
**SECRETARÍA ACADÉMICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA. LA SEGUNDA
GUERRA MUNDIAL. "OTRAS VISIONES". (PROPUESTA
PEDAGÓGICA DE MULTIMEDIA INFORMÁTICO)

T E S I S

**Para la obtención del Título de Licenciado en
Pedagogía**

Elaborado por: Isabel De Lo Vásquez Pozo Garrido

Asesor: Héctor Alberto Mora Rojas

México, D.F. Octubre 2009

A Santina y Américo, mis amados padres, quienes a pesar de la distancia física que nos separa, se hicieron presentes a lo largo de todo el tiempo que duro esta travesía. Gracias por animarme, apoyarme en todo momento y permitirme volar con mis propias alas. Los amo y doy gracias a la vida por tenerlos.

Hiván Arvizu, por ser parte de esta etapa tan importante de mí vida, por comprender y saber esperar; por apoyarme y cuidar siempre de mí, pero sobre todo por demostrarme lo que significa el ser pareja. Te amo.

Héctor Mora, apreciado maestro gracias por enseñarme que la responsabilidad es más que una buena cualidad y que el trabajo cuando se hace con entrega vale la pena. Admiraré siempre su entrega y profesionalismo.

ÍNDICE

	PÁG.
INTRODUCCIÓN	5
 I CAPÍTULO: APORTES TEÓRICOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS TECNOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE HISTORIA	
1. Perspectivas Constructivistas en los Procesos de Enseñanza- Aprendizaje de la Historia	11
a. Posturas Constructivistas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje: Vigotsky, Piaget y Ausubel	16
b. Teoría Sistémica de la Instrucción de Robert Gagné	34
 2. Teoría de la Comunicación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	38
a. Teoría de la Comunicación y su Evolución	40
b. Teoría de la Comunicación: Sus Aportes a la Pedagogía y al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia	48
 II CAPÍTULO: ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA Y EL MULTIMEDIA INFORMÁTICO	
 1. Los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia y su Problemática	62
a. Contexto del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en México.	70
b. Papel del Docente en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia	74
c. Papel del Estudiante de Secundaria en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia	78
d. Métodos y Recursos Didácticos en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia	80
 2. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia	84
a. Las Tecnologías de la Comunicación y la Información: Medios y Educación en México	87
b. El Multimedia Informático y el CD-ROM Interactivo en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia	94
c. Tecnologías de la Información y Comunicación como Recurso Didáctico en el marco de la “Sociedad del Conocimiento” y de la Tecnología Educativa	106

	PÁG.
III CAPÍTULO: ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA. LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. “OTRAS VISIONES”. (Propuesta de Multimedia Informático).	
1. Fundamentación	113
2. Descripción General del Multimedia Informático en formato CD-ROM Interactivo, La Segunda Guerra Mundial. “Otras Visiones”.	122
CONCLUSIONES	134
FUENTES DOCUMENTALES	139

INTRODUCCIÓN

La importancia de la realización de esta investigación, radica en la problemática que ha evidenciado la forma tradicional en la que generalmente se enseña y aprende Historia, parte de su relevancia se sustenta en el desarrollo de una propuesta didáctica que busca romper estrategias de enseñanza-aprendizaje convencionales que carecen de significado y dificultan la comprensión de los contenidos históricos por parte de los estudiantes.

El objeto de estudio de este trabajo tiene que ver con la Enseñanza-Aprendizaje de la Historia, a través del uso de un Multimedia Informático en formato CD-ROM Interactivo; como un recurso idóneo para la comprensión de contenidos históricos, ya que “al integrar imagen, sonido y texto, se crea la posibilidad de relacionar el medio con el alumno”¹.

El presente trabajo de investigación, está encaminado a “la resolución de problemas educativos”²; cuyo marco de referencia se corresponde con el paradigma socioeducativo del Activismo Posible, el cual hace referencia a “...la necesidad de actuar en el ámbito educativo (...) dentro de los límites de lo posible”³.

En la actualidad el Sistema Educativo Mexicano ha desarrollado una serie de propuestas didáctico-metodológicas con el fin de mejorar la calidad educativa en el país, sin embargo, aún queda mucho camino que recorrer para este propósito se cumpla.

¹ GUTIERREZ M. Alfonso. *Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías*. Madrid. ED. De la Torre. 1997. p. 27.

² BISQUERRA, A. Rafael, *Metodología de la Investigación Educativa*, Madrid. ED. La Muralla, 2004. p. 56.

³ Cfr. LOREDO, E. Javier, *Unidad 1: Paradigmas de la Investigación Educativa y Situación Actual de la Investigación Educativa en América Latina*, en Maestría en Tecnología Educativa. Módulo Investigación Educativa, México. ILCE. 1991. p. 54.

El problema de la enseñanza de la Historia puede radicar en que el concepto de enseñanza tiende a referirse "...a impartir conocimientos eruditos para que el estudiante, los retenga y presente exámenes, sino hacer que adquiera instrumentos y herramientas para analizar el pasado y el presente, desarrollar en él una conciencia crítica"⁴, así como su capacidad de comprensión y expresión.

Otro aspecto importante a considerar es la dificultad que poseen algunos alumnos para aprender Historia de manera significativa, debido a que los contenidos que se abordan, generalmente, no contemplan todos los aspectos posibles con los que el alumno puede aprender, pues éstos dejan de lado algunas destrezas y habilidades que pueden ser beneficiosas para su proceso de aprendizaje.

Frente a la falta de métodos didácticos innovadores esta investigación propone el uso del CD-ROM Interactivo, como un recurso de enseñanza-aprendizaje que "combina audio y material visual para establecer la comunicación, enriqueciendo el contenido que en este se presenta"⁵ y a su vez permite "diversificar los métodos y estrategias de enseñanza"⁶ despertando mayor interés por parte del usuario.

Ante la problemática expuesta, este proyecto pretende favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de la Historia a estudiantes escolarizados y no escolarizados, actuando como un recurso didáctico que refuerce un contenido de historia determinado, que pudiera ser utilizado como medio de apoyo para el docente o como instrumento de aprendizaje para un usuario cualquiera.

⁴ NIETO, L. José de Jesús, *Didáctica de la Historia*, México. ED. Santillana, 2001. p. 49

⁵ <http://www.monografias.com/trabajos/multimedaiaycd/multimedaiaycd.shtml>

⁶ ÁLVAREZ, G. Alejandro, *Los Medios de Comunicación y la Sociedad Educadora ¿Ya no es necesaria la Escuela?*, México. ED. Magisterio, 2003. p.46

En concreto este trabajo pretende favorecer la comprensión de diferentes sucesos históricos, por medio del diseño, construcción y producción de un CD-ROM Interactivo en el cual se incluirá un tema selecto de Historia Universal “La Segunda Guerra Mundial. Otras Visiones”.

La propuesta pedagógica que se construye en este trabajo, tiene como objetivo que el alumno sea capaz de realizar una interpretación personal, reflexiva, analítica y crítica sobre un acontecimiento histórico específico. Dicha propuesta se sustenta en una construcción didáctico-pedagógica personal que forma parte de una experiencia de investigación para la Universidad Pedagógica Nacional, aunada a una serie de contenidos teórico-metodológicos que se exponen a continuación.

En el primer capítulo Aportes Teóricos en la Construcción de Propuestas Tecnológicas para la Enseña-Aprendizaje de la Historia, se desarrollan los fundamentos que dan sustento a la investigación. Como primer tema se exponen las teorías que darán base a la propuesta pedagógica; inicialmente se abordan las posturas constructivistas en el PEA de historia de: Lev Semenovich Vigotsky; David Ausubel y Jean Piaget; así como también la teoría sistémica de Robert Gagné. Finalmente se presenta la teoría de la comunicación, sus aportes a la pedagogía y al PEA de Historia.

El primer capítulo tiene como objetivo dar a conocer las aportaciones teóricas que posibilitan la elaboración de un material pedagógico con el cual el estudiante pueda comprender de manera significativa un determinado suceso de la Historia.

El segundo capítulo “Enseñanza-Aprendizaje de la Historia y el Multimedia Informático”, se desarrollan los antecedentes y características del PEA de Historia y su problemática, con el objetivo de presentar las diversas situaciones

que han generado una concepción general de ésta como una asignatura aburrida que no es siempre, de interés para los estudiantes.

Dentro del segundo capítulo se aborda como primer tema el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Historia y su Problemática, en éste se describe el papel que juega tanto docente como el estudiante en dicho proceso, con el fin de identificar el rol que juega cada uno en el éxito o fracaso de la adquisición significativa de los sucesos históricos.

También se trata el contexto de la enseñanza-aprendizaje de la Historia en México, de manera que el lector tenga una visión más amplia de cómo se ha ido desarrollando la enseñanza y aprendizaje de la materia y por último se describen cuáles han sido las innovaciones didácticas y pedagógicas que se han desarrollado para la impartición de ésta.

El segundo tema que se incluye dentro del segundo capítulo es “Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) en el PEA de Historia”, en éste se contextualizan las diferentes TICs que son utilizadas como recurso pedagógico en la asignatura, de manera general y específicamente en México. Por último se menciona al Multimedia Informático y el CD-ROM Interactivo en el PEA de historia como herramienta didáctica.

El último capítulo Enseñanza-Aprendizaje de la Historia. “La Segunda Guerra Mundial. Otras Visiones” (Propuesta Pedagógica de Multimedia Informático), se desarrolla la fundamentación de la propuesta en la cual se argumenta y describen el conjunto de conocimientos que se desarrollaron a lo largo de la investigación, los cuales proporcionaron las herramientas para la construcción de la propuesta y se describe de manera general el producto tecnológico que se elaboró.

Finalmente se presenta una conclusión de la experiencia de investigación, en la cual se da a conocer las ventajas y limitaciones de la misma, así como también de la propuesta pedagógica que se construyó.

I CAPÍTULO: APORTES TEÓRICOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS TECNOLÓGICAS PARA LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE HISTORIA

En este Primer Capítulo se abordarán aquellas Teorías de Enseñanza y Aprendizaje idóneas para el desarrollo y construcción de Propuestas Pedagógicas Tecnológicas para el PEA de Historia.

Las teorías que se describen en este capítulo posibilitarán enlazar los recursos didácticos basados en TICs a los procesos de transmisión de contenidos históricos como un medio o instrumento que puede ser capaz de potencializar y facilitar el PEA.

En primer lugar se desarrollarán los aportes del Constructivismo, el cual se deriva de la Teoría Sociocultural del Desarrollo y Aprendizaje enunciada por primera vez por Vigotsky y reforzada con los aportes de la Teoría Genética de Jean Piaget y el Aprendizaje Significativo de David Ausubel.

Juntos con los aportes constructivistas se desarrollará la posición teórica de Robert Gagné, psicólogo estadounidense quien ha sido una de las primeras figuras en explorar las dificultades del aprendizaje de los estudiantes, así como reflexionar sobre las implicaciones y repercusiones que existen en el PEA. Otro aspecto importante que se expondrá, es la taxonomía de medios que propone para el logro de un aprendizaje significativo.

Por último se abordarán los aportes referidos a la teoría de comunicación a través de sus etapas evolutivas, destacando los referentes teóricos de Shanon y Weaver; los cuales son retomados por Mario Kaplún, quién desarrolla un enfoque pedagógico de la Teoría de la Comunicación aplicada a los PEA.

1. Perspectivas Constructivistas en los Procesos de Enseñanza- Aprendizaje de la Historia

El Constructivismo es una corriente pedagógica la cual se basa en aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento humano. Según la posición constructivista, “el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano que se realiza con los esquemas que el individuo ya posee, es decir, sus conocimientos previos”⁷, los cuales fueron construidos a partir de su relación con el medio que lo rodea.

En sus orígenes, el constructivismo surge como “una corriente epistemológica, preocupada por discernir los problemas de la formación del conocimiento en el ser humano”⁸. El protagonismo del constructivismo en el escenario educativo ha generado diversas interpretaciones de este concepto, pues no puede decirse en absoluto que sea un término unívoco, por el contrario, puede hablarse de varios tipos de constructivismo.

Según Cesar Coll, “no tiene sentido hablar de constructivismo en general y sí tal vez de distintos tipos de constructivismo, de acuerdo con esta distinción, conviene reservar el término para referirse a un determinado enfoque o paradigma explicativo del psiquismo humano”⁹ que es compartido por distintas teorías psicológicas y pedagógicas.

La concepción constructivista “(...) no es en sentido estricto una teoría, sino más bien un marco explicativo que partiendo de la consideración social y socializadora de la educación escolar (...)”¹⁰, sin embargo, se deriva de la teoría de Desarrollo Sociocultural enunciada por primera vez por Vigotsky.

⁷ COLL, Cesar, [et. Al]. *El Constructivismo en el Aula*. Barcelona. ED. GRAO, 1999, p. 8

⁸ DÍAZ BARRIGA, Frida y HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo. *Estrategias Docentes para un Aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. México. ED. Mc GRaw Hill, 2002. p. 25

⁹ Cfr. Ídem.

¹⁰ Ídem.

El aprendizaje supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva la adquisición de un nuevo conocimiento, que permite en el individuo, ser capaz de aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

Básicamente puede decirse que el constructivismo es “el enfoque o la idea que mantiene que el individuo –tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos- no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas”¹¹, sino una construcción que se da de manera continua como resultado de la interacción entre esos dos factores.

La construcción del aprendizaje se realiza todos los días y en casi todos los contextos y depende de dos aspectos, a saber: la representación inicial que se tiene de la nueva información y de la actividad, externa o interna, que se desarrolle al respecto.

“El constructivismo parte del hecho obvio de que la escuela hace accesible a sus alumnos aspectos de la cultura que son fundamentales para su desarrollo personal, y no sólo en el ámbito cognitivo”¹²; es por ello, que la educación debe ser el motor para el desarrollo integral del estudiante.

Por otra parte el aprendizaje desde la perspectiva constructivista puede contribuir a la capacidad de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que se pretenda aprender.

Los aportes constructivistas al PEA permiten explicar entre otros aspectos, cómo se produce el aprendizaje gracias a la intervención de otros, de esta manera el pedagogo puede establecer qué dinámicas de trabajo son las más adecuadas para facilitar la adquisición del aprendizaje en los alumnos y cuáles son los recursos didácticos idóneos para que éste se desarrolle de manera significativa.

¹¹ CUBERO, Rosario. *PERSPECTIVAS CONSTRUCTIVISTAS. La intersección entre el significado, la interacción y el discurso*. Barcelona. ED. GRAO, 2005. p. 17.

¹² *Ibidem*. p. 16

El educador que basa su quehacer pedagógico en el constructivismo, debería contar con recursos didácticos de enseñanza elaborados y tomar en cuenta que éstos tendrían que ser desarrollados de acuerdo a los esquemas de conocimiento de los alumnos, ya que si bien “los estudiantes son procesadores de información, esta debe ser organizada de manera que sea posible su asimilación y comprensión”¹³ de los contenidos seleccionados para el PEA.

Es importante que el docente considere las características de los estudiantes, tome en cuenta al momento de desarrollar propuestas didácticas las necesidades específicas de su grupo, de manera que los materiales se adecuen de forma coherente a estas.

Es significativo que el constructivismo no sea entendido como una teoría más del desarrollo o del aprendizaje alternativo a otras teorías existentes, ni mucho menos como un esfuerzo por integrar las aportaciones de algunas teorías pedagógicas que comparten las ideas fundamentales del constructivismo.

La construcción de conocimientos por parte de los estudiantes; es posible gracias a la actividad que éstos desarrollen para atribuirles significado a los contenidos escolares que se le presentan. De esta manera, el alumno se convierte en protagonista del aprendizaje.

Desde la postura constructivista, el docente posee una gran capacidad para observar y explorar las reacciones que van teniendo los estudiantes en sus experiencias de aprendizaje, de manera que este no dificulte los procesos de construcción individual de cada estudiante, sino que por el contrario “rechace la concepción de alumno, como mero receptor o reproductor de los saberes culturales y no acepte la idea de que el desarrollo es la simple acumulación de aprendizajes específicos”¹⁴.

¹³ *Ibíd.* p. 70

¹⁴ DÍAZ BARRIGA, Frida y HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo. *Op. Cit.* p. 30

La concepción constructivista del aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que “la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas es promover los procesos de crecimiento personal del alumno”¹⁵, lo cual se logrará si se le ofrece a el estudiante actividades intencionales, planificadas y sistemáticas que logren propiciar en este una actividad mental constructiva.

En el ámbito educativo y específicamente en la enseñanza la de Historia, el constructivismo toma importancia, pues considera que los alumnos tienen procesos individuales y esquemas de pensamiento previos, por lo cual, el maestro que enseña esta asignatura, tiene la posibilidad de promover ambientes de aprendizaje donde las actividades de exploración, reto y descubrimiento sean significativas para el estudiante.

El constructivismo aplicado a la Historia, muestra la posibilidad de brindar una motivación constante a los alumnos para que estos expresen opiniones y construyan poco a poco juicios e hipótesis sobre los hechos históricos; aunque estén equivocados.

El docente que enseña Historia, tiene la peripeca de dirigir su labor no solamente hacia el mejoramiento del proceso analítico, sino también hacia un contexto de aprendizaje colectivo en el que los alumnos se sientan capaces de pensar; ser responsables de sus aprendizajes y compartir sus ideas de una manera más fluida.

Si bien el objetivo primordial de conocimiento histórico es “construir el proceso y desarrollo social para poder entenderlo en su realidad”¹⁶, desde el punto de vista del constructivismo; se deben tener en cuenta las problemáticas que dificultan la construcción del aprendizaje de esta materia.

¹⁵ DÍAZ BARRIGA, Frida y HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo. *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México. ED. Mc Graw Hill, 1999. p. 15

¹⁶ DEL MORAL, Joaquín. *Historia y Ciencias Humanas sobre Metodología*. Madrid. ED. Huerga y Fierro, 1999. p. 134

Si bien, el modelo constructivista está centrado en la persona y en las experiencias previas con las que realiza nuevas construcciones mentales, dicha construcción se produce por medio de tres aspectos desarrollados por los siguientes teóricos:

- **Lev Semenovich Vigotsky:** Cuando esto lo realiza en interacción con otros.
- **Jean Piaget:** Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento.
- **David Ausubel:** Cuando es significativo para el sujeto.

a. **Posturas Constructivistas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje: Vigotsky, Piaget y Ausubel**

Lev Semenovich Vigotsky

Psicólogo ruso, es uno de los teórico pioneros en el constructivismo junto con Jean Piaget y David Ausubel, que desarrolló una de las contribuciones esenciales a la postura constructivista; formulando que el sujeto es un ser eminentemente social y por ende el contexto en el que se desenvuelve influye de manera determinante en sus procesos de aprendizaje.

Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo, en su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central, pues la interacción social se convierte en el motor del desarrollo.

Vigotsky introduce el concepto de **Zona de Desarrollo Próximo (ZNP)**, el cual se refiere a la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación del individuo.

El Modelo de Aprendizaje Sociocultural, a través del cual Vigotsky sostiene, a diferencia de Piaget, que ambos procesos desarrollo y aprendizaje, interactúan entre sí considerando el aprendizaje como un factor del desarrollo que se explica como formas de socialización.

La estrecha relación entre desarrollo y aprendizaje que Vigotsky destaca y lo lleva a formular su famosa teoría de la ZDP, postula que “la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad para resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial,

determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz”¹⁷.

La zona de desarrollo potencial estaría, así, referida a las funciones que no han madurado completamente en el niño, pero que están en proceso de hacerlo. De acuerdo con esta perspectiva general, el concepto de ZDP permite comprender lo siguiente:

1. Que los niños puedan participar en actividades que no entienden completamente y que son incapaces de realizar individualmente.
2. Que en situaciones reales de solución de problemas, no haya pasos predeterminados para la solución ni papeles fijos de los participantes, es decir que la solución está distribuida entre los participantes y que es el cambio en la distribución de la actividad con respecto a la tarea lo que constituye al aprendizaje.
3. Que en las ZDP reales el adulto no actúa sólo de acuerdo con su propia definición de la situación, sino a partir de la interpretación de los gestos y habla del niño como indicadores de la definición de la situación por parte de éste.
4. Que las situaciones que son "nuevas" para el niño no lo son de la misma manera para los otros presentes y que el conocimiento faltante para el niño proviene de un ambiente organizado socialmente.
5. Que el desarrollo está íntimamente relacionado con el rango de contextos que pueden negociarse por un individuo o grupo social.

El motor del aprendizaje es siempre la actividad del sujeto condicionada por dos tipos de mediadores: "herramientas" y "símbolos", ya sea autónomamente en la "zona de desarrollo real", o ayudado por la mediación en la "zona de desarrollo próximo".

¹⁷ SCHUNK, Dale H. *Teorías del Aprendizaje*. México DF. ED. Pearson Educación. 1997. p. 56

“Las "herramientas" (herramientas técnicas) son las expectativas y conocimientos previos del alumno que transforman los estímulos informativos que le llegan del contexto. Los "símbolos" (herramientas psicológicas) son el conjunto de signos que utiliza el mismo sujeto para hacer propios dichos estímulos”¹⁸, modifican no los estímulos en sí mismo, sino las estructuras de conocimiento cuando aquellos estímulos se interiorizan y se convierten en propios.

Las "herramientas" están externamente orientadas y su función es orientar la actividad del sujeto hacia los objetos, busca dominar la naturaleza; los "símbolos" están internamente orientados y son un medio de la actividad interna que apunta al dominio de uno mismo.

Los aportes de Vigotsky aplicados a la asignatura de Historia son relevantes, pues posibilitan identificar de que manera los contenidos seleccionados son o no significativos para el estudiante y a su vez permiten acercar al alumno a aquellos sucesos del pasado que le permiten comprender su presente.

Es importante que “los curriculums de Historia dejen de cumplir una función de adoctrinamiento para cumplir una más crítica y constructiva”¹⁹, razón por la cual el sistema educativo en general ha comenzado a cuestionar qué contenidos son realmente significativos para el estudiante y cuáles deberían ser las estrategias metodológicas idóneas para que este logre asimilar e identificar la importancia de la asignatura de Historia en su vida escolar y social.

Puede decirse que “la enseñanza formal de la historia cumple un papel de conformación de la identidad nacional en cualquier sistema educativo, sin embargo, no debe olvidarse que esta transmisión no se da sólo en contenidos sociales, sino en muchos ambientes sociales”²⁰, como son la familia y medios de comunicación e información.

¹⁸ SCHUNK, Dale H. Op. Cit. p. 88

¹⁹ CARRETERO, Mario. Op. Cit. p. 113

²⁰ Ibídem. p. 123

La enseñanza de la Historia puede favorecer el desarrollo crítico del estudiante siendo capaz de confrontar, cuestionar los acontecimientos que estudia y aprender a interpretarlos.

En conclusión para Vigotsky el aprendizaje es una acción social, en la cual el estudiante aprende de forma más eficaz cuando lo hace en un contexto de colaboración e intercambio con sus compañeros, como lo es para la asignatura de historia, a través del aprendizaje cooperativo.

Jean Piaget

Psicólogo Suizo fundador de la Escuela de Epistemología Genética, es una de las figuras más prestigiosas y relevantes de la psicología del siglo XX. Biólogo de formación, se convierte en psicólogo con el fin de estudiar cuestiones epistemológicas; estudia la génesis del conocimiento, desde el pensamiento infantil al razonamiento científico adulto y como se construye.

Según Piaget el conocimiento es una construcción que realiza el individuo a través de su actividad con el medio, donde el alumno desempeña un papel activo en el proceso de aprendizaje, el cual se entiende como “un proceso de reconstrucción en el cual éste organiza lo que se le proporciona, de acuerdo con los instrumentos intelectuales que posee y sus conocimientos anteriores”²¹.

Es necesario tener en cuenta, que en la concepción constructivista, “los conocimientos se apoyan en determinadas operaciones intelectuales que son construidas por el individuo, siguiendo procesos evolutivos, por lo que el maestro debe tenerlos en cuenta para poder asegurar que los conocimientos que ofrezca al alumno puedan ser integrados a su sistema de pensamiento”²², ya que si esto no ocurre los mismos se convertirán en inoperantes.

²¹ Cfr. COLL, Cesar, [et. Al]. Op. Cit. p. 49

²² CARRETERO, Mario. Op. Cit. p. 56

En el constructivismo se conciben los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimientos, el cual se define como “la representación que posee una persona en un momento determinado sobre algún aspecto de la realidad”²³. El papel de educador que sustenta su enseñanza en el constructivismo, consiste en estimular el desarrollo de las aptitudes intelectuales del alumno, que le permitan el descubrimiento de los conocimientos.

La enseñanza toma en cuenta el ritmo evolutivo y de qué manera organizará situaciones que favorezcan el desarrollo intelectual, afectivo y social del alumno, posibilitando el descubrimiento personal de los conocimientos y evitando la transmisión estereotipada de los mismos.

En consecuencia con esto, “el profesor asume las funciones de orientador, guía o facilitador del aprendizaje, ya que a partir del conocimiento de las características psicológicas del individuo en cada periodo del desarrollo”²⁴, debe crear las condiciones óptimas para que se produzca una interacción constructiva entre el alumno y el objeto del conocimiento.

Otra de sus funciones, es propiciar que el alumno comprenda que no solo puede llegar a conocer a través del maestros, sino también por si mismo, observando, experimentando, combinando los razonamientos que posee, en sí, la teoría Piagetana sostiene básicamente que “los elementos que desarrolla el estudiante son básicamente: la memoria y actividades de almacenamiento y recuperación de la información”²⁵.

Si bien desde la perspectiva Piagetana la estructuración de conocimiento se da por medio de un proceso de asimilación, acomodación y adaptación (proceso de equilibración) de nuevas estructuras mentales a las ya existente, es importante considerar que para que estos procesos se logren, se debe

²³ Cfr. *Ibidem*. p. 52

²⁴ Cfr. COLL, Cesar, [et. Al]. *Op. Cit.* p. 17

²⁵ CARRETERO, Mario. *Constructivismo y Educación*. México. ED. Progreso, 1997. p. 61

desarrollar recursos de enseñanza que posibiliten la adquisición de dichos esquemas.

Sin duda, los aportes de Piaget siguen ofreciendo en la actualidad una de las visiones más completas del desarrollo cognitivo y a su vez permiten ofrecer al docente elementos claves para que éste conozca la manera en la que evoluciona la mente de sus alumnos.

En el caso de este trabajo se retoma la Etapa de Operaciones Formales, la cual forma parte de la Teoría Cognitiva elaborada por Piaget, en la cual éste divide el desarrollo cognitivo del individuo en cuatro periodos importantes, como se expone a continuación:

PERÍODO	ESTADIO	EDAD
<p>Etapa Sensorio-motora</p> <p>La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estadio de los mecanismos reflejos congénitos. 2. Estadio de las reacciones circulares primarias 3. Estadio de las reacciones circulares secundarias 4. Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos. 5. Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación. 6. Estadio de las nuevas representaciones mentales. 	<p>0 – 1 mes</p> <p>1 - 4 meses</p> <p>4 - 8 meses</p> <p>8 – 12 meses</p> <p>12 - 18 meses</p> <p>18-24 meses</p>
<p>Etapa Pre-operacional</p> <p>Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Estadio Pre-conceptual. b. Estadio intuitivo. 	<p>2-4 años</p> <p>4-7 años</p>

conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.		
Etapa de las Operaciones Concretas		7-11 años
Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.		
Etapa de las Operaciones Formales		12 años en adelante
En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.		

Tabla elaborada por Isabel Pozo (se retoman los contenidos del libro Psicología y Epistemología de Jean Piaget)

La **Etapa de las Operaciones Formales** se presenta, a partir de los 12 años y se caracteriza por el surgimiento de un pensamiento hipotético-deductivo que le permite al estudiante, llegar a deducciones a partir de hipótesis enunciadas verbalmente; y que son, según Piaget, las más adecuadas para interactuar e interpretar la realidad objetiva.

Estas estructuras lógico-formales resumen las operaciones que le permiten al hombre construir, de manera efectiva, su realidad. Si bien Piaget no limita su concepción al desarrollo intelectual, extiende la explicación de éste a las demás áreas de la personalidad (afectiva, moral, motivacional) y expresa que el desarrollo intelectual, es la premisa y origen de toda personalidad.

En el caso de la asignatura de Historia, el estudiante puede tender a desarrollar el proceso de Equilibración por medio de estímulos que la mayoría de los docentes exponen a través la enseñanza tradicionalista, es decir, por medio de la memorización y repetición de hechos y acontecimientos históricos. La equilibración de acuerdo a los trabajos de Piaget se refiere a un proceso en el cual:

1. El equilibrio se establece entre los esquemas del sujeto y los acontecimientos externos.
2. El equilibrio se establece entre los propios esquemas del sujeto
3. El equilibrio se traduce en una integración jerárquica de esquemas diferenciados.

La interpretación constructivista de Piaget pone el acento en los procesos individuales y presenta la actividad auto-estructurante del alumno como el mejor camino y quizá el único para que éste consiga un verdadero aprendizaje.

Esta postura implica una acción pedagógica cuya finalidad es favorecer un ambiente rico y estimulante en el que no haya trabas para que el alumno despliegue su actividad auto-estructurante. Para ello necesita una ayuda directa del profesor, no basta con la mera exposición a un medio rico y estimulante.

La exposición de los contenidos en esta asignatura generalmente queda en la memoria a corto plazo, lo cual desencadena que los alumnos no asimilen la importancia de la Historia. Frente a esta situación, el esquema constructivista y específicamente los aportes de Piaget, asumen la enseñanza como un proceso activo, el cual a través de la integración de recursos didácticos innovadores posibilita el aprendizaje. Ahora bien, es importante que el docente que emplee la metodología constructivista, conozca el estadio en el que se encuentran los alumnos a los que dirige la enseñanza.

El estudiante del nivel de secundaria se encuentra en lo que Piaget denomina estadio de *operaciones formales*, a lo largo de esta etapa el adolescente adquiere mayor poder de abstracción, de manera que puede comprender nociones más complejas las cuales poseen una mayor demanda cognitiva.

Otra de las características del estadio de operaciones formales, es que “el estudiante aprende a interactuar con los contenidos escolares y adquiere un razonamiento de carácter hipotético-deductivo para resolver los problemas que se le presentan”²⁶, en este estadio el lenguaje comienza a cumplir una función especializada con respecto al pensamiento, pues por medio de éste, logra interpretar conceptos y conocimientos importantes que perduraran a lo largo de su vida.

Con la adquisición de las operaciones formales el alumno puede formular hipótesis, tiene en cuenta el mundo de lo posible, “este tipo de pensamiento es común que el educando confronte todas las proposiciones intelectuales y culturales que su medio ambiente le ha proporcionado y que él ha asimilado, y busque dentro de sí y con el mejor instrumento que tiene (el lenguaje y el pensamiento) la acomodación de estas propuestas”²⁷, lo que le permite pasar a deducir sus propias verdades y sus decisiones.

En conclusión el estadio de operaciones formales que tiene como característica principal, la capacidad de prescindir del contenido concreto y palpable de las cosas para situar al adolescente en el campo de lo abstracto, ofreciéndole un amplio esquema de posibilidades.

Piaget puntualiza que el educador es quien reconoce, que dentro del estadio de operaciones formales existen dos factores que siempre van unidos: los cambios del pensamiento de adolescente y la inserción en la sociedad adulta, que obliga al estudiante a reestructurar su personalidad.

²⁶ Cfr. CARRETERO, Mario. Op. Cit. 56-57

²⁷ Cfr. CARRETERO, Mario. Op. Cit. p. 57-59

Por los años 30s, Piaget postulaba que los estudiantes tienen claras dificultades para entender los contenidos históricos, “debido a las limitaciones generales impuestas por su desarrollo intelectual²⁸”, en sus trabajos muestra que los jóvenes que se encuentran en el estadio de operaciones concretas poseen una representación inadecuada de los acontecimientos ocurridos en el pasado.

Otro punto que retoma Piaget es que el maestro de Historia tiene la posibilidad de aceptar e impulsar la autonomía e iniciativa del alumno, así mismo usar fuentes primarias en conjunto con materiales físicos, interactivos y manipulables, de igual manera, será significativo que investigue acerca de la comprensión de conceptos que tienen los estudiantes respecto a la asignatura de Historia, antes de compartir con ellos su propia comprensión de sus conceptos, por último indagar y hacer preguntas que necesitan respuestas muy bien reflexionadas y desafiar a sus estudiantes a que se hagan preguntas entre ellos.

Sin duda la valoración que generalmente existe sobre la Historia considerándola como una materia secundaria frente a matemáticas o español a generado escasez en la investigación sobre esta asignatura y los problemas que desencadena la falta de comprensión e interés de los estudiantes hacia la misma.

Sin embargo, la realidad muestra que los alumnos presentan una mayor dificultad que la aparente para la comprensión de la Historia, pues sus contenidos se asocian a un conocimiento anecdótico, memorístico y repetitivo.

Por último las ideas de Piaget nos permiten comprender que no sólo debemos seleccionar los contenidos de Historia por que suponen que serán significativos para los alumnos, sino también desarrollar actividades que posibiliten analizar como los sucesos del pasado influyen en la actualidad o el porqué de la manera en la que se fueron desarrollando a lo largo del tiempo.

²⁸ Cfr. CARRETERO, Mario. Op. Cit. p. 57

David Ausubel

Junto con los aportes de Piaget al constructivismo en la década de los 70's, las propuestas de Jerome Bruner sobre **el aprendizaje por descubrimiento** estaban tomando fuerza, ya que en ese momento, las escuelas buscaban que los niños construyeran su conocimiento a través del descubrimiento de contenidos, sin embargo, para el psicólogo estadounidense David Ausubel el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por repetición, ya que éste puede ser igual de eficaz.

El aprendizaje escolar puede darse por repetición o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico. “De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno; esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos”²⁹; pero también es necesario que éste se interese por aprender lo que se le está mostrando.

Ausubel, postula que el aprendizaje implica una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendiz posee en su estructura cognitiva y concibe a este como un procesador activo de la información, ya que “el conocimiento que se transmite en cualquier situación de aprendizaje debe estar estructurado con respecto al conocimiento del alumno”³⁰, teniendo en cuenta que su capacidad cognitiva cambia con la edad.

De acuerdo con Ausubel, “el postulado básico del aprendizaje significativo se justifica en la construcción del aprendizaje, a partir de las experiencias y conocimientos anteriores del sujeto, dicho aprendizaje puede darse por recepción-descubrimiento y aprendizaje repetitivo-significativo”³¹. También menciona que hay que diferenciar los tipos de aprendizaje que pueden

²⁹ AUSUBEL, David. *Psicología Educativa*. México. ED. Trillas, 1983. p. 57

³⁰ CARRETER, Mario. Op. Cit. p. 30

³¹ CUBERO, Rosario. Op. Cit. p. 118

suscitarse en el aula, los cuales pueden ser por recepción, descubrimiento o por repetición y significativo.

La dimensión de aprendizaje por recepción se refiere a la naturaleza de los procedimientos de enseñanza que intentan promover el aprendizaje, en cambio la dimensión de aprendizaje repetitivo-significativo se relaciona con un tipo de aprendizaje que puede ser memorístico pero evolucionar a lo significativo.

Al concebir al estudiante como reestructurador activo de la información, el aprendizaje se vuelve significativo al momento de introducir nuevos elementos a los preexistentes, ahora se debe tener en cuenta que para que se de un aprendizaje significativo, "se deben propiciar ciertas condiciones tanto en los contenidos que se desarrollarán como en lo que respecta a las características y disposiciones de los alumnos"³², por lo tanto los materiales didácticos que emplee el educador, deberán poseer elementos claves que motiven el interés del estudiante hacia los contenidos expuestos y posibiliten la asimilación de los mismos.

Es importante mencionar, que Ausubel describe distintos tipos de aprendizaje significativo, los cuales son:

- **Aprendizaje de representaciones:** cuando el niño adquiere el vocabulario. Primero aprende palabras que representan objetos reales que tienen significado para él.
- **Aprendizaje de conceptos:** el niño, a partir de experiencias concretas, comprende que la palabra "mamá" puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres. También se presenta cuando los niños en edad preescolar se someten a contextos de aprendizaje por recepción o por descubrimiento y comprenden conceptos abstractos.

³² *Ibíd.* Op. Cit. p. 120

- **Aprendizaje de proposiciones:** cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o más conceptos en donde afirme o niegue algo. Así, un concepto nuevo es asimilado al integrarlo en su estructura cognitiva con los conocimientos previos. Esta asimilación se da en los siguientes pasos:
- **Por diferenciación progresiva:** cuando el concepto nuevo se subordina a conceptos más inclusores que el alumno ya conocía.
- **Por reconciliación integradora:** cuando el concepto nuevo es de mayor grado de inclusión que los conceptos que el alumno ya conocía.
- **Por combinación:** cuando el concepto nuevo tiene la misma jerarquía que los conocidos.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimiento, los cuales consisten en la representación que posee una persona en un momento determinado de su historia sobre una parcela de la realidad. Estos esquemas incluyen varios tipos de conocimiento sobre la realidad, como son: los hechos, sucesos, experiencias, anécdotas personales, actitudes, normas, etc.

Para Ausubel “la enseñanza tradicional resulta poco eficaz si consiste simplemente en la repetición mecánica de elementos que el alumno no estructure formando un todo relacionado”³³, pues el aprendizaje implica comprender cada uno de los elementos que componen a una determinada información o contenido. Por lo tanto es primordial que el docente no sólo conozca las representaciones que posee el estudiante, sino también analice el proceso de interacción entre el conocimiento nuevo y el alcanzado.

³³ Cfr. CARRETERO, Mario. Op. Cit. p. 31

El principal aporte de Ausubel al constructivismo es su modelo de enseñanza por exposición, para promover el aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria. “este modelo consiste en explicar o exponer hechos o ideas, este enfoque es de los más apropiados para enseñar relaciones entre varios conceptos, pero antes los alumnos deben tener algún conocimiento de dichos conceptos³⁴.

Otro aspecto en este modelo es la edad de los estudiantes, ya que ellos son capaces de manipular ideas mentalmente, aunque sean simples, por esto, este modelo es más adecuado para los niveles más altos de primaria en adelante.

Como se ha expuesto a lo largo de este trabajo, el PEA de la asignatura de Historia no es siempre una materia fácil, por lo cual es imprescindible que el pedagogo retome aspectos teóricos que permitan fundamentar la construcción de propuestas pedagógicas innovadoras que posibiliten el logro de un aprendizaje significativo en el estudiante.

Para que el aprendizaje de la asignatura sea realmente significativo, debe reunir varias condiciones como son que los contenidos se relacionen de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe, dependiendo también de la disposición (motivación y actitud) de éste por aprender, así como de la naturaleza de los materiales o contenidos de aprendizaje.

Dentro de las ventajas que presenta el sustento teórico de una propuesta educativa basada en el uso de medios, como lo es en el caso de este trabajo, a través del uso del CD-ROM interactivo, se puede mencionar que los aportes del Aprendizaje Significativo recaen en que:

- Produce una retención más duradera de la información de los hechos históricos.

³⁴ AUSUBEL, David. Op. Cit. p. 157-158

- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
- La nueva información que propicia el recurso didáctico multimedia se puede relacionar a los conocimientos previos del estudiante y posibilitan que este los retenga en la memoria a largo plazo.
- El uso de un recurso multimedia fundamentado en el logro de un aprendizaje significativo, busca generar en el estudiante una actitud activa que dependerá de la asimilación de las actividades que contenga el material de aprendizaje y la forma en la que el alumno lo asimila.

La reproducción de la enseñanza tradicional de la Historia se explica, porque en ese tipo de práctica se ignoran tanto las características de la historia, como las de los sujetos cognoscentes; problemática que se ve agravada con la selección, creación y organización de recursos para el aprendizaje.

El problema esencial que se genera con la enseñanza tradicional de la Historia consiste en la carencia de significado que para los alumnos tiene el estudio de esa disciplina, en consecuencia, no se alcanza la intención educativa de facilitar la construcción racional y sistemática de explicaciones de la realidad histórico-social, ni una comprensión que propicie la participación del educando en la vida social.

El maestro de Historia que ofrece el recurso didáctico como lo es el Multimedia Interactivo, identifica los conocimientos previos de sus alumnos alumno, es decir, se asegura de que el contenido que presenta se puede relacionar con las ideas previas de su grupo, ya que al conocer lo que saben los alumnos tendrá la opción de planear la forma en la que se utilizará el recurso didáctico.

El educador tiene la posibilidad de utilizar la motivación como un factor fundamental para que el alumno se interese por aprender, ya que el hecho de que éste se muestre cómodo y con una actitud favorable y una buena relación con el maestro, hará que se facilite el aprendizaje.

Es importante que “el educador conozca la naturaleza del material didáctico que utiliza, así como la estructura cognoscitiva de sus alumnos. El material de aprendizaje será o no potencialmente significativo de acuerdo a las características de cada alumno”³⁵, de aquí la importancia de que el recurso didáctico empleado, posea sentido pedagógico, pues el hecho de que éste se componga de múltiples medios y tenga como objetivo generar una interacción del estudiante con el recurso, no asegurará que éste realmente asimile los contenidos de manera significativa.

La teoría constructivista y específicamente los aportes de David Ausubel con el aprendizaje significativo, dan sustento a la propuesta pedagógica que se expone en el tercer capítulo, ya que como se ha desarrollado en este apartado, el recurso didáctico que emplee el docente poseerá un significado potencial para el alumno, en este caso, el CD-ROM contempla el uso de múltiples medios que posibilitarán que el alumno se apropie de los contenidos de manera más rápida y fácil.

“El conocimiento como proceso creativo, en el que los significados son construidos implica una concepción de las personas como agentes activos, frente a receptores pasivos de la información”³⁶, por lo tanto, el recurso multimedia puede generar en el estudiante una recepción activa y significativa de los contenidos que se exponen, de igual manera, es importante que el recurso didáctico se conforme de significados que el estudiante pueda identificar y apropiarse.

³⁵ ASUBEL, David. Op. Cit. p. 57

³⁶ CUBERO, Rosario. Op. Cit. p. 21

Merece la pena destacar la Teoría del aprendizaje por descubrimiento, la cual es desarrollada por Jerome S. Bruner. Quién expone que es imprescindible propiciar la participación activa del alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a partir de la consideración de que un aprendizaje efectivo, el cual depende básicamente, de que un problema real se presente como un reto para la inteligencia del alumno, motivándolo a enfrentar su solución, y aún a ir más allá, hasta el fin primordial del aprendizaje que consiste en su transferencia.

Resulta importante acentuar el hecho de que en la mayoría de los aspectos a tratar, Bruner coincide con las ideas expuestas por Jean Piaget. Para Bruner, el desarrollo intelectual del alumno depende directamente de que éste domine ciertas técnicas. En este dominio deben considerarse como determinantes dos factores: la maduración y la integración. La maduración le permite al alumno representarse al mundo de estímulos desde tres dimensiones, que se van perfeccionando de manera progresiva:

- La acción.
- La imagen.
- El lenguaje simbólico.

La integración consiste en el empleo de grandes unidades de información para la resolución de problemas. En su proceso de desarrollo, el niño percibe al mundo en tres formas consecutivas, mismas que guardan una estrecha analogía con los estadios del desarrollo cognitivo propuestos por Piaget. Las formas que Bruner señala son:

- La forma enativa, que consiste en realizar la representación de sucesos pasados, por medio de la respuesta motriz.
- La forma icónica, que depende tanto de respuestas motrices, como del desarrollo de imágenes representativas y secuenciadas de una determinada habilidad.
- La forma simbólica, misma que tiene en el lenguaje, su expresión más objetiva, pues el lenguaje es un instrumento de cognición, a la vez que un

medio para representar y transformar la experiencia del mundo. En esta forma de representación simbólica, los objetos no necesitan estar presentes en el campo perceptivo del niño, ni ofrecer un orden determinado.

Bruner considera, pues, al lenguaje como el instrumento para superar el concepto de hombre natural. Este autor defiende la posibilidad de la enseñanza de cualquier cosa a un alumno, bajo la condición de que la enseñanza se realice en el lenguaje del propio alumno. Los contenidos a enseñar deben ser percibidos por el alumno como un aprendizaje importante y significativo, en el que él tendrá una acción determinante.

Bruner expresa sintetizadamente su teoría afirmando que debe tenerse en cuenta que si la mayor aptitud del hombre es su superioridad intelectual, también debe tenerse presente el valor que, personalmente, le representa un hecho descubierto por él mismo. Por ello Bruner afirma que el descubrimiento realizado por un niño es semejante (como proceso) al descubrimiento que, en su laboratorio, realiza un científico. Bruner también menciona la existencia de cuatro grandes ventajas en la manera heurística e hipotética de presentar el material de enseñanza:

- La potencia intelectual. El descubrir y resolver problemas por parte del alumno, habilita su capacidad de construcción y organización racional de los elementos de un problema.
- Las motivaciones intrínseca y extrínseca. El alumno se recompensa con los efectos de sus propios descubrimientos.
- El aprendizaje y la heurística del descubrimiento. Sólo se aprende realmente a través de la solución de problemas y el interés-esfuerzo por descubrir.
- La memoria. El alumno retiene con mayor facilidad lo aprendido si él mismo organiza sus materiales y procesos respectivos.

b. Teoría Sistémica de la Instrucción de Robert Gagné

Otra de las teorías que dan sustento a este trabajo es la Teoría Sistémica de la Enseñanza, como también se le conoce, la cual fue desarrollada por Robert Gagné. Dicha teoría consiste en la aplicación de la teoría general de sistemas al campo educativo.

La teoría general de sistemas (TGS), aparece durante los años de la década de 1930, originalmente aplicada a la biología y a la unificación de las ciencias, con las tesis presentadas por **Ludwig Von Bertalanffy**, en ella el pensamiento sistémico puede integrarse en una especie de totalidad, a partir de la confluencia de los siguientes campos:

- El concepto de sistema abierto y la filosofía biológica de Bertalanffy.
- La teoría de Shanon, Weaver y Cherry, sobre la información y las comunicaciones.
- La llamada investigación de operaciones, de E. C. Williams, institucionalizada actualmente en Inglaterra.
- La teoría de juegos, estructurada por John Von Neumann y Oskar Morgenstern.
- Las técnicas ideadas por Jay Forrester, para la simulación de procesos sociales y ambientales por medio de la computadora.

La teoría instruccional sistémica puede ser representada, de manera muy esquemática, para Gagné, el aprendizaje es “un proceso mediante el cual los organismos vivos adquieren la capacidad para modificar sus comportamientos rápida y permanentemente”³⁷.

El aprendizaje implica el concurso de cuatro elementos:

- Un sujeto social

³⁷ GAGNÉ, Robert y BRIGGS, Leslie. *La planificación de la enseñanza*. México. ED. Trillas, 1976. p. 116

- Una situación propicia para el aprendizaje
- Un comportamiento explícito del sujeto
- Un cambio interno.

Aunque en los últimos trabajos de Gagné se hace evidente una posición más consecuente con las concepciones cognitivistas del aprendizaje, no renuncia a enfatizar que el aprendizaje, para que sea considerado como tal, debe presentar las condiciones de visible y estable.

Para Gagné la razón fundamental de planificar la enseñanza “es hacer posible la consecución de un cierto conjunto de objetivos, sin dejar de considerar los procesos u estados internos aprendidos previamente”³⁸, así como también la motivación y una actitud de confianza.

Otro punto interesante que expone Robert Gagné, es “la Taxonomía de medios, en la que se relacionan ocho funciones didácticas con siete medios de instrucción”³⁹, dicha taxonomía se enfoca en aquellos medios que son capaces de estimular al sujeto.

En el caso de la asignatura de Historia, dicha taxonomía posibilita identificar aquellos medios idóneos para la planificación de la enseñanza de esta materia. Gagné considera los siguientes medios:

- Objetos
- Comunicación oral
- Material impreso
- Imágenes fijas
- Imágenes en movimiento
- Filmes sonoros
- Máquinas de enseñar

³⁸ GAGNÉ, Robert y BRIGGS, Leslie. Op. Cit. p. 19

³⁹ CABERO, Julio. *Análisis de medios de enseñanza*. Sevilla. ED. Alfar. 1990. p. 49

“De los siete medios de instrucción, dos (objetos y comunicación oral) son experiencias directas y cinco (material impreso, imágenes fijas, imágenes en movimiento, files sonoros y máquinas de enseñar) son experiencias mediadas”⁴⁰.

Dentro de los múltiples medios que se incluyen en la taxonomía de Gagné, es necesario definir los más representativos; los cuales son:

Visuales: Estos puede corresponder a imágenes o texto. Las primeras, corresponden a una representación visual o recreación de la realidad, es decir una representación del mundo, que ofrecen informaciones concretas, las cuales permiten que sujeto capte de forma intencional un determinado mensaje, de igual forma “la imagen forma parte de la expresión que nos permite comunicarnos con nuestros semejantes”⁴¹. Por otra parte, el texto, permite visualizar las palabras que son utilizadas para manifestar el proceso lingüístico, permitiendo la interpretación de un determinado contenido.

Auditivos o sonoros: Los medios sonoros constituyen una buena manera de proporcionar experiencias de aprendizaje a grandes grupos y también resultan adecuados para el trabajo individual de los estudiantes. Además, contribuyen a mejorar la dicción y suponen un buen canal de información alternativa para estudiantes con poca habilidad lectora y para personas con graves deficiencias visuales. Por último tienen la ventaja de que proporcionan soporte verbal o fondo musical a las imágenes en los montajes audiovisuales

Audiovisuales: Son los medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen y el audio. Los medios audiovisuales se refieren especialmente a medios didácticos que, con imágenes y grabaciones, sirven para comunicar un mensaje específico. Entre los medios audiovisuales más populares se encuentran, el video y los nuevos sistemas multimediales de la informática.

⁴⁰ *Ibíd.* Op. Cit. p. 50

⁴¹ GUTIÉRREZ, Francisco. “*El Lenguaje Total*”. Buenos Aires. ED. HVMANITAS, 1972. p. 24.

Según Gagné los medios audiovisuales son los que logran de mejor forma estimular y facilitar el aprendizaje, pues permiten una mayor comprensión de los contenidos y al mismo tiempo, promueven la interacción entre el alumno y el medio.

En conclusión tanto la teoría de instrucción sistémica como la taxonomía de medios, exponen que el aprendizaje es el cambio de una capacidad o disposición humana que persiste durante cierto tiempo. Este tipo de cambio sucede en la conducta y se logra solamente a través del aprendizaje, las actitudes, el interés, el valor y también en el cambio de conductas, es decir, si hay un estímulo adecuado, la información se repetirá internamente un cierto número de veces, lo que ayudará a que pase a la memoria de largo alcance o largo plazo.

2. Teoría de la Comunicación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

La palabra comunicación cubre un campo semántico tan amplio que es preciso distinguir las diversas dimensiones de significación que ella encierra antes de comenzar a usarla indiscriminadamente.

Sin duda el concepto de comunicación es controversial, puesto que posee un gran número de definiciones, convirtiéndola en un concepto semántico diverso.

Paulo Freire se refiere a ella como “Una relación horizontal entre dos polos, los cuales generan un diálogo”⁴².

Según Berelson y Steiner “el acto o proceso de comunicar consiste en la transmisión de informaciones, ideas, emociones, habilidades, etc. mediante el empleo de signos y palabras”⁴³.

Osgood menciona que “tenemos comunicación siempre que una fuente emisora influye en otro -el destinatario- mediante la transmisión de señales que pueden ser transferidas por el canal que los liga”⁴⁴.

Comunicación es “la relación comunitaria humana que consiste en la emisión/recepción de mensajes entre interlocutores en estado de total reciprocidad”⁴⁵.

Por último Luis Ramiro Beltrán la describe como “el proceso de interacción social democrática basada en el intercambio de signos, por el cual los seres humanos comparten voluntariamente experiencias bajo condiciones libres e igualitarias de acceso, diálogo y participación”⁴⁶

⁴² *Ibíd.* p. 60

⁴³ *Ibíd.* p. 62

⁴⁴ *Ídem.*

⁴⁵ PASCUALI, Antonio. *Comprender la Comunicación*. Barcelona, ED. Gedisa. 2007. p. 56

⁴⁶ KAPLÚN, M. Op. Cit. p. 64

Kaplún hace una diferenciación respecto al concepto de comunicación, ya que según este “comunicación es el PROCESO por el cual un individuo entra en cooperación mental con otro hasta que ambos alcanzan una conciencia en común. Por el contrario información, es cualquier transmisión unilateral de mensajes de un emisor a un receptor”⁴⁷.

La comunicación es indispensable en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo “La escuela ha ignorado en la práctica la existencia de los medios de comunicación social”⁴⁸, frente a esta situación la educación del futuro busca propiciar una comunicación dialógica a través de los medios, sin que éstos lleguen a saturar a los individuos.

En conclusión, la comunicación se refiere al proceso natural, universal, de interrelación e influencia recíproca entre las partes de toda "organización" y entre ella y su medio ambiente, ya que comunicar significa “transmitir ideas y pensamientos con el objetivo de ponerlos "en común" con otro, lo cual supone la utilización de un código de comunicación compartido, dicho código es un conjunto de símbolos y signos, los cuales deben ser compartidos por los protagonistas del proceso”⁴⁹.

⁴⁷ Ídem.

⁴⁸ Cfr. GUTIÉRREZ, Francisco. Op. Cit. P. 44-45

⁴⁹ Cfr. Ibídem. p. 15

a. Teoría de la Comunicación y su Evolución

A lo largo de la historia, el concepto de comunicación ha ido evolucionado, modificándose y apropiándose de nuevos conocimientos que han permitido la evolución de dicho concepto a la conformación de una teoría.

Algunos pensadores y teóricos que han desarrollado el tema de la comunicación son:

Aristóteles

Se considera a Aristóteles, creador de la teoría de la comunicación por dos de sus obras: la Poética y la Retórica, sin embargo, en una de sus Éticas dedica un capítulo titulado Del donaire en el decir, virtud que define brevemente como la manera constante de "decir lo que se debe y como se debe".

Aristóteles considerar que de acuerdo a la forma en la que se dice algo, se puede deducir y juzgar los caracteres de quienes emiten dicho mensaje.

La regla general del donaire en el decir, según Aristóteles, como la de cualquiera otra virtud es el justo medio contra el cual se peca, bien por exceso, bien por defecto. El justo medio no significa hacer las cosas medio bien, medio mal, lo que llamamos impropriamente hacerlas "regular". Es realizarlas conforme a las "regulae": elevarse sobre los extremos, situarse en la dianoiá como en una cima superior en la que converge lo volitivo con lo racional, para conseguir acercarnos a los paradigmas éticos.

Hay un conjunto de actitudes potenciales o actuales de los informadores que no satisfacen la comparación con tales modelos. Aristóteles las refiere a lo que, en aquel momento, puede referirlas: a la conversación ordinaria, interpersonal o colectiva; y al teatro, único medio de comunicación social a la sazón conocida. Se puede dar en el texto dramático – dice – desde la decencia a la obscenidad, desde la crítica recta a la acusación velada como ocurrió, con relación a Sócrates, en Las Nubes de Aristófanes.

El emisor no puede ser grosero ni huraño; tampoco bufón insípido y molesto que se propone más excitar la risa, la curiosidad o el morbo que decir cosas pasaderas y normales que no ofendan a los que sean objeto de su crítica. La crítica, en consecuencia, es aceptable y deseable. El callar cuando hay que hablar es tan condenable como el hablar cuando no es menester. Pero la crítica no puede ser ofensiva para la persona que es sujeto pasivo del juicio acerca de su actividad o de los resultados factibles de la misma.

La comunicación, el decir, el poder decir y el poder oír es una de las señales de elección y predilección del hombre, conforme a la afirmación aristotélica.

“Expresarse supone un acto consciente de emisión de signos. El hombre es capaz de captar los fenómenos y de reflejarlos por medio de palabras. El significado de estos vocablos es, por tanto, la ventana para asomarse al Universo”⁵⁰. El elemento significativo de la palabra audible o legible viene a representar un concepto al que se ha llegado, precisamente, a partir de la realidad.

El lenguaje es también el signo sensible de un universo interior más rico y quizá más extenso que el exterior, según la persona de que se trate. Ambas realidades, la interior y la exterior, las elevamos a conceptos que pugnan por su expresión. El concepto es para el lenguaje, para la comunicación del pensamiento, como el alma para el cuerpo.

Los postulados de Aristóteles sobre la comunicación son muy sencillos, hay primero que entender el tipo de sociedad en la cual el observaba la comunicación, una sociedad esclavista en donde la comunicación se daba de los amos a los esclavos o entre los hombres libres para establecer relaciones.

Es por eso que la comunicación aristotélica plantea un modelo lineal de comunicación que inicia con un receptor, se expresa un mensaje y lo recibe un receptor.

⁵⁰ <http://www.miespacio.org/cont/invest/comuni.htm> (Consultado el 10 de Junio de 2009)

Shannon y Weaver

Históricamente las concepciones de comunicación “se desarrollan en el área de la telegrafía donde surge la necesidad de determinar, con la máxima precisión, la capacidad de los diferentes sistemas que permiten transmitir información”⁵¹.

A partir de la acelerada difusión y especialización que experimentan los medios de comunicación en el procesamiento y transmisión de información durante la primera mitad del siglo pasado, se desarrolla el primer modelo científico del proceso de comunicación conocido como la Teoría de la Información o Teoría Matemática de la Comunicación de Shannon.

En los años 40s Claude E. Shannon desarrolla su Teoría de la Información, la cual aún cuando ha trascendido posee un alcance muy acotado, debido a que se refiere solo a las condiciones técnicas que la transmisión de los mensajes. Poco después el sociólogo Warren Weaver redactó un ensayo destinado a enfatizar las bondades de esta propuesta, que fue publicado junto al texto anterior en julio de 1949.

El trabajo de Shannon *The Mathematical Theory of communication* se une a los aportes de Weaver dando origen a la teoría de la información o el modelo de Shannon y Weaver. El modelo de Shannon se aplica a cualquier mensaje, independientemente de su significación, esta teoría permite sobre todo estudiar la cantidad de información de un mensaje en función de la capacidad del medio. Los elementos del modelo de Shannon y Weaver son:

- a)** La fuente: es el elemento emisor inicial del proceso de comunicación; produce un cierto número de palabras o signos que forman el mensaje a transmitir. Por ejemplo, puede ser la persona que, habiendo descolgado el teléfono y marcado el número, comienza a hablar. Puede ser, del mismo modo, el parlante de la radio o de la TV.

⁵¹ Cfr. PASCUALI, Antonio. Op. Cit. p. 7

- b)** El transmisor: es el emisor técnico, esto es el que transforma el mensaje emitido en un conjunto de señales o códigos que serán adecuados al canal encargado de transmitirlos. Así, en nuestro ejemplo, el transmisor transformará la voz en impulsos eléctricos que podrán ser transmitidos por el canal.

- c)** El canal: es el medio técnico que debe transportar las señales codificadas por el transmisor. Este medio será, en el caso del teléfono, los cables, o la red de micro-ondas utilizada por la empresa telefónica en comunicaciones internacionales.

- d)** El receptor: también aquí se trata del receptor técnico, cuya actividad es la inversa de la del transmisor. Su función consiste entonces en decodificar el mensaje transmitido por el canal, para transcribirlo en un lenguaje comprensible por el verdadero receptor, que es llamado destinatario. Es entonces el aparato telefónico, el receptor de radio o el televisor.

- d)** El destinatario: constituye el verdadero receptor a quien está destinado el mensaje. Será entonces la persona a quien se dirige el llamado telefónico o el conjunto de personas audiencia de radio o de TV.

- f)** El ruido: es un perturbador, que parasita en diverso grado la señal durante su transmisión: “nieve” en la pantalla de TV, fritura o lloreo en un disco, ruidos de interferencia en la radio, también la voz demasiado baja o cubierta por la música; en el plano visual puede ser una mancha sobre la pantalla, un cabello en el objetivo del proyector, una falla de registro gráfico, etc. También se debe considerar, muy especialmente, el ruido no técnico. Esto es, aquel que proviene del contexto psicosocial. Todos los elementos precedentes son considerados como ruidos que pueden, entonces, provenir del canal, del emisor, o del receptor, del mensaje, etcétera.

Retomando las definiciones de comunicación y las aportaciones de Shannon y Weaver, se debe mencionar que estas concuerdan en que dicho concepto implica reciprocidad entre dos polos, los cuales de acuerdo con el concepto de Emisor y Receptor logran que un determinado mensaje compuesto por códigos viaje por medio de un canal.

Si bien se piensa en el lenguaje cuando se habla de códigos, éste “supone un concepto bastante más amplio, además de los códigos verbales (orales y escritos), existen otros como los gestos, los movimientos de la cara y el cuerpo, los dados por la forma y el color (por ejemplo las señales de tránsito) o la música (en donde hay reglas que marcan una estructura)”⁵², los códigos no verbales, al igual que el lenguaje, varían de acuerdo a las diferentes culturas.

Se requieren ocho pasos para realizar el proceso de comunicación efectivamente, sin importar si éste se realiza utilizando el habla, señales manuales, imágenes ilustradas o cualquier otro medio de comunicación o tipo de lenguaje. Estos pasos son:

1. Desarrollo de una idea.- Este primer paso es el que le da sentido a la comunicación, puesto que primero se debe reflexionar y desarrollar la idea que se desea transmitir con determinada intención, si esto no existiera la comunicación no tendría caso.

2. Codificación.- El segundo paso consiste en codificar o cifrar el mensaje, es decir, ponerlo en un código común para emisor y receptor: palabras (de un idioma común), gráficas u otros símbolos conocidos por ambos interlocutores.

En este momento se elige también el tipo de lenguaje que se utilizará: oral, escrito, gráfico, mímico, etc. y el formato específico: oficio, circular, memorándum, póster, folleto, llamada telefónica, dibujo, video, etc.

⁵² PASQUALI, Antonio. Op. Cit. p. 45

3. Transmisión.- Una vez desarrollado y elaborado el mensaje, se transmite en el lenguaje, formato y código seleccionado, enviándolo a través de un Canal o vehículo de transmisión, eligiendo el canal más adecuado, que no tenga barreras y previniendo o controlando las interferencias.

4. Recepción.- El paso anterior permite a otra persona recibir el mensaje a través de un Canal de recepción; los canales naturales de recepción son los órganos de los sentidos: vista, oído, olfato, tacto y gusto. Entre más órganos sensoriales intervengan en la recepción, mejor se recibirá el mensaje, pero esto no es una garantía; el receptor debe estar dispuesto a recibir el mensaje, para que éste llegue más fácilmente. Si el receptor no funciona bien, o pone una barrera mental, el mensaje se pierde.

5. Decodificación.- En este paso del proceso el receptor descifra el mensaje, lo decodifica e interpreta, logrando crear o más bien reconstruir una idea del mensaje. Si esa idea es equivalente a lo que transmitió el emisor se puede lograr la comprensión del mismo.

6. Aceptación.- Una vez que el mensaje ha sido recibido, descifrado e interpretado, entonces viene la oportunidad de aceptarlo o rechazarlo, lo cual constituye el sexto paso. La aceptación es una decisión personal que admite grados y depende de la forma en que fue percibido el mensaje, la apreciación que se hace de su exactitud, la opinión previa o prejuicio que se tenga sobre el mismo, la autoridad del emisor y las propias creencias y valores del receptor y sus implicaciones. Si el mensaje es aceptado, entonces se logra el efecto deseado y el verdadero establecimiento de la comunicación.

7. Uso.- Este es el paso decisivo de acción, la reacción que se logra en el receptor y el uso que él le da a la información contenida en el mensaje recibido.

8. Retroalimentación.- La retroalimentación es el paso final que cierra el circuito con la respuesta del receptor, que en este momento toma el papel de emisor, estableciendo así una interacción bilateral.

Si la retroalimentación no se diera, entonces la comunicación no se estableció plenamente y sólo se quedó a nivel unilateral como información.

“Retroalimentación es el término que se utiliza precisamente para llamar a la información recurrente o información de regreso, y es muy necesaria porque es la que indica al emisor si el mensaje fue recibido, si fue bien interpretado, si se aceptó y utilizó”⁵³. Cuando la comunicación es completa, ambos interlocutores estarán más satisfechos, se evitará la frustración y se podrá acordar mejor la relación personal o laboral que se tenga, mejorando consecuentemente los resultados de la relación.

Si bien “el modelo de Shannon y Weaver es muy atractivo debido a su relativa sencillez y flexibilidad, no obstante, análisis más detenidos muestran que en realidad no es mucho más que un modelo Emisor-Receptor ampliado”⁵⁴, el cual es desarrollado por Jean Cloutier, quien aborda los problemas de las funciones de Emisor y de Receptor.

Jean Cloutier

Para Cloutier, “la comunicación ha sobrepasado el estado de fenómeno de masas para volverme Individual. Los “auto-medios” (self-media) han sobrepasado a los medios masivos”⁵⁵. EMIREC personifica el carácter Emisor-Receptor de cada hombre, es una personificación del hombre moderno que dispone de lenguajes múltiples que rara vez utiliza.

El mensaje-lenguaje está formado por dos elementos inseparables, el lenguaje permite “encarnar” un mensaje: el contorno es el lenguaje; la superficie, el mensaje, “estos son sistemas de signos que establecen los lazos de comunicación entre los que emiten (por medio de la palabra, un gesto,

⁵³ http://comunicacion.idoneos.com/index.php/Teor%C3%ADa_de_la_comunicaci%C3%B3n (Consultado el 31 de marzo de 2009).

⁵⁴ GALEANO, *Ernesto Modelos de Comunicación*.

En <http://docencia.udea.edu.co/edufisica/motricidadycontextos/modelos.pdf>. (Consultado el 31 de Marzo de 2009). pp. 5-6.

⁵⁵ GALEANO, Ernesto. Op. Cit. p. 19

grafismos) y los que reciben (por la audición, la visión, la lectura) en un cuadro sociocultural necesariamente común”⁵⁶.

Cloutier presenta un método de clasificación: lo audio-scripto-visual, en el distingue tres lenguajes de base, los cuales se funden para producir los lenguajes sintéticos que son el audiovisual y el scripto-visual, que se combinan en un sistema poli-sintético de comunicación: el “audio-scripto-visual”.

Los medios son intermediarios que permiten el transporte de mensajes en el espacio y en el tiempo, pues transmiten, conservan y amplifican los mensajes y del mismo modo que **EMIREC**, son a la vez emisores y receptores.

“Cloutier clasifica los medios en tres categorías: los mass-media, dirigidos a la difusión de mensajes que son productos culturales colectivos; los self-media, basados sobre el registro de mensajes individuales; los tele-media, sistemas neutros que transmiten, amplifican y favorecen las comunicaciones directas”⁵⁷.

Según Cloutier, la comunicación es concebida en tres etapas que corresponden a la evolución de la ciencia de la comunicación. Estas son: La comunicación de élite, la comunicación de masas y, por fin, la comunicación individual. En esta última (la comunicación individual), es EMIREC, y no ya el medio, quien constituye el centro de la comunicación.

La acción comunicativa permite “entender la sociedad como mundo de la vida de los miembros de un grupo social, donde el concepto de mundo de la vida es complementario del concepto de acción comunicativa y es el trasfondo contextualizador de los procesos de entendimiento”⁵⁸.

⁵⁶ Ídem.

⁵⁷ Ídem.

⁵⁸ HABERMAS, Jürgen. *Teoría de la Acción comunicativa*. Madrid. ED. Cátedra. 2001. p. 34

b. Teoría de la Comunicación: Sus Aportes a la Pedagogía y al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia

Si bien la comunicación tiene un peso importante en los diferentes ámbitos socioculturales, es sumamente significativa para el logro de los procesos educativos en general, pues “a cada tipo de educación corresponde una determinada concepción y una determinada práctica de comunicación”⁵⁹, en este sentido la comunicación pasa a ser de carácter educativo.

Al hablar de una comunicación educativa hay que identificar la función formativa de ésta, así como los medios u instrumentos que se utilizarán para lograr de manera significativa el PEA, de igual manera, conocer las concepciones pedagógicas de los distintos modelos educativos que se emplean en la actualidad.

Se pueden distinguir los modelos educativos Exógenos y Endógenos, el primero está planteado desde fuera del destinatario y se divide en una educación que pone Énfasis en Contenidos, es decir, corresponde a una enseñanza tradicional basada en la transmisión de contenidos y valores de una generación a otra, del profesor al alumno.

Énfasis en Contenidos:

Este modelo se origina en Europa y es acuñado por la vieja educación escolástica y enciclopédica, en el cual la comunicación es vertical y autoritaria o como lo expresaría Paulo Freire, “Bancaria”, pues el docente se encarga depositar los contenidos en el estudiante generando que este no aprenda, sino que memorice, repita y luego olvide, ya que “no hay asimilación sin participación y elaboración personal, lo cual muestra que el proceso de comunicación es depositaria”⁶⁰. El emisor es el educador que expone los contenidos a un educando que los recibe de manera pasiva.

⁵⁹ KAPLÚN, Mario. Op. Cit. p. 11

⁶⁰ Cfr. Ibídem. p. 24

Una educación basada en los contenidos puede informar pero no formar, ya que sus ejes didácticos se sustentan en el docente y el texto, dando poca importancia al diálogo y a la participación del estudiante, “en este tipo de educación el estudiante se habitúa a la pasividad y no desarrolla su propia capacidad de razonar y su conciencia crítica, además de que se establece un status entre docente y alumno, lo cual muestra una tendencia por parte del educador al autoritarismo”⁶¹, lo cual puede desencadenar en el alumno un sentimiento de inferioridad.

En este modelo el educador se caracteriza por ser siempre quien educa; quien habla; prescribe, norma, pone las reglas; es siempre quien sabe y tiene la razón y es el sujeto del proceso, en cambio el educando es siempre el que es educado; es quien escucha; obedece y sigue las normas; recibe los contenidos en forma de depósito y es el objeto del proceso.

Como se expone en el párrafo anterior, este tipo de educación se centra no sólo en los contenidos si no también en la labor del docente, quien es el encargado de llevar a cargo todo el proceso educativo dejando de lado la figura del estudiante quien sólo actúa para recibir el contenido, sin cuestionarlo o reflexionar sobre este.

Así como la educación en este modelo es bancaria la comunicación también, ya que el emisor emite un mensaje que es recibido por el receptor, sin que se de una retroalimentación de éste.

El proceso de comunicación solo se reduce a un proceso de información, en la que un emisor (E) envía un mensaje (M) a un receptor (R). “En la educación bancaria no hay intercambio de ideas, no existe el debate o discusión de temas, trabaja sobre el educando y le impone órdenes que quizás el no comparta pero a las cuales se acomoda”⁶². En este sentido la comunicación no existe, pues solo se transmiten contenidos que no son analizados críticamente por el educando.

⁶¹ Cfr. Ídem.

⁶² KAPLÚN, Mario. Op. Cit. p. 24

Este modelo educativo corresponde en su mayoría al tipo de transmisión que realizan los maestros de la asignatura de historia, ya que generalmente se concibe esta materia por la manera en la que se aprende.

El Comunicador, en el este caso el maestro de historia, emite; habla; escoge el contenido de los mensajes y es siempre el que sabe, El Receptor, es decir, el estudiante, escucha; recibe los contenidos históricos como información y representa al que no sabe.

Si bien la materia de historia se conforma de una serie de sucesos y acontecimientos pasados, la forma en la que se enseña a generado cierto recelo por parte de los estudiantes hacia esta, pues como lo expone este modelo, el educando se comporta de forma pasiva, escucha y memoriza los contenidos históricos sin que se le de oportunidad de cuestionarlos o analizar por qué de dichos sucesos.

Otro aspecto que dificulta la asimilación de la materia, es que ésta, se ha venido enseñando en la mayoría de las instituciones escolares, a través un modelo de comunicación vertical y unidireccional en el cual los recursos didácticos que utiliza el docente son en su mayoría el oral y el libro de texto.

En este tipo de enseñanza el educando se enfrenta a una especie de estado jerárquico en el que el docente representa al que sabe y él al ignorante, ya que la comunicación de los contenidos de Historia se da de forma autoritaria pues el emisor (maestro) domina los procesos de aprendizaje.

Este modelo educativo es sin duda alguna, el más común dentro de nuestro sistema escolar, ya que se asume un papel clásico del emisor como el que sabe y posee el conocimiento absoluto.

En la siguiente tabla se expone, a manera de conclusión las principales características del Modelo de Educación basada en Contenidos, la cuales dan cuenta de un modelo educativo que tiende a la ejecución de una didáctica tradicionalista en el cual el docente dirige completamente la enseñanza y determina qué y como debe aprender el alumno.

En este modelo la comunicación es unidireccional pues solo se encarga de transmitir una determinada información o conocimiento, sin que exista retroalimentación o motivación hacia el estudiante.

**Conclusión del Modelo Educación basada en Contenidos.
Mario Kaplún "Una Pedagogía de la Comunicación" p. 56**

INDICADORES	ÉNFASIS EN EL CONTENIDO
CONCEPCIÓN	Bancaria
PEDAGOGÍA	Exógena
LUGAR DEL EDUCANDO	Objeto
EJE	Profesor-texto
RELACIÓN	Autoritaria-paternalista
OBJETIVO EVALUADO	Enseñar/Aprender (repetir)
FUNCIÓN EDUCATIVA	Transmisión de conocimientos
TIPO DE COMUNICACIÓN	Transmisión de información
MOTIVACIÓN	Individual
FUNCIÓN DEL DOCENTE	Enseñar
GRADO DE PARTICIPACIÓN	Mínima
FORMACIÓN DE LA CRITICIDAD	Bloqueada
CREATIVIDAD	Bloqueada
PAPEL DEL ERROR	Fallo
MANEJO DE APOYO	Reprimido
RECURSOS DE APOYO	Refuerzo de transmisión
VALOR	Obediencia
FUNCIÓN POLÍTICA	Acatamiento

Vale la pena reflexionar sobre el uso que tienen los medios educativos como la radio y la televisión, los cuales al igual que el docente no permiten la interacción entre el emisor y el receptor, por consiguiente es indispensable crear propuestas pedagógicas que no sólo reestructuren la didáctica del docente en Pro de una comunicación bidireccional, sino que también se utilicen Tics que posibiliten la interacción del usuario con el medio y más aún si se trata de asignaturas de carácter humanista como lo es la historia.

Énfasis en los Efectos:

Dentro del modelo exógeno se encuentra también una educación que pone Énfasis en los Efectos la cual busca moldear la conducta de los estudiantes. Este tipo de educación surge en Estados Unidos en pleno siglo XX durante la Segunda Guerra Mundial, “se desarrollo precisamente para el entrenamiento militar, para el rápido y eficaz adiestramiento de los soldados”⁶³. El modelo propone un aprendizaje más rápido y eficiente que condiciona al estudiante para que adopte las conductas e ideas que el planificador, es decir, el maestro ha determinado previamente.

En este tipo de educación “el docente es quien selecciona que tiene que hacer el estudiante, incluso como debe hacerlo y que debe pensar, pues todos los pasos de enseñanza vienen ya programados”⁶⁴, se podría decir que si el modelo de énfasis en los contenidos promueve una educación bancaria, este promueve una educación manipuladora.

Si bien este tipo de educación cuestiona el modelo tradicional, es tan radical e impositivo como éste, a pesar de que da mucha importancia a la motivación y rechaza el modelo de educación libresca.

El modelo educativo basado en los efectos se comienza a utilizar en América Latina en la llamada década del “desarrollismo” pensando que a través de él, se resolvería la problemática de la pobreza en el continente. “Era necesario multiplicar la producción y lograr un rápido y fuerte aumento de los índices de

⁶³ KAPLÚN, Mario. Op. Cit. p. 31

⁶⁴ Idem.

productividad; y para ello, resultaba imprescindible la introducción de nuevas tecnologías, las cuales por sí sola permitirían obtener progresos espectaculares”⁶⁵, en este sentido la comunicación y la educación deben servir para lograr estas metas.

Frente a una sociedad Latinoamérica llena de pobreza, el modelo de educación basada en los efectos, busca, a través de la comunicación, persuadir a los agricultores para que cambien sus técnicas de trabajo manual por TIC. Así, se instrumentó la llamada Ingeniería del Comportamiento en la cual el comunicador es “una especie de arquitecto de la conducta humana, cuya función es inducir y persuadir a la población a adoptar determinadas formas de pensar, sentir y actuar, que le permitan aumentar su producción y su productividad y elevar sus niveles y hábitos de vida”⁶⁶.

Se podría decir que este modelo posee una base psicológica conductista, pues busca desarrollar un hábito a través de la relación entre estímulo y respuesta. El hábito así definido es “una conducta automática, mecánica, no-reflexiva, no conciente y, por tanto, posible de ser condicionada, moldeada, suscitada externamente por el educador en poder del estímulo y la recompensa adecuada”⁶⁷.

En este sentido este modelo pretende generar hábitos y no que el estudiante razone, es decir, busca inculcar nuevas actitudes sin pasar por la reflexión, el análisis; sin pasar por la conciencia y sin someter al estudiante a una libre elección. Los educadores formados en este modelo, prevén una resistencia al cambio de actitudes por parte del estudiante, el cual puede mostrar resistencia o rechazo, por lo cual el docente toma una postura de indiferencia hacia sus estudiantes.

Este tipo de educación se puede presentar en todo el conjunto de técnicas, métodos y aparatos de la TE que da lugar a la enseñanza programada y están muy presentes también en Educación a Distancia y a través de fenómenos

⁶⁵ *Ibíd.* p. 32

⁶⁶ RAMSAY, Jorge et. Al. *Dinámica de Desarrollo Rural*. Costa Rica. ED. IICA. 1960. p. 32

⁶⁷ KAPLÚN, Mario. *Op. Cit.* p. 34

sociales como son los Medios Masivos de Comunicación (T.V., radio, cine, revistas), técnicas publicitarias y propagandas políticas; todos estos medios tienen como objetivo influir de determinada manera sobre la sociedad. La comunicación en este modelo es de carácter persuasivo, pues busca influir directamente en el receptor.

Si bien sigue habiendo un emisor (E) protagonista, dueño de la comunicación, este envía un mensaje (M) a un receptor (R) el cual se ubica en un papel secundario, subordinado. La diferencia en este modelo es la aparición de una respuesta (r) o reacción por parte del receptor (R) denominada retroalimentación la cual es recogida por el emisor (E).

Aunque parece que este modelo propicia la participación del estudiante, la respuesta que este emite esta condicionada a el estímulo que ofrece el docente quien busca que se de un acatamiento por parte del educando, ya que “cuando aprendemos a expresar los mensajes en términos de respuestas específicas por parte de aquellos que lo reciben, se da el primer paso hacia una comunicación eficiente y eficaz”⁶⁸.

La retroalimentación no es sino el mecanismo para obtener la respuesta deseada, es decir, se enfatiza en un tipo de comunicación educativa conductista. Ahora bien, este modelo aplicado a la asignatura de Historia, no valora el raciocinio del estudiante sino sólo los resultados (efectos), en términos de logro de objetivos operaciones preestablecidos, lo cual no contribuye al desarrollo de la creatividad y de la conciencia crítica, así como tampoco favorece la participación, la autogestión y la toma autónoma de decisiones.

Como en el modelo tradicional la educación que pone énfasis en los resultados y/o efectos deja de lado el papel del estudiante, ya que sólo en apariencia da importancia a la participación del educando, pero únicamente como ejecutor; ya que éste se acostumbra a ser guiado por el maestro. La historia desarrollada desde este modelo se expone de manera estricta sin permitir que el alumno

⁶⁸ KAPLÚN, Mario citando a David Berlo. Op. Cit. p. 41

cuestione los contenidos y los hechos del pasado que le permitirán comprender su presente.

En la siguiente tabla se establecen las características de este modelo educativo, el cual se centra en que el estudiante aprenda de acuerdo a la manera en la que lo estipula el docente. Por último se expone en este modelo, un tipo de comunicación persuasiva e informativa que llega al estudiante por medio de estímulos y que bloquean su capacidad creativa y expresiva.

**Conclusión del modelo Educación basado en los Efectos.
Mario Kaplún "Una Pedagogía de la Comunicación" p. 56**

INDICADORES	ÉNFASIS EN EL EFECTOS
CONCEPCIÓN	Manipuladora
PEDAGOGÍA	Exógena
LUGAR DEL EDUCANDO	Objeto
EJE	Programador
RELACIÓN	Autoría-Paternalista
OBJETIVO EVALUADO	Entrenar/hacer
FUNCIÓN EDUCATIVA	Técnicas – Conductas Ingeniería del comportamiento
TIPO DE COMUNICACIÓN	Información/persuasión
MOTIVACIÓN	Individual: Estímulos
FUNCIÓN DEL DOCENTE	Instructor
GRADO DE PARTICIPACIÓN	Seudo-participación
FORMACIÓN DE LA CRITICIDAD	Evitada
CREATIVIDAD	Bloqueada
PAPEL DEL ERROR	Fallo
MANEJO DE APOYO	Eludido
RECURSOS DE APOYO	Tecnología Educativa
VALOR	Utilitarismo
FUNCIÓN POLÍTICA	Acatamiento/Adaptación

Énfasis en el Proceso:

Forma parte del Modelo Endógeno y considera al destinatario como sujeto de la educación y expone una pedagogía que pone Énfasis en el Proceso, es decir, destaca la importancia de éste para lograr a transformación del sujeto y la sociedad y al contrario del modelo exógeno no se preocupa del todo por el contenido que se expondrá ni de los efectos en términos de comportamiento, si no de la relación dialéctica entre las personas y su realidad, así como del desarrollo de sus capacidades intelectuales y de su conciencia social.

Este modelo es gestado en América Latina por Paulo Freire quien imprime su clara orientación social, política y cultural, promoviendo una educación para la democracia como un instrumento para el logro de una transformación social, en este sentido, no se habla de una educación para informar, sino para FORMAR a las personas y llevarlas a TRANSFORMAR su realidad social.

Según Freire esta nueva educación postula:

1. No más un educador del educando
2. No más un educando del educador
3. Sino un educador-educando con un educando-educador, lo cual significa que nadie se educa solo, sino que los hombres se educan entre sí mediatizados por el mundo.

“Se trata de ver a la educación como un proceso permanente, en que el sujeto va descubriendo, elaborando, reinventando, haciendo suyo el conocimiento⁶⁹.

Es decir, es un proceso de acción-reflexión-acción que el estudiante realiza desde su experiencia individual y su práctica social.

El docente permite al estudiante actuar sin necesidad de utilizar técnicas de manipulación de conductas, haciendo del PEA un acto de libertad que prioriza la autonomía del alumno.

⁶⁹ KAPLÚN, Mario. Op. Cit. p. 50

Lo importante no es enseñar cosas y transmitir contenidos, sino que el alumno aprenda a aprender, desarrolle su raciocinio y a su vez, logre deducir, relacionar y elaborar síntesis a través de su conciencia crítica a por medio de un proceso de participación activa, ya que “solo hay un verdadero aprendizaje cuando hay un proceso de autogestión de los educandos”⁷⁰.

A diferencia del modelo bancario, este no rechaza el error, no lo ve como fallo ni lo sanciona; sino que lo asume como una etapa necesaria en la búsqueda del conocimiento. También su actitud frente al conflicto es distinta, ya que en vez de eludirlo como en el modelo de educación de énfasis en los efectos, lo asume como un elemento problematizador que posibilita que el estudiante busque una solución.

Otros rasgos de éste modelo es que la educación no es individual, pues nadie se educa solo; sino que a través de las experiencias vividas las cuales pueden ser compartidas con otros, lo que muestra que el eje central ya no es el educador sino que el grupo educando.

El papel del docente corresponde a facilitar el PEA, problematizar y cuestionar a los estudiantes guiándolos hacia un proceso de búsqueda, en el cual éstos expresan sus dudas e intereses respecto a los contenidos que se exponen. En conclusión este modelo potencializa la participación de los alumnos de manera permanente. La actividad del sujeto es importante en relación a la investigación, el análisis, la manipulación, la elaboración y el tratamiento en general de la información.

En este modelo, la reinterpretación va más allá de dar o recibir información, ya que se trata de poner en práctica los conocimientos, los recursos y las estrategias que los docentes y alumnos tienen a su disposición, es decir, su objetivo principal es que el sujeto piense y que ése pensar lo lleve a transformar su realidad.

⁷⁰ *Ibíd.* p. 51

Dentro de los cuestionamientos que existen respecto a este modelo es preciso, señalar un riesgo que ella implica y una consecuencia negativa que de ella puede derivar, ya que al ser autogestionadota se puede malentender o exagerar al extremo de hacerla inoperante.

“Si es cierto que nadie educa a nadie, también nadie se educa solo, ya que se debe poner énfasis en el diálogo, en el intercambio, en la interacción de los participantes, lo cual no significa que se deba prescindir de la información, ni tampoco equivale a que todo deba surgir del auto-descubrimiento”⁷¹, sino que se debe cuestionar cómo y en qué contexto se proporciona la información.

“La comunicación educativa rechaza tanto la idea de diferenciación jerárquica entre educadores y educandos -los primeros dueños de una verdad que lleva a los segundos- como la de un educador pasivo que por un malentendido respeto no se hace responsable del proceso educativo y se inhibe de hacer aportes”⁷². Lo que interesa es que la relación comunicativa entre educador y educando posibilite el ejercicio de la actividad crítica frente al objeto de conocimiento y el discurso del docente frente a dicho objeto. El educador que enseña por medio de éste modelo debe ser capaz de ofrecer las herramientas idóneas para que los estudiantes comprendan de manera crítica los contenidos que se exponen y a su vez permita a través de la motivación que estos reflexionen y cuestionen dichos contenidos.

Dentro de los medios que posibilitan que el alumno aprenda se encuentran los Software, materiales informáticos, información hipermedia y los típicos recursos de la red Internet, como el Chat y el correo electrónico. El docente debe desarrollar una instrucción basada en destrezas, técnicas, conocimientos prácticos que conduzcan al autodescubrimiento de los estudiantes, ya que “en cualquier tipo de sociedad permitirán desarrollar un aprendizaje participativo y problematizador que desarrollará la conciencia crítica de los estudiantes”⁷³.

⁷¹ Cfr. KAPLÚN, Mario. Op. Cit. p. 54

⁷² Ídem

⁷³ KAPLÚN, Mario. Op. Cit. p. 57.

Por último en la siguiente tabla se expone de manera general el modelo educativo que pone énfasis en el proceso, el cual a diferencia de los anteriores modelos, centra el PEA en el estudiante, motivándolo a construir una visión educativa que lo conduzca hacia la reflexión-acción, en la cual su creatividad es motivada constantemente. En este modelo la comunicación es bidireccional, conduce al estudiante y docente a generar diálogo y retroalimentación.

**Conclusión del Modelo de Educación basada en el Proceso.
Mario Kaplún "Una Pedagogía de la Comunicación" p. 56**

INDICADORES	ÉNFASIS EN EL PROCESO
CONCEPCIÓN	Liberadora-Transformadora
PEDAGOGÍA	Endógeno
LUGAR DEL EDUCANDO	Sujeto
EJE	Sujeto-Grupo
RELACIÓN	Autogestionario
OBJETIVO EVALUADO	Pensar/transformar
FUNCIÓN EDUCATIVA	Reflexión-Acción
TIPO DE COMUNICACIÓN	Comunicación (diálogo)
MOTIVACIÓN	Social
FUNCIÓN DEL DOCENTE	Facilitador
GRADO DE PARTICIPACIÓN	Máxima
FORMACIÓN DE LA CRITICIDAD	Altamente estimulada
CREATIVIDAD	Altamente estimulada
PAPEL DEL ERROR	Camino búsqueda
MANEJO DE APOYO	Asumido
RECURSOS DE APOYO	Generadores
VALOR	Solidaridad, cooperación
FUNCIÓN POLÍTICA	Liberación

Este tipo de educación aplicada a la enseñanza-aprendizaje de la Historia, encamina al estudiante a que cuestione los hechos del pasado para comprender su realidad, de igual manera invita al estudiante a reflexionar sobre los acontecimientos pasados y cuestionarlos.

Si bien la materia de Historia generalmente se enseña por medio de los modelos de énfasis en el contenido y énfasis en el resultado, ambos han demostrado que no propician el aprendizaje significativo en los alumnos, sino que al contrario, estimulan la memoria y condicionan el conocimiento, sin dar cabida a la crítica o reflexión por parte de éste.

Lo que interesa en este modelo, es que el estudiante que aprende Historia no memorice sino que sea capaz de razonar a través de una comunicación bidireccional, es decir, se da un diálogo entre el emisor, el contenido y el receptor y a la inversa.

El estudiante que aprende Historia o las demás asignaturas, no necesita sólo datos e informaciones, sino instrumentos que le permitan pensar e interrelacionar un hecho o contenido y las consecuencias del mismo, para así generar una interpretación de éstos.

El logro de los objetivos de las estrategias didácticas o medios de enseñanza que utilice el docente, ya sean tradicionales como el libro de texto o por el contrario recursos tecnológicos como en el caso de este trabajo el CD-ROM Interactivo, deberán en primer lugar contener un verdadero sentido pedagógico más que un diseño atractivo, que aunque es importante, pierde relevancia si el contenido y las actividades que contempla son confusas y no se enfocan a que el alumno razone, analice, critique, cuestione y sobre todo le motive a indagar más allá del contenido que ofrece el recurso.

II CAPÍTULO: ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA Y EL MULTIMEDIA INFORMÁTICO

En este segundo capítulo, se abordarán las diversas problemáticas que atañen al PEA de la asignatura de Historia con el fin de identificar aquellos factores que limitan que dicho proceso sea significativo para el estudiante de nivel Secundaria en México. De igual manera se describirán el papel del docente que enseña la asignatura, así como la importancia social, cultural, económica y gubernamental que posee esta disciplina.

Enseñar Historia, supone el proceso en el que el docente se ocupa no sólo del aprendizaje de los conocimientos históricos, sino del dominio de procedimientos, técnicas, métodos que permitan al estudiante adquirir los conocimientos con mayor independencia y aplicarlos a la práctica social. Desde esta concepción, el docente posee una alta responsabilidad ante el aprendizaje de la Historia por parte del escolar.

Otro de los puntos que se desarrollarán en este segundo capítulo, tiene que ver con las ventajas y limitaciones de los recursos didácticos para la enseñanza-aprendizaje de esta materia, así como los lineamientos que marca la Secretaría de Educación Pública para la estructuración de los contenidos, estrategias y metodología de trabajo que el docente debe abordar en el PEA de la Historia.

Por último se describirán los aportes de las TICs en relación al PEA de la Historia, se tendrán en cuenta las ventajas y limitaciones de los recursos didácticos tecnológicos utilizados en esta asignatura, específicamente las características y funciones del Multimedia Informático en formato CD-ROM Interactivo.

1. Los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia y su Problemática

El PEA de la asignatura de Historia, puede constituir para el pedagogo, uno de sus principales campos de interés. En la actualidad la Historia puede ser concebida por los estudiantes como una asignatura de poca importancia y significación, problemática que ha despertado el interés de la pedagogía, por identificar las posibles causas y factores que dificultan un normal desarrollo de esta asignatura.

Los problemas inmersos en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la historia son complejos, pues intervienen una gran cantidad de factores como son: la preparación del profesor en este campo de conocimiento, las características individuales de los estudiantes, los objetivos de la enseñanza de la asignatura en los distintos niveles educativos, los recursos y metodologías de enseñanza que posibilitan el aprendizaje significativo de la materia, entre otros.

Aunque es común atribuir a la enseñanza de la Historia una finalidad exclusivamente informativa, no debe concebirse como una materia depositaria, al contrario, debe ser utilizada como un medio para desarrollar en los estudiantes la capacidad de interpretación de fenómenos sociales que les permitan comprender los hechos del presente.

Como evidencia la mayoría de las instituciones educativas han desarrollado la enseñanza de la Historia de manera “verbalista, memorística, dogmática; perdiendo de vista su función formativa”⁷⁴, lo cual pone en tela de juicio la enseñanza de esta disciplina así como su utilidad.

⁷⁴ MIRANDA, B. Ángel, *Didáctica de la Historia*, México. ED. Ensayos Pedagógicos, 1956. p.13

Dentro de la problemática que afecta a la enseñanza-aprendizaje de la Historia, se pueden identificar factores económicos desencadenados por la falta de recursos ofrecidos por el gobierno para potencializar el quehacer pedagógico, pues en la mayoría de las instituciones educativas el acervo bibliográfico es pobre, el material didáctico no es innovador y en algunos casos las guías de trabajo están mal desarrolladas, pues presentan contenidos extensos y falta de indicaciones orientadoras que permitan suplir de alguna forma la ausencia de dicho elementos.

“La historia no se enseña bien sino `vitalizándola, motivándola, uniéndola estrechamente a los intereses de los estudiantes”⁷⁵. Es decir, se debe desarrollar la materia de tal forma que el estudiante sea un participante activo de su formación y procesos de asimilación de los contenidos.

Frente a la falta de interés por parte del estudiante hacia la asignatura, es importante analizar todos aquellos posibles factores, situaciones y experiencias que han generado que la materia sea concebida como un mero requisito académico.

En el ámbito educativo los sucesos históricos no pretenden ser sólo memorizados sino, atribuir una relevancia y utilidad de la disciplina hacia los estudiantes, de manera que estos reconozcan y asimilen los acontecimientos estudiados con el objeto de comprender el presente o las posibles repercusiones de los hechos pasados en la actualidad.

Otro aspecto de interés en la enseñanza de la Historia es la acción que el aprendizaje de esta materia puede generar en diversos ámbitos socioculturales; como son: crear identidad nacional, cohesionar a la comunidad o simplemente cultivar el patriotismo.

⁷⁵ Ibídem. p. 16

Si bien la finalidad que persigue la enseñanza de la Historia puede ser muy amplia, se puede reconocer en sociedades pasadas y en la actualidad que ésta disciplina tiende a carecer de sentido u importancia para los educandos, pues es pensada como una materia árida que enfrenta al alumno a “un cúmulo de fechas, personajes, acontecimientos o explicaciones conceptuales”⁷⁶.

En la práctica los estudiantes reproducen de forma memorística los contenidos de historia, reflejando en muchos casos un modelo de enseñanza tradicionalista por parte del docente quien concibe la enseñanza como una actividad artesanal, donde su función es explicar y exponer de manera progresiva los contenidos.

Otra de las problemáticas que atañen al PEA de la Historia, es la forma en la que se enfrenta al estudiante a exámenes memorísticos obviando la comprensión del alumno quien puede ser visto dentro del aula como un individuo pasivo.

Probablemente la problemática sobre la comprensión de la materia de Historia radique en que los docentes, en ocasiones, no apelan al uso de recursos didácticos innovadores y por el contrario podrían hacer un gastado uso de la lectura de libros y memorización de datos, generando en el estudiante una actitud pasiva y de desinterés hacia el contenido.

Si bien los profesores que enseñan Historia no pretenden ser especialistas en dicha materia, “deben acercarse a una reflexión semántica acerca de qué es la historia, cómo se produce el conocimiento histórico”⁷⁷.

Uno de los problemas centrales que presenta la enseñanza de la Historia es el manejo que se hace de las fuentes de información. En la actualidad el educador se apega fielmente a los contenidos plasmados en el libro de texto

⁷⁶ SALAZAR, Julia. *Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia ¿... Y los maestros qué enseñamos por historia?*. México, ED. UPN, 1999. p. 7

⁷⁷ Ídem. p. 7

sin recurrir en la mayoría de los casos a fuentes complementarias que amplíen la información, la verifiquen o la contrapongan.

“La historia no da a conocer cómo han vivido, pensado y actuado los otros pueblos; así mismo estudia el proceso de los valores que en todos los órdenes integran la sociedad actual, como preparación de los estudiantes para que puedan actuar con éxito en el porvenir”⁷⁸.

Generalmente el enciclopedismo que ha dominado en la enseñanza de la Historia, ha demostrado que los docentes entienden el conocimiento de esta materia como una “mera acumulación de información que no es cuestionada ni trabajada y pone en juego más a la memoria que a la inteligencia”⁷⁹.

Otro aspecto importante que permite comprender las problemáticas que atañen a la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia tiene que ver con la currícula de dicha materia, es decir, las decisiones que se han tomado respecto a la selección, secuencia, organización y transmisión de los contenidos de enseñanza.

El currículum influye en el PEA de la asignatura, pues la manera en la cual estos se estructuran puede ser, en algunas ocasiones, muy rígida determinando la forma en que el maestro enseña. En este caso el educador se ve obligado a presentar lo que el programa indica, lo cual da cuenta de la falta de diversidad de metodologías que invite al alumno a desarrollar su creatividad e imaginación, así como una visión crítica y valoración de los conocimientos históricos que recibe.

Uno de los rasgos básicos del currículum de Historia es que se ha estructurado a partir de “códigos mosaicos” o “colletion”, especialmente desde el nivel secundario. Dicho código “ha sido favorecido por las administraciones educativas en la mayoría de los países y desde hace largo tiempo; la conexión

⁷⁸ MIRANDA, B. Ángel. Op. Cit. p. 31

⁷⁹ NIETO, L. José de Jesús. *Didáctica de la Historia*. México, ED. Aula XXI Santillana. 2001. p.67

interna de los contenidos se produce en relación con la estructura de la disciplina de referencia”⁸⁰.

Se debe considerar que uno de los objetivos primordiales de la enseñanza es despertar el pensamiento del alumno incitando a ser un participante activo de su formación, “haciendo uso de su poder creador, analizar, sintetizar, comprender por sí mismo, pensar”⁸¹.

Dentro de los problemas que se añaden al PEA de Historia se encuentra generalmente la falta de compromiso e importancia por parte de los padres hacia lo que aprenden sus hijos, ya que “un gran porcentaje de éstos no creen útil exigir a sus hijos un esfuerzo en historia, puesto que es considerada una disciplina secundaria”⁸², la Historia ha sido y es en la actualidad una disciplina relegada por los estudiantes, ya que en muchas ocasiones, ni siquiera los educadores conocen la materia o se han formado para impartirla.

Otro factor que se debe tomar en cuenta son las ideas previas que los alumnos tienen sobre la Historia, ya que muchas veces la enseñanza que se da, puede ser errónea, lo cual desencadena dificultades de comprensión de conceptos, así mismo los alumnos pueden llegar a no sentir empatía por la asignatura viviendo en permanente desconexión con acontecimientos pasados, incluso los que se tratan de un pasado inmediato- pues lo que no sucede hoy no les interesa.

La manera en la que se ha venido enseñando Historia en la mayoría de las instituciones educativas, ha mostrado que esta carece de objetivos pertinentes para la asimilación y comprensión de la disciplina, en lugar de potenciar en los educandos el sentido de identidad, sentirse parte de la historia y la vida de un país, conocedor de sus costumbres, raíces, tradiciones y defensor de esos valores, también posibilita la apropiación de una identidad nacional, es decir,

⁸⁰ GÓMEZ. Alberto, *La enseñanza de la Historia ayer y hoy*. Sevilla. ED. Diada, 2000. p. 88

⁸¹ *Ibíd.* p.16

⁸² *Ibíd.*, p. 48

“costumbres, ideales, tradiciones que han estado presente a lo largo del tiempo y que permiten al educando caracterizar a su nación y el mundo que habita”⁸³.

Desde el punto de vista de los recursos didácticos, el PEA no se ha visto lo suficientemente beneficiado, ya que en la actualidad existen todavía algunas instituciones educativas que desconocen los beneficios que proveen recursos didácticos innovadores que presentan las TICs, sino que por el contrario se muestra una predominante desconfianza hacia estas herramientas como recursos didácticos “(...) por considerar que éstas amenazan la cultura y popularizan el saber”⁸⁴. La realidad indica que las TICs son recursos didácticos considerados como instrumentos de enseñanza-aprendizaje que permiten adquirir una mirada global del entorno social y educativo, es decir, una visión integral del conocimiento.

La didáctica con la que se ha desarrollado el PEA de Historia, evidencia que las herramientas de enseñanza que el educador mayormente utiliza son el verbal y el libro de texto, sin generar propuestas que contemple el uso de TICs, como pueden ser: películas, CD interactivos, Internet y programas de audio-radio, entre otros.

Se debe tomar en cuenta que en muchas ocasiones los recursos tecnológicos son costosos u inaccesibles para algunos estratos socio-económicos bajos; ya que la mayoría de los programas son creados o diseñados generalmente por grandes empresas que buscan beneficios económicos y olvidan el sentido social y educativo del medio.

En si la materia de Historia es variada y trascendente, permite emplear una diversidad extraordinaria de recursos didácticos capaces de ofrecer al estudiante una visión entretenida e innovadora de los contenidos que se desean transmitir.

⁸³ HERRERA, Juana. *¿Conoce el niño la historia del México?* México. ED. Gobierno del Estado de Aguascalientes, 1996. p. 30.

⁸⁴ Cfr. MORDUCHOWICZ, Roxana. *La escuela y los medios. Un binomio necesario.* Argentina. ED. AIQUE, 1998. p. 15.

Sin embargo, uno de los problemas más destacados en la enseñanza de esta disciplina es que se ha optado por comprimir los contenidos a enseñar e incluso sacrificar parte de los acontecimientos pasados para dar pie a la enseñanza de conocimientos posteriores, sin embargo, la Historia es el hilo conductor que permite al estudiante comprender la realidad social actual como consecuencia de un cúmulo de hechos acontecido en el pasado.

La Historia puede ser enseñada de manera que el estudiante sea capaz de unirla a los sucesos actuales, así mismo los contenidos tendrían ajustarse a acontecimientos verdaderos, pues el valor de los hechos depende del cuidado y competencia de quien los expone, la Historia es “una ciencia que no se contenta con aprender cómo han pasado las cosas, sino que indaga por qué han pasado de tal manera y no de otra”⁸⁵ y cuales son las consecuencias o influencias de los hechos pasados en la actualidad.

El PEA de Historia permite abordar acontecimientos que permitan conocer el pasado, comprender el presente y así entender la relación dialéctica entre estos dos momentos; ya que esta disciplina se caracteriza por ser una forma social de acontecimientos pasados que se ha institucionalizado a través de la escuela, por lo que no debe ser concebida como un mero saber destinado a formar expertos historiadores.

Así mismo, la enseñanza de la Historia por medio de modelos activos posibilitarán que se pueda disminuir el verbalismo con el cual el docente explica estrictamente la lección donde “el alumno se concreta a repetir lo que el texto indica y apenas conoce las actividades prácticas o se le ejercita en la crítica histórica”⁸⁶.

La Historia no se enseña para ser pensada como un mero dato anecdótico y/o informativo que sirve para una formación “cultista”, sino como “el proceso que

⁸⁵ *Ibíd.*, p. 20

⁸⁶ *Ibíd.*, p. 13

han vivido las sociedades en su devenir”⁸⁷, lo cual posibilitará que estudiante conciba la asignatura de manera relevante y se interese por diferenciar las tradiciones de otros pueblos del mundo y encontrar relaciones y conexiones entre su contexto y el de otras sociedades, logrando elevar su cultura y fomentar la tolerancia y valoración de lo diferente a partir del desarrollo histórico de cada pueblo.

El PEA concebido como un medio de construcción del conocimiento, de tal posee significado y utilidad para el educando, a través de un modelo de enseñanza bidireccional que logre generar las condiciones necesarias para arribar a un aprendizaje significativo del alumno.

⁸⁷ *Ibíd.* p. 60

a. Contexto del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia en México.

La enseñanza de la Historia presenta características específicas que la hacen muy distinta de otras asignaturas escolares, una de estas es la edad a partir de la cual se enseña..

En la década de los 90's surgen nuevas corrientes sobre los PEA que desechan los postulados conductistas que se especializaba en el estudio de la Historia como forma particular del conocimiento, México en particular comienza a desarrollar metodologías y didácticas basadas en las características propias de esta disciplina.

Con la aparición de los nuevos libros de texto de la SEP editados en 1992, se manifestó en México un interés más sistemático y generalizado por la enseñanza de la historia. La producción editorial de estos libros estuvo a cargo de cada estado, lo cual dio origen a una nutrida polémica. Diversos grupos de la sociedad cuestionaron el contenido de estos libros y sus carencias; lo cual generó un replanteamiento de los contenidos y la construcción de una propuesta pedagógica que aborde técnicas didácticas innovadoras.

En México los primeros libros de texto gratuitos obligatorios aspiraban a “imbuir en la niñez un espíritu solidario y atizar virtudes cívicas, y sobre todo el amor a México, por medio de la versión nacionalista, indigenista, liberal y revolucionaria de la historia nacional”⁸⁸, sin embargo se observa que en éstos se concede mayor espacio a hechos de orden económico o de civilización, intelectual o cultural, mostrando una enseñanza partidista, pragmática y poco digerible para el estudiante.

⁸⁸ GONZÁLEZ y GONZÁLEZ, Luis. *Difusión de la historia*. México. ED. Clío, 1998. pp. 13-14

En la actualidad a más de cuatro décadas de la creación de los libros de texto, la problemática del PEA de Historia sigue vigente, pues en pruebas realizadas por organismos Internacionales como lo es la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), México ha registrado muy bajos niveles de comprensión en la asignatura de Historia; de acuerdo con los resultados entregados por el Programme for International Student Assessment (Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes) también conocido como prueba PISA, por sus siglas en inglés.

En la práctica los estudiantes mexicanos, reproducen de forma memorística los contenidos de Historia, reflejando en muchos casos la incapacidad de los docentes para desarrollar estrategias metodológicas que logren llamar el interés de los alumnos hacia esta asignatura.

La problemática se incrementa si se analiza que la enseñanza de la historia ha sido expuesta de forma incongruente desde la educación básica, ya que ésta se presentan a través contenidos excesivos que pueden confundir al estudiante y no permiten la comprensión de los sucesos históricos.

“Maestros, alumnos y padres de familia se quejan al unísono de la enorme cantidad de fechas, nombres y datos históricos que se exigen sean comprendidos por los estudiantes obviando su grado madurez y comprensión de este”⁸⁹, lo cual ha generado disgusto y poca aceptación de la materia.

Es importante que el sistema educativo mexicano se de a la tarea de analizar más detalladamente la forma en la que se estructura y organiza la asignatura de Historia, teniendo en cuenta que materiales y estrategias didácticas que servirán al docente para facilitar el PEA de la asignatura, así como también qué contenidos temáticos o momentos históricos que son relevantes para lograr que el estudiante adquiera un aprendizaje significativo.

⁸⁹ Cfr. GÓNZALEZ Y GONZÁLEZ, Luis. Op. Cit. p. 22

Enseñar Historia es mucho más que la simple exposición de hechos de algún valor, en el que ha intervenido la humanidad; viene a ser la exposición completa de su desarrollo, su progreso, de su perfeccionamiento y su trascendencia.

Es posible que en México la escuela haya considerado que todos los conocimientos históricos están contenidos en el libro de texto, lo cual ha generado que en algunos casos se dé menos importancia a la intervención y experiencia viva del maestro.

La insistencia por parte del docente mexicano de utilizar un método de enseñanza unidireccional, ha generado un gastado uso del libro de texto, dejando de lado el uso de medios didácticos más atractivos que encaminen al alumno a “producir conocimiento y comprender la historia de manera entretenida”⁹⁰.

Además, los contenidos seleccionados para la asignatura, han evidenciado que en México los docentes carecen de una presentación novedosa, es decir, han olvidado la importancia que tiene la forma en la que estos se presenta, ya que el problema no radica en enfrentarse a contenidos exageradamente extensos sino de cómo éstos, están siendo propuestos y enseñados a los estudiantes.

Esta última problemática ha demostrado que “(...) el bagaje histórico de los estudiantes sea anecdótico y no se aproxime a las situaciones históricas, quedándose en un nivel de acontecimientos”⁹¹.

Si bien existe poca innovación didáctica por parte del sistema educativo nacional, se han desarrollado proyectos que han destacado como es el caso del Proyecto Enciclomedia destinado a estudiantes del nivel de primaria, sin embargo, en éste las actividades y los contenidos abordados son exactamente

⁹⁰ GARCÍA, H. Juana, *¿Conoce el niño la historia de México?* México. ED. Cuadernos de Trabajo Educación, 1996. p. 35

⁹¹ LUGO, L. Ma. del Rosario. *La falta de conceptos básicos para comprender la historia.* México. Editado por Ma. del Rosario Lugo, 1999. p. 21

iguales a los que vienen en los libros de texto, incluso sus ilustraciones son plasmadas de igual manera pero de forma interactiva, por medio en una plataforma multimedia.

Actualmente en el nivel de educación secundaria, la asignatura de Historia comprende dos cursos de Historia Universal, que se estudian en primero y segundo grado y un curso de Historia de México, que se estudia en tercer grado, “el enfoque de los programas tiene como objetivo principal estimular en los adolescentes la curiosidad por la asignatura y lograr que los contenidos se relacionen con los procesos del mundo en el que viven”⁹²; de manera que la memorización de datos y acontecimientos de los eventos históricos pase a un segundo plano.

En conclusión el PEA de la Historia en México, encierra una problemática de interés que resulta desde el ámbito pedagógico en el que intervienen los propios alumnos e incluso padres de familia y en especial el órgano que dirige al Sistema Educativo Nacional, ya que todo cambio, aporte o innovación, significará un adelanto en la manera de abordar la importancia de enseñar historia permitirá dejar de considerar a la asignatura como un conjunto de conocimientos estáticos y acabados.

⁹² *Ibíd.* p. 86

b. Papel del Docente en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia

Es indispensable que el profesor de historia conozca la disciplina desde una definición amplia que la describe como una “Narración y exposición de los acontecimientos pasados dignos de memoria, sean públicos o privados”⁹³, tomando como referencia esta definición se consigue identificar el concepto de historia como un suceso pasado digno de memoria.

Sin embargo, enseñar Historia no implica que el docente sea un erudito de la disciplina, sino que posea una idea de conjunto de lo que ha sido la evolución histórica general para que “pueda formar en la mentes de los alumnos los esquemas que e permitan comprender globalmente los grandes acontecimientos de la humanidad”⁹⁴.

Para potencializar la enseñanza de la Historia, es imprescindible analizar la práctica de los docentes, pues este debe ser un facilitador del aprendizaje, capaz desarrollar innovaciones pedagógica a través de la utilización de diferentes recursos didácticos que potencialicen el (PEA) de la asignatura.

Actualmente la didáctica de enseñanza que generalmente sigue predominando dentro del sistema educativo nacional es el modelo tradicionalista y no en un modelo pedagógico de enseñanza activa, de esta problemática surge la necesidad de buscar modelos didácticos que apunten hacia una mayor participación del alumno en la construcción de su conocimiento.

Para que el docente logre un aprendizaje significativo por parte de sus estudiantes es importante que éste, intente dejar de lado el dirigismo que en muchas instituciones asume como rol primero el educador; no se trata de dar total autonomía a los estudiantes, sino de implementar un proceso de

⁹³ http://buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=HISTORIA. (Consultado el 20 de Octubre de 2008)

⁹⁴ MIRANDA, B. Ángel, Op. cit. p. 17

aprendizaje basado en una metodología activa y participativa, donde se enfatice en un PEA colaborativo entre el docente y los alumnos.

El educador puede potencializar el aprendizaje de la Historia logrando que los alumnos imaginen y generen hipótesis respecto a los contenidos y las huellas del pasado para así reconstruir los hechos históricos.

El docente no puede pretender que los estudiantes comprendan los procesos históricos a través de una única respuesta correcta manejada en los libros de texto, por el contrario es importante invitar a los alumnos a reconstruir e interpretar los hechos históricos a través de diversas metodologías de aprendizaje.

La Historia no puede ni debe ser una simple descripción de acontecimientos plasmados en un libro y mucho menos interpretarse de manera uniforme. En primer lugar, es importante que el maestro de Historia conozca la disciplina desde una definición más amplia, la cual se puede describir como una "narración y exposición de los acontecimientos pasados dignos de memoria, sean públicos o privados"⁹⁵, tomando como referencia esta definición se consigue identificar el concepto de ---historia como un suceso pasado digno de memoria.

El maestro al motivar al alumno a comprender la materia y a utilizar recursos didácticos innovadores, tendrá la posibilidad de despertar un interés por parte del estudiante hacia los sucesos históricos; los cuales a la vez, le permitirán comprender el significado de éstos y su incidencia en los sucesos actuales, en la conformación cultural y en el refuerzo de la identidad nacional.

Será indispensable que el profesor se actualice constantemente, poniendo en práctica la creatividad en su didáctica y generando una mayor participación por parte de los alumnos en la construcción de su conocimiento.

⁹⁵ Ídem.

“Si los docentes no son capaces de hacer que los estudiantes reconozcan la subjetividad de los hechos históricos en el nivel más básico, entonces tampoco cabe esperar que los hechos deben ser interpretados y cuestionados”⁹⁶, esto se asume como producto de una didáctica tradicional y unidireccional.

Es importante que el profesor de Historia haga un esfuerzo por no utilizar una didáctica tradicionalista y a su vez, evite reconocerse como principal protagonista del PEA o como conocedor de la verdad y portador de datos fácticos provenientes solo de documentos que ofrecen una visión distorsionada de la Historia.

El educador debería concentrar su atención no sólo en cómo se apropia el alumnado del contenido histórico (conocimientos, habilidades, hábitos, normas, ideales, actitudes, valores) sino a la vez, cómo elegir los métodos de aprendizaje y cómo ayudar a cada alumno a dominar su proceso de aprender a aprender sobre la Historia.

El maestro ha de tener en cuenta las capacidades de análisis crítico de comparación, de generalización y abstracción de sus alumnos; por medio de una enseñanza activa, pues la Historia es una disciplina que forma, nutre y orienta al individuo.

Los docentes mexicanos han señalado que existe “una desvinculación entre los contenidos programáticos de educación de educación primaria y secundaria”⁹⁷, lo cual dificulta su labor pedagógica y lograr la asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes.

Es necesario que “el maestro que enseña historia sepa diversificar la enseñanza de ésta, ya que la didáctica de dicha materia abarca diversos problemas como es: la utilidad del conocimiento histórico, los planes y en

⁹⁶ Cfr. CARRETERO Mario y VOSS, James. *Aprender a pensar la historia*. España. ED. Amorrortu. 2004, p. 296

⁹⁷ HERRERA GARCÍA, JUANA. Op. Cit. p.17

programas de estudio, las técnicas de enseñanza, los recursos didácticos y la evaluación⁹⁸, aspectos que son importante que el docente domine.

Frente a esta situación el maestro puede “replantear su quehacer pedagógico analizando la naturaleza del conocimiento histórico y su transformación en conocimiento académico⁹⁹. No se trata de que el docente se convierta en un historiador, si no que tenga la capacidad de generar metodologías de enseñanza que hagan hincapié en la comprensión.

El docente puede poner en cuestionamiento el paradigma de enseñanza tradicional, según el cual “el aprendizaje es un gran depósito de nombres, fechas, batallas que sólo hay que memorizar, con la idea de crear situaciones de enseñanza alternativas y posibles dentro de los márgenes de acción o autonomía que se pueden generar a interior del aula¹⁰⁰.

Replantear el papel del docente permitirá que éste sea capaz de transmitir los contenidos establecidos en el programa oficial, apoyado de diversos recursos didácticos y hacerlo de tal manera que “en el pensamiento del alumno no pueda haber dificultades que interfieran en la construcción de conocimientos significativos¹⁰¹.

El docente tendrá que estar capacitado para lograr que el alumno comprenda su presente para hacerle reflexionar sobre su proyección futura, pues el estudio del pasado a partir de hechos, procesos y fenómenos, con el protagonismo de los actores de la Historia, entra en conexión con la vida presente y se convierte en una vía para que el alumno piense cómo debe ser la posición de la sociedad y la de él como miembro de la misma en el transcurrir de la Historia.

⁹⁸ LERNER, S. Victoria, *Hacia una didáctica de la historia*. México. En revista Perfiles Educativos, No. 45, 1989, p. 39.

⁹⁹ SALAZAR, Julia. Op. Cit. p. 8

¹⁰⁰ Ibídem. Op. cit. p. 59

¹⁰¹ Cfr. SALAZAR, Julia. Op .cit. pp. 67 – 68.

c. Papel del Estudiante de Secundaria en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia

Es de relevancia cuestionar el modo en el que los estudiantes conciben la Historia como disciplina de aprendizaje y cuáles son las percepciones que poseen sobre aspectos particulares del pensamiento histórico.

La falta de interés que generalmente evidencian los alumnos hacia este tipo de disciplinas procede fundamentalmente de la dificultad para entender su realidad como parte y consecuencia de un proceso histórico-social que los involucra.

Se tiene la creencia de que la Historia adecuada para los adolescentes en la narrativa, sin embargo de ser así, “el docente tendría que ser capaz de hacerlo de manera no convencional”¹⁰², es decir, sin tanta solemnidad sino que utilizando herramientas como el humor o un lenguaje accesible que despierte el interés de los estudiantes hacia los hechos relatados.

El aprendizaje de la Historia por parte de los estudiantes representa un enorme desafío para el sistema educativo y el gobierno, pues en la mayoría de ellos el aprendizaje de dicha materia representa una contribución para la construcción de un proyecto nacionalista.

Es importante que los estudiantes logren comprender la diversidad sociocultural, la relación entre continuidad y cambio, las múltiples causas de los hechos históricos, así como el rol de los individuos, las colectividades o el Estado en la Historia.

Debido al modo en el que se enseña la Historia los estudiantes la han percibido como una mera crónica de acontecimientos, pues los materiales presentados en pocas ocasiones presentan dudas o explicaciones divergentes, lo cual ha

¹⁰² GONZÁLEZ, Luis. *Difusión de la historia*. México. ED. Clío, 1998. p. 16

desencadenado que “los alumnos acepten sin cuestionamientos los contenidos proporcionados por sus profesores y el libro de texto”¹⁰³, sin reflexionar sobre los hechos del pasado y su relación con los sucesos actuales o incluso la importancia de los acontecimientos históricos como productores de transformación social.

En la enseñanza de la Historia se puede propiciar que los alumnos comprendan nociones como tiempo histórico, causalidad, proceso, herencia, cambio, importancia y roles de los individuos en los diversos acontecimientos históricos, diversidad y globalidad de los sucesos históricos; sin embargo, en la actualidad la enseñanza carece de estrategias didácticas que le permitan al docente lograr que los alumnos logren los objetivos plasmados para la asignatura.

Es importante que los alumnos aprecien de manera globalizada los hechos más representativos que ha vivido la sociedad en diversas partes del mundo y así “superar el enfoque euro centrista de la Historia, ya que rara vez aparecen temas sobre las naciones de África, Asia y América”¹⁰⁴, lo cual debería ser una de las pretensiones de la asignatura en el nivel de educación secundaria.

El PEA de la Historia en alumnos de educación secundaria, debería exponer la Historia del hombre en su conjunto, permitiendo que estos cuestionen y pongan en tela de juicio los sucesos históricos, cuestionen los por qué de estos hechos y comprendan las consecuencias de los mismos incluso en la actualidad.

La labor del docente tendría que apuntar hacia desarrollar y ofrecer al estudiante más de lo que viene en los manuales u enciclopedias, por medio de actividades complementarias que conduzcan a la intervención de los estudiantes en su PEA por medio de entrevistas, conformación de grupos focales, utilización de TICs entre otros.

¹⁰³ Cfr. CARRETERO M y VOSS. Op. Cit. p. 296

¹⁰⁴ NIETO L. José de Jesús. Op. Cit .p. 88

d. Métodos y Recursos Didácticos en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia

Una de las cuestiones más importante en el mundo de la educación es encontrar la forma de transmitir los contenidos de enseñanza sin caer en el tradicionalismo. Desde esta problemática es imprescindible que el pedagogo reflexione sobre la utilidad de los métodos y recursos didácticos como facilitadores del PEA; en este caso de la asignatura de Historia.

La elección de los métodos y recursos que utilice el docente será indispensable para lograr que los estudiantes comprendan la utilidad del conocimiento histórico, pues en la enseñanza de esta asignatura no es posible el contacto directo con la realidad objetiva, sin embargo, se puede reproducir de forma bastante exacta con ayuda de herramientas didácticas.

En sí, los recursos didácticos pueden servir para mejorar las condiciones de trabajo de los maestros y estudiantes y no para deshumanizar la enseñanza, ya que “nunca se podrá sustituir a profesor en su tarea”¹⁰⁵, ya que se parte del supuesto de que el maestro dirige, organiza y controla el PEA.

Los métodos y recursos didácticos sirven para hacer del acto educativo un proceso activo; despertar el interés de los alumnos; acercar a la realidad al estudiante, así como también facilitar la comunicación entre el profesor y el alumno.

La utilización de metodologías variadas de enseñanza, así como diversos recursos didácticos permitirán no sólo enriquecer el PEA sino también acelerarlo, economizar tiempo en las explicaciones, desarrollar operaciones de análisis, síntesis y abstracción, de manera que el estudiante sea agente de su

¹⁰⁵ *Ibíd.* p. 109

propio conocimiento y desarrolle sus habilidades y la concepción científica del mundo que posee.

Los procedimientos para el aprendizaje de la Historia conlleva el uso de instrumentos, medios o caminos sistematizados de organización y desarrollo de actividades que deben realizar los estudiantes para cumplir los objetivos propuestos para la asignatura.

Son muchas las estrategias y métodos que se emplean para la enseñanza de la Historia; sin embargo, en el caso de algunas escuelas los recursos didácticos empleados en el aula siguen siendo de tipo verbalista, es decir, el papel del docente es “(...) impartir conocimientos en vez de ayudar a los educandos a adquirirlos por sí mismos”¹⁰⁶, esta situación está generando que los estudiantes sean catalogados como espectadores.

El tipo de metodología que utilice el docente para enseñar Historia permitirá superar el convencionalismo que ha dominado a esta asignatura. Frente a esta problemática el profesorado tendría que estar capacitado y formado integralmente para impartir la materia, pues “en los nuevos procedimientos de enseñanza el maestro promueve el saber, enseña a aprender; hace agradable e interesantes las experiencias de aprendizaje”¹⁰⁷, a través de una concepción de enseñanza activa, en la que el estudiante puede ser partícipe de su PEA.

Utilizar diversas estrategias metodológicas es tarea del docente, algunas de ellas pueden abordar la investigación documental, lectura comentada a través de grupos focales que estimulen el trabajo colaborativo entre los estudiantes, debates, dramatización y aprovechamiento de TICs como herramientas didácticas de aprendizaje; como pueden ser Internet, software educativos, CD-ROM Interactivos, enciclopedia; entre otros.

Los recursos y herramientas metodológicas pueden ser combinados para: enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, así como su

¹⁰⁶ *Ibidem.* p. 91

¹⁰⁷ Cfr. *Ídem*

participación y el desarrollo del juicio crítico de estos; lo cual será beneficioso siempre y cuando el docente conozca la forma pertinente para hacerlo.

Los diversos procedimientos de enseñanza de la Historia no funcionarán en una atmósfera autoritaria, hostil, competitiva, agresiva o donde exista riesgo de castigos; requieren de un ambiente cordial y democrático.

La selección de los recursos didácticos para la enseñanza de la historia es de suma importancia tanto para el docente como para los estudiantes, ya que estos deben ir en relación a los objetivos y contenidos determinados que aparecen en el programa de la asignatura.

Los materiales utilizados en el aula permitirán ejecutar los objetivos de las actividades didácticas, por lo cual se deben tener en cuenta aquellos que sean de mayor utilidad para que el docente los desarrolle y logre cubrir los contenidos propuestos para la asignatura.

Otro aspecto importante es considerar que los recursos didácticos que se vayan a utilizar estén en función de los requerimientos del tema y no sean utilizados en exceso o sucesivamente, de tal manera que puedan provocar en los alumnos dispersión, cansancio o saturación.

Se deben considerar las características del grupo al momento de decidir que recursos didácticos y que tipo de metodología de enseñanza es idónea para estos, de igual manera el docente debe conocer las posibilidades de los materiales de la escuela, las ventajas y desventajas del uso de los mismos, así como el momento apropiado para utilizarlos y logren enriquecer las experiencias de aprendizaje.

Los recursos didácticos tienen la ventaja de “reducir el tiempo dedicado al aprendizaje por que hacen objetiva la enseñanza, además motivan a los alumnos desde el punto de vista psíquico y práctico”¹⁰⁸. Dentro del ámbito educativo la enseñanza de la Historia puede promover que el estudiante piense

¹⁰⁸ *Ibíd.* p. 111

y trabaje tanto independiente como colaborativamente, en este sentido, la enseñanza de la historia no puede como ya se ha mencionado limitarse solamente a la transmisión de contenidos, sino “lograr que los alumnos se apropien de los métodos de trabajo con los que puedan abordar el estudio de la diferentes fuentes de conocimiento”¹⁰⁹, no se trata de que los escolares repitan mecánicamente lo que expone el docente, sino que comiencen a asimilar la forma a través de la cual el maestro los analiza y explica.

Es imprescindible enseñar a los estudiantes a trabajar independientemente a través de técnicas y métodos para el estudio de la Historia con el fin de que no abusen de la memorización, ya que sólo se domina el proceso histórico a través de la diversidad de los hechos o fenómenos.

En México como en otros países uno de los rasgos básicos de los currículos de Historia, es que se han estructurado a partir de códigos mosaicos, especialmente en el nivel de secundaria siendo coherentes a los modelos de enseñanza tradicionalista, los cuales “han sido favorecidos por las administraciones educativas de muchos países desde hace mucho tiempo”¹¹⁰.

Mientras no exista una representación participativa y democrática de historiadores, pedagogos y de quienes enseñan Historia en la elaboración y actualización de los programas, se seguirán presentando serias deficiencias y errores en el PEA de esta asignatura.

Concluyendo, es primordial que tanto educadores como alumnos identifiquen la importancia que tiene la diversidad en el uso de métodos y recursos de enseñanza en la asignatura de Historia, ya que estos actúan como auxiliares que posibilitarán sacar el máximo provecho de la experiencia educativa; convirtiendo a la asignatura en una disciplina significativa, la cual a través de estos posibilitará desarrollar destrezas y evitar el aprendizaje memorístico por parte del alumno.

¹⁰⁹ *Ibidem.* p. 130

¹¹⁰ GÓMEZ, Alberto. *Op. Cit.* p. 88

2. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia

En la actualidad los sistemas educativos de todo el mundo se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación TICs para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI.

Las TICs ofrecen la posibilidad de interacción en el PEA, permitiendo que el estudiante se convierta en sujeto activo de dicho proceso, de igual manera estas herramientas han posibilitado reflexionar y replantear los procedimientos y metodologías que el docente desarrolla dentro del aula.

El diseño e implementación de las TICs permiten al docente reformar el PEA, sin embargo, es indispensable que este reciba una adecuada capacitación y actualización en el uso de estos recursos de forma que posibilite que la enseñanza sea significativa para los educandos.

La adecuación de profesores, alumnos, padres de familia y de la sociedad en general a este fenómeno, implica un esfuerzo y un rompimiento de estructuras que permitan adaptarse a una nueva forma de vida; de manera que la escuela se pueda dedicar fundamentalmente a formar de manera integral a los individuos, mediante prácticas escolares acordes al desarrollo humano.

Las TICs han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad, ya que las posibilidades educativas de las TICs han de ser consideradas en dos aspectos: su conocimiento y su uso.

El primer aspecto es el producto directo de la cultura de la sociedad actual, pues es difícil entender el mundo de hoy sin un mínimo de cultura informática, es preciso entender cómo se genera, cómo se almacena, cómo se transforma, cómo se transmite y cómo se accede a la información en sus múltiples

manifestaciones (textos, imágenes, sonidos), sin embargo, si no se tiene acceso a ésta, nuestras experiencias y vivencias nos acercarán a la comprensión de nuestra sociedad.

El segundo aspecto, aunque también muy estrechamente relacionado con el primero, es más técnico, pues se deben usar las TICs para aprender y para enseñar, es decir, el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TICs.

Si bien, no es fácil practicar una enseñanza basada en las TICs que resuelva todos los problemas educativos que se presentan, se podrían desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo los más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico, lo cual requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores.

Otro aspecto importante es que la utilización de las TICs es que representa una posibilidad para resolver diversas problemáticas del PEA de diversas asignaturas. Como se ha desarrollado a lo largo de este trabajo la asignatura de Historia, representa para la mayoría de los estudiantes una materia estática que refuerza la memoria en vez de potencializar la asimilación y comprensión de los hechos históricos y sus implicancias en el mundo en el que viven.

Las TICs por medio de múltiples medios como son las imágenes y sonidos; brindan la posibilidad de acercar al alumno que aprende Historia y a su vez que estos cambien poco a poco la concepción que tienen de la asignatura.

El desarrollo de la enseñanza de la Historia en las escuelas, debería basarse en la búsqueda de una mejor comprensión de la realidad presente y emplear reflexiones más profunda sobre la importancia que tiene la asignatura para la formación del estudiante.

Las TICs como recurso didáctico permitirán llevar a cabo las actividades de enseñanza-aprendizaje de la Historia de forma interactiva, dinámica, y en definitiva motivar el PEA del alumno.

Las TICs facilitan la realización de indagaciones en temas propios de las Ciencias Sociales y crean un espacio para desarrollar en los estudiantes “habilidades de investigación (búsqueda, acceso, selección y organización de información); habilidades de análisis (interpretación y síntesis de información); y habilidades comunicativas (exposición coherente y fundamentada de ideas, opiniones, convicciones, sentimientos y experiencias)”¹¹¹.

La innovación tecnológica vinculada a los PEA de la Historia requiere de la creación de un currículo que retome los elementos de planificación, realización y evaluación en función directa a los objetivos que se plantean en la asignatura, ya que no tiene mayor relevancia el utilizar sofisticadas tecnológicas que carezcan de sentido pedagógico.

El uso de las nuevas tecnologías, puede ofrecer un cambio en la forma tradicionalista en la que se aprende Historia, siempre y cuando el docente sea capaz de proponer metodologías de enseñanza a través del uso de recursos didácticos tecnológicos pertinentes y que estén al alcance de la institución educativa y del mismo alumno.

¹¹¹ Ministerio de Educación de Chile: *Informática Educativa en el currículo de Enseñanza Media: Historia y Ciencia Sociales.*

a. Las Tecnologías de la Comunicación y la Información: Medios y Educación en México

Desde la última década del siglo XX, se profundiza una tendencia irrefrenable hacia un mundo interconectado y globalizado por redes telemáticas. Esto ha hecho inevitable la creación de códigos comunes de intercambio de información, de lenguajes, de organizaciones y redes, de sistemas, programas y procedimientos técnicos y prácticas sociales compartidas.

Sin la apropiación social de estas nuevas fuerzas productivas, la riqueza y la diversidad de las particularidades culturales, sociales y comunicativas corren el riesgo inminente de ser integradas y distorsionadas por las lógicas de formación de sentido y de valor de una cultura tecnológica al puro servicio del mercado.

Entre los mayores desafíos que se plantean ante las nuevas posibilidades tecnológicas, están el como evitar que la intrusión de las nuevas tecnologías - en especial las de información y comunicación-, produzcan una fractura sociocultural entre los que tienen acceso a ellas y los que permanecen «afuera» (marginados o periféricos); y en segunda instancia, como evitar que los que han «ingresado» a esta nueva cultura no pierdan el sentido de pertenencia, la identidad y la diversidad cultural originarias y detrás de ellos - por un efecto de arrastre- el resto de la sociedad.

Este proceso de universalización y proyección de un imaginario común de creencias, valores, imágenes, reglas operativas y tecnologías (muy especialmente las de información y comunicación social) constituyen los antecedentes directos, así como una condición absolutamente necesaria, aunque no suficiente, del actual proceso de globalización y pérdida de diversidad cultural.

El boom tecnológico, tiene múltiples causas e innumerables implicancias para explicar todos los órdenes de la vida social y en la educación pues da cuenta de la influencia, de un paradigma universalista y utilitarista para la producción de conocimiento y la implementación de estrategias de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo una opción para lograr la comprensión de ésta.

Una de las problemáticas que se pueden evidenciar es la ausencia del uso de las TICs en las escuelas sobre todo las públicas. Esta situación es producto de la ineficiencia de los gobiernos en países subdesarrollados que no han sabido implementar el uso de las TICs para beneficiar diversos ámbitos sociales y especialmente el educativo.

La inclusión de las TICs a la educación requiere de cuidado para no repetir errores que tienen que ver con la falta de planeación. "Las Administraciones Públicas deben asegurar el acceso a la Educación de todos los ciudadanos y evitar que el acceso a las redes conlleve un nuevo tipo de discriminación generadora de una nueva forma de analfabetismo"¹¹².

La institución escolar tal como se conoce hoy en día debe modificarse hasta el punto de representar solamente una entre varias nuevas organizaciones y modalidades de desarrollo de la educación.

Sin duda el uso de las TICs en la educación ha marcado un antes y un después en la enseñanza y en la formación del profesorado y el alumnado pues ha desarrollado un tipo de comunicación bidireccional centrada en los procesos y no en los contenidos o resultados.

Las nuevas corrientes pedagógicas como el constructivismo, la pedagogía de la comunicación y la enseñanza activa, buscan imprimir una orientación política, social y cultural en la cual la educación es un instrumento para la transformación de la sociedad y la democracia. "Ya no se trata, pues, de una educación para informar (y aún menos para conformar comportamientos) sino

¹¹² BELTRÁN, Cristina y CALDERÓN, Eréndida. Op. Cit. p. 104

que busca FORMAR a las personas y llevarlas a TRANSFORMAR su realidad”¹¹³, ya que nadie se educa solo, sino que los hombres se educan entre sí mediatizados por el mundo.

La incorporación de las nuevas tecnologías a las aulas ha supuesto un aumento de recursos de investigación y consulta para el alumnado y el profesorado. Hoy las bibliotecas del mundo están a nuestro alcance sin salir de la escuela.

Es importante destacar que el crecimiento tecnológico no debe generar el abandono total de los recursos didácticos tradicionales como la pizarra y la tiza (o rotulador), pero si reconocer que ya no son las únicas herramientas didácticas de enseñanza.

El uso de la computadora ha generado expectativas por parte de los estudiantes, quienes lo consideran un recurso innovador y novedoso que ofrece un sin número de herramientas que permiten al educador enriquecer su labor educativa.

Tanto la comunicación como la educación son cosas distintas, que se desarrollan de diferente manera y poseen características particulares. Por su parte la educación, en sus intentos de innovar ha efectuado reformas que no implican un cambio radical en la institución escolar, sin embargo, la comunicación ha analizado constantemente las relaciones sociales y la influencia de los medios tecnológicos en la evolución de estas.

En México las primeras experiencias con TICs se orientaron fundamentalmente a la recepción crítica del medio televisivo, impulsadas por asociaciones civiles, maestros e incluso grupos religiosos; con el propósito de concientizar a padres de familia y maestros sobre las ventajas del uso de la TV en forma positiva.

¹¹³ KAPLÚN, Mario. *Una Pedagogía de la Comunicación*. Madrid. ED: de la Torre, 1998. p. 49

Actualmente las TICs en educación han producido el cambio en los currículum de los diversos niveles educativos, con ayuda de organizaciones como el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), Sindicato Nacional de Trabajadores de Educación (SNTE), la Secretaría de educación Pública (SEP), entre otros.

El ILCE se ha hecho presente en el ámbito educativo por su propuesta en medios, de la cual destacan tres etapas: “1986 a 1990, participa en el proyecto Desarrollo de una metodología de Apoyo para la formación de currícula complementarios a la ED. Básica apoyado por la UNESCO, de 1991 a 1995, desarrolla el Programa de Educación en Medios, también apoyado por la UNESCO (...), por último participa en el Proyecto Interinstitucional de Desarrollo Curricular en Comunicación Educativa, coordinado por la UPN”¹¹⁴. También la Fundación SNTE para la cultura del maestro mexicano desarrolló un Programa de Educación para los medios, con el objeto de identificar las ventajas y desventajas de los medios en los niños.

Por su parte la Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal ha desarrollado una propuesta educativa que apunta a que maestros, padres de familia y alumnos, logren incorporarse a un mundo dominado por los medios.

Algunas universidades como es el caso de la Universidad Pedagógica Nacional desarrolla en 1993 un curso de Educación en Medios, el cual es un programa que consiste en promover el uso de medios en la cultura y aprovechamiento de estos en las aulas.

Para 1996 surge en México un nuevo proyecto de desarrollo curricular de carácter interinstitucional entre el ILCE, el Centro de Entrenamiento de Televisión Educativa (CETE), la Unidad de Telesecundaria (UTS) y la UPN,

¹¹⁴ ALONSO DEL CORRAL, Aurora. *Los Medios en la Comunicación Educativa*. México. ED: LIMUSA, 2004. p.40

“este proyecto recupera materiales de EMP producidos por la UPN con la colaboración del ILCE, quienes estructuran un diplomado en Comunicación, Educación, Alfabetización audiovisual, Multimedia y TICs”¹¹⁵.

La experiencia del maestro mexicano en el uso de la experiencia oral y escrita le es familiar, sin embargo es también el punto de arranque para incorporar otros recursos tecnológicos actuales. En México se ha hecho hincapié en que: “para que una iniciativa en EMP alcance sus propósitos, las acciones que se emprendan deben inscribirse en un programa de impacto global”¹¹⁶, enfocado principalmente en la formación del estudiante, los maestros y padres de familia.

En la actualidad el sistema educativo tanto formal como informal cuenta con una enorme pluralidad de medios e instrumentos tecnológicos e informáticos para apoyar a la educación en general, que junto con los recursos tradicionales como son el libro de texto, el pizarrón y la exposición oral del maestro, entre otros, dan vida al acto educativo.

Las TICs puestas al servicio de la educación y formación incrementan las oportunidades de acceso al aprendizaje continuo. Un indicador del poder de las TIC en el aprendizaje es la importante inversión que actualmente están haciendo instituciones formativas, empresas y universidades.

La gran diversidad de medios de enseñanza de hoy en día ha permitido “flexibilizar y enriquecer la experiencia educativa, modificando la interacción unidireccional entre el docente y el alumnado a una comunicación bidireccional”¹¹⁷ que posibilita el autoaprendizaje, el aprendizaje colaborativo entre estudiantes de diferentes contextos y culturas.

La multiplicidad de tecnologías que han surgido en la última década ha generado clasificar a los medios de distintas maneras, lo cual puede producir confusiones en la definición de los mismos.

¹¹⁵ *Ibíd.* p. 44

¹¹⁶ *Ibíd.* p. 45

¹¹⁷ Cfr. CABERO, Julio. *Tecnología Educativa*. España, ED. Paidós. 2007. p. 53

La aplicación de una gama de tecnologías en el campo educativo va estrechamente ligada al mejoramiento de la calidad de los sistemas sociales y permite realizar un rediseño de la oferta educativa a partir de las demandas de los educandos y en función de sus necesidades específicas.

Las TICs como medios de enseñanza-aprendizaje pueden clasificarse de diversas formas, por ejemplo Bretz los divide en: Medios sonoros y visuales animados, no animados semi-animados: sonoros y medios impresos. A diferencia de Bretz, Gagné los divide en: visuales, impresos y sonoros.

Las tecnologías de comunicación e información normalmente se dividen en dos grandes grupos: Los Mass Media y Multimedia.

Los Mass Media, son aquellos, son canales artificiales de información que, utilizando medios tecnológicos, difunden información de manera simultánea e indiscriminada dirigidas a un receptor colectivo o social, donde este pierde identidad, integrándose a una masa social generalmente desconocidos por los editores de la información, “(...) Los Mass Media se clasifican en: Escritos: Revistas Folletos, Libros Electrónicos; Eléctricos: Televisor La radio Computadores. Dentro de los multimedia se clasifican en el uso de: Informática (Multimedia Off Line) Telemática (Internet y Multimedia on line) y por último la Informática: como lo son los CD, cintas de video, CDs educativos (...)”¹¹⁸.

Bélisle y Linard distinguen cinco tipos de herramientas que forman actualmente la base de las TICs, estos son: “mensajería electrónica, multimedia interactiva; herramientas de trabajo en grupo que posibilitan el trabajo simultáneo de varias personas en una misma tarea sin necesidad de que coincidan en tiempo y espacio; teleconferencia y videoconferencia”¹¹⁹. Dichos medios permiten a una gran cantidad de personas acceder a sus contenidos.

¹¹⁸ <http://soluticstachira.blogcindario.com/2007/06/00006-clasificacion-de-las-tics.html>
(Consultado el 10 de enero de 2009).

¹¹⁹ GUTIÉRREZ, Alfonso. *Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías*. Madrid. ED. De la Torre, 1997. p. 23

Así, se ha contribuido, en gran medida, a la globalización; rompiendo barreras de tiempo y espacio, dejando al mundo como una aldea global sin fronteras, ya que “(...) al igual que la familia, la iglesia y la escuela, los medios de comunicación y de información colectiva están siendo reconocidos como una institución social por su función como portadores, creadores, difusores de visiones del mundo y formas de vida en sociedad”¹²⁰.

Sin embargo, se debe mencionar la existencia de una brecha digital la cual evidencia dificultades en el acceso del uso de las TICs, así como la diferencia entre personas que saben utilizarlas y las que no.

El concepto de brecha digital se ha modificado a través del tiempo, ya que en un principio se refería básicamente a los problemas de conectividad, posteriormente, se empieza a introducir la preocupación por el desarrollo de las capacidades y habilidades requeridas para utilizar las TICs.

En conclusión, es fundamental introducir la informática en la escuela, ya que esto posibilitará contribuir a la consolidación y actualización del Sistema Educativo, además de que podrá facilitar a los profesores la adquisición de bases teóricas y destrezas operativas que les permitan integrar, en su práctica docente, los medios didácticos en general y los basados en nuevas tecnologías en particular.

Finalmente la inclusión de las TICs permitirá adquirir una visión global sobre práctica educativa actual, así como también evaluar el papel y la contribución de estos medios al PEA.

¹²⁰ ALONSO DEL CORRAL, Aurora. Op. Cit. p. 13.

b. El Multimedia Informático y el CD-ROM Interactivo en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Historia

Un aspecto esencial del proceso educativo es el vínculo que se establece entre maestro y estudiante, el cual se logra a través de la transmisión de concepciones morales, conocimientos, valores y mediante el uso de técnicas de enseñanza, en donde los recursos tecnológicos desempeñan un papel importante que permiten potenciar el aprendizaje de los alumnos.

Es importante reconocer que el uso de recursos tecnológicos en educación no pueden suplir la labor educadora, formativa y académica del docente, sino que son recursos que pueden apoyar la transformación de la diversidad del PEA en de manera positiva propiciando una mejor calidad en el sistema educativo.

En los últimos años ha crecido el interés hacia el uso de las TICs en la educación, específicamente por la producción de múltiples programas comerciales y/o particulares denominados multimedia, “los cuales presentan la información de manera no lineal, interactiva y audiovisual, de modo que cada usuario pueda elegir con un mayor grado de libertad de que manera interacciona con ella, propiciando así la creación de un entorno de aprendizaje que favorezca la construcción personal del conocimiento”¹²¹.

Las nuevas tecnologías, por sus características, facilitan a los docentes la tarea de atender la diversidad de cada estudiante, de igual manera posibilitan que estos vayan tomando protagonismo en su PEA por medio de la interacción con los recursos tecnológicos.

El Multimedia Informático, es sin duda uno de los recursos que aplicados a la enseñanza ha causado gran impacto en la manera en la que se desarrollan los PEA no sólo en México, ya que el uso de las TICs y específicamente el multimedia se ha desarrollado primeramente en países europeos a través de la

¹²¹ CABERO, Julio. Op. Cit. p. 137

Educación en Medios (EM) la cual se inicia desde los años 30s con la enseñanza del cine como arte y posteriormente en la década de los 50s con la educación del receptor frente a los medios de comunicación.

Australia es pionero en la enseñanza a través de TICs, al igual que Alemania que incluyó en sus programas de estudio nuevos medios y tecnologías modernas como recursos didácticos. Por otra parte en Canadá se desarrollaron guías para la enseñanza en medios al igual que en Francia, Inglaterra, EEUU, Noruega, Dinamarca y Finlandia. España destaca en el uso de TICs en educación pues es el propio Ministerio de Educación y diversas universidades que desarrollan programas de formación para maestros en EM.

Latinoamérica también ha llevado a cabo iniciativas de EM, en Argentina, Brasil, Chile, Costa Rica, Venezuela, Uruguay y México, este último a través de proyectos tales como: “Mejor televisión para niños, integrado por profesionales interesados en propiciar una mejor programación infantil; Taller de metodología en lectura crítica, del Instituto latinoamericano para el desarrollo comunicativo; Televidentes Alerta formada por investigadores, comunicadores, profesores y padres de familia y La televisión y los Niños del Consejo Nacional de Población”¹²².

Sin duda los proyectos de EM en México se irán intensificando y perfeccionando día a día; ahora bien es importante identificar una herramienta que ha impactado al recurso Multimedia, ya que permiten incorporar los múltiples medios en una sola unidad digital, este es el CD-ROM.

La EM se caracteriza por la variedad de medios y de estrategias metodológicas que contiene para manejar un contenido. El sentido educativo del multimedia está enfocado en que el estudiante aprenda por medio de la interactividad que se genera entre éste y el recurso ayudado por el profesorado como mediador y por las nuevas tecnologías como instrumentos de información, expresión y creatividad.

¹²² ALONSO DEL CORRAL, Aurora. Op. Cit. p. 39

La EM ha expresado su capacidad integradora a través de Multimedia; este recurso tecnológico esta siendo utilizado por diferentes autores, comercios e incluso cualquier usurario. “Etimológicamente, el vocablo multimedia resulta redundante (...), sin embargo, se ha venido aplicando con significados y matices diversos”¹²³.

Jaime de Yraolagoitia en la revista PC World menciona que “en un sentido muy amplio el término multimedia se aplica a cualquier producto hardware o software que tenga cualquier relación con dos segmentos: el sonido y el video por ordenador”¹²⁴.

“El multimedia consiste en un reagrupamiento de muchos tipos de medios (textos, sonidos, gráficos, imágenes, video, etc.) que da lugar a una interfase animada y más amistosa. (...). En un sentido más amplio, para ciertas personas del campo de la enseñanza, multimedia es el agrupamiento de técnicas de informática y audiovisuales (servicios fuera de línea), y en ocasiones de telecomunicaciones (en directo), que permite aprovechar interactivamente los datos digitalizados (texto, sonido, imagen fija o animada)”¹²⁵.

“Se trata de “multimedios”, o sea, medios múltiples (...), medios de impresión, medios electrónicos y también los llamados nuevos medios (discos láser, CD-ROM)”¹²⁶.

Conjuntando las anteriores definiciones, se puede decir que multimedia es una clase de sistemas de comunicación interactivos que crea, almacena, transmite y recupera redes de información, a través de la integración de dos o más medios de comunicación que pueden ser controlados o manipulados por el

¹²³ GUTIÉRREZ, Alfonso. Op. Cit. p. 25

¹²⁴ Idem.

¹²⁵ KUSTCHER y ST. PIERRE. *Pedagogía e Internet*. México. ED: Trillas, 2001. p. 107

¹²⁶ KAUFMANN, Wolfgang. *Conozca Multimedia*. México. ED: Limusa, 1995. p. 14

usuario mediante el ordenador; vídeo, texto, gráficos, audio y animación controlada por un ordenador.

Los multimedia se dividen en dos grupos, Multimedia Interactiva e Hipermedia, el primero se refiere a cuando se permite al usuario controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse.

Por otra parte, está el Hipermedia el cual proporciona una estructura a través de la cual el usuario puede navegar, es decir, la multimedia interactiva se convierte en Hipermedia.

Es importante tener claro que el multimedia no tiene que ser interactivo para llamarse multimedia, ya que “los usuarios pueden reclinarsen en el asiento y verlo como lo hacen en el cine o frente al televisor, en este caso se habla de un multimedia lineal, en cambio cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, el recurso multimedia se convierte en no - lineal e interactiva”¹²⁷, siendo un puente personal hacia la información que se presenta.

Dentro de Multimedia Informático, se encuentran los Medios Electrónicos como la TV, PC, video, videotexto e imágenes móviles; Medios Acústicos como discos, discos compactos, cassetes compactos, audio-cintas digitales (DAT), radio; Medios Audiovisuales y de Audio-texto como son el videotexto, Mailbox, sistemas de redes interactivas como el BTX y Medios Impresos en los cuales destacan revistas, libros, diarios electrónicos y la fotografía.

Si bien los multimedia informáticos, pueden ser recursos sencillos o complejos, estos no son inasequibles y pueden ofrecer múltiples utilidades. En el caso de la PC multimedia esta permite reproducir textos e incluso animarlos, presentar gráficas y mezclar imagen, audio, texto y video. “Una PC de multimedia es un

¹²⁷ Ídem p. 14

sistema que incluye texto, gráficos, audio, imágenes fijas y móviles junto con la posibilidad de interacción con el usuario”¹²⁸.

Otra característica del multimedia informático, es que permite al usuario recorrer la información, intervenir y actuar en ella a través de variados recursos, ya sean hipermedia o multimedia interactivos.

El Multimedia Interactivo se refiere a un material en soporte informático que permite enlazar de forma interactiva distintas informaciones y la presentan en diferentes códigos simbólicos como son texto, imágenes fijas y movimiento o sonido. El multimedia interactivo posibilita flexibilizar la información y tiene la característica de ser multidimensional, es decir, generar un ambiente activo que favorece la creatividad y la imaginación del estudiante y a su vez se adapta a este y a la complejidad de los contenidos.

Pensar, diseñar y realizar interactivos multimedia supone el entrecruzamiento de múltiples habilidades entre las que son centrales el real entendimiento de los objetivos y necesidades del proyecto y el conocimiento profundo de los destinatarios, ya que son estos dos elementos los que van a influir más fuertemente en las decisiones de diseño instruccional, gráfico y multimedia-que debemos asumir.

Dentro de las funciones del multimedia interactivo en educación, se destaca que este permite innovar el PEA, motivar al alumnado haciendo más atractiva la información, además posibilita que el estudiante detecte sus errores y evalúe a partir de las respuestas del recurso.

Si bien son muchas las ventajas del uso del multimedia interactivo en educación, es imprescindible que el recurso responda a los propósitos de la enseñanza, ya que no todos sirven o están orientados a ésta; algunos, incluso pueden desorientar al estudiante o llevarlo a relacionar de manera equivocada

¹²⁸ Ibídem. p. 27

los contenidos, de aquí la importancia de sobreponer el sentido pedagógico del recurso por encima de lo estético o novedoso que pueda llegar a ser.

Para fomentar la participación de los estudiantes a través del multimedia, se debe introducir el acceso a fuentes de información dispersas y actividades que posibiliten interactuar con el recurso didáctico y adaptar el proceso de aprendizaje a sus propias necesidades y capacidades.

El multimedia ofrece elementos creativos al educando que posibilitan actualizar la forma en la que se enseña y permiten recrear espacios que se hacen realidad gracias a la proliferación de juegos informáticos, y a las representaciones virtuales que también se han introducido en la cinematografía.

El uso de multimedia no se reduce solamente al ámbito educativo, en la actualidad lo encontramos en distintos espacios sociales, como son: negocios, hogar, lugares públicos, gobierno, etc.

Por otra parte la asignatura de Historia se puede ver beneficiada con el uso de un recurso multimedia, ya que este permite aumentar el grado de interactividad del PEA pues el estudiante, en lugar de tomar una actitud pasiva como en las clases expositivas, se implica activamente y creativamente en el proceso de aprendizaje a través del medio.

El multimedia ofrece la posibilidad de aclarar dudas, de llevar incorporado un buscador de temas para facilitar el trabajo y de responder a las demandas del alumno. En el caso de la enseñanza de la asignatura de Historia el multimedia puede presentarse como un recurso idóneo para la adquisición de un aprendizaje significativo.

El multimedia cuenta con un apoyo de gobiernos e industrias, pues se le considera un recurso de moda, pero no por ello está libre de limitaciones, ya que la digitalización masiva y el acceso a multimedia no mejoran necesariamente los resultados académicos en la materia de Historia.

El pasado se reconstruye con gran cantidad de detalles y profusión de medios, instrumentos que favorecen la representación y reconstrucción virtual de ambientes históricos que día a día tienen más aceptación de especialistas historiadores.

Gracias a la actual potencia de la computadora y de los programas informáticos, los profesionales de archivos y museos; los responsables de la gestión del patrimonio histórico y cultural, han asumido la tarea de ofrecer, a través de recursos didácticos multimedia, no sólo sus tradicionales catálogos e instrumentos de descripción, sino presentar contenidos que buscan una mayor repercusión social de los hechos históricos en los estudiantes, con el fin de que estos planteen problemas históricos y desarrollen su capacidad personal en investigación y reflexión.

Dentro de los programas informáticos utilizados en el ámbito educativo, se puede destacar el Software educativo, el cual se define como “programas informáticos diseñados para aplicarse en los contextos específicos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta los objetivos pedagógicos que persiguen y las concepciones sobre aprendizaje en la que se basan”¹²⁹, estos software incluyen las herramientas multimedia y posibilitan que el estudiante interactúen con cada uno de los medios que se le ofrecen; la mayoría de los recursos que incluyen múltiples medios son presentados en formato CD-ROM (compact disc - read - only memory , o memoria de sólo lectura en disco compacto).

¹²⁹ CABERO, Julio. Op. Cit. p. 138

El CD-ROM surge como el remedio de distribución más económico para proyectos de multimedia: un disco CD – ROM, ya que este puede producirse en masa por menos de un dólar y puede contener hasta 72 minutos de vídeo de pantalla completa de excelente calidad, o puede contener mezclas únicas de imágenes, sonidos, textos, vídeo y animación controladas por un programa de autor para proporcionar interacción ilimitada a los usuarios.

“Se ha estimado que para 1.997 más de 20 millones de reproductores de CD - ROM estarán en computadoras y conectadas a equipos de televisión, como Sega, 3DO y sistemas de CD Kodak Photo”¹³⁰. Las características de CD-ROM, es que permite desarrollar la información en formato interactivo se basan en beneficios como: amplio espacio de almacenamiento de información y la posibilidad de reproducir información en diferentes canales de difusión como: audio, video, imágenes, animaciones y texto.

La diversidad de beneficios otorga al CD-ROM un valor agregado indispensable para la difusión de información en alta calidad; tanto para corporaciones que necesiten promocionar sus productos e imagen; como también para el sector educacional, aprovechando estos valores para implementar plataformas de e-learning.

El CD-ROM interactivo es en realidad una aplicación que “corre” directamente en el computador y en la mayoría de los casos tiene contenido multimedia. Este tipo de aplicación es ideal para hacer cursos, presentaciones, videos informativos, etc. pues a diferencia del Internet, el CD-ROM se le entrega en la mano al usuario y contienen la información y actividades que se desean incluir para los objetivos que desean ser logrados.

Durante los años 90s se llegó a identificar el multimedia con CD-ROM, ya que este pequeño disco soporta información digitalizada, idóneo para ser utilizado como recurso didáctico para los PEA. A largo plazo, se ve al CD - ROM como

¹³⁰ Ibidem. Op. Cit. p. 107

tecnología de almacenamiento en memoria provisional que se reemplazará por nuevos dispositivos que no requieran partes móviles, como la memoria USB.

Los CD-ROM han sido socialmente utilizados como soportes para enciclopedias, filmes, videoclips, pero especialmente como soportes para videojuegos.

Dentro de las limitaciones audiovisuales del CD-ROM está, el que en algunos de ellos se presenta un exceso de información por medio de texto, lo cual puede hacer que en el caso de los CD-ROM interactivos educativos, el estudiante se aburra fácilmente y no lo vea como una herramienta que expone la información de forma atractiva y precisa.

El CD-ROM es cada vez más atractivo, tanto en contenidos como en diseño gráfico, sin embargo, estos materiales no pueden sustituir a un profesor, si fomentar la curiosidad y creatividad de los niños, jóvenes y adultos, ya que al ser un recurso innovador puede complementar su formación.

El uso de los CD-ROM al igual que cualquier otro tipo de material puede potenciar habilidades entre el alumnado y específicamente en la materia historia. Es necesario detectar de antemano los objetivos que el docente de historia y los programas de esta materia disponen para los estudiantes, de manera que el uso del recurso sea lo más beneficioso para ellos.

El CD-ROM ofrece muchas posibilidades didácticas para el desarrollo del PEA de la Historia, pues puede motivar al estudiante, el cual se encuentra inmerso en una sociedad donde las nuevas tecnologías están presentes en su vida diaria (vídeos, video consolas, máquinas recreativas, juegos de ordenador, etc.) de tal forma que, a pesar de que un libro de texto tenga colores llamativos y dibujos grandes ya no les resulta tan atractivos como antes.

Esto no quiere decir que se debe dejar de lado los recursos didácticos tradicionales con los que se ha enseñado la asignatura, ya que depende del

profesor darle utilidad a los recursos, pues ni siquiera los CD-ROM o la Internet serán capaces de sustituir al maestro ni a la maestra.

El CD-ROM tiene la posibilidad de ofrecer ventajas para enseñar Historia, pues brinda diversas herramientas que puede conducir al docente a la implementación de una enseñanza cooperativa que cambie; la metodología convencional e incluso interacción entre el docente y el estudiante. La construcción didáctica de un CD-ROM como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia, incluso considerar una serie de aspectos pedagógicos que se pueden clasificar según:

- los contenidos: se pueden agrupar por temas, áreas curriculares.
- los destinatarios: depende del nivel educativo del alumnado, conocimientos previos.
- su estructura: si es una base de datos, si se puede utilizar como herramienta para otras actividades.
- los medios que integra: convencional, hipertexto, multimedia.
- los objetivos educativos: conceptuales, procedimentales, actitudinales.
- las actividades cognitivas: se potencia el control psicomotriz, observación, interpretación, resolución de problemas, comunicación.
- el tipo de interacción que propicia.
- el tratamiento de errores: cómo controla el trabajo del alumnado, si lo corrige o no.
- sus bases psicopedagógicas: aprendizaje cognitivista, constructivista.
- su función en la estrategia didáctica: si son actividades de entrenamiento, de evaluación, o simplemente informativas.

Para la selección de un material multimedia en la materia de Historia, se deben considerar las características del recurso y el contexto al cual se desea dirigir el recurso, por ello es importante interactuar personalmente con el programa para determinar los objetivos de su utilización así como identificar su planteamiento didáctico y su calidad técnica.

Como se ha mencionado, los CD-ROM serán capaces de adaptarse a diversos contextos, esto es, que se integren fácilmente con otros medios didácticos adecuándose a diversos entornos, estrategias didácticas y usuarios.

La metodología con la que se use este soporte compacto, dependerá del profesorado; no se puede diseñar un CD-ROM específico para cada profesor o profesora, lo lógico es crear o diseñar uno que permita las modificaciones que se requieran en cada momento según la tarea que se vaya a realizar, es decir, que sea abierto.

Para que este tipo de soporte nos sea útil a la hora de utilizarlo como material didáctico para el PEA de la asignatura de Historia, éstos deben ser al menos eficaces y que faciliten el logro de sus objetivos; suponiendo un buen uso por parte del profesorado y del alumnado, este recurso didáctico intentará lograr dicho fin gracias a una serie de características que atienden a diversos aspectos funcionales, técnicos y pedagógicos.

Otra característica de los programas desde la perspectiva de la funcionalidad, es que sean fácilmente integrables con otros medios didácticos en los diferentes contextos formativos, pudiéndose adaptar a diversos entornos, estrategias didácticas y usuarios.

Es importante que la presentación sea atractiva para el usuario o la usuaria y posea calidad técnica y estética en gráficos, animación, color, sonido, tipos de letra. Etc. Los CD-ROM interactivos, deben tener en cuenta las características iniciales de los y las estudiantes a los que van dirigidos.

Los contenidos en este caso de Historia deberán ser de interés para el alumnado, estar relacionados con situaciones y problemas de su interés. Las actividades de los programas deben despertar y mantener la curiosidad y el interés del alumnado hacia la materia, sin provocar ansiedad y evitando que los elementos redundantes interfieran negativamente en los aprendizajes, ya que “una excesiva saturación de la pantalla provocaría distracción, dejando en un

segundo plano la actividad¹³¹, así mismo, potenciarán el desarrollo de la iniciativa y el aprendizaje autónomo de los usuarios y las usuarias, de forma que puedan decidir las tareas a realizar, la forma de llevarlas a cabo y el nivel de profundidad de los temas.

Un ejemplo del uso del CD-ROM interactivo en la asignatura de historia es el Proyecto Español Palladium, en el cual se desarrolla el tema de de la Historia Grecorromana a través de las aplicaciones multimedia que se ofrecen. En este interactivo se conoce el funcionamiento del calendario romano, recordar y ser parte de las epopeyas de Homero (La Ilíada y la Odisea), ofrece la posibilidad de crear actividades y propone diversas funcionalidades tanto a alumnos, docentes y el público en general. Otro de los proyectos interactivos en historia que destacan es la sección interactiva de la BBC de Londres, donde se encuentran animaciones, galerías de imágenes, juegos, líneas del tiempo, y visitas de 360° por diversos lugares.

En conclusión el uso del CD-ROM Interactivo como recurso didáctico para el PEA de la Historia ofrece la posibilidad de orientar al alumnado hacia aprendizajes significativos de esta materia y transferibles a otras situaciones, desarrollando sus capacidades y estructuras mentales y sus formas de representación del conocimiento mediante el ejercicio de tareas cognitivas y de control psicomotriz, razonamiento (deductivo, inductivo, crítico), memorización para lograr desarrollar un pensamiento divergente, así como su imaginación, comprensión e interpretación.

¹³¹ CABERO, Julio. Op. Cit. p. 186

*Nota: Ver Palladium en

http://recursos.cnice.mec.es/latingriego/Palladium/_comun/eshome.php (Consultado el 15 de diciembre de 2008)

c. Tecnologías de la Información y Comunicación como Recurso Didáctico en el marco de la “Sociedad del Conocimiento” y de la Tecnología Educativa

En las últimas décadas nuestro planeta se ha convertido en un mundo globalizado gracias a la apertura de fronteras económicas y financieras que han permitido que la información viaje a una velocidad insospechada y alcance a la gran mayoría de los seres humanos.

“Durante la segunda mitad del pasado siglo cada rincón de nuestro planeta ha sido alcanzado por la llamada modernidad (...) y en la actualidad es un hecho que la tecnología desempeña un papel importante para que nuestro mundo se conforme y dé respuesta a las que necesidades que la sociedad exige”¹³².

La información y las comunicaciones influyen cada día con más fuerza en los diferentes ámbitos sociales, económicos, políticos y educativos generando una percepción de la realidad en la que vivimos la cual se configura a partir de un imperio mediático.

El vertiginoso crecimiento tecnológico ha generado un nuevo tipo de sociedad denominada “Sociedad de la Información” que forma parte del gran “fenómeno social, político y económico globalizador que define el nuevo entorno en que se desarrolla la vida actual”¹³³.

Actualmente los sociólogos y científicos describen a la sociedad como una Sociedad de la Información, la cual corresponde a la expresión de las realidades y capacidades de los medios de comunicación más nuevos, o renovados merced a los desarrollos tecnológicos que se consolidaron en la última década del siglo: la televisión, el almacenamiento de información, la propagación de video, sonido y textos, los cuales han podido comprimirse en

¹³² BELTRÁN, Cristina y CALDERÓN, Eréndida. *El Factor humano, catalizador del impacto de la nueva tecnología en la educación*. México. ED. Cuadernos de Iberoamérica, 2001. p. 101.

¹³³ <http://web.usal.es/~anagv/arti1.htm> (Consultado el 15 de diciembre de 2008)

soportes de almacenamiento como los discos compactos o a través de señales que no podrían conducir todos esos datos si no hubieran sido traducidos a formatos digitales.

La digitalización de la información es el sustento de la nueva revolución informática y su expresión hasta ahora más compleja, aunque sin duda seguirá desarrollándose para quizá asumir nuevos formatos en el mediano plazo, es la Internet y el multimedia informático.

Los flujos de información, las comunicaciones y los mecanismos de coordinación se están digitalizando en muchos sectores de la sociedad, proceso que se traduce en la aparición progresiva de nuevas formas de organización social y productiva.

Por otra parte surge el concepto Sociedad del Conocimiento la cual ha sido analizada como sinónimo de Sociedad de la Información, sin embargo, algunos organismos como la UNESCO, ha adoptado el término “sociedad del conocimiento”, o su variante “sociedades del saber”, dentro de sus políticas institucionales y ha desarrollado una reflexión en torno al tema, que busca incorporar una concepción más integral, no en relación únicamente con la dimensión económica.

La noción de sociedad del conocimiento “fue utilizada por primera vez en 1969 por un autor austríaco de literatura relacionada con el "Management" o gestión, llamado Peter Drucker, y en el decenio de 1990 fue profundizada en una serie de estudios detallados publicados por investigadores como Robin Mansel o Nico Stehr”¹³⁴.

La sociedad de la Información es la piedra angular de las sociedades del conocimiento. El concepto de “sociedad de la información”, “está relacionado con la idea de la “innovación tecnológica”, mientras que el concepto de

¹³⁴ Cfr. <http://vidadepalabra.lacoctelera.net/post/2006/11/30/sociedad-del-conocimiento-y-la-informacion-> (Consultado el 20 de Diciembre de 2008)

“sociedades del conocimiento” incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrolladora”¹³⁵.

La noción de “sociedades del conocimiento” es preferible al de la “sociedad de la información” ya que expresa mejor la complejidad y el dinamismo de los cambios que se están dando el conocimiento en cuestión no sólo es importante para el crecimiento económico sino también para empoderar y desarrollar todos los sectores de la sociedad.

Dentro de estas sociedades de la Información y el Conocimiento, la tecnología es pieza clave pues posibilita el desarrollo y cambios en la estructura de diversos ámbitos socioculturales y económicos que de una u otra manera han generado cambios en la educación, dando pie a la llamada Tecnología Educativa (TE).

La TE se puede considerar como “(...) una disciplina integradora, viva, contradictoria y significativa en la historia de la educación. Integradora en la medida en que ella se inserta en diversas corrientes científicas, que van desde la física e ingeniería hasta la psicología y la pedagogía (...)”¹³⁶.

Se entiende por tecnología educativa; al acercamiento científico basado en la teoría de sistemas que proporciona al educador las herramientas de planeación y desarrollo, así como la tecnología, que busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del logro de los objetivos educativos y buscando la efectividad del aprendizaje.

La tecnología educativa no nace con el uso de la computadora en el aula. Una mirada nostálgica al uso del pizarrón y la tiza permite reencontrar la trascendencia de la tarea docente y la convicción de que no hay recurso, por

¹³⁵ Towards Knowledge Societies. An Interview with Abdul Waheed Khan, World of Science Vol. 1, No. 4 July-September 2003, UNESCO's Natural Sciences Sector.

¹³⁶ CABERO, Julio. *Tecnología Educativa*. España, ED. Síntesis Educación. 1999. p. 17

eficiente que sea, que reemplace la mirada, la voz y la metodología que este emplee para enseñar.

Si bien el docente es imprescindible para que el PEA sea significativo la TE da cuenta de la importancia de la utilización de los medios en el ámbito educativo, sin embargo esta significación ha generado una serie de confusiones entre algunos autores que diferencian tecnología en la educación y de la educación, pues la primera se referirá “al uso de medios instrumentales para transmitir mensajes en la enseñanza; la segunda implica posiciones más sistémicas (...) que no tienen en cuenta ni los participantes en el acto instruccional ni los contextos de aprendizaje”¹³⁷, sino que llama la atención sobre el carácter de los medios de enseñanza.

Las TICs están transformando la sociedad, y en particular los procesos educativos a través de la TE, entre los beneficios más claros que los medios de comunicación e información aportan a la sociedad se encuentra el acceso a la cultura y la educación.

El excesivo énfasis que se pone en los aspectos cognoscitivos del aprendizaje contradice el objetivo de la educación integral, descuidando otras dimensiones de la personalidad como la social, la ético-moral, la afectivo-emocional, la formación del pensamiento o el desarrollo de la sensibilidad artística.

“Cualquier medio informativo puede competir con la escuela en su tradicional función de transmitir conocimientos. El maestro debe despertar las inteligencias, capacidades, conciencias y actitudes”¹³⁸.

Se trata de que tanto docentes como alumnos afronten juntos la necesidad de aprender a formarse como personas responsables, autónomas y socialmente útiles, lo que implica una respuesta moral y activa ante los acontecimientos, un pronunciamiento que obliga a ver, a profundizar investigando la realidad,

¹³⁷ CABERO, JULIO. Op. Cit. p 20

¹³⁸ DIEZ, Alfonso. En Revista Escuela española N° 3519 20/12/2001

renombrándola, construyendo simultáneamente ese aprendizaje vivo que inclina a tomar postura ante los conocimientos.

Hasta ahora uno de los objetivos de la acción educativa ha sido el de diseñar estrategias metodológicas que potencien las habilidades de los educandos, sin embargo, en la actualidad es imprescindible que éstos comprendan a través de la TE la modernidad que invade a nuestra sociedad, la cual se modifica día a día y genera nuevas definiciones de identidad individual.

La Historia como disciplina de enseñanza también tiene cabida dentro de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información, pues las TICs son particularmente valiosas para enriquecer ambientes de aprendizaje en las Ciencias Sociales. Además, han transformado la forma en que éstas se enseñan actualmente.

Como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, se puede identificar que el objeto de la Historia como disciplina perteneciente a las Ciencias Sociales, corresponde al estudio del cambio de las sociedades humanas a través del tiempo; “estudio que permite apreciar los diversos procesos experimentados por las sociedades en sus aspectos político, social, cultural, económico, religioso, jurídico e intelectual”¹³⁹.

Los estudiantes pueden pensar los hechos del pasado diferenciando su propia posición de la situación de los individuos que vivieron en otros tiempos (evitar la tendencia a juzgar a los personajes históricos según valores actuales). Ellos deben aprender a utilizar el conocimiento histórico del modo más cercano posible a como lo hace un experto.

Las TICs pueden realizar un aporte importante en el PEA de la Historia, pues permiten a los estudiantes acceder a fuentes históricas (primarias y secundarias); comunicarse con sus homólogos de otras escuelas, en el transcurso de investigaciones o en el desarrollo de proyectos colaborativos,

¹³⁹ Civilización 6, Ciencias Sociales integradas; Bogotá. Editorial Norma, 1992.

para verificar hechos o contrastar puntos de vista; por último, entre otras aplicaciones, clasificar y organizar información y comunicarla de manera efectiva.

Mario Carretero sostiene en una de sus investigaciones sobre la alfabetización historiográfica que “los estudiantes tienen dificultades, incluso hasta la pubertad, para: ordenar hechos históricos, comprender la duración de los grandes períodos históricos y utilizar la periodización (eras paleolítica, neolítica, etc.). Por lo que recomiendan desde edades tempranas la utilización en el aula de estos instrumentos de representación del tiempo”¹⁴⁰.

Vivimos en una sociedad en la cual los jóvenes son los que más se han acercado a los medios tecnológicos y de hecho los dominan y usan con frecuencia. Por ello, el sistema educativo puede aprovecharlos como incentivo para que los alumnos, recurriendo a ellos, se interesen en el estudio de la Historia y no se relacionen con ella como una materia aburrida que carece de importancia para su formación.

Se puede contribuir a que el alumnado conozca las posibilidades que les ofrecen las TICs en la enseñanza/aprendizaje de la Historia, así como introducirlos en el manejo de herramientas informáticas básicas y las nuevas tecnologías aplicadas a las necesidades que genera la enseñanza/aprendizaje de la Historia, sin olvidar potenciar la creación por parte de los alumnos de recursos didácticos utilizando las TICs.

El uso de las nuevas tecnologías posibilitará el trabajar en forma conjunta en la órbita de este tipo de disciplinas como es la historia, generando que los alumnos adopten un rol activo en su aprendizaje.

¹⁴⁰ *Hacia una alfabetización historiográfica* ; Artículo escrito por Mario Carretero, Universidad Autónoma de Madrid y Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (Argentina) y por Ana Atorresi, Universidad de Buenos Aires y Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (Argentina). Publicado en la Revista Altablero No 30; Junio-Julio/2004; Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

III CAPÍTULO: ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA. LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. “OTRAS VISIONES”. (Propuesta de Multimedia Informático).

A lo largo de esta investigación, se han expuesto aportes teóricos que dan sustento a una propuesta pedagógica, la cual tiene como propósito ofrecer una posibilidad, que permita disminuir diversos problemas que impiden la adquisición de aprendizajes significativos en la materia de Historia, a través de las virtudes de un producto tecnológico, definido como material multimedia el cual ofrece al destinatario un recurso de enseñanza y aprendizaje que se diferencia de los usualmente utilizados en procesos más convencionales.

Este tercer y último capítulo se desarrolla la Fundamentación de la Propuesta Pedagógica enunciada La Enseñanza-aprendizaje de la Historia, La Segunda Guerra Mundial. “Otras Visiones”, junto con la descripción del CD Interactivo, con el propósito de ofrecer una visión general del diseño y producción del mismo.

La fundamentación de la propuesta, permitirá dar conocimiento de las herramientas que posibilitaron la construcción de este material tecnológico, el cual está encaminado a la comprensión de contenidos de la historia.

La elaboración del Interactivo es resultado de un proceso de investigación que parte de Teorías y una construcción propia en la selección del contenido didáctico-metodológico.

1. Fundamentación

Tomando como referencia que la Historia puede representar una materia que generalmente se caracteriza por exhibir múltiples problemáticas en su PEA, este trabajo es de importancia, pues aborda una perspectiva teórica fundamentada, la cual pone énfasis en que el acto de enseñar es un proceso de comunicación y que como en cualquier acto comunicativo hay que tener en cuenta la formación docente y los recursos didácticos que hacen posible dicha comunicación, así como también el discurso del docente o el medio didáctico que se utilice, sin dejar de lado el contexto en el que se da el aprendizaje del estudiante.

El material que se presenta en este trabajo está diseñado para disminuir la problemática de desinterés por parte de los estudiantes hacia la asignatura de Historia, es por ello que en dicho instrumento se aborda un tema específico “La Segunda Guerra Mundial”, pero desde una perspectiva distinta a la que se desarrolla habitualmente en la enseñanza tradicional, ya que en éste se exponen los contenidos históricos, a través de seis categorías, las cuales van de lo general a lo particular, con la finalidad de que el destinatario logre asimilar el contenido de manera significativa.

El enfoque pedagógico con el cual se seleccionó el contenido del material, tiene como objetivo describir el tema histórico, a través de aspectos culturales, políticos y anecdóticos de éste, de tal manera que el usuario logre desarrollar mayor interés hacia el contenido que se le presenta.

La escuela tradicional mayoritariamente ha exhibido a la Historia como una disciplina reglamentaria que se transmite al estudiante, por medio de una comunicación lineal, es decir, en la que el docente transmite un contenido específico al alumno. Este material, por el contrario, ofrece motivación constante al usuario, gracias a que los contenidos que se incluyen en éste se exponen, a través de diversos recursos: Audio, Video, Texto, Imagen y Actividades Interactivas que posibilitan que este manipule dichos recursos.

Como lo expone la Taxonomía de Medios de Robert Gagné, el uso de múltiples medios es idóneo para lograr una mayor asimilación del proceso de aprendizaje y a su vez son instrumentos ideales para la enseñanza, pues el individuo puede mejorar su aprendizaje y ser autodidacta. Esta premisa se ve reflejada en cada una de las categorías del menú principal, ya que el usuario puede complementar su conocimiento con las imágenes que cada una de estas le ofrece y a su vez las secciones **PRÚEBATE** y **SUGERENCIAS DIDÁCTICAS**, lo conducirán a desarrollar un aprendizaje, ya que en éstas encontrará actividades didácticas que propiciarán dicho aprendizaje.

A través de este material el profesor puede apoyar y complementar el proceso de enseñanza adecuándolo a la diversidad de niveles de los estudiantes. De igual manera proporciona un acceso rápido a una fuente de información eficiente de difusión del conocimiento histórico que propicia el trabajo interdisciplinario y, principalmente contribuye a la formación de recursos a la vanguardia de evolución social que las nuevas tecnologías están teniendo.

El material potencializa el aprendizaje significativo del alumnado, ya que todo éste ofrece un diseño gráfico ameno que permite que el usuario observe de manera placentera el contenido, además de que la estructura de colores y objetos que se presentan en todo el interactivo logran que el destinatario desarrolle las competencias adecuadas para leer las imágenes y textos audiovisuales, que se exhiben.

La motivación sustentada en el uso de múltiples medios, se presenta en este material, a través de diversos recursos como son: imágenes fijas y en movimiento, las cuales se incluyen en las categorías principales y en particular en la sección Galería Multimedia. A través de las imágenes el individuo logra centrar su atención, pues a través de esta herramienta su interés hacia el contenido es constante.

Otro aspecto importante es que las imágenes y videos que se ofrecen en algunas secciones principales (Bibliografía-Arte y Entretenimiento) evitan que los contenidos se queden en la memoria a corto plazo como suele suceder en la exposición de contenidos de manera tradicionalista, en donde se obliga al estudiante a memorizar fechas o acontecimientos históricos que se presentaran en el examen, pero que en muy pocos casos quedará como parte de un conocimiento importante que guardará su memoria a largo plazo.

El material que se presenta tiene como finalidad propiciar que el destinatario asimile el contenido histórico, a través de la organización de herramientas audiovisuales que se exhiben en todo el interactivo, a través de imágenes fijas, imágenes en movimiento, audio y video, las cuales lo conducirán hacia un aprendizaje de tipo significativo, este tipo de aprendizaje según los aportes teóricos de David Ausubel; involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. Desde esta postura, la variedad de medios que brinda el interactivo logra encaminar al usuario hacia una reestructuración activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que posee en su estructura cognitiva del tema histórico que se aborda.

Otro de los fundamentos que sustentan la elaboración del material, se refiere a los diferentes tipos de aprendizaje que puede desarrollar el sujeto, ya que como lo expone Ausubel, no todos los aprendizajes son del mismo tipo, ni ocurren por los mismos canales preceptuales, es decir, no todos los sujetos aprenden igual o de una única manera. Por esta razón el material permite que el usuario desarrolle dicha diversidad de aprendizaje, ya que pueden ser significativos gracias a los recursos audiovisuales, o darse por descubrimiento al tener la posibilidad de que cuando ingresa a la escena principal del interactivo el mismo tiene la opción de ir descubriendo los contenidos de cada sección tan solo dando clic en cada una de éstas.

La construcción pedagógica del material toma como referencia que el estudiante a partir de la Secundaria ya poseen algunos conocimientos previos sobre el tema de la Segunda Guerra Mundial, es por ello que el esquema en el que se presentan los contenidos en el material, se centra en que el estudiante los retenga a largo plazo a través del recuerdo de una imagen, video en particular, o simplemente el diseño y estructura gráfica que expone el material.

El diseño y selección de las seis categorías en las cuales se encuentran los diferentes contenidos de aprendizaje responden a una dinámica de aprendizaje por descubrimiento, pues si bien se presentan como seis grandes temas no es suficiente para que el usuario asuma que contenido encontrará en cada una de ellas, frente a esta situación, es necesario que éste por medio de su libre elección seleccione que contenido desea abrir y de esta forma vaya descubriéndolo.

El aprendizaje por descubrimiento que se logra con este material, fomenta en el individuo la participación, ya que el interactivo le presenta las herramientas necesarias, por medio de botones de acción, que conducen al usuario a descubrir por si mismo lo que se desea aprender.

Este tipo de aprendizaje provoca hábitos de investigación y rigor en los individuos, para que esto se logre, el material brinda en las categorías principales del menú general contenidos de apoyo como son los enlaces Web o rutas Web que guían al usuario a sitios de Internet donde éstos pueden indagar sobre lo que haya llamado más su atención.

Otro aspecto importante, es que el interactivo diversifica la complejidad de la presentación del contenido histórico, con el objetivo de no provocar un total desinterés por parte del alumno hacia el tema histórico que se enseña. Por esta razón, el material propone una diversidad de recursos de tipo sonoros, hipertexto y visuales que pueden ser ejecutados según los intereses personales del usuario.

La estructura del contenido histórico en el material, brinda narrativas con elementos lúdicos que posibilitan “aprender haciendo”, gracias a la interactividad que proporciona su diseño, el cual permite que el usuario, a través de una determinada actividad didáctica que se incluye en los botones **PRUEBATE** busque una respuesta.

No todos los individuos tienen los mismos intereses o mismos mecanismos de aprendizaje, sin embargo, como lo expresa Vigotsky en su Teoría Sociocultural del Aprendizaje; se aprende mejor dentro de un contexto significativo, en el cual los sujetos aprenden haciendo y descubriendo. Frente a esta premisa, la incongruencia por parte de la escuela tradicional en promediar y poner a todos los estudiantes en el mismo lugar, demuestra que no existe un interés por adaptar los intereses de éstos, por este motivo, este interactivo desarrolla diversas temáticas o visiones, alrededor de un tema histórico específico que pueden despertar intereses particulares del usuario, como son las secciones: Arte y Entretenimiento (juntos a todas sus subsecciones, LO QUE NO SABÍAS, GALERÍA MULTIMEDIA), las cuales a través de herramientas de enlace tienen la posibilidad de invitar al usuario a investigar más sobre el tema o concepto que haya llamado un interés particular.

El diseño de botones de ejecución que presenta el material, es otro recurso que posibilita que el usuario desarrolle un aprendizaje por descubrimiento, ya que estos le permiten ingresar a una determinada categoría o salir de ella también promoviendo una experiencia de hallazgo, pues el usuario antes de seleccionar un determinado botón no sabe a donde éste le conducirá, sino hasta experimentar con él.

La implementación de múltiples medios como los mencionados anteriormente (Audio, video, hipertexto e imágenes), enriquecen la experiencia de aprendizaje, ya que cada uno de estos componentes tiene una funcionalidad específica que posibilita que el usuario mantenga su interés hacia el contenido que el interactivo expone.

En primer lugar y tomando como base las características de la comunicación visual, se puede mencionar que los más de 200 archivos de imágenes que brinda el interactivo, tienen la finalidad de ofrecer una representación visual o recreación de la realidad. El encanto característico de las imágenes que se exponen, proviene de su inmediatez, como representación del mundo, de esta manera, este material exhibe imágenes que ofrecen informaciones concretas y vivenciales, las cuales permiten que el usuario capte de manera intencional los mensajes provenientes de éstas, además de proporcionar información y significados específicos.

Otro de los componentes fundamentales del interactivo, son los elementos audiovisuales (música y video) los cuales se incluyen específicamente en el menú principal, sección **BIOGRAFÍAS**, Subcategoría **CINE** y **GALERÍA MULTIMEDIA**. Estos recursos tienen la finalidad de modificar la forma en la que se representan los contenidos, ofreciendo una visión más completa de éstos. Además la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual permiten producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción que logra el individuo es simultánea, lo cual genera que se creen así, nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía (a cada sonido le corresponde una imagen), complementariedad (lo que no aporta uno lo aporta el otro), refuerzo (se refuerzan los significados entre sí) y contraste (el significado nace del contraste entre ambos).

Como lo expone Francisco Gutiérrez en su obra "El lenguaje total", un audiovisual se puede percibir la realidad con los cinco sentidos acotando la vista y el oído por ser los protagonistas en la comunicación e interpretación de la realidad.

Por otra parte el recurso del hipertexto que se muestra en el interactivo corresponde a un enunciado gráfico que permite visualizar las palabras que son utilizadas para manifestar el proceso lingüístico.

En éste material el hipertexto ubicado en cada una de las secciones principales y posibilita interpretar el significado de los contenidos, además de ser una forma de expresión visual.

Otro aspecto importante que desarrolla el material es la creatividad, ya que gracias al diseño que exhibe; las herramientas que proporciona, así como la organización de los contenidos y los colores que se manejan (los cuales tienen como finalidad no saturar al usuario) permiten evidenciar modos de expresión que rompen con la estructura didáctica tradicionalista.

Los múltiples medios que se incorporan en el interactivo conducen al usuario a una representación diferente del conocimiento, la agrupación de colores, música, imágenes y montajes audiovisuales representan nuevas formas de comunicación que amplían considerablemente las vías de expresión del educando.

Tomando en cuenta que las múltiples herramientas tecnológicas que existen hoy en día, permiten que los jóvenes interactúen con recursos tecnológicos y a su vez los utilicen como herramientas aprendizaje, este trabajo permite manipular con ayuda del *Mouse* recursos incorporados, por ejemplo silenciar el audio o volver a encenderlo, ir de una categoría a otra o regresar al menú principal sin importar en la sección que el usuario se encuentre, todo ello con el objetivo de que éste comprenda y asimile de manera más activa los contenidos que se le exponen.

Otro factor de interés que da importancia al material, es que permite diversificar los recursos didácticos que tradicionalmente el docente ha venido utilizando a lo largo de la historia de la enseñanza, promoviendo la innovación pedagógica, a través de un recurso dinámico que posibilita la manipulación de botones de ejecución e interacción del usuario a través de actividades didácticas.

El material permite reducir el aprendizaje de tipo memorístico y a su vez acercar al estudiante a otra manera de aprender los hechos históricos, yendo más allá de fechas y personajes. Encamina al educando a comprender el para qué de lo que se enseña y de qué manera dicho aprendizaje es relevante para su formación. Por otra parte ofrece una visión diferente del contenido, ya que expone aspectos de la historia de la Segunda Guerra Mundial que no son abordados en la escuela, como son: LIBROS-POESÍA-CINE-RADIODIFUSIÓN-MÚSICA-MODA-PINTORES-COMICS-VIDEO JUEGOS, ubicados como subcategorías de la sección ARTE Y ENTRETENIMIENTO.

El Multimedia informático permite acercar al educando al suceso histórico, a través de una visión integral, de un recorrido por las diversas categorías que lo componen, de ésta manera el recurso permitiría hacer del PEA, una experiencia significativa y a su vez como menciona Piaget, desarrollar construcciones mentales que conduzcan al usuario a incorporar nuevos conocimientos a los que éste ya posee.

Otro punto que sustenta la implementación del material, es que éste asume una postura de aprendizaje en la que se reconoce que el sujeto no aprende solo por que sí y tampoco aprende de manera aislada, sino que aprende perneado por su contexto socio-cultural, el cual según Vigotsky, también forma parte importante del PEA.

Tomando en cuenta que el contexto no sólo se refiere a los pares, sino también a los mecanismos y recursos de los cuales se puede echar mano para potencializar el PEA, este material forma parte de los nuevos recursos tecnológicos que están al alcance de la mayoría de los sujetos. En la actualidad los jóvenes y adultos tienen acceso a un sin número de Interactivos en formato CD-ROM, algunos con contenidos educativos y otros de entretenimiento, lo cual ha demostrado que es un recurso idóneo para incorporar contenidos educativos.

Por último , el multimedia informático si bien no erradica todas las problemáticas que han generado un desinterés hacia la asignatura de historia, ofrece una nueva posibilidad de tratar las temáticas que se abordan en esta disciplina, permitiendo que el estudiante sea participante activo en su PEA y a su vez tenga la posibilidad de experimentar con herramientas didácticas distintas que harán que éste desarrolle una actitud más activa frente a los contenidos histórico, los cuestione y reflexione o simplemente eche mano de éste para comprender el hecho histórico.

2. Descripción General del Multimedia Informático en formato CD-ROM Interactivo, La Segunda Guerra Mundial. “Otras Visiones”.

El material que se diseñó y produjo, corresponde a un multimedia informático en formato CD-ROM Interactivo nombrado La Segunda Guerra Mundial. “Otras Visiones”.

Se desarrolló en el programa Macromedia Flash Player 8.0 y se compone de 487 archivos que incluyen herramientas de texto, audio, imágenes y video.

El material es de fácil navegación y corre de manera automática, éste inicia con un intro el cual da un panorama general del contenido del interactivo, sin embargo no aclara por completo la información que se aborda en el mismo, el intro permite al usuario acceder al menú principal compuesto por las siguientes categorías:

1. *Conflicto*

De forma activa o pasiva, países de todos los continentes se vieron implicados o afectados por la Segunda Guerra Mundial. Contienda en la que naciones con siglos de civilización se enfrentaron en una escala destructiva sin precedentes. Es por ello que esta categoría invita a un viaje por el pasado, para conocer aquellos aspectos que causaron de la Segunda Guerra Mundial, así como también su desarrollo y consecuencias, con el fin de brindar al usuario una visión integral de este suceso y a su vez posibilitar una retroalimentación entre los contenidos que expone el material, a través de diferentes medios como son: texto, audio, video; los cuales, no son regularmente utilizados en la enseñanza convencional. Esta sección presenta tres subcategorías:

- **Causas:** Desarrolla las causas principales por las cuales comenzó la Segunda Guerra Mundial, dichas causas permiten comprender los motivos políticos, económicos y socio-culturales que pusieron en marcha el conflicto.

- **Desarrollo:** En esta subsección se presentan una cronología de los acontecimientos que se suscitaron a lo largo de la guerra, con el fin de exponer sus causas de manera más detallada.
- **Consecuencias:** Se presentan de manera general los efectos más significativos de la Guerra.

2. *Holocausto*

El Holocausto es en la actualidad uno de los sucesos más representativos de la Segunda Guerra Mundial, el cual se caracterizó por la persecución y el asesinato sistemático, burocráticamente organizado y auspiciado por el Estado de aproximadamente seis millones de judíos por parte del régimen nazi y sus colaboradores.

Este acontecimiento es hasta nuestros días uno de los horrores más grandes cometidos por el hombre, en este caso representado por los nazis, los cuales llegaron al poder en Alemania en enero de 1933 comandados por Adolf Hitler.

La ideología nazi consideraba que los alemanes eran una "raza superior" y que los judíos, considerados "inferiores", eran una amenaza extranjera para la llamada comunidad racial alemana.

Esta sección, está dedicada a la descripción del Holocausto, ejemplificándolo como uno de los sucesos distintivos de la Segunda Guerra Mundial. Es por ello, que de manera sutil se exponen algunos de los campos de concentración más importantes, así como también sus características principales y algunas de las atrocidades cometidas en el interior de éstos.

La sección ofrece al usuario una galería de imágenes que muestra los campos nazis y algunas fotos del interior de estos y también se dan a conocer a personajes famosos que estuvieron encarcelados en los campos de concentración, con el fin de que el usuario conozca uno de los capítulos más sombríos de la historia universal.

3. *Biografías*

Las Biografías son de interés en este material pues exponen la historia de vida de una persona narrada, en pocas palabras desde su nacimiento hasta su muerte, consignando sus hechos logrados y sus fracasos, así como todo cuanto de significativo pueda interesar de la misma. Por esta razón, es fundamental que el usuario conozca los personajes claves que determinaron o influenciaron los acontecimientos que se desencadenaron durante la Segunda Guerra Mundial.

En esta sección, se destaca específicamente la vida y obra de aquellos hombres que formaron parte del conflicto desde la arista de la política y se presenta de manera aislada a Adolf Hitler, dando a conocer algunos datos curiosos sobre su vida y la manera en la que en la actualidad se recrea a este mítico personaje, por medio de imágenes, parodias y objetos aluden a éste.

Esta sección también ofrece un discurso en alemán de Hitler con el objetivo de que el usuario analice su expresión discursiva, la cual fue una de las cualidades que le permitió persuadir a toda una nación e incluso a otras potencias políticas como lo fue en este caso Italia y Japón.

4. *Arte y Entretenimiento*

En esta categoría se dan a conocer, las principales manifestaciones artísticas y de entretenimiento que se desarrollaron durante el conflicto y como resultado del mismo.

Esta sección presenta una visión distinta sobre la guerra, ya que ésta tiende a enseñarse en la mayoría de las aulas de manera lineal, es decir, a través de fechas, acontecimientos y hechos puntuales que dan cuenta de las causas, desarrollo y consecuencias de un suceso histórico. Es por ello, que este material ofrece al usuario diferentes temáticas enfocadas a conocer un poco más de la Guerra y enriquecer la visión que se tiene de ésta.

En conclusión la sección Arte y Entretenimiento en términos generales expresa ideas, emociones o, en general, una visión de la Segunda Guerra Mundial, a través de diversos recursos; como los plásticos, lingüísticos, sonoros. Con el fin de exponer diversas percepciones y sensaciones de los factores culturales que transcurrieron y derivaron de La Segunda Guerra Mundial y ofrece al destinatario una visión diferente del conflicto abordando temáticas que usualmente no son desarrolladas en la asignatura de Historia.

La categoría Arte y Entretenimiento está compuesta de un submenú el cual se puede seleccionar libremente, con el objetivo de que el usuario vaya de los hechos generales que caracterizan a este suceso mundial a los específicos.

- ***Poesía:***

Es una de las manifestaciones artísticas más antiguas, la poesía se vale de diversos artificios o procedimientos, como el sonido; semántico y sintáctico, como el ritmo; o del encabalgamiento de las palabras, así como de la amplitud de significado del lenguaje.

Para algunos autores modernos, la poesía se verifica en el encuentro con cada lector, que otorga nuevos sentidos al texto escrito. Para el común de la gente, la poesía es una forma de expresar emociones, sentimientos, ideas y construcciones de la imaginación, es por esto que esta subcategoría busca dar a conocer la importancia de la poesía durante el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial y de qué manera, éste acontecimiento sirvió de inspiración para algunos literatos de la época. Dichas obras plasman los horrores de la guerra, la intolerancia de los que la dirigían y las sensaciones de miedo e impotencia de los afectados.

Por último en esta sección el usuario podrá conocer alguna de las obras más representativas de la época, a través de aquellos poetas que dieron cuenta de las influencias y consecuencias del conflicto.

- ***Música:***

La música, como toda manifestación artística, es un producto cultural. El fin de este arte es suscitar una experiencia estética en el oyente, y expresar sentimientos, circunstancias, pensamientos o ideas que puede cumplir con variadas funciones (entretenimiento, comunicación, ambientación, etc.).

En esta sección el usuario conocerá la forma en la que se desarrolló la música durante el conflicto bélico y su importancia, así como también, qué música escuchaban los soldados en combate y la población civil, a su vez ofrece un enlace para que el usuario conozca un repertorio de canciones representativas de la Guerra.

También se presenta a la radiodifusión como el medio de información más amplio de la época, el cual permitía a la sociedad estar informada de los acontecimientos del momento.

- ***Pintura:***

La pintura es la expresión de ideas, pensamientos y sentimientos en el papel, madera, paredes etc. Para esto el pintor necesita una habilidad para pintar y además una situación en que se base, es decir, un conflicto, problema, o situación en la que este se encuentre. Tomando en cuenta que la pintura es una de las manifestaciones artísticas más representativa de las artes, esta sección expone una galería de imágenes de aquellas obras que forman parte de la colección de algunos pintores destacados de la época, los cuales, desarrollaron su trabajo durante el conflicto y después de éste, como una forma de expresión que muestra las consecuencias directas del acontecimiento histórico.

- ***Libros:***

Desde sus orígenes, la humanidad ha tenido que hacer frente una cuestión fundamental: la forma de preservar y transmitir su cultura, es decir, sus creencias y conocimientos, tanto en el espacio como en el tiempo, es por ello

que el libro ha sido y es una de las formas culturales de transmisión más amplias e importantes a lo largo de toda la historia. Es por ello, que este material, a través de esta sección ofrece diversas recomendaciones de algunos libros de interés que tocan el tema de la Segunda Guerra Mundial, abordado desde diversas posturas ideológicas y vivencias particulares; con el fin de que de acuerdo al interés particular del usuario, este tenga la posibilidad de conocer más sobre éste acontecimiento histórico mundial.

- **Cine:**

El cine es un arte, y comúnmente, considerando las seis artes del mundo clásico, se le denomina séptimo arte. No obstante, debido a la diversidad de películas y a la libertad de creación, es difícil definir lo que es el cine hoy. Sin embargo, las creaciones cinematográficas que se ocupan de la narrativa, montaje, guionismo, y que en la mayoría de los casos consideran al director como el verdadero autor, son consideradas manifestaciones artísticas, o cine arte. Por otra parte, la industria cinematográfica se ha convertido en un negocio importante, ya que representa en la actualidad uno de los ámbitos de entretenimiento con mayor difusión, por esta razón esta sección muestra de qué manera el suceso histórico ha sido retomado por la industria cinematográfica durante desarrollo del conflicto e incluso hasta nuestros días, a través de producciones que abordan el hecho en si o algún suceso aislado enmarcado en la época en la cual se produjo la Guerra.

En esta categoría, el usuario podrá conocer diversas películas basadas en la guerra y a su vez ver el trailer de la película “La Vida es Bella”, película italiana producida en 1997, en el que se narra como un italiano judío, Guido Orefice (interpretado por Roberto Benigni, también director y co-escritor del film), inventa una especie de historia romántica como contraposición al terrible mundo bélico que les rodea tanto a él como a su hijo. En conclusión, se expone como la industria del cine fue un vehículo de propaganda política y una expresión artística que sigue dando vigencia al hecho histórico en la actualidad.

- **Cómics:**

Se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al libro o revista que la contiene. Partiendo de la concepción esta narrativa gráfica es vista como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector»¹⁴¹.

El Comic bélico se elaboró a partir de los hechos históricos relacionados con la primera y la segunda Guerra Mundial. Antes de empezar a salir de forma masiva ésta temática al mercado, les precedieron algunas publicaciones entre los años 1930/1940, los cuales presentaban algunos de los conflictos armados menores de la época.

En esta sección se exponen algunos cómics de la época, como también los actuales, con el fin de que el usuario conozca una de las representaciones literarias y artísticas que retoman el acontecimiento histórico y que siguen estando vigentes hasta nuestros días.

- **Videojuego:**

Es un programa de ordenador creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas.

En la actualidad los videojuegos son una de las actividades de entretenimiento más utilizadas por niños, jóvenes y adultos, gracias al vertiginoso crecimiento de la industria de los videojuegos, los usuarios tienen la posibilidad de vivir de manera directa y entretenida la Segunda Guerra Mundial, a través de la

¹⁴¹ McCloud, Scott en *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*, de Ediciones B., Barcelona, 1995, p. 18.

recreación que ofrecen estos medios informáticos. Es por ello, que en esta sección el usuario podrá conocer algunos de los principales videojuegos que abordan este tema bélico, ya sea por medio de juegos colocados en Internet o CD-ROM comerciales.

- ***Moda:***

La moda se refiere a las costumbres que marcan alguna época o lugar específicos, en especial aquellas relacionadas con el vestir. Todas las personas tiene diferentes gustos de vestir, algunos usan ropa más reservada, otros más extrovertidos, más elegantes, etc., sin embargo, esta elección dependerá la época.

En esta sección el destinatario tiene la posibilidad de conocer la moda por medio de un suceso histórico como es la Segunda Guerra Mundial, a través de una exposición de imágenes que muestran las vestimentas de los principales actores de este acontecimiento, como son los judíos encarcelados por los Nazis, uniformes de soldados, enfermeras, médicos, etc. y personajes políticos claves.

5. *México durante la Segunda Guerra Mundial*

El tema de la Segunda Guerra Mundial es expuesto en la actualidad, como un suceso aislado a nuestro país, sin embargo en la sección ***México*** durante la Segunda Guerra Mundial, se presentan algunos hechos que muestran, de qué manera participó México en dicho conflicto.

Aunque nuestro país mostró una postura neutral ante este segundo conflicto bélico mundial, en esta sección el usuario se dará cuenta que dicha postura fue cambiando como resultado de acontecimiento que afectaron directamente al país, los cuales influyeron en situaciones de carácter geográfico, político y económico.

En esta categoría se presenta de manera general la participación de México en el conflicto cuando rompió relaciones diplomáticas con las potencias del Eje: Italia, Alemania y Japón debido al ataque sufrido por los aliados en Pearl Harbor por parte de Japón; y de qué forma cumpliendo sus amenazas, los alemanes torpedearon y hundieron el buque-tanque Potrero del Llano, el 14 de mayo frente a las costas de Florida, atentado en el que murieron marinos mexicanos. México se hizo presente en el conflicto enviando una formal protesta por dicho acontecimiento ante Hitler, la cual ni siquiera se molestó en contestar, de hecho, la respuesta alemana fue el hundimiento de otro barco petrolero mexicano, *Faja de Oro*, perpetrado el 22 de mayo. Ante dichas agresiones, el Presidente de la República en turno, Gral. Manuel Ávila Camacho, se reunió de inmediato con su gabinete, acordando solicitar al Congreso formalizar el estado de guerra, el cual fue aprobado.

Si bien el país no fue un activo representante del conflicto, en este material se considera importante que el estudiante o el usuario que recurra al él, conozca de manera general el escenario mexicano durante la Segunda Guerra Mundial, con el fin de que éste que no asuma una concepción errónea sobre la participación del país en dicho suceso.

En conclusión el material, permite que el usuario conozca los motivos que condujeron al país a participar en el conflicto, así como el contexto social en dicha época y algunos personajes claves que formaron parte de los acontecimientos.

6. *Lo que no sabías*

La Segunda Guerra Mundial, es hasta nuestros días uno de los acontecimientos más representativos del siglo XX. En el ámbito educativo nacional, es abordado en el nivel de Secundaria, sin embargo, lo que se enseña de ésta, se remite en la mayoría de las instituciones educativas en dar a conocer el hecho histórico de manera asilada, es decir, para que el estudiante memorice fechas, sucesos específicos y personajes representativos que formaron parte de este conflicto bélico. Frente a esta situación esta sección

tiene el objetivo dar a conocer aspectos que no se exponen en el contenido curricular de la asignatura de historia, de manera que el estudiante o el usuario que utilice este material, tenga la posibilidad de conocer más allá de lo que se expone en el aula o en un determinado libro o documental en el cual se desarrolla este tema.

Esta sección está diseñada para brindar una visión más amplia sobre los acontecimientos ocurridos durante este conflicto, a través de: datos, acontecimientos, sucesos, experiencias, personajes y situaciones que la mayoría de la gente no conoce durante el PEA de este tema.

- **Subcategoría *Pruébate***

En cada una de las categorías principales, se encuentra un botón de acción nombrado Pruébate, el cual tiene como objetivo que el usuario resuelva una determinada Actividades Didácticas, la cual permiten probar los nuevos conocimientos adquiridos.

En esta sección el usuario debe seguir las indicaciones que se le presentan y a su vez retroalimentar los conocimientos que han adquirido a lo largo de su interacción con el CD-ROM.

La Sección Pruébate tiene como objetivo lograr un aprendizaje activo, pues brinda la opción de que el destinatario manipule los botones de acción y a su vez evaluar que tan significativo es el contenido que desarrolla el Interactivo.

Esta sección incita el deseo de aprender, detona los procesos de pensamiento y crean el puente hacia el aprendizaje independiente; en esta resulta fundamental la motivación que el docente como la del propio usuario; con el propósito lograr descubrir nuevos conocimientos.

Junto al Menú Principal se localiza un Menú Secundario:

1. Galería Multimedia

Uno de los fines de este material es ofrecer un contenido que sea expuesto, a través múltiples medios como son: visual y sonoro, por esta razón, en esta sección se localizan siguientes herramientas:

Video: En esta sección se presentan algunos de los sucesos más significativos de la Segunda Guerra Mundial, como son el detonamiento de la bomba atómica de Nagasaki, así como también el fascismo italiano y los horrores de la Guerra. Sin embargo, el usuario también tiene la posibilidad de acceder a otro tipo de contenidos que derivan del conflicto, como son: Animación en 3D de la Guerra del videojuego Call of Duty, video de la canción principal del musical El Diario de Ana Frank, entre otros.

Audio: Esta sección tiene el objetivo de dar a conocer algunas canciones de la época, así como también obras musicales de carácter bélico, por último se añaden algunas canciones famosas que han surgido de películas recientes en las cuales se abordan diversas temáticas, las cuales tienen como escenario principal el contexto de la Segunda Guerra mundial.

Galería de Imágenes: En esta sección se presentan algunas imágenes curiosas que surgieron a lo largo del conflicto, como también mapas, fotografías de armamento, monumentos y una compilación de carteles propagandistas.

2. Sugerencias Didácticas

Esta sección exhibe recursos alternativos de enseñanza; es decir, corresponde a una serie de actividades de realización ordenada, metódica y adecuadamente buscando propiciar conocimientos y la adquisición de habilidades en los alumnos.

Las sugerencias didácticas están orientadas a generar experiencias de aprendizaje colaborativo en el aula, a través del cual los propios estudiantes con ayuda del docente pueden construir un aprendizaje significativo de los conocimientos de índole histórico que irán adquiriendo.

3. *Info. Interactivo*

En esta sección se despliega un texto, que tiene como objetivo principal que el usuario conozca a los realizadores del Interactivo y a su vez las fuentes que se utilizaron para la construcción de éste. De esta manera se aclara que el un material no esta diseñado para obtener algún tipo de lucro o comercialización; para ello se aclara que el diseño y producción del multimedia forma parte de un producto inmerso en una experiencia de investigación que cuenta con una estructuración didáctica y pedagógica personal, dirigido a la Universidad Pedagógica Nacional, para la obtención del título de Licenciado en Pedagogía.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación se ha señalado que la asignatura de Historia, generalmente no es una disciplina que sea de gran interés para los alumnos, puesto que es catalogada como una materia de difícil comprensión y de poca importancia para su formación.

Sin duda, la enseñanza tradicionalista con la que se ha enseñado en las instituciones educativas, ha sido un factor clave para que ésta no sea concebida de forma positiva, debido al excesivo uso de la expresión oral y escrita como único recurso didáctico ha generado desmotivación por parte de los estudiantes hacia la historia.

En la actualidad la enseñanza de la Historia sigue siendo verbalista y memorística en la mayoría de las aulas, razón por la cual el proyecto de investigación que se realizó cobra importancia y significado.

Es sabido que la preparación del docente de Historia también es uno de los factores principales que hacen que el PEA de la materia sea exitoso o por el contrario un fracaso, es por ello que como se menciona en este trabajo es indispensable educar y capacitar al profesional para que tome decisiones metodológicas pertinentes; sepa organizarlas y llevarlas a la práctica; identifique los conocimientos históricos que debe enseñar en un aula de un centro determinado y aprenda de que manera y con que recursos puede enseñar en secundaria, para así preparar a los jóvenes para que se sitúen en su mundo, sepan interpretarlo desde su historicidad y quieran intervenir en él con conocimiento de causa, y así ser protagonistas del devenir histórico.

Aún cuando la enseñanza tradicionalista sigue siendo el método principal para educar, sin embargo, las tecnologías de la comunicación y la información han permitido diversificar el PEA de Historia.

La utilización de nuevas estrategias metodológicas y de diversos recursos tecnológicos ha generado distintos métodos de enseñanza y aprendizaje que se ponen a servicio de la educación. Es por esto que este proyecto, ofrece tanto al educador y como al estudiante del nivel de educación secundaria una manera de ver la Historia.

La propuesta que se desarrolla en este trabajo, la cual tiene como enfoque principal disminuir el desinterés por parte de los alumnos hacia la asignatura de Historia, permitirá que el educando conozca de una manera diferente e innovadora un suceso histórico específico: “La Segunda Guerra Mundial” abordada desde otras visiones, las cuales no suelen desarrollar el contenido curricular que establece la SEP para este nivel.

De igual manera, la creación del multimedia informático tiene como propósito posibilitar que los aprendizajes del alumno sean significativos y desarrollados en un contexto que le es familiar.

En la actualidad los jóvenes se encuentran influenciados por el vertiginoso crecimiento tecnológico, al cual tienen cada vez mayor acceso, es por ello que la creación de un multimedia informático en formato CD-ROM Interactivo busca acercar al docente a las nuevas herramientas tecnológicas que utilizan los estudiantes.

Si bien, existen diferentes propuestas educativas que han desarrollado temáticas educativas a través del multimedia informático, muchas de ellas carecen de sentido pedagógico y sólo aportan un diseño novedoso que despierta curiosidad en los jóvenes pero no lo invitan a analizar y reflexionar acerca de los contenidos que el material presenta.

La creación de un multimedia informático como el que se presenta, abre la posibilidad de ir más allá de lo que el educador enseña en el aula de clases, incluso tiene la ventaja de que con sólo tener acceso a una computadora, el estudiante pueda revisar el material y aprender los contenidos que este le entrega, de manera que si se presentan situaciones en las que el alumno no pueda asistir al aula, tenga la opción de estudiar desde su hogar.

Otro aspecto ventajoso en la construcción del material, es que está destinado a que tanto el educador como el alumno interactúen con diferentes medios, como son audio, imágenes interactivas y video. A su vez ofrece la posibilidad de que el alumno decida aprender el contenido que le llame más la atención o le sea más significativo o relevante.

El autodidactismo es uno de los objetivos de la educación actual, por ello propuestas como esta lo permiten ya que el estudiante tiene la posibilidad de ir construyendo de manera individual o colaborativa su aprendizaje, sin embargo ello dependerá de la forma en la que el docente utilice el recurso y de que manera desarrolle la metodología de trabajo con el material.

Otro punto importante que se debe mencionar, es que el recurso didáctico multimedia, ofrece mayor motivación al estudiante, pues le permite acceder a una herramienta distinta que sale de los estándares de la enseñanza convencional y a su vez le ofrece una nueva manera de utilizar recursos tecnológicos, es decir, el estudiante aprenderá a discernir que el material posee un fin formativo y no sólo de entretenimiento.

En la actualidad se puede evidenciar de que manera los jóvenes hacen un uso indiscriminado de las NTCS, sin siquiera considerar que estas pueden ser una herramienta pedagógica que beneficie su PEA.

Tomando en cuenta que la materia de Historia ha sido concebida como un conocimiento secundario que se encuentra en total desconexión con el mundo actual, el multimedia informático brinda una nueva concepción distinta de ésta, a través de una herramienta cotidiana y de fácil acceso con la que los estudiantes tienen mayor empatía.

Aún cuando los alcances del multimedia informático son amplios, no se pueden obviar algunas desventajas que puede presentar; la primera de ellas es que conocimientos en el manejo de la herramienta tiene el docente y que tan oportuno es la utilización del recurso en el programa establecido por la SEP. Frente a esta situación es importante capacitar al educador para que utilice la herramienta de manera pertinente y oportuna.

Es imprescindible que cualquiera que sea el recurso didáctico tecnológico que se esté utilizando, sea realmente analizado y comprendido por quien dirige el PEA, ya que de lo contrario la utilidad de este será insignificante.

Otra de las desventajas que puede presentar un multimedia informático, es que exista demasiada preocupación por su diseño, es decir, que sea demasiado atractivo y pierda su fin pedagógico, no se debe olvidar que por sobre la herramienta debe estar la finalidad didáctico-pedagógica. No tiene importancia que tantas secciones o botones o colores tenga el material, sino que tan oportuno es el contenido.

El diseño del multimedia también puede ser un factor de desventaja si se utiliza como herramienta de enseñanza, ya que si éste se encuentra saturado puede generar distracciones en el alumno, llevándolo a interesarse más por los objetos que por el conocimiento que el recurso puede ofrecer.

Es por ello que la selección de los contenidos así como el diseño del multimedia deben ser cuidadosos y justamente aquí es donde el pedagogo puede depositar sus conocimientos en la organización del contenido, la metodología de este y la estructuración didáctica del mismo.

Si bien el mundo globalizado en el que se sitúa nuestra sociedad permite un mayor acceso a las NTCS, esta investigación demuestra que dichos recursos que están a disposición de los jóvenes pueden ser utilizados en el ámbito educativo para facilitar el PEA.

Por último se puede mencionar que aunque las NTCS son herramientas que posibilitan generar una nueva manera de llevar a cabo los PEA de determinada asignatura, es imprescindible que jamás pierda su sentido pedagógico, es por ello que el producto informático que ofrece este trabajo no sólo cumple con este fin, si no que desarrolla una nueva manera de abordar un hecho histórico específico, con el fin de motivar a los estudiantes a la comprensión de la materia de historia y a su vez cambiar la visión enciclopédica que tienen de ésta.

De igual manera, es relevante exponer que el material que se diseñó y produjo demuestra que los recursos tecnológicos que se ofrecen en la enseñanza muestran un uso distinto de las tecnologías a favor de la educación. Sin embargo, es importante señalar que los alcances del material que se expone son mucho más amplios, ya que éste solo representa un pequeño aporte que tiene como finalidad disminuir la problemática de desinterés hacia la asignatura de Historia, pero no es un producto totalmente acabado, pues ofrece la posibilidad de perfeccionarlo y de esta forma lograr alcances mucho mayores.

FUENTES DOCUMENTALES

- ALONSO DEL CORRAL, Aurora. Los Medios en la Comunicación Educativa. México. ED: LIMUSA, 2004.
- AUSUBEL, David. Psicología Educativa. México. ED. Trillas, 1983
- BELTRÁN, Cristina y CALDERÓN, Eréndida. El Factor humano, catalizador del impacto de la nueva tecnología en la educación. México. ED. Cuadernos de Iberoamérica, 2001.
- BISQUERRA, A. Rafael, Metodología de la Investigación Educativa, Madrid. ED. La Muralla, 2004.
- CABERO, Julio. Tecnología Educativa. España, ED. Paidós. 2007.
- CABERO, Julio. Análisis de medios de enseñanza. Sevilla. ED. Alfar. 1990.
- CARRETERO, Mario. Constructivismo y Educación. México. ED. Progreso, 1997.
- CARRETERO Mario y VOSS, James. Aprender a pensar la historia. España. ED. Amorrortu, 2004.
- Civilización 6, Ciencias Sociales integradas; Bogotá. Editorial Norma, 1992.
- COLL, Cesar, [et. Al]. El Constructivismo en el Aula. Barcelona. ED. GRAO, 1999.
- CUBERO, Rosario. PERSPECTIVAS CONSTRUCTIVISTAS. La intersección entre el significado, la interacción y el discurso". Barcelona. ED. GRAO, 2005.
- DEL MORAL, Joaquín. Historia y Ciencias Humanas sobre Metodología. Madrid. ED. Huerga y Fierro, 1999.
- DÍAZ BARRIGA, Frida y HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo. Estrategias Docentes para un Aprendizaje significativo una interpretación constructivista. México. ED. Mc Graw Hill, 2002.
- DÍAZ BARRIGA, Frida y HERNÁNDEZ ROJAS, Gerardo. Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. México. ED. Mc Graw Hill, 1999. p. 15
- DIEZ, Alfonso. En Revista Escuela española N° 3519 20/12/2001

- Civilización 6, Ciencias Sociales integradas; Bogotá. Editorial Norma, 1992.
- GAGNÉ, Robert y BRIGGS, Leslie. La planificación de la enseñanza. México. ED. Trillas, 1976.
- GARCÍA, H. Juana, ¿Conoce el niño la historia de México? México. ED. Cuadernos de Trabajo Educación., 1996.
- GÓMEZ. Alberto, La enseñanza de la Historia ayer y hoy. Sevilla. ED. Diada, 2000.
- GONZÁLEZ, Luis. Difusión de la historia. México. ED. Clío, 1998.
- GONZÁLEZ y GONZÁLEZ, Luis. Difusión de la historia. México. ED. Clío, 1998.
- GUTIÉRREZ, Alfonso. "Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías". Madrid. ED. De la Torre, 1997.
- GUTIÉRREZ, Francisco. "El Lenguaje Total". Buenos Aires. ED. HVMANITAS, 1972.
- Hacia una alfabetización historiográfica ; Artículo escrito por Mario Carretero, Universidad Autónoma de Madrid y Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (Argentina) y por Ana Atorresi, Universidad de Buenos Aires y Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (Argentina). Publicado en la Revista Altablero No 30; Junio-Julio/2004; Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
- HABERMAS, Jürgen. Teoría de la Acción comunicativa. Madrid. ED. Cátedra. 2001.
- HERRERA, Juana. ¿Conoce el niño la historia del México? México. ED. Gobierno del Estado de Aguascalientes, 1996.
- KAPLÚN, Mario. Una Pedagogía de la Comunicación. Madrid. ED: de la Torre, 1998.
- KAUFMANN, Wolfgang. Conozca Multimedia. México. ED: Limusa. 1995.
- KUSTCHER y ST. PIERRE. Pedagogía e Internet. México. ED: Trillas, 2001.
- LERNER, S. Victoria, Hacia una didáctica de la historia. México. En revista Perfiles Educativos, No. 45, 1989.

- LOREDO, E. Javier, Unidad 1: Paradigmas de la Investigación Educativa y Situación Actual de la Investigación Educativa en América Latina, en Maestría en Tecnología Educativa. Módulo Investigación Educativa, México. ILCE. 1991.
- LUGO, L. Ma. del Rosario. La falta de conceptos básicos para comprender la historia. México. Editado por Ma. del Rosario Lugo, 1999.
- McCloud, Scott en Cómo se hace un cómic: El arte invisible, de Ediciones B., Barcelona, 1995.
- Ministerio de Educación de Chile: Informática Educativa en el currículo de Enseñanza Media: Historia y Ciencia Sociales.
- MIRANDA, B. Ángel, Didáctica de la Historia, México. ED. Ensayos Pedagógicos, 1956.
- MORDUCHOWICZ, Roxana. La escuela y los medios. Un binomio necesario. Argentina. ED. AIQUE, 1998.
- NIETO, L. José de Jesús. “ Didáctica de la Historia”.México, ED. Aula XXI Santillana. 2001.
- PASCUALI. Antonio. Comprender la Comunicación. Barcelona, ED. Gedisa. 2007.
- RAMSAY, Jorge et. Al. Dinámica de Desarrollo Rural. Costa Rica. ED. IICA. 1960. p. SALAZAR, Julia. Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia ¿... Y los maestros qué enseñamos por historia?. México, ED. UPN, 1999.
- SCHUNK, Dale H. Teorías del Aprendizaje. México DF. ED. Pearson Educación. 1997.
- Towards Knowledge Societies. An Interview with Abdul Waheed Khan, World of Science Vol. 1, No. 4 July-September 2003, UNESCO's Natural Sciences Sector.

Enlaces Web

- GALEANO, Ernesto Modelos de Comunicación. En <http://docencia.udea.edu.co/edufisica/motricidadycontextos/modelos.pdf>. (Consultado el 31 de Marzo de 2009). pp. 5-6.
- http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=HISTORIA. (Consultado el 20 de Octubre de 2008)
- <http://soluticstachira.blogcindario.com/2007/06/00006-clasificacion-de-las-tics.html> (Consultado el 10 de enero de 2009).
- Cfr.<http://vidadepalabra.lacoctelera.net/post/2006/11/30/sociedad-del-conocimiento-y-la-informacion-> (Consultado el 20 de Diciembre de 2008)
- <http://web.usal.es/~anagv/arti1.htm> (Consultado el 15 de diciembre de 2008)
- http://comunicacion.idoneos.com/index.php/Teor%C3%ADa_de_la_comunicaci%C3%B3n (Consultado el 31 de marzo de 2009).
- <http://www.miespacio.org/cont/invest/comuni.htm> (Consultado el 10 de Junio de 2009)