



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO

**ANALISIS DE ENCICLOMEDIA EN EDUCACION BASICA
PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA**

**TESINA
PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA
NANCY NAYELI VÁZQUEZ TELLEZ**

ASESOR: DAVID FERNANDO BECÍEZ GONZÁLEZ

MÉXICO, D.F. 2010.

INDICE

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
JUSTIFICACION	9

CAPITULO I

LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

1.1 ¿Qué son las TICS?	14
1.2 Las TIC's en México	20
1.3 Educación ante el desarrollo de las TIC's	23
1.4 La importancia de las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje	25
1.5 Los docentes y las TIC's	29

CAPITULO II

LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EDUCACION PRIMARIA

2.1 La Historia como objeto de enseñanza	35
2.2 Una perspectiva del conocimiento histórico	41
2.3 Enciclomedia en el aula	45

CAPITULO III
ENCICLOMEDIA: UN OBJETO PEDAGOGICO

3	Un objeto Pedagógico	53
3.1	Enciclomedia y los modelos educativos	58
3.2	Un recurso para enseñar y aprender Historia en Educación Básica	65
3.3	Enciclomedia un recurso para enseñar Historia	76
	CONCLUSIONES	80
	GLOSARIO	83
	BIBLIOGRAFIA	86

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Educarse hoy día exige adaptarse cultural, social, laboral, profesional y personalmente.

Tejada¹ describe los aspectos culturales, ideológicos, valorativos del contenido, los aspectos tecnológicos, tomando en cuenta que en los currículos no pueden seguir enseñando las mismas cosas de la misma manera. Ante nosotros hay herramientas impresionantes que permiten que los procesos de aprendizaje sean mucho más personalizados, mucho más flexibles, pero esto no sólo afecta a los procesos, las metodologías, también a los contenidos. Estos currículos deberían centrarse, en la formación de los recursos personales en el mundo social y laboral, más que en los conocimientos en sentido tradicional.

Actualmente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) están sufriendo un desarrollo vertiginoso, esto está afectando a prácticamente todos los campos de nuestra sociedad, y la educación no es una excepción.

Las TIC, consideradas como instrumento de formación, ofrecen un conjunto de perspectivas de desarrollo que vienen señaladas, tanto por los avances de las tecnologías de la información, como por las transformaciones que en el campo de la enseñanza se vayan dando por efecto de integración y/o adaptación de dichas tecnologías en el marco educativo. Se va haciendo cierto que hoy, en lugar de tener la

¹ <http://dewey.uab.es/pmarquez/EVITE/laeducacionenlasociedadglobal.pdf>

información, lo que interesa es saber dónde está, saber cómo acceder a ella y saber cuál es la más pertinente/relevante/útil. Este nuevo escenario supone una gran revolución cultural a la hora de entender los procesos de enseñanza–aprendizaje. La educación sigue siendo ese gran mito que posibilita el éxito social y personal y la integración en la sociedad y en la cultura. Desde un punto de vista positivo u optimista, se afirma que con la educación se alcanza el mayor bienestar y plenitud para los individuos y la sociedad.

Los medios de comunicación juegan un papel importante en la sociedad, ya que son determinantes en la creación de un imaginario mundializador; llevan nuestro mundo hacia una cultura y una manera de pensar única y hacia la creación de varios modelos culturales que no se sabe cuál tomará soberanía en el proceso de mundialización.

Tejada nos dice que en el currículo debe haber una transformación en cómo se procesa la información y centrarse en las habilidades, estrategias y no tanto en los contenidos. Lo importante de la educación no consiste en instruir sobre diversos temas -lo cual es siempre necesario-, sino en transmitir y hacer encarnar en la conducta de los alumnos los valores que dan sustento al estilo de vida que ha elegido la sociedad para lograr su vigencia.

La educación está pasando de ser un servicio a constituirse en la fuerza del desarrollo económico y social, ya que trata de transformar al individuo logrando a la vez la integración de éste a la sociedad dándole elementos para su mismo desarrollo.

La educación tiene que encontrar los nuevos canales de comunicación a través del uso de la tecnología, para que los niños sean capaces de discernir; qué, cuándo, cómo y cuánto de esa inmensa gama de información que se le ofrece al estudiante que le permita llegar a diseñar su propio conocimiento siendo críticos, analíticos, reflexivos y propositivos.

El sistema educativo debe atender a la formación de los nuevos ciudadanos y la incorporación de las nuevas tecnologías, con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el desarrollo de los conocimientos y de las competencias necesarias para la inserción social y profesional de calidad.

Por ello, las nuevas tecnologías tiene un gran potencial para transformar aspectos importantes de la educación; un aspecto pedagógico que hay que tener en cuenta en el diseño funcional es su futura integración curricular. La consideración de sus posibles formas de uso proporcionará nuevas ideas para ajustar el diseño del programa.

La presencia de las nuevas tecnologías de información y comunicación en el aula, particularmente *Enciclomedia*, las computadoras y los pizarrones electrónicos, nos plantean la necesidad de reflexionar sobre los diferentes roles y usos que pueden tener en la educación, revisar y evaluar hasta donde sea posible, las principales tendencias en su aplicación escolar, que en términos generales se espera que favorezcan la transformación de las prácticas de enseñanza de los maestros y los aprendizajes significativos de los estudiantes; que mejoren la atención, interés y comprensión en los estudiantes; que

estimulen las habilidades cognitivas (selección, organización, interpretación) y las formas de socialización.

Los docentes deben permanecer en un ciclo de continua capacitación, buscando cómo incorporar la tecnología a una actividad pedagógica, para acercar la vida cotidiana al aula, para que la formación que se ofrece esté a la altura de las demandas sociales. Por esto es importante conocer los cambios en la formación docente y ya cuando lo aplica en el aula, así también conocer las transformaciones actuales que constituyen desafíos que favorecen un avance en el proceso de profesionalización; al mismo tiempo, puede tener efectos contrarios y constituirse en obstáculos poderosos para el avance de dicho proceso.

Actualmente las condiciones en las que se desenvuelve la relación sociedad-escuela son distintas, el conflicto cultural entre las nuevas generaciones y sus docentes, remite a la difícil cuestión de la coexistencia de dos modos de apropiación y uso de la cultura que reina en las cosas de la escuela y que los niños experimentan y viven en la cotidianidad, ejercita y aprende al mismo tiempo en relación con la oferta de bienes culturales.

Los alumnos y alumnas de hoy, se enfrentan a un mundo medial, global, de diversificación, caracterizado por rápidos cambios donde prevalece la necesidad de comunicación. En él, un gran porcentaje de los niños de hoy interactúan tempranamente con una diversidad de tecnologías de información y comunicación y los docentes son también desafiados a educar a las generaciones para un presente cambiante y para un mañana incierto, que no conocen e incluso todavía no imaginan.

En este contexto, nuestra sociedad requiere de unos estudiantes creativos, críticos, capaces de pensar, razonar y abstraer y que puedan resolver problemas. Además el individuo en formación, deberá ser un aprendiz flexible, aliado al cambio, adaptable a situaciones nuevas, capaz de manejar la incertidumbre con visión de mundo. Dicha persona deberá estar provista de unas competencias básicas podrá tener mayores oportunidades de desarrollar sus potencialidades humanas y por lo tanto de crecer como persona.

La sociedad del conocimiento necesita nuevos trabajadores y ciudadanos. Éstos han de ser autónomos, emprendedores, trabajadores creativos, ciudadanos solidarios y socialmente activos. Ya que, se impone un cambio radical en el mundo de la educación y formación dado que se exige un mayor papel de los estudiantes individuales. El mercado laboral necesita cada vez más trabajadores flexibles y autónomos. Esta exigencia es aún más pertinente en un mundo de multiculturalismo que es hablar de cómo organizar la convivencia humana en un sociedad donde conviven multitud de grupos de diferentes culturas, tradiciones, y, por lo tanto, también con diferentes escalas de valores y de prioridades. Una diversidad cultural, que, además, está cruzada por la pertenencia a diferentes clases sociales, niveles de conocimientos, de poder, y de influencia social. Así también la multiculturalidad es hablar de política, de economía, de enseñanza, de medios de comunicación, y de todo aquello que determina la vida de las personas y de los grupos de los que forman parte, en una sociedad como la nuestra, por tanto, tiende a convertirse en una situación cada vez mas frecuente e incluso cada vez más valorada.

Para comprender el presente y proyectarnos hacia el futuro, es necesario comprender el pasado. El estudio de la historia revela la raíz de la mayoría de los problemas que vivimos hoy en día en el mundo; las cosas tienden a repetirse, pero cambiando de forma. El estudio de la historia nos permite aprender del pasado y apreciar todo lo que hay detrás de lo que tenemos y hacemos. Para todo fenómeno social el conocimiento de sus orígenes es un momento imprescindible del análisis y un componente irrenunciable de la explicación.

Sin embargo, lo que comúnmente ocurre con los procesos de enseñanza aprendizaje de la historia es que el profesor de primaria, pone atención exclusivamente en acontecimientos del pasado, se pone mayor atención a estudiar la historia a través de la simple memorización de: fechas, lugares, personajes, provoca el desinterés del alumno; ya que el conocimiento se encuentra fragmentado y descontextualizado de su realidad.

Lo que nuevamente coloca al docente en el centro del problema educativo y plantea como fundamental la transformación de sus prácticas, la incorporación de otros recursos (sobre todo, en este caso, los tecnológicos) para acercarse más a la cultura de sus alumnos, y hacer más significativo el trabajo de los contenidos. Pero, sobre todo, plantea la necesidad de resignificar esos contenidos en relación a la realidad presente, para construir un contenido histórico pertinente a la realidad actual y a los alumnos de hoy.

JUSTIFICACION

Conocer Historia es muy importante en la formación de cualquier persona, ya que ésta, no sólo ayuda a conocer nuestros orígenes, sino de ver distinta la realidad en que vivimos, es decir, de alguna manera las acciones pasadas del hombre en su conjunto han influido en el desenvolvimiento y evolución de cada sociedad.

En México, los problemas estructurales en la enseñanza de la historia han propiciado que figure como una materia poco atractiva, memorística de: fechas, lugares, personajes, provocando el desinterés del alumno; ya que el conocimiento se encuentra fragmentado y descontextualizado de su realidad.

La historia tiene que ver con el pensamiento abstracto, crítico y reflexivo, enseñarla a los niños es equivalente también enseñarles a pensar; sin embargo, en su lugar la mayoría de los profesores, enseñan a memorizar, sin explicar el significado y la importancia de ello. Los niños aprenden conductas, su aprendizaje es mecánico y termina siendo inútil.

El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE), subraya que los factores que inciden en los niveles de enseñanza se refieren tanto a las escuelas como al contexto familiar y al entorno social en que viven los alumnos. El peso del contexto es innegable y, por lo menos, igualmente importante.

No obstante todo esto, la historia parece ser un tabú, sobre el cual los niños, jóvenes, estudiantes o no, prefieren no saber nada, sacándole la vuelta todo lo que sea posible. De hecho para algunos estudiantes en un futuro buscan un área de estudio o una profesión que poco o nada tenga que ver con esta materia. La impresión que da es que el problema está en la forma como se enseña historia, un problema realmente del sistema educativo.

Hoy en día la sociedad requiere que se formen individuos capaces de competir en el contexto de la globalización, facultados para afrontar los cambios constantes y las situaciones laborales emergentes en este mundo de innovación y tecnología.

De ahí la importancia de hacer una revisión de la realidad que están viviendo actualmente los docentes en torno a la incorporación del programa *enciclomedia* a fin de definir los aportes de éste a la mejora de la calidad educativa.

Es propósito de esta tesina es dar a conocer en qué consiste el programa *Enciclomedia* el cual constituye hoy en día uno de los ejes del desarrollo de la humanidad, pero también es cierto que a veces se confunden dichos avances con el uso o abuso que se hace de ellos. Para lo cual será necesario tomar en cuenta algunas características como lo son contenido científico, social, cultural e ideológico y pedagógico, la organización, comunicación, adaptabilidad.

Este trabajo se conforma de la siguiente manera: en el capítulo uno se hace referencia a qué son las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), el impacto que tuvo y/o tiene en México, la

importancia de las TIC en la educación y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este capítulo se aborda la relación que tienen los docentes y las Tecnologías de la Información y Comunicación.

En un segundo apartado se expone la importancia de la enseñanza de la Historia en educación primaria por medio del programa *Enciclomedia*.

En el capítulo tres se hablará de Enciclomedia como objeto pedagógico, el cual constituye hoy en día uno de los ejes del desarrollo de la humanidad, pero también es cierto que a veces se confunden dichos avances con el uso o abuso que se hace de ellos. Para lo cual será necesario tomar en cuenta algunas características como lo son contenido científico, social, cultural e ideológico y pedagógico, la comunicación, organización, adaptabilidad. El trabajo con el software educativo se ha hecho una necesidad cada vez más en la realidad escolar contemporánea. Ello se debe a las posibilidades que ofrece este medio de enseñanza para la elevación de la calidad educativa en el trabajo cotidiano a desarrollar con los estudiantes de los distintos niveles educacionales.

La forma de trabajo para la realización de esta tesina fue la siguiente:

Utilizar el estudio de casos como guía y herramienta de investigación. Está estrechamente vinculado con la teoría. Una teoría es una respuesta a una pregunta del tipo "por qué" o "cómo", y encierra generalmente un mecanismo causal.

Esta investigación demanda a su vez del empleo de otros instrumentos y / o técnicas que nos permitan la recopilación de datos y a su vez una interpretación adecuada de los mismos. Entre ellos:

- La entrevista estructurada que intenta recoger de forma sistemática y precisa información concreta sobre los aspectos que se quieren explorar en forma fija y determinada.
- El cuestionario, como un instrumento de apoyo para recoger información y descubrir detalles fácticos o buscar respuestas a categorías bien establecidas.

En una segunda fase de la investigación, se llevará a cabo el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en los diversas fuentes de información; utilizando categorías de análisis que nos permita la sistematización de la información entre las cuales encontramos:

- Marco Institucional
- Agenda pública
- Procesos Institucionales

- TIC's
- Enseñanza Aprendizaje
- Docente
- Alumno
- Historia
- Enseñanza de la Historia

CAPITULO I LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

1.1 ¿Qué son las TICS?

Se denominan *Tecnologías de la Información y Comunicación* (TIC's) a toda forma de tecnología usada para la gestión y transformación de la información y, en particular, se refiere al uso de computadoras y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger, transmitir y recuperar la información, la cual se puede presentar en varias formas como datos, conversaciones de voz, imágenes fijas o en movimiento, presentaciones multimedia, gráficos y otros. Por lo anterior las TIC están relacionadas con computadoras, software y telecomunicaciones.

La tecnología es un elemento inherente a la vida del hombre, pues desde que el *homo habilis* adquirió los conocimientos necesarios para elaborar las herramientas para la caza y las pasó a sus nuevas generaciones, surgió la tecnología que le sirvió para facilitar la vida, la adaptación y la supervivencia. Hoy vemos cómo esas herramientas que ha construido el hombre se nos presentan, a una velocidad vertiginosa, como una novedosa necesidad en el quehacer educativo.

Iniciaremos con su raíz etimológica que proviene del griego *téckne* que significa saber hacer con conocimiento de causa². Hay quienes la miran como una ciencia aplicada, ya que proporciona un cuerpo de

² García, A. "La educación: teorías y conceptos, perspectiva integradora". Madrid. Paraninfo. 1989. Pág. 42

conocimientos a partir de que se realiza una investigación científica. Debe tener ciertas características que lo avalen como conocimiento tecnológico. El método científico debe ser el que impere y el que mantenga, convierta, genere objetos, procesos, ya sean sociales o naturales. La tecnología es la teoría de la técnica, pues la técnica no es ciencia de la técnica sino aplicación de la ciencia³.

Ahora bien, la importancia de contemplar el papel que tiene la tecnología en la educación. Podemos observar que Paul Saettler en su trabajo *A History of InstruccionaI Tecnología*, definió la *tecnología educativa* como la aplicación sistemática de la ciencia y de la tecnología a la enseñanza-aprendizaje, la organización, la administración, la investigación y los otros aspectos de la tarea educativa.

Podemos, entonces, llamar tecnología educativa al cuerpo de conocimientos destinados a ocuparse de los problemas prácticos del proceso enseñanza-aprendizaje, al elaborar instrumentos o aparatos para lograr amplio desarrollo de las capacidades del individuo.

Existen investigaciones y trabajos que nos orientan para la utilización de las TIC's y su pertinencia. Una de ellas habla de uno de los aparatos tecnológicos para la educación que integran lo nuevos instrumentos que circulan en el mercado. Me refiero a *Enciclomedia*. La característica que presentan estos trabajos es que se encuentran sustentados en un soporte teórico –ya sea Psicología, Pedagogía u otras disciplinas- y, de esa forma, plantean los avances tecnológicos como una herramienta para lograr los objetivos. Y dentro de la didáctica, nos

³ Colom, A. "Pensamiento tecnológico y teoría de la educación" Barcelona. Ed. CEAC. 1986. Pág. 22

hacen aparecer el empleo de estos adelantos como un fin único solo por ser novedosos.

Marta Libedinsky⁴ expone que lo esencial no es el instrumento. Primero, para incorporar un material didáctico, se tiene que pensar en el enfoque, ya que de este derivan todas las actividades y, sobre todo, los recursos que se consideran adecuados. Sin embargo, a veces da la impresión de que la modernización que se vive en el ámbito escolar corresponde a una visión que esta anteponiendo los instrumentos a los enfoques, insertándose en una tecnocracia.

En el nivel básico no se tiene aun la posibilidad de contar con todos los avances ya que quizá no se disponen de los recursos monetarios suficientes para satisfacer la enorme demanda.

Aunque también habría que analizar si existe otra razón por la que los medios de comunicación y tecnológicos no son explotados según las posibilidades de las escuelas. Se podría explorar si se debe a la preparación de los profesores en este campo. Inclusive, podría ser que la resistencia de algunos docentes para aplicar las herramientas proporcionadas por *Enciclomedia*, se deba a que sientan superados por los alumnos. Si esto así fuera, entonces los profesores están viendo a la escuela como un centro de aprendizaje sólo para los alumnos y no para toda la comunidad escolar, donde están incluidos ellos.

Se presenta también el fenómeno de que los alumnos tienen una mayor facilidad para manejar este tipo de instrumentos, debido a lo que

⁴ Libedinsky, Marta. "Tecnología Educativa. Política, historias, propuestas." Buenos Aires. Paidós. 2000.

Narodowski⁵ llama la infancia hiperrealizada, donde el individuo actual está desarrollándose en un medio computarizado, por lo que, de alguna manera, se siente familiarizado que los de otras generaciones. Otra razón podría ser que no se informan o acuden a trabajos que les proporcionen mejores maneras de utilizar los medios de comunicación y recursos tecnológicos (enciclomedia) de una manera eficiente.

La inclusión en la educación de la tecnología, como herramienta de apoyo, es inevitable, imposible ignorar que se encuentra presente en la sociedad, y que en cierta manera influye en ésta y su buen uso favorecerá al educando a la inserción en su comunidad.

La larga historia de la educación mundial muestra varias revoluciones

La primera de ellas, según Joyanes Aguilar⁶, fue la adopción de la palabra escrita por medio de la alfabetización que impuso el lápiz y el papel como instrumentos principales de comunicación del conocimiento, como soporte principal de la información y como medio de enseñanza.

La segunda fue la aparición de las escuelas, donde aparece la figura del maestro.

La tercera, se debe a la invención de la imprenta, a partir de entonces se utilizó el papel como soporte de la información; se

⁵ Narodowski, M. "El lento camino de la desinfantilización o infantilización generalizada." Argentina. Novedades educativas. Colección Edo/cauda. 1999.

⁶ Aguilar, Joyanes. "Historia de la Sociedad de la Información. Hacia la sociedad del Conocimiento" en R-evolución tecnológica. U. de Alicante: Alicante, 2003.

cambiaron entonces una serie de patrones culturales, en la forma de trabajar, en la forma de leer, de vivir y de comunicar.

Y la cuarta, se presenta con la participación de las nuevas tecnologías. El multimedia es otro punto que debe comprenderse como una construcción dinámica sujeta a modificarse por los aportes de los nuevos desarrollos tecnológicos y por el enriquecimiento y diversificación de los lenguajes de la imagen, el sonido y la escritura.

En educación básicamente se ha desarrollado el multimedia informático. Podríamos considerar dos grandes rubros en estos programas de multimedia. Los didácticos y los enciclopédicos.

Los didácticos: son los que se dividen en juegos educativos, de construcción, dirigidos y de simulación. Como el cuerpo humano, una guía multimedia del cuerpo humano y su funcionamiento.

Los enciclopédicos: Constituyen fuentes de información organizada para consulta, manejo y transferencia de datos.

El multimedia educativo es un soporte que no tiene a la mano como: impresiones, videos y audio que persiguen una misma finalidad de formar a los maestros de educación básica en el uso didáctico de los medios de comunicación y apoyar la práctica docente de los maestros y las maestras de educación básica.

La enciclopedia virtual es un programa en que el maestro y alumno pueden explorar en un tema en el orden que deseen, ya que la

información no está organizada en forma secuencial, sino conectada entre sí por vínculos conceptuales, temáticos o audiovisuales, etc.

En la educación también se han desarrollado diversos proyectos para que la comunidad educativa incorpore el uso de la computadora en sus actividades cotidianas. Por tal motivo se crea el programa de enciclomedia como una oportunidad para que los maestros y alumnos aprovechen los recursos tecnológicos par construir mejores aprendizajes.

1.2 Las TIC's en México

En México hay diez computadoras por cada cien habitantes; uno de cada cinco, tiene acceso a internet. Si bien se ha avanzado en infraestructura, aún es largo el camino por recorrer; durante este proceso hay que abordar el problema que se presenta entre quienes tienen accesos a la tecnología y entre quienes carecen de oportunidades para ello⁷.

Las nuevas generaciones tienen la posibilidad de alcanzar mayor nivel educacional que las procedentes, pero dentro de cada generación, existen brechas notorias en logros educativos según el nivel de ingresos, clase social y localización territorial de los educandos. Para el aprovechamiento de las TIC, no basta con tener computadoras e internet. Se requieren iniciativas paralelas en las que se pueda medir:

Conectividad: poseer la infraestructura necesaria para un fácil acceso a internet y a dispositivos móviles que ofrezcan la conexión, además de regular su mantenimiento, adecuación y actualización.

Capacidad: poseer sistemas educativos sólidos y de calidad, en constante actualización y capacitación para el trabajo, de tal manera que se forme para aprender toda la vida. Involucra estrategias para la capacitación de profesores en usos pedagógicos y de gestión, apoyados en la TIC.

⁷ G. Sunkel. "Las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores." Serie Políticas Sociales, Número 126. 2006.

Contenido: formación e información de calidad, en línea, proveniente de bibliotecas, periódicos, gobierno, de instituciones privadas y, especialmente del sistema educativo. Los contenidos deben de estar disponibles en diversas lenguas; además integrar estrategias para la incorporación de las TIC en las prácticas pedagógicas con contenidos educativos para internet, herramientas de software y materiales de apoyo para los profesores y de formación; así como certificación de competencias en TIC.

Cultura: el aprendizaje apoyado por las TIC exige actitudes diferentes respecto a los métodos tradicionales. El uso de internet como fuente de información debe ir más allá de buscar y asimilar la información. Se necesita aprovechar para crear contenidos dinámicos, versátiles y de diferente acceso. Se tienen que usar para desarrollar habilidades entre educandos que les permitan buscar, clasificar y entender las enormes cantidades de información que están disponibles a través de una computadora conectada a internet.

Tomando en cuenta los cuatro aspectos anteriores, se puede ver que se presentan múltiples retos y oportunidades en la instrucción de las TIC en materia educativa. Por cuestiones de espacio nos limitaremos a mencionar sólo algunas, pero existe una amplia gama de posibilidades, muchas de las cuales aún no son exploradas.

Podemos mencionar que las TIC permiten ampliar, en gran medida, el rango de estudiantes que puedan ser atendidos en procesos educativos y que no necesariamente deben estar físicamente en el mismo lugar para recibir esta formación ni deben concurrir exactamente al mismo tiempo. Conocida como educación a distancia, plantea una

gran cantidad de desafíos, pues los modelos tradicionales para memorizar y presentar conocimientos en forma modular, se ven claramente superados ante la posibilidad de relacionar, de manera rápida, disciplinas heterogéneas mediante el intercambio de información en un esquema de trabajo de colaboración.

1.3 La Educación ante el desarrollo de las TIC's

La acelerada relación de la tecnología y la educación ha logrado el acomodamiento para cambiar la relación humano-medio, y más aún, las primeras se empiezan a convertir en componentes de la cultura. Sin embargo, la tecnología de la información no es un fenómeno tan nuevo como se pretende. Lo novedoso hoy es el hecho de haber puesto juntos numerosos recursos tecnológicos que generan una sinergia comunicativa sin precedentes: palabra escrita; registros orales y visuales; dispositivos masivos de almacenaje con capacidades de ordenar, organizar y transformar información; dispositivos potentes de transmisión y comunicación; disponibilidad casi universal de estos recursos; desaparición de los condicionantes de tiempo y espacio.

La incorporación de las TIC's, tampoco es un tema que se pueda postergar, porque tiene beneficios incuestionables en la educación; por ejemplo: cubre mayores audiencias y grupos con necesidades especiales con una calidad aceptable. Son efectivos difusores de información, cultura y conocimientos. Aumentan la cantidad y variedad de servicios.

La escuela se está beneficiando de varios tipos de programas, entre otros, los de simulación o virtuales que crean escenarios similares a los reales pero sin riesgos. El *software educativo (Enciclomedia)* se caracteriza porque ofrece información básica en un entorno multimedia, -llamado así porque integra diferentes medios como textos, sonido, imágenes fijas o en movimiento y es interactivo- en el que el estudiante puede buscar y manipular información de manera rápida y efectiva.

Si las nuevas tecnologías crean nuevos lenguajes y formas de representación, y permiten crear nuevos escenarios de aprendizaje, las instituciones educativas tienen que conocer y utilizar estos nuevos lenguajes y formas de comunicación.

Pero la simple presencia de tecnologías novedosas en los centros educativos no garantiza la innovación en su significado real. La innovación debe ser entendida como el cambio producido en las concepciones de la enseñanza y en los proyectos educativos. Aunque mediante otros procedimientos (más rápidos, más accesibles, más simples) no representa una innovación.

La utilización de las TIC hacen que la educación llegue a más personas y de manera más personal y fácil, es decir con el uso de estas tecnologías gana el alumno, gana el profesor y a la larga ganará toda la sociedad. Además se necesita una constante actualización, tanto de los usuarios como de las herramientas, esta actualización deberá ser a la luz de los nuevos avances que dan algún beneficio a la educación. Pero tengamos muy en claro que los beneficios que nos brindan las TIC's están ahí al alcance de todos, para que cada uno de nosotros lo pueda utilizar, es decir estas tecnologías son un medio para conseguir algo, ya que por si solas el beneficio no sería completo.

1.4 La importancia de las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje

En la actualidad los sistemas educativos se enfrentan al desafío de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para proveer a sus alumnos con las herramientas y conocimientos necesarios que se requieren en el siglo XXI. En 1998, el Informe Mundial sobre la Educación de la UNESCO, *Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación*, describió el impacto de las TIC en los métodos convencionales de enseñanza y de aprendizaje, augurando también la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje y la forma en que docentes y alumnos acceden al conocimiento y la información.

Al respecto, UNESCO (2004) señala que en el área educativa, los objetivos estratégicos apuntan a mejorar la calidad de la educación por medio de la diversificación de contenidos y métodos, promover la experimentación, la innovación, la difusión y el uso compartido de información y de buenas prácticas, la formación de comunidades de aprendizaje y estimular un diálogo fluido sobre las políticas a seguir.

En el ámbito educativo, la presencia de las TIC's plantea retos diversos. Al introducirlas en la educación, se debe estar alerta sobre el cambio de roles y modelos que se plantean entre profesores y estudiantes, en el proceso enseñanza-aprendizaje. Las TIC's hacen necesario el aprender a cambiar y adaptarse a las nuevas tecnologías, pues ellas están en constante evolución.

Con la llegada de las tecnologías, el énfasis de la profesión docente está cambiando desde un enfoque centrado en el profesor que se basa en prácticas alrededor del pizarrón y el discurso, basado en clases magistrales, hacia una formación centrada principalmente en el alumno dentro de un entorno interactivo de aprendizaje.

Las TIC's ofrecen la posibilidad de interacción que pasa de una actitud pasiva por parte del alumnado, a una actividad constante, a una búsqueda y replanteamiento continuo de contenidos y procedimientos. Aumentan la implicación del alumnado en sus tareas y desarrollan su iniciativa, ya que se ven obligados constantemente a tomar "pequeñas" decisiones, a filtrar información, a escoger y seleccionar.

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 para adaptarse a una nueva forma de vida; así, la escuela se podría dedicar fundamentalmente a formar de manera integral a los individuos, mediante prácticas escolares acordes al desarrollo humano.

Es importante destacar que el uso de las TIC favorecen el trabajo colaborativo con los iguales, el trabajo en grupo, no solamente por el hecho de tener que compartir ordenador con un compañero o compañera, sino por la necesidad de contar con los demás en la consecución exitosa de las tareas encomendadas por el profesorado. La experiencia demuestra día a día que los medios informáticos de que se dispone en las aulas, favorecen actitudes como ayudar a los compañeros, intercambiar información relevante encontrada en Internet, resolver problemas a los que los tienen. Estimula a los

componentes de los grupos a intercambiar ideas, a discutir y decidir en común, a razonar el por qué de tal opinión⁸.

Los docentes puedan concientizar que la tarea respecto a la tecnología no es conocer las rutinas de su uso o aplicación, su incorporación al proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación, exige contemplar de manera distinta dicho proceso y dimensionar en qué medida afectará a todos los elementos que lo componen. Por decirlo de otra manera, el uso de las TIC's exige formación, ni la fascinación, o la inseguridad, son posturas aceptables hoy.

Hay que aceptar el uso de las TIC's como una práctica habitual, que facilita la transmisión del conocimiento y, a la vez, la adquisición de nuevos aprendizajes, basándose en competencias para la investigación, la expresión oral y escrita, así como para la resolución de problemas.

Para cada tiempo los procesos de enseñanza-aprendizaje deben resultar relevantes y pertinentes para los alumnos; en la actualidad, estamos conscientes que hay que emplear argumentaciones y hacer uso del razonamiento para analizar situaciones e identificar problemas, para formular preguntas, emitir juicios y proponer diversas situaciones, con el objetivo de que cuando el estudiante termine su primaria u otros niveles, haya obtenido habilidades necesarias para la resolución de diversas cuestiones –que le den autoconfianza, le faciliten las relaciones interpersonales y de trabajo en grupo- así como haya mejorado sus

⁸ Palomo L. Rafael, Ruiz P. Julio y Sánchez, José. "Las TIC como agentes de innovación educativa." Sevilla. Junta de Andalucía, Consejería de Educación. 2006.

capacidades cognitivas. Y, lo más importante, queda manejar destrezas de aprendizaje en ámbitos de cambio.

El proceso enseñanza-aprendizaje, entre otros aspectos, se enfoca a provocar la reflexión en el alumno, pues –con la explosión de información de unos cuantos años a la fecha- es prácticamente imposible la retención de tantos datos y elementos que las tecnologías actuales nos arrojan.

En cuanto a los docentes, en su calidad actual de facilitadores, a mayor velocidad, deben buscar la capacitación continua, teórica y práctica –no sólo tecnológica- para que el proceso enseñanza-aprendizaje siga su curso imparable.

1.5 Los docentes y las TIC's

Hablar sobre el desarrollo de la tecnología y sus aplicaciones en nuestro país, es tratar un tema que parece resultarnos un tanto ajeno, forzado, incluso incómodo, al menos para diversos sectores de la población que, por su situación económica o convicción cultural, mantienen un rázago notable en este terreno.

Con frecuencia, la dificultad para acceder a los avances tecnológicos se ve reforzada por el recelo y la crítica sobre las pertenencias de las soluciones tecnológicas como una respuesta adecuada a los problemas específicos de las comunidades económicamente menos favorecidas.

En el campo educativo, por ejemplo, abundan reclamos de esta índole: ¿para qué queremos televisores o computadoras, si no hay conexión eléctrica? ¿Dónde ponemos los equipos? ¿Quién los va a reparar? ¿Para que nos sirven aquí?⁹

Ha quedado atrás el tiempo en que se creía que la tecnología podía confiarse a los espacios productivos, sin alcanzar a influir en la información de las personas, sus relaciones, valores y emociones. La tecnología no pasa por debajo de lo humano, lo atraviesa y es determinada por el ser humano también. Hace posible abordar de manera distinta la realidad y crear, de hecho, nuevas realidades.

⁹ G. Sunkel. "Las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores." Serie Políticas Sociales, Número 126. 2006

En el caso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación las llamadas TIC, resulta aun más conveniente este potencial humanizador al servicio de la creatividad, formación, diversión y productividad de las personas. Por eso, las TIC son realidad cotidiana y presente en la vida de los estudiantes.

La educación ha tomado nota de estos avances, haciendo de las TIC's un tema cada vez más presente en el sistema educativo, como campo de estudios necesarios que se expresa en la generación de materias adicionales para la currícula de la educación básica en varias entidades como la computación o informática, que gozan de un aprecio inusitado por las comunidades escolares como recurso para la enseñanza y el aprendizaje de cualquier temática; como vinculo para establecer relaciones interpersonales y sociales bajo nuevos códigos y esquemas. Y como oportunidad para generar nuevos procesos de conocimientos, donde el alumno puede convertirse también en transmisor y productor de experiencias y saberes.

Es fundamental para introducir la informática en la escuela, la sensibilización e iniciación de los profesores a la informática, sobre todo cuando se quiere introducir por áreas (como contenido curricular y como medio didáctico).

Por lo tanto, los programas dirigidos a la formación de los profesores en el uso educativo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación deben proponerse como objetivos:

- Contribuir a la actualización del Sistema Educativo que una sociedad fuertemente influida por las nuevas tecnologías demanda.

- 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.
- Adquirir una visión global sobre la integración de las nuevas tecnologías en el currículum, analizando las modificaciones que sufren sus diferentes elementos: contenidos, metodología, evaluación, etc.
- Capacitar a los profesores para reflexionar sobre su propia práctica, evaluando el papel y la contribución de estos medios al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Considero que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejora en la Educación explorando las posibilidades educativas de las TIC sobre el terreno; es decir, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta.

De acuerdo con Sacristán¹⁰, todas las sociedades tienen por lo menos dos aspectos en común. El primero, un determinado acervo de información; y, el segundo, un modo característico de transmitirla. Al respecto, las sociedades modernas –de finales del siglo XX y principios del siglo XXI- poseen características peculiares: la información se genera en grandes cantidades, se renueva constantemente y se transmite con rapidez, mediante el empleo de las TIC's.

Reconocer el papel fundamental del tratamiento de la información en la construcción del conocimiento y la importancia que tiene éste al intentar comprender y transformar el medio físico y social que nos

¹⁰ Gimeno, Sacristán J. "La educación que aún es posible. Ensayos acerca de la cultura para la educación." Madrid. Morata. 2005.

rodea, nos ayuda a entender el por qué a las sociedades modernas, de acuerdo con Sacristán, se les ha denominado *sociedades de la información*.

Lo anterior nos lleva a ver que la formación de los docentes, considerada como una herramienta estratégica para el logro de los objetivos educativos, es una sociedad con tales características, debe atender dos necesidades básicas:

1. El aprendizaje a lo largo de la vida profesional o formación permanente con sustento en el aprendizaje autónomo y colaborativo.
2. El desarrollo de las competencias para el procesamiento de la información.

Esto además de favorecer al docente, le colocará en posición de formar a sus educandos bajo la misma línea.

De acuerdo con Sanhueza, con el empleo de las TIC, los docentes desarrollan una interacción fluida y una marcada atención individual a los alumnos, desarrollando a cabalidad su rol de mediadores. Respecto a los alumnos, es posible afirmar que desarrollan autonomía en el desempeño de las tareas de aprendizaje, mayor interacción y colaboración entre pares y hacia el profesor. Este mismo autor, distingue las siguientes variables de efectividad en las clases observadas en las que se emplean las TIC's:

“presentan un alto nivel de trabajo y concentración de los alumnos en la tarea Instruccional, tardan un mínimo en iniciar las actividades, logran fácilmente que los alumnos inicien su trabajo cuando se lo

solicitan, utilizan el refuerzo oportuno a los estudiantes cuando manifiestan una conducta positiva, desarrollan la modificación metodológica constante, observándose además: el incremento del aprendizaje de los alumnos, el aumento de la interacción del profesor hacia sus alumnos, la satisfacción del docente por su desempeño, las planificaciones exitosas, el aumento de la participación y autonomía de los estudiantes en las clases asistidas por las TIC.”¹¹

En el entendido de que las Tecnologías de la Información y la Comunicación no son educativas por sí mismas, su implementación, de acuerdo con Jean-Pierre Carrier,¹² puede presentar un reto en muchos ámbitos como el económico, social, cultural, pedagógico, didáctico, administrativo. Y si bien, permanecer al margen del uso de estas herramientas evita desembolsar grandes cantidades de dinero o tener que preocuparse por buscar estrategias pedagógicas que permitan su uso eficiente, de pensar en formas de organización y de educar a los docentes como a la sociedad, también limita la posibilidad de informar y comunicar como en ninguna otra época se había hecho.

Enciclomedia, esta nueva herramienta le puede permitir al profesor dar sus clases implementando nuevas metodologías, logrando que los alumnos mejoren el nivel académico y sean mas capaces, hábiles en cuanto al conocimiento se refiere.

Uno de los propósitos de Enciclomedia se refiere a ambientar el proceso de aprendizaje, lo que propicia una motivación por aprender (sin olvidar que es sólo una parte del mismo proceso). Enciclomedia no pretende sustituir la práctica docente (que va más allá de informar), su

¹¹ Sanhueza Vidal, J. A. "Características de la prácticas pedagógicas con TIC y efectividad escolar." 2005.

¹² Carrier, J.P. "Escuela y multimedia." México. Siglo XXI. 2002.

intención es ofrecer una herramienta al maestro, que podrá usarla cuando lo crea conveniente; por ello, con Enciclomedia como parte de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, el profesor adquiere un papel con nuevas prioridades y responsabilidades de mayor complejidad pedagógica que, como ocurría en la enseñanza tradicional, seguirá marcando el desarrollo de la educación.

De tal manera, el éxito de cualquier recurso, por muy novedoso que sea, dependerá de la manera o del criterio con el que sea utilizado, así, una clase con Enciclomedia se convierte en un reto didáctico para los maestros y una posibilidad de formación docente permanente.

Los profesores saben que no se requiere sólo de tecnología para desarrollar sus actividades, sin embargo, ahora se encuentran frente a una computadora y con recursos multimedia proyectados en un pizarrón (videos, audios, actividades, visitas virtuales, mapas de conceptos, imágenes, animaciones, etc.) que, tentativamente, han cambiado su organización en el salón de clases.

El acelerado desarrollo de la ciencia y la innovación de la tecnología, provoca la obsolescencia rápida de gran parte del conocimiento y de la preparación adquirida en cualquier área de trabajo formal, el ámbito educativo requiere por consiguiente asumir la responsabilidad y reto de estar acorde y actualizado a las nuevas demandas de la sociedad.

Hoy en día la sociedad espera que se formen individuos capaces de competir en el contexto de la globalización, facultados para afrontar

los cambios constantes y las situaciones laborales emergentes en este mundo de innovación y tecnología.

Esta innovación tecnológica (Enciclomedia), ha traído consigo una inmensa cantidad de beneficios para toda persona involucrada en la educación, pero a su vez, en el ámbito docente llega a percibirse como un problema, ya que implica necesariamente aprender nuevos lenguajes y formas de comunicación; lo cual se transforma en un reto para el maestro, debido a que tendrá que integrar a sus paradigmas y esquemas cognitivos estos nuevos aportes tecnológicos y a su vez reelaborarlos desde una perspectiva pedagógica para el uso didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje

Por lo tanto es necesario que el profesor como sujeto involucrado en el proceso educativo vaya a la vanguardia de los conocimientos científicos y tecnológicos a fin de aprovecharlos y aplicarlos dentro del aula en beneficio de los alumnos.

De ahí la importancia de hacer una revisión de la realidad que están viviendo actualmente los docentes en torno a la incorporación de este programa para definir los aportes de éste a la mejora de la calidad educativa.

Por otra parte, es necesario que durante la formación de los docentes no se dé el uso de estas herramientas (Enciclomedia) sólo por moda o inercia. Sino que se diseñen, apliquen y evalúen proyectos educativos con el sustento psicopedagógico y didáctico tomando en cuenta las necesidades y posibilidades sociales e institucionales.

CAPITULO II LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EDUCACION PRIMARIA

2.1 La Historia como objeto de enseñanza

El ser humano, en su paso a través del tiempo, ha registrado sus experiencias, su pasado, de esta forma, se puede decir que la humanidad posee una memoria, una Historia. La valoración especial que se hace de la memoria, del conocimiento del pasado de las sociedades, ha conducido a los seres humanos a incluir dicho conocimiento como parte esencial del bagaje cultural y de la educación formal. La enseñanza del pasado socializa, por ello constituye uno de los asuntos fundamentales para la educación de las nuevas generaciones influyendo en su conducta, en su pensamiento, actitudes y valores. Qué y cómo enseñar Historia es siempre un tema a discutir.

La enseñanza de la Historia es un espacio en el que de tiempo en tiempo, se dirimen incluso aspectos cruciales que tienen que ver con la identidad y la conformación de una nación, por ello es importante definir lo que se ha de enseñar a las nuevas generaciones. La enseñanza de la Historia tiene que dejar de ser lisa y llanamente el relato del pasado y debe presentarse como resultado de una interacción entre el presente y el pasado. Se espera que el docente logre deshacerse del modelo tradicional de enseñanza de la Historia, y ponga en práctica otros enfoques didácticos que promuevan un aprendizaje significativo del conocimiento histórico.

La enseñanza se concibe como la acción de transmitir, compartir, proponer y promover un conocimiento que, al ser asimilado, dará como resultado el aprendizaje como un acto común en el que tanto el educador como el educando se involucren activamente. Enseñar la Historia no equivale necesariamente a imponer al alumno la memorización de nombres, episodios e instituciones del pasado, sino ayudar a interpretarlos y ubicarlos en un tiempo y espacio determinados, mediante estrategias de enseñanza¹³. Se trata de conducir a los alumnos hacia una interpretación personal y crítica sobre los temas históricos, considerando sus conocimientos previos, habilidades y capacidades cognitivas e incentivándolas para lograr el aprender a aprender, a través de estrategias de enseñanza.

La Secretaría de Educación Pública (SEP) establece el enfoque y orientación específicamente de Historia que no sólo se fundamenta en el especial valor formativo, sino contribuye a la adquisición de valores éticos, personal, de convivencia social y a la afirmación consciente de la identidad social¹⁴.

La propuesta para la enseñanza de Historia del plan de estudios de la SEP se enfatiza en los libros para el maestro. La guía del maestro para 5º grado, hace sugerencias para la enseñanza de la asignatura en aspectos como: el propósito de la clase de Historia, la dimensión cívica de su estudio, las actividades iniciales para acceder a los contenidos, la búsqueda y análisis de la información, el uso del libro de texto: lectura, análisis y reflexión del mismo; formación de nociones y habilidades básicas para comprender y analizar los procesos históricos, la relación

¹³ Catillo A., Santiago. "Vocabulario de Evaluación Educativa." Pearson Educación. Madrid. 2003.

¹⁴ <http://www.scribd.com/doc/2229995/Historia-Primaria>

entre Historia y otras disciplinas, así como otras sugerencias en concordancia con el enfoque del plan.

La enseñanza de la Historia en nuestro país, así, como el objetivo de la misma, ha sufrido transformaciones al transcurrir el tiempo, estas se han hecho de acuerdo a las situaciones y acciones que el mismo hombre ha provocado.

El conocimiento de la historia es importante para el ser humano, la historia se encuentra ligada al pasado, al presente así como al futuro.

La historia no es sólo un cumulo de datos que nos hablan de acontecimientos relevantes, remotos o recientes que se han presentado a lo largo de las diferentes épocas o periodos, se trata de conocer nuestra historia de una manera consciente para reconocer que fuimos y que somos. Se trata también de comprender mejor como ser humano ante el mundo consumista en el que nos encontramos, así ante el individualismo que impera hoy en día.

El conocimiento se fundamenta a partir de las experiencias personales y de las informaciones y modelos de pensamiento que recibimos de la sociedad.

En la actualidad el modelo tradicional se sigue practicando por algunos docentes al utilizar formas y/o técnicas de enseñanza las usuales en las aulas para la enseñanza de la historia son:

Cuestionarios: estos se utilizan rutinariamente en la clase de Historia por el maestro. Son cuestionarios con preguntas cerradas, cuya

respuesta puede copiarse del texto; por ejemplo: ¿en qué año sucedió la Independencia de México? ¿Cuándo renunció Porfirio Díaz, quién ocupó la presidencia? Los datos que llevan las preguntas son: fechas, nombres de personajes históricos y de lugares.

Cabe mencionar que los cuestionarios son utilizados también para medir la información que el alumno ha retenido.

Resúmenes: estos al igual que los cuestionarios se usan con frecuencia para llegar a las ideas principales del texto, pero comúnmente no se llega al fin o a la meta deseada, porque no se practica de forma adecuada.

El maestro también pide un resumen de algún tema y en ocasiones los alumnos piensan que un resumen es un párrafo de cada hoja y no alcanzan a distinguir las ideas principales. Al realizarse de esta forma no se llega al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lectura de textos: es importante porque por medio de esta técnica se conoce la información de los temas del libro de Historia, pero algunos alumnos no logran comprender la información, quizá porque el docente no provoca que reflexione y analice los datos leídos.

Al analizar las formas de enseñanza que se han venido dando dentro del quehacer educativo, en ocasiones se utilizan sólo con el fin de dar la clase, porque no se planea con anterioridad y de esta manera se da la improvisación con algunas de las técnicas señaladas anteriormente.

Por ello, en la enseñanza de las ciencias sociales la creatividad se relaciona con determinados aprendizajes del arte, con actividades que incluyen el juego, el trabajo en grupo o la utilización de medios audiovisuales, pero pocas veces en los currículos se relaciona la creatividad con el propio conocimiento social, con su construcción y con el descubrimiento de sus conceptos, de sus procedimientos o con los valores implícitos. El pensamiento creativo en la enseñanza debe relacionarse con su propia naturaleza de construcción de la realidad.

Teniendo una formación de pensamiento crítico y creativo serán importantes para la solución de problemas sociales. Su enseñanza se basa en el aprendizaje de capacidades para la valoración de la información y para pensar alternativas a la realidad social y tomar decisiones encaminadas a un cambio social.

2.2 Una perspectiva del conocimiento histórico

El conocimiento histórico comienza desde el momento en que el sujeto aparece, ya que comienza a formar su propia Historia y lo hace realidad cuando comienza a observar los cambios y puede entender el pasado y el presente, en ese momento comienza a comprender la Historia, muchos investigadores históricos han mencionado que el niño comienza a entender estos tiempos a partir de su familia, en el momento en que revisa fotografías, se da cuenta que las personas que se encuentran ahí ya no son iguales en el presente, que han cambiado físicamente, entonces ahí comienzan las preguntas profundas de la Historia, en donde el sujeto empieza a producir un conocimiento Histórico en el momento de que trata de responderlas, como se sabe un elemento primordial de la Historia es la comprensión y utilización de la cronología con la cual el alumno se da cuenta del transcurso del tiempo así respondiendo a los cambios del mismo.

La apropiación de este conocimiento nos permite comprender que la Historia no es sólo relato ni narración, es experiencia y reflexión, pues no se obtiene el aprendizaje de esta disciplina con sólo memorizar, resumir o copiar, sino que se necesita algo más, observar, cuestionar y analizar cada proceso Histórico.

El conocimiento Histórico depende de los significados y conceptos que la misma historia utiliza, pero también depende del manejo que se les da para lograr que el alumno los comprenda y pueda utilizarlos sin complicaciones dentro de su estudio de la Historia.

Desde la concepción constructivista del aprendizaje, sin tomar en concreto sino aportaciones de varias, un concepto social se construye a lo largo de la vida y que puede ampliarse en su conocimiento. La enseñanza de las ciencias sociales tiene una función social importante, para educar en las interrelaciones sociales y en los procesos de comunicación; el conocimiento debe abordarse en un ambiente de libertad participativa, favoreciendo la realización de preguntas, el establecimiento de supuestos y la imaginación de alternativas.

En el caso del aprendizaje de la Historia debemos considerar que el tiempo histórico esta relacionado con la duración, la sucesión y los cambios sociales y el tiempo personal, el que domina primero el niño y que es la sucesión de los hechos relevantes de su vida.

En sus primeros años, el niño asocia el tiempo a sus acciones personales, por ejemplo: la hora de levantarse, comer, ir a la escuela. Solo hasta que llega a dominar el tiempo convencional (horas del día, días de la semana, meses del año, etcétera) comprende que este es continuo, medible e independiente de sus acciones.

La comprensión del tiempo convencional es un antecedente indispensable, pero no suficiente, para la comprensión del tiempo histórico. Esta noción se irá formando en la medida en que el niño tenga mayores experiencias en la vida social y avance en el estudio de la historia.

Para los niños la idea misma de pasado se refiere a lapsos breves y se relaciona de manera natural con su experiencia y la de su familia. La imagen de lo que existía antes y los términos de medición del tiempo

(décadas, siglos o milenios) tiene un sentido muy vago. Pero la ubicación histórica no consiste solo en identificar el año, el siglo en el que sucedió algún acontecimiento o se desarrolló algún proceso y calcular la distancia que nos separa de ellos; significa sobre todo, establecer sus relaciones con otros hechos, sus antecedentes, su duración y tener una idea aproximada de las características de la época (cómo era la vida, cómo estaban organizadas las sociedades) para comprender su significado en el curso de la Historia. Esto es lo que puede considerarse como la construcción de la noción de tiempo histórico.

También se debe tomar en cuenta el aprendizaje significativo ya que el alumno relaciona lo que aprende con los conceptos que ya posee y con las experiencias que tiene, dando significado al material que es objeto de aprendizaje, así constituye sus propios conocimientos.

Según Ausubel, la motivación es tanto un efecto como una causa del aprendizaje, por lo que puede esperarse que se desarrolle antes de empezar la actividad de aprendizaje. Por ello, es preciso elevar al máximo el impulso cognoscitivo, despertando la curiosidad intelectual con el empleo de materiales que atraigan la atención del alumno y organizando los temas de tal forma que aseguren el éxito final del aprendizaje. Desde este planteamiento, la motivación sirve para despertar la curiosidad por adquirir nuevos conocimientos y se transforma en un componente activo que determinará las conductas del aprendizaje.

A través del aprendizaje significativo se establecen relaciones significativas entre lo que ya se sabe y lo desconocido que se va a

aprender. De esta forma el estudiante construye, modifica, diversifica y coordina sus esquemas de conocimiento; establece redes de significado, que enriquecen el conocimiento que posee del mundo social, potenciando su maduración personal y proporcionándole una autonomía intelectual.

La Historia como materia poco atractiva y tediosa para el alumno, requiere de la ayuda de un atractivo material (enciclomedia), pues el alumno le parecerá más interesante si se le presenta como ocurrió por ejemplo la Revolución Mexicana a través de videos, dibujos, así como libros de texto que se inclinen más hacia las necesidades y usen una forma clara para exponer el tema al alumno, pues no hay que olvidar que éste necesita herramientas que lo lleven a ampliar el proceso de aprendizaje, por lo que el profesor debe buscar relación entre el contenido y el alumno, logrando así un triángulo interactivo que favorezca la explicación del tema.

Bédarida¹⁵ considera que la situación actual de la historia en nuestra sociedad, con el creciente interés por la memoria y el pasado, no se puede olvidar que lo importante es la interpretación, la formación del pensamiento histórico y conciencia histórica, y la escuela tiene en este sentido un papel importante.

¹⁵ Santisteban, A. "Programa de Doctorado en Didáctica de las Ciencias Sociales." UAB. 2009. Pág. 254.

2.3 Enciclomedia en el aula

A partir de 2004, con la introducción del programa Enciclomedia en los salones de quinto y sexto grado educación primaria, los maestros cuentan con más recursos para ambientar el proceso de aprendizaje en las clases, sin que esto signifique que el logro de los propósitos sea determinado por el uso exclusivo de este recurso multimedia: Enciclomedia no es un milagro que resuelve todos los problemas, pero sí una herramienta que cumple propósitos claros¹⁶.

Uno de estos propósitos se refiere a ambientar el proceso de aprendizaje, lo que propicia una motivación por aprender (sin olvidar que es sólo una parte del mismo proceso). Enciclomedia no pretende sustituir la práctica docente (que va más allá de informar), su intención es ofrecer una herramienta al maestro, que podrá usarla cuando lo crea conveniente; por ello, con Enciclomedia como parte de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, el profesor adquiere un papel con nuevas prioridades y responsabilidades de mayor complejidad pedagógica que, como ocurría en la enseñanza tradicional, seguirá marcando el desarrollo de la educación. De tal manera, el éxito de cualquier recurso, por muy novedoso que sea, dependerá de la manera o del criterio con el que sea utilizado, así una clase con Enciclomedia se convierte en un reto didáctico para los maestros y una posibilidad de formación docente permanente.

¹⁶ Bracho, Felipe, citado en SEP-SEB. "Enciclomedia, equidad y calidad tecnológica, en Gaceta de Política Educativa." Núm. 0, mayo 2005.

En la vida cotidiana, uno de los retos que afronta el profesor para utilizar Enciclomedia es la planeación didáctica: la intervención de esta herramienta multimedia en una jornada escolar deberá ser anticipada a través de una planeación didáctica¹⁷.

La planeación, desde una propuesta constructivista, da posibilidades al profesor para que se presente al grupo como un guía, un mediador y un facilitador que permita una interacción entre sus alumnos y él. Esta interacción que se pretende lograr bajo la guía del maestro debe estar relacionada con las características del grupo escolar, pero además con los propósitos educativos del grado: todos los medios que utilice deben estar organizados y coordinados de forma progresiva, sistemática, configurando lógicas, didácticas orientadas hacia la consecución de los objetivos curriculares.

Con Enciclomedia en los salones de clases, se observan dos percepciones distintas acerca de la información que presenta esta herramienta. Por un lado, hay docentes que mencionan el gran riesgo de la cantidad de información que contiene, y que puede provocar una distorsión en el proceso de aprendizaje.

Sin embargo, hay profesores que consideran que la cantidad de recursos presentada por Enciclomedia constituye un área de oportunidad que le permite al docente contar con más alternativas de trabajo; por ende, se vuelve indispensable conocer con anticipación los contenidos a trabajar y, con base en ello, realizar una planeación adecuada, evitando

¹⁷ Altamirano C. Rubén, "Enciclomedia y la interacción en el aprendizaje escolar". Educación. 2001. Pág. 51

improvisar y revisar todas las fuentes de información durante la clase y, sobre todo, procurando cumplir con los tiempos establecidos para la sesión y con los objetivos planeados.

A continuación se exponen aquellos elementos que el docente de educación primaria toma en cuenta: contenido, propósitos, estrategias, actividades (evaluación), recursos, tiempo y observaciones.

Contenido: es el referente general de toda planeación. Es el encuadre de trabajo, por ejemplo: la reelección se encuentra en el eje “La Revolución Mexicana”, de la asignatura de Historia de quinto grado. Al usar Enciclomedia se debe evitar que todo recurso relacionado con la palabra reelección en los libros digitalizados sea utilizado sin reflexionar su contenido. En realidad, si situamos el tema en el contexto curricular del grado, no será necesario utilizar todas las ligas que empleen la palabra reelección porque, cada recurso tiene un propósito que podrá ser utilizado por los profesores según sea necesario.

Propósitos: aquí se escribe de manera clara qué se desea alcanzar con el tema; asimismo, los propósitos deben tener correspondencia con el enfoque de la asignatura y del grado. Para ello el profesor dispone del Plan y programas de estudios de educación primaria, de los libros para el maestro y de los ficheros, principalmente.

El determinar el propósito de un tema permitirá elaborar adecuadamente las estrategias y actividades: un conjunto de procedimientos que no se vinculan a algún objetivo particular, no le

proporciona al maestro una guía completa o adecuada para la toma de decisiones inmediatas que frecuentemente enfrenta durante una clase¹⁸.

Así, los recursos de Enciclomedia pudieran tener relación con lo que se pretende alcanzar.

Estrategias: son procedimientos flexibles que permiten canalizar las actividades a desarrollar en clase; son flexibles porque el docente puede modificar las actividades sobre la marcha cuando el interés del alumno lo requiera. Las estrategias son los caminos que utilizará el maestro de una manera reflexiva para lograr aprendizajes significativos. El maestro será un estratega didáctico, considera tanto lo planeado como las situaciones emergentes.

Actividades: se agrupan según la estrategia. Son las acciones, tanto de los alumnos como del profesor, enfocadas al aprendizaje de los alumnos (resolución de problemas, desarrollo de proyectos, investigaciones, actividades de comprensión, etc.). Este listado de actividades tiene relación con los propósitos que se persiguen y no sólo es un listado de acciones: el maestro que escribe un bosquejo de los pasos que debe seguir en una clase, sin hacer indicaciones de las habilidades o conceptos particulares que se espera que los alumnos aprendan como resultado del desarrollo de las actividades, también elabora un plan incompleto.

¹⁸ Morine-Dershimer, Greta, "Planeación didáctica", en James Cooper, Estrategias de enseñanza. Limusa. México. 1986.

Una planeación permite que los recursos de Enciclomedia puedan emplearse en distintos momentos de manera más efectiva. Desde el enfoque didáctico de Vigotsky se sugiere empezar por actividades y saberes cotidianos de los alumnos. Las actividades se desarrollan en tres momentos:

a) Inicio: comprende las actividades de introducción al tema cuya finalidad es plantear un problema para que los niños expresen sus conocimientos previos y se aproximen a los temas de estudio a partir de situaciones que les sean familiares o cercanas a su experiencia. Las actividades de inicio pretenden despertar el interés y hacer del tema de estudio algo importante, merecedor de la atención de los alumnos.

b) Desarrollo: comprende la secuencia de actividades centrales cuyo fin es resolver el problema planteado al inicio. Generalmente el enfoque de trabajo es mediante la organización de equipos de trabajo con una meta común: resolver el problema. Los niños buscan, analizan, comparan, organizan e interpretan información y preparan sus conclusiones. Conviene que los alumnos preparen dramatizaciones, dibujen historietas, hagan líneas del tiempo, organicen debates, escriban cartas a personajes del pasado, elaboren periódicos murales y preparen entrevistas o noticieros históricos.

c) Cierre: los alumnos las conclusiones obtenidas con el desarrollo de las actividades. Las modalidades de exposición que se proponen son diversas: exposición oral, lectura, exhibiciones o muestras de trabajos, debates, conferencias, textos escritos, entre otras. Este momento es propicio para que el maestro evalúe los avances logrados por los niños, no sólo desde el punto de vista del dominio de

información, sino del desarrollo de habilidades como indagar y sistematizar información, la expresión oral, la actitud de trabajar en equipo, la creatividad, la capacidad de resolver problemas, el grado de comprensión de los temas de estudio. El cierre de la sesión también es óptimo para evaluar la pertinencia de las actividades propuestas, los recursos empleados y el desempeño del profesor.

Enciclomedia favorece entornos de interacción y no de acumulación de información: la transmisión de información no es suficiente sin la participación activa de los alumnos y profesor en un trabajo en conjunto propiciado por diversos recursos que enriquezcan la clase¹⁹.

Las actividades que permiten usar el recurso son colaborativas, a través del trabajo por equipos o una organización de grupos cruzados descrita por Meirieu²⁰. Así, mientras unos usan la computadora, otros trabajan sobre un rotafolio y otros más emplean los libros de la Biblioteca de Aula. El intercambio de experiencias de los alumnos puede ser ilustrativo, ya que, cada uno construye con los otros sus aprendizajes, pero sobre todo en cuestiones relacionadas con su entorno inmediato. Por lo tanto, el uso de este recurso debe estar sujeto a una actividad que logre despertar en el alumno el interés. El contenido se convierte a través de las actividades en un eje motivador. Las actividades deben establecer prácticas de interacción personalizada con

¹⁹ Altamirano C. Rubén, "Enciclomedia y la interacción en el aprendizaje escolar". Educación. 2001.

²⁰ Meirieu, Philippe. "En la escuela hoy." Barcelona. Octaedro. 2004.

los niños que les permitan adquirir conocimientos, pero también habilidades y competencias²¹.

Tiempo: prever el tiempo de duración de cada actividad permite organizar un día escolar en función del tipo de trabajo y de los ritmos de aprendizaje: con enciclomedia es importante saber cuánto tiempo llevará un recurso, por ejemplo si 10 o 15 minutos son oportunos para un juego, y que al mismo tiempo no desvíe la atención de los alumnos, sin olvidar las circunstancias específicas de la escuela.

Observaciones: al parecer, pocos profesores utilizan el espacio para las observaciones; consideran que una vez firmada la planeación por la autoridad escolar sólo hay que ejecutarla. Es conveniente que el profesor haga uso de este apartado para exponer situaciones próximas o analizar su trabajo docente durante el tiempo de la planeación. Es válido escribir situaciones que modificaron la planeación semanal.

Recursos: el profesor habrá de valorar los recursos pertinentes dentro y fuera de Enciclomedia; por ejemplo, en la lección digitalizada del libro de Historia de quinto grado se encuentra la palabra evolución, ¿será conveniente presentar todos los recursos? Esto dependerá de una revisión de los recursos para que concuerden con los estilos de aprendizaje e ideas previas que presentan los alumnos.

Una clase de Historia con Enciclomedia puede ser un viaje asombroso en el que siempre haya algo nuevo por descubrir; una clase

²¹ SEP-SEB, "Enciclomedia, equidad y calidad tecnológica", en *Gaceta de Política Educativa*, núm. 0, mayo 2005.

distinta que propicie la participación activa de los niños y favorezca su creatividad una clase que despierte el deseo de seguir aprendiendo.

CAPITULO III ENCICLOMEDIA: UN OBJETO PEDAGOGICO

Actualmente en el sistema educativo se implementa el uso de la tecnología como una herramienta esencial en la formación de los alumnos, una de estas innovaciones tecnológicas que está promoviendo la Secretaria de Educación Pública en atención al Plan Nacional de Educación 2000 -2006; es el programa Enciclomedia el cual tiene como objetivo integrar el uso de las computadoras al proceso de enseñanza - aprendizaje en las escuelas.

Enciclomedia es uno de los programas de educación básica promovido por la administración del presidente Vicente Fox. El programa es una herramienta pedagógica desarrollada por científicos e investigadores mexicanos, que relaciona los contenidos de los libros de texto gratuito con el programa oficial de estudios y diversos recursos tecnológicos, como audio y video, a través de enlaces de hipermedia que conducen al estudiante y al maestro a un ambiente atractivo, colaborativo y organizado por temas y conceptos que sirven de referencia a recursos pedagógicos relacionados con el currículo de educación básica.

Enciclomedia constituye una nueva práctica educativa que acompaña la labor cotidiana de los maestros con ayuda de las TIC, a fin de enriquecer los procesos de aprendizaje con recursos que propicien una mejor comprensión, resignificación y apropiación de los contenidos escolares.

El programa pretende fortalecer el papel formador de la escuela con herramientas que actualicen y revitalicen las prácticas educativas, poniendo al servicio de maestros y alumnos, materiales informático-educativos a los que no todos los planteles habían tenido acceso anteriormente.

Enciclomedia representa una innovadora manera de usar la tecnología desde la escuela, por lo que puede contribuir a superar los retos educativos. La incorporación gradual de las TIC a los salones de clase, la renovación de las prácticas pedagógicas, la producción de nuevos materiales educativos, la exploración y desarrollo de campos como la accesibilidad, y la incorporación de la enseñanza del inglés, son sólo una muestra del aporte que Enciclomedia hace a la educación de nuestro país.

Enciclomedia es un programa educativo que busca apoyar a la educación básica con TIC. La idea principal es reforzar el contenido de los libros de texto gratuitos con materiales educativos complementarios y apoyar la enseñanza en el aula.

Con Enciclomedia se pretende mejorar las condiciones de las aulas mexicanas, actualizar a los docentes en el uso pedagógico de las TIC, mejorar la calidad de la educación a nivel nacional diversificando los métodos de comprensión de los contenidos de los libros de texto, disminuir la brecha digital, diseñar estrategias de integración educativa para sectores en desventaja dentro del sistema educativo y abordar integralmente los temas y contenidos de los libros de texto mediante ligas transversales que recorren los contenidos de los distintos grados del nivel básico.

Enciclomedia se compone de dos partes fundamentales: el Sitio del Alumno y el Sitio del Maestro. Veamos las características de cada una.

Sitio del Alumno: Se le ha denominado de esta manera ya que integra los Libros de Texto Gratuitos que año con año reciben los alumnos al inicio de cada ciclo escolar, sólo que en una versión digital y cargados en el disco duro de la computadora. Se encuentran organizados por grado escolar y asignatura, por lo que con un solo clic, el maestro o el alumno fácilmente pueden seleccionar alguno de estos materiales.

Los libros de texto conservan su estructura original, pero gracias a su edición digital se ha logrado vincular, mediante "ligas" de hipertexto e iconos, las lecciones de los libros con miles de recursos educativos multimedia como imágenes, mapas, visitas virtuales, videos, películas, audios, ejercicios interactivos, entre muchos otros.

Enciclomedia constituye una base de datos que organiza un acervo informativo alrededor de los Libros de Texto, con la finalidad de brindar un abanico de opciones a los profesores y alumnos para que complementen los temas contemplados en el currículo desde muy distintos puntos de vista.

Sitio del Maestro: además de los Libros de Texto Gratuitos de la SEP en formato digital, Enciclomedia cuenta con el Sitio del Maestro, que se diseñó pensando en las principales necesidades y tareas de los profesores. En este espacio, los maestros encuentran diversos recursos

para familiarizarse con dicho programa educativo y optimizar su uso en el salón de clases, además de disponer de otros materiales que apoyan sus labores cotidianas. Este sitio ofrece:

- Contiene la versión digital de los Libros para el Maestro; el Plan y Programa de Estudios de cada asignatura; el Avance Programático y los Ficheros de Español y Matemáticas.
- Ofrece Sugerencias Didácticas para abordar los contenidos de los Libros de Texto Gratuitos a través de diversos recursos multimedia y materiales disponibles en el aula.
- Cuenta también con La Papelería, donde encontrarán materiales como esquemas y mapas que se ocupan frecuentemente en las actividades de clase, así como formatos para cuando tiene que realizar tareas administrativas.

Enciclomedia propone ofrecer un entorno de trabajo sensible a las circunstancias de los alumnos y maestros, en tanto abordan las diferentes asignaturas de formas diversas y facilita explorar estrategias de enseñanza.

El software tiene entre sus finalidades poner al servicio de la escuela una estrategia pedagógica basada en los medios didácticos, recursos y materiales educativos multimedia, orientados al desarrollo de procesos cognitivos, estructuras de pensamientos, habilidades creativas, construcciones conceptuales, destrezas procedimentales, actitudes de colaboración, investigación y comunicación para favorecer aprendizajes significativos a fin de resolver problemas.

En este sentido enciclomedia puede contribuir a que la información se estructure en diferentes niveles, tenga diversas presentaciones y así ofrezca distintos caminos en el proceso de construcción del conocimiento.

3.1 Enciclomedia y los modelos educativos

Si ubicamos a la educación y la comunicación como factores de información de un mismo proceso, se distinguiría el tipo de comunicación que se desarrolla en las aulas, se reconocería el papel del docente como una función esencialmente de comunicador y se identificaría al emisor, al receptor y la forma como se emite y desarrolla el mensaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por esto que se tratará de explicar en que consiste cada uno de los siguientes modelos:

Modelo Tradicional: en este modelo subyace la idea de que el aprendizaje se adquiere de manera intuitiva por medio de los sentidos. Y corresponde al maestro organizar, conducir y controlar un proceso lineal de traspaso de información, en el cual, él es el que sabe, piensa y ejecuta la acción de manera autoritaria.

El maestro es la base y condición del éxito de la educación. A él le corresponde organizar el conocimiento, y elaborar la materia que ha de ser aprendida, trazar el camino y llevar por él a sus alumnos. Es el modelo y el guía, al que se debe imitar y obedecer. La disciplina y el castigo se consideran fundamentales, la disciplina y los ejercicios escolares son suficientes para desarrollar las virtudes humanas en los alumnos. El castigo ya sea en forma de reproches o físico estimula constantemente el progreso del alumno. Mientras que al alumno corresponde el rol del que no sabe, debe escuchar en silencio, pensar lo mismo que piensa el maestro y actuar cuando este se lo permita,

sometiéndose con docilidad y adaptándose a una situación aparentemente natural e incuestionable.

La clase y la vida colectiva son organizadas, ordenadas y programadas. El manual escolar es la expresión de esta organización, orden y programación; todo lo que el niño tiene que aprender se encuentra en él, graduado y elaborado, si se quiere evitar la distracción y la confusión nada debe buscarse fuera del manual.

El método de enseñanza será el mismo para todos los niños y en todas las ocasiones. El repaso entendido como la repetición de lo que el maestro acaba de decir, tiene un papel fundamental en este método. Con este tipo de método se busca en el alumno una quietud e inmovilidad, ya que no se le deja manipular aquellos objetos que se encuentran en el medio en que se desenvuelven y también se busca un silencio total, ya que el profesor no deja que el alumno exponga sus ideas y tenga un intercambio de experiencias con sus compañeros.

Modelo de uso de Red Escolar: se diseñó un modelo basado en el equipamiento de cuatro computadoras, un servidor, una impresora, un equipo de recepción de EDUSAT, una colección de CD' s de consulta y una línea telefónica para conectarse a Internet, considerando que el promedio de alumnos por grupo es de 40 integrantes. Así los recursos del Aula de Medios se utilizan para diseñar estrategias de uso grupales en cada centro de cómputo y utilizar los equipos en las diferentes actividades.

El modelo promueve el uso del correo electrónico, la participación en foros de discusión y el intercambio de información para difundir materiales de apoyo, noticias de actividades culturales y otros materiales didácticos.

Los proyectos y cursos de Red Escolar proponen actividades diversas como: investigación documental y en línea, en el CD ROM o videos, registros, actividades, de tal modo que el profesor puede dividir a los alumnos en equipos para que vayan conociendo sus funciones ya la vez, para que cada alumno participe en alguna fase de la generación del proyecto.

Red Escolar lleva a las escuelas de educación básica un modelo tecnológico, tiene el fin de proveer a la escuela con información actualizada y relevante, con un sistema de comunicación eficiente que permita a estudiantes y profesores compartir ideas y experiencias.

La filosofía que sustenta la concepción del proyecto es generar un modelo flexible con apoyo de los medios que permita a docentes y alumnos maximizar sus capacidades de aprendizaje en un ámbito de permanente actualización y libertad pedagógica.

Fomenta entre estudiantes y profesores el ejercicio de un pensamiento crítico, analítico y reflexivo con base en el trabajo colaborativo que les proporciona vivir el proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma distinta a la que generalmente se plantea en la enseñanza tradicional.

Didáctica Crítica: en esta corriente desarrollada en los años ochenta, se cuestiona a la tecnología educativa y considera que la educación es un proceso social de intercambio, de conocimientos y experiencias de los involucrados, tanto a nivel individual como grupal, enfatizando la participación de la tecnología, así como la importancia del factor humano, de esta manera el alumno o el grupo son tanto objetivo de enseñanza, como sujetos de aprendizaje.

La aplicación de la Didáctica Crítica de carácter educativo y social que sostiene que el aprendizaje es producto de la interacción dialéctica entre docentes y estudiantes mediante la reflexión grupal y el análisis crítico para acercarse a la realidad y transformarla con la ayuda de la nueva tecnología de la información y comunicación se convierte por lo tanto en una alternativa muy factible para el mejoramiento de la praxis educativa y el logro de aprendizaje significativo y funcional en los estudiantes y docentes.

Por ello se dice que el propósito principal de todo maestro comprometido con su función histórica y social es apropiarse de la didáctica crítica y luego aplicarla efectivamente a sus estudiantes para desestabilizar los conocimientos, confrontar, cuestionar y transformar la realidad alienante.

En ese sentido, se considera que directores, rectores, la comunidad educativa y maestros deben fomentar seminarios, talleres o cursos de capacitación que involucre el análisis crítico para que se haga viable la formación de maestros y estudiantes asertivos, reflexivos, críticos, conscientes, humanistas, revolucionarios y consecuentemente con ello estudiantes, analíticos, críticos, reflexivos, participativos,

competentes y transformadores. Sólo en la medida que se realicen estas acciones el país podrá liberarse del tutelaje por la que ha sido sometida la educación durante largo tiempo, así como también de la enajenación provocada por modelos descontextualizados de la cual hemos formado parte un grupo significativo de agentes educativos, por tal razón se debe avanzar hacia una didáctica crítica que nos permita ser más efectivos y conscientes con la gran responsabilidad que tenemos, como formadores de los niños del futuro de nuestro país, en nuestras manos está formar una nueva generación de triunfadores, que trasciendan para que el mundo tenga un nuevo amanecer.

Todo el proyecto de la pedagogía crítica está dirigido a invitar a los estudiantes y a los profesores a analizar la relación entre sus propias experiencias cotidianas, sus prácticas pedagógicas de aula, los conocimientos que producen, y las disposiciones sociales, culturales y económicas del orden social en general.

La pedagogía crítica se ocupa de ayudar a los estudiantes a cuestionar la formación de sus subjetividades en el contexto de las avanzadas formaciones capitalistas con la intención de generar prácticas Pedagógicas que estén dirigidas hacia la transformación del orden social general en interés de una mayor justicia racial, de género y económica (McLaren: 1997: 270).

La Tecnología Educativa: es entendida como el desarrollo de un conjunto de técnicas sistemáticas y acompañantes de conocimientos prácticos para diseñar, medir y manejar escuelas con sistemas educacionales. Está definida como la aplicación de un enfoque organizado y científico con la información correspondiente al

mejoramiento de la educación en sus diversas manifestaciones y niveles.

En el campo de la docencia, las transformaciones tecnológicas podrían llegar a imponer el reto, la necesidad y sobre todo, la posibilidad de renovar las técnicas de enseñanza. Para poder transformar la práctica docente y modificar la enseñanza tradicional a una enseñanza más dinámica, es necesario capacitar a los docentes, porque el aumento de la aplicación de las propuestas tecnológicas al proceso de enseñanza aprendizaje, tiene varias implicaciones de valor para el rol del docente dentro del aula, pues los libera del papel del maestro tradicional en la que su función es la de transmitir los contenidos.

Desempeñando en el aula el papel de maestro activo y utilizar la tecnología como una herramienta que va a permitir transformar no sólo la forma de enseñar, sino también el aprendizaje de los alumnos, enriqueciéndola, haciendo más amena, divertida y participativa, ya que los alumnos interactúan con los recursos que se le presentan en el aula durante la clase.

Un ejemplo de la tecnología educativa puede ser enciclomedia que se empezó a trabajar en los grados de quinto y sexto de educación primaria. El propósito fundamental es proporcionar a los docentes un apoyo para enriquecer su trabajo en el aula y para facilitar los procesos de aprendizaje de sus alumnos, con la finalidad de apoyar al docente para la planeación de sus clases, proporcionar a los profesores elementos para mejorar su trabajo con el grupo así también para actualizar y fortalecer su formación.

Para el trabajo del docente en el aula con enciclomedia, se requiere la exploración constante para el reconocimiento de los recursos, medios y herramientas que ofrece, así el desarrollo de las competencias docentes que permitan integrarlos de manera pertinente al trabajo en el aula. Toca al maestro estar en constante superación tanto personal como profesional de esta manera estar a la vanguardia de la tecnología, ser un docente con deseos de superación, de tener metas a futuro, sobre todo que este comprometido con la educación de la niñez mexicana porque a mayor preparación se podrá observar mejor calidad en lo que enseña.

3.2 ENCICLOMEDIA: Un recurso para enseñar y aprender Historia en Educación Básica

Los recursos para la asignatura de Historia están estrechamente vinculados a los temas, subtemas, conceptos, mapas e imágenes de la versión digital de los libros de texto gratuitos de quinto y sexto grados. Los recursos de Enciclomedia para la asignatura de Historia en ambos grados son:

Diagramas temáticos: enciclomedia contiene 23 diagramas temáticos de Historia que agrupan los conceptos y temas centrales de cada una de las lecciones de los libros de quinto y sexto grados. La finalidad es que el maestro y sus alumnos observen en conjunto el contenido de la lección (temas, subtemas, conceptos fundamentales) y hagan recapitulaciones cuando sea conveniente. Asimismo pueden ser útiles para que el maestro explique los aspectos centrales que serán estudiados y para que los niños los tomen como modelo para hacer sus propios diagramas temáticos.

Proyección del tiempo: la Proyección del Tiempo (PT) es una de las realizaciones más ambiciosas y complejas de Enciclomedia. El propósito de la PT es hacer una representación dinámica –diacrónica y sincrónica-²² del tiempo histórico, en este caso de la Historia nacional, aprovechando las múltiples posibilidades que ofrece la multimedia. La PT está integrada por iconos que representan períodos, procesos y hechos

²² La diacronía se refiere a los cambios o transformaciones que experimenta una sociedad a lo largo del tiempo; y la sincronía a los cambios ocurridos en una época determinada.

históricos. Hasta el momento se han desarrollado tres de ocho períodos que tendrá en total. Los períodos desarrollados son: Independencia, La época de Santa Anna y De la reforma al imperio. En los procesos hay recursos como: descripciones, cronologías, biografías de personajes, mapas animados, eventos, documentos (audios, imágenes, textos, videos) y actividades.

Cabe destacar que las actividades han sido diseñadas con el propósito de promover la reflexión, la solución de problemas y la creatividad de los niños. Al inicio de cada proceso siempre hay una pregunta (que expresa una situación problema) cuya solución demanda la consulta de los recursos antes señalados. Las preguntas propuestas son como las siguientes: ¿Qué es un imperio?, ¿Qué es un proyecto de nación?, ¿El imperio fue sólo de franceses?

La PT favorece en los niños el desarrollo y consolidación de las nociones de orden histórico, cambio, continuidad, simultaneidad, cronología y relación pasado-presente.

Videos y Filmoteca: enciclomedia contiene una amplia variedad de videos que presentan de manera audiovisual información relacionada con los contenidos de Historia. Aunque en sí mismos los videos contienen múltiples significados, usados como recurso didáctico requieren de la participación activa del maestro a fin de dirigir hacia el logro de los propósitos de aprendizaje la atención de los alumnos y, al mismo tiempo, promover el desarrollo de habilidades para leer su contenido. La duración promedio de cada video es de 2 minutos, contienen recreaciones de diversas escenas de la actividad humana: política, economía, comercio, trabajo, arte, vida cotidiana. Algunos

incluyen líneas del tiempo y mapas que permiten ubicar en el tiempo y en el espacio los sucesos históricos.

La revisión previa de los videos permitirá decidir cómo, en qué momento y para qué se utilizarán, por ejemplo, para introducir el tema y explorar los conocimientos previos de los alumnos, ampliar información, precisar conceptos, comparar con la información proveniente de textos o plantear situaciones problema.

Narraciones (audio): las narraciones recuperan las voces de distintos protagonistas de la Historia: políticos, líderes sociales, obreros, campesinos, mujeres, niñas y niños. La finalidad es ofrecer versiones distintas o contradictorias sobre algún acontecimiento, y hacer descripciones de situaciones de la vida cotidiana.

El maestro puede usar las narraciones para hacer ejercicios de empatía, plantear problemas, analizar posiciones y puntos de vista contradictorios. Por ejemplo, los alumnos pueden escuchar la opinión de un inversionista norteamericano sobre el régimen de Porfirio Díaz que lo ha favorecido en sus negocios, mientras que la periodista Juana Belén Gutiérrez de Mendoza denuncia la falta de libertades democráticas. Otras narraciones que pueden emplearse con el mismo fin son “La vida de un hacendado”, “La vida de un peón” y “¿Monarquía o República?”, entre otras.

Con las narraciones los alumnos pueden aprender que los protagonistas mantienen posturas diferentes respecto a un mismo acontecimiento; también pueden aprovecharse para hacer escenificaciones a partir de ellas. Debido a que algunas narraciones

duran entre 15 y 20 minutos, pueden ser transmitidas como radionovelas en fragmentos breves para estimular la imaginación de los niños. Algunos temas incluidos, aparte de los mencionados, son: La iglesia del siglo XIX, El chinaco en la intervención francesa, Los obreros del Porfiriato, Soy obrero y fui a la Revolución, El voto femenino, Memorias de Santa Anna, Rebeliones yaquis, Huelga textil 1911-1912, La Batalla de Celaya, La toma de Zacatecas, Los Batallones Rojos, Muerte y leyenda de Zapata, y Obreros textiles en 1920.

Galería de imágenes: es un museo virtual que permite acceder a diversos tipos de imágenes ordenadas temáticamente según las lecciones de los libros de texto. La finalidad es fomentar la cultura visual de los alumnos y exhibir obras destacadas de la pintura, la escultura, la cerámica, la fotografía y la caricatura.

El maestro puede utilizar las imágenes con diversos propósitos: ilustrar narraciones, hacer ejercicios de discriminación visual, elaborar historias, cuentos o narraciones, hacer dibujos, etcétera. Las imágenes de la Galería son fuente de información que ilustran y hacen más comprensibles los contenidos de estudio.

Visualizar las imágenes contribuirá a reconocer las representaciones que los artistas hacen de cada época histórica. La Galería favorece el desarrollo de los rasgos del enfoque de enseñanza de la Historia, particularmente en lo que se refiere a diversificar los objetos de conocimiento histórico, pues permite incorporar contenidos relacionados con la transformación del pensamiento, de las ciencias y de las manifestaciones artísticas, así como de las grandes transformaciones en la cultura y las formas de vida cotidiana.

Mapoteca: contiene mapas cuya finalidad es complementar la información que aporta el libro de texto gratuito. Como se sabe, los mapas son un recurso indispensable para la enseñanza de la Historia: propician el interés de los alumnos, ofrecen información visual, permiten ubicar en el espacio procesos históricos e identificar la simultaneidad de acontecimientos sucedidos en espacios diferentes.

Conviene que el maestro ayude a los niños para que gradualmente desarrollen sus capacidades para leer y comprender mapas históricos, para lograrlo se sugiere tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

1) Habituarse a los alumnos a identificar los puntos cardinales y a leer las acotaciones de los mapas, así como desarrollar su capacidad de observación y comparación.

2) Familiarizar a los niños con el lenguaje que permita una comprensión más cabal del contenido de los mapas: poniente, oriente, península, mar, océano, isla. Por lo tanto, conviene evitar expresiones vagas, como "arriba", "abajo", "a la derecha", "a un lado".

3) Tener claro el propósito para el cual se va a proponer la lectura, reproducción o análisis de algún mapa.

4) Promover la lectura y el análisis colectivo de mapas históricos con la finalidad de que los niños aprendan las estrategias que siguen sus compañeros para interpretar el contenido.

5) Formar a lo largo del ciclo escolar un álbum de mapas históricos para que los niños adviertan las transformaciones que se dan en la división política del territorio, el dominio del espacio, la distribución de la población, la influencia del medio natural.

Finalmente, cabe mencionar que los mapas son un medio para el estudio y aprendizaje de la Historia y no el fin, por lo tanto, el objetivo de que los alumnos desarrollen la capacidad para leer e interpretar su contenido es superior a la práctica común de aprender de memoria los datos que contienen.

Los profesores cuentan con 15 mapas históricos que apoyan temas relacionados con el origen de los primeros seres humanos, las culturas grecolatinas de la antigüedad, la época medieval, el Renacimiento, las culturas prehispánicas de Mesoamérica, la región andina y la Nueva España.

Mural de Diego Rivera en Palacio Nacional: con Enciclomedia las niñas y niños podrán admirar el mural que Diego Rivera pintó en el Palacio Nacional. En él se resumen pasajes relevantes de la historia nacional, desde las antiguas culturas prehispánicas hasta la década de los años 40 del siglo XX. En esta primera versión se han animado a los personajes más relevantes y puede consultarse la biografía de cada uno escrita en tres partes: noticia biográfica (datos fundamentales del personaje), semblanza (el personaje narra aspectos relevantes de su vida) y sabías que... (Contiene algún aspecto curioso, raro o asombroso del personaje con la finalidad de que los niños lo aprecien en su calidad de ser humano y reconozcan en su conducta valores como la lealtad, la amistad, la solidaridad, etcétera).

Visitas virtuales a sitios arqueológicos: enciclomedia contiene visitas virtuales a Chichén Itzá, Monte Albán, Teotihuacán y Uxmal. Los

niños pueden hacer recorridos por los principales edificios de estos lugares y al mismo tiempo leer información básica relacionada con ellos.

Las visitas pueden aprovecharse para motivar a los niños a estudiar estas civilizaciones, identificar diferencias o semejanzas en el tipo de arquitectura, introducirlos al reconocimiento de las partes de los edificios (escalinata, templo, alfarda, friso) o distinguir su función (templo, juego de pelota, palacio, observatorio, conjunto habitacional). Con la ayuda del mapa se puede promover la reflexión acerca de la orientación astronómica que los antiguos mexicanos daban a sus construcciones.

Interactivo

Historia de la navegación y rutas terrestres: la Historia de la navegación y rutas terrestres consta de animaciones cuya finalidad es fortalecer los contenidos del libro de Historia de quinto grado. De manera objetiva se pueden mostrar a los niños las partes de una embarcación, llevarlos al interior de la bodega de un galeón del siglo XVI, conocer cómo funciona una vela o cómo hacían sus famosas calzadas los antiguos romanos.

Estas animaciones contribuyen al desarrollo de las nociones de cambio, influencia mutua de procesos históricos y la relación del entorno geográfico con el desarrollo de la vida material de los pueblos. Los temas de las animaciones son: Alrededor de África en un siglo, Barcos de carga romanos, Cristóbal Colón, La ventura de Aníbal, La navegación en la Edad Media, La navegación fluvial, La ruta de la seda, Los barcos fenicios, Los barcos vikingos, Los caminos a Roma, Fernando de

Magallanes, Principios de la navegación a vela, Grandes embarcaciones: el Galeón, La ruta del oro y La vela latina.

Símbolos Patrios: este interactivo tiene el propósito de que los alumnos fortalezcan su identidad nacional, conozcan aspectos relevantes del proceso histórico de formación de los símbolos patrios y resuelvan situaciones problemáticas sencillas que impliquen la aplicación de algunos preceptos básicos de la ley de los símbolos patrios.

El interactivo contiene las biografías de los autores de la letra y la música del himno nacional, Francisco González Bocanegra y Jaime Nunó, respectivamente; diversas versiones del himno nacional (en español, totonaco, náhuatl, otomí, la pieza original de diez estrofas entonada en 1854, entre otras), una cronología histórica de los símbolos patrios de 1325 a 1983, videos sobre la Historia de la bandera, el escudo y el himno nacional, una galería de banderas (desde el estandarte de Miguel Hidalgo hasta la bandera actual), un calendario cívico y la ley de los símbolos patrios.

Conoce nuestra Constitución. ¡Ayúdanos a impartir justicia!: se elaboró para fortalecer los contenidos de educación cívica e Historia y promover el conocimiento de algunos preceptos de la Constitución. Los elementos que integran este interactivo son: una línea de tiempo, casos a resolver aplicando la ley, un índice de los títulos, capítulos y artículos constitucionales, y el himno nacional.

Lotería Historia de los mexicanos y Memorama: consta de 144 tarjetas imprimibles, es un interactivo que se juega como una lotería tradicional, pero está integrada con imágenes de personajes y

acontecimientos de la historia nacional. A partir de 12 imágenes tomadas de la Biblioteca de Arte Mexicano "Ricardo Pérez Escamilla", se creó este juego para fomentar en los niños la capacidad de relacionar acontecimientos históricos con imágenes y estimular su memoria visual.

Las imágenes forman parte de una serie de cuadernos de Historia de México escritos por Heriberto Frías a finales del siglo XIX. Estos interactivos son eminentemente lúdicos, de ninguna manera pretenden sustituir reflexiones más complejas que los niños deben desarrollar a partir de otras actividades. Fueron creados con el propósito de proporcionar al maestro una herramienta atractiva y divertida para que los alumnos, a manera de recapitulación, repaso o cierre de lección, consoliden sus aprendizajes

Fonoteca: la fonoteca de Historia está integrada por alrededor de cien audios con música de época y canciones que narran acontecimientos relevantes. En la fonoteca se pueden hallar corridos de la Revolución Mexicana, canciones como Adiós mamá Carlota, Los cangrejos o que aluden a la vida de personajes como Miguel Hidalgo, José María Morelos, Benito Juárez, Francisco I. Madero, Emiliano Zapata y Lázaro Cárdenas. La variedad de audios se puede emplear para motivar a los niños por algún suceso o personaje, preparar escenificaciones, analizar la letra de las canciones, reflexionar sobre el carácter o la conducta de las personas, desarrollar el gusto por este tipo de música o simplemente por el placer de escucharla y ambientar el aula mientras se trabaja.

Textos imprimibles: son textos de apoyo para el desarrollo de las sugerencias didácticas. Se pueden imprimir para distribuirse a los

niños y los lean, analicen, comenten y resuelvan problemas con apoyo de ellos. Su intención es aportar información concreta para resolver las situaciones-problema propuestas en las sugerencias didácticas.

Enciclomedia Encarta: con los recursos de esta enciclopedia se puede estimular la curiosidad de los alumnos, fomentar su interés y mejorar el aprendizaje. Con Encarta es posible que las niñas y los niños visiten virtualmente el Coliseo y el Foro de Roma, Machu Picchu, Pompeya, una mezquita o un castillo feudal. También pueden observar imágenes del Arco de Trajano, una moneda romana o el cráneo de un homo erectus; escuchar música renacentista, así como ver en mapas animados las rutas seguidas por Cristóbal Colón y Fernando de Magallanes.

Enseguida se enumeran los recursos de Encarta que los maestros pueden emplear para enriquecer y hacer más atractiva la enseñanza de la Historia:

- Atlas interactivo
- Mapas históricos
- Viajes organizados
- Imágenes
- Sonidos
- Videos
- Animaciones
- Vistas 360°
- Actividades interactivas
- Visitas virtuales

Estos elementos aparecen en la barra de menú principal de Enciclomedia; conviene que el maestro navegue libremente para conocerlos a fondo y percatarse de los recursos con que cuenta.

Sugerencias didácticas: tienen la finalidad de promover una enseñanza basada en el planteamiento y resolución de problemas. Se pretende que los niños adquieran conocimientos básicos que ayuden a comprender la sociedad en que viven, tomen conciencia de que son seres con Historia, adquieran habilidades para indagar, organizar, interpretar y sistematizar información histórica, y desarrollen su curiosidad para conocer el pasado y sus repercusiones en el presente.

Las sugerencias pretenden ser una guía y un medio para lograr los propósitos de la lección y el desarrollo del enfoque de los programas educativos. El objetivo es que el maestro cuente con orientaciones que faciliten la organización del proceso de enseñanza y el uso y articulación de los recursos que ofrece Enciclomedia. Las sugerencias pueden ser modificadas, enriquecidas y adaptadas de acuerdo con la experiencia y condiciones de trabajo del profesor y sus alumnos.

3.3 Enciclomedia un recurso para enseñar Historia

Enciclomedia es un programa curricular con hipervínculos (es un enlace, entre dos páginas web de un mismo sitio) basado en los libros de texto que han sido digitalizados para 5° y 6° grado en México. Incluye una diversidad de recursos multimedia, interactivos que son accesibles a través de enlaces asociados en el texto y mediante una herramienta de búsqueda general. Proporciona acceso a sugerencias pedagógicas e información teórica, gestión de clase, herramientas para la planeación, desarrollo profesional, así como actividades intercurriculares, a través del sitio del maestro.

Además, se espera que Enciclomedia permita cuestionar ciertas prácticas pedagógicas de aula e incrementar notablemente la participación y la interacción de los alumnos, logrando su involucramiento en experiencias de aprendizaje.

Desde esta perspectiva se entenderá que el tema de los rasgos propuestos para la enseñanza de la Historia, viene cruzado en la práctica con el trabajo del profesor en el uso específico del recurso tecnológico educativo llamado Enciclomedia. Es decir, las observaciones se centran en lo que hacen los docentes en el aula, en la aplicación de estrategias para la enseñanza de la Historia y el tipo de uso que dan a enciclopedia virtual.

Es indispensable enseñar la Historia como una asignatura formativa en el desarrollo de habilidades; hay que verla como objeto de enseñanza de manera que el educando aprenda los principios y actitudes presentados como objeto de conocimiento en la medida que se

les introduzca en los procesos de investigación que se ejercen por historiadores. El alumno debe interactuar; puede y debe preguntar por qué importa tal o cual periodo o vestigio, etcétera.

Impartir la materia de historia implica motivar al alumno a pensar históricamente, comprender el método con el que se elabora dicho conocimiento; los valores relacionados con éste, su influencia en la vida cotidiana en el aula, el entorno familiar y social, y las actitudes éticas y cívicas que presenta el discurso, aunados a los procesos del pensamiento que estimulan su estudio.

Las sugerencias didácticas de Historia tienen la finalidad de promover una enseñanza basada en el planteamiento y resolución de problemas. La finalidad es que los niños adquieran conocimientos básicos que ayuden a comprender la sociedad en que viven, tomen conciencia de que son seres con Historia, adquieran habilidades para indagar, organizar, interpretar y sistematizar información histórica, y desarrollen su curiosidad para conocer el pasado y sus repercusiones en el presente.

Las sugerencias pretenden ser una guía y un medio para lograr los propósitos de la lección y el desarrollo del enfoque de los programas educativos. El objetivo es que el maestro cuente con orientaciones que faciliten la organización del proceso de enseñanza y el uso y articulación de los recursos que ofrece Enciclomedia. Las sugerencias pueden ser modificadas, enriquecidas y adaptadas de acuerdo con la experiencia y condiciones de trabajo del profesor y sus alumnos.

Con Enciclomedia los docentes tienen la oportunidad, y el reto, de transformar la clase, diversificar las actividades de enseñanza y aprendizaje, y poner énfasis en la comprensión de acontecimientos y procesos históricos más que en la retención de información aislada y carente de significado para los educandos. Para lograrlo conviene definir con claridad los propósitos que se espera alcanzar, organizar la secuencia de actividades y elegir los recursos necesarios.

Cuando el maestro no selecciona previamente los recursos de la clase se le complica hacer uso de ellos, porque los utiliza indiscriminadamente: va de un video a un mapa, luego a una imagen o algún interactivo, o exhibe tres o cuatro videos continuos, todo sin finalidad clara.

El profesor debe definir los recursos que son imprescindibles para lograr propósitos educativos: por ejemplo, el uso de un par de videos y un mapa, serían suficientes para la explicación de algún tema. La oferta de recursos que hace Enciclomedia no es para que éstos se agoten en una sesión, inclusive en varias, sino para que el maestro tenga oportunidad de elegir aquellos que mejor respondan a sus necesidades.

Conviene que en las secuencias de actividades se diversifique el uso de recursos para que sean aprovechados óptimamente y se evite la pérdida de interés por parte de los estudiantes.

Enciclomedia es un acervo rico de recursos cuya eficacia depende de lo que sea capaz de hacer el maestro. Con Enciclomedia debe superarse el desarrollo de habilidades elementales en los niños, pues los recursos permiten fomentar las habilidades intelectuales superiores:

reflexionar, interpretar información, explicar, formular hipótesis, solucionar problemas, justificar, etcétera. Es importante que los niños trasciendan de la retención de la información, a la comprensión, al juicio crítico y al desarrollo de su creatividad.

Enciclomedia sólo es una condición para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, lo más importante es lo que maestras y maestros logren hacer con ella, es decir, de las innovaciones que consigan incorporar a su práctica diaria para beneficio de sus alumnos, el mejoramiento de los resultados educativos y el aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación.

CONCLUSIONES

Esta tesina me permitió dar a conocer la importancia de las TIC en nuestra sociedad, valorar la enseñanza de la historia, su utilidad, pasando por su reconocimiento y fundamentación a nivel del plan y programas de educación primaria, hasta llegar también a analizar las posibilidades que Enciclomedia presenta en las aulas de educación primaria para enseñar la asignatura de Historia, por último falta establecer algunas conclusiones.

Por principio, es claro que actualmente nadie niega el valor de la historia en la formación de los seres humanos. De esos seres sujetos de la historia que participan día a día en su construcción y reorientación, porque la historia la hacen los individuos.

Asimismo, la historia no es un cúmulo de datos aislados, fechas, nombres de héroes o lugares, sino una disciplina que nos ayuda a comprender nuestra situación presente haciendo inteligible el pasado. Es un instrumento de comprensión y de crítica que posibilita al individuo a analizar las cosas y acontecimientos por sí mismos y descubrir las relaciones que guardan entre sí. Su tarea es constituir una imagen global, considerando los diversos factores que intervienen como lo económico, lo cultural, lo político, lo social, ideológico, mostrándonos a los seres vivos en toda la complejidad de sus dimensiones.

En el caso de la enseñanza de la Historia por medio de enciclomedia, a pesar de los problemas que todavía presenta, pueden generarse procesos significativos, disfrutables y útiles que despierten el

interés de los niños por conocer el ayer, en tanto que permite explicar el presente y procura la construcción del mañana.

El profesor, deberá considerar en su actividad y actuar pedagógico las experiencias, intereses y capacidades de sus alumnos, ayudándoles a crear las bases para una mejor comprensión de su compleja realidad social y sean capaces, dentro de sus posibilidades, de una participación para hacer esa realidad más armónica y humana. No tendría caso o sentido sólo el aprendizaje intelectual, si éste no va acompañado de una valoración y práctica de actitudes y estrategias que ayuden en el análisis, comprensión y compromiso con esa realidad social.

Para hablar de una historia significativa y cercana, se requiere que al utilizar enciclomedia como un recurso didáctico se conjuguen la reflexión, creatividad como formas inmediatas de expresión y acción en el aula y fuera de ella, asignando a la enseñanza de la historia un carácter activo, que permita conducir la atención y el interés del alumno al conocimiento directo de las diversas fuentes de información, a efecto de estimular el desarrollo del espíritu de investigación, la capacidad de juicio crítico y el afán de estudio sobre la base de un análisis objetivo de los hechos y personajes históricos.

En este aspecto, deberá destacarse la importancia de sustituir el aprendizaje de la historia, de carácter narrativo y deformador de la realidad, que desafortunadamente todavía persiste en la mayoría de los centros escolares, por estrategias que permitan a los alumnos aprender con sus propios medios y procedimientos, constituyéndose la acción del maestro a la de un guía facilitador que señale a aquellos los distintos caminos a seguir que lleven a la investigación, tanto individual como en

equipo, a través de la cual podrán desarrollar las capacidades de análisis y reflexión sobre los acontecimientos históricos pasados y presentes.

Además Enciclomedia dará mejores resultados siempre y cuando haya sido explorado previamente por el profesor, lo que le permite utilizar los recursos didácticos cuando sean necesarios en el avance programático. Por tanto, el papel del profesor no ha cambiado, sigue siendo una pieza fundamental para construir el aprendizaje en nuestras escuelas. Para ello, la planeación como instrumento pedagógico será fundamental para organizar las clases con Enciclomedia; el profesor, ha de convertirse en planificador educativo que dispone de una amplia variedad de recursos para satisfacer las necesidades de sus alumnos.

Así mismo, este programa estimula el desarrollo de aptitudes para la investigación, propicia y facilita la comunicación entre alumnos y maestro, además, la planeación didáctica con este apoyo deja de ser una actividad de requisito para convertirse en una experiencia agradable, ya que en el programa se encuentran ejemplos de planeación con las asignaturas integradas y vinculadas a los recursos que se pueden aprovechar en cada unidad.

La labor docente más que un trabajo es una pasión, que debe brindar cada día en el salón de clases para lograr los objetivos de aprendizaje de la Historia.

GLOSARIO

Aprendizaje: es un proceso activo que dura toda la vida, autoreferencial que depende de los contextos, las situaciones concretas y las estructuras sociales. Para Ausubel el aprendizaje escolar es un tipo de aprendizaje que alude a cuerpos organizados de material significativo. Le da especial importancia a la organización del conocimiento en estructuras y a las reestructuraciones que son el resultado de la interacción entre las estructuras del sujeto con las nuevas informaciones.

Digital: texto impreso convertido en códigos digitales para ser utilizado en la computadora.

Enseñanza: se realiza en función del que aprende. Su objetivo es promover el aprendizaje. Ausubel menciona que el docente tiene dos maneras principales de enseñar, mostrando empíricamente o intuitivamente las cosas y destacando con un signo o señal las cosas que desean ser grabadas en la mente de quien aprende. Para que este a su vez los imite, revise, critique y juzgue permitiéndole así quedarse solo con lo que al sujeto le parezca más conveniente.

Escuela: de acuerdo con Dewey es una institución social, es parte del proceso social y ha de solventar las dificultades que el alumno encuentra en el seno de la sociedad, esta ha de estar de acuerdo con la vida real de la cual se sacan las experiencias que engendran conocimientos, la escuela óptima es aquella que no almacena conocimientos en la

memoria, sino que capacita para resolver situaciones conflictivas, la escuela ha de reflejar la vida.

Estrategia: se definen como planes o programas estructurados para llevar a cabo un determinado objetivo. Todo docente debe estructurar sus estrategias en primer término de los objetivos que pretende alcanzar y así mismo vincular los intereses y necesidades de los niños, para que estas estén relacionadas con el desarrollo del educando.

Hipermedia: sistema de lectura y escritura no lineal en un espacio virtual, en el que tanto el escritor como el lector pueden escoger los enlaces que desean a través de palabras o de cualquier otro nexo para el seguimiento (navegación) del texto, el sonido o las imágenes.

Hipertexto: sistema de textos que permite acceder a través de las palabras o expresiones activadas que el propio texto contiene a otras fuentes que completan la información mostrada. Es la base de la navegación en las redes computarizadas y en las aplicaciones multimedia.

Hipervínculo: se refiere los enlaces de la información contenida en una aplicación. En el caso de Enciclomedia son los recursos ligados con las lecciones, temas, subtemas, conceptos e ilustraciones de los libros de texto.

Método: es uno de los elementos más importantes de la estructura del trabajo educativo para una realización eficaz. Es necesario, por que el resultado de la educación no esta determinada unívocamente por la estructura humana, se buscan resultados específicos frente a otros

posibles. Es el encadenamiento lógico y completo de ejercicios, estos pueden ser graduados que buscan un mismo fin.

Multimedia: tipo de programa de computación en los que se encuentran integrados diferentes medios: textos, imágenes, sonidos, animaciones y video.

Navegación: se utiliza para indicar el desplazamiento y acceso a los distintos puntos de la red o a los componentes de los programas multimedia.

BIBLIOGRAFIA

- Aguilar, Joyanes. "Historia de la Sociedad de la Información. Hacia la sociedad del Conocimiento" en *R-evolución tecnológica*. U. de Alicante: Alicante, 2003.
- Altamirano C. Rubén, "Enciclomedia y la interacción en el aprendizaje escolar". Educación. 2001.
- Bracho, Felipe, citado en SEP-SEB. "Enciclomedia, equidad y calidad tecnológica, en Gaceta de Política Educativa" Núm. 0, mayo 2005.
- Cabero, Julio. "Tecnología educativa: diseño y utilización de medios en la enseñanza." Barcelona. Paidós. 2001.
- Cabrero, J. "Nuevas tecnologías aplicadas a la educación." España. Síntesis. 2000.
- Carrier, J.P. "Escuela y multimedia." México. Siglo XXI. 2002.
- Colom, A. "Pensamiento tecnológico y teoría de la educación" Barcelona. CEAC. 1986.
- G. Sunkel. "Las tecnologías de la información y de la comunicación en la educación en América Latina. Una exploración de indicadores." Serie Políticas Sociales, Número 126. 2006.

- García, A. "La educación: teorías y conceptos, perspectiva integradora". Madrid. Paraninfo. 1989.
- Gimeno, Sacristán J. "La educación que aún es posible. Ensayos acerca de la cultura para la educación." Madrid. Morata. 2005.
- Gros, S.B. "El ordenador invisible; hacia la aparición del ordenador de la enseñanza." España. Gedisa. 2000.
- Libedinsky, Marta. "Tecnología Educativa. Política, historias, propuestas." Buenos Aires. Paidós. 2000.
- McLaren, P. Prefacio: teoría crítica significado de la esperanza. En Giroux, H.A. Los profesores como intelectuales Barcelona. Paidós. 1997.
- Meirieu, Philippe. "En la escuela hoy." Barcelona. Octaedro. 2004.
- Morine-Dersheimer, Greta, "Planeación didáctica", en James Cooper, Estrategias de enseñanza. México. Limusa. 1986.
- Narodowski, M. "El lento camino de la desinfantilización o infantilización generalizada." Argentina. Novedades educativas. Colección Edo/cauda. 1999.

- Palomo L. Rafael, Ruiz P. Julio y Sánchez, José. "Las TIC como agentes de innovación educativa." Sevilla. Junta de Andalucía, Consejería de Educación. 2006.
- Romera Castillo, José. "Literatura y multimedia." Madrid. Visor Libros. 2003.
- Sanhueza Vidal, J. A. "Características de la prácticas pedagógicas con TIC y efectividad escolar." 2005.
- Santisteban, A. "Programa de Doctorado en Didáctica de las Ciencias Sociales." Universidad Autónoma de Barcelona. 2009.
- SEP-SEB. "Enciclomedia, equidad y calidad tecnológica", en Gaceta de Política Educativa, núm. 0. Mayo 2005.
- SEP. Plan y programas de estudio. Educación Primaria. México. 1994.
- Zamora, T.I. "Aspectos de las competencias comunitarias en el docente." Academia. México: Universidad de Guadalajara. 2002.

REFERENCIAS DE INTERNET

- www.biblioteca.redescolar.ilce.edu.mx
- www.enciclomedia.edu.mx
- www.pronap.ilce.edu.ms/infor/pronap/quees
- <http://dewey.uab.es/pmarquez/EVITE/laeducacionenlasociedadglobal.pdf>
- <http://www.scribd.com/doc/2229995/Historia-Primaria>
- <http://www.unesco.org/es/education>