

CECILIA SERRANO-MARTÍNEZ | MIGUEL ARENAS MARTÍNEZ | GABRIELA MORIANA MATEO | XAVIER MONTAGUD MAYOR
ALFREDO HIDALGO LAVIÉ | JAVIER SIMONOVICH | MIRTHA BEN-NUN | ELOY CASIQUE ROJAS | YOCELYN CASTRO
PARIS ALEJANDRO CABELLO TIJERINA | LINA GUADALUPE SIERRA GARCÍA | IVÁN NOÉ MARTÍNEZ-SALAZAR
ERIKA ACEVEDO-STEFANONI | LUIS ANGEL MARTÍNEZ-HERNÁNDEZ

Software educativo Historits 1.0: Una propuesta innovadora para enseñar y aprender la historia del Trabajo Social

Educational software Historits 1.0: an innovative offer to teach and to learn the history of the Social Work

Eloy Casique Rojas* y Yocelyn Castro**

* Licenciado en Trabajo Social. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Maracay. Venezuela. maximo415@hotmail.com,

** Licenciada en Trabajo Social. Departamento de Trabajo Social de la Universidad de Oriente. Cumaná. Venezuela.
yocelyncastro@hotmail.com

Abstrac:

The history of the Social Work is an inexhaustible source for the education, the learning and the reflection. In the following article one presents a technological offer called: HISTORITS 1.0, one Educational Software for the education of the History of the Social Work, thought for the university student and in everything that one that sits the need to know a bit more the mentioned history. Methodologically it developed from a descriptive perspective - proyectiva, under the modality of feasible project. His content is pleasant, simple, easy to deal and with an interactive interface, since it possesses contents in the shape of texts, images, audios and videos, as bibliographical references that they allow to extend or to accede to another type of historical information. With HISTORITS creation 1.0 provided to himself a useful, new, didactic and interactive resource for the education - learning of the above mentioned subject matter, across the use responsible for the Technologies of the Information and Communication.

Keywords: Educational Software, Social Work, Education of the History, HISTORITS.

Resumen:

La historia del Trabajo Social es una fuente inagotable para la enseñanza, el aprendizaje y la reflexión. En el siguiente artículo se presenta una propuesta tecnológica denominada: HISTORITS 1.0, un Software Educativo para la enseñanza de la Historia del Trabajo Social, pensado para el estudiante universitario y en todo aquel que sienta la necesidad de conocer un poco más la mencionada historia. Metodológicamente se desarrolló desde una perspectiva descriptiva-proyectiva, bajo la modalidad de proyecto factible. Su contenido es ameno, sencillo, fácil de entender y con una interface interactiva, ya que posee contenidos en forma de textos, imágenes, audios y videos, al igual que referencias bibliográficas que permiten ampliar o acceder a otro tipo de información histórica. Con la creación de HIS-

TORITS 1.0 se proporcionó un recurso útil, nuevo, didáctico e interactivo para la enseñanza-aprendizaje de dicha temática, a través del uso responsable de las Tecnologías de la Información y Comunicación.

Palabras clave: Software Educativo, Trabajo Social, Enseñanza de la Historia, HISTORITS.

Article info:

Received: 09/03/2015 / Received in revised form: 17/01/2016

Accepted: 25/01/2016 / Published online: 30/01/2016

DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/comunitania.11.6>

1. Introducción

En la actualidad, la Tecnología se ha convertido en un elemento de gran trascendencia y aplicación en los diferentes sectores de la sociedad, de tal forma que, los avances científicos e innovaciones tecnológicas han marcado la evolución de la humanidad, lo cual convierte a este fenómeno como parte indispensable en la vida del hombre. La Tecnología, aparte de ser aparatos modernos, máquinas inteligentes, herramientas autónomas y/o dispositivos avanzados, también incluye procesos y procedimientos utilizados para el logro de objetivos concretos que permitan incrementar el rendimiento humano en todos los aspectos que estén al alcance de la ciencia, tal y como sucede con la Informática (como la ciencia de la información automatizada y todo aquello que tiene relación con el procesamiento de datos) y el uso de ordenadores o computadores (como herramientas necesarias para llevarla a cabo).

Dentro de este contexto, el uso de los ordenadores en la Educación se ha extendido a todos los niveles de enseñanza, dadas las facilidades que propician en el desarrollo de este proceso, así como por la necesidad de preparar a las nuevas generaciones para integrarse a la cada vez más real Sociedad de la Información. La fusión de la Informática y la Pedagogía da paso a lo que se ha denominado las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación. Esta fusión proporciona una enseñanza individualizada o colectivas a través de herramientas didácticas que facilitan el avance educativo de los estudiantes, a través de la enseñanza de un contenido, aspecto, tema o asignatura en específico, así como también, representan un apoyo para los docentes al momento de desarrollar su práctica pedagógica dentro y/o fuera del aula de clases.

No cabe duda que uno de los campos donde se han aplicado más intensamente los conceptos relacionados con las TIC es en el Educativo, el cual establece dentro de sus principales responsabilidades la de preparar individuos para adecuarlos a un mundo científico-técnico, y familiarizarlos con los enfoques y conceptos de la ciencia y la técnica (Belth 1999).

Por otro lado, ante el extraordinario desarrollo de dichas tecnologías basadas en el computador, las mismas han dado origen a nuevos modelos que se presentan como alternativas para la innovación en las Instituciones Educativas, sobre todo en las de Educación Superior, donde es posible transformar los esquemas tradicionales de la enseñanza, introduciendo nuevas formas que conduzcan a un aprendizaje que permita formar la generación del futuro, siempre y cuando exista la plataforma tecnológica en el recinto educativo.

Dentro de esos nuevos modelos o alternativas para la innovación está el desarrollo de Software Educativos (SE), definidos como todo programa para computadora que se desarrolla con la finalidad específica de ser utilizado como recurso didáctico” y que tienen como base el poder desarrollar herramientas que soporten efectivamente el proceso enseñanza-aprendizaje (Domingo 2000). El SE constituye una muestra del impacto de la Tecnología en la Educación, herramienta didáctica útil para estudiantes y profesores, el mismo es muy importante ya que implementa una mediación pedagógica como lo es el computador, el cual permite el acceso al conocimiento académico de una manera mucho más rápida y en diferentes lugares, así como la interacción constante con diversas fuentes de conocimientos originados, su asimilación dentro de las instituciones educativas ha crecido a nivel excepcional, como muestra de las facilidades que ofrece y la aceptación que ha alcanzado, sobre todo cuando la concepción del mismo ha sido bien definida y surge como producto de una necesidad o del diagnóstico de una realidad.

Los contenidos del Software Educativo se pueden considerar como complementos de temas en específico que se quieran enseñar, esto es, que le permite al estudiante acceder a una información adicional de complemento para la adquisición de algunos conocimientos, y más cuando dichos contenidos son necesarios e indispensables para la formación profesional, tal y como sucede, por ejemplo, en la enseñanza del Trabajo Social, una disciplina que tiene como pilar fundamental el ser humano y que centra su atención en las interacciones entre las personas y su ambiente social, contando con un cuerpo sistemático y metódico de teorías, técnicas, estrategias y acciones fundamentadas en valores y principios universales y en una cultura de servicio a la humanidad.

Resulta oportuno decir que, al ser el Trabajo Social una profesión históricamente construida y socialmente reconocida, en ésta se ha llevado a cabo todo un proceso de cambios de paradigmas, de ideologías y de transformaciones que a lo largo y ancho de la historia se han gestado dentro y fuera de la misma profesión, aspectos que se definen como el devenir socio-histórico del Trabajo Social, es decir, de todas los acontecimientos, hechos, eventos y manifestaciones que, desde sus inicios, cuando fue catalogada como una forma de asistir al necesitado, hasta la actualidad, determinada como una disciplina científica, han contribuido al desarrollo del Trabajo Social, y es que hasta el mismo nombre ha respondido a momentos socio-históricos determinantes, son ejemplos evidentes de esto lo que en un

principio se llamó Acción Social, Asistencia Social, Servicio Social y, en la actualidad, Trabajo Social.

En relación a ese devenir socio-histórico del Trabajo Social, éste ha sido y es determinante para comprender al Trabajo Social en la actualidad, desde el momento en que se considera que al mismo le anteceden una serie de situaciones, que no es una profesión aislada y que no es ajena a los constantes cambios sociales, es por ello que no debe comprenderse al mismo sin antes comprender, entender y analizar todo su proceso socio-histórico, desde sus inicios hasta la actualidad, o por lo menos los principales aspectos que han marcado hito en la profesión de una forma secuencial y sistemática. Desde esta perspectiva, el Trabajo Social en su historia constituye una fuente inagotable para la investigación, la enseñanza, el aprendizaje y la reflexión, que ayudan a quien la estudia a conocer los inicios del mismo, comprender el presente y orientarse en el futuro como ciudadano consciente de las exigencias en las que amerita perfilarse en relación a la profesión, es decir para ser Trabajadores y Trabajadoras Sociales integrales.

De allí que, al presentar los dos planteamientos centrales –Software Educativo e historia del Trabajo Social-, con la presente Investigación se buscó diseñar un Software Educativo para la enseñanza de los aspectos que han sido importantes en la Historia de la profesión, que sirva de apoyo para el conocimiento, interpretación y análisis de esta temática y se constituya como herramienta para obtener un aprendizaje significativo a través de la utilización de las TIC, mostrando aplicaciones que despierten interés principalmente en los estudiantes y en todos aquellos que sientan la necesidad de conocer la historia del Trabajo Social, ya no siendo a través de libros o documentos, como suele suceder, sino por medio de un programa educativo en donde se sistematice y se presente esa información.

Es así como surgió HISTORITS 1.0, un Software Educativo que proporciona una manera innovadora, creativa e interactiva de acceder al conocimiento de este aspecto que es imprescindible para el Trabajo Social: su Historia. Para lograr esto se utilizó una metodología de tipo Descriptiva-Proyectiva, bajo la modalidad de Proyecto Factible, apoyado en una Investigación Documental y en dos metodologías para el Desarrollo de Software Educativos (DESED). Los aspectos teóricos y metodológicos de esta propuesta tecnológica se reflejan en el siguiente trabajo original, realizado en la República Bolivariana de Venezuela.

2. Las Tecnologías de la Información y Comunicación en la enseñanza del Trabajo Social

Los avances científicos e innovaciones tecnológicas han marcado la evolución de la humanidad, y es que día a día, en el proceso educativo se han venido implementando nuevas alternativas de enseñanza-aprendizaje, las cuales facilitan la utilización

de nuevas herramientas en dichos procesos, fundamentadas en un aprendizaje significativo. Una de éstas alternativas la constituye la implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), logrando de esta manera desarrollar medios didácticos y pedagógicos que afectan los procesos enseñanza-aprendizaje de las diferentes temáticas que se manejan en el ámbito educativo.

Aunado a esos avances científicos y tecnológicos, se sostiene la tesis sobre el efecto hipermedia en la Educación y el evidente el impacto que los avances de la tecnología están teniendo en la educación en la mayoría de los países en nuestro entorno, las nuevas tecnologías de la información han propiciado la capacidad para una mayor interacción entre aprendizaje-docente-alumno las cuales han abierto nuevas vías de comunicación como son la televisión y las computadoras a través del software o internet que son aplicados en la enseñanza dentro de la educación (De la Mora 2002).

De esta forma, las TIC definidas como aquellos sistemas y recursos para la elaboración, almacenamiento y difusión digitalizada de información basados en la utilización de tecnología informática (Guardia 2000), se constituyen como verdaderos instrumentos que potencializan y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, en tanto nuevos instrumentos para la educación, se convierten en elementos indispensables en las instituciones educativas –insertas en lo que es la Sociedad del Conocimiento¹– al ofrecer: fuentes de información, canales de comunicación, medios de expresión y creación, instrumentos cognitivos para el procesamiento de información, instrumentos para la gestión, recursos interactivos para el aprendizaje, medios lúdicos...(Guardia 2000).

Por tanto, con el desarrollo y evolución de las tecnologías se ven incrementadas las potencialidades educativas. El uso de la computadora (como medio y herramienta para ello) se ha extendido a todos los niveles de enseñanza, bien sea educación básica, media o superior, dadas las facilidades que propician en el desarrollo de este proceso, siempre y cuando se cuente con la plataforma tecnológica. Entre las estrategias educativas y medios de enseñanza que se pueden mencionar están: el uso del internet, el uso de video conferencias, las *webquest*², las aulas virtuales, el uso de software educativo, las aplicaciones educativas, entre otras.

¹ La Sociedad del Conocimiento se constituye como el episodio actual que exige de los individuos mayor capacidad analítica y reflexiva, más que el conocimiento, se torna prioritaria la capacidad de comprenderlo, interpretarlo, analizarlo, procesarlo, usarlo, y en especial construirlo. Lo anterior significa que la educación debe orientarse a enseñar a pensar y a formar personas con actitud crítica constructiva y responsable con su propio desarrollo y el de la sociedad (Bernal 2006).

² La *webquest* es una herramienta que forma parte de una metodología para el trabajo didáctico que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos, son utilizadas como recurso didáctico por los profesores, puesto que permiten el desarrollo de habilidades de manejo de información y el desarrollo de competencias relacionadas con la sociedad del conocimiento. (<http://es.wikipedia.org/2010>).

En este sentido, varias investigaciones afirman que la utilización de nuevas tecnologías en el proceso enseñanza-aprendizaje sirve para que el docente pueda superar el modelo comunicativo unidireccional sin descuidar la interacción humana que es la más importante (Logreira, et al. 1997). Esto significa que, los esquemas de enseñanza plantean una forma de comunicación centrada en la participación directa del aprendiz-estudiante y es por ello que se debe incorporar dentro de las estrategias educativas estos sistemas informáticos educativos que sirvan de herramientas para el alumno; además, estas presentaciones facilitan la representación e interiorización de los mapas conceptuales, y propician un aprendizaje significativo, junto con un desarrollo de diversas formas de percibir y entender la realidad (Del Moral 1998), no podemos olvidar que una de las claves para garantizar el aprendizaje se encuentra en la participación, en la implicación de los alumnos, en generar pautas de comportamiento más activas mediante la presentación de fórmulas interactivas que rompan con los esquemas generadores de pasividad tradicionales.

De igual forma, y en relación a la cita anterior, se afirma que los avances tecnológicos han dado a la computadora un protagonismo como instrumento pedagógico ya que permite el acceso a grandes cantidades de información y esto hace romper la estructura unidireccional de la clase, no existe una única fuente de información ni una única dirección de la misma (del profesor o del libro de texto hacia el alumno)(De la Mora 2002).

Sobre la base de lo antes planteado, la disciplina del Trabajo Social y la enseñanza de la misma debe estar a la par con esas nuevas tecnologías de la información y comunicación por los beneficios y aportes que genera y por las formas de percibir y entender la realidad, sobre todo al momento en que se enseña alguna temática que tenga que ver con la profesión, a lo que afirman que el Trabajo Social está implícitamente ligado a las necesidades humanas y a la búsqueda de su satisfacción. A su vez, existe también un condicionamiento creado por una serie de realidades del contexto histórico socio-político en el que se desarrolla la vida de las personas. Ese contexto es al que nos referimos al hablar de la revolución de las Nuevas Tecnologías y la llamada sociedad del conocimiento, los avances tecnológicos pueden aportarnos grandes ventajas para la formación de los nuevos profesionales (Guillén y Ramos 1999).

El Trabajo Social hoy en día requiere de un sistema de enseñanza con mayor creatividad y sencillez en la búsqueda de información bibliográfica, ya que en ocasiones es escasa o queda lejos del alcance de los alumnos, teniendo como una alternativa precisamente las TIC" (De la Mora 2002), las cuales permitirán proporcionar a través de la internet, CD o programas en la modalidad de software, bloques de información en donde se puedan encontrar desde artículos y reseñas hasta ensayos sobre el Trabajo Social en un menor tiempo y costo (De la Mora 2002).

Entre las estrategias educativas y medios de enseñanza mencionados está el software educativo. Un software educativo es todo programa para computadora que se

desarrolla con la finalidad específica de ser utilizado como recurso didáctico en los procesos de enseñanza y de aprendizaje (Domingo 2000). El software educativo, es considerado como uno de los recursos más importantes y completos de las TIC porque dinamizan dicho proceso, estando destinado a la enseñanza y al auto aprendizaje y que permita además el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas (Adell 1997).

Los software educativos han sido clasificados por diversos autores según diferentes tipologías, por ejemplo, atendiendo a los contenidos, de acuerdo al destinatario, según su estructura, según los objetivos educativos que pretende facilitar, la interacción que propicie, las bases psicopedagógicas, su función en la estrategia didáctica, entre otras. Asimismo, se ha señalado que el software educativo para cumplir su objetivo debe tener ciertas características, tales como: facilidad de uso e instalación: esta debe ser sencilla, rápida y transparente. Versatilidad (adaptación a diversos contextos): que se integre fácilmente con otros medios didácticos. Calidad del entorno audiovisual: que tenga calidad técnica y su diseño sea claro y atractivo. Calidad de los contenidos: que presente información correcta y actual. Navegación e interacción: buena estructuración de los contenidos y formas de gestionar las interacciones con los usuarios (Marqués 2000).

El desarrollo y elaboración de software educativos es una de las herramientas más implementadas últimamente en el ámbito educativo, ya que cumple un papel muy importante como medio de la comunicación de información en la enseñanza y aprendizaje individual y grupal de alguna temática o asignatura (Geografía, Biología, Matemáticas, Castellano, Historia,...) al igual que permite cambiar el rol del docente al de un asesor, orientador y facilitador, e igualmente el rol del alumno reflejado en la autosuficiencia, responsabilidad, retroalimentación y aprendizaje individual, haciendo que el acto de aprendizaje sea significativo (Aguaded 2001), y que el acceso al conocimiento transmitido por medio del software sea cada vez más independiente y según las necesidades del individuo, es decir, desarrollados al ritmo que cada persona le imprima, sobre todo cuando accede a dicho software no en el marco del recinto educativo "el aula de clases" sino en el ambiente de trabajo que se destine para tal fin (hogar, cibercafés, computadores personales, centros de computación, entre otros) en resumen, que ejercite los principios de aprender haciendo y Aprender a su propio ritmo (Ausubel 1989).

También, los contenidos de los software educativos se pueden considerar como complementos de temas en específico que se quieran enseñar, esto es, que le permite al estudiante acceder a una información adicional de complemento para la adquisición de algunos conocimientos. Al crearse software educativos estos deben usarse como recursos que incentiven a los alumnos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, con características particulares respecto de otros materiales didácticos y con un uso intensivo de los recursos informáticos de que se disponga (Marqués 1998).

Según lo expresado por diversos autores, se ha descubierto que, como consecuencia de muchas actividades emprendidas cuando se utiliza el software educativo, los estudiantes pueden responsabilizarse más de su propio aprendizaje que en otros casos (Fuentes et al 2006). A su vez, se ha observado que la utilización de estos recursos tiene implicaciones en el clima de la clase y ayuda a crear ambientes enriquecidos de aprendizaje y favorecen el aprendizaje significativo (Fuentes et al. 2006).

En este mismo orden de ideas, la importancia de esta tecnología radica en el tipo de software que pueda desarrollarse, que permita la utilización de programas que incorporen diferentes medios: textos, gráficos, animaciones, videos y sonidos sobre la temática a enseñar, lo que en el área de la informática se llama la hipermedia³. En dicha producción también se introduce un cambio importante que se centra en la forma organizada del contenido con estructura no secuencial, sino como un entramado de nodos a través de los cuales cada usuario puede moverse siguiendo las asociaciones que desee (Gros 2000).

Por ejemplo, en el caso de lo que es la historia del Trabajo Social, podría visualizarse y comprenderse a través de un software educativo el proceso de la Reconceputualización de la década de los setenta así como también, en el mismo software, retroceder en el tiempo y ver la constitución de los métodos clásicos caso, grupo y comunidad o la descripción de los diferentes acontecimientos relacionados con la Crisis y posterior Depresión del año 1929 en América Latina y su influencia en el Trabajo Social. Este es uno de los aspectos positivos que plantea la creación e implementación de software educativos para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

No cabe duda de los beneficios que puede tener la utilización de software educativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de cualquier tema, y más aún cuando dicha temática presenta características importantes y con una necesaria fundamentación teórica para la formación profesional, tal y como sucede con la Historia del Trabajo Social.

Lo importancia del software educativo en el Trabajo Social radica principalmente en ser un medio que venga a romper ciertos esquemas preestablecidos de una educación tradicional. Lo interesante de todo no es si es novedoso o no, sino la utilidad que este pueda ejercer para un mejor aprendizaje en los alumnos a través de dichas herramientas tecnológicas que servirán de apoyo y complemento a la educación (De la Mora 2002).

Tomando en consideración los beneficios y aportes que puede dar el diseño y creación de software educativos como herramientas y estrategias que facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje y de lo importante que es el conocimiento de los diferentes aspectos de la Historia del Trabajo Social para quien se forma en esta profesión se planteó la siguiente interrogante: ¿Por qué no utilizar los recursos que facilitan las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con el diseño de un soft-

ware educativo, destinado a la enseñanza de un aspecto en específico del Trabajo Social?.

En consecuencia; esta interrogante formulada, producto de los diferentes planteamientos explicados en los párrafos que le han antecedido, encaminó la presente investigación que, en términos afirmativos, se enfocó en el diseño de un software educativo, denominado HISTORITS 1.0, para la enseñanza de los aspectos relevantes de la historia del Trabajo Social y que, en términos de contenidos y como estrategia didáctica para la enseñanza de la mencionada historia, se logró plantear como una propuesta innovadora que puede ser implementada en el ámbito educativo universitario.

3. ¿Cómo se desarrolló HISTORITS. 1.0?: Aspectos metodológicos que guiaron la creación tecnológica

Metodológicamente, se ubicó dentro de una investigación descriptiva-proyectiva; primero, porque buscó la determinación de una estrategia didáctica (software educativo) para la enseñanza de la Historia del Trabajo Social y segundo, porque intenta proponer soluciones a una situación determinada a partir de un proceso previo de indagación que implica explorar, describir, explicar y proponer alternativas de cambio, mas no necesariamente ejecutar la propuesta (Hurtado 2008). Se explica que la investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento (Arias 1999), este tipo de investigación se asocia al diagnóstico, por tener como objetivo la descripción precisa del evento de estudio. Mientras que, el término proyectivo está referido a proyecto en cuanto a propuesta, sin embargo a esa propuesta el investigador puede llegar mediante vías diferentes, las cuales involucran procesos, enfoques, métodos y técnicas propias (Hurtado 2008).

Epistemológicamente, estuvo enmarcada dentro del paradigma tecnológico, porque busca resolver problemas o necesidades de tipo práctico y su objetivo central es promover tecnologías o esquemas de acción derivados de conocimientos teóricos construidos (Díaz 2004), en este caso de los aspectos de la Historia del Trabajo Social y el diseño de un Software Educativo para la enseñanza de los mismos.

Seguidamente, partiendo de la premisa de que el diseño de investigación es la estrategia que adopta el investigador para responder al problema planteado (Arias, 1999), el diseño que aquí se planteó estuvo concebido dentro de los proyectos de desarrollo tecnológico bajo la Modalidad de Proyecto Factible. Para realizar el presente trabajo de investigación se utilizó dicha modalidad, ya que se trata de una propuesta de diseño de un Software Educativo para la enseñanza de un tema en específico. El Manual de Trabajos de Grado de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, lo define de la siguiente

manera: el Proyecto Factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta, de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos (MTG-UPEL 2006).

En tal sentido, la estrategia de investigación estuvo estructurada en las siguientes fases que plantea la modalidad de Proyecto Factible, las mismas estuvieron complementadas con la Metodología de elaboración de Materiales Educativos Computarizados (Galvis 1998), la Metodología para la Elaboración de Software Educativo (Marqués 2002) y la Metodología para el Desarrollo de Software Educativo (Peláez y López 2006).

a. Fase Diagnóstica y de Determinación de la necesidad de un Software Educativo

Esta fase, comúnmente conocida como un examen de la situación, es una investigación de tipo diagnóstica que se realizó con el objeto de conocer, caracterizar, describir y/o detectar las posibles fortalezas, debilidades y/o problemáticas en una determinada realidad y se caracterizó por indagar en el contexto en donde posiblemente se implementará el software educativo, en función al: conocimiento y dominio por parte de los estudiantes de la temática que se abordará (en este caso la Historia del Trabajo Social), la utilización de recursos informáticos por parte del Alumno, que en dicho contexto exista una plataforma tecnológica y que haya acceso a ella, entre otros. Aquí se tomó en cuenta la opinión de los Alumnos.

En tal sentido, Labrador et al. (2002), expresan que “el diagnóstico es una reconstrucción del objeto de estudio y tiene por finalidad, detectar situaciones donde se ponga de manifiesto la necesidad de realizarlo”. Es por ello que en esta fase de la investigación se realizó un diagnóstico de la situación, tomando en consideración el contexto educativo al cual estará dirigido el Software: los Estudiantes de la carrera de Trabajo Social del Núcleo de Sucre de la UDO, esto con el propósito de determinarse la necesidad de un Software Educativo en dicho contexto educativo.

Para cumplir con esta fase, se aplicó un instrumento de recolección de información con preguntas abiertas y cerradas a un segmento poblacional determinado a través de un muestreo aleatorio simple, obteniendo una muestra de 237 estudiantes de Trabajo Social del 5to, 6to, 7mo, 8vo, 9no y 10mo semestre de la Universidad de Oriente, Venezuela, por considerarse sujetos que han recibido una formación básica relacionada con el devenir socio-histórico del Trabajo Social, tomando en consideración que las asignaturas que imparten estos conocimientos se encuentran en el 2do, 3ero y 4to semestre de la especialidad de Trabajo Social, es decir, ya el estudiante, como deber ser, conoce los aspectos más esenciales de la profesión, desde un punto de vista socio-histórico y que ha adquirido en asignaturas tales como: Fundamentos

del Trabajo Social, Trabajo Social como Disciplina y Profesión y Métodos de Intervención Profesional para el Trabajo Social.

Sin embargo, los resultados obtenidos, de una forma general y sistematizada, evidencian que existe una gran debilidad por parte de los estudiantes de Trabajo Social en cuanto a los siguientes elementos: definir el Trabajo Social de una forma clara, no rayando en lo complejo y difícil, sino más bien en lo más preciso y coherente posible. El no reconocer que el Trabajo Social posee una historia y que es importante y esencial para conocer y comprender la profesión en la actualidad (Casique y Castro 2011).

La debilidad se acentúa cuando se observa que los estudiantes confunden los niveles clásicos del Trabajo Social (caso, grupo y comunidad) con algunas de las etapas del proceso metodológico propias del modelo clínico-terapéutico (estudio, diagnóstico y tratamiento). No solamente es este aspecto sino también en la identificación de las primeras formas de ayuda al necesitado y el no estar en consonancia con planteamientos que realizan varios autores, como en el caso de: Ezequiel Ander-Egg, Vicente de Paula Faleiros, Boris Lima, entre otros; los cuales mencionan en sus obras basamentos y fundamentos teóricos bastante válidos y concretos: los inicios de la asistencia social organizada, los tres momentos del Trabajo Social Latinoamericano, la tendencia ideológica del Trabajo Social y la clasificación del Trabajo Social en etapas, pre-técnica, técnica, pre-científica y científica, respectivamente (Casique y Castro 2011).

Con todo lo expresado anteriormente, se determinó consistentemente la necesidad urgente de creación de nuevas estrategias o recursos que permitan mejorar o cambiar esta situación, la fase diagnóstica avaló la consecución de las siguientes fases del proceso.

b. Fase generadora o génesis de la Idea

La elaboración de un programa educativo debe partir de una idea inicial que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta idea inicial debe contener el qué se quiere trabajar (material y nivel) y el cómo trabajar (estrategia didáctica), estos elementos se irán concretando a medida que el diseño funcional sea trabajado (Marqués 2002). Su génesis puede realizarse por libre iniciativa de los diseñadores o investigadores. En esta fase, por medio de un proceso de reflexión producto del diagnóstico, el investigador generó las primeras ideas para la creación del Software Educativo.

c. *Fase de Diseño y Elaboración de la propuesta (Software Educativo)*

- En la fase de diseño y elaboración del software educativo se desarrolló la mayor parte del trabajo, por ser aquí donde se toman en cuenta los contenidos a contemplar en el Software, los destinatarios, la(s) teoría(s) de aprendizaje que lo subyace(n), el procedimiento técnico, entre otros. La misma contempló los siguientes pasos:
- Revisión documental de diferentes bibliografías relacionadas con la Historia del Trabajo Social y el Software Educativo (impresa y/o digital).
- Consulta a expertos en el área de Informática y asesoramiento técnico para el diseño de la programación y producción del Software Educativo (el diseño de interfaces, la elección del ambiente de desarrollo y el algoritmo del programa).
- Definición del usuario (a quien va dirigido el Software Educativo): Basados en la definición del nivel de enseñanza al cual va dirigido el Software Educativo (universitario), determinándose las características del usuario.
- Estructuración del contenido del Software: hace referencia a la historia del Trabajo Social y sus aspectos relevantes. Luego de la revisión documental, se definieron los conceptos a considerar para establecer los contenidos temáticos que se abarcaron con el Software Educativo y su forma de presentación, al igual que el uso de los elementos que lo constituyen (textos, imágenes, audios, videos, entre otros). La estructuración del contenido de un Software Educativo es de gran importancia pedagógica, ya que en función de ella el programa muestra gran parte de sus virtudes para motivar al usuario y optimizar su aprendizaje.
- Elección del tipo de Software a desarrollar (Tutorial, Simuladores, Hipermedia, etc.): en el momento de elegir un tipo de software a desarrollar es preciso tener presente los niveles de complejidad de las áreas de aprendizaje. Esto dependió de lo que se propone enseñar, en este caso, los aspectos relevantes de la Historia del Trabajo Social.
- Selección del(o los) enfoque(s) de aprendizaje subyacente(s) en la propuesta de Software Educativo y de las estrategias pedagógicas e instruccionales: fue la parte más importante dentro de la elaboración, ya que esta comprendió los aspectos pedagógicos (los objetivos, los contenidos y las estrategias didácticas), el conjunto de eventos, actividades, técnicas y medios instruccionales dirigidos a lograr los objetivos de aprendizaje.
- Materialización del Software: consistió en la estructuración completa de los contenidos del Software, junto con el mapa de navegación u organización por menús. Puede considerarse la primera versión del Software (versión 1.0).

- **Mercadotecnia y Documentación del Material (manual del usuario):** Se eligió un nombre, el empaque, el modo de distribución, la estrategia de mercado elegida es la que hará que el Software Educativo incursione y se presente ante los usuarios finales y para que pueda afianzarse en el mercado (en el caso de que sea diseñado para comercializarse). Esta documentación, en función de una presentación agradable y atractiva, también informará a los usuarios sobre las características generales del programa, su funcionamiento y las posibilidades educativas.
- **Entrega del producto final:** La presentación de un producto final a los usuarios, el cual debe tener el apoyo documentado en características de instalación, operación, entre otros.

d. Fase de Análisis de Factibilidad del Software Educativo

Se refirió a la posibilidad real de ejecución de la propuesta, en términos del grado de disponibilidad de recursos humanos, infraestructura, económicos, materiales, equipos y otros. El estudio de factibilidad permitió determinar si los recursos y la tecnología para el diseño y la ejecución de la propuesta están disponibles, es decir, demostrar tecnológicamente que es posible producirlo y ejecutarlo, que no existe impedimento alguno en la obtención de insumos necesarios y demostrar que económica y/o socialmente se pueden lograr beneficios con su aplicación.

4. HISTORITS 1.0: La propuesta 100% venezolana cristalizada

Se ha planteado que, el proceso actual de globalización y el desarrollo de la Sociedad de la Información generan nuevas condiciones en los sistemas educativos. En la actualidad, el éxito del aprendizaje está relacionado con la integración de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como herramientas de trabajo y recurso pedagógico para transformar aspectos importantes de la educación presencial y a distancia. Sánchez (2001) destaca que “el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación está generando nuevas y distintas formas de aprender que es no lineal, ni secuencial sino hipermedial. De aquí surge también un aprender con el apoyo de una variedad de medios para responder a una diversidad de estilos”.

No cabe duda que, un ejemplo fehaciente del uso de las TIC es la implementación de Software Educativos, éstos constituyen una evidencia del impacto de la Tecnología en la educación, es la más reciente herramienta didáctica útil para el Estudiante y el Docente, convirtiéndose en una alternativa válida para ofrecer al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento.

En tal sentido, se presenta una propuesta de Software Educativo producto de una revisión documental y un análisis diagnóstico y de determinación de la necesidad de creación de la misma en el área del Trabajo Social y tomando en consideración la importancia y trascendencia que tiene la historia del Trabajo Social para la formación profesional.

4.1. Fundamentación de la Propuesta

“HISTORITS” La Maravillosa Historia del Trabajo Social, es un Software Educativo que ha sido creado con la intención de presentar de una manera creativa, atrayente e innovadora varios contenidos que tienen que ver con el devenir socio-histórico del Trabajo Social, es decir, el Software Educativo está destinado para la enseñanza de la historia del Trabajo Social y está pensado principalmente para los estudiantes de Trabajo Social y en todo aquel que sienta la necesidad de conocer un poco más la mencionada historia.

El nombre del Software Educativo (HISTORITS), es producto de una combinación de la palabra Historia con las iniciales del Trabajo Social (TS). Se realizó en la República Bolivariana de Venezuela. Su contenido es ameno, sencillo, fácil de entender y con una interface muy interactiva, debido a que posee contenidos en forma de textos, imágenes, audio y videos, al igual que referencias bibliográficas y documentales que permiten ampliar o acceder a otro tipo de información referente al tema.

Las razones por las que se justifica su creación son las debilidades que existen en los estudiantes del Trabajo Social del Núcleo de Sucre de la Universidad de Oriente acerca de los aspectos socio-históricos del Trabajo Social (historia del Trabajo Social) y por la ausencia de estos materiales educativos en dicho contexto educacional. Con la creación de éste Software Educativo para la enseñanza de la historia del Trabajo Social se proporciona un recurso interactivo para la enseñanza-aprendizaje de dicha temática, convirtiéndose en una estrategia didáctica especialmente pensada para el Estudiante de Trabajo Social y que le permita conocer, comprender y analizar el devenir socio-histórico de la profesión.

4.2. Objetivo General de la Propuesta

Proporcionar un Software Educativo que facilite el aprendizaje de la historia del Trabajo Social, para que -por medio de su contenido- sirva de apoyo, conocimiento, interpretación y análisis de esta temática necesaria en la formación del Trabajador Social. Permitiendo de esta manera una nueva posibilidad de aprendizaje significativo, novedoso y creativo, a través de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

4.2.1. Objetivos Específicos

Fomentar en los estudiantes de Trabajo Social del Núcleo de Sucre de la Universidad de Oriente, el estudio de la historia del Trabajo Social.

Reforzar los conocimientos referidos a la historia del Trabajo Social en los estudiantes de Trabajo Social del Núcleo de Sucre de la Universidad de Oriente.

Despertar el interés de los estudiantes de Trabajo Social del Núcleo de Sucre de la Universidad de Oriente, por el aprendizaje de la historia del Trabajo Social.

4.3. Factibilidad de la Propuesta

La factibilidad en esta propuesta estuvo referida a la posibilidad real de ejecución de la misma, en términos de: grado de disponibilidad de recursos humanos, económicos, materiales, infraestructura y otros.

Se puede afirmar que, en el caso del Núcleo de Sucre de la Universidad de Oriente, es posible ejecutar la propuesta, ya que se cuenta con el personal capacitado (Departamentos de Informática, Currículo y Administración Educativa y Tecnología Educativa), tanto para instruir a otros sujetos, como para desarrollar otro tipo de Software Educativos. La forma en que se presenta el Software Educativo HISTORITS es en una versión de Disco Compacto (CD), pudiendo también “colgarse” a través de un servidor Web, para que cualquier persona pueda acceder libremente, económicamente ambas presentaciones del Software son factibles y viables. Para efectos de instalación se requiere de un computador de escritorio o laptops con algunas características que son comunes en ellas, por lo que no es difícil o complicada su instalación (debido a que posee un manual).

La presente propuesta presenta una gran factibilidad social, ya que muestra a los sujetos que la utilizarán (a través de textos, imágenes, videos y sonidos) los contenidos de la historia del Trabajo Social, inculcando en ellos un gran sentido de pertenencia e identidad con respecto a la profesión, esto como resultado de los conocimientos que se obtendrán a través del Software Educativo, creando de esta manera un sujeto consciente de las exigencias que amerita perfilarse en relación al Trabajo Social.

La Universidad de Oriente cuenta con laboratorios y salas informáticas, donde se puede pre-instalar el mencionado Software Educativo (en las computadoras), para que de esta manera el estudiante pueda tener acceso al mismo, por lo que se puede hacer alusión a que los recursos y la tecnología para la ejecución de la propuesta están disponibles, es decir, se demuestra tecnológicamente que es posible reproducirla y ejecutarla, que no existe impedimento alguno en la obtención de insumos

necesarios y se demuestra que económica y socialmente se pueden lograr beneficios con su aplicación, en términos de acceso al Software Educativo.

4.4. Diseño Instruccional

De la investigación realizada, para condensar la concepción pedagógica de la propuesta, surgió la necesidad de contar con algún basamento que permitiera analizar las relaciones del acto educativo, con el fin de presentar una información útil para lograr un aprendizaje con la propuesta de Software Educativo desarrollado. Fue ahí donde apareció la referencia a un concepto que relaciona el análisis del alumno que utilizará el Software, con el diseño y desarrollo de la instrucción; esto es llamado "diseño instruccional" (Glaser 1982).

4.5. Especificación Instruccional de Software Educativo HISTORITS

En principio, se entiende por instrucción el ayudar a un aprendiz (alumno) a cumplir ciertas metas de aprendizaje. Así, el diseño instruccional es el proceso completo de análisis de necesidades y metas de aprendizaje y el desarrollo de un sistema que cumpla con dichas necesidades (Berger 1999). Para desarrollar un modelo instruccional en HISTORITS, se adoptaron algunos de los principios de los modelos de Dick et al. (1998), El objetivo es generar una especificación adicional desde la perspectiva pedagógica, que complemente la especificación del Software Educativo, para así contar con elementos de instrucción que de otra manera serían difícilmente perceptibles. En el siguiente cuadro se describe el diseño instruccional propuesto para HISTORITS.

Es importante comentar que se toman como referencias cinco aspectos que formarán parte de la concepción pedagógica del Software Educativo, por ser una propuesta que estuvo pensada para la enseñanza-aprendizaje de la historia del Trabajo Social.

CUADRO 1. Especificación Instruccional de HISTORITS 1.0: La Maravillosa Historia del Trabajo Social

Estructura del área de conocimiento que se explora con HISTORITS	Nivel Académico	Conocimientos Previos del Estudiante	Materiales Instruccionales de soporte existentes	Tipos de aprendizaje que se espera lograr con la propuesta
<p>Primeros Indicios de una Profesión Esencia. La Edad Media y las Formas de Ayuda propias de este periodo. La Época del Renacimiento La Acción Benéfico-Asistencial como pre-figuración de la Asistencia Social</p> <p>Primeras Legislaciones de tipo social. La Revolución Industrial, el surgimiento de la Política Social y la creación de las COS.</p> <p>Institucionalización y Profesionalización del Trabajo Social</p> <p>Definiciones de Trabajo Social a través del tiempo. Origen y Proceso de los Métodos de Trabajo Social. Desarrollo histórico de las Funciones del Trabajador Social.</p> <p>Características y Tendencias del Trabajo Social.</p> <p>El Trabajo Social en América Latina y sus Primeras Escuelas. El Trabajo Social en Venezuela</p>	<p>Nivel universitario (principalmente los primeros semestres de la carrera de Trabajo Social). Sujetos que deseen conocer la historia del Trabajo Social</p>	<p>Nociones básicas con respecto al Trabajo Social (Definición, características). Manejo básico del computador</p>	<p>Videos, audio, textos e imágenes. Lecturas complementarias. Referencias bibliográficas</p>	<p>Aprendizaje significativo, con un enfoque Conectivista. De esta manera se espera que el estudiante se identifique como sujeto activo de su proceso de aprendizaje y asuma una actitud crítica reflexiva frente al bagaje informativo y formativo que posee HISTORITS.</p>

Fuente: Elaboración propia, (2011).

4.6. Diseño Estructural

El programa utilizado para la creación de HISTORITS fue Adobe Director, en su versión N° 10, según el portal de Wikipedia (2011) éste "es una aplicación de Desarrollo de Software (o Autoría de Software) Multimedia destinado para la producción de programas ejecutables ricos en contenido multimedia". Es considerada una de las herramientas más poderosas de integración y programación de medios digitales, debido a su versatilidad de poder incorporar textos, imágenes, audio, vídeo digital, entre otros, en una sola aplicación y manipularlas a través de un lenguaje de programación. Las presentaciones multimedia generadas por Adobe Director pueden ser distribuidas a través de diversos medios, como discos digitales CD, DVD o cualquier otro soporte de información binaria pendrives, tarjetas de memoria, discos duros. También permite ser distribuido y ejecutado directamente en plataformas Web.

4.7. Mapa de navegación u organización por menú y sub-menú

Pantalla de Presentación: El fondo utilizado está diseñado en Photoshop, en dicho fondo se utilizó un degradado de colores en azul base, al igual que una imagen con personas que simulan a un grupo de estudiantes, contiene también una animación central diseñada en flash la cual contempla unas líneas de neones animadas, como también el título de dicha aplicación. Contiene un botón de “entrada” con el diseño de una tecla de PC y un botón “salir” de la aplicación en color rojo, en la parte superior izquierda se encuentra el logo de la Universidad de Oriente y en la parte superior central los datos de la institución educativa de forma animada.

Pantalla “¿Qué es “HISTORITS”?” y Acerca del Autor y la Tutora: Contiene una breve descripción sobre el Software Educativo, al igual que la biografía del Autor y una descripción de la Tutora. Posee un color azul claro, los subtítulos están superpuestos en una combinación de colores: negro, morado y naranja. En los extremos superior e inferior se encuentra un degradado de colores en azul base.

Pantalla de Menú Principal: Contiene un fondo de color azul claro con líneas en los extremos superior e inferior simulando una iluminación al estilo neón, contiene un botón en la parte superior para salir de la aplicación y otro en la parte inferior (inicio) para ir a la pantalla de presentación, en la parte central se encuentra un mapa conceptual (con seis círculos) que cambian de color rosa al pulsar sobre cualquiera de ellos, cada círculo posee los siguientes hipervínculos o sub-menús:

- a. **Pantalla “Primeros Indicios de una Profesión esencial: Ayuda al Necesitado en la Antigüedad”:** Posee el contenido sobre las diferentes formas de ayuda suscitadas en la Antigüedad y que van desde el Código Hammurabi hasta el Cristianismo Primitivo, pasando por el Confucianismo, las acciones de los Faraones de Egipto, el Sistema Alimenticio de Nerva, la Ayuda al Necesitado en Israel y el Islam. Contiene un fondo de color azul claro con líneas en los extremos superior e inferior simulando una iluminación al estilo neón, contiene un botón en la parte superior para salir de la aplicación, también posee imágenes referidas al tema abordado.
- b. **Pantalla “Prehistoria del Trabajo Social”:** El título está superpuesto en la parte superior izquierda de color azul con reflejos en color morado, la pantalla central posee un color azul claro de fondo y su contenido hace referencia a: el contexto social de la Edad Media, las formas de Ayuda en el Medioevo, sus personajes notables, las primeras legislaciones de tipo social y finalmente la Revolución Industrial y el surgimiento de la política social. El subtítulo de este contenido (presentado en esquema secuencial) está en color naranja en parte central derecha.
- c. **Pantalla “Institucionalización y Profesionalización del Trabajo Social:** El título está superpuesto en la parte superior izquierda de color azul con reflejos en

color morado, con un contenido que se presenta en forma de esquema secuencial, la pantalla central posee un color azul claro de fondo con líneas en los extremos superior e inferior simulando una iluminación al estilo neón, contiene un botón en la parte superior para salir de la aplicación y su contenido hace referencia a: la COS y su configuración, Mary Ellen Richmond como referencia obligada en la historia del Trabajo Social y finalmente las primeras Escuelas de formación en Trabajo Social.

- d. Pantalla "Características y Tendencias del Trabajo Social": Tiene una imagen en marca de agua combinada con el color azul claro de fondo con líneas en los extremos superior e inferior simulando una iluminación al estilo neón, contiene un botón en la parte superior para salir de la aplicación y el contenido se presenta en cuadros hipervinculares, los cuales tienen los siguientes títulos y contenidos: Tendencia Evolutiva, Tendencia Ideológica, Tendencia del Desarrollo Profesional, Tendencia Tipológica, Tendencia Contra-retorno, Tendencia de Búsqueda y Tendencia hacia la Autenticidad, la Creatividad, la Identidad, el Rigor Natural y la Autonomía de Pensamiento y Acción.
- e. Pantalla "Perspectivas Históricas del Trabajo Social: Es uno de los contenidos más variados del Software Educativo y está distribuido de la siguiente manera: Definiciones de Trabajo Social a través del tiempo, Origen y Proceso de los Métodos del Trabajo Social, Desarrollo histórico de las Funciones del Trabajador Social, Trabajo Social en América latina y finalmente el Trabajo Social en Venezuela con varios elementos para su construcción histórica. El título posee un color azul claro con reflejos en color morado, con líneas en los extremos superior e inferior simulando una iluminación al estilo neón, contiene un botón en la parte superior para salir de la aplicación. Finalmente HISTORITS posee una pantalla a manera de cierre que contiene un mensaje final del autor del Software Educativo y dos videos referenciales. El título posee un color azul claro con reflejos en color morado, con líneas en los extremos superior e inferior simulando una iluminación al estilo neón, contiene un botón en la parte superior para salir de la aplicación, también contiene dos botones: uno (adelante) que conlleva a varias referencias bibliográficas que se pueden consultar para ampliar la información contenida en la aplicación, y otro (atrás) para devolverse hacia los sub-menús de la misma. Es importante mencionar que todos los sub-menús poseen imágenes y videos relacionados con la temática abordada (historia del Trabajo Social), por lo que la aplicación posee un alto contenido multimedia.

¹ E

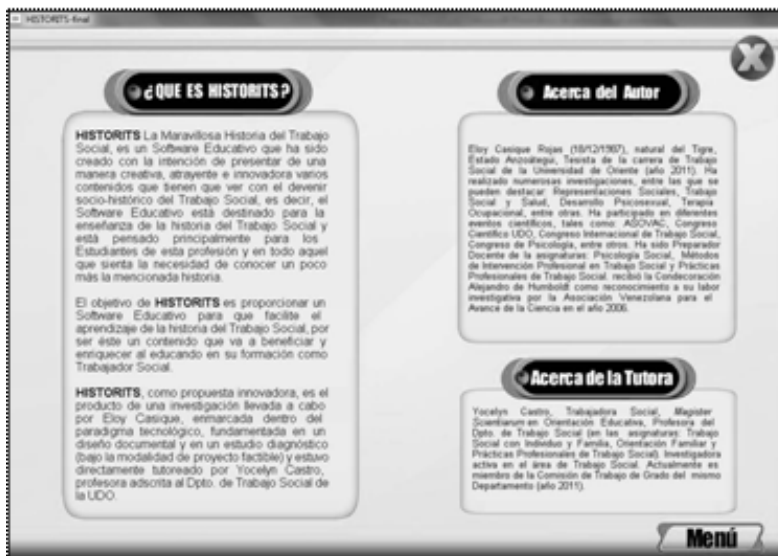
4.8. STORY BOARD (Breve Galería fotográfica por pantalla)

FIGURA 1. Pantalla Principal de HISTORITS 1.0



Fuente: Elaboración propia, (2011).

FIGURA 2. Definición de HISTORITS 1.0



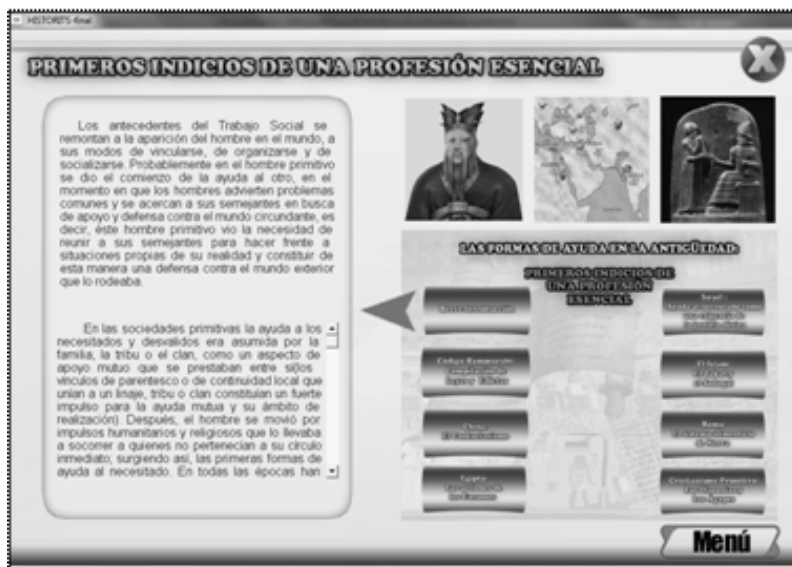
Fuente: Elaboración propia, (2011).

FIGURA 3. Submenú Principal



Fuente: Elaboración propia, (2011).

FIGURA 4. Submenú Principal 2



Fuente: Elaboración propia, (2011).

FIGURA 5. Submenú Principal 3



Fuente: Elaboración propia, (2011).

FIGURA 6. Submenú Principal 4



Fuente: Elaboración propia, (2011).

FIGURA 7. Submenú Principal 5



Fuente: Elaboración propia, (2011).

FIGURA 8. Pantalla final de HISTORITS



Fuente: Elaboración propia, (2011).

5. Aspectos concluyentes, o más bien la apertura hacia una nueva forma de aprender y enseñar la historia del Trabajo Social

El Trabajo Social es una disciplina científica históricamente construida y por ende socialmente reconocida, ha sido producto de complejos procesos de cambios y transformaciones acaecidos en diferentes épocas. En tal sentido, la historia del Trabajo Social es importante ya que, ésta permite conocer, comprender, analizar y entender el devenir socio-histórico de la profesión, desde sus inicios hasta la actualidad.

La historia del Trabajo Social posee una serie de eventos, hechos y manifestaciones que tienen varias aristas para su comprensión: una tiene que ver con las formas de expresión que se vislumbran en el ejercicio profesional y otra con la enseñanza y el aprendizaje de la historia en las unidades formadoras o en diferentes asignaturas, en este caso, del pensum de estudios de la Licenciatura en Trabajo Social el Núcleo de Sucre de la Universidad de Oriente. Es por ello que, el Trabajo Social en su historia constituye una fuente inagotable para la investigación, la enseñanza, el aprendizaje y la reflexión.

La relevancia científica de este estudio radica en que genera nuevos conocimientos en el área del Trabajo Social, el uso de software educativos en la enseñanza del mismo ha sido un proceso muy poco estudiado y en el caso específico del Núcleo de Sucre de la Universidad de Oriente la temática ha sido poco abordada, por lo que desarrollar esta investigación generó nuevos conocimientos en dicha disciplina de las Ciencias Sociales. De igual forma, se sistematizó el contenido relacionado con el aspecto histórico de la profesión, desde sus inicios hasta los actuales momentos, presentándose de esta forma en un software educativo, como un producto novedoso y creativo en toda su expresión. Este trabajo contribuirá a futuras investigaciones sobre el tema, servirá de apoyo bibliográfico a los estudiantes, profesionales e instituciones que sientan interés por estudios de esta naturaleza.

La importancia de la investigación en el ámbito social o la relevancia social de la misma subyace en que se presenta como una propuesta que servirá de apoyo a la enseñanza de un aspecto específico del Trabajo Social, los aportes de la misma beneficiarían a un colectivo en particular: principalmente los Estudiantes de Trabajo Social, a los Docentes del área, para el reforzamiento de sus conocimientos y a aquellos que tengan la necesidad o el interés de conocer sobre la historia del Trabajo Social.

La relevancia institucional de esta investigación se fundamenta al desarrollarla en un contexto universitario específico, es decir, en el Núcleo de Sucre de la Universidad de Oriente, como una institución educativa a nivel superior que requiere de la implementación de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Los aportes de esta investigación son

para la población universitaria, al presentarse un software educativo para la enseñanza de la Historia del Trabajo Social, pudiéndose esta implementarse en otros contextos educativos (otras Universidades del País y Latinoamérica) donde se imparta la enseñanza del Trabajo Social.

Finalmente, en el campo del Trabajo Social la investigación generó una nueva estrategia de enseñanza de un aspecto imprescindible de la profesión. El Trabajo Social hoy en día requiere de un sistema de enseñanza con mayor creatividad y sencillez en la búsqueda de información bibliográfica, ya que en ocasiones es escasa o queda lejos del alcance de los alumnos, teniendo como una alternativa precisamente las TIC (De la Mora 2002), las cuales permitirán proporcionar a través de programas en la modalidad de software educativos, bloques de información en donde se puedan encontrar desde artículos y reseñas hasta ensayos sobre el Trabajo Social en un menor tiempo y costo (De la Mora 2002).

Por último, hay que resaltar que este trabajo es de suma importancia porque contribuye a conocer la Historia del Trabajo Social, algo que trasciende la complejidad del mismo, permitiendo comprender de una manera más efectiva los diferentes hechos, variaciones, eventos y manifestaciones que lo han caracterizado, a través de un Software Educativo. La Historia del Trabajo Social reúne todo un conjunto de conocimientos y conceptualizaciones que ayudan a quien lo estudia a conocer los inicios del mismo, comprender el presente y orientarse en el futuro como ciudadano consciente de las exigencias en las que amerita perfilarse en relación a la profesión. Por otro lado, llenará un vacío de conocimientos ya que es el primer estudio que se realiza en el Departamento de Trabajo Social relacionado con esta temática (Software Educativo-Enseñanza de la Historia del Trabajo Social).

6. Recomendaciones

El Software Educativo se presenta en forma de disco compacto (CD), pudiendo también "colgarse" en un servidor Web (página web), esto sería una recomendación a futuro, previamente estudiada. Sería ideal introducir otros contenidos y perspectivas en el Software Educativo referidos a la historia del Trabajo Social, para que de esta manera se complemente y/o se amplíe la información presentada.

Es recomendable organizar equipos multi e interdisciplinarios para futuros desarrollos de Software Educativos en otras áreas (Metodológica, Jurídico-Administrativa, Socio-Psicológica, entre otras), que incluyan a Trabajadores Sociales, Especialistas en contenido, metodología, Informática, diseño instruccional, diseño gráfico, entre otros.

Se recomienda en un futuro realizar pruebas de efectividad y evaluar el impacto del Software Educativo en la población estudiantil, a lo fines de mejorar o transfor-

mar algunos de sus contenidos o modificar las formas de presentación de la información, entre otras cuestiones.

“Cada día es un nuevo reto por asumir, una nueva decisión que tomar y porqué no, una nueva oportunidad para crear”

7. Referencias

Aguaded, J. 2001. Aprender y enseñar con las Tecnologías de la Comunicación. Consulta 03 de marzo del 2011 (www.huascan.edu.pe/Docentes/xtras/word/aprender-en_tic.doc).

Arias, F. 1999. El Proyecto de Investigación. (Guía para su Elaboración). Caracas: Editorial Episteme.

Ausubel, D. 2001. Psicología Educativa, un Punto de Vista Cognoscitivo. (Décima Cuarta Reimpresión). México DF: Editorial Trillas.

Belth, X. 1999. La Educación como disciplina científica. Buenos Aires: Editorial Ateneo.

Bernal, C. 2006. Metodología de la Investigación. México DF: Edit. PEARSON.

Casique, E. y Castro, Y. 2011. Software Educativo para la enseñanza de la Historia del Trabajo Social. Trabajo de Grado. Cumaná: Universidad de Oriente, Núcleo de Sucre.

De la Mora, S. 2002. Hipermedia en la Educación “Un nuevo paradigma educativo de aprendizaje para los estudiantes de Trabajo Social”. Tesis de Maestría. México: Universidad Colima, Facultad de Telemática.

Del Moral, M. 2000. Diseño de aplicaciones multimedia e hiperdocumentos para el aprendizaje. Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad. Consulta 08 de junio del 2011 (<http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca>).

Domingo, O. 2009. TIC en el aula: software educativo. Ponencia presentada en el VI Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación para la Educación. Sevilla.

Fuentes, L. et al. 2006. Software educativo para la enseñanza de la Biología. Revista de Ciencias Humanas y Sociales v.21 n.47 Maracaibo ago. 2005. Universidad del Zulia. Consulta 22 de abril del 2010 (<http://www.scielo.org.ve/scielo>).

Galvis, A. 2000. Ingeniería de Software Educativo. 2da. Reimpresión. Universidad de los Andes. Colombia: Ediciones UNIANDES.

Glaser, R. 1982. Psychology and instructional technology. In R. Glaser. Training research and education. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.

Guardia, O. 2011. Diseños y Programas Educativos. Barcelona: Editorial Ariel.

Gros, B. 2000. Diseños y Programas Educativos. Barcelona: Editorial Ariel.

Gros, B. 2001. Del Software Educativo a Educar con el Software. Revista Quaderns Digital. España. Consulta 08 de junio del 2011 (<http://www.quadernsdigitals.net>).

Gómez, G. 2007. Innovación y Mejora de la Calidad Docente en Trabajo Social. Escuela de Trabajo Social, Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Hurtado, J. 2000. Metodología de la Investigación Holística. Caracas: Editorial Fundación Sypal.

- Labrador, M. et al. 2002. Metodología. Valencia: Editorial Predios.
- Logreira, R. et al. 2000. Efectos del Software Educativo Tutorial en el Aprendizaje de los Estudiantes. Consulta 20 de mayo del 2010 (www.c5.cl.ieinvestiga/actas/ribie2000/papers).
- Marqués, P. 1999. El Software Educativo. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Marqués, P. 1999. Los espacios web multimedia: tipología, funciones, criterios de calidad. Consulta 24 de mayo del 2011 (<http://dewey.uab.es/marques/tipoweb.html>).
- Marqués, P. 2002. El Software Educativo. Consulta 12 de febrero del 2010 (www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/#capitol13).
- Peláez G. y López, B. 2006. "Metodología para el desarrollo de software educativo, DESED." Revista UPIICSA, Vol. XIV y XV. México DF.
- Sánchez, J. 2001. Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la construcción de aprender. Santiago: Editorial L.M.A.
- Siemens, G. 2004. Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital. Consulta 24 de mayo del 2011 (www.diegoleal.org/docs/).
- Squires y McDougall. 1997. Cómo elegir y utilizar el software educativo. México: Editorial Morata.
- Torres, J. 2006. Historia del Trabajo Social. Buenos Aires: Grupo Editorial Lumen Hvmanitas.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador. 2006. Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. 4a Edición. Vicerrectorado de Investigación y Postgrado. Caracas: FEDUPEL.
- Villaseñor, G. 1998. La Tecnología en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. México DF: Editorial Trillas.

ARTICULOS/ARTICLES

El arte urbano como instrumento de empoderamiento y visibilización. El Festival de Asalto/ Urban art as an instrument of empowerment and visibility. Asalto festival Cecilia Serrano-Martínez.....	Págs 9-26
¿Usuarios o ciudadanos? Intervención y participación en las políticas y servicios sociales / Users or citizens? Intervention and participation in social politics and services Miguel Arenas Martínez.....	Págs 27-43
La violencia de género en las historias de vida de las mujeres que inician su trayectoria vital en la situación de vulnerabilidad / Gender-based violence in the life stories of women who begin their life trajectories in situations of vulnerability Gabriela Moriana Mateo.....	Págs 45-67
Las consecuencias de la burocratización en las organizaciones de servicios sociales /The consequences of bureaucratization in the social service organizations Xavier Montagud Mayor.....	Págs 69-99
Trabajadores Sociales en Israel: protagonistas y testigos del cambio social en la población árabe Análisis de grupos de discusión y entrevistas a profesionales de los servicios sociales en Galilea y Haifa / Social Workers in Israel: protagonists and witnesses of social change in the Arab population. Analysis of focus groups and interviews with professionals in the personal social services in Galilee and Haifa Alfredo Hidalgo Lavié, Javier Simonovich y Mirtha Ben-Nun.....	Págs 91-111
Software educativo Historits 1.0: Una propuesta innovadora para enseñar y aprender la historia del Trabajo Social / Educational software Historits 1.0: an innovative offer to teach and to learn the history of the Social Work Eloy Casique Rojas y Yocelyn Castro.....	Págs 113-139
“Lauream Pacis”: Una Cultura de Paz a través del deporte / “Lauream Pacis”: Peace Culture through the Sports Paris Alejandro Cabello Tijerina y Lina Guadalupe Sierra García.....	Págs 141-155
Medicina indígena tradicional, su enlace con la psiquiatría y la salud Pública / Traditional native medicine, its linkage with psychiatry and public health Iván Noé Martínez-Salazar, Erika Acevedo-Stefanoni y Luis Angel Martínez-Hernández.....	Págs 157-168

RESEÑAS/REVIEWS

Antonio López Peláez. Teoría del Trabajo Social con Grupos. Segunda Edición revisada y ampliada / Theory of Social Work with Groups. 2 ed. (por Emilio Díaz de Mera).....	Págs 169-174
Roberta Teresa Di Rosa. Mediación, Ciudadanía y Convivencia entre Culturas / Mediation, Citizenship and Coexistence among Cultures (por Alberto José Olalde Altarejos).....	Págs 175-177
María Antonietta Selvaggio (a cura di), Educatrici di società. Racconti di donne e di cura / Educadores de la sociedad. Relatos de mujeres y del cuidado 2014 (por Fiorenza Deriu).....	Págs 179-182
Enrique Pastor Seller. Trabajo Social con Comunidades / Social work with communities 2015 (por José Javier Navarro Pérez).....	Págs 183-185
Enrique Pastor Seller, Gerardo Támez González y Karla Annett Cynthia Sáenz López. Gobernabilidad, ciudadanía y democracia participativa. Análisis comparado España México / Governance, citizenship and participatory democracy 2014. A comparative analysis between Spain and Mexico. Madrid: Dykinson (por Juan Bautista Martínez Fernández).....	Págs 187-192

