

“Software interactivo para el aprendizaje de la Historia.”

Adriana Sosa Rojas

Universidad Pedagógica Nacional.

Resumen: Este trabajo describe la realización de un software interactivo para el apoyo en la enseñanza de la historia en educación básica con el uso de la computadora a través de actividades diversas como analogías, juegos, descripciones, mapas mentales, entre otras con la finalidad de que el alumno comprenda la historia de una manera lúdica.

Palabras clave: comprensión, Historia, software interactivo, estrategias didácticas, vinculación.

Abstract: This work describes the accomplishment of an interactive software for the support in the basic education of the history with the use of the computer across diverse activities like analogies, games, descriptions, mental maps, between others, with the purpose of which the pupil understands the history of a playful way

Key words: Comprehension, History, interactive software, didactic strategies, entail.

Introducción.

Este artículo muestra la creación de un software interactivo, para la enseñanza de la Historia en el cuarto grado de educación básica como parte de una propuesta educativa el cual fue diseñado en una plataforma de Authorware de Macromedia realizando el tratamiento de las imágenes con el programa Photo Styler. El interactivo consiste en una serie de actividades diseñadas para trabajar en la computadora, encaminadas a que el alumno comprenda los temas que corresponden al periodo del México Antiguo, iniciando con el Poblamiento de América y culminando con el legado de las culturas prehispánicas a México y al mundo. Adicional al interactivo se propone un Manual de Sugerencias Didácticas, que tiene como función guiar al docente en la aplicación de la propuesta a fin de obtener óptimos resultados. Dicho manual esta dividido en dos partes: la primera se refiere a la instalación del interactivo y la segunda se propiamente a la

aplicación y se presenta de serie sugerencias didácticas para complementar las actividades de la computadora.

La propuesta educativa a la que se hace referencia contiene un Protocolo de Investigación, el cual tiene como finalidad de someter a prueba la propuesta educativa que aquí se presenta; ya que en el ámbito educativo no existen recetas de cocina, ni fórmulas mágicas para la solución de los problemas, por lo cual es necesario evaluar los alcances y limitaciones de la propuesta “Aprendizaje de las culturas representativas del México Antiguo, con auxilio de la computadora.”

Justificación.

El estudio de la Historia forma parte esencial en la formación de una identidad propia y como ciudadano de un grupo social; dicha identidad se va moldeando de acuerdo a las experiencias vividas y a la sociedad en la que cada quien se desarrolla. Sin embargo, el estudio de la historia de México por parte de los niños comúnmente queda en un conjunto de información abstracta y en cierta medida inútil, a la cual los pequeños no le dan importancia por no establecer una vinculación significativa entre éstos y su vida actual.

Por lo tanto se hace necesario la existencia de una alternativa a la enseñanza de la historia, que fertilice la aridez de los contenidos. En la cual ayudemos a los niños a acceder al conocimiento histórico a través de un medio que les es familiar, como es el caso de la computadora. Utilizando diversas estrategias didácticas.

El software interactivo propuesto surge a partir de una propuesta educativa, “Aprendizaje de las culturas representativas del México Antiguo, con auxilio de la computadora”, basada en la hipótesis de que la dificultad que se presenta en la comprensión que los niños tienen de la Historia, esta directamente relacionada con la desvinculación que existe entre los contenidos de dicha asignatura y la vida cotidiana.

Metodología.

Descripción genérica del software interactivo.

El software interactivo, está diseñado siguiendo una lógica deductiva, que se inicia con un tema genérico a partir de donde se desglosan las temáticas específicas. En la propuesta se respeta el currículo establecido por la Secretaría de Educación Pública, por ese motivo se sigue la secuencia establecida en el libro de texto.

De este modo se le sugiere al docente seguir el orden de los siguientes temas:

- ✘ Poblamiento de América
- ✘ Aridoamérica
- ✘ Mesoamérica



Sin embargo, esto no es una obligación, ya que el docente puede utilizar el software del modo que lo considere mejor.

El interactivo se inicia con un pequeño video en el que se muestran imágenes de las diferentes culturas con las que se trabajará en el resto del mismo. En la siguiente pantalla se le solicita al alumno su nombre a fin de personalizar el software. A continuación se presenta otra, en la cual se guía al usuario en la correcta utilización del software. Dicha pantalla contiene los diversos íconos que se utilizan y lo qué significa cada uno de ellos.



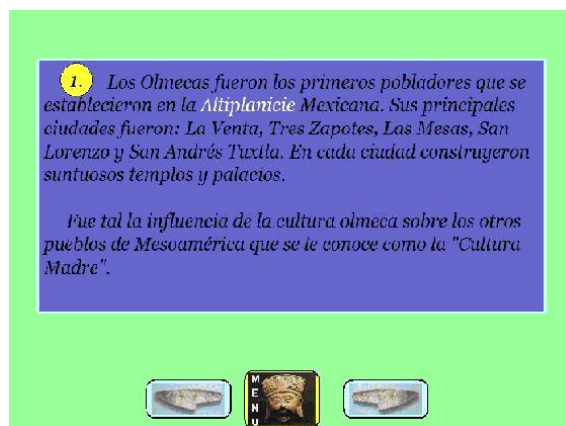
Es necesario mencionar que cada uno de los íconos utilizados en el interactivo fueron diseñados.

Descripción de las actividades.

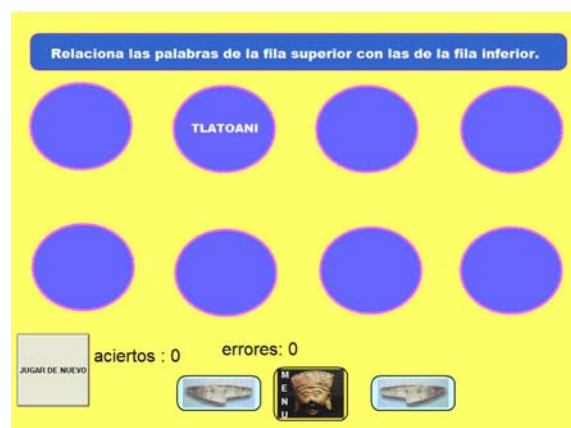
En el apartado de Mesoamérica se realiza una actividad la cual tiene como objetivo distinguir entre las características de las dos regiones en las que se establecieron las culturas. Para el logro de este objetivo de se plantearon tres actividades. La primera de estas actividades se refiere a la activación de los conocimientos previos respecto al tema. Dicha activación sirve en un doble sentido: para identificar los conocimientos previos de los alumnos respecto al tema y para utilizar tal conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes. Por ello, se realiza una pregunta generadora de ideas. Dicha pregunta se presenta en un ambiente en el que pareciera un diálogo entre dos niños. La actividad dos complementa a la primera, debido a que se le pide al usuario que observe con atención un paisaje que se le presenta, dicho paisaje es respecto a una zona con mucha vegetación y con animales; de modo que el alumno identifique las características físicas de dicha región. Por último, se presenta un cuestionario de cuatro preguntas el cual se relaciona con lo que el usuario observo en la actividad anterior.

Se presenta una actividad acerca de los Olmecas, en donde se pretende que el alumno comprenda las características de la vida social y religiosa del pueblo Olmeca. Esta actividad inicia con un desplegado de información, referente a la cultura, dicha información se presenta en cinco secciones. La información

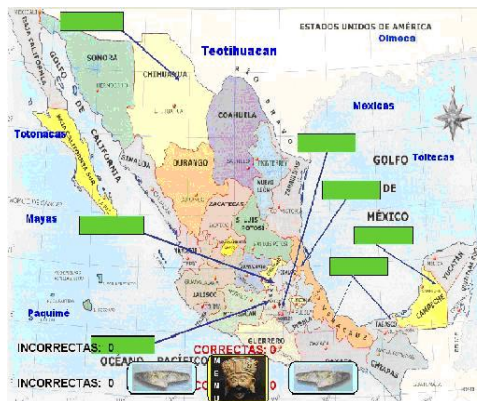
contenida en estas secciones tiene algunas palabras poco comunes, por lo que cuando aparece una palabra de éstas, la palabra esta escrita con otro color, de modo que el usuario de clic en la misma y de esta forma aparecerá el significado. Después de las 5 secciones de información se presenta un ejercicio en el cual se debe hacer uso de la información leída con anterioridad. El ejercicio consta de una serie de imágenes, a las cuales hay que colocar el número de la sección de información vista con anterioridad a la que corresponde el dibujo, si el número no es el correcto, el número se regresa a su lugar, si es el correcto se queda en el lugar colocado. También esta la posibilidad de regresar a las secciones de información si así se desea.



En otro apartado se presenta un memorama, en el cual el alumno debe relacionar el nombre recibido con la actividad realizada en la cultura mexicana y las actividades actuales. El memorama se puede realizar el número de veces que se desee.



También se trabaja con un mapa de ubicación geográfica de las diferentes culturas trabajadas en el interactivo. Dicha actividad consiste en que el usuario arrastre los nombres de las culturas trabajadas al lugar que les corresponde. Según el lugar donde se establecieron.



Otra actividad que se trabaja es la referente a las aportaciones que los pueblos indígenas de nuestro país nos han heredado y han aportado al mundo entero. Esta inicia con una pequeña introducción acerca de la cultura prehispánica y su legado. Se mencionan aspectos con sus productos agrícolas, animales, comida, vocablos y artesanías que fueron acuñados por diferentes países del mundo, ejemplos de esto son: la nochebuena, el maíz, la jojoba, el cacao, etc.



El interactivo consta de diversas actividades, como son rompecabezas, formación de palabras, analogías, cuestionarios, narraciones, videos, música prehispánica, descripción de imágenes, actividades que involucran la imaginación, que requieren de escribir lo que se piensa respecto al tema presentado, etc. Así mismo, se utilizan mapas conceptuales, diagramas, mapas mentales, mapas e imágenes que ayudan al usuario a comprender los temas del interactivo.

Es necesario mencionar, que aparte de las actividades a través de la computadora se presentan sugerencias para trabajar en el salón de clases, en casa u otro lugar, a fin de que los temas queden totalmente claros, estas sugerencias van desde investigaciones hasta visitas a museos.

Conclusión.

El software interactivo es solo una alternativa de cómo se podría trabajar con los temas de Historia en la educación básica, haciendo uso de la computadora sin suplantar el quehacer docente.

El software propuesto tiene las siguientes ventajas:

- Ⓢ Surge de la práctica docente.
- Ⓢ Utiliza una herramienta que a los niños, les agrada, como es la computadora.
- Ⓢ Recupera conocimientos previos de los niños.
- Ⓢ Pretende que el alumno comprenda los hechos históricos y los relaciones con aspectos cotidianos.
- Ⓢ Se utilizan estrategias didácticas variadas.

Como toda innovación no es algo perfecto e inequívoco, y tiene las siguientes desventajas:

- ✗ No abarca a todas las culturas del México Antiguo.
- ✗ Se excluyó información referente a las culturas.
- ✗ El equipamiento de cómputo de algunas escuelas es insuficiente.

Así mismo, tiene algunas debilidades que se pueden mejorar como son:

- Ⓢ Guardar los escritos de cada uno de los alumnos en un archivo personalizado.
- Ⓢ Incluir los íconos que faltaron en la pantalla de explicación del funcionamiento del software.
- Ⓢ Incorporar la guía de sugerencias didácticas en el software.

Por último, es muy valioso utilizar una problemática real para la elaboración del trabajo; al cual se le pueden hacer mejoras, la idea del software se puede aplicar para resolver diversas problemáticas en el ámbito educativo.

BIBLIOGRAFÍA.

Alvarez Luis y Soler Enrique (Coordinadores) (1999) "Enseñar para Aprender" Editorial CCS Madrid.

Ausubel, D. P (1976) "Psicología educativa" Ed. Trillas 1976.

Barroy Sánchez Héctor (2005) "Historia de México" 3ª Edición. Editorial McGrawHill, México.

Bianchi, Ariel Edgardo (1990) "Del aprendizaje a la creatividad" ED. CCS Buenos Aires.

Bigge Morris L. (1997) "Teorías de aprendizaje para maestros" 15ª reimpresión, Editorial Trillas, México.

Bisquerra A. Rafael.(1998) "En Enciclopedia General de la Educación" Madrid.

Carretero Mario "Constructivismo y Educación" Editorial EDELVIVES, España.

CONALTE "Implicaciones de seis teorías psicológicas del aprendizaje" SEP. México.

Craig Grace J.(1997) "Desarrollo Psicológico" 7ª. Edición. Editorial. PRENTICE HAL, México.

Díaz Barriga Arceo Frida y Hernández Rojas Gerardo (2001) "Estrategias para un aprendizaje significativo, una interpretación constructivista." 2ª. Edición, Editorial McGrawHill, México.

Engler Bárbara (1996) "Introducción a las Teorías de la Personalidad" 4ª Edición, Editorial. McGrawHill, México.

Henson Kenneth T. y Eller Ben F. (2000) "Psicología educativa para la enseñanza eficaz" 1ª Edición. Editorial. Thomson. México.

Hernández G. (1999) "La zona de desarrollo próximo: comentarios y reflexiones en torno a su utilización en los contextos escolares" Editorial Perfiles Educativos

Hernández Ruiz Sergio (1969) "El cuarto grado" Editorial. Ensayos Pedagógicos de Fernández Editores, S. A, México.

INAH (2001) "México Antiguo, Antología" Vol. I Primera reimpresión. Edith. Raíces, S.A. de C.V/INAH, México.

Newman Bárbara M. y Newman Philip R. (1991) "Desarrollo del niño" 3ª Edición. Editorial. Limusa, México.

Nieto López José de Jesús (2001)"Didáctica de la historia" 1ª Edición. Editorial. Santillana, México.

Océano (2003) "Enciclopedia Escolar: Primaria Activa" Vol. IV 1ª Edición. Editorial. OCEANO, España.

PLUCKROSE Henry "Enseñanza y aprendizaje de la historia" 3ª Edición. Editorial. Morata, Madrid 2000.

Pozo, J. I (1989) "Teorías cognitivas del aprendizaje" Editorial Morata, Madrid.

Pozo, J. I (1994) "La solución de problemas" Editorial Santillana, Madrid.

Reader's Digest México, S.A de C.V (2005) "Civilizaciones desaparecidas" 1ª Edición Editorial. Reader's Digest, México.

Salazar Sotelo Julia (1999) "Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia ¿...Y los maestros que enseñamos por historia?" 1ª Edición Editorial. SEP, México.

Santillana (2000) "Diccionario de las Ciencias de la Educación" 15º reimpresión, Editorial Aula Santillana, México.

SEP (1999) "Libro para el maestro, historia cuarto grado" 3ª Edición. Editorial. SEP, México.

SEP (1999) "Historia" 2ª Edición. Editorial. SEP, México.

Schunk Dale (2004) "Teorías del Aprendizaje" 2ª. Edición. Editorial. Pearson Educación, México.

Smith Ronald, Sarason Irwin y Sarason Barbara (1997) "Enciclopedia de Psicología Educativa" Editorial Oxford University Press-Harla, México.

Zubiría Remy Hilda Doris (2004) "El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI" 1ª Edición. Editorial. Plaza y Valdés, México.

“Software interactivo para el aprendizaje de la Historia.”

Adriana Sosa Rojas

Universidad Pedagógica Nacional.

Dirección: Aurora Boreal No. 2 Manzana 35 Lote 13, Conjunto Galaxia Cuatitlán, México, C.P 54840. Tel. 20 64 60 14. Cel. 044 55 28 87 29 37

Correo: adysos0891@hotmail.com
asojar1@yahoo.com.mx

Requerimientos de equipo audiovisual y cómputo:

- ✘ Video proyector
- ✘ Computadora con Windows 98 o superior con el programa Authorware 2.0, unidad de CD-Rom y/o USB.

Eje temático en el que se inscribe la ponencia:

“Ámbitos de innovación educativa.” (Modalidades alternativas para el aprendizaje)

CURRICULUM VITAE



FORMACIÓN ACADÉMICA:

- Especialidad en Computación y Educación, por la Universidad Pedagógica Nacional, durante el periodo 2004 – 2006. Con Mención Honorífica.
- Licenciatura en Pedagogía, en la Universidad Veracruzana, región Veracruz. En el periodo de 1997 al 2002.
- Estudio de Inglés en la Corporación OBM de México, S. A de C. V. Durante el periodo de Septiembre del 2004 al 30 de Agosto del 2005.

CURSOS Y CONFERENCIAS RECIBIDOS:

- Taller de Neurolingüística en el Contexto Educativo, Septiembre del 2000.
- Conferencias realizadas los días 20, 21 y 22 de Septiembre del 2000, en el marco de la celebración del XX Aniversario de la Facultad de Pedagogía; Universidad Veracruzana.
- Curso de "Inglés Comprensión de Textos" con una duración de 225 horas. En el periodo de Septiembre 1999 a Enero 2001.
- Primer Congreso Regional de Educación, "Educación, una perspectiva multidimensional", Abril del 2002.
- Curso de "Ingeniería del Aprendizaje" del 1 al 5 de Julio del 2002.
- Curso de "Formación de Facilitadores en Competencias." Agosto del 19 al 24 del 2002.
- Curso de "Habilidades Informáticas Intermedia." Febrero 2003, del 10 al 15.
- Curso de "Elaboración de Material Didáctico." 24 y 25 de Febrero del 2003.
- Curso-taller de actualización docente, "Enseñanza de la Historia y la Geografía en la Educación," Abril de 2005.
- Taller "La educación como acto ético, la responsabilidad comunicada." Abril de 2005.
- Curso-taller "Estrategias para una mejor escritura." Marzo de 2005.
- Taller de "Técnicas Didácticas para Docentes." Mayo 2007, por el Colegio de Contadores Públicos de México y el Instituto Tecnológico de Monterrey.
- Curso de Capacitación, "Aprendizaje Autorregulado." Julio y Agosto 2007.

CURSOS Y CONFERENCIAS IMPARTIDOS:

- Participación con la ponencia "Certificación del conocimiento", en la semana de la calidad de la Facultad de Pedagogía de la Universidad Veracruzana, el 27 de Octubre de 1999.
- Curso de "Elaboración de Material Didáctico", en el plantel CONALEP NO. 104, impartido del 17 al 24 de mayo del 2003.
- Curso de capacitación, "Aprendizaje Autorregulado" UNITEC, campus Ecatepec, impartido Julio y Agosto de 2007.

OTRAS ACTIVIDADES:

- Participación como aplicadora del Examen de Admisión a la Universidad Veracruzana, en los años 1998 y 1999.

- Participación en la elaboración del "Programa de Desarrollo de Personal" de la empresa Nueva Galletera Veracruzana S.A de C. V. Durante el periodo de agosto 2001 a Febrero 2002.
- Participación en la elaboración del "Programa de Orientación Educativa" para el Centro de Bachillerato Tecnológico Industrial y de Servicios No. 124; durante el periodo de Agosto 2001 a Junio 2002.

EXPERIENCIA LABORAL:

- Instructor de la asignatura "Metodología de la Investigación", en el CONALEP No. 104, del 2 de Septiembre del 2002 al 28 de Febrero del 2003.
- Instructor de la asignatura "Comunicación de Ciencia y Tecnología", en CONALEP No. 104; del 2 de Septiembre al 28 de Febrero del 2003.
- Instructor de la asignatura "Valores y Actitudes en la Vida Social y Profesional", en CONALEP No. 104; 3 de marzo del 2003 al 31 de julio del 2003.
- Instructor de la asignatura "Comunicación Educativa", en CONALEP No. 104; 3 de marzo del 2003 al 31 de julio del 2003.
- Profesora ante grupo, responsable de Cuarto grado en la Escuela Activa Montessori", ubicada en Valle Fértil No. 135 en Nezahualcóyotl, Estado de México. Durante el ciclo 2003-2004.
- Profesora ante grupo, responsable de Cuarto grado en la Escuela Activa Montessori", ubicada en Valle Fértil No. 135 en Nezahualcóyotl, Estado de México. Durante el ciclo 2004-2005.
- Consejera y/ o Tutora en el Centro de Apoyo y Desarrollo Estudiantil, en la Universidad Tecnológica de México, Campus Ecatepec. De Septiembre del 2005 a la fecha.
- Docente de la asignatura "Introducción a la investigación pedagógica" en UNITEC, campus Ecatepec. Ciclo 07/3.
- Docente de la asignatura "Aprendizaje autorregulado" en UNITEC, campus Ecatepec. Ciclo 07/3.
- Docente de la asignatura "Ambientes colaborativos para el aprendizaje" en campus Ecatepec. Ciclo 08/1.