar los programas del Plan D.
- Potenciar el vínculo entre las asignaturas del Plan D y el componente no lectivo de las mismas a las necesidades del territorio.

LÍNEAS PRINCIPALES DE TRABAJO METODOLÓGICO:

1. Trabajo educativo y la formación de valores, con prioridad de los valores **responsabilidad y creatividad.**
2. El trabajo político ideológico y la formación integral de los estudiantes a través de la clase y las actividades de la práctica laboral.
3. La evaluación como momento importante del proceso docente educativo.
4. **La sistematicidad y control del trabajo de curso como forma de evaluación integral desde un enfoque transdisciplinar.**

Estrategia General:

- 1- Desarrollar el plan metodológico en función de perfeccionar el trabajo político ideológico en las asignaturas, de forma interactiva con las estrategias y prioridades de la línea metodológica principal.
- 2- Perfeccionar el trabajo metodológico para garantizar la adecuada implementación del plan de estudio D, en los cinco años de la carrera.

- 3- Elevar el nivel cualitativo de la disciplina para la elaboración de materiales docentes y a la utilización de métodos novedosos de impartición que contribuyan a la formación de valores y el logro de los hábitos y habilidades profesionales por parte de los estudiantes.
- 4- Perfeccionar el diseño de la práctica laboral de cada año en la carrera, enfatizando en la formación de los valores **responsabilidad y creatividad**.
- 5- Elevar el rigor y la exigencia en todas las actividades evaluativas, especialmente la evaluación de la práctica laboral y el trabajo de curso, atendiendo a los objetivos instructivos y educativos de cada año.
- 6- **Asesorar y asumir metodológicamente la superación de los profesores que imparten las asignaturas de la Disciplina en las FUM, así como contribuir a la superación postgraduada.**

MIEMBROS DEL COLECTIVO DE DISCIPLINA

PROFESOR	ASIGNATURA Primer semestre CRD	ASIGNATURA Segundo semestre CRD	AÑO
Dr. Manuel Martínez Casanova PT Jefe de Comisión Nacional de carrera Sheila Soris FUM	Introducción a la especialidad. Plan D		1ro CRD ESC
MSc. Gloria Piedra Diaz X FUM		Promoción Sociocultural I Plan D	1ro CRD ESC
MSc. Maylen Villamanan Alba Thay FUM	Promoción Sociocultural II Plan D		2do CRD ESC
MSc. Lilian Zurbano Cobas	Promoción		3ero CRD

Asistente Jorge L. FUM	Sociocultural III Plan D		ESC
MSC. Anaiky Borges Machin Gloria FUM		Promoción Sociocultural IV Plan D	3ero CRD ESC
MSc. Zeida	Promoción Sociocultural V Plan D		4to CRD ESC
MSc. Lucrinés Azcuit X FUM	Gestiones Especificas PROPIO 3	Promoción Sociocultural VI Plan D (Thaimi)	4to CRD ESC
Gloria	Promoción sociocultural VII		5to ESC
MSc. Lucrinés Azcuit X FUM	Proyecto sociocultural del territorio PROPIO6		

Plan de actividades de la Disciplina Integradora:

I- Reuniones metodológicas:

Nº	Contenido	Fecha	Responsable
1	Aprobación del plan de trabajo metodológico y orientaciones para la práctica laboral de todos los años. Actualización de los programas de asignaturas (Plan D)	Septiembre	J´Disciplina y colectivo
2	Aprobación de la forma de culminación de	Octubre	J´Disciplina y colectivo

	estudios para las FUM. Seguimiento a la práctica laboral de la FUM del plan D.		
3	La sistematización y control del trabajo de curso desde un enfoque trasdisciplinar. Aprobación de temas de tesis y tesinas propuestos por las FUMs.	Noviembre	J' Disciplina y colectivo (Importante la participación de los asesores metodológicos del Dpto.)
4	Análisis de los resultados del I Semestre. Corte para el análisis de la práctica laboral y la evaluación integral en la promoción del 1er semestre.	Enero	J' Disciplina y profesores
5	Proyecciones de trabajo metodológico en las FUMs para la culminación de estudios. Aprobación del curso de superación posgraduada sobre: “La promoción sociocultural en la gestión para el desarrollo comunitario”	Febrero	Comisión para el trabajo metodológico en las FUMs.
6	Proyecciones para el Trabajo Científico-Estudiantil. Aprobación de las boletas para la culminación de estudios	Marzo	J' Disciplina, Jefa de carrera y profesores de los años

	de las FUM		
7	Control en la planificación de prácticas laboral para segundo semestre.	Mayo	J´Disciplina, Jefa de carrera y profesores de los años.
8	Análisis de los resultados docentes.	Junio	Profesores de cada asignatura
10	Balace del trabajo metodológico del curso y proyección para el próximo	Julio	J´Disciplina y profesores

II- Talleres Metodológicos:

No.	CONTENIDO	FECHA	RESPONSABLE	PARTICIPAN
1-	La actividad docente investigativa en el plan D y la Disciplina Integradora (no lo hicimos y como declaramos la línea puede dejarse para este curso)	Abril		Miembros del colectivo de Disciplina

III- Clases Metodológicas:

No.	CONTENIDO	FECHA	RESPONSABLE	PARTICIPAN
	Clase metodológica instructiva: La evaluación como momento importante del proceso docente educativo. Esta no la hicimos, se puede dejar para este año	Diciembre		Miembros de la Disciplina
	Clase metodológica demostrativa: La evaluación como momento importante del proceso docente educativo. Esta no la hicimos, se	Enero		Miembros de la Disciplina

	puede dejar para este año			
--	---------------------------	--	--	--

IV- Clases Abiertas de la Disciplina y el Dpto:

No.	CONTENIDO	FECHA	RESPONSABLE	PARTICIPAN
3	La evaluación como momento importante del proceso docente educativo.	Febrero		Miembros de la Disciplina

Anexo # 5

PROGRAMA ANALÍTICO DE PROMOCIÓN SOCIOCULTURAL IV

CARRERA: LICENCIATURA EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES.

PROGRAMA: TERCER AÑO. SEGUNDO SEMESTRE. PLAN D.

CANTIDAD DE HORAS CLASE: 48

AUTORA: MSc. Anaiky Yanelín Borges Machín

Curso 2012-2013.

Tipología de clases:

Conferencias: 5 (10 h/clases)

Seminarios: 1 (2 h/clases)

Talleres: 8 (16h/clases)

No presenciales: 8(16h/clases)

Evaluación escrita: 4 (8 h//clases)

La asignatura **PROMOCIÓN SOCIOCULTURAL IV** establece la interrelación adecuada entre los componentes académico, investigativo y laboral para que los estudiantes puedan participar activamente en el análisis y la aplicación de estos presupuestos teórico - metodológicos en las instituciones, organizaciones y empresas con fines culturales así como en comunidades, donde estarán insertados para el desarrollo de su componente laboral, de forma que propicie la elevación de la calidad en la formación del futuro profesional, con el dominio de un conjunto de herramientas que le permitirán contribuir con la transformación del entorno en el que desempeñe su labor.

OBJETIVOS GENERALES FORMATIVOS

Que los estudiantes logren:

Instructivos:

1. Integrar los saberes que aportan las diferentes disciplinas como punto de partida para una visión transdisciplinar de los procesos socioculturales, de su gestión y promoción, en defensa de nuestra identidad cultural, del desarrollo sociocultural y la elevación de la calidad de vida de nuestro pueblo, teniendo en cuenta las especificidades de la sociedad cubana.
2. Desarrollar competencias profesionales para la gestión y la promoción sociocultural, a partir de las diferentes dimensiones de los procesos socioculturales (creación, educación, investigación, apreciación, preservación, animación, promoción, producción, comercialización) y de los ámbitos de acción (instituciones, comunidades, empresas), en correspondencia con los principios de la política cultural cubana.

Educativos:

- Valorar la importancia de la gestión y la promoción cultural en la aplicación de la política cultural, como alternativa para el desarrollo sociocultural del pueblo cubano.
- Valorar la importancia de la gestión y la promoción cultural en la gestión eficaz y eficiente de las instituciones y organizaciones con fines culturales, en la formación de la cultura general e integral de nuestro pueblo.
- Participar desde el rol profesional en los diversos procesos socioculturales contribuyendo con su desarrollo.
- Mostrar valores políticos, éticos y estéticos en correspondencia con los que sustentan el proyecto social cubano.

HABILIDADES PROFESIONALES A LOGRAR CON LA ASIGNATURA

1. Saber buscar la información necesaria en la bibliografía y en la práctica cotidiana utilizando herramientas y procedimientos de la investigación social para abordar y analizar los diversos temas de manera independiente.
2. Utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la búsqueda de nuevas alternativas desde el componente académico, laboral e investigativo en aras de la integración transdisciplinar.
3. Establecer las relaciones necesarias entre las diversas disciplinas con una visión transdisciplinar y su vínculo con la situación real que se presenta en el mundo, así como en las instituciones, organizaciones y comunidades donde estén insertados en su práctica pre -profesional.
4. Valorar críticamente las diferentes posiciones y autores acerca de los temas de estudio que les permita discernir lo valedero en cada una de ellas tanto en lo práctico, lo científico como en lo político ideológico.
5. Valorar críticamente los aspectos referidos a la política cultural cubana, la gestión y la promoción en las instituciones, organizaciones y comunidades, tanto en lo práctico, lo científico como en lo político ideológico durante su práctica pre -profesional.
6. Defender los puntos de vista propios y escuchar los de otros para practicar la cultura del debate.
7. Ser creativos y proponer alternativas de solución a problemáticas que se presentan en cuanto a la gestión y promoción cultural en instituciones culturales y otras afines, en comunidades y empresas.
8. Participar en la coordinación, planificación y evaluación de procesos socioculturales en las instituciones y empresas con fines socioculturales y en comunidades, a partir de sus herramientas teóricas, metodológicas e investigativas.

CONTENIDOS

Sistemas de Conocimientos

Características generales de la promoción artística. Vínculo con las prioridades de la política cultural. Acciones que la integran. El público y su participación como co-creador de la obra artística. El disfrute estético. Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas: la promoción de la música, del teatro, de la danza, de las artes visuales y del audiovisual. Promoción Artística y medios de comunicación. Papel de los medios de comunicación masiva. La crítica de arte y la promoción artística.

PLAN TEMÁTICO

Tema I: Promoción Artística. Aspectos generales.

Tema II: Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas.

Orientaciones generales:

Para explicar el objeto de estudio de la Promoción SC IV se deben tener en cuenta los aspectos siguientes:

- ✓ Los contenidos de las asignaturas precedentes: Promoción SC I, II y III; recibidas por los estudiantes en 1er y 2do año; como punto de partida.
- ✓ Características generales de la promoción artística. Vínculo con las prioridades de la política cultural. Acciones que la integran.
- ✓ El público y su participación como co-creador de la obra artística. El disfrute estético.
- ✓ Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas: la promoción de la música, del teatro, de la danza, artes visuales y el audiovisual.
- ✓ Promoción Artística y medios de comunicación. Papel de los medios de comunicación masiva.
- ✓ La crítica de arte y la promoción artística.

Estos aspectos aparecen desarrollados en la bibliografía que se señala para uso del profesor y deben ser manejados de manera integradora. El docente puede ejemplificar lo más exhaustivamente posible para concretar en el nivel práctico lo teórico, lo que favorecerá la asimilación de los contenidos por parte del alumno.

SISTEMA DE EVALUACION

OBJETIVOS GENERALES:

La asignatura se evaluará de forma sistemática en seminarios, talleres, comprobación del estudio independiente, tareas extra clases, donde se propicie la discusión y el debate sobre los temas tratados.

La asignatura *Promoción Sociocultural IV*, realizará un trabajo de curso como evaluación final, que vinculará la teoría con la práctica.

La evaluación final considera los resultados obtenidos durante el proceso docente educativo, e integra los componentes académico, laboral e investigativo; con el objetivo de analizar los aspectos intelectuales, humanos, sociales, profesionales; adquiridos por el alumno. (Práctica laboral, componente laboral, etc.) Los resultados de todas las evaluaciones se reflejarán en el registro docente y serán comunicados a los estudiantes, para contribuir al diálogo constructivo sobre las dificultades y/o buenos aprovechamientos de los estudiantes. Esto facilita la atención diferenciada a cada alumno.

El resultado de la evaluación final conjugará:

- ◆ Calificación obtenida en las preguntas de control sistemáticas.
- ◆ Calificación en las tareas extra clases y/o trabajo independiente.
- ◆ Evaluación en seminarios, talleres, y/o conferencias.
- ◆ Resultados de la práctica laboral
- ◆ Evaluación del trabajo final de la asignatura.
- ◆ Asistencia y puntualidad a clases.

Se motiva a los estudiantes para que presenten los trabajos con revisiones bibliográficas en inglés, en Microsoft Word.

BIBLIOGRAFIA

Básico para estudiantes y docentes: Materiales ubicados en la carpeta de la asignatura en la red.

RELACION DE TEMAS

La organización temática por semana docente, formas organizativas de la docencia y horas clases se muestra a continuación. Las clases prácticas serán desarrolladas en las diferentes facultades de la UCLV

Semanas	Conferencias	Seminario	NP	Taller	Evaluación	Total-Horas
26	2					2
27	2		2			4
28		2				2
29			2			2
30	2		2			4
31				4		4
32	2		2			4
33				4		4
34					4	4
35	2		2			4
36				4		4
37			2			2
38				4		4
39					4	4
Total	10	2	12	16	8	48

Objetivos Temáticos Particulares

Tema #1 Promoción Artística. Aspectos generales

Objetivos: Caracterizar la Promoción Artística. Argumentar la importancia de la promoción artística para formación del profesional

Contenidos: Características generales de la promoción artística. Vínculo con las prioridades de la política cultural. Acciones que la integran. El público y su participación como co-creador de la obra artística. El disfrute estético.

Cantidad de horas: El tema se desarrollará mediante 10 horas clases.

Tipología de las clases: Serán impartidas conferencias, seminarios.

Evaluación: Participación sistemática en conferencias, seminario, componente laboral, y estudio independiente.

Procedimientos metodológicos y de organización:

Tiempo:

Para este tema el programa dispone de 10 horas clases, de ellas 4 para conferencias, 2 horas para seminarios y 4 horas de estudio independiente (no presenciales).

Orientaciones generales:

Para explicar el objeto de estudio de la promoción SC IV se deben tener en cuenta los aspectos siguientes:

- Características generales de la promoción artística.
- Vínculo con las prioridades de la política cultural. Acciones que la integran.
- El público y su participación como co-creador de la obra artística. El disfrute estético.
- Se trabajará en función de recordar los contenidos recibidos en los años precedentes, como punto de partida para explicar los contenidos de la promoción SC IV.

Estos aparecen desarrollados en la bibliografía que se señala para uso del profesor y deben ser manejados de manera integradora. El docente puede ejemplificar lo más exhaustivamente posible para concretar en el nivel práctico lo teórico lo que favorecerá la asimilación de los contenidos por parte del alumno. Con respecto a esta cuestión sería recomendable que los alumnos elaboren un cuadro en el que se destacarán los elementos esenciales que distinguen la promoción artística. En este sentido se hace necesario insistir en la idea que la promoción SC es importante para los Estudios Socioculturales.

Bibliografía: Carpeta para tema #1 en la red.

Tema 2: Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas.

Objetivos: Conocer y diferenciar las particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas. Desarrollar habilidades en las formas concretas de promover acciones culturales.

Contenidos: Particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas: la promoción de la música, del teatro, de la danza, artes visuales y audiovisual. Promoción Artística y medios de comunicación. Papel de los medios de comunicación masiva. La crítica de arte y la promoción artística.

Cantidad de horas: El tema se desarrollará mediante 30 horas clases.

Tipología de las clases: Serán impartidas conferencias 6 horas, 16 horas de taller y 8 horas de estudio independiente (no presencial).

Evaluación: Participación sistemática en conferencias, seminario, componente laboral, y estudio independiente.

Procedimientos metodológicos y de organización:

Tiempo.

El tiempo que se dispone para desarrollar el tema es de 30 horas clases distribuidas en: 3 conferencia (6 h/cl.), 8 talleres (16 h/cl.) y 8 horas clases de estudio independiente (no presenciales)

Orientaciones generales.

Se trabajaran las particularidades de la promoción en las diferentes áreas artísticas: de la música, del teatro, de la danza, de las artes visuales y del audiovisual. Además de la relación entre Promoción Artística y medios de comunicación. El papel de los medios de comunicación masiva. Dedicando un espacio a los nexos entre crítica de arte y la promoción artística.

Es pertinente continuar fomentando el sentido de pertenencia por la carrera desde el papel de la promoción cultural en la sociedad. Se debe orientar como tarea docente la elaboración de un cuadro resumen sobre el tema, donde evidencien las particularidades de la promoción artística según la manifestación del arte en cuestión, su relación o vínculo con los medios, y con la crítica. Se debe subrayar la importancia de la promoción artística, en los campos y esferas de actuación de un egresado en ESC.

Bibliografía: Carpeta para Tema #2 en la red.

Distribución del Sistema de Evaluación según la forma.

Temas y Objetivos Específicos.

Forma de Evaluación	Tema	Objetivos Específicos

Sistemáticas.	I- II	<ul style="list-style-type: none">- Controlar el estudio independiente.- Valorar cómo marcha el aprendizaje.- Analizar el cumplimiento de las tareas docentes.- Analizar el cumplimiento y avance del componente laboral- Apreciar la participación dialogada en clases.
Evaluación extra clase.	I	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar conocimientos adquiridos en otras asignaturas.- Exhortar el trabajo independiente.
	II	<ul style="list-style-type: none">- Estimular la capacidad de aplicar los conocimientos a la solución de problemas fuera del aula.- Ejercitar la capacidad de solucionar problemas.
Informe.	I-II	<ul style="list-style-type: none">- Propiciar el trabajo solidario y cooperativo entre los alumnos.- Aumentar la motivación para la vida laboral.- Propiciar el desarrollo de habilidades profesionales en ESC.

Anexo # 6

Encuesta a estudiantes:

El departamento de Estudios Socioculturales está realizando un estudio para comprobar las necesidades del estado actual de la bibliografía existente para la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística). Solicitamos su colaboración en la realización de esta encuesta que tributa a un trabajo de diploma. Se espera su sinceridad en las respuestas. Gracias por su colaboración.

Año ____ Sexo ____ Edad ____

1- ¿Conocen ustedes la disciplina integradora del plan de estudio de la carrera y las asignaturas que esta comprende? Sí ____ No ____ . ¿Cuál es?

2- ¿Cuáles son para ustedes las debilidades de la disciplina integradora?

3- ¿Cuáles son las principales fortalezas de la misma?

4- El estado bibliográfico actual para el estudio de las asignaturas de dicha disciplina lo clasifica de:

____ muy bueno ____ bueno ____ insuficiente ____ pésimo

5- La bibliografía que utilizas específicamente en la asignatura Promoción Sociocultural IV es: ____ Suficiente ____ Insuficiente. ¿Por qué? _____

6- ¿Existe bibliografía básica de la asignatura? Sí__ No__. Si responde afirmativamente: ¿abarcan estos materiales todos los contenidos del programa de la asignatura? Sí__ No__

7- ¿Ha consultado alguna vez materiales digitalizados que tributen a esta asignatura? Sí__ No__. Si responde afirmativamente: ¿estos materiales abarcan todos los contenidos del programa de la asignatura? Sí__ No__

8- ¿Cree efectiva la elaboración de un software educativo como soporte bibliográfico para la asignatura Promoción Sociocultural IV de la Licenciatura en Estudios Socioculturales? Sí__ No__. Fundamente su respuesta.

9- Algunas recomendaciones que desees darnos para la elaboración del soporte bibliográfico.

10- Sugiera otras temáticas que se pudieran incorporar en este soporte bibliográfico para contribuir al perfeccionamiento de la formación del estudiante y futuro licenciado en Estudios Socioculturales.

Anexo # 7

Entrevista dirigida a profesores:

La presente entrevista forma parte de un estudio encaminado a constatar las necesidades existentes sobre el respaldo bibliográfico de la asignatura Promoción Sociocultural IV (Promoción Artística). Con este instrumento se pretende recoger información sobre la bibliografía que actualmente se utiliza en la disciplina integradora de la carrera, y las principales carencias de literatura en las asignaturas que esta comprende. Gracias por su colaboración.

_ Nombre y Apellidos:

_ Título universitario:

_ Categoría docente:

_ Grado científico:

_ Años de experiencia como profesor:

_ Años de experiencia en la Carrera:

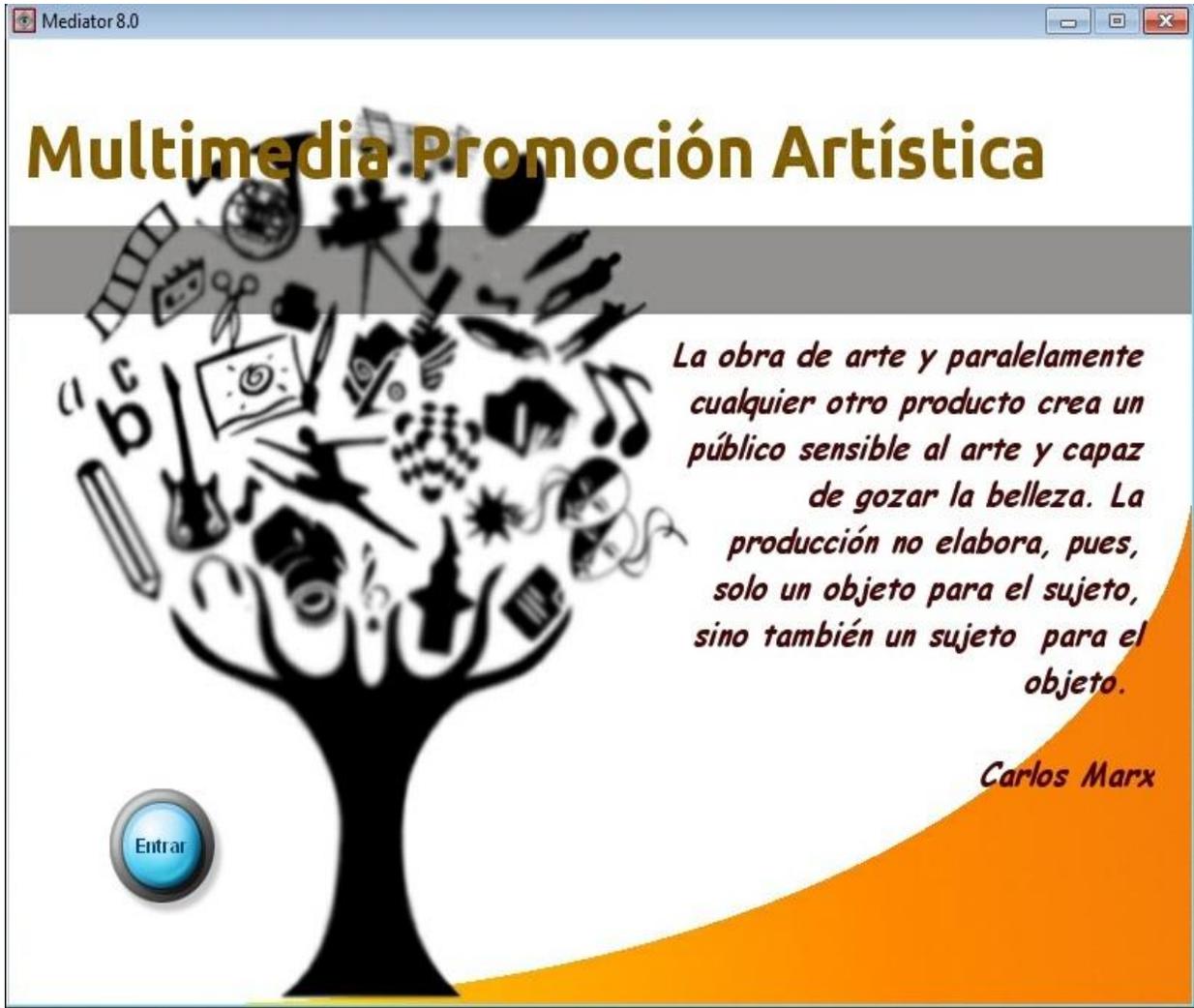
_ Cargo que ocupa en la dirección de la Facultad.

_ Relación con la asignatura:

- Actualmente, cuáles son las principales deficiencias de la disciplina integradora del plan de estudio de la carrera.
- Diga cuál es la bibliografía con la se comenzó a impartir la disciplina integradora del plan de estudio de la carrera y en específico de la asignatura Promoción Sociocultural IV comprendida en ella.
- Se ha realizado algún estudio o trabajo destinado a cubrir el soporte bibliográfico de la asignatura.
- Con qué bibliografía cuenta actualmente para su estudio.
- Algunas recomendaciones que desee darnos para lograr el cubrimiento bibliográfico de dicha asignatura.
- ¿Cree que la elaboración de un software educativo sea una vía efectiva para el reforzamiento del estudio de la asignatura? ¿Por qué? ¿Alguna sugerencia para la elaboración del software?

Anexo # 8

Pantalla de Presentación



Anexo # 9

Pantalla de Inicio



Anexo # 10

Pantalla de Temas



Anexo # 11

Pantalla de Temas: Tema I



Anexo # 12

Pantalla de Temas: Tema II



Anexo # 13

Pantalla de Inicio: Galerías



Anexo # 14

Pantalla de Inicio: Videos



Anexo # 15

Pantalla de Inicio: Biblioteca



Anexo # 16

Pantalla de Inicio: Créditos

