

USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES PARA POTENCIAR LOS CONOCIMIENTOS DE CULTURA CARIBEÑA

MsC. Liuska Martínez Noris

Universidad de Las Tunas, Cuba

lmnoris@yahoo.es

MsC. Liliana Elizabeth Canes Urquiza

Universidad de Las Tunas, Cuba

lilianac@ult.edu.cu

Alexander Traba Sánchez

Universidad de Las Tunas, Cuba

alexandertseco@estudiantes.ult.edu.cu

RESUMEN

El presente artículo hará referencia a la importancia que tiene la utilización de las tecnologías en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Los grandes avances tecnológicos en el mundo de la informática y las telecomunicaciones han permitido que sectores de la educación se vean favorecidos en gran medida. La incorporación de las tecnologías en la vida y la sociedad misma está demandando nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje. Durante investigaciones realizadas a estudiantes del segundo año de la carrera de Estudios Socioculturales de la Universidad de Las Tunas; se comprobó el poco conocimiento que presentan acerca de la cultura de los países del Caribe donde la aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones constituye un fenómeno de rápida expansión y gran impacto en el desarrollo de la sociedad. Basado fundamentalmente en que este contenido cuenta con escasos medios de enseñanza, se elaboró un sitio web para potenciar el conocimiento de la Cultura Caribeña. Con la construcción del mismo se les ofrece una posibilidad a los usuarios de la red y en especial para los estudiantes del centro a que posean una información actualizada sobre este tema y con este contribuya con el mejoramiento de los conocimientos.

Palabras Claves: Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, medio de enseñanza, Joomla,

1. INTRODUCCIÓN

La actual Revolución Educacional dentro de la Revolución Cubana, tiene como objetivo elevar el nivel cultural de la ciudadanía, lo cual constituye un reto y el sistema educacional necesita de cambios para actuar en función de esta necesidad que es, de hecho, un problema social. Es inevitable por ende que se lleven a cabo profundas transformaciones para lograr el objetivo

deseado. Es necesario familiarizar a los futuros egresados con la realidad del Caribe y a todos los que conviven con personas pertenecientes a esta comunidad, ya sean alumnos o trabajadores de los centros educacionales, quienes también necesitan ampliar estos conocimientos como arma para su futuro desempeño profesional.

Martí señala cómo es necesario conocer el proceso evolutivo del desarrollo histórico social de esta región para comprender cómo se sedimentaron en suelo americano razas y culturas que nutrirían la aparición de una nueva cultura: “la Cultura Caribeña”, capaz de enfrentar los retos que se abrirían en el desarrollo socio – histórico de una época y de un escenario aún desconocido. A partir del triunfo de la Revolución Cubana en 1959, se han fortalecido los vínculos que unen las culturas y aunque se han incrementado las investigaciones dedicadas a los análisis históricos culturales de la región caribeña, las nuevas generaciones están necesitadas del conocimiento acerca de las tradiciones, costumbres y cultura de estas islas, unidas por una historia común.

La Revolución Cubana se empeña en dotar a las nuevas generaciones de valores, sentimientos y convicciones que se conviertan en escudo protector de la identidad nacional, con el objetivo de ser el país más culto del mundo. El sistema de educación experimenta grandes transformaciones, no solo con la introducción de un equipamiento novedoso, sino también por las posibilidades que ofrece el mismo en función de lograr la formación de un hombre a la altura de su tiempo.

La Computación en el siglo XXI ocupa un lugar cimero en todas las esferas de la sociedad, por lo que en el sector educacional se deben realizar esfuerzos para introducir la enseñanza de la computación. A partir del cambio de la tecnología y la introducción de la computadora en todos los niveles de enseñanza, se implementan acciones concretas para transitar progresivamente hacia un uso masivo de estos recursos como medio de enseñanza.

St.-Pierre aporta como sustento a este trabajo los procedimientos, que hacen posible la integración de las nuevas tecnologías de información en la práctica pedagógica, proporcionando los elementos de diseño de sitios web interactivos, con propósitos didácticos. También están los aportes de Almenara, sobre el impacto que han tenido las comunicaciones y las nuevas tecnologías en educación, este autor afirma que las nuevas tecnologías han dado lugar al nacimiento de la denominada Sociedad de la Información, lo cual ha creado y desarrollado un nuevo entrono, tanto humano como artificial, de comunicación no conocido, estableciendo nuevas formas de interacción entre los actores sociales que hacen que el conocimiento contextualizado se construya en la interacción sujeto—máquina.

Al crearse una brecha entre las innovaciones tecnológicas y las educativas deben indagarse las concepciones de los actores involucrados para visualizar de qué manera se comprende la necesaria transformación de esquemas y modelos en relación con las nuevas formas de comunicarse, aprender e incluso de construir conocimiento en estos entornos. La actividad mental constructiva desarrollada por el alumno no asegura, necesariamente, una construcción óptima de significados y sentidos en torno al nuevo contenido de aprendizaje. Por un lado, porque el alumno puede no disponer de los recursos cognitivos más adecuados para asimilar el nuevo contenido. Por otro, porque, incluso si los tiene, puede no activarlos, o no establecer las relaciones más significativas y relevantes posible entre esos recursos y el contenido en cuestión. La interacción entre alumno y contenido, por tanto y dicho en otros términos, no garantiza por sí sola formas óptimas de construcción de significados y sentidos.

Corresponde a los educadores ayudar a comprender y difundir lo que define a los cubanos como caribeños y una forma para ello es la vía de la instrucción. Cuando se conoce la historia cultural de un país, la defensa de la identidad se puede hacer desde una posición más firme. “Nadie habla mal de lo que conoce bien”, expresó Martí.

Favorecer el conocimiento de la Historia de la Cultura del Caribe mediante un Sitio Web es poner en manos de los estudiantes un arma que les permitirá un mejor desempeño profesional, asumir una actitud solidaria para con los pueblos del Tercer Mundo, así como actuar consecuentemente sobre los adolescentes y jóvenes cubanos al adentrarlos en el conocimiento de otros pueblos que habitan en su propia región geográfica, a la cual se encuentran unidos por lazos histórico—culturales.

2. El uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

La autora de este trabajo asume la definición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, propuesta por la Dra. Elsa Ramírez: Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación es la realidad compuesta por un conjunto de sistemas, procesos, procedimientos e instrumentos digitalizados que tiene por objetivo la transformación de la información—creación, almacenamiento y difusión a través de diversos medios electrónicos, informáticos y de telecomunicación, para satisfacer las necesidades informativas de los individuos y de la sociedad.

El uso de las TIC se ha dado desde mediados del siglo XX y han pasado por diferentes etapas desde el cine educativo, la televisión educativa, pasando por la utilización de instrumentos más avanzados como lo pueden ser las calculadoras, los computadores, el Internet, el correo electrónico entre otros, logrando resultados como los que se tienen hoy de clases virtuales.

Las TIC son un medio que sirve para explorar, potenciar y construir el conocimiento y esta percepción permite reconocer en el computador una serie de oportunidades pedagógicas que van mucho más allá de considerarlo como una simple máquina que sirve para hacer una clase más, la clase de informática.

Hacia mediados de los años 40 cuando inicia la era de los computadores, se empieza a pensar en utilizar sus potencialidades para fines educativos, es así como hoy en día se puede disfrutar de diferentes softwares educativos, paquetes, programas, teleconferencias, chat, y la educación virtual. Todos han tenido sus aportes positivos y negativos en el desarrollo del pensamiento de los alumnos.

El impacto social de las TIC se ha hecho notar desde la básica primaria hasta la universidad, lo que ha generado o por lo menos motivado cambios pedagógicos en las formas de enseñanza. Su uso en la educación ha sido una de las respuestas de pedagogos que han hecho de la ciencia y la tecnología un recurso de aplicación didáctica.

El uso de las TIC por ser un medio de enseñanza debe potenciar en el alumno la capacidad para fijar, indagar, comprobar, conjeturar y concluir. Además, permitirle establecer relaciones significativas en su aprendizaje, en el cual los avances tecnológicos que manejan en su vida diaria tienen aplicación. Todo lo anterior le favorece en su motivación y por tanto lo llevará a hacerse partícipe de su aprendizaje, porque aumenta su actividad cognoscitiva, pasando de ser simple espectador a actor, así como de la formación de su personalidad.

3. El papel de las TIC en la enseñanza

Las computadoras abren un camino de insospechadas contribuciones al desarrollo cognitivo de los estudiantes. Tanto en su versión personal como durante la socialización de sus productos con ayuda del Proyector Multimedia o mediante el enlace a través de servidores en redes locales. Las computadoras permiten el acceso a una cantidad considerable de información, presentada en diferentes formatos (escrito, sonoro y visual) y, lo que es mejor aún, combinándolos sincronizadamente. (Castañeda, 2002). No sólo posibilita el acceso rápido y organizado a numerosos datos e informaciones, sino que permite además una interactividad productiva del estudiante con el equipo. Como resultado de esa interacción máquina—estudiante, los alumnos pueden llegar a experimentar sensaciones de éxito e incluso de autodescubrimiento que pocas veces han experimentado en clases. (Penagos, 1997) (Castañeda-Fernández, 2001).

Esta sintética valoración de las extraordinarias potencialidades de las TIC en la Educación indica claramente, por un lado, la necesidad de prepararse profesionalmente para su utilización y, a la vez, lo mucho que hay todavía que avanzar en el camino de su instrumentación óptima en la escuela. Sin embargo, ¿pueden producir las TIC, por sí mismas, un cambio sustancial en la elevación de la calidad de la enseñanza y, consecuentemente, del aprendizaje de los alumnos? Es evidente que no, se requiere que estén acompañadas de un cambio sustancial en la dirección del proceso de enseñanza—aprendizaje, de un perfeccionamiento de la Didáctica.

(NCTM; 1989) (Martínez; 1996) (Fernández; 1998) (Fernández-García; 1999) (Campistrous-Rizo; 2001) (Torres Lima, 2001) (Torres Fernández et al., 2001)

4. Las TIC en la Educación Superior

Las instituciones de educación superior cubanas han asumido la alta misión de formar profesionales que, junto con la consolidación de los valores ciudadanos, tengan una sólida preparación básica que les permita adaptarse con mayor rapidez y eficiencia a los cambios tecnológicos y, a la vez, mayor versatilidad para su ubicación laboral.

La introducción de la computación en el sistema de educación superior cubano se inicia en la primera mitad de la década de los 60. Las universidades cubanas han sido líderes históricos en la introducción y desarrollo en el país de las tecnologías computacionales. Este liderazgo se ha manifestado en la cantidad de resultados investigativos y productivos obtenidos en disciplinas relacionadas con las TIC y en los programas de formación de profesionales en los campos de la informática, electrónica y telecomunicaciones.

El Ministerio de Educación Superior plantea una propuesta de proyección en cinco líneas de acción fundamentales para alcanzar niveles de empleo de la computación y las TIC similares a los existentes en universidades de excelencia. Con respecto a la formación en el uso de las TIC como medios de enseñanza, las experiencias han sido aisladas, organizadas por determinados grupos de profesores interesados en el tema. Sin embargo, se ha notado en los últimos años un interés por este tema, introduciéndose como módulos en algunos programas de maestrías y doctorados que sobre ciencias de la educación que se imparten en nuestras universidades. La formación en entornos virtuales constituye una de las puntas de lanza en muchas propuestas de innovación para la educación superior actual.

Los trabajos de investigación sobre los nuevos modelos de aprendizaje han planteado diversas posibilidades de aplicación de las más modernas tecnologías de información y comunicaciones en sus programas de formación. Estas propuestas incluyen medios tales como: teleconferencias de audio y vídeo, multimedias e hipermedias apoyados en la computadora, comunicaciones mediante computadoras a través de redes locales o mundiales (Internet), uso de correo electrónico, chat, netmeeting, buscadores y otros más, que no exigen una presencialidad física del alumno ni del maestro en las instituciones, pues a cambio los alumnos pueden interactuar en con sus docentes o tutores, todo lo cual ha generado un nuevo modelo metodológico que no siempre descansa en las posibilidades reales de aplicación.

5. La Web como medio de enseñanza

La enseñanza asistida por computadora se ha convertido en una rama de investigación importante de la inteligencia artificial. Francisco Ruedas (Ruedas, 92) menciona algunas técnicas, empleadas para desarrollar software educativo, tales como representación del conocimiento, sistema de expertos entre otros.

El software de forma general y la página web resulta un medio auxiliar del profesor en la preparación e impartición de las clases ya que contribuyen a una mayor ganancia metodológica y a una racionalización de las actividades del profesor y los alumnos encontrándose en constante evolución.

Considerando como medio de enseñanza a todo componente material del proceso docente educativo con el que los estudiantes realizan en el plano externo las acciones físicas específicas dirigidas a la apropiación de los conocimientos y habilidades.

Según su naturaleza pueden clasificarse en:

- ❖ Objetos naturales e industriales.
- ❖ Objetos impresos y estampados.
- ❖ Medios sonoros y de proyección.

- ❖ Materiales para enseñanza programada y de control.

Los medios de enseñanza a través de sus funciones contribuyen en gran medida a fortalecer el proceso de aprendizaje de estas asignaturas a este nivel:

- ❖ Constituyen un reflejo fiel de la realidad y consecuentemente contribuyen a crear una concepción científica del mundo.
- ❖ Propician un aprovechamiento máximo de la capacidad sensorial y del pensamiento, a fin de reconocer el proceso de enseñanza.
- ❖ Inciden directamente en el logro de los objetivos educativos e instructivos propuestos con el mayor ahorro de tiempo para el educador y el alumno.

Los medios de enseñanza están íntimamente relacionados con los restantes componentes del proceso de enseñanza - aprendizaje y elevan la calidad del proceso docente educativo.

La Web en la actualidad tiene una aplicación extraordinaria como medio de enseñanza dentro de los recursos didácticos en la nueva escuela cubana, son muchos los sitios y páginas que se publican en las diferentes ramas y otros que se elaboran en determinados aspectos para informar, divulgar, enseñar y actualizar referente a una temática determinada.

El uso de la computadora, y por ende de la página web como medio de enseñanza, permite agrupar una serie de factores presentes en otros medios, pero a la vez agregar otros hasta ahora inalcanzables.

- ❖ Permite la interactividad con los estudiantes. Retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- ❖ Incide en el desarrollo de habilidades a través de la ejercitación.
- ❖ Reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- ❖ Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- ❖ Permite al usuario (estudiante y docente) introducirse en las técnicas más avanzadas.

Para usar programas computarizados como medio de enseñanza, debemos reconocer las cuatro grandes fases que según Gagné deben formar parte de todo proceso de enseñanza-aprendizaje:

1. Fase introductoria: donde se genera la motivación, se centra la atención y se favorece la percepción selectiva de lo que se desea que el alumno aprenda.
2. Fase de orientación inicial: en la que se da la codificación, almacenaje y retención de lo aprendido.
3. Fase de aplicación: en la que hay evocación y transferencia de lo aprendido.
4. Fase de retroalimentación: en la que se demuestra lo aprendido y se ofrece retroinformación y refuerzo.

6. Diseño de un Sitio Web

Para hacer un Sitio Web lo ideal es crearnos un boceto inicial de la estructura. Si hacemos esto, no solo estamos procurando una presentación agradable y facilitando la tarea de navegar, sino que también nos facilitamos el mantenimiento de futuras revisiones y modificaciones. Para ello sugerimos un grupo de recomendaciones:

- ❖ Asegurarnos de que las páginas sean legibles para el usuario, utilizar fondos con color y contraste adecuados que permitan la lectura cómoda de textos y gráficos.
- ❖ Garantizar que el usuario pueda diferenciar rápidamente entre los enlaces visitados y los que no lo han sido.

- ❖ No utilizar efectos visuales que puedan distraer la atención del lector, como por ejemplo evitar el uso de animaciones donde se tiene la intención de que se lea el texto.
- ❖ Debemos crear páginas cortas, pues por lo general a los usuarios no les gusta desplazarse por documentos muy extensos, si es necesario dar mucha información textual, dividiremos el documento en fragmentos pequeños. Atendiendo a las estadísticas de acceso debemos determinar las páginas más visitadas y conseguir que estas sean lo más pequeñas posibles.
- ❖ Colocar la información más importante en primer lugar, resumiéndola en un par de frases y situándola al inicio de la página.
- ❖ Ser preciso al determinar el contenido de cada página recordando que las de menos texto y componentes multimedia se cargan más rápido.
- ❖ Garantizar consistencia tanto en forma como en función de la organización y navegación de las páginas
- ❖ Diseñar la estructura de la información de modo que el usuario esté a un mínimo de clic de cualquier contenido. Agrupar la información de forma jerárquica y con un máximo que en lo posible no exceda de tres niveles.

El texto

Un elemento casi siempre presente en una pantalla es el texto. El papel de este cambia según la estrategia planteada para lograr los objetivos propuestos; en un caso el texto sirve de base para presentar la esencia del tema, en otro, es un organizador de ideas, un apuntador de claves de observación, o un simple elemento de control de flujo. En cualquier variante la disposición de los elementos textuales debe hacerse en la forma más efectiva y estética.

Existen opiniones divergentes acerca de si la distribución y la longitud de los textos empleados en la Web, consideramos que esto depende en gran medida de las características de los estudiantes a los que vayan dirigidos ya que se debe tener cuidado de que los mensajes no resulten aburridos o por ser demasiado extensos se pierda la idea que se desea resaltar. Mientras más compleja sea la información que se presenta más importante es su separación en apartados que motiven la participación del estudiante.

Aunque no debemos obviar las consideraciones de Alessi y Trollip (1991), quienes ante la disyuntiva afirman que éstos deben ser consistentes a lo largo de todo el material y buscar los mecanismos de estimulación en el contenido de la lección o en la forma en que se ha concebido.

Por otro lado, es una buena idea evitar el movimiento continuado de texto hacia arriba o hacia abajo, ya que no favorece la precisión de la lectura, siendo mejor que el usuario controle por sí mismo la velocidad de presentación de los textos, con lo que se promueve también una participación activa en la lección.

En sentido general, siempre que sea posible, debe tratarse de ubicar párrafos bien formateados, separar éstos con líneas en blanco o incluso las líneas de un bloque. Resulta muy eficiente resaltar a través de recuadros u otros métodos las ideas primordiales que se pretende para que sean captadas fácilmente.

Debemos garantizar la legibilidad del tipo de fuente, evitar el uso de algunas decorativas, no utilizar más de dos tipos y recordar que las fuentes se muestran de acuerdo a como están instaladas en la computadora del usuario por lo que es recomendable utilizar las comunes a Windows. Un tamaño menor de 12 puntos puede traer dificultades de lectura al igual que algunos estilos como itálica y los colores azul y verde. Utilizar convenientemente el tamaño de los caracteres para mostrar jerarquía y estructura.

Las imágenes

La imagen es un importante medio de comunicación, por medio de la cual se pueden transmitir ideas, conceptos y relaciones. Ella promueve la atención, el descubrimiento y la comprensión de lo que se expone; no solo es válida como un auxiliar de la palabra, sino que permite aclarar

o reforzar lo que ésta manifiesta, ella es un recurso con elevado poder pedagógico, utilizándola correctamente podemos guiar al estudiante dentro de un programa docente a realizar acciones que tienden a la adquisición de conocimientos, además, permite captar la atención del estudiante, romper la monotonía del texto e introducir una variante que despierte su interés. La imagen ocupa un lugar primordial en el proceso didáctico.

Cuando utilizamos imágenes en el diseño Web es necesario comprimirlas lo más que se pueda pero manteniendo una calidad aceptable. Existen dos tipos de formatos que son los más comúnmente utilizados cuando se desea poner información gráfica: el GIF y el JPEG.

El formato GIF constituye una opción importante cuando no se requiera de una calidad alta en el color. Este formato limita a 256 la cantidad de colores y soporta algunas características; los GIFs entrelazados se muestran inicialmente con una baja resolución y luego se van mostrando de forma progresiva en la medida que se va cargando la información del archivo. La mayoría de los navegadores soportan los GIF con estas características, pero de no ser así se muestra la imagen de forma normal una vez que se hayan transferido todos los datos de esta.

Transparencia: Es posible convertir en transparente o invisible uno de los colores que tiene la imagen lo que puede crear la apariencia de que ésta flota sobre el fondo. Si la herramienta de navegación no soporta esta característica, el color que se diseñó como transparente será visible.

Animación: Brinda la posibilidad de soportar múltiples cuadros en un mismo archivo para lograr animación.

El formato JPEG lo utilizamos atendiendo a su posibilidad de mostrar imágenes con un gran número de colores y en un tamaño de archivo pequeño. Este es un formato de compresión con pérdida por lo que debemos tomar decisiones acertadas entre la calidad de la imagen y el tamaño del archivo.

En general debemos utilizar los GIFs cuando se trate de arte lineal, ilustraciones gráficas, animaciones y gráficos de colores sólidos. Los JPEG son preferidos para representar: arte de tono continuo, fotografías digitales e imágenes escaneadas.

7. Etapas para la confección de un Sitio Web

En el proceso de confección de un software o aplicación deben tenerse en cuenta una diversidad de elementos que den respuesta en primer orden al fundamento de por qué se construye el sistema, además que se profundice en el objetivo a cumplir durante su vida útil; se debe tener muy presente la actualización y mantenimiento del software entre otros parámetros que son los que determinan su correcto funcionamiento en cuanto al diseño gráfico, programación y modelos de datos.

Según lo establecido en la producción de software se deben seguir varias etapas desde el inicio del proyecto hasta su conclusión, en este sitio se desarrollaron las siguientes:

- ❖ Requerimientos presentados por los usuarios.
- ❖ Requerimientos propuestos por el desarrollador.
- ❖ Análisis integral del sistema.
- ❖ Diseño gráfico.
- ❖ Programación desarrollada.
- ❖ Gestor de base de datos aplicado.
- ❖ Administración del sitio.
- ❖ Implementación del software.
- ❖ Etapa de prueba y comprobación del sistema.

- ❖ Publicación del sitio.
- ❖ Herramientas utilizadas.

Requerimientos presentados por los usuarios.

Partiendo de las necesidades que presentan los usuarios, ellos plantean una serie de elementos que deben estar presentes en el software que será construido para dar solución a sus problemas.

- ❖ Estar debidamente identificado por una cabecera en la cual aparecerá el nombre del sitio.
- ❖ Deben aparecer paneles en los laterales que mediante vínculos visualicen la información al centro de la misma.
- ❖ Utilizar colores e imágenes acordes con el tema del sitio.
- ❖ Debe estar correctamente identificado el nombre de la institución y del desarrollador.
- ❖ La información debe mostrarse en el centro de la página con textos en colores perfectamente visibles.
- ❖ Debe existir un sistema de imágenes que identifique cada actividad o contenido ofrecido en el sitio.

Requerimientos propuestos por el desarrollador.

Para que el sitio proporcione un servicio óptimo y completo se le pueden añadir una serie de opciones y servicios que en muchas ocasiones no son conocidos por los usuarios, pues estos no conocen aspectos técnicos o prestaciones que pueden ser perfectamente incluidos, llamando más su atención y facilitándole su interacción con el contenido.

Análisis integral del sistema.

En el momento de decidir la confección del sistema se produce el análisis general, donde se tienen en cuenta los requerimientos de ambas partes, el diseño gráfico en sentido general, la programación a desarrollar, los modelos de datos a emplear y es donde se proponen las herramientas o programas a utilizar.

En este período se definen todos los aspectos de funcionalidad, accesibilidad y el uso por parte de los usuarios, también son analizados todos los parámetros técnicos por los cuales se debe regir el desarrollador. Son definidos los colores, imágenes, distribución de los paneles, revisión del contenido a mostrar entre otros.

De no conjugar todos los factores y ser elegidos de manera eficiente, el proyecto podría fracasar.

Diseño gráfico.

La parte gráfica de un Sitio Web o de cualquier producto informático decide en gran parte el impacto que este pueda ocasionar en los usuarios, pues un diseño de buen gusto atraería a muchos usuarios tan solo por ese motivo sin tener en cuenta la información que pueda mostrar el mismo.

Programación desarrollada

El nombre que recibe la programación empleada para la construcción de páginas o sitios, es llamado Programación Web, debido a su empleo en el desarrollo de aplicaciones que pertenecen a la tecnología con igual nombre, y el trabajo que realiza con servicios en red.

Base de Datos utilizada

En un Sitio Web se hace necesaria la manipulación y almacenamiento de información de los usuarios que visitan el sitio por lo que es necesario crear una base de datos para recoger la información necesaria.

Administración del sitio

No siempre todos los sitios poseen una zona de administración, pues ello está dado por el nivel de interacción y actualización de la información que se ofrece. El contenido y otras opciones pueden variar con el transcurso del tiempo. Esta zona se encarga de administrar todo el sitio. Mediante ella es que se actualiza, modifica, edita, elimina o se incluyen nuevos contenidos o módulos o se modifica el orden de los vínculos en cada panel. También los textos pueden ser arreglados en cuanto a redacción. Pueden insertarse nuevos datos o mostrar otros vínculos dentro de los paneles, agregar nuevos enlaces, cambiar la posición y el orden de cada menú.

8. Descripción general del Sitio Web “Cultura Caribeña”.

Cabecera:

Es el primer elemento visual que se muestra, por lo que debe estar correctamente diseñada y ser visibles todos sus elementos. Las imágenes están debidamente trabajadas en el Adobe Photoshop y ubicadas ordenadamente. Todo lo anteriormente explicado forman en su conjunto la primera parte o estructura del Sitio Web Cultura Caribeña.

Cuerpo o body:

Esta parte del sitio es la encargada de ofrecer toda la información a mostrar. Esto se logra mediante paneles ubicados en sus laterales, los cuales poseen vínculos a todo el contenido u otros servicios, siendo mostrados en la parte central.

Los que visualizan el contenido son:

Antillas Mayores, Antillas Menores, Festival del Caribe, Curiosidades del Caribe, Juegos Educativos y enlaces.

Valoración del sitio: el usuario tiene la oportunidad de valorar la calidad del sitio.

Comentario: El usuario tiene la oportunidad de enviarle un comentario al webmaster con opiniones del sitio.

Registro: El usuario puede registrarse y el profesor puede saber quienes son los estudiantes que acceden al sitio.

Pie de página:

Es la zona encargada de mostrar el nombre del desarrollador del sitio. Mantiene el mismo diseño que la cabecera, su texto en blanco con fondo azul.

Herramientas y lenguajes utilizados

- ❖ MySQL: Plataforma estándar de gestión de bases de datos en sistemas basados en Unix (Linux/BSD), prefiriéndose sobre el Access por las cuestiones antes tratadas.
- ❖ Photoshop: programa de creación y edición de imágenes de mapa de bits de la firma estadounidense Adobe. Admite información vectorial. Es básicamente un programa de retoque/creación de imágenes en dos dimensiones. En este caso, siguiendo la política declarada de emplear lo que esté soportado en plataforma de software libre, esencialmente en GNU/Linux, se debía utilizar el GIMP, pero ocurre que esta es una

aplicación que, como se aludió al principio, no posee todas las herramientas que harían falta para desarrollar este trabajo.

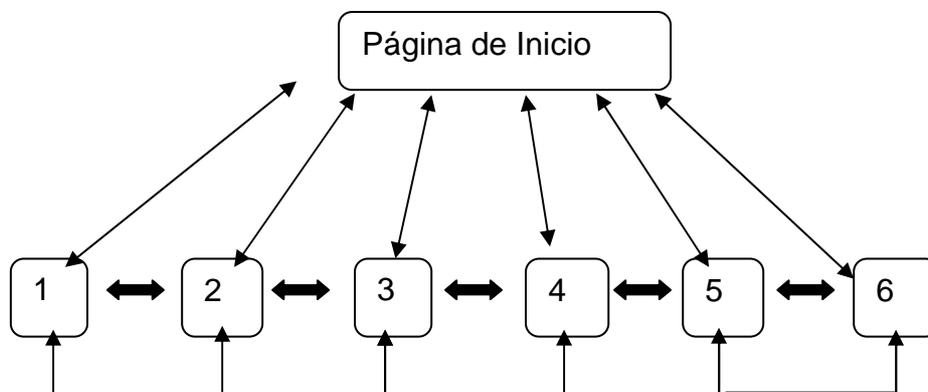
- ❖ Servidor Apache: Es un servidor web flexible, rápido y eficiente, continuamente actualizado y multiplataforma. Se desarrolla de forma abierta. Puede ser adaptado a diferentes entornos y necesidades, con los diferentes módulos de apoyo que proporciona, y con la API de programación de módulos, para el desarrollo de módulos específicos.
- ❖ El Lenguaje Unificado de Modelado (UML, Unified Modeling Language): es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar los artefactos de un sistema con gran cantidad de software. UML proporciona una forma estándar de escribir los planos de un sistema, cubriendo tanto las cosas conceptuales, tales como: los procesos del negocio y funciones del sistema, y las cosas concretas, como las clases escritas en un lenguaje de programación específico, esquemas de bases de datos y componentes software reutilizables. (Booch, 1998).
- ❖ Rational Rose como herramienta CASE porque es una aplicación con plataforma independiente que ayuda a la comunicación entre los miembros del equipo, a monitorear el tiempo de desarrollo y a entender el entorno de los sistemas.
- ❖ Joomla: Sistema gestor de contenidos web (CMS o Content Management System) que permite crear sitios web elegantes, dinámicos e interactivos. Es una aplicación de código abierto programada mayoritariamente en PHP bajo una licencia GPL. Con Joomla podemos crear en pocas horas un completo portal para un centro escolar o una web docente en la que publicar noticias, blogs, directorios de enlaces o documentos para descargar sin necesidad de conocimientos técnicos especiales o de complejos lenguajes de programación.

8.1 Concepción estructural de las páginas

Partiendo del ordenamiento dado a la información definida en las etapas iniciales del proyecto, se concibió la elaboración de la página principal o página de inicio de forma sencilla, cuidando que la misma permitiera lograr el objetivo principal: captar la atención de los visitantes.

En la parte superior de la página se encuentra el nombre del sitio "Cultura Caribeña". Mostrándose imágenes de fondo relacionados con el tema. Las páginas se concibieron en plantillas, desde donde se ve navegar de manera sencilla y adecuada; después de haber saltado de la página inicial a cualquiera de las restantes; posibilitará la navegación por el sitio y pueda realizarse sin necesidad de retornar a la página inicial.

Diagrama secuencial



Leyenda

1. Antillas mayores
2. Antillas Menores
3. Festival de Caribe
4. Curiosidades de Caribe
5. Juegos Educativos
6. Enlaces

9. CONCLUSIONES

- ❖ En el Proceso Docente Educativo la utilización del software como medios de enseñanza ofrece potencialidades para el fortalecimiento del aprendizaje del tema de Cultura Caribeña en la carrera de Licenciatura de Estudios Socioculturales.
- ❖ La aplicación del Sitio Web constituye un medio para elevar el interés de los estudiantes, al utilizar las TIC como una herramienta a superarse y aumentar los conocimientos sobre Cultura Caribeña.
- ❖ La propuesta implementada posibilita elevar la calidad del proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la interacción y experimentación de los estudiantes con misma.
- ❖ La aplicación de los instrumentos en esta investigación, nos permitió determinar que existen deficiencias con el uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje como medio de enseñanza.

10. BIBLIOGRAFÍA

1. ALESSI, S.M. y TROLLIP S.R. Computer-Based Instruction: Methods and Development. New Jersey, Prentice Hall. 1991
2. BEST RIVERO, A. Modelo pedagógico para el tratamiento de los elementos socioculturales anglocaribeños en la disciplina práctica integral de la lengua inglesa. 2004.
3. CASTAÑEDA, E. Aplicaciones de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lima, 2002
4. CASTAÑEDA, E. Y. F., A. M. Un modelo pedagógico y tecnológico sustentable para la enseñanza de postgrado a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones en países de América Latina. 2001
5. FERNÁNDEZ GUTIÉRREZ, F. Principios básicos de las nuevas tecnologías informáticas. Revista GIGA. No. 2, 1999.
6. FERNÁNDEZ, V. Curso de informática educativa. Universidad central de las villas “Martha Abreu”, 2002.
7. FERNANDO, G. B. El papel de las TIC en el programa sat –ámbito pedagógico y su relación con el desarrollo. 2003.
8. GAGNÉ, R. Las condiciones del aprendizaje. Madrid, 1970.
9. GALVIS, A.H. Ingeniería del Software Educativo. Santafé de Bogotá, Ediciones Uniandes. 1992
10. PANDO, B. C. El papel de las universidades en el proceso de integración en América Latina y el Caribe. La Habana. p.
11. PENAGOS, J. C. Educación y computadoras, 1997.

12. RAMÍREZ GARCÍA, E. C. Recursos computacionales para la enseñanza aprendizaje de la Matemática en la Educación Superior. Santa Clara, Cuba, 2004.
13. RUEDAS, F. La inteligencia artificial, sus principios básicos y sus aplicaciones educativas. Memorias del congreso colombiano de informática educativa, 1992.
14. SMITH BATSON, M. D. L. C. Papel de la educación en la formación cultural de los estudiantes. Las Tunas, 2001.
15. ST-PIERRE, A. Pedagogía e Internet. Aprovechamiento de las nuevas tecnologías. Editorial Trilla México. 1999.
16. PENAGOS, J. C. Educación y computadoras, 1997.
17. VAQUERO SÁNCHEZ, A. La tecnología en la educación. TIC para la enseñanza, la información y el aprendizaje, 1997.