

## **SOFTWARE EDUCATIVO: LA CULTURA POPULAR TRADICIONAL EN EL MUNICIPIO DE BARAGUÁ**

### ***EDUCATIONAL SOFTWARE: THE POPULAR TRADITIONAL CULTURE IN THE MUNICIPALITY DE BARAGUÁ***

**Autores:** Victor Daniel Mackchaser Siveright

Aniery García Leiva

**Institución:** Universidad de Ciego de Ávila Máximo Gómez Báez

**Correo electrónico:** [mackchaser@unica.cu](mailto:mackchaser@unica.cu)

#### **RESUMEN**

La humanidad, en las últimas décadas ha entrado en un proceso de acelerados cambios que se manifiestan en todos los ámbitos del acontecer político, social, científico y cultural. Se está viviendo el inicio de una nueva era civilizatoria, en que la educación, el conocimiento y la información ocupan un rol central. Uno de los fenómenos característicos de esta época, es el desarrollo de la «globalización» que confiere a los estados nacionales el papel de actores principales del sistema internacional. En el nuevo esquema, los estados pasan a constituir un eslabón de un sistema mayor: el sistema global o mundial. En esta situación tienden a desaparecer la cultura popular tradicional, historia cultural de las diferentes etnias y pueblos que enriquecen el acervo cultural mundial, con funestas consecuencias para la cultura universal, con las pérdidas de la sabiduría acumuladas durante miles de años.

**Palabras clave:** Humanidad, Globalización, Cultura Popular.

#### **ABSTRACT**

The humanity, in the last decades has entered in a process of quick changes that you/they are manifested in all the environments of happening political, social, scientific and cultural. One is living the beginning of a new era

civilizatoria, in which the education, the knowledge and the information occupy a central list. One of the characteristic phenomena of this time, is the development of the "globalization" that confers to the national states the paper of main actors of the international system. In the new outline, the states pass to constitute a link of a bigger system: the global or world system. In this situation they spread the popular traditional culture, cultural history of the different ethnoses and towns that enrich the scathing one to disappear cultural world, with fateful consequences for the universal culture, with the losses of the wisdom accumulated during year thousands.

**Keywords:** Humanity, Globalization, Popular Culture.

## INTRODUCCIÓN

Haciendo un análisis del patrimonio cultural que manifiesta la provincia Ciego de Ávila de gran importancia para el desarrollo cultural de la región, está la Cultura Popular Tradicional en la que Ciego de Ávila tiene varios exponentes reconocidos, uno de lo más importante es la Cultura Popular Tradicional en la localidad de Baraguá, que tiene uno de lo mayores asentamientos de emigrados del Caribe anglófono fuera de los respectivos países que profesan estas cultura, gracias en primer orden al auge de la producción azucarera en las primeras décadas del siglo XX.

Este desarrollo cultural manifestado en la provincia es quizás una de las razones que justifica la necesidad de la Carrera de Estudios Socioculturales pues se hace indispensable la promoción de la cultura como elemento identificador de nuestras raíces.

Después de accionar la carrera por cuatro lustros, se observó a través de varios indicadores aplicados, dificultades de los estudiantes en la asimilación de los conocimientos de la asignatura Cultura Popular Tradicional que forma parte del plan de estudio de la carrera. Dentro de las principales disciplinas del plan de estudio se encuentran varias que inciden en la cultura tradicional popular, no obstante, los elementos identitario del municipio de Baraguá paradójicamente no son tratados en la carrera.

Ante estas evidencias se aplicaron varios instrumentos para medir el grado de dominio de los estudiantes sobre la cultura popular tradicional del municipio Baraguá. El análisis de los resultados de los mismos evidenció la siguiente situación problemática:

- Poco conocimiento del patrimonio heredado de la cultura anglófona en el municipio.
- Insuficientes conocimientos acerca de cómo la Lengua Inglesa ha influido a través de sus descendientes en la identidad de los pobladores de Baraguá.
- Poco conocimiento de la Cultura Culinaria principalmente de los diferentes platos.
- Poco conocimiento acerca de las manifestaciones de tradiciones tales como: fiestas populares, bailes y la música.
- Limitados conocimientos acerca del desempeño del deporte tradicional (Ej. Cricket).
- Limitado conocimiento de las prácticas religiosas de la Cultura Anglófona y su influencia en la comunidad.
- Desconocimiento parcial de la vida política y evolución histórica de la comunidad de Baraguá.

Por lo que se formuló el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir al conocimiento de la cultura popular tradicional del Municipio Baraguá en los Estudiantes de Licenciatura en Estudios Socioculturales de la Universidad de Ciego de Ávila Máximo Gómez Báez?

Objeto de estudio de la investigación: Proceso de Enseñanza-aprendizaje de la Carrera de Estudios Socioculturales

Las posibles causas son:

- Los planes y programas de estudios de la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales y en especial los de la asignatura de Cultura Popular Tradicional no incluyen contenidos sobre la Cultura Popular Tradicional del Municipio Baraguá.
- Existe escasa bibliografía y materiales de consulta docentes que aborden la Cultura Popular Tradicional del Municipio Baraguá.

- Se carece de sistemas de acciones que propicien el conocimiento de la identidad cultural, lo que constituye uno de los aspectos en la escuela cubana actual que exige una transformación cualitativa.
- No se han aprovechado las bondades de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en función de la enseñanza de la Cultura Popular Tradicional en el PDE.

Objetivo: Elaborar un Software Educativo sobre la Cultura Popular Tradicional del Municipio de Baraguá, que contribuya al conocimiento de esta cultura en los Estudiantes de Licenciatura en Estudios Socioculturales de la Universidad de Ciego de Ávila Máximo Gómez Báez.

El campo de acción de la investigación: Mediadores didácticos de carácter informático.

Planteándose como hipótesis: Si se desarrolla un software educativo sobre la Cultura Popular Tradicional del municipio avileño de Baraguá, que tenga en cuenta la contradicción existente entre la necesidad de promover el patrimonio cultural regional y las limitaciones que existen en los medios de enseñanza en la carrera, entonces se contribuye al conocimiento de la Cultura Popular Tradicional de los Estudiantes de la carrera de Estudios Socioculturales de Ciego de Ávila.

Como variables que se declaran para el desarrollo de la investigación están:

Variable independiente: El software educativo. Es un programa de Computación que tiene como fin apoyar el Proceso de Enseñanza–Aprendizaje, de la Asignatura Cultura Popular Tradicional contribuyendo a elevar su calidad y a una mejor atención al tratamiento de la Cultura Anglófono en Baraguá, sobre la base de una adecuada proyección de la estrategia pedagógica a seguir tanto en el proceso de implementación como en su explotación, constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del profesional de la Carrera de Licenciatura Estudios Socioculturales en la provincia.

Variable dependiente: El conocimiento de la Cultura Popular Tradicional del municipio de Baraguá. Es la dimensión del contenido de la Asignatura Cultura Popular Tradicional que expresa la reproducción ideal, oral o escrita del

sistema de conocimientos en relación con los aspectos cognitivos y afectivos que se adquieren en el contexto de la práctica y en la transformación objetiva del mundo, especialmente sobre los elementos de identificación regional que son componente académico esencial de la asignatura.

La investigación es educativa, exploratoria y descriptiva con un diseño no experimental, ya que se llega a la corroboración. La población seleccionada entre estudiantes y profesores de la carrera está compuesta por 30 estudiantes y 7 profesores de la carrera de Estudios Socioculturales de 5to y 6to (CPT).

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

Caracterización del proceso de enseñanza aprendizaje.

Desde tiempos inmemoriales el hombre ha priorizado dentro de sus actividades el arte de instruir y enseñar, aunque este proceso no fuera sistemático, sino que se efectuaba de forma intuitiva condicionado por el grado de desarrollo del conocimiento que había alcanzado hasta entonces la humanidad.

Con la aparición de las ciencias y entre ellas la pedagogía se rompe el aislamiento de los conocimientos que hasta entonces existía, dando paso al surgimiento de la didáctica como ciencia que al decir de Comenio es el Arte de Instruir, es la teoría de la instrucción.

Revisando el pensamiento de José Martí en torno a la enseñanza se pudo encontrar la siguiente tesis: «Todo esfuerzo por difundir la instrucción es vano, cuando no se acomoda la enseñanza, las necesidades, naturaleza y porvenir de los que la recibe» (J. Martí, 1885, p. 327). Cuán cerca estuvo el Maestro de definir la didáctica como el arte de instruir y educar, función esta que le corresponde a la escuela y a la familia como célula fundamental de la sociedad. Entre los cubanos que se han dedicado al estudio de este tema se puede mencionar a Carlos Álvarez en su libro «La Escuela en la Vida», quien considera a la didáctica como la ciencia que tiene como objeto de estudio el proceso docente educativo, dirigido a resolver la problemática que se le plantea a la escuela: la preparación del hombre para la vida, pero de un modo sistémico y eficiente. (C. Álvarez, 1999).

El Proceso de enseñanza aprendizaje es el proceso educativo institucional que de modo más sistémico organiza y estructura la enseñanza en relación con la manera que debe ocurrir el aprendizaje, a partir de la relación esencial que se da entre los fines de la educación (objetivos) y la precisión de los contenidos y de éstos con la dinámica (maestro, alumno, métodos, medios, formas, evaluación) a través de los cuales es posible lograr la educación vinculada de manera directa a un determinado contenido de las ciencias concretas, expresado en planes y programas de estudio.

Se lleva a efecto el proceso enseñanza-aprendizaje mediante las leyes, principios didácticos y categorías. En obras revisadas, se exponen los principios didácticos como principios de enseñanza (J. Klinberg 1972, G. Labarrere 1988), por lo que, aunque con diferentes términos todos de una forma u otra plantean que los principios son guías, posiciones rectoras, postulados generales, normas para la enseñanza. Labarrere y Valdivia (1988) enunciaron Principios Didácticos que constituyen hasta el presente una de las obras pedagógicas a tener en cuenta, por los estudiantes universitarios.

El proceso de enseñanza aprendizaje, objeto de estudio de la Didáctica, ha sido definido desde diversas posiciones teóricas tanto en Cuba como en el mundo. En Cuba el proceso docente educativo, según la bibliografía consultada, es enfocado de manera diversa en la didáctica. En estos enfoques se destacan el Sistémico Estructural (C. Álvarez: 1999) y el Holístico Configuracional (H. Fuentes: 2000).

El enfoque holístico plantea la integración de sus partes formando un sistema mucho más fortalecido y unificado, comprendiéndolo como un todo inseparable, resultado de las interrelaciones entre los componentes y sus funciones, las configuraciones y cualidades, que en su integración condicionan las características del proceso como un todo cualitativamente superior

En esta investigación se coincide con lo planteado por (C. Álvarez 1999), quien considera que el proceso enseñanza aprendizaje se desarrolla de modo consciente a través de las relaciones sociales que se establecen entre estudiantes y profesores con el propósito de instruir, educar y desarrollar a los

alumnos en correspondencia a las demandas de la sociedad, para lo cual se sistematiza y se recrea la cultura acumulada de forma planificada y organizada.

Es un proceso amplio, en constante evolución y perfeccionamiento, que busca una integración sistémica y holística de la enseñanza y el aprendizaje, comprendiendo a su vez una diversidad de componentes (problema, objeto, objetivo, contenido, método, forma, medio de enseñanza y el resultado), leyes (la relación del proceso con el medio social y las relaciones internas entre los componentes), cualidades (su naturaleza, niveles estructurales, de asimilación, de profundidad y de acercamiento a la vida), ideas rectoras (el trabajo y la investigación científica) y dimensiones (instructiva, educativa y desarrolladora).

Mediadores didácticos. Los medios.

Los mediadores didácticos como componentes auxiliares del proceso de formación de los profesionales, conjuntamente con las formas, sirven de espacio y sustento del proceso y en particular del método. Por ello, entendemos que los recursos que sirven de sustento al proceso de formación de los profesionales se identifican con la categoría de mediadores didácticos.

¿Qué es un mediador didáctico? Una variedad de instrumentos, objetos que muchas veces se identifican solamente con equipos sofisticados, pero que también, lo constituye la modesta tiza, el borrador y la pizarra, por demás altamente eficientes e insustituibles. El sistema de medios comprende no sólo el objeto físico real sino todo su sistema de concepción metodológica y de producción. (H: Fuentes2008).

Tecnologías de la información y las comunicaciones.

El término Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son ampliamente tratados y trabajado por numerosos autores. (Medrano 1993), hace referencia al término Nuevas Tecnologías como: todos aquellos equipos o sistemas técnicos que sirven de soporte a la información, a través de canales visuales, auditivos o de ambos; (Gilbert y otros 1992), las refieren como el «conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información». En el diccionario de Santillana Tecnología Educativa (1991), se describe como los últimos desarrollos de la tecnología de la información que en

nuestros días se caracterizan por su constante innovación; (Área 1997), las ve como sistemas y recursos para la elaboración, almacenamiento y difusión digitalizada de información basados en la utilización de tecnología; (Adell 1997), como 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 la información.

La opinión del autor de este trabajo y analizando las definiciones anteriores es que el término es visto como el conjunto de herramientas, equipos, soportes y canales que se utilizan para el tratamiento, almacenamiento, recuperación, transmisión y manipulación de la información.

El software educativo.

Las posibilidades gráficas que cada día posibilitan los software constituyen recursos sofisticados y poderosos, en donde las computadoras, los discos láser (CD) y los multimedia superan el más complejo mediador didáctico tradicional. Pero sería inapropiado emplearlas con esos fines, porque resultan mediadores sensiblemente más delicados y costosos que un retroproyector o un televisor. Estos software tienen un alto nivel de aceptación entre los estudiantes y los profesores, por lo novedoso que resulta en estos momentos el empleo de la computadora como mediador didáctico, porque contribuyen a la motivación por la novedad del mediador y porque son muy fáciles de emplear. Todo lo cual hace que las computadoras constituyan un componente más atractivo que el televisor y el retroproyector. (Borras, I. 1997).

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

En la presente investigación se propone un software educativo sobre la cultura popular tradicional en el Municipio de Baraguá sobre historia de la emigración del Caribe Anglófono, la cultura de los emigrados, sus costumbres, su patrimonio para estudiantes y profesores de la Carrera Licenciatura en Estudios Socioculturales de la Universidad de Ciego de Ávila Máximo Gómez Báez.

Selección y desarrollo de la metodología.

Para la confección del diseño de este proyecto fue seleccionada la Metodología MULTIMET, elaborada por un colectivo de autores del Instituto Superior Politécnico J. A. Echeverría, bajo la dirección de la Dra. Sofía Álvarez Cárdenas, la cual consta de seis etapas:

Estudio preliminar. Definición del contenido de la aplicación. Especificación del contenido de la aplicación. Desarrollo de la aplicación. Prueba de la aplicación. Preparación para la distribución.

Las diferentes etapas se desarrollaron de la siguiente forma:

1ra etapa: Estudio preliminar.

En esta etapa se define el producto a elaborar a partir de la situación problémica que se presenta.

Se hizo, además una búsqueda en Internet para obtener información sobre lo relacionado con el software educativo que se utilizan en la Asignatura Cultura Popular Tradicional, se encontró que los que existen solo tocan temas muy dispersos sobre la cultura popular tradicional. Situación esta que no permite que el estudiante alcance los conocimientos de forma abarcadora sobre el tema.

Por estos motivos este trabajo está dirigido a la confección de un software educativo como mediador didáctico en la Asignatura Cultura Popular Tradicional para la Carrera Licenciados en Estudios Socioculturales de la Universidad de Ciego de Ávila Máximo Gómez Báez.

De los resultados obtenidos en las entrevistas aplicadas a los profesores y estudiantes de la carrera Licenciados en Estudios Socioculturales de la Universidad de Ciego de Ávila se evidenciaron:

- Insuficiencia en las fuentes bibliográficas sobre el tema de las tendencias actuales en la cultura popular tradicional.
- Utilización en el proceso de enseñanza aprendizaje de métodos tradicionales.
- Carencia de materiales didácticos en formato electrónico sobre la cultura popular tradicional.

- Los estudiantes no vinculan correctamente al conocimiento de estas importantes culturas que inciden en nuestra provincia.
- Los resultados de la evaluación del tema no reflejan, la comprensión y sistematización de los contenidos de la cultura popular tradicional.

Dichos resultados confirmaron la necesidad de la confección de un software educativo en esta asignatura.

Este software educativo que se propone facilitará que:

Los profesores cuenten con un medio eficiente para impartir sus clases. Los estudiantes puedan interactuar con ella de forma independiente para adquirir conocimientos sobre la cultura popular tradicional. Los alumnos y profesores tengan de manera accesible bibliografías relacionada con el tema de cultura popular tradicional. Se refuerce en los estudiantes y profesores la utilización de las TIC aplicadas a los contenidos docentes. A través de los conocimientos que ofrece el software educativo facilitar una valoración sobre la cultura popular tradicional de la Provincia de Ciego de Ávila.

2da etapa: Definición del contenido de la aplicación.

Definición de los Objetivos.

Objetivo de la aplicación:

- Diseñar un software educativo como medio de enseñanza para trabajar la cultura popular tradicional del Municipio Baraguá.

Objetivos específicos:

- Brindar a los profesores y estudiantes de la Carrera Licenciados en Estudios Socioculturales de la Universidad de Ciego de Ávila un software educativo para trabajar la cultura popular tradicional del Municipio de Baraguá.
- Poner en manos de los estudiantes un medio ameno para elevar el conocimiento sobre las tendencias actuales de la cultura en general integrar.
- Reafirmar la utilización de las TIC aplicada a los contenidos docentes.

Los usuarios a los cuales está dirigido este software educativo son los profesores y estudiantes de la Carrera Licenciados en Estudios Socioculturales de la Universidad de Ciego de Ávila, los cuales reúnen las siguientes características:

- Los profesores poseen los conocimientos necesarios para el empleo de la informática como medio de enseñanza en su asignatura, además disponen de la tecnología en su centro de trabajo y la utilizarán para su auto preparación y para la impartición de las clases.
- Ellos poseen cierto dominio de los contenidos que en este software se abordarán y les será de mucha utilidad ya que no disponen de bibliografía que integre estos temas dentro de la asignatura, por lo que podrá ser utilizado por ellos de forma sistemática.
- Los estudiantes poseen habilidades para la utilización de las TIC en el proceso de aprendizaje ya que reciben la informática como asignatura y tienen acceso a la tecnología en su centro de estudio.
- Ellos no dominan el tema, estudiarán y utilizarán la información para su estudio independiente lo cual le será muy necesario para su apropiación de conocimientos.

3ra etapa: Especificación del contenido de la aplicación.

Los textos escogidos serán incluidos en los títulos, vínculos, pantallas informativas y otras opciones. Presentan las siguientes características:

- Porcentaje máximo de ocupación en las pantallas informativas: 50%.
- Fuentes utilizadas en los títulos de los textos: Arial 18.
- Fuentes utilizadas en los textos: Arial 12.

Las imágenes serán utilizadas para el embellecimiento de las páginas. Para su tratamiento se utiliza el Adobe Photoshop que posibilita la creación de imágenes con alta calidad y que se ajusten a las necesidades y requerimientos de los usuarios.

También se tendrán en cuenta otras normas de diseño como son:

- Fondo azul claro para garantizar el contraste fondo-caracteres sin descuidar la estética.

- Vínculos semejantes para toda la aplicación, garantizando la uniformidad del producto.
- Armonía en tres colores para lograr calidad en el diseño.

La información se obtendrá de la información recogida en formato digital que poseen los profesores y que serán mostrados de forma organizada a través de la aplicación. Además se utilizarán otras fuentes de datos publicadas en la Intranet e Internet y aportadas por individuos.

4ta etapa: Desarrollo de la aplicación.

Comprobación del Diagrama de flujo y acciones de acuerdo al guión.

Al realizar una cuidadosa revisión del diagrama de flujo realizado y el guión, teniendo en cuenta las respuestas que se generan en relación con una acción determinada, se comprobó que existe una correspondencia estrecha entre ambos. La integración de los medios fue exitosa lográndose en cada punto una total correspondencia entre lo que ilustra el diagrama y lo que aparece en el guión, o sea la secuencia acción-respuesta para cada elemento del diagrama está expresada en el guión teniendo en cuenta el alcance del contenido.

5ta etapa: Prueba de la aplicación.

Solidez de la información

El sistema se verificó teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- No existencia de errores ortográficos.
- Calidad de los medios que se muestran.
- Correspondencia entre el tema tratado, el texto y el resto de los medios que aparecen en cada pantalla.
- Cumplimiento de las normas de diseño.

Adecuado funcionamiento

En este caso se comprobó que cada acción del usuario tuviera una respuesta correcta del sistema y que no ocurrieran errores imprevistos.

6ta etapa: Preparación para la distribución.

La multimedia educativa que se realiza no tiene un fin comercial, pero para la promoción de la bibliografía recopilada y con el objetivo de ponerla a prueba en otras facultades de la Universidad, se pondrá a disposición de todos los interesados en la red de la Universidad de Ciego de Ávila.

Validación de la efectividad del mediador didáctico mediante el cuestionario a los expertos.

La información obtenida se recolectó, agrupó, ordenó, codificó y clasificó según las categorías predeterminadas y posteriormente fueron ubicados en la tabla 1:

Tabla 1: Ordenamiento realizado por cada uno de los expertos a los aspectos de la guía.

El grado de concordancia de todos los expertos para todas las preguntas se calcula utilizando el coeficiente de Concordancia de Kendall, por lo que se hace necesario asignar un rango a cada evaluación dada por el experto  $i$  a las  $j$  preguntas.

A partir de aquí se crea la tabla de los rangos de puntajes ligados de la siguiente manera:

La valoración se realiza por filas partiendo del valor mínimo y dándole un valor de rango comenzando por él. Esto se hace siempre buscando los valores en un orden de menor a mayor mientras no estén repetidos el valor que le corresponde es el asignado a él, por ejemplo: en la primera fila el menor valor es el 5 por lo que el valor de su rango sería 1, el segundo valor más pequeño sería el 6 que le correspondería el número 2 pero como hay dos 6 serían el 2 y el 3 luego  $2+3=5/2=2.5$  es decir se suman los lugares de las posiciones que tiene el valor y se divide entre la cantidad de valores iguales que hay.

Por lo que se puede concluir que como  $73,2 > 26,12$  entonces, los resultados de la evaluación del sistema informático creado realizada por los expertos, son de significación estadística, es decir, hay evidencias suficientes para plantear, a un 99,9% de confiabilidad, que los 15 expertos concuerdan en la efectividad del sistema informático creado, como en los resultados que se obtendrán con su aplicación en la práctica.

Además los expertos estuvieron en total acuerdo con el tratamiento dado a los

siguientes indicadores: presentación del software, color, objetivos, secuencia lógica, flexibilidad, pertinencia, control y ahorro de recursos, acceso al software la interrelación que se puede efectuar entre los usuarios, tener en cuenta sus sugerencias, en total acuerdo con el tratamiento dado al indicador adaptabilidad. Además de acuerdo con el tratamiento dado a los indicadores: facilidad de comprensión, interfaz gráfica y confiabilidad funcional.

## CONCLUSIONES

Se caracterizó el proceso docente educativo y sus componentes esenciales. Se realizó fundamentación teórica del software educativo. Se elaboró el software educativo de la cultura popular tradicional del municipio de Baraguá para la asignatura Cultura Popular Tradicional. Se efectuó la corroboración teórica por el criterio de expertos sobre el impacto del software educativo.

## BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ALFONSO SÁNCHEZ, I.: "Proceso de Enseñanza-Aprendizaje", Disponible en [http://www.bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11\\_6\\_03/aci17603.htm](http://www.bvs.sld.cu/revistas/aci/vol11_6_03/aci17603.htm). Visitado el 10 Enero 2006.
- CARMONA, G.B.: *El contenido de la enseñanza – aprendizaje*, En R.C. Delgado, Preparación Pedagógica para Profesores de la Nueva Universidad Cubana, pp. 45, Félix Valera, 2009.
- CUTIÑO, A.O.: *Análisis y diseño del software con tecnología multimedia Educación*, 2007.
- C.M.: *Los conocimientos y su clasificación*, En O. G. Quesada, *Fundamentos Didácticos de la Educación Superior Cubana*, Ed. Félix Valera, 2009.
- DELGADO, R.C.: *Los medios en el proceso de enseñanza aprendizaje*, En R. C. Delgado, *Preparación pedagógica para profesores de la nueva universidad cubana*, Félix Valera, 2009.
- FUENTES, H.: *Didáctica de la Educación Superior*, Universidad de Oriente.
- GONZÁLES, H. Y FUENTES, C.: *La Formación de los Profesionales en la Contemporaneidad*, Santiago de Cuba, Universidad de Oriente, 2008.

HERNÁNDEZ, M.J.: *La mediación como potencial de las tecnologías de la información y las comunicaciones de los procesos de enseñanza aprendizaje*, En R. C. Delgado, Preparación Pedagógica para Profesores de la Nueva Universidad Cubana, Ed. Félik Valera, 2009.

HEVIA, Á.E.: *El Papel de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje a comienzos del siglo XXI*, En O. G. Quesada, Fundamentos Didácticos de la Educación Superior Cubana, Ed. Félix Valera, 2009.