UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

LA CONSTRUCCIÓN DE SABERES DOCENTES A PARTIR DEL USO COTIDIANO DE ENCICLOMEDIA. UN ESTUDIO DE CASO EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A

MARLENN FABIOLA HERNÁNDEZ TORRES

ASESORA DE TESIS
MTRA. GABRIELA
MARGARITA SORIA LÓPEZ

MÉXICO, D. F **JULIO 2010**

AGRADECIMIENTOS

A mi papá Teodoro Hernández Sánchez
por ser la inspiración de mi vida,
por ser el motor para continuar luchando,
por su esfuerzo para darnos una vida mejor,
por su apoyo incondicional, su confianza y su amor,
pero sobre todo por creer en mí.
Te quiero mucho

A mi mamá Carolina Torres Vásquez
por ser una excelente mujer,
por estar conmigo siempre,
por tantas noches de desvelos,
por apoyarme en todo lo que hago
y por creer en mí.
Te quiero mucho

A mis hermanos
Giovanni, Yasmin, David y Alan por el privilegio
de ser su hermana y por impulsarme a terminar
esta tarea. Gracias por pertenecer a mi vida.
Los quiero mucho

A mi asesora de Tesis
Gabriela Margarita Soria López
por sus enseñanzas, por acompañarme
de manera cercana y comprometida en la culminación de
este trabajo, por su gran apoyo, interés y compromiso continuo.
Gracias

A Irvin Monzón Rico
por estar siempre a mi lado apoyándome,
por compartir conmigo sueños e ilusiones,
por los buenos y malos momentos
y por ser especial para mi.
Te quiero

A mis amigas
Maricela, Ericka y Noemí por acompañarme siempre
en este proceso y por una larga y duradera amistad.
Gracias

A mi tía Amparo Torres y mis primos
Nestor, Emmanuel y Dayana por estar pendientes
y cerca de nosotros en todo momento.

A la maestra Blanca Estela García Hernández
y a los niñ@s de este estudio que
me permitieron acercarme a sus prácticas.

A todos mis maestr@s y personas que hicieron de mi
paso por la UPN una grata experiencia.

INDICE

Introducción 6

CAPITULO 1

Un acercamiento cualitativo al estudio de Enciclomedia

1.1 El problema de investigación y los objetivos 10

1.2 La investigación evaluativa, un marco de explicación que va más allá de los datos cuantitativos. 12

1.2.1 El concepto de evaluación 13

1.2.2 Investigación y evaluación 14

1.2.3 Evaluar para comprender 16

1.3 El trabajo de campo y los instrumentos de investigación 17

1.4 Los referentes empíricos: la escuela y la maestra 18

1.4.1 Contexto municipal y descripción de la escuela “Octavio Paz” 18

1.4.2 Formación y desarrollo profesional de la maestra 19

CAPÍTULO 2

Enciclomedia: Un modelo pedagógico de integración de las TIC al servicio de la educación

2.1 Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación: El caso de Enciclomedia. 21

2.2 El contexto de Enciclomedia 22

2.3 ¿Qué es Enciclomedia? 24

2.3.1Los Objetivos de Enciclomedia 24

2.3.2 La estructura de Enciclomedia 26

2.3.2.1 El sitio del maestro 27

2.3.2.1.1 Estructura del sitio del maestro 27

2.3.2.2 El sitio del alumno 29

2.4 Las Versiones de Enciclomedia 30

2.5 Enciclomedia y el acompañamiento en el proceso de aprendizaje de la Historia 33

2.5.1 Huellas de las reformas anteriores 33

2.5.2 Formas de concebir la Historia 34

2.5.3 El enfoque de mediación pedagógica 36

2.5.4 El valor formativo de la Historia 37

2.5.5 Aspectos que abarcan los contenidos propuestos para el programa de Historia en el Quinto grado. 38

2.5.5.1 El estudio de grades periodos 39

2.5.6 Formas de la mediación pedagógica 40

2.5.6.1 Conceptos fundamentales de la Historia: tiempo, pasado, sociedad y cambio 42

2.5.7 Multimedia en el aula 43

2.5.7.1 ¿Qué es Multimedia? 44

2.5.7.2 Características de Multimedia 45

2.5.7.3 Ventajas de Multimedia 45

2.5.8 Nuevos ambientes de aprendizaje 46

2.5.9 El aprendizaje de la Historia con Enciclomedia 48

2.5.10 La mediación pedagógica entre el alumno, Enciclomedia y la maestra 51

2.6 Enciclomedia y la interactividad 53

2.7 Los recursos de Enciclomedia 55

2.7.1 Intención didáctica de los recursos de Enciclomedia 56

2.7.1.1 Diagrama temático 57

2.7.1.2 Proyección del tiempo (PT) 58

2.7.1.3 Videos y filmoteca 59

2.7.1.4 Narraciones (audio) 60

2.7.1.5 Galería de imágenes 61

2.7.1.6 Mapoteca 62

2.7.1.7 Mural de Diego Rivera en Palacio Nacional 64

2.7.1.8 Visitas virtuales a sitios arqueológicos 65

2.7.1.9. Interactivo: Historia de la navegación y rutas terrestres 66

2.7.1.10 Interactivo: Símbolos Patrios 66

2.7.1.11 Interactivo: conoce nuestra Constitución. ¡Ayúdanos a impartir justicia! 67

2.7.1.12 Interactivo: Lotería Historia de los mexicanos y Memorama 67

2.7.1.13 Fonoteca 68

2.7.1.14 Textos imprimibles 69

2.7.1.15 Enciclopedia Encarta 69

2.7.2 Las herramientas de Enciclomedia 70

2.8 Usabilidad de Enciclomedia 72

CAPÍTULO 3

La construcción de saberes docentes a partir del uso cotidiano de Enciclomedia

3.1 Fuentes de la mediación pedagógica 80

3.1.1 Saberes profesionales 81

3.1.2 Saberes disciplinarios 81

3.1.3 Saberes curriculares 82

3.1.4 Saberes experienciales 82

3.2 La presencia cotidiana de Enciclomedia en el aula 83

3.3 La planeación con Enciclomedia 88

3.4 La opinión de los alumnos respecto a Enciclomedia 91

3.5 Mostrar imágenes como punto de partida 94

3.6 El libro de texto como guía para la presentación del contenido escolar 100

3.7 Diversidad de actividades de enseñanza de la Historia en el aula 103

3.7.1 Juego de roles 103

3.7.2 Los mapas mentales 105

3.7.3 Línea del tiempo 111

3.7.4 La visita virtual 112

3.7.5 La investigación 117

Conclusiones 120

Bibliografía 125

Glosario 130

INTRODUCCIÓN

La sociedad actual ha experimentado diversos cambios en los últimos tiempos que se han visto reflejados en los diferentes sectores sociales, entre ellos el ámbito educativo, el cual se ha visto atravesado por la integración de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) al aula, dando como resultado una concepción diferente del proceso de enseñanza-aprendizaje al incorporar a las prácticas pedagógicas los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías.

En México el proyecto mas representativo de integración de las TIC al aula se da con la aparición del proyecto pedagógico escolar llamado Enciclomedia, suscitado durante el gobierno del presidente Vicente fox y considerado como un novedoso recurso didáctico.

El programa Enciclomedia es considerado como un recurso pedagógico que relaciona los contenidos de los libros de texto gratuitos con el programa oficial de estudios y diversos recursos tecnológicos además de ser una estrategia de apoyo para la docencia que tiene como propósito promover mejores prácticas de enseñanza y aprendizaje.

Con la incorporación de Enciclomedia se genera la idea de *cambio* dentro del aula, no sólo en las prácticas sino también en las formas de pensar.
Conocer y documentar este proceso de cambio paulatino en las personas y como tal en la educación y más específicamente en la enseñanza y el aprendizaje es un aspecto importante para la investigación, y razón suficiente para buscar evidencias de este proceso.

El presente trabajo muestra evidencia sobre lo que sucede de manera cotidiana en un salón de clases de *quinto grado* de Primaria en condiciones reales. Con esto, se develan aportaciones que ponen de manifiesto los beneficios y/o dificultades del uso de Enciclomedia y sus recursos en el aula.

El trabajo muestra cómo, la maestra de esta investigación, en este caso en particular, con base en sus saberes y su interés por utilizar este recurso tecnológico ha logrado desplegar múltiples actividades para enseñar Historia, dejando al descubierto que los maestros echan mano de recursos y estrategias a su alcance para la enseñanza y para propiciar el aprendizaje.
Entendiendo como recursos los implementos materiales en los que se apoyan los maestros para acercar a sus alumnos a un contenido escolar. (JIMENEZ: 1999. En ROSALES: 2005: 3. En DIAZ: 1996:13)
Y por estrategias aquellos "procedimientos que utiliza el profesor de forma reflexiva para promover el logro de aprendizajes". (DÍAZ DE COSSÍO, 2006:175)

Es así como, el estudiar las prácticas cotidianas en las aulas permite reconocer la forma en que suceden y se solucionan los problemas, en este sentido la investigación es una invitación a conocer las prácticas cotidianas de una maestra y un grupo de alumnos en torno a su trabajo con Enciclomedia, donde además, permite dar cuenta de que los cambios no se perciben de manera inmediata, dado que se requiere de un largo proceso para observar y conocer resultados de una innovación como lo es Enciclomedia, de esta forma se permite dar pequeñas señales de que el cambio está ocurriendo pero que requiere de tiempo para lograr la adopción e interiorización de conceptos y prácticas por parte de maestros y alumnos.

Esta investigación es la descripción de una realidad cotidiana en un grupo de *quinto grado* que trabaja con el programa Enciclomedia y que intenta documentar y comprender los procesos que ocurren a propósito del uso de Enciclomedia.

De esta forma el trabajo de análisis y descripción se organiza de la siguiente manera:

En el primer capítulo titulado "Un acercamiento cualitativo al estudio de Enciclomedia" se desarrolla una construcción del objeto de estudio, de tal forma que el lector conozca la orientación y sentido de dicho documento.

De este modo se menciona el carácter de esta investigación el cual tiene aspecto evaluativo en el sentido de comprender qué pasa en esta realidad educativa y no en el sentido cuantitativo de recopilar datos y dar juicios de valor, se trata de describir y seguir un proceso de reflexión basado en evidencias que son producto de la observación y la entrevista con los actores involucrados.

Así mismo se realiza una descripción detallada de los espacios donde se realizó la investigación para conocer las condiciones de la población participante, de igual forma se presentan los instrumentos de investigación utilizados para la recolección de datos, y finalmente, se brindan datos referentes a la maestra participante.

El segundo capítulo titulado “Enciclomedia: Un modelo pedagógico de integración de las TIC al servicio de la educación” se constituye como un componente teórico y visual que tiene como propósito presentar Enciclomedia como un modelo pedagógico con fines educativos y no como un inventario de recursos, producto del ingenio y el trabajo de años de científicos mexicanos.

Para lograr este propósito se realizó una recuperación de datos relevantes acerca de Enciclomedia contextualizándola en una sociedad donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación han llegado a todos los espacios sociales y donde es requerimiento utilizarlas, de esta forma se enmarca el programa en el sistema educativo mexicano señalando sus objetivos de acuerdo al Plan Nacional de Educación 2000-2006.
Se presenta su estructura y espacios en que se divide el programa, así como los cambios que ha tenido en cuestión de versiones presentadas.

Posteriormente se realiza un recorrido acerca de las reformas que ha tenido la enseñanza de la Historia a través del tiempo, su enfoque y valor formativo para la sociedad y para la Secretaría de Educación Pública así como los conceptos fundamentales que se tienen que propiciar en la enseñanza de esta asignatura.

Parte de este capítulo es hablar acerca de los recursos multimedia sus ventajas y desventajas, así como la generación de nuevos ambientes de aprendizaje a partir de la integración de estos recursos al aula.

Finalmente se describe uno a uno los recursos que contiene Enciclomedia sólo en la asignatura de Historia y que son de apoyo para el maestro en la realización de sus clases.
Es igualmente importante señalar la facilidad para utilizar el programa, por lo que se trata el tema de la usabilidad de este programa, basado en la experiencia propia y en la opinión de otros autores, realizando una descripción con imágenes paso a paso de como utilizar el programa Enciclomedia y sobre todo como ingresar a los recursos de Historia.

El tercer capitulo titulado “La construcción de saberes docentes a partir del uso cotidiano de Enciclomedia” es consecuencia de una revisión teórica y de los resultados que arrojó el trabajo de campo respecto a las prácticas observadas en el grupo participante.

Se constituye como un apartado que pretende recuperar las prácticas desarrolladas por la maestra, los saberes que ha desarrollado a través de su experiencia laboral y los que ha adquirido a partir del trabajo con Enciclomedia, sin dejar de lado la participación de los alumnos en este proceso de aprendizaje.
De esta forma se describen diversas actividades realizadas en el aula del grupo participante, que tuvieron como finalidad que los alumnos aprendieran la lección correspondiente, todas se encuentran relacionadas con el uso de Enciclomedia.

Es así como se organiza el presente trabajo de investigación cuya intención no es realizar una evaluación ni presentar juicios de valor sino más bien, aportar evidencia sobre lo que sucede de manera cotidiana con la enseñanza de la Historia y el aprendizaje de está, haciendo uso de un recurso multimedia en condiciones reales, además, de aportar evidencias de las prácticas de una maestra haciendo uso de Enciclomedia.

CAPÍTULO 1

UN ACERCAMIENTO CUALITATIVO AL ESTUDIO DE ENCICLOMEDIA

1.1 El Problema de investigación y los objetivos

Los grandes avances en materia tecnológica que se producen continuamente afectan en gran medida el sector educativo, dando lugar a la aparición de nuevos retos y desafíos que la educación en México debe enfrentar por ejemplo, "uno de estos retos es otorgar a los niños mexicanos la oportunidad de adquirir conocimientos y habilidades que les permitan desarrollarse en una sociedad cada vez más competitiva". (Folleto *Enciclomedia; Enseñanza del inglés.* n. 06)

Con la incorporación de las tecnologías al salón de clases, Enciclomedia se conforma como un novedoso recurso didáctico implementado en las aulas de Educación Primaria al ser uno de sus beneficios "[la incorporación] de las tecnologías de la comunicación e información a la enseñanza pública y [la vinculación de] los materiales impresos producidos por la SEP con los audiovisuales y programas de computo autorizados." (SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, 2004: 30)

Enciclomedia se constituye como un elemento de especial interés para una investigación debido a la gran diversidad de temáticas que se suscitan a partir de los cambios que provoca su incorporación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, hay que considerar que "...el cambio real implica cambios en conceptos y en la conducta para el desempeño de papeles, razón por la cual es tan difícil su consecución." (FULLAN, 1997: 43.)

Entre los cambios y/o resultados que se espera promueva Enciclomedia se encuentran la promoción de nuevas prácticas pedagógicas y la creación de

ambientes atractivos de aprendizaje, ambos, aspectos que no darán frutos inmediatos si consideramos que:

> El cambio en el sistema o estilo de enseñanza para el uso de nuevos materiales, presenta mayor dificultad si es que deben adquirirse nuevas aptitudes y deben establecerse formas nuevas de realizar las actividades de instrucción. Los cambios en convicciones son aún más difíciles, desafían los valores esenciales que mantienen los individuos con respecto a los propósitos de la educación.
> (FULLAN, 1997: 46)

Tomando en cuenta que ésta es una propuesta de actualidad destinada a educación básica, que es muy reciente y que se encuentra poco difundida principalmente en cuanto a resultados de su empleo en la práctica escolar y específicamente refiriéndose a los recursos con los que cuenta el programa, es que se ha decidido estudiar este aspecto en particular de Enciclomedia con el fin de obtener datos fiables y verídicos que permitan tener una visión acerca de cómo está funcionando el programa en una escuela.

Puesto que este programa es de reciente implementación, se hace necesario examinar los efectos que tiene en el aprovechamiento y aprendizaje de los alumnos, ésta es la razón de realizar una investigación de este tipo pues se conoce muy poco acerca de los resultados que ha dado la incorporación del programa al aula de educación primaria.

El interés por conocer el impacto que tienen los recursos de Enciclomedia en el aprendizaje de los alumnos de 5º grado de educación primaria radica en que el programa ha puesto especial énfasis y consideración en su concepción de aprendizaje, concibiéndolo como un proceso que debe ser apoyado por diferentes recursos, considerando que con el apoyo de imágenes, videos, recursos auditivos y fuentes de información, se aprende más fácil y se pueden agilizar los procesos de construcción del conocimiento.

Si existe este énfasis en los recursos como medios al alcance de los maestros para propiciar el aprendizaje, entonces debe existir alguna relación con el aprendizaje de los alumnos, por lo tanto la pregunta guía de este trabajo consiste en cuestionar ¿Cuál es el impacto/influencia de los recursos de Historia que contiene el programa Enciclomedia en el aprendizaje de los alumnos de 5º de Primaria?, es decir, que el interés de esta investigación va

más allá de sólo conocer cómo se están incorporando los medios audiovisuales y tecnológicos al aula, el interés se marca un poco más a identificar cómo se están utilizando en un contexto educativo, los cambios que se han propiciado en el aula y en las conductas, y si se está generando el aprendizaje en los estudiantes.

1.2 La investigación evaluativa, un marco de explicación que va más allá de los datos cuantitativos

El informe de investigación que se presenta está basado en una metodología cualitativa, entendida ésta como

> [un conjunto de procedimientos] de investigación [fundamentados] en una depurada y rigurosa descripción contextual del evento, conducta o situación que garantice la máxima objetividad en la captación de la realidad, [...] con el fin de que la correspondiente recogida sistemática de datos [...] de lugar a la obtención del conocimiento válido con suficiente potencia explicativa [...]. (PEREZ SERRANO, Gloria, 2004: 28)

Al ser está una investigación cualitativa, se pretende informar de manera clara y precisa las observaciones que se realicen acerca del fenómeno en estudio así como las experiencias de los sujetos participes, considerándolos como sujetos con opiniones, valores y experiencias propias, tratando de “dejar al descubierto los significados que los sujetos ofrecen de sus propias experiencias” (RODRÍGUEZ GÓMEZ, Gregorio, 1999: 62)

Debido a que la presente investigación pretende conocer el “impacto” que tiene el uso de los recursos de Enciclomedia en el aprendizaje de los alumnos se considera que la presente tomó el carácter de una investigación evaluativa, entendida como el “proceso de [aplicación] de procedimientos científicos para acumular evidencia válida y fiable sobre la manera y grado en que un conjunto de actividades específicas produce resultados o efectos concretos”. (RUTHMAN, 1977:16; En COOK, 2000:16)

En esta investigación hablar del carácter evaluativo no se refiere únicamente a la valoración cuantitativa de los efectos que ha tenido el programa, si es exitoso

o si es un fracaso, en este caso, se utiliza este termino para designar la "[consideración del proceso de las actividades y de la aplicación del programa antes de considerar sus resultados". (SHAW, Ian F., 2003:128).

Es decir, que para alcanzar el objetivo se siguió un proceso de aplicación sistemática de los procedimientos y metodología de la investigación buscando

> comprender el comportamiento de los sujetos implicados en [el] proceso, intentando captar el propio proceso en su totalidad, las interacciones y significados [de] los sujetos entre sí y de los sujetos con el medio ambiental, sin dejar de lado variables imprevistas que en algún momento del desarrollo de la investigación resulten incomodas o parezcan revestir escaso valor... (COOK, 2000:14)

Para entender más el carácter de la investigación evaluativa a continuación se abordan distintos elementos que pueden proporcionar una perspectiva más amplia acerca del sentido de la misma.

1.2.1 El concepto de evaluación

El termino evaluación aparece en Estados Unidos a partir del s. XIX cuando las escuelas eran consideradas como fábricas y estas tuvieron que adecuarse a las exigencias del aparato productivo, en esta etapa la evaluación servía como control de los resultados obtenidos.

No obstante, y con el paso de los años se han dado avances en los planteamientos de la evaluación, y ha sido en el ámbito de la evaluación de programas educativos donde el concepto ha evolucionado en gran media. (CASANOVA, 1998: 29)

Tal como lo menciona Santos Guerra (1998:14) el termino evaluación es polisémico, y puede ser entendido desde diferentes maneras, "como un instrumento de diagnóstico, de aprendizaje y de comprensión encaminada a la mejora [o bien] como mecanismo de control, de selección, de comparación y de medición" que puede ser utilizado como instrumento de poder que sirve para sancionar cuando no se han obtenido los resultados que se esperaban.

Cronbach, L. J. define la evaluación como “la recogida y uso de información para tomar decisiones sobre un programa educativo”, (En CASANOVA, 1998: 30) es decir, que el autor la ve como un medio al servicio de la educación y no como un fin que realiza una valoración sobre un proceso.

Scriven, incluye la concepción de valoración del objeto evaluado, entendiendo esto como “la integración de la validez y el merito, para decidir si conviene o no continuar con el programa”.

En la evaluación educativa, la definición que se considera más pertinente según Casanova (1998: 31) es

> La evaluación consiste en un proceso sistemático de recogida de datos, incorporado al sistema general de actuación educativa, que permite obtener información válida y fiable para formar juicios de valor acerca de una situación. Estos juicios a su vez se utilizarán en la toma de decisiones consecuente con objeto de mejorar la actividad educativa valorada.

Aunque la evaluación tiene como fin obtener datos fiables y verídicos respecto a una situación, con el fin de tomar decisiones respecto al mismo, o bien para dirigir acciones de mejora, la evaluación que se realiza en este trabajo esta más encaminada a señalar el proceso y la relación que hay entre el uso de los recursos de Enciclomedia y el aprendizaje de los alumnos.

La evaluación, en el sentido de esta investigación está siendo considerada como un proceso que sigue un diseño, una aplicación de instrumentos y una interpretación de resultados respecto a los datos recogidos en una parcela de la realidad, todo esto, sometido a la reflexión y al contraste con la teoría.

1.2.2 Investigación y evaluación

Como se mencionó en el apartado anterior la evaluación se constituye como un proceso basado en la recolección de datos que tiene como fin obtener datos fiables y válidos respecto a un acontecimiento con el objetivo de emitir un juicio o tomar una decisión respecto al objeto evaluado.

Tal parece ser que la evaluación se identifica con la investigación entendiendo esta última como un proceso de recogida de datos respecto a una situación de interés con el fin de obtener conclusiones sobre el mismo.

Casanova (1998) realiza una comparación entre ambas señalando sus puntos en común y en lo que se diferencian:

Fases de la investigación	Fases de la evaluación
Definición del problema	La misma
Planteamiento de la hipótesis	----------
Planificación: diseño, técnicas, instrumento, tiempos, agentes, destinatarios	La misma
Ejecución: recogida, análisis y tratamiento de los datos.	La misma
Informe: descripción y conclusiones	La misma
----------	Valoración del objeto evaluado
----------	Toma de decisiones

Investigación y Evaluación (Casanova: 1998)

La autora señala que lo más característico de la investigación es que parte de una hipótesis de trabajo que conforme va avanzando se ratifica o se desecha, por lo que su función finaliza con un informe descriptivo donde se señala el proceso realizado y las conclusiones obtenidas, además de que busca generalizar los descubrimientos a una amplia gama de situaciones, mientras que en la evaluación no se tienen hipótesis previas, sino la decisión de evaluar ciertos aspectos de interés, aunque sigue un proceso similar al de la investigación finaliza hasta valorar lo evaluado, tomar decisiones o bien, hacer recomendaciones de mejora centrándose sólo en el fenómeno educativo en estudio.

Al ser esta una investigación evaluativa se remite a la idea de hacer más preciso y objetivo el proceso de comprensión y valoración del fenómeno, considerándola como una manera de aumentar la racionalidad de las decisiones que puedan llegar a tomarse o en su defecto de las recomendaciones que se hacen con el fin de que estas sean las más acordes con lo que se necesita.

1.2.3 Evaluar para comprender

La evaluación en está investigación se presenta como el seguimiento de un proceso y no como un momento final, “su planteamiento esencial desde esta perspectiva se refiere a la comprensión que genera el proceso de análisis”, (SANTOS, 1998: 23), se trata de un proceso de reflexión basado en evidencias que son producto de la observación y la entrevista con diversos actores.

Como se trata de la comprensión de la realidad, es necesario llegar al núcleo del significado que le dan los sujetos a las acciones que realizan, lo cual exige de una lectura atenta e inteligente de la realidad.

Autores como Weiss, Guba, Rein, Parlett, Hamilton y otros, abogan por el modelo de evaluación cualitativo, y mencionan que es el que se adapta mejor a la comprensión de la conducta humana, pues se encuentra orientada al estudio de los procesos y es la que tienen mayores posibilidades de captar la complejidad de la realidad.

> El paradigma cualitativo constituye un intercambio dinámico entre la teoría, los conceptos y los datos, con retroinformación y modificaciones constantes de la teoría y de los conceptos, basándose en los datos obtenidos. Este nuevo y perfeccionado marco de explicación proporciona una orientación respecto del lugar en donde se han obtenido los datos adicionales. Se halla caracterizado por el descubrimiento de la teoría más que por el de su comprobación. (FILSTEAD, 1986: 66; En CASANOVA, 1998: 58)

De esta manera se reitera que la evaluación desde una perspectiva cualitativa describe acontecimientos relevantes en términos de descripción y los sitúa con relación al contexto que se estudia.

Esta investigación evaluativa de tipo cualitativo nos permite analizar en profundidad, comprender y valorar lo que está sucediendo para llegar a la explicación de una situación concreta como la que se pretende dar a conocer en este informe.

1.3 El trabajo de campo y los instrumentos de investigación

El trabajo de campo esta realizado a la par que se realiza el análisis de resultados obtenidos a partir de una primera fase de aplicación de instrumentos de investigación, esto con el fin de tener una visión más clara de cuando es oportuno regresar al campo para corroborar datos o bien obtener los que hacen falta.

En una primera etapa se recurrió a la escuela primaria “Octavio Paz” para realizar observación de la clase de Historia durante casi 4 semanas, comprendidas entre el 8 y el 31 de enero del año 2008, obteniendo como resultado una secuencia de 3 registros de observación pertenecientes a la lección número 6 titulada “La edad media y el Islam”, cabe mencionar que aunque sólo se está retomando esta asignatura también se realizó una observación continua del empleo de Enciclomedia en otras asignaturas, esta información es de utilidad para reforzar y contrastar resultados obtenidos y poder obtener posibles categorías de análisis.

Otro instrumento de investigación aplicado en este mismo período de tiempo fue una entrevista a profundidad realizada a la profesora Blanca Estela García Hernández, profesora titular del grupo de 5º B de este centro escolar, realizada con el fin de obtener información acerca de su práctica cotidiana con Enciclomedia.

El cuestionario fue un instrumento exploratorio de la opinión de los alumnos realizado con el fin de conocer la percepción que tienen los beneficiarios de este programa y que además brindó elementos para conocer una perspectiva diferente entre lo que se dice y lo que se hace.

Mediante una primera fase de análisis se lograron identificar algunos rasgos que pueden caracterizar el manejo y empleo de Enciclomedia en este caso en particular, y en una segunda etapa de exploración del campo se logró un reconocimiento a profundidad de aquellos elementos que brindaron una mayor perspectiva de los significados que tienen diversas acciones para los sujetos.

1.4 Los referentes empíricos: la escuela y la maestra

1.4.1 Contexto municipal y descripción de la escuela “Octavio Paz”

El municipio de Nezahualcóyotl es una zona urbana con una planeación y un diseño municipal de las mejores realizadas de la entidad, colinda con los municipios de Ecatepec, Texcoco, Chimalhuacán, La Paz y Atenco del Estado de México y con las delegaciones Iztacalco, Venustiano Carranza, Gustavo A. Madero e Iztapalapa del Distrito Federal.

Esta zona es la más densamente poblada del estado de México y concentra la mayor población del área metropolitana, el municipio se compone por 85 colonias cada una de ellas dotada de zonas de servicios integradas por inmuebles educativos, de salud, de seguridad pública, gubernamentales, espacios deportivos, culturales y recreativos; principalmente provistos de infraestructura básica de agua potable, drenaje, pavimentación, alumbrado público y equipamiento urbano, dando como resultado que características de este tipo en la mayor parte del municipio le permiten a la población que se asienta en este lugar tener condiciones socioeconómicas similares.

El municipio cuenta con 807 planteles educativos, de los cuales 135 son de nivel preescolar, 434 primarias, 149 secundarias, 86 de nivel medio superior y profesional medio, dos planteles de Estudios Superiores, la Universidad Tecnológica de Nezahualcóyotl (UTN) y la Escuela Nacional de Estudios Profesionales de Aragón perteneciente a la UNAM.

Por otra parte, la escuela Primaria “Octavio Paz” cuya clave según el catálogo de centro de trabajo es 15DPR1449U se encuentra ubicada en la 3º Sección de Ciudad Nezahualcóyotl, Edo. de México, en la calle Mariquita Linda s/n entre Av. Gustavo Baz y Av. Mañanitas en la colonia Benito Juárez, como puntos de referencia se localiza del lado derecho la Preparatoria Oficial Nº 121 “Forjadores de la Patria” y por el lado izquierdo la escuela Federal “Emiliano Zapata”.

En las proximidades del plantel se localiza el Mercado “2 de Junio”, el centro comercial Waldos y la Catedral del Señor de la Misericordia ubicados sobre la Av. Gustavo Baz.

Las vialidades de acceso al plantel son la Av. Vicente Villada, Av. Mañanitas, Av. Gustavo Baz (antes Madrugada) y /o Av. Carmelo Pérez.

Las instalaciones de la escuela se encuentran distribuidas en un espacio menor a una hectárea donde los alumnos acuden a recibir una preparación académica correspondiente al plan de estudios de educación básica Primaria comprendido por 7 materias durante el ciclo escolar, perteneciente sólo a los alumnos de 5º grado. En sus instalaciones se albergan alrededor de 400 alumnos en el turno matutino que son atendidos por 17 profesores con una formación como Lic. en Educación Primaria, en su mayoría.

El turno matutino cuenta con 4 grupos de Primer grado; 3 de Segundo; 2 de Tercero; 2 de Cuarto; 2 de Quinto y 3 de Sexto grado, en total son 16 grupos.

Los horarios de clase son de 8:00 am a 12:30 pm con 30 min. de receso.

La escuela cuenta con 1 aula de Computación, 1 Salón de Rincón de Lectura y algunas áreas verdes, además de contar con una cancha deportiva de básquetbol utilizada también para jugar fútbol, adaptadas con las medidas de seguridad y comodidad para la práctica de ambos deportes.

Las autoridades escolares brindan su servicio administrativo en una oficina pequeña ubicada a mano derecha de la entrada de la escuela.

1.4.2 Formación y desarrollo profesional de la maestra

La maestra que participó en la investigación se llama Blanca Estela García Hernández, tiene 36 años de edad, es Licenciada en Educación Primaria y actualmente cursa el 1º cuatrimestre de la maestría en Ciencias de la

Educación, le gusta leer y ha participado en diversos concursos de escritura entre maestros.

Tiene 12 años de experiencia como docente, 4 de ellos trabajando en está institución, y solo 3 años trabajando con Enciclomedia en el aula de Quinto y Sexto grado.

Cabe mencionar, que la maestra no recibió ningún tipo de capacitación para usar e implementar Enciclomedia a sus clases, ella menciona que le gusta mucho la computación y ese fue el motivo para que se interesara en usar el recurso, en entrevista menciona que más que un trabajo más para los maestros es un apoyo, sobre todo para la planeación.

Algo que le ha favorecido mucho en su labor docente es que trabaja dos turnos y con el mismo grado en ambos, menciona que lo que no puede ver en la mañana tiene la oportunidad de revisarlo en la tarde, incluso se queda más tiempo para conocer y explorar el programa.

CAPÍTULO 2

ENCICLOMEDIA: UN MODELO PEDAGÓGICO DE INTEGRACIÓN DE LAS TIC AL SERVICIO DE LA EDUCACIÓN

2.1 Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la educación: El caso de Enciclomedia

La tecnología ha ido ganando espacios muy importantes en todos los ámbitos de la vida y la educación no se ha quedado atrás, pues la sociedad ha dado gran importancia a la integración de éstas a las aulas; un claro ejemplo es la incorporación de Enciclomedia a la educación primaria en el país.

Aunque la incorporación de estas nuevas tecnologías a los procesos de enseñanza- aprendizaje puede llegar a generar ciertas resistencias por parte de los profesores, también provoca falsas expectativas, problemas o hasta prejuicios, su aparición y aplicación puede crear estados de confusión e inseguridad para el profesorado quienes no siempre están seguros de utilizarlos o simplemente existe una fuerza de resistencia frente al cambio en los hábitos de trabajo. (C*fr.* FULLAN, 1997.)

Aún tomando en cuenta una serie de inconvenientes, repercusiones o dificultades que su incorporación al aula puede presentar, es importante mencionar que poseen ciertas ventajas tales como:

- acceder a la información de manera más rápida
- favorecen el autoaprendizaje y la comunicación aún a largas distancias
- favorece el aprendizaje de los estudiantes ya que la presentación de información en diferentes maneras (escrito, audiovisual, interactivo, entre otros) permite que mas alumnos tengan igualdad de oportunidades
- motivan el trabajo, entre otras.

Resulta entonces evidente que si el papel de la escuela es preparar a los niños para los requerimientos de la vida y la sociedad, ésta debe estar al día de lo

que pasa en ella lo cual es más que un motivo para incorporar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a las prácticas de enseñanza-aprendizaje, pues de no ser así se correría el riesgo de caer al margen de una sociedad que avanza día a día a pasos agigantados. (*Cfr.* CORDERO ARROYO, Graciela. 2003: 26)

Es de suma importancia mencionar que estas nuevas tecnologías son sólo instrumentos para ayudar al docente en su tarea de enseñar y de promover el aprendizaje más no fines en sí mismas, su uso en el aula sólo debe ser un estímulo que aliente el aprendizaje del alumno con apoyo y guía del docente, el cual, lejos de ser sustituido reformula su papel.

> La integración de las nuevas tecnologías a las actividades regulares de la clase exige del docente además de tiempo, la voluntad de experimentar nuevos enfoques y métodos. Estos cambios de actitudes y prácticas pedagógicas no se pueden realizar de la noche a la mañana. (CORDERO. 2003: 27.)

Para el caso de esta investigación se retoma a las nuevas tecnologías como recurso didáctico en la enseñanza de la Historia, particularmente enfocado a la incorporación de Enciclomedia en un aula de 5º de educación primaria.

2.2 El contexto de Enciclomedia

Se considera que la educación es un ámbito decisivo en el desarrollo y futuro de cualquier nación, es por eso que las acciones educativas que emprenda el gobierno con fines de beneficiar a su población deben ser una prioridad y más aún si se trata de modificar las carencias actuales en este terreno.

Desde la política educativa se menciona que la educación debe ser para todos, y ésta debe ser de calidad, dos aspectos que se conforman como un compromiso que todo gobierno debe cumplir con sus habitantes, en nuestro país, la Secretaría de Educación Pública es la encargada de hacer posible estas disposiciones.

La SEP considera que:

> "el camino hacia el conocimiento está en las manos del maestro que hoy en día cuenta con más herramientas didácticas y tecnológicas [y que] tanto él como el alumno tienen probadas capacidades para interactuar con diversos materiales educativos además del libro de texto, que enriquecen el aprendizaje." (Subsecretaría de Educación Básica y Normal, Avance a Diciembre de 2004: 4)
> [Y que] una verdadera transformación escolar implica elaborar e implementar propuestas pedagógicas que faciliten el uso de la tecnología como medio para renovar las prácticas pedagógicas y generar nuevas competencias en los niños y jóvenes del país. (*Idem:* 3)

Teniendo en cuenta las nociones anteriores del gobierno federal a través de la SEP y con el apoyo y convenios con otros organismos tales como la Subsecretaría de Educación Básica y Normal, el Instituto Latinoamericano de la Comunicación educativa (ILCE), el Instituto Politécnico Nacional (IPN), la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), el ITAM entre otros, ponen en práctica el desarrollo de diversos proyectos acerca de las nuevas tecnologías en la educación y su incorporación al aula de educación básica a manera de impulsar una política que fomente el uso de estas tecnologías y que además, amplíe y consolide una infraestructura disponible al alcance del maestro y el alumno, de tal forma que se pueda contribuir a la mejora escolar.

Es así como el compromiso con la formación de una escuela de calidad y eficaz, que sea pertinente a las necesidades de los nuevos ciudadanos que necesita el país, desemboca en la aparición de *Enciclomedia*, un novedoso recurso didáctico que

> se constituye como un esfuerzo para el desarrollo de las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación básica, [que] busca impulsar la producción, distribución y fomento del uso eficaz de materiales educativos, audiovisuales e informáticos, congruentes con los planes, programas y libros de texto. (Subsecretaría de Educación Básica y Normal, avance a Diciembre de 2004: 8)

Se ha pensado en Enciclomedia con la idea de enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula pasando de una cotidianeidad a la devolución del interés y el entusiasmo a la labor educativa ofreciendo múltiples opciones para el aprendizaje, mediante la combinación de materiales impresos, audiovisuales y digitales a fin de responder mejor a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. (*Cfr.* EQUIPO DE INVESTIGADORES DEL ILCE, 2005: 15)

2.3 ¿Qué es Enciclomedia?

Es un software educativo diseñado para apoyar el desarrollo de los programas de estudio de la educación primaria, contiene una versión digitalizada de los libros de texto acompañados de una base de datos que, mediante palabras clave, permite la vinculación e interacción de las lecciones del libro con diversos recursos multimedia tales como: imágenes, mapas, visitas virtuales, videos, audio, ejercicios interactivos, entre otros.

Es una herramienta pedagógica que aprovecha e integra recursos de otros proyectos emprendidos por la SEP tales como *RedEscolar, Sepiensa*, Biblioteca Digital, SEC 21, Enseñanza de la Física con Tecnologías (EFIT) y Enseñanza de las Matemáticas con Tecnologías (EMAT), entre otros.

Se distribuye en discos compactos y se encuentra acompañado de una computadora personal, un proyector de 1400 Ansi Lúmenes, un pizarrón interactivo o antirreflejante blanco, una impresora monocromática de 17 ppm, una fuente de poder ininterrumpible de 1000 Va y un mueble para computadora.

2.3.1Los Objetivos de Enciclomedia

Los objetivos que se pretenden alcanzar se encuentran asentados en el Documento Base del Programa Enciclomedia (Subsecretaría de Educación Básica y Normal, avance a diciembre de 2004) los cuales, textualmente mencionan lo siguiente:

-Objetivo General

Contribuir a la mejora de la calidad de la educación que se imparte en las escuelas públicas de educación primaria del país e impactar en el proceso educativo y de aprendizaje por medio de la experimentación y la interacción de los contenidos educativos incorporados a Enciclomedia, convirtiéndola en una

herramienta de apoyo a la labor docente que estimula nuevas prácticas pedagógicas en el aula para el tratamiento de los temas y contenidos de los Libros de Texto.

-Objetivos específicos

- Proporcionar a maestros y alumnos de educación primaria, fuentes de información actualizada y herramientas para la construcción de los aprendizajes con el apoyo de novedosos recursos tecnológicos.

- Promover la generación de un aprendizaje más significativo a través de nuevas rutas de acceso al conocimiento, que conduzcan a docentes y alumnos a la creación de ambientes atractivos, útiles y organizados de temas, conceptos y contenidos, a partir de la inclusión de nuevos lenguajes audiovisuales como un complemento para la construcción del mensaje, la información y el conocimiento.

- Fomentar conocimientos, habilidades, valores y aptitudes que permitan a los alumnos de escuelas urbanas, rurales e indígenas, así como a los niños con necesidades educativas especiales, valorar su cultura y su entorno, a la vez de relacionarse respetuosamente con el resto de los niños mexicanos.

- Sugerir al docente estrategias didácticas innovadoras para el tratamiento de los contenidos curriculares.

- Recuperar los conocimientos y experiencias del docente, en la integración, organización y desarrollo de temas o conceptos frente al grupo, generando un ambiente interactivo que propicie el mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Desde la perspectiva de Reimers (2006), los 5 objetivos anteriores son específicos al producto y los siguientes se refieren a actividades futuras.

- Continuar con la incorporación del manejo de las TIC en los procesos educativos, estableciendo así, nuevas maneras de construcción grupal del

conocimiento en comunidades de aprendizaje que reconozcan el potencial de utilizar los recursos tecnológicos e informáticos para el desarrollo cognitivo y creativo de los alumnos.

• Promover la construcción de redes horizontales entre las escuelas para el intercambio de experiencias y prácticas docentes con el uso de Enciclomedia, influyendo en la gestión educativa para que sea la comunidad escolar quien identifique necesidades, problemas y metas tendientes a elevar la calidad del sistema escolar.

• Obtener información que permita evaluar el impacto educativo generado a partir de la incorporación de esta herramienta en las dinámicas de clase.

• Establecer mecanismos de coordinación con las entidades federativas, para la organización, operación, actualización y evaluación, tomando en cuenta sus condiciones locales e imprimiendo su sello propio, fomentando así el espíritu federalista en la toma de decisiones.

• Propiciar que la sociedad participe en la construcción del Programa, a través de consultas foros y mesas de trabajo, entre otras.

Los 10 objetivos anteriores están enfocados a favorecer al alumno y al docente con el compromiso de optimizar continuamente el programa a fin de mejorar la calidad de la educación a través de la evaluación y la participación de los beneficiarios.

2.3.2 La estructura de Enciclomedia

Enciclomedia como herramienta pedagógica pretende beneficiar a los dos agentes primordiales del proceso educativo: maestro y alumno, por tanto, se reconoce que cada uno tiene necesidades diferentes que en un momento determinado se complementan y forman un sólo proceso, el de enseñanza-aprendizaje, por esta razón se crean dos espacios en Enciclomedia, uno complementario del otro, a continuación se describen. (*Cfr.* Documento base de Enciclomedia, 2004:4)

2.3.2.1 El sitio del maestro

Es un espacio creado para apoyar la labor docente, se encuentra diseñado e integrado por diversos apoyos educativos que tienen como fin “facilitar sus tareas y promover nuevas prácticas docentes y por lo tanto nuevos ambientes de aprendizaje”.(HERNANDEZ LUVIANO. 2005: 64)

Se considera como un centro para la docencia, donde se encuentra una oficina con todos los libros de apoyo que la SEP ha hecho para apoyar a los maestros en su labor. Es un espacio “para la formación docente donde se encuentran libros, videos y audio para que el maestro se actualice en cuanto a los contenidos disciplinarios, las nuevas metodologías de enseñanza y evaluación y sobre el uso didáctico de los medios de comunicación” (HERNÁNDEZ, 2005: 63).

En este espacio, los maestros pueden consultar en la computadora sin una conexión a Internet los libros de apoyo para la docencia elaborados por la SEP, el avance programático, el plan y programa de estudios y los ficheros de Español y Matemáticas.

2.3.2.1.1 Estructura del sitio del maestro

El sitio parte de una *Portada Principal* en donde se encuentra un *Avance semanal* en el cual se pueden organizar las lecciones que se verán cada semana y observar gráficamente su nivel de avance en cada una de las asignaturas.

Un *Directorio de Centros de Maestros,* para que el docente identifique el que le queda más cercano y haga uso de los servicios académicos que ahí se le ofrecen.

Una *Papelería* donde el maestro podrá encontrar esquemas y mapas que podrá imprimir para apoyar diversas actividades de aprendizaje, asimismo se incluyen formatos que le facilitan la realización de tareas de gestión escolar.

En la *Portada de grado* se puede ingresar a las asignaturas del plan de estudios de la SEP para quinto y sexto grados. Cada asignatura tiene su portada, al entrar a ella observará en la parte superior los apoyos con los que cuenta:
De izquierda a derecha, encontrará *Los libros de apoyo para la docencia* elaborados por la SEP, el *Programa de estudios, Los libros para el maestro, el Avance programático y los Ficheros de español y Matemáticas.*

Como un apoyo fundamental para el maestro, este espacio también se integra por:

- Las *Sugerencias didácticas,* éstas constituyen formas de abordar los contenidos programáticos haciendo uso de los medios, recursos y herramientas de Enciclomedia.
- El *Taller creativo,* se integra por una serie de apoyos y sugerencias de actividades vinculadas a la música, la danza, el teatro, entre otras. Se integra por varios rincones:
    - ✓ Rincón de arte, dividido en dos secciones, una donde hay apoyos para realizar actividades artísticas y otra que vincula los contenidos de las asignaturas con la realización de este tipo de actividades.
    - ✓ Rincón de cómputo, guía al maestro para la realización de actividades utilizando los programas de la computadora y propiciar tareas de aprendizaje.
    - ✓ Rincón de lectura y escritura, presenta diversas actividades que permiten estimular en los alumnos la lectura y la expresión oral y escrita.
    - ✓ Rincón de foros de discusión, presenta temas que invitan a los alumnos a debatir, analizar y obtener acuerdos y conclusiones.

- En el espacio de *Desarrollo profesional* el maestro podrá consultar textos para incrementar y actualizar su formación docente y registrar sus reflexiones, logros y preocupaciones respecto a Enciclomedia. (HERNÁNDEZ, 2005: 64 y 65

Este espacio creado especialmente para el docente, se encuentra enriquecido por diversos recursos que en ciertos momentos son muy útiles, sobre todo aquellos que tienen que ver con temas de cómputo pues al estar inmersos en un programa de este carácter repentinamente pueden surgirles dudas y al tener el recurso a la mano hacen uso en el momento que lo necesiten. Me parece que es un apoyo organizado adecuadamente que les ayuda en el desempeño de sus labores y al mismo tiempo los acerca a la lectura de materiales de actualización y formación docente, el único inconveniente que veo es que el sitio no se actualiza constantemente sino que va cambiando según la versión del software lo cual no sucede cada año.

2.3.2.2 El sitio del alumno

En el sitio del alumno se encuentran digitalizados los libros de texto de *Quinto* y *Sexto grado*, estos se conservan en su estructura y forma original pero ahora vinculados con recursos multimedia tales como videos, audio, imágenes, ejercicios interactivos, mapas, visitas virtuales, entre otros.

En este sitio de *Enciclomedia*, se encuentran disponibles los libros de Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, e Historia para 5º y 6º grado. Para trabajar con la asignatura de Geografía están enciclomediados: el Atlas de México y el Atlas de Geografía Universal. Además está el libro de *Conoce tu Constitución* y todo lo concerniente a Educación Artística.

El sitio del alumno es prácticamente el contenido del programa, es el espacio donde se trabaja con los niños, me parece que su organización permite al usuario movilizarse por este sin mayores complicaciones, pues, es muy gráfico.

2.4 Las Versiones de Enciclomedia

A partir del año 2003, se inició la construcción de la primera versión de Enciclomedia (1.0) con la edición digital de 21 materiales de 5º y 6º grado de primaria, que incluye los textos del alumno, libros del maestro y ficheros; así como la creación del espacio del maestro que brinda recursos complementarios y sugerencias didácticas a los docentes.

Enciclomedia como un programa informático brinda la posibilidad de mejorar y ampliar sus contenidos digitales, esto puede observarse en las tres versiones que se han desarrollado (Versión 1.0 en el 2003, en el 2005 la versión 1.2 y en 2007 la 2.0, esta última aún no se encuentra disponible en las escuelas), pues se ha buscado proporcionar a maestros y alumnos una herramienta que potencialice el aprendizaje y la enseñanza, esto gracias a un mejor diseño y usabilidad de los recursos. (*Cfr.* SEP: 1)

Enciclomedia ha evolucionado a manera que se han rescatado las sugerencias, observaciones y recomendaciones de maestros, directores de escuelas, alumnos, padres de familia, especialistas en cada asignatura y expertos en educación y tecnología, y por supuesto son resultado de las diferentes evaluaciones que se han realizado del programa. (*Cfr.* Reimers, 2006)

En su evolución algunos componentes de Enciclomedia permanecen, otros se han renovado y otros se han integrado. Algunos de los cambios que se han dado según un documento de la SEP (*Las versiones de enciclomedia*: 14 p.) son:

I. <u>Evolución tecnológica:</u> Los aspectos tecnológicos que han evolucionado en Enciclomedia se pueden caracterizar en varios criterios que se describen a continuación:

   a) Claridad arquitectónica y visual.
      - Enciclomedia ha evolucionado en su organización para adaptarse desde la perspectiva de los usuarios: maestros y alumnos.

- Enciclomedia refleja la estructura del currículo de la educación primaria, se puede identificar por su organización, la estructura y contenidos de cada asignatura.
- El diseño del Enciclomedia y la disposición es simple y concisa. La imagen de los libros por cada grado son identificables por los maestros y alumnos.
- Existen animaciones que le dan movimiento a los contenidos, los colores utilizados en los enlaces son fácilmente vistos y entendidos.

b) Consistencia

- ❖ Hay consistencia en palabra o frases claves para describir un tema y los recursos.
- ❖ La liga refleja el título de la página a la que se refiere la pantalla, el título de la página es significativo y refleja la página principal.

c) Retroalimentación del sistema y de los recursos

- Enciclomedia ha evolucionado en la claridad de lo que está sucediendo en el sitio -- pistas visuales, movimiento de textos, por mencionar algunas.
- Los recursos contienen retroalimentación.

d) Lenguaje y contenido

- La información e instrucciones del sistema para realizar tareas se encuentran de una manera clara.

e) Funcionalidad

- Enciclomedia ha evolucionado para adaptarse a los usuarios expertos a novatos en el uso de la interfaz gráfica.
- Las funciones de Enciclomedia son claramente etiquetados: Encontrar página, flechas de navegación, búsqueda avanzada.

f) Navegación

- Enciclomedia ha evolucionado para que el maestro reconozca su ubicación actual.

- El sitio del alumno y del maestro es claramente identificable
- Las sugerencias didácticas están ligadas desde las lecciones de los libros.

g) Control de usuario
- La ruta de navegación se refleja en el flujo de trabajo de los maestros
- Todas las ventanas de los recursos tienen los botones de cerrar y ampliar a consideración de las necesidades de los maestros.
- Todos los recursos tienen un claro punto de salida.

II. Evolución de contenidos digitales. La intención de modificar, ampliar o conservar ciertos contenidos es precisamente mejorar el producto, es por eso que Enciclomedia ha logrado mejorar la interactividad de los recursos promoviendo mayor interacción entre los alumnos y maestros. Ha incorporado un enfoque de interculturalidad en los contenidos de algunos recursos de las asignaturas.

En la versión 2.0 hay un mayor equilibrio entre los recursos de las asignaturas y se diseñaron nuevas aplicaciones para facilitar la tarea de los maestros, tales como la ruleta, con la que se promueve una participación equitativa y democrática entre los alumnos.
La mayoría de los nuevos recursos son interactivos producidos exprofesamente para Enciclomedia, recuperando la experiencia y resultados obtenidos en versiones anteriores.

El sitio del maestro incorpora nuevas aplicaciones para promover el trabajo transversal y multidisciplinario, así como, para facilitar la planeación educativa

Una de las aportaciones más significativas, es el curso de inglés, pues por primera vez en la historia de la escuela mexicana se hace posible el aprendizaje del idioma, además de recurrir a múltiples apoyos multimedia que acercan de una manera lúdica e interactiva a los alumnos con el conocimiento. (*Cfr.* SEP: 1-4).

2.5 Enciclomedia y el acompañamiento en el proceso de aprendizaje de la Historia

Hasta hace algunos años enseñar Historia significaba brindar una serie de nombres y fechas que tenían que ser memorizados por el alumno, con el paso del tiempo llegó el libro de texto y materiales impresos que eran de apoyo, y al paso de unos años más, se incorporaron las tecnologías audiovisuales que permitían transmitir de manera gráfica los acontecimientos. Hoy por hoy existen otros recursos que favorecen el acercamiento del alumno a diversas maneras de aprender.

Actualmente, no sólo es importante conocer el nombre, el lugar y la fecha sino también las razones de por qué se dio cierto acontecimiento, pasando por la comprensión, el razonamiento y el significado de éstos.

Para lograrlo es indispensable que el acompañamiento en el proceso de aprendizaje de la Historia se realice a través de diversos materiales que propicien el análisis, la reflexión, la comprensión, la motivación, el interés y la curiosidad por el conocimiento histórico.

2.5.1 Huellas de las reformas anteriores

Al considerar los antecedentes de la enseñanza de la Historia en el *quinto de grado* de educación primaria podemos decir que previo a la reforma de la educación primaria iniciada en el ciclo escolar 1993-1994 los contenidos de Historia formaban parte del área de Ciencias Sociales cuyo propósito era lograr que los alumnos obtuvieran un conocimiento integrado de los procesos sociales a través del conocimiento de diversas disciplinas, sin embargo, los resultados no fueron los esperados pues se apreciaba una desarticulación de los contenidos.

Es hasta el año escolar 1993-1994 cuando se aplica la primera etapa de la reforma de los planes y programas de estudio de la educación primaria,

entrando en vigor sólo para primero, tercero y quinto grado, y a partir del siguiente año se aplicó para segundo, cuarto y sexto grado.

Con esta reforma, también se modificaron los libros de texto gratuitos que junto con el nuevo currículo tienen como propósito que “los niños mexicanos adquieran una formación cultural más sólida y desarrollen su capacidad para aprender permanentemente y con independencia.” (RAMIREZ, 2000: 5)

Al restablecer la enseñanza sistemática de la Historia se parte del supuesto de que esta disciplina tiene un valor formativo, no sólo cultural sino también como un factor que contribuye a la adquisición de valores éticos y de convivencia social que favorecen la identidad nacional.

2.5.2 Formas de concebir la Historia

Durante varios años se ha impartido la asignatura de Historia en el nivel básico, primero como parte de las Ciencias Sociales y posteriormente como asignatura separada reconociéndole un valor formativo.

Dewey (1985: 149-155.En Santiesteban, 2006), menciona:

> La historia se enseña como materia ya preestablecida que una persona estudia solo porque le hacen ir a la escuela, se puede deducir que aprenderá un gran numero de afirmaciones sobre cosas remotas y extrañas a la apariencia de cada día[…] la experiencia ordinaria no aumenta de significados, porque no aprenden sus relaciones[…]. La simple acumulación de información, al margen de los intereses directos de la vida, acaba inutilizando la mente.

Lo anterior hace mención a la idea que existe que la Historia es como una cajita llena de nombres y fechas que hay que memorizar y que está lista para ser entregada a cada estudiante, y que a su vez carecerá de sentido y razón porque será un conjunto de hechos pasados que estarán al margen de la situación actual o que no tienen relación con la vida del alumno.

Desde la perspectiva de Julia Salazar (1999), enseñar Historia no implica comprometer al alumno a memorizar nombres de personajes, líneas del tiempo, episodios o instituciones del pasado, sino más bien, de comprometerlo

a interpretarlos y ubicarlos en un tiempo y espacio determinados, por medio de la reflexión, el cuestionamiento y la confrontación sobre los problemas reales a los que se enfrentaron estos personajes y la postura que asumieron en un sitio determinado.

Esta misma autora propone que en el aula no solo se promueva el conocimiento, sino que se lleve a los alumnos a que ellos sean capaces de realizar una interpretación personal y crítica sobre los temas históricos tomando en cuenta los saberes previos, destrezas y habilidades de los alumnos.

En esta misma línea se encuentra Mario Carretero (Seminario internacional sobre textos escolares de Historia y Ciencias Sociales. Chile, nov: 2008), quien menciona que los objetivos de la enseñanza de la Historia son:

- Conocer los tiempos pasados
- Establecer relaciones entre el pasado y el presente
- Pensamiento critico acerca de los acontecimientos del pasado
- Análisis causal
- Coordinación de evidencia y teoría
- Metodología histórica

Objetivos identitarios

- Creación de una identidad nacional
- Valores actitudinales
- Factores emocionales

Objetivos societales

- Identidad nacional
- Construcción de la ciudadanía
- Sentimiento de pertenencia

En general, el objetivo principal debe ser ayudar alumno a entender crítica, reflexiva y complejamente la realidad social. Esto solo será posible cuando el profesor tome en cuenta los intereses previos del niño que en ocasiones se encuentran deformados porque creen que la Historia es aprender fechas y nombres que ya pasaron y que nada tienen que ver con ellos o bien, sus intereses son distintos. Para el profesor en ocasiones es más viable superar esas barrearas creando interés y motivación que dedicarse por completo a los contenidos.

Sin embargo existe una presión social sobre el sistema escolar que le da más importancia a los contenidos, cuando lo fundamental es que el alumno tome conciencia e interés por los problemas reales, que sepan de que se habla. (*Cfr. CARRETERO.* En http://www.eleducador.com/col/contenido/contenido.aspx?catID)

Tomando en cuenta a los autores antes mencionados se llega la conclusión de que la Historia no es un objeto que se enseña sino, un proceso que se vive, una realidad que se construye, es un ciclo donde hay continuidad, cambio, sucesión, ritmo y permanencia, donde los sujetos actúan, reflexionan, comprenden, e intervienen en la realidad.

> Impartir esta asignatura implica motivar a los alumnos a pensar históricamente, a comprender el método con el que se elabora este conocimiento, los valores relacionados a éste, su influencia en la vida cotidiana en el aula, en lo familiar y social y [entender que él, como sujeto es participe de esa realidad que esta en plena construcción y que puede actuar con conocimiento de causa]. (FLORES, Celeste. En http://www.oei.es/noticias/spip.php?article3525)

Cada sujeto vive ese proceso por lo tanto tiene una idea de lo que es la Historia, el objetivo de enseñarla podría ser, desarrollar en los niños una conciencia que les permita entender su presente y actuar en su espacio y tiempo, construyendo un contexto mejor o diferente.

2.5.3 El enfoque de mediación pedagógica

A partir de la reforma de 1993 se determinaron los rasgos del enfoque de enseñanza de la Historia con lo cual se pretende pasar de un aprendizaje memorístico de fechas, nombres y acontecimientos, a otro que favorezca la adquisición de conocimientos básicos y de actitudes favorables hacia el conocimiento histórico.

Los rasgos de esté enfoque son: (SANCHEZ, 2006: 5)

- La organización progresiva de los temas de estudio a lo largo de la educación primaria, partiendo de lo que para el niño es más cercano y concreto, y avanzando hacia lo más lejano y general.
- El desarrollo de nociones temporales para el ordenamiento y la comprensión del conocimiento histórico.
- La diversificación de los objetos de conocimiento histórico.
- El fortalecimiento del estudio de la Historia en la Formación Cívica.
- La articulación del estudio de la Historia con el de la Geografía.

Se espera que estos rasgos orienten permanentemente las actividades de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, y a pesar de que hay cambios importantes en la forma como algunos maestros enseñan Historia, todavía no son suficientes para hablar de un cambio generalizado en las prácticas de enseñanza para favorecer la comprensión y despertar la curiosidad de los niños por el conocimiento histórico, conseguirlo implica diversificar las formas de enseñanza y proponer actividades congruentes con las características propias de este conocimiento.

2.5.4 El valor formativo de la Historia

La Historia es la ciencia que estudia las transformaciones, conflictos y progresos que experimentan las sociedades a lo largo del tiempo, nos ayuda a comprender que el presente es producto del pasado y a su vez entender las características de la sociedad en que vivimos

“La principal virtud que tiene la enseñanza de la Historia es que los estudiantes aprendan a *pensar históricamente*, es decir, que sean capaces de comprender que el presente es como es, debido a un largo proceso (o procesos interrelacionados) de formación y cambio”. (SANCHEZ, 2006: 6)

Desde esta perspectiva, aprender Historia dota al sujeto de un marco de referencia que le permite entender lo que acontece actualmente, explicarse las actitudes de los actores que protagonizan los hechos, así como identificar los significados de los vestigios que han dejado las sociedades que han pisado la tierra, entre otros.

“Otro propósito del estudio de la Historia es promover, a través del ejercicio de la empatía, el reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural de la humanidad, lo cual contribuirá a fomentar actitudes de comprensión y aceptación de las manifestaciones de la diversidad étnica, religiosa, política, cultural, etcétera, que caracterizan al mundo actual.” (SANCHEZ, 2006: 6)

Sin embargo, con la enseñanza de la Historia en el quinto grado se busca que los niños desarrollen su capacidad para comprender procesos históricos, la dinámica del cambio social, el papel que desempeñan los individuos y los diferentes grupos sociales.

Es decir, pretende propiciar la formación de la conciencia histórica de los niños al proporcionarles elementos para que analicen la situación actual del país y del mundo como producto del pasado. Asimismo se busca estimular la curiosidad de los niños por el pasado y dotarlos de elementos para que puedan organizar e interpretar la información, habilidades básicas para que continúen aprendiendo. (*Cfr.* RAMIREZ, 2000: 8)

2.5.5 Aspectos que abarcan los contenidos propuestos para el programa de Historia en el Quinto grado.

El acompañamiento en el proceso de aprendizaje de la Historia está presente desde el primer grado de primaria cuando se empiezan a introducir temas referentes al pasado inmediato del niño tales como su familia y el lugar donde vive, además de que se introducen algunos hechos históricos destacados siguiendo el calendario cívico.

En el tercer grado los alumnos estudian los rasgos históricos y geográficos de la entidad federativa en donde viven y es hasta el cuarto grado cuando realizan su primer estudio sistemático de Historia de México donde el propósito central es que los alumnos identifiquen las características principales y secuencia de las grandes etapas de la historia del país.

En quinto y sexto grado se estudia un curso de Historia universal y de México donde lo importante es que los alumnos conozcan los momentos destacados de la historia del mundo y la influencia que éstos tuvieron en la conformación de nuestro país.

Debido a que un aspecto importante en esta investigación es conocer los contenidos en el quinto grado se dice que se estudian los procesos que van desde la prehistoria hasta el siglo XVIII de nuestra era pasando por diferentes regiones del mundo pero siempre haciendo énfasis en la historia de América y de México.

El programa abarca periodos de la historia muy largos y de distintas partes del mundo, no incluye detalles de los mismos pues se considera que carece de sentido en la educación primaria y el tiempo escolar disponible es muy corto. Por esta razón el curso es selectivo y sólo presenta los temas más relevantes que han ejercido influencia duradera y que permiten explicar el por qué del mundo actual.

“De acuerdo con los propósitos generales y con el enfoque de la enseñanza de la Historia en la escuela primaria, el curso de quinto grado de esta asignatura presenta un panorama de la diversidad de las formas de vida social, de los procesos de cambio, continuidad e influencia cultural entre diversas sociedades a través del tiempo.” (RAMIREZ, 2000: 12)

2.5.5.1 El estudio de grades periodos

El programa de estudios se encuentra organizado en bloques que corresponden a los grandes periodos de la historia universal, en cada bloque se agrupan una o varias sociedades y se mencionan sus características principales: formas de vida (obtención de los alimentos, vestido, costumbres, vivienda), de organización social, política y económica, entre otros aspectos.

Con esto se pretende que los alumnos en vez de estudiar una larga sucesión de acontecimientos den prioridad a la explicación de ciertos aspectos sociales que pueden ayudar a explicar la conformación de las civilizaciones, las transformaciones, los aspectos que permanecen y los que han cambiado.

De esta manera se espera que los hechos referentes a datos específicos tales como fechas y nombres ocupen un lugar secundario en la enseñanza y el aprendizaje de esta asignatura, sin embargo, se incluyen porque también es necesario para explicar los diferentes acontecimientos y para ir formando una idea del tiempo.

Otro aspecto destacado y que caracteriza al programa de estudio es que al manejar diferentes periodos de la historia en diferentes regiones es importante llevar una secuencia cronológica que en este caso no es estricta pues en varias ocasiones después de estudiar una sociedad de un periodo, al iniciar el estudio de otra sociedad en otra región se regresa en el tiempo.

Esto puede llegar a ser confuso para los alumnos, pero lo importante es tomar en cuenta que los avances y regresos en el tiempo ayudan a evitar que en los alumnos se forme la idea de que la historia es lineal, más bien, es un elemento que debe aprovecharse para explicar procesos de cambio e influencia entre las diferentes sociedades.

Finalmente, el curso de quinto grado es una oportunidad para que los alumnos conozcan mejor la Historia de México no sólo porque repasan lo que ya sabían desde el cuarto grado, sino también porque ahora la estudian como parte de la historia de la humanidad.

2.5.6 Formas de mediación pedagógica

La enseñanza de esta asignatura en la educación primaria “presenta dificultades especiales que se derivan de dos causas: las características propias del conocimiento histórico y el desarrollo intelectual de los alumnos.”(RAMÍREZ, 2000: 37)

Sin embargo, la forma en que el maestro lleve a cabo su tarea de enseñar desempeñará un papel de suma importancia que puede llegar a superar las dificultades que enfrentan los niños al estudiar esta asignatura.

Ramírez (2000) menciona que una de las formas más usuales de enseñar Historia es la narración o exposición de los acontecimientos, lo cual sólo representará para el alumno una suma de datos con tal vez poca o nula relación entre sí donde en el mejor de los casos sólo se memorizan algunos datos sin identificar su significado o importancia.
En ocasiones se piensa que los niños han aprendido porque son capaces de recordar algunos elementos importantes, sin embargo, poco tiempo después lo han olvidado o lo recuerdan sin relación entre sí, confunden periodos o no pueden ordenar los eventos sucesivamente, estas dificultades constituyen retos para los maestros, quienes deben superarlas preparando sus clases, diseñando actividades o materiales didácticos que les permitan llevar a cabo su tarea con éxito.

Acompañar en el proceso de aprendizaje de la Historia en este grado no se trata sólo de dar a conocer diversos fragmentos de acontecimientos, sino de sentar bases que le permitan al alumno comprender como es que se encadenan a lo largo del tiempo y cual es su relación entre sí para que éste sea capaz de señalar similitudes y diferencias.

En este sentido, no se trata de eliminar la memorización, pues para formarse una idea ordenada de la historia es indispensable conocer las fechas de los eventos fundamentales que marcan la transición de una época a otra, más bien hay que tener presente que sin la comprensión de los hechos, memorizar algo carecerá de sentido y por tanto cabe la posibilidad de que se olvide.

Lo conveniente es guiar la explicación y realizar actividades que le permitan al alumno adquirir nociones para analizar y comprender procesos históricos, no se trata de memorizar totalmente, sino de distinguir significados, de utilizarlos y de elaborar explicaciones.

Debido a la etapa de desarrollo en el que se encuentran los niños posiblemente no lleguen a dominar estas nociones, sin embargo, en la medida que el niño tenga mayores experiencias en la vida social y avance en su estudio de la historia las nociones se irán formando.

Aún cuando varias habilidades no pueden formarse a esta edad, es importante estimular la curiosidad y el interés de los niños por el conocimiento del pasado pues estos dos elementos pueden ser claves para la comprensión de aspectos fundamentales que le permitan explicar primero su entorno inmediato y posteriormente el de su país y el mundo.

2.5.6.1 Conceptos fundamentales de la Historia: tiempo, pasado, sociedad y cambio

Se considera que en la enseñanza de la Historia los conceptos de tiempo, pasado, sociedad y cambio son fundamentales para su aprendizaje, sin embargo, su comprensión se dificulta para los niños debido a la etapa de desarrollo cognitivo en el que se encuentran, pues les es complicado comprender algunos conceptos que no son directamente perceptibles para ellos.

Generalmente, los adultos pueden comprender o tienen una idea mas o menos clara de lo que es el pasado pues en el transcurso de su vida han sido participes de cambios y transformaciones a través del tiempo, aún cuando ésta noción existe es complicada de entender, para los niños es aún más, pues para ellos la idea misma de pasado se refiere a lapsos breves y se relaciona de manera natural con su experiencia y su familia, su percepción de lo que es la medición del tiempo es aún muy vago.

Es por eso que se tiene que poner especial atención en atender el desarrollo de esta noción en los niños, por ejemplo, lograr que entiendan el significado de antes o después de Cristo es una primera condición para entender la Historia, sin embargo,

> Esta ubicación histórica no consiste sólo en identificar el año o siglo en el que sucedió algún acontecimiento o su desarrollo [...] significa sobre todo, establecer sus relaciones con otros hechos, sus antecedentes, su duración, y tener una idea aproximada de las características de la época para comprender el significado en el curso de la historia. Esto es lo que puede considerarse como dominio de la noción de tiempo histórico. (RAMÍREZ, 2000: 38)

El tiempo histórico se relaciona con la duración, sucesión y cambios sociales, sin embargo, el niño aún no domina este concepto sino que posee la noción de tiempo personal el cual se refiere a los hechos relevantes de su vida.

Algunas investigaciones muestran que en los primeros años de vida el tiempo se asocia a las acciones personales, con el paso de los años se adquiere el concepto de tiempo convencional (horas, días, años) y se comprende que es medible, continuo e independiente de las acciones que realice.

Entender el concepto de tiempo convencional es el antecedente inmediato pero no suficiente para comprender el tiempo histórico, esta noción se irá formando en medida del crecimiento del sujeto, sus experiencias y el estudio de la Historia.

Otro aspecto fundamental es el uso del lenguaje en esta asignatura, a veces puede llegar a ser complicado, por esta razón, los términos y nociones deben ser explicados con sencillez y claridad. (*Cfr.* RAMÍREZ, 2000: 37-39)

2.5.7 Multimedia en el aula

Los avances en tecnología han ofrecido la posibilidad de utilizar diferentes medios para la enseñanza y el aprendizaje.
Actualmente se habla de los materiales didácticos multimedia entendidos como "todo aquello que el alumno y el docente utilizan para planear y desarrollar situaciones de enseñanza-aprendizaje, se caracterizan por ser motivantes y atractivos para el proceso del conocimiento, pero que requieren la participación activa tanto del docente como del alumno." (SOTO y ZUZUNAGA, 2008: 55)
Estos materiales se constituyen como un recurso complementario que debe utilizarse de manera adecuada y en el momento más oportuno.

2.5.7.1 ¿Qué es Multimedia?

Etimológicamente el vocablo media significa *varios medios*, por lo que el término multi-media es redundante.

El término puede definirse y entenderse como la integración o combinación de dos o varios medios de comunicación: texto, imagen fija (dibujos, fotografías) sonidos (voz, música, efectos especiales) imagen en movimiento (animaciones, vídeos), entre otras, y que pueden ser controlados o manipulados por el usuario.

Rios y Cebrián (2000:204) diferencian el concepto de multimedia de otros dos que se vienen utilizando actualmente, como son hipertexto e hipermedia.

> El hipertexto es un documento donde solo se presenta información en bloques de texto unidos entre sí por nexos o vínculos que hacen que el lector elija o decida en cada momento el camino de lectura a seguir en función de los posibles itinerarios que le ofrece el programa.
>
> Cuando al hipertexto se le empiezan a añadir dibujos, imágenes, sonidos, etc. aparece el concepto de hipermedia. Ambos son documentos no lineales, cuya información está unida por vínculos que configuran una red o malla de información, estando la diferencia entre ellos en que en el hipertexto tenemos solo información textual, mientras que el hipermedia incluye aparte del texto, imágenes y sonidos.
>
> Un documento hipermedia es siempre un multimedia, pero no al revés. Podemos tener un documento multimedia pero que nos presente la información de forma lineal, secuenciada, sin que tengamos la posibilidad de usar interconexiones para movernos y localizar la información por el documento. (http://www.dionisiodiaz.com/multimensenanza/multimediaensenanza.html)

Tomando en cuenta lo anterior, se dice que Multimedia se encuentra en el punto medio entre los medios tradicionales (texto, fotografías y gráficos) y los audiovisuales (animaciones, sonidos y video) a lo que se añade el medio informático el cual tiene la función de combinar, almacenar y gestionar la información.

De esta manera se crea un nuevo medio integrado por otro, pero que posee características propias, nuevas y diferentes que le permite al usuario la posibilidad de recorrerlo, leerlo e intervenir en él a través de diferentes formas y siguiendo diferentes caminos. (*Cfr.* CABERO, 1999: 139)

2.5.7.2 Características de Multimedia

Quintana (1997) presenta las características que debe reunir un entorno multimedia:

1. La integración de diferentes tipos o formas de información: gráfica, sonora, textual y visual.
2. La presentación y el tratamiento de la información no es de forma lineal o secuencial, sino en forma de red y con múltiples ramificaciones y diferentes niveles.
3. La ampliación de las posibilidades de interacción hasta hacer posible la inmediatez de las respuestas.
4. La sencillez de su uso, muy ligada a la intuición.

2.5. 7.3 Ventajas de Multimedia

Rios y Cebrián (2000: 209-211) presentan las ventajas pedagógicas del uso de programas multimedia, destacamos de entre ellas:

- Mejora el aprendizaje ya que el alumno explora libremente, pregunta cuando lo necesita, repite temas hasta que los haya dominado. Se puede hablar de un “aprendizaje personalizado”.
- Incrementa la retención al presentar los contenidos a través de textos, imágenes, sonidos y todo ello unido a las simulaciones y a la posibilidad de interactuar.
- Aumenta la motivación y el gusto por aprender debido a la gran riqueza de animaciones y sonidos, que resultan muy atractivos para el alumnado.

Siguiendo a Marqués (2000), otras ventajas que ofrecen son:

- Posibilitan el trabajo Individual y también en grupo, ya que pueden adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo (resultan

muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden autocontrolar su trabajo).

- Desarrollo de la iniciativa. La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del programa a sus acciones.

- Múltiples perspectivas e itinerarios. Los hipertextos permiten la exposición de temas y problemas presentando diversos enfoques, formas de representación y perspectivas para el análisis, lo que favorece la comprensión y el tratamiento de la diversidad.

- Actividades cooperativas. La computadora propicia el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad. El trabajo en grupo estimula a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen y se comuniquen los descubrimientos.

Además de las ventajas que pueden proporcionar, también deben considerarse sus inconvenientes tales como la superficialidad, estrategias de mínimo esfuerzo, distracciones, entre otras, “la clave de la eficacia didáctica de estos materiales reside en una utilización adecuada de los mismos en cada situación concreta”. (MARQUÉS, 2000)

2.5.8 Nuevos ambientes de aprendizaje

Como ya se ha mencionado en reiteradas ocasiones, la explosión de las tecnologías de los últimos años, ha ido imponiendo nuevas posibilidades de organizar el proceso de aprendizaje, pues su empleo es cada vez más generalizado en la educación.

El problema no está sólo en tener la tecnología a nuestro alcance, sino en utilizarla de la manera más adecuada, de un empleo que esté acorde con su finalidad de tal manera que se alcancen los resultados esperados y sobre todo de que se exploten sus potencialidades, de lo que se trata es de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

> Las TIC propician nuevas formas de aprender que, por supuesto, no sustituyen a las tradicionales, lo que hacen es ampliar y enriquecer las posibilidades de educación. Lo nuevo está en la forma en que usamos los recursos, tanto los recientes como los que no lo son, en su combinación e integración, en el respeto a su código propio de comunicación y sobre todo en el empleo pedagógico, didáctico, que hacemos de cada uno y de todos, integrados como un sistema. (Moreno, M 1998; Osin, L. 1998; Segovia, F. 2003; Tirado, M.R. 2004; Ferreiro, R. 2005; En FERREIRO, 2007: 337)

Actualmente, la escuela debe prestar atención a los distintos modos de aprender, a los estilos, ritmos y talentos de los alumnos, es decir, debe atender la diversidad humana brindando la posibilidad de desarrollar en cada persona las potencialidades que poseen y en tal sentido se considera que las TIC pueden ser de ayuda. (*Cfr.* FERREIRO, 2007: 337)

El problema consiste en saber cómo las TIC pueden contribuir a la formación humana y profesional de la diversidad de las personas, éste asunto exige del maestro el desarrollo de una serie de competencias pedagógicas que hagan posible el cumplimiento de las exigencias de la sociedad.

Por lo tanto, “el empleo de las TIC constituye un reto más a superar en el plano pedagógico que el tecnológico. Con su introducción en las escuelas se prevé que cambie el ambiente escolar, la organización y los horarios, el papel del maestro y el de los propios estudiantes (Cabrían, J.L. 1998; Castell, M. 2001; Salinas, J. 2000; En FERREIRO, 2007: 338).

El uso de las TIC en el aula genera la idea de reconceptualizar la forma de enseñar y de aprender, lo cual implica la noción de la creación de nuevos ambientes de aprendizaje que permitan satisfacer las necesidades de aprendizaje de la diversidad de los alumnos

> Los nuevos ambientes de aprendizaje son una forma de organizar el proceso de enseñanza presencial y a distancia que implica el empleo de tecnología. Forma de organización centrada en el alumno que fomenta su auto aprendizaje, la construcción social de su conocimiento, y como parte de este proceso, el

> desarrollo de su pensamiento crítico y creativo mediante el trabajo en equipo y con las TIC seleccionadas como idóneas por la naturaleza del contenido y los objetivos en pos de su formación como ciudadano. (FERREIRO, 2007: 337)

El diseño de nuevos ambientes de aprendizaje le permite al maestro apoyarse en los recursos que le brinda la tecnología y de emplear los que ya existen, la finalidad es optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, no reduciendo las posibilidades sólo a la transmisión de información sino a crear un enfoque integral que propicie la formación humana y profesional del estudiante. (*Cfr.* FERREIRO, 2007: 343)

Una vez que se ha decidido emplear las TIC, el reto es saber por dónde empezar, qué hacer primero, qué después y así sucesivamente en la medida en que se cumplan las necesidades y exigencias de los sujetos.

2.5.9 El aprendizaje de la Historia con Enciclomedia

Anteriormente se ha hablado de lo que es Enciclomedia, de la mediación pedagógica de la Historia en el quinto grado y de las implicaciones que trae consigo la integración de los multimedia al aula, ahora sólo falta señalar su importancia y relación al estudiar esta asignatura haciendo uso de recursos multimedia.

El acompañamiento pedagógico en la Historia busca que los niños aparte de adquirir un conocimiento general de la Historia de México y la historia universal también adquieran elementos que les permitan analizar y explicar la situación del país y el mundo como producto del pasado, estimulando su curiosidad e interés por eventos históricos.

Para lograr estos propósitos “es indispensable que la enseñanza y el aprendizaje de la historia se realicen a través de materiales y actividades que propicien el análisis, la reflexión y la comprensión en lugar de la memorización de datos aislados.” (RAMIREZ, 2000: 8)

Tomando en cuenta la importancia que tiene en el aprendizaje de la Historia el uso de diversos materiales que permitan comprender los procesos históricos, se puede decir que el texto es la base para el estudio, el análisis y la comprensión de los temas, sin embargo, también son importantes otras fuentes tales como las imágenes, líneas de tiempo, mapas, videos, entre otras.

- Libro de texto: se utiliza en la misma forma como en otras asignaturas, como fuente de consulta, para comparar información con las ideas propias o de otras fuentes.
- Mapas: se usan con el fin de que los alumnos ubiquen las regiones de estudio o la división política en diversos períodos, se entiende mejor la argumentación cuando se sabe dónde sucedieron los hechos.

- Líneas del tiempo: es importante llevar una cronología de los acontecimientos pues resulta útil para localizar hechos y comprender procesos cuya intención es reforzar la formación de un esquema temporal acerca de la historia mostrando la simultaneidad del desarrollo de las sociedades.

- Imágenes: Juegan un papel principal no sólo para comprender el texto, sino porque nos muestras paisajes, construcciones u objetos que no conocemos lo cual nos permite crear una representación de cómo eran las sociedades, distinguir sus características y posteriormente adquirir elementos que permitan diferenciarlas unas de otras.

- Videos: Si las imágenes fijas nos permiten conocer aspectos que están fuera de nuestra imaginación, la combinación de imágenes en movimiento y sonido nos permite alcanzar una percepción mucho más grande de esas épocas que no vivimos al mostrarnos de una forma variada diversos aspectos de la vida.

Con la introducción de Enciclomedia al aula de quinto grado los profesores tienen a su alcance una serie de recursos audiovisuales y digitales con los que antes no contaban, lo cual, también implica aprender a emplear de forma eficaz videos, imágenes, interactivos y audio.

Su presencia en el aula puede llegar a generar una actitud de inseguridad y rechazo en los maestros, sin embargo, es inevitable para ellos iniciarse en el uso de las tecnologías no sólo por ser una presión de tipo laboral sino porque los alumnos están familiarizados con el uso de estos aparatos y la llegada de Enciclomedia es algo natural que esperan sea divertido y puedan aprender de manera diferente e interesante con ella. (*Cfr.* SÁNCHEZ, 2006: 4)

Pese a los inconvenientes que puede llegar a causar su incorporación al salón de clases, este recurso goza de un reconocido potencial para favorecer las prácticas de enseñanza y aprendizaje, por supuesto por si sola es incapaz de producir cambios, requiere de la participación del maestro y el alumno.

Para el caso de esta investigación es de suma importancia reconocer las ventajas que brinda Enciclomedia para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia.

Sánchez (2006:22) menciona que “una clase de Historia con Enciclomedia puede ser un viaje asombroso en el que siempre haya algo nuevo que descubrir; una clase distinta que propicie la participación activa de los niños y favorezca su creatividad, una clase que despierte el deseo de seguir aprendiendo”.

Como ya se ha mencionado Enciclomedia está conformada por una serie de recursos multimedia que tienen como fin participar en el proceso de aprendizaje de los alumnos, lo más importante no es usarla por sí sola, sino usarla con eficacia lo cual depende del maestro y de lo que haga con ella, de las innovaciones que consiga y de su aprovechamiento.

Con Enciclomedia “los maestros tienen la oportunidad, y el reto, de transformar la clase, diversificar las actividades de la 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 niños. (SÁNCHEZ, 2006: 22)

Aprender historia en este grado implica conocer las formas de vida, de organización, el proceso de cambio, la continuidad, la influencia ejercida sobre otras sociedades y en gran medida aprender a distinguir los diferentes periodos de la historia universal, y para esto es necesario conocer como eran los diferentes periodos, sus características su herencia.

En este sentido, el libro de texto gratuito juega un papel fundamental ya que proporciona el material para conocer todos estos aspectos, pues se encuentra diseñado para que los alumnos puedan observar y conocer los diversos aspectos de la vida en los diferentes periodos históricos al tener en su contenido una variedad de imágenes, textos, actividades y anécdotas que favorecen el aprendizaje.

Enciclomedia además de tener la digitalización del libro de texto gratuito de historia, se enriquece con otros recursos multimedia que le permiten al alumno interactuar con el conocimiento de tal manera que en cada lección se pueden encontrar desde videos, imágenes, sonidos, visitas virtuales, narraciones, entre otros, todo con el fin de apoyar a los alumnos y facilitarles su comprensión acerca de los diversos acontecimientos.

En el apartado 2. 5. 6. 3 Ventajas de Multimedia ya se han mencionado los aspectos que favorece el uso de recursos con estas características en el aula, por lo cual está por demás mencionar que son aplicables a Enciclomedia por lo tanto favorece algunos aspectos más no es la solución a los problemas educativos.
En el apartado 2.7 se hablará con más detalle acerca de las posibilidades de aprendizaje que brinda Enciclomedia con cada uno de los recursos que ofrece para la signatura de Historia.

2. 5.10 La mediación entre el alumno, Enciclomedia y la maestra

En la educación presencial-tradicional los maestros acuden a la realización de preguntas al grupo como la única manera de hacer participar a los alumnos y se esfuerzan porque “entiendan” lo que se expone. Con la generación de los

nuevos ambientes de aprendizaje la mediación pedagógica permite que haya un rango más amplio de formas de participación de los alumnos.

Por mediación pedagógica se entiende que

> es el proceso mediante el cual el maestro dirige la actividad/comunicación, es decir la participación de los alumnos, hacia el logro de objetivos previamente establecidos que harán posible que muestren determinadas competencias necesarias para la vida social y profesional. La mediación pedagógica establece un tipo de dirección de aprendizaje que no es ni directa, ni frontal. Todo lo contrario: indirecta y con la participación activa de los implicados en el proceso, al propiciar la interacción y la interactividad de los alumnos en "clase". (FERREIRO, 1999: 7)

Esta mediación en la enseñanza y aprendizaje ha traído consigo una reconceptualización de la función docente, debido en gran medida, a la incorporación de elementos multimedia e interactivos, tales como Enciclomedia.

Esta función docente de acuerdo a algunos autores como Lee y Reigeluth (1994; En LACRUZ: 2) establecen dos tipos de roles: Instruccionales (funciones de instrucción y facilitación del aprendizaje de los alumnos en entornos cooperativos, y las de tutoría o asesoría) y organizacionales (gestión de recursos y tecnología, desarrollo de recursos educativos, toma de decisiones administrativas, planeamiento, gestión y evaluación).

No solo es el docente quien adquiere un nuevo papel, el alumno también se reformula pasando de ser un receptor a un colaborador en la construcción del conocimiento, a continuación se enlistan algunas competencias que desarrolla:

- Usar las TIC para trabajar, para procesar la información y para comunicarse.
- Aprovechar las nuevas fuentes de información y recursos. Utilizar la información y los nuevos recursos para el aprendizaje que ofrecen las nuevas tecnologías (Internet, CD, DVD...), desarrollando estrategias de exploración, búsqueda sistemática, almacenamiento, estructuración y tratamiento (análisis, síntesis…), valoración y aplicación de la información.
- Observar con curiosidad. Observar el entorno (real y virtual) atentamente y con curiosidad. Armonizar lo conceptual y lo práctico.
- Trabajar con método, siguiendo un plan que contemple objetivos, tareas a realizar y temporalización de las mismas.
- Investigar. Elaborar y verificar hipótesis y aplicar estrategias de ensayo-error en la resolución de los problemas y en la construcción de los propios aprendizajes.
- Estar motivado y perseverar. Trabajar con intensidad y de manera continuada.
- Tener autoestima, afán se superación y perseverancia ante las frustraciones.
- Actuar con autonomía. Actuar con iniciativa para tomar decisiones. Aceptar la incertidumbre y la ambigüedad.

- Trabajar de manera individual y colaborativa. Alternar el trabajo individual con el trabajo grupal. Interactuar con otros compañeros, compartir preguntas y opiniones, tanto presencialmente como por Internet. Valorar y respetar ideas ajenas.
- Pensar críticamente. Actuar con pensamiento crítico y reflexivo.
- Aceptar orientaciones del profesor. Interactuar con el profesor y atender sus indicaciones: tareas, orientaciones, ayudas, etc.
- Utilizar diversas técnicas de aprendizaje: repetitivas (memorizar, copiar, recitar…), elaborativas (relacionar la nueva información con la anterior, subrayar, resumir, esquematizar, elaborar diagramas y mapas conceptuales…), exploratorias (explorar, experimentar, verificar hipótesis, ensayo-error...) y regulativas o metacognitivas (analizar y reflexionar sobre los propios procesos cognitivos). (MARQUÉS, 1999: 1 Y 2)

Aprovechando las posibilidades de las TIC, aumentan las actividades de aprendizaje que los estudiantes podrán realizar fuera de la clase. Cabe mencionar que el o los recursos tecnológicos no realizarán la función educativa sino que serán solo los medios para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos.

En el caso de Enciclomedia y de este grupo en particular el medio tecnológico ha jugado un papel importante en la conformación de un ambiente de aprendizaje a través de la participación de los alumnos y la retroalimentación de la maestra en conjunto con los recursos que proporciona el programa permitiendo su acercamiento a diversas fuentes de información que en varias ocasiones son analizadas y/o compartidas.

En mi opinión los tres participantes: los alumnos, Enciclomedia y la maestra constituyen un triángulo donde cada uno agrega su participación para hacer efectivo el uso de este medio ya que por si solo no tendría efectividad, la maestra contribuye haciendo uso de este y tratando de aprovechar todos sus recursos en la mejor manera; los alumnos a través de su interés, uso y participación constante y el medio proporcionando diversos formatos para acceder al conocimiento.

2.6 Enciclomedia y la interactividad

En Enciclomedia cada actividad de aprendizaje está diseñada para que tanto el alumno como el maestro mantengan un diálogo permanente alrededor de los

temas, de esta manera se fomentan procesos participativos basados en la investigación, el análisis y la obtención de conclusiones. (Enciclomedia y el aprendizaje, Folleto 03)

Otra característica muy importante que posee Enciclomedia al considerarse como tecnología aplicada a la educación es su interactividad ya que “permite que el control de la comunicación [se desplace] hacia el receptor, que determinará tanto el tiempo como la modalidad de uso. Con ello el receptor desempeñará un papel importante en la construcción de su mensaje...” (CABERO,1999:19)

Que Enciclomedia sea una tecnología interactiva tiene varias ventajas que favorecen el aprendizaje, por ejemplo, brinda la posibilidad de que el alumno y el maestro exploren los contenidos, que se incremente su motivación, que puedas volver a consultar el material una y otra vez, por mencionar algunas, sin embargo, como menciona Cabero,

> Con su introducción en la formación, se incorpora un elemento para el debate, y es que la calidad del aprendizaje va a depender de la calidad de la interacción que se establezca entre los estudiantes o entre el estudiante y el tutor, sea este personal o mediático. Bajo esta nueva perspectiva, la calidad de la interacción se convertirá en el elemento motor de la calidad del aprendizaje”

Gran parte de la responsabilidad en su uso se encuentra centrada en el profesor, ya que éste, no pierde su papel participativo en el proceso, por el contrario, reformula sus actividades y funciones, y ahora es responsable de generar ambientes atractivos de aprendizaje.

Algunas opiniones hacen referencia a que estas tecnologías introducirán una excesiva tecnificación en la enseñanza, la realidad es que por medio de ellas se pueden favorecer y posibilitar formas creativas de aprendizaje.

Cabero (1999) menciona que en el aprendizaje basado en recursos, la tarea del maestro es animar a los estudiantes para que estos sean activos en el proceso de aprendizaje, que acepten su responsabilidad, que sean originales y creativos que tomen decisiones y amplíen su perspectiva hacia la investigación.

Para el caso de Enciclomedia se considera que los alumnos construyen aprendizajes más significativos a través de distintos recursos, se piensa que es más fácil entender las asignaturas cuando al libro de texto se le incorporan sonidos, imágenes o actividades interactivas que propician experiencias de aprendizaje, de esta manera se menciona que "se comprende mejor un momento histórico a través de un documental o una visita virtual" (¿Qué es Enciclomedia?, Folleto 01)

2.7 Los recursos de Enciclomedia

Enciclomedia es una herramienta diseñada "para poner a la mano del maestro y los alumnos en el salón de clases todos los recursos disponibles en diversos medios, con el fin de hacer de los procesos de enseñanza y aprendizaje experiencias más significativas" (Entrevista a Felipe Bracho: 1)

"Poner a la mano" diversos recursos quiere decir que estos se encuentren listos para ser usados en el momento que sean útiles para lo que se intenta hacer.
Como condición importante para esto es que la herramienta sea fácil de dominar, es decir, que su uso se integre de manera natural a las acciones del sujeto.

Enciclomedia le presenta al maestro y al alumno los recursos con los que cuenta acerca de un tema en particular y los pone a su alcance y posibilidad de uso, a la distancia de uno o dos clicks.

El Dr. Felipe Bracho* menciona que Enciclomedia parte de una tecnología que el maestro domina sin darse cuenta y que es eje de la tradición educativa: el libro de texto gratuito, "claro está que para que Enciclomedia sea fácil de usar, el maestro debe sentirse cómodo usando la computadora, el proyector y, en su

* Actualmente es Coordinador de Informática Educativa del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, en donde ha estado a cargo de varios proyectos entre los que se incluyen: Red Escolar, el Portal SEPiensa, la Biblioteca Digital, la elaboración de todos los materiales para la Telesecundaria de acuerdo al nuevo plan de estudios aprobado en 2006, el desarrollo de la obra compilada Enciclomedia, que se encuentra en más de 145,000 aulas en el país.

caso, el pizarrón electrónico. Pero el propósito del diseño pretende que, superados esos aprendizajes, lo que sigue: tener acceso a los recursos, sea casi evidente."

Usar Enciclomedia en el salón de clases es algo que el maestro debe dominar y tiene que ver más con la pedagogía que con la tecnología.

Enciclomedia como tal es un recurso didáctico al alcance del profesor, y se encuentra conformada a su vez por un conjunto de recursos multimedia que apoyan las actividades de enseñanza y aprendizaje en el aula, por lo tanto se entenderá por recurso didáctico:

"[…] todos aquellos objetos físicos, situaciones, estrategias o acciones de que dispone el maestro o el alumno durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en función de un determinado tema" (Suárez, 1999: 101. En Soto, 2008: 50)
Los recursos multimedia son aquellos recursos simbólicos que sin presentar el objeto real pueden aproximar al alumno a la realidad, estos materiales se distinguen por crear ambientes ricos en estímulos icónicos, audiovisuales e interactivos para los alumnos.

Cada recurso con el que cuenta Enciclomedia ha sido seleccionado y pensado de acuerdo a los objetivos que pretende alcanzar cada asignatura y cada tema en el cual se encuentra, muchos de ellos son resultado de los esfuerzos de proyectos ya existentes (Red edusat, cortes de películas, entre otros) y otros se han diseñado especialmente para el programa (interactivos).

2. 7. 1 Intención didáctica de los recursos de Enciclomedia

Los recursos para la asignatura de Historia se encuentran hipervinculados a los temas, conceptos, mapas e imágenes de la versión digital de los libros de texto gratuitos. Para ubicarlos es conveniente guiarse por los siguientes iconos. (SÁNCHEZ, 2006).

Icono	Tipo de recurso
	Imágenes fijas de la Galería y de la *Enciclopedia Encarta*.
	Segmentos de videos, películas y telenovelas; visitas virtuales y animaciones multimedia de la *Enciclopedia Encarta*.
	Mapoteca de *Enciclomedia* y mapas de la *Enciclopedia Encarta*.
	Audios con música de diferentes épocas o que narran acontecimientos históricos.
	Ligas a contenidos de los libros de texto gratuitos.

2.7.1.1 Diagrama temático

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.

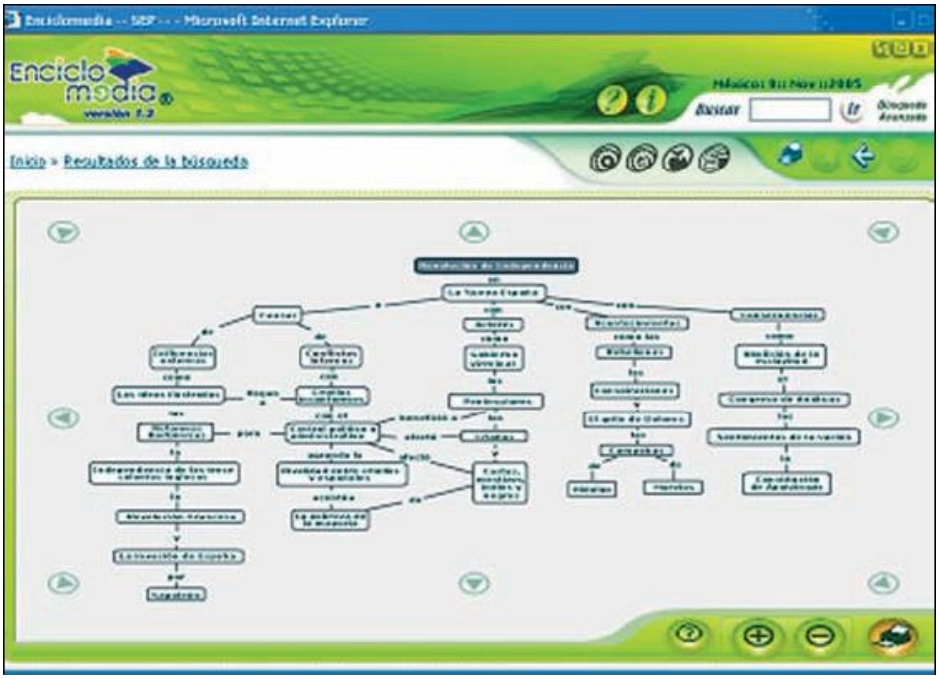


Imagen (1) SANCHEZ CERVANTES, Alberto, 2006: 8.

2. 7.1.2 Proyección del tiempo (PT)

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-[1] 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 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.

Imagen (2) SANCHEZ CERVANTES, 2006: 9.

En los procesos el usuario encontrará 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.

[1] 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.

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

Mapa animado de la Proyección del Tiempo

Imagen (3) SANCHEZ CERVANTES, 2006: 8.

En este recurso que proporciona Enciclomedia se favorecen diversas nociones históricas, sin embargo, no tuve la oportunidad de conocerlo e interactuar con el, por las instrucciones que hay que seguir me parece un poco complicado trabajar con este recurso, también por la diversidad de opciones y posibilidades que brinda.

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

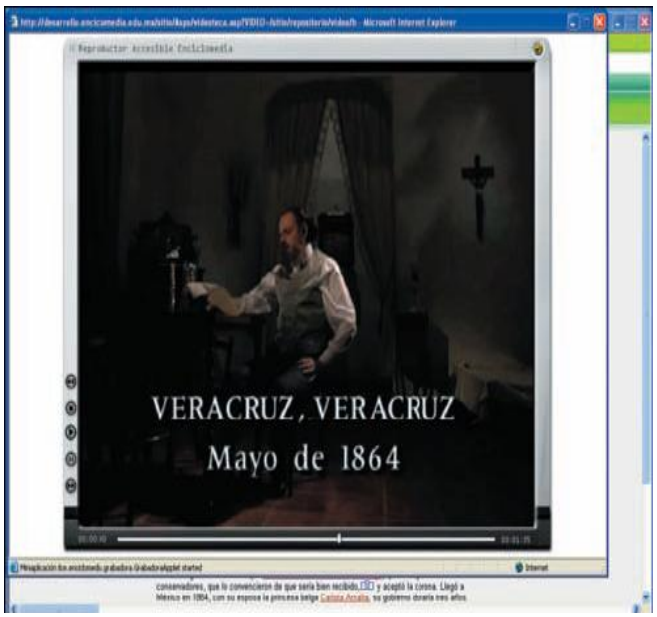


Imagen (4) SANCHEZ CERVANTES, 2006: 10.

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.

Los videos son los recursos más buscados por los niños, tanto en Encarta como en los iconos de cada lección, su ventaja es que son cortos y los niños llegan a centrar más su atención, sin embargo, es difícil poder apreciar adecuadamente las imágenes por la distancia a la que están los pupitres en un salón de clases.

2.7.1.4. 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.

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 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*.

2.7.1.5. Galería de imágenes

La Galería 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.

Imagen (5) SANCHEZ CERVANTES, 2006: 11.

Este es uno de los recursos más utilizados por la maestra sobre todo al inició de una sesión de Historia pues pide que observen las imágenes y hablen de lo que creen que se trata, ella le llama “leer imágenes” y es una actividad que le permite dar una introducción al tema y explorar los conocimientos de los niños, en general me parece una buena estrategia de diagnostico, aunque, debo mencionar que no observe este recurso como –Galería- solo las imágenes como aparecen en el libro de texto y que a su vez son proyectadas en el pizarrón interactivo.

2.7.1.6. Mapoteca

La 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:

- Habituar 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.
- 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”, etcétera.
- Tener claro el propósito para el cual se va a proponer la lectura, reproducción o análisis de algún mapa.
- 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.
- 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, etcétera.

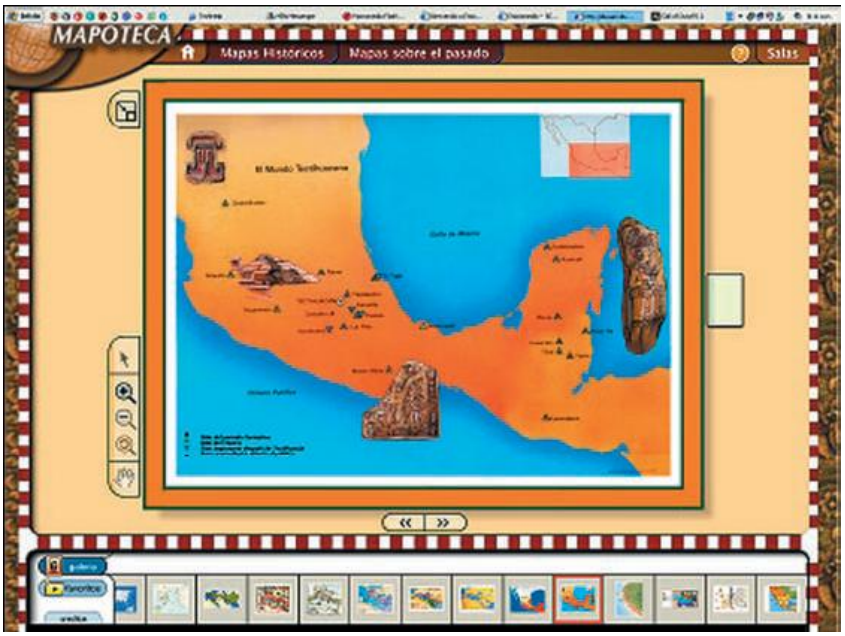


Imagen (6) SANCHEZ CERVANTES, 2006: 12.

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.

El uso de los mapas se da cuando aparecen en el libro de texto, observe que los utiliza para ubicar la civilización de la cual esta hablando pero también busca los mapas reales para ubicarlos en el mapa actual vinculándolo con la asignatura de Geografía y con temas que ya fueron vistos. La lectura de mapas es una actividad que implica la puesta en práctica de habilidades de ubicación, espacio, tiempo, matemáticas y que al parecer la maestra ha ido trabajando.

2.7.1.7. 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.

Imagen (7) SANCHEZ CERVANTES, 2006: 12.

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)
- ✓ S*abías 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).

2.7.1.8. Visitas virtuales a sitios arqueológicos

Imagen (8) SANCHEZ CERVANTES, 2006: 13.

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.

2.7.1.9. 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 aventura 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*.

2.7.1.10. Interactivo: 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.

2.7.1.11. Interactivo: conoce nuestra Constitución. ¡Ayúdanos a impartir justicia!

Este interactivo 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 del tiempo, casos a resolver aplicando la ley, un índice de los títulos, capítulos y artículos constitucionales, y el himno nacional.

2.7.1.12. Interactivo: Lotería Historia de los mexicanos y Memorama

Lotería *Historia de los mexicanos* 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.

Imagen (9) SANCHEZ CERVANTES, 2006:15.

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 proporcionarle al maestro una herramienta atractiva y divertida para que los alumnos, a manera de recapitulación, repaso o cierre de lección, consoliden sus aprendizajes.

Imagen (10) SANCHEZ CERVANTES, 2006: 15.

2.7.1.13. 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.

2.7.1.14. 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.

2.7.1.15. Enciclopedia 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

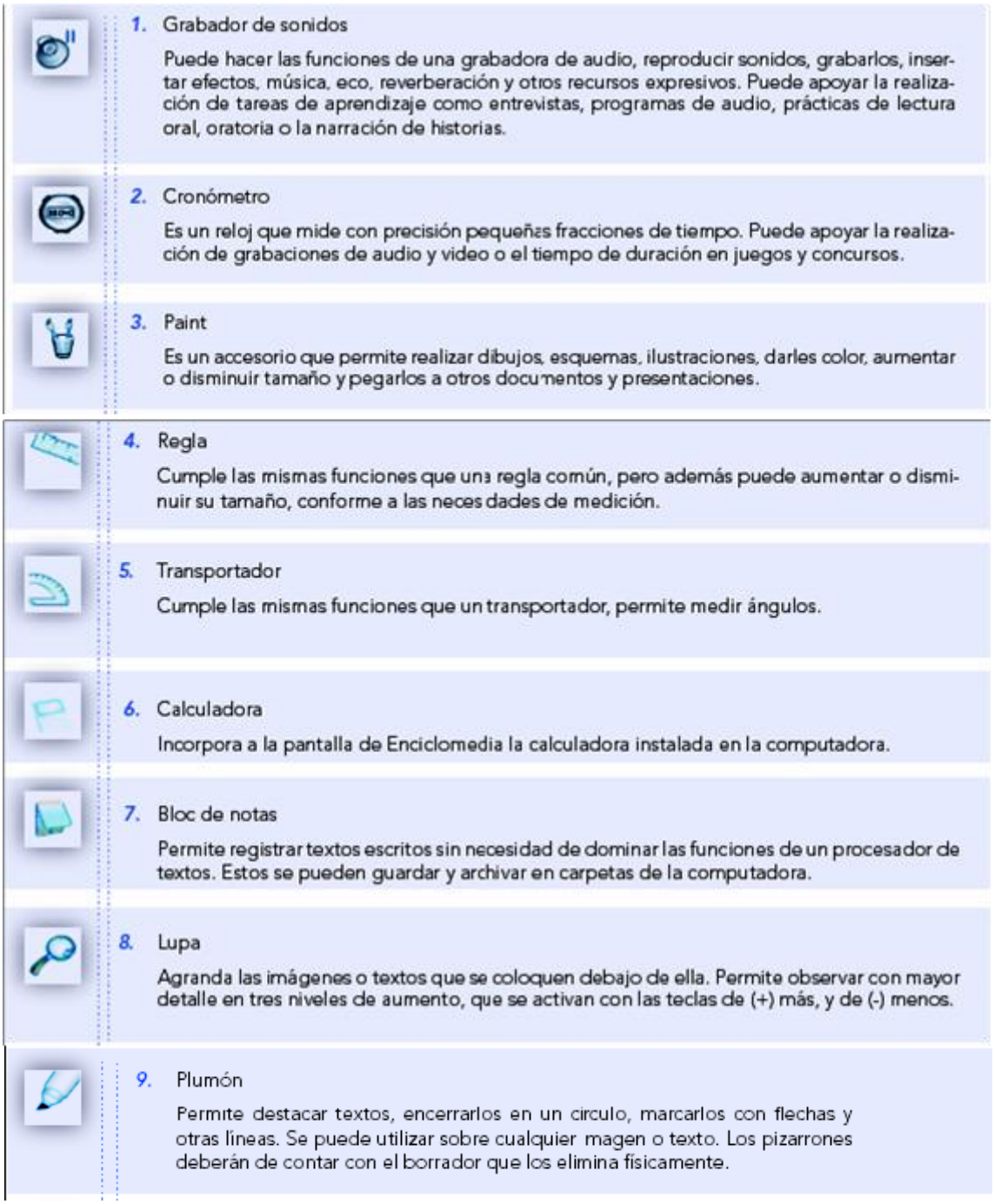
Estos elementos aparecen en la barra de menú principal de *Enciclomedia;* conviene que el maestro *navegue* libremente para conocerlos a fondo y percatarse de los recursos con que cuenta.

Cada recurso que se proporciona en Enciclomedia esta pensado y diseñado para cubrir una función específica, hay que tomar en cuenta que fue diseñada para favorecer diferentes intereses y formas de aprender.
Aunque no tuve la oportunidad de conocer todos los recursos que aquí se presentan en mi opinión creo que son muy atractivos para chicos y grandes, se empieza por la curiosidad de interactuar con el aparato en sí mismo y posteriormente se da un interés por saber que más tiene, sobre todo los materiales visuales llaman mucho más la atención y por varios comentarios resultados de la investigación, las visitas virtuales causan un gran impacto pues permiten conocer otros espacios en movimiento dando la oportunidad de regresar y desplazarse por el lugar virtualmente.
A groso modo se puede decir que Enciclomedia impacta en los niños y en el usuario en general, de manera visual y dependiendo los intereses y fines de su uso puedan alcanzarse otros propósitos.

Encuentro algunas dificultades en la distribución de los recursos, en el sentido de que hay varios que se repiten en diferentes temas o lecciones mientras que otras carecen de recursos (por lo menos en la versión 1.2).

2.7.2 Las herramientas de Enciclomedia

Son los instrumentos virtuales de Enciclomedia que sirven para realizar diversas funciones y tareas tales como: la grabadora, cronómetro, Paint, regla, transportador, calculadora, bloc de notas, lupa, plumón y teclado, sorteo y administración de lista de alumnos. (Ver tabla siguiente)



1. Grabador de sonidos

Puede hacer las funciones de una grabadora de audio, reproducir sonidos, grabarlos, insertar efectos, música, eco, reverberación y otros recursos expresivos. Puede apoyar la realización de tareas de aprendizaje como entrevistas, programas de audio, prácticas de lectura oral, oratoria o la narración de historias.

2. Cronómetro

Es un reloj que mide con precisión pequeñas fracciones de tiempo. Puede apoyar la realización de grabaciones de audio y video o el tiempo de duración en juegos y concursos.

3. Paint

Es un accesorio que permite realizar dibujos, esquemas, ilustraciones, darles color, aumentar o disminuir tamaño y pegarlos a otros documentos y presentaciones.

4. Regla

Cumple las mismas funciones que una regla común, pero además puede aumentar o disminuir su tamaño, conforme a las necesidades de medición.

5. Transportador

Cumple las mismas funciones que un transportador, permite medir ángulos.

6. Calculadora

Incorpora a la pantalla de Enciclomedia la calculadora instalada en la computadora.

7. Bloc de notas

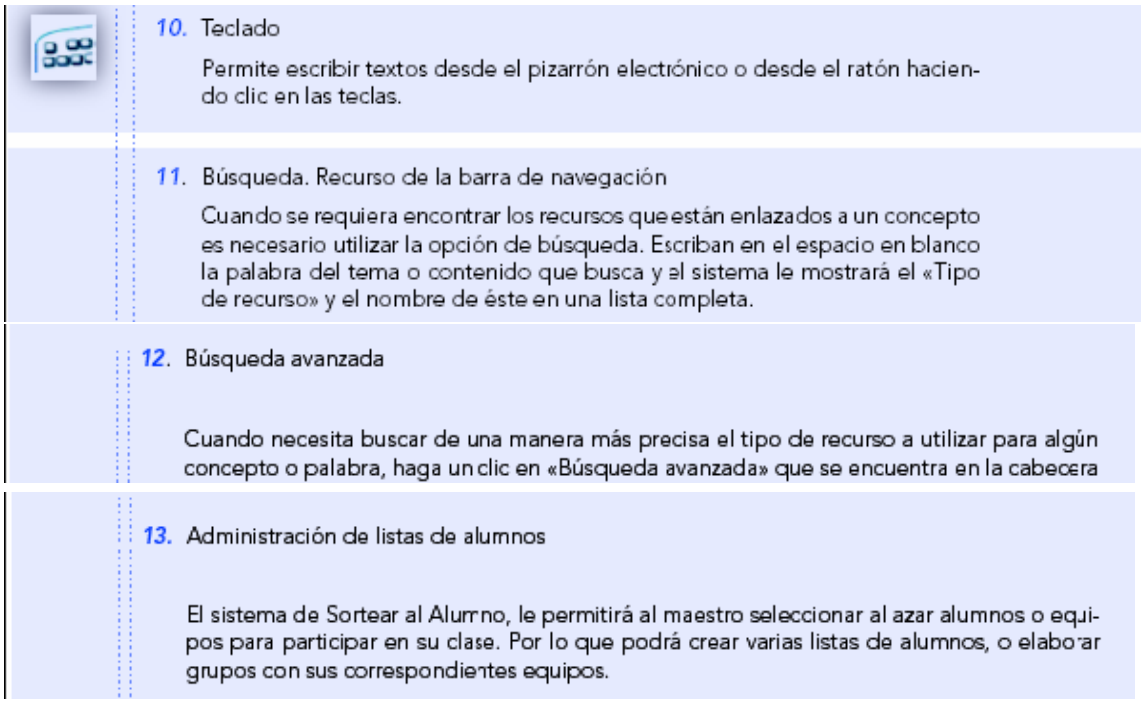
Permite registrar textos escritos sin necesidad de dominar las funciones de un procesador de textos. Estos se pueden guardar y archivar en carpetas de la computadora.

8. Lupa

Agranda las imágenes o textos que se coloquen debajo de ella. Permite observar con mayor detalle en tres niveles de aumento, que se activan con las teclas de (+) más, y de (-) menos.

9. Plumón

Permite destacar textos, encerrarlos en un circulo, marcarlos con flechas y otras líneas. Se puede utilizar sobre cualquier magen o texto. Los pizarrones deberán de contar con el borrador que los elimina físicamente.



10. Teclado

Permite escribir textos desde el pizarrón electrónico o desde el ratón haciendo clic en las teclas.

11. Búsqueda. Recurso de la barra de navegación

Cuando se requiera encontrar los recursos que están enlazados a un concepto es necesario utilizar la opción de búsqueda. Escriban en el espacio en blanco la palabra del tema o contenido que busca y el sistema le mostrará el «Tipo de recurso» y el nombre de éste en una lista completa.

12. Búsqueda avanzada

Cuando necesita buscar de una manera más precisa el tipo de recurso a utilizar para algún concepto o palabra, haga un clic en «Búsqueda avanzada» que se encuentra en la cabecera

13. Administración de listas de alumnos

El sistema de Sortear al Alumno, le permitirá al maestro seleccionar al azar alumnos o equipos para participar en su clase. Por lo que podrá crear varias listas de alumnos, o elaborar grupos con sus correspondientes equipos.

COORDINACIÓN DE INFORMÁTICA EDUCATIVA ILCE. Guía para el uso de Enciclomedia (Versión 1.2), México, ILCE, Primera Edición, 2005. p. 29-34

2.8 Usabilidad de Enciclomedia

El término *usabilidad* se puede definir "como la medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado". (http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/quees/usab.htm)

Es decir, la usabilidad no sólo depende del producto sino también del usuario, por tanto, ningún producto es usable por si sólo, ya que éste adquiere la capacidad de ser usado en un contexto y por usuarios particulares.

Al tomar en cuenta este término se hace referencia a la facilidad o nivel de uso, es decir, al grado en el que el diseño del programa Enciclomedia facilita o dificulta su manejo, lo cual a su vez permite mayor rapidez en la realización de tareas y reduce la pérdida de tiempo.

En el caso de Enciclomedia se trata de un programa donde los usuarios sean capaces de encontrar lo que necesitan, entender lo que encuentran y actuar apropiadamente dentro del tiempo y esfuerzo que ellos consideran adecuado para esa tarea.

Aunque este trabajo de investigación no está orientado a definir las facilidades o dificultades que tienen los maestros o los alumnos al hacer de uso del programa, es importante reconocer los atributos y debilidades del programa, por lo que a continuación se hace referencia a los resultados que han arrojado algunas evaluaciones en lo que concierne a este tema. (En Reimers, 2006)

- Entre agosto de 2007 y marzo de 2008 la Secretaría de Educación Pública encomendó a los académicos de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, sede México, la realización de una evaluación en materia de consistencia, resultados y diseño al Programa Enciclomedia.

Los principales resultados fueron: La operación de Enciclomedia está concentrada principalmente en ampliar la cobertura y mantener funcionando las aulas que ya están equipadas; se detectaron problemas en la planificación, instrumentación y control del Programa, que van desde fallas en el equipamiento y dificultades para instalar el software hasta insuficiente capacitación y escaso aprovechamiento de los recursos para promover el aprendizaje, por mencionar algunos.

Al igual que menciona sus defectos también se enfatiza que los beneficios potenciales de Enciclomedia son indiscutibles, pero para ser alcanzados deben garantizarse una serie de condiciones en el diseño y la ejecución del Programa. (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. *Informe Programa Enciclomedia.* México, 2008.)

- Holland, Ilona, et. al. (2006). “Informe de Evaluación de Enciclomedia”, en Reimers, F. et. al. Aprender más y mejor: políticas, programas y oportunidades de aprendizaje en educación básica en México. México, FCE, SEP, Escuela de Graduados de la Universidad de Harvard.

Los principales hallazgos de esta investigación en cuanto a usabilidad se refiere, mencionan que “aún cuando los recursos eran numerosos y técnicamente disponibles, no siempre eran fáciles de encontrar ni era sencillo navegar para llegar al punto de inicio una vez encontrados”. (REIMERS, 2006: 326)

Con base en los hallazgos, los problemas se concentraron en tres categorías:

1. Falta de claridad arquitectónica y visual: se refiere a la manera en la cual el sitio organizaba la información de tal manera que fuera lógica e intuitiva para el usuario.
2. Falta de consistencia: se refiere a la uniformidad con la cual el lenguaje y otras convenciones fueron utilizados dentro del programa para describir elementos presentes en el sitio (iconos, enlace o palabra).
3. Problemas de mecanismos de retroalimentación: se refiere a los métodos de comunicación entre el programa y los usuarios que permite comprender que es lo que está sucediendo y ofrecen un camino para reportar comentarios o preguntas.

Aún cuando en esta investigación se reportaron numerosas cuestiones sobre usabilidad, se considera que la mayoría no fueron serias y pueden ser remediadas por el ILCE. Además el informe reconoce un enorme potencial del programa para estimular nuevas prácticas de enseñanza y aprendizaje.

- Sánchez Rosete, L. (2004) Programa Enciclomedia: Laboratorio de Prueba. Primera fase: reporte académico. México, ILCE. (En REIMERS, 2006)

Los resultados principales indicaron que los maestros tenían dificultades con la usabilidad y no podían resolver problemas técnicos. También se encontró que los recursos preferidos por los maestros eran los videos, la Encarta, fotografías, mapas y esquemas.

- Cobos, María Isabel (2005) Reporte del Laboratorio de Prueba 2005. ILCE, Coordinación de Informática Educativa. (En REIMERS, 2006)

Los principales hallazgos fueron: los alumnos presentaron actitudes positivas con el programa, algunos maestros mencionaron que pueden llegar a confundirse durante la clase cuando utilizan Enciclomedia y sin embargo,

hacen buenos comentarios acerca del sitio del maestro al decir que es fácil encontrar los materiales.

Las anteriores son sólo algunas de las evaluaciones que se han hecho respecto a Enciclomedia, no todas han tenido por objetivo conocer el grado de usabilidad que tiene el programa para los usuarios, pero en términos generales se puede decir que Enciclomedia es un programa atractivo y novedoso, además de comprensible y entendible en cierto grado.

Lo importante en este caso es que el usuario no se deje consumir ni dominar por el sitio, es decir, que sea él mismo quien tome el control de la navegación por medio de un aprendizaje sencillo y el dominio de los elementos necesarios, para encontrar, finalmente, y en el menor tiempo posible lo que busca. (http://es.wikipedia.org/wiki/Usabilidad)

A continuación se describe la manera en que puede acceder al contenido del programa desde una computadora con el software instalado.

1. Encienda la computadora, identifique el logo de *Enciclomedia* y dé doble clic para entrar en la pantalla principal.

2. Ubíquese en la pantalla principal. Observe cuidadosamente su contenido. Recorra con el puntero cada una de sus partes.

Lea el texto que se encuentra en la parte central.

3. Observe la esquina superior derecha de la cabecera, allí se encuentran los botones “minimizar”, “maximizar” y “cerrar ventana”.

4. En la cabecera también se encuentran los botones de:
“Ayuda”

“Más información”.

5. Parar regresar a la pantalla principal dé clic en el logo “*Enciclomedia*” que se encuentra en el extremo izquierdo de la cabecera.

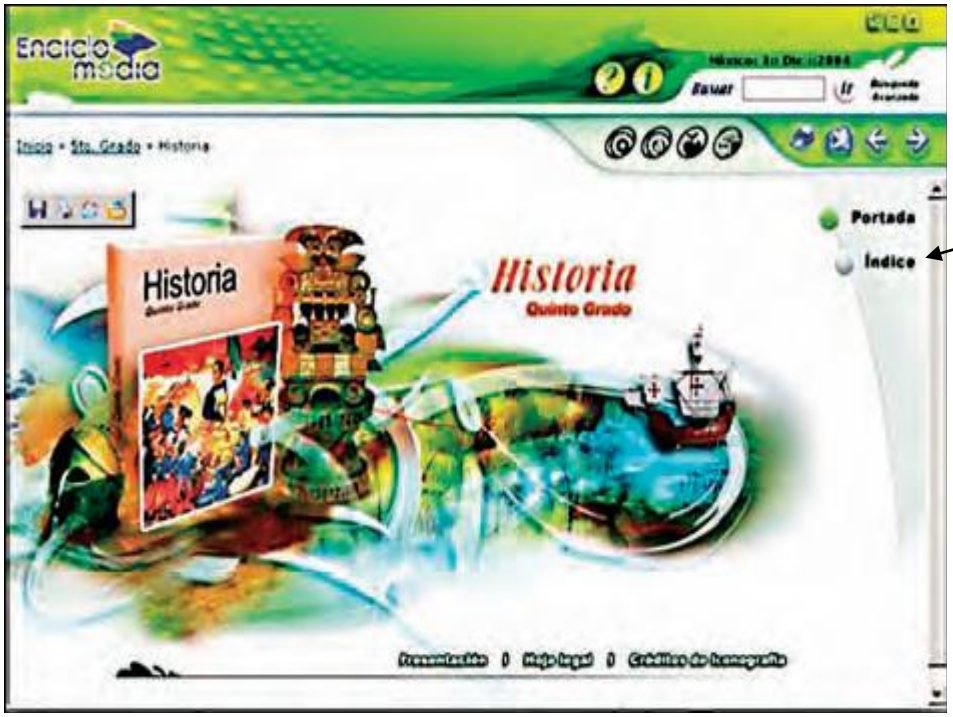
6. El Área de contenido se encuentra debajo de la barra de controles de navegación. Señale cada uno de los libros con el cursor –sin dar clic- y observe la animación que los identifica.

En esta versión de *Enciclomedia*, se encuentran disponibles los libros de Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, e Historia para 5º y 6º grado. Para trabajar con la asignatura de Geografía están enciclomediados: el Atlas de México y el Atlas de Geografía Universal. Además está el libro de *Conoce tu Constitución* y todo lo concerniente a Educación Artística.

Los pasos anteriores son sólo para acceder al programa Enciclomedia, ahora se presenta un ejemplo de cómo entrar a los recursos disponibles que posee Enciclomedia, para esto se describirá la Lección 6 "La Edad Media y el Islam" que pertenece al Libro de Historia de Quinto grado (se recurre a esta Lección por que es la que se observó a detalle durante la investigación).

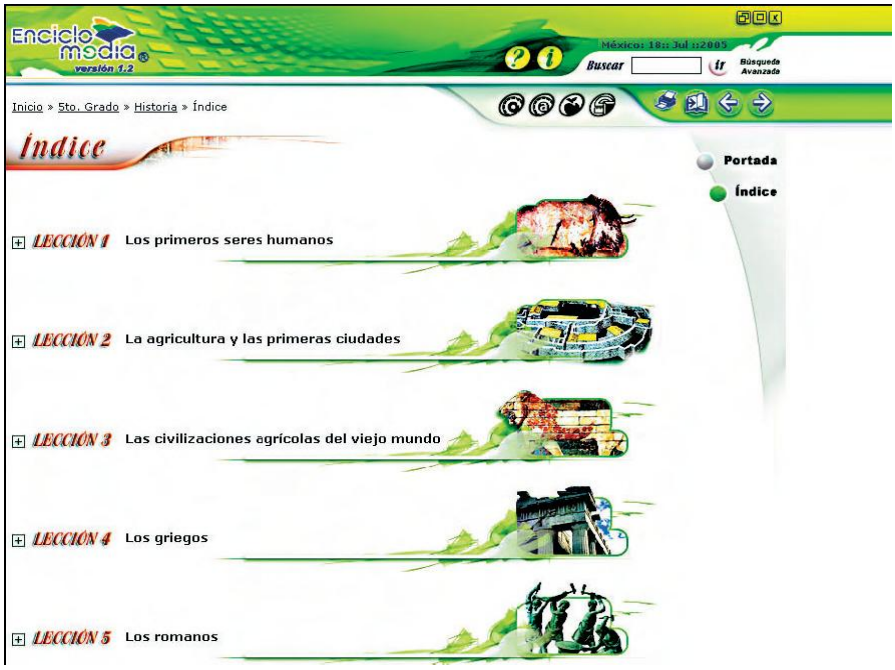
-Una vez realizado los pasos anteriores se procede a llevar a cabo lo siguiente:

1. Sitúese en la pantalla principal de *Enciclomedia* y dé clic sobre el libro de 5º grado.
2. Dé clic en el libro de Historia. Observe la información que aparece. Ingrese al ÍNDICE (lado superior derecho de su pantalla) y revise los títulos y el número de lecciones que se despliegan.



Para subir y bajar la página, coloque el puntero en la barra que se encuentra a la derecha de la pantalla y presione el botón izquierdo del ratón.

3. Compare este ÍNDICE con el que aparece en el libro de texto impreso. Identifique similitudes y diferencias.



4. Dé clic sobre el cuadro de la izquierda que tiene un signo de + en la lección seis *La edad media y el Islam,* y se podrá ver el contenido de la lección.

CAPÍTULO 3

LA CONSTRUCCIÓN DE SABERES DOCENTES A PARTIR DEL USO COTIDIANO DE ENCICLOMEDIA

Enseñar es una tarea compleja que requiere de los maestros y maestras la puesta en práctica de diversas habilidades, conocimientos y actitudes que les permitan cumplir con los propósitos educativos que se establecen en los planes y programas de estudio.

Es decir, saber algo ya no es suficiente, es preciso también saber enseñar, es por ello, que "ser maestro implica la apropiación no sólo de contenidos y de teoría pedagógica, sino también de una cantidad de elementos más sutiles e implícitos en esos puntos donde se cruzan lo afectivo y lo social con el trabajo intelectual". (ROCKWELL, 2003: 126)

Tardif (2004) menciona que los saberes proporcionados por una o varias disciplinas del conocimiento, no son el saber de los docentes, pues los saberes que sirven de base para la enseñanza no se limitan a los contenidos de un conocimiento especializado, pues de acuerdo a varias investigaciones para los docentes la experiencia del trabajo es la fuente de su saber enseñar.

Este autor propone la idea de "saber" en un "sentido amplio que engloba los conocimientos, las competencias, las habilidades (o aptitudes) y las actitudes de los docentes, o sea, lo que se ha llamado muchas veces saber, saber hacer y saber ser."(TARDIF, 2004: 46)

El saber al cual me refiero es aquel que resulta de una construcción activa de los recursos que proporcionan las instituciones de formación (Normal o Universidad), los campos del conocimiento y el ejercicio diario de la labor docente, la enseñanza.

Por lo tanto, el saber docente “[es] aquel conocimiento específico que tienen los maestros en relación a la enseñanza.” (MERCADO, 1994: 371) el cual no se encuentra limitado al conocimiento especializado sino que abarca una diversidad de preguntas y problemas que en el trabajo diario y en la reflexión que éste propicia genera la adquisición de los saberes que les permiten actuar competentemente en cada situación.

3.1 Fuentes de la mediación pedagógica

El saber docente proviene de diversas fuentes y de diferentes momentos de la historia personal del maestro, así como de su carrera profesional, es más bien, “un proceso de construcción […] en la que el maestro aprende a dominar su ambiente de trabajo al mismo tiempo que se inserta en él y lo interioriza por medio de unas reglas de acción que se convierten en parte integrante de su conciencia práctica”. (TARDIF: 12 y13)

Tardif (2004) menciona que el saber de los docentes es un saber plural formado por los saberes disciplinarios, curriculares, profesionales (incluyendo los de las ciencias de la educación y la pedagogía) y experienciales.

3.1.1 Saberes profesionales

Se le llama así al conjunto de saberes que son transmitidos por las instituciones de formación, ya sea Normal o Universidad, y se conforman por aquellas concepciones que provienen de la reflexión sobre la práctica educativa, es decir, las técnicas y formas de saber hacer que orientan la labor docente.

3.1.2 Saberes disciplinarios

Son aquellos saberes de los que dispone la sociedad y que corresponden a los diversos campos del conocimiento, surgen de la tradición cultural y de los grupos productores del saber, estos se adquieren a través de la formación

inicial y continua del docente en las diversas disciplinas ofrecidas por la institución de formación.

3.1.3 Saberes curriculares

Son aquellos que corresponden a los objetivos, contenidos y métodos a partir de los cuales la institución escolar muestra, define y selecciona el tipo de formación que ofrece, se presenta en forma de programas escolares que los docentes deben aprender aplicar.

3.1.4 Saberes experienciales

Se le llama así al conjunto de saberes que se adquieren en la práctica de la profesión y en el ejercicio de las funciones, y que no provienen de las instituciones de formación o de los currículos. Estos saberes conforman una serie de representaciones a través de las cuales los docentes interpretan, comprenden y orientan su práctica cotidiana.

Son saberes específicos, adquiridos en la resolución del trabajo cotidiano y en el conocimiento de su medio, se encuentran formados por los tres saberes anteriores, pero, sometidos a las certezas construidas en la práctica y en la experiencia que los valida y transforma en hábitos y habilidades del saber hacer.

Ejemplo de ello son la cantidad de saberes que se integran a la habilidad docente al trabajar con el grupo, al atender su inquietudes o al organizar diversas actividades.

Estos cuatro saberes conforman un bagaje de conocimientos que los maestros poseen, algunos son aprendidos en las escuelas de formación profesional y los experienciales se adquieren a través del tiempo y en el contacto con el ejercicio de su profesión, a continuación se despliegan diversos apartados que intentan rescatar los saberes que ha adquirido la maestra a partir de su trabajo con Enciclomedia.

3.2 La presencia cotidiana de Enciclomedia en el aula

Hablar de la cotidianidad en un salón de clases significa hablar de las rutinas, de lo que acontece diariamente, del mundo donde los alumnos y maestros se apropian de "usos, expectativas, costumbres y prácticas cargados de contenidos y sentidos"[2] que les permiten actuar en este ámbito.

Conocer las rutinas del Quinto grado grupo "B" permite entender la vida en el aula y el trabajo que realiza la profesora en torno a Enciclomedia en la asignatura de Historia en particular, o por lo menos, permite descubrir algunos actos que revelan una estructura estable, uniforme y repetitiva que le ha funcionado a esta maestra al trabajar con el recurso no sólo en esta asignatura sino en otras más.

Teniendo presente lo anterior y con base al material empírico recopilado, se puede decir que una acción cotidiana para los alumnos que se presenta desde los primeros minutos de la jornada escolar es encender el equipo de Enciclomedia, en ocasiones es la maestra quien lo solicita y en otros son los alumnos quienes lo hacen de manera automática, ejemplo de ello son los siguientes extractos de registros:

Martes 8 de enero de 2008: 8:20 am

> Al comenzar la clase, pide las tareas de vacaciones de aquellos alumnos que no las entregaron el día Lunes, posteriormente pide a un niño que prenda Enciclomedia y comienzan la clase sacando el libro de Matemáticas para resolver la Lección 19 ¿Cuánto mide la república?, perteneciente al Bloque 2 y da 15 minutos para que la resuelven, coloca el cronometro de Enciclomedia.
>
> Obs. 1 p. 2

Jueves 10 de Enero de 2008: 8:33 am.

> Inician con el libro de Matemáticas, la maestra da breves instrucciones de que hay que contestar la lección y después lo comentarán en grupo para aclarar dudas. Rodrigo, un niño del salón prende Enciclomedia, una vez realizado esto la maestra busca la Lección 20 titulada "La población del mundo" y sólo agrega que hay que responderla en 20 min. y coloca el cronometro que es una herramienta de Enciclomedia.
>
> Obs. 2 p. 1

[2] http://jerson-innovacionycambio.blogspot.com/2008/10/lo-cotidiano-los-saberes-y-la-prctica.html

Martes15 de enero de 2008

La lección del día de hoy es la número 21 “Los números romanos”, la maestra les da 20 minutos para que resuelvan la lección trabajando por parejas, recalca que debe ser rápido porque es un tema que vieron en años pasados.
La maestra pasa revisando que estén trabajando por parejas y que todos tengan su material de trabajo, le llama la atención a un par de niños porque no traen libro y les menciona que es su responsabilidad llevar todos sus materiales.

Abigail, Guadalupe y Esamy se acercan al equipo de Enciclomedia y la prenden, buscan el tema y posteriormente la maestra busca los recursos que contiene la lección para ampliarla un poco más, encuentra en la Biblioteca un texto que habla sobre los números romanos, va leyendo lo que dice el texto y explicándole a los alumnos lo que quiere decir.

Obs. 3 p.1

En los ejemplos anteriores se aprecian dos acciones que son muy comunes dentro de la actividad de este grupo, una de ellas es prender el equipo de Enciclomedia y la otra es utilizar el cronometro de este recurso para medir el tiempo de resolución individual de la lección correspondiente, regularmente esta acción se presenta en la asignatura de Matemáticas pues es la que tiene mayor carga horaria semanal y la primera orden del día.

Aunque a veces el uso del cronometro es motivo de disgusto y de comentarios de desacuerdo entre los alumnos y la maestra, es un acto que se da diariamente, y los alumnos ya saben lo que tienen que hacer durante la clase, es decir, saben que al llegar si tienen tareas pendientes las dejan en el escritorio, esperan a la maestra y ella les indica la lección del libro que tienen que resolver, alguien enciende Enciclomedia, se coloca el cronometro con 20 minutos para contestar de manera individual y una vez que se termina el tiempo pasan a una sesión de plenaria donde en conjunto van respondiendo las dudas para posteriormente resolver los ejercicios que les faltaron, corregir los errores y entregar su libro para calificar, en ocasiones esta serie de actividades puede llegar a extenderse hasta las 10:30 am.

Al igual que el cronometro, también son de uso frecuente otras herramientas que proporciona este programa, tales como la hoja en blanco, la hoja cuadriculada, la variedad de colores o la ruleta de participación muy solicitada por los propios alumnos para sortear el nombre de quien participa, aunque

también es motivo de peleas, es una herramienta que los ha impulsado a participar más en todas las asignaturas.

Entre las actividades cotidianas preferidas por los alumnos encontramos el tan esperado “recreo”, periodo comprendido por 30 minutos que suele ser empleado para ingerir alimentos y jugar con los amigos, hago mención de este aspecto porque resulta ser interesante cuando los alumnos deciden utilizar su tiempo de recreación para explorar y divertirse con Enciclomedia.

Por ejemplo, en la clase del día jueves 15 de enero de 2008 se dio continuidad a la lección 6 “*La edad media y el Islam*”, esta era la tercera clase respecto al mismo tema, comienzan por recapitular un poco su clase anterior cuando hablaron sobre las formas de vida en este periodo de la historia, aunque en esta ocasión tratan principalmente el papel de la iglesia y su influencia en las costumbres de ese tiempo.

Se maneja este ejemplo y se contextualiza por que en esta clase la maestra manejó varios recursos tales como la imagen, el video y la visita virtual, ésta ultima causó tal impacto en lo alumnos que varios de ellos pidieron permiso a la hora del recreo para poder visitar nuevamente el monasterio que vieron en pantalla.

10:35 am

Después de que ya la mayoría ha salido a su recreo, un grupo de niños se ha quedado en el salón y se encuentran frente a la computadora.
/Abigail se sienta en la silla que esta frente al escritorio y toma posesión del equipo/
Alo= Abigail se va a apoderar de la Enciclomedia como siempre
Ala= ay, ya déjame
Alo= yo quisiera ver un castillo en tercera dimensión
/Abigail sigue rodeada de varios compañeros que hablan entre sí, pero no logro entender que dicen, Abigail da varios clic a la computadora en distintos lugares pero al parecer no encuentra la visita virtual al monasterio/
/Habré y cierra Encarta en varias ocasiones pero no lo encuentra/
Ala= maestra en cual me meto
Ma= en cual hija
/En la pantalla hay varios hipervínculos:
1. INTRODUCCIÓN, 2. LOS MONJES Y LAS MONJAS, 3. EL MODO DE VIDA DE LOS MONJES: La regla de San Benito, 4. LA ESTRUCTURA DEL MONASTERIO: Una ciudad independiente/
Ma= las que tienen flechitas hacia los cuatro lados son las que puedes rotar, las que tienen uno son solo para que las veas ¿a que quieres entrar?

/La maestra se sale del salón/
/Abigail vuelve a cerrar Encarta y da otro clic volviendo a abrirla, desplaza la página hasta abajo y hay una imagen/
/un niño que esta junto a ella le habla/
Alo= esa es ¿no? /se refiere a la imagen que estaba en la parte inferior del menú con los hipervínculos que se presentaban al abrir Encarta/
Ala= ¿cuál?
Alo= la de hasta abajo
Ala= /mueve la página hasta abajo y encuentra la imagen/ a si
/Da clic sobre la imagen y aparece el recuadro en grande de la Abadía de Monto Saint-Michel/
((En la parte externa al salón hay muchos niños que están en recreo, hay gritos y niños corriendo))
/Abigail se mueve con las flechas por la imagen del monasterio/
/Hay tres niños mas con ella, una de ellas es la hermana menor de Abigail que esta en primer año y esta muy atenta a lo que pasa en la pantalla/
/Se cambia de vista o ángulo del lugar gracias a un mapa que esta en la parte inferior izquierda de la pantalla y que señala los lugares donde se puede ir con puntos rojos/…

Obs. 3

Así como en este caso, en entrevista la maestra me comenta que existe un interactivo en el libro de Ciencias Naturales acerca de los ecosistemas que les llama mucho la atención y en el cual ocupan su tiempo de recreo, en algunas ocasiones durante mi estancia en el grupo pude observar su interés por este recurso pero no me fue posible experimentarlo personalmente.

> …todos tienen acceso a ella y a veces quedan motivados con lo de Enciclomedia y en horas del recreo en tiempo como ahorita de Educación Física prefieren quedarse a Enciclomedia que salir, entonces eso es algo que me ha ayudado mucho porque ellos al estar jugando, porque ellos dicen jugar con la computadora, -Me deja jugar-, a la hora ellos están estudiando, por ejemplo, hay un interactivo que si no se si te has fijado en horas del recreo les gusta mucho, el de como se forman los ecosistemas, ahora que vino el examen de SEIEM sacaron todos las tres preguntas que venían de ese tema las sacaron todos bien quiere decir que se han motivado tanto y todos lo quieren jugar y a la vez que es un juego les está reforzando pues el conocimiento sin decirles yo que se pongan a estudiar.

Un aspecto importante que se aprecia en este grupo es que la computadora no es propiedad restringida para los alumnos sino que todos pueden acceder a ella, por supuesto siguiendo algunas indicaciones tales como no comer cerca de la computadora o llevar alguna bebida que se pueda derramar, la maestra menciona que no es de su propiedad sino de todos y para el bien de todos.

Asimismo, con el testimonio anterior se puede apreciar el interés y la motivación que promueve Enciclomedia entre los alumnos, convirtiéndose en un apoyo doble, pues además de ser una diversión y entretenimiento para los

alumnos también es una fuente que proporciona conocimiento y refuerza el aprendizaje.

Por otra parte, así como se presentan diversos beneficios que brinda el programa para las actividades diarias, también se advierten problemáticas cotidianas alrededor el equipo, en ocasiones la infraestructura no funciona como se desea, pero en este caso la maestra lo resuelve de acuerdo a la situación, dejando la actividad para otro momento o tratando de solucionarlo al instante.

Generalmente los problemas son de carácter técnico, por ejemplo, que la impresora no funcione adecuadamente, el sonido no es el apropiado, los datos no están totalmente actualizados tal y como viene el libro de texto, la imagen en el pizarrón electrónico es borrosa, no prende el cañón o la pantalla se aprecia distorsionada, por mencionar algunas.

Aunque muchas de estas situaciones escapan a las posibilidades de la maestra ella continua con la clase, dejando otra actividad o posponiéndola para otra ocasión o bien, pide ayuda al apoyo técnico que proporciona Enciclomedia por vía telefónica.

Tomando en cuenta estos ejemplos acerca de la presencia y uso cotidiano de Enciclomedia, se puede observar que esta rutina se ha convertido en parte integrante de la actividad del grupo creando en la maestra y en los alumnos una “manera de ser” o un estilo de trabajo por lo menos en Matemáticas.

Tardif (2004) menciona que la rutinización de una actividad permite al profesor un mayor control sobre la acción, una estabilidad que se adquiere a través de la interiorización de reglas que se ganan con y en la experiencia.
Es decir, la maestra sigue una serie de actividades que le han funcionado para trabajar la asignatura, el tiempo y su experiencia han sido factores importantes en la construcción de los saberes que le sirven para desempeñar su trabajo.

3.3 La planeación con Enciclomedia

En el contexto escolar y en cualquier otro, la planeación es una actividad que se lleva a cabo continuamente con el fin de considerar diversas disposiciones que nos permitan ejecutar de manera adecuada un conjunto de actividades.

En el ámbito educativo, la planeación se refiere al trabajo que los maestros realizan de manera anticipada a la enseñanza frente al grupo y que se refleja en las actividades que realizan en el desarrollo de la clase, en esta planeación se ponen en juego los saberes del maestro respecto al tema, el conocimiento de su grupo y de sus posibilidades, entre otras.

Aunque la planeación es un factor importante para llevar a cabo una actividad con cierto orden, tomando previsiones de tiempo y recursos disponibles, es muy cierto que esta se refleja de manera distinta al momento de llevarse a cabo en la clase.

La maestra Blanca, por ejemplo, hace uso de Enciclomedia en dos instancias de su planeación, una para organizar los temas que enseñará semanalmente según marca el programa de estudios, ya que el programa le permite seleccionar la lección que desea de cada libro y colocarla en una lista, con el fin de saber que temas verá en un período de 5 días; y la otra para conocer la propuesta que brinda el programa respecto al desarrollo y tratamiento de cada lección respecto al uso de los recursos que contiene el programa.

Todo esto es posible gracias al *"Sitio del maestro"* el cual resulta ser un espacio dedicado a los profesores que hacen uso de este recurso, por su utilidad se ha convertido en un elemento primordial en el actuar cotidiano de esta maestra ya que regularmente se vale de este medio para organizar sus clases.

> Ma: Este... de hecho parto de la planeación que trae Enciclomedia porque esta acorde con lo que son los planes y programas... inclusive en lo que es Geografía e Historia ya viene la planeación con este...con competencias…

De acuerdo al material empírico obtenido, (planeaciones impresas) estas nos dicen que la maestra hace uso del apartado de *Sugerencias didácticas*[3], que se ubican en el *Sitio del maestro.* En estas, se pueden identificar los siguientes aspectos:

a) El propósito de la lección
b) La estructura de la secuencia didáctica
c) Los ejercicios adicionales
d) El glosario básico

Cada lección que maneja el programa corresponde al programa de estudios, y está pensada en función del uso de Enciclomedia, es por eso que además de mencionar los elementos anteriores, también señala los recursos que contiene el programa para tratar esa lección, estos se pueden identificar con el nombre de *"Apoyos Enciclomedia"*, también se señalan los contenidos de otras asignaturas con los que se puede vincular, el tiempo que se debe dedicar al tema y actividades previas que el maestro debe realizar antes de usar Enciclomedia frente al grupo, por mencionar algunas.

Lo descrito anteriormente es tan sólo la propuesta del programa Enciclomedia en cuanto a la planeación de las clases con el recurso, la maestra en cuestión toma en cuenta las sugerencias pero las adecua a su manera de enseñar, sus posibilidades y fines.

Esto tal vez se debe a que el proceso de planeación se va transformando en el transcurrir de la experiencia docente, es por eso que aunque la maestra tenga sus planeaciones escritas no las sigue al pie de la letra, sino que va implementando actividades o las modifica en la marcha según crea conveniente.

[3] Éstas constituyen formas de abordar los contenidos programáticos recurriendo a los medios, recursos y herramientas de Enciclomedia y de los demás materiales con los que cuenta en su salón de clase, como los libros de texto impresos o de la Biblioteca del aula. Aquí se organiza la información a fin de que el maestro pueda vincular la lección con otros contenidos de la asignatura y con distintas asignaturas del grado, además para facilitarle la consulta de los recursos, las sugerencias abren ligas a cada uno de ellos para ahorrarle tiempo al consultarlos. (HERNANDEZ: 64)

En este juego entre lo planeado y lo improvisado se puede pensar en la idea de la apropiación de saberes que le han permitido conocer las situaciones que se presentan en el tratamiento de un tema y en el trabajo con sus alumnos. Por una parte, reconoce la multiplicidad de reacciones o la disposición de los alumnos ante una actividad propuesta; y por otra, es consiente de su habilidad para manejar situaciones imprevistas y poder adaptarlas para lograr los objetivos propuestos.

En este sentido, y siguiendo la línea de la habilidad para responder a los inconvenientes encontramos también las problemáticas que se presentan alrededor de la planeación haciendo uso del programa, ante esto, la maestra comenta

> Ma: lo que si me resulta difícil es a la hora de que planeo la semana, por ejemplo en Español la semana pasada planee una lección pero los niños no alcanzaron ah...ah, no se el tema no quedo muy claro y me di cuenta a la hora de la evaluación, entonces como el día de hoy tengo que volver a retomar esa lección y al rato que yo agarre Enciclomedia, Enciclomedia ya me lo da como tema visto y para volverlo a planear necesitaría sacarlo de la semana que me pone el avance semanal entonces ya no se puede, entonces esa es un desventaja que encuentro en la planeación de Enciclomedia porque si yo quiero repetir el...el mismo tema por ejemplo que lo vi hoy ya no me lo pone, me lo pone como tema visto, entonces por eso voy a incluir una hojita hay de observaciones donde diga que todavía está semana se reforzó el trabajo de la semana anterior.

Otro problema que comenta la maestra es que "…la planeación se queda atrasada aunque hagas tu planeación en este año, Enciclomedia te sigue marcando 2005 pues no está actualizada, a menos de que reportes y vengan y te cambien nuevamente todo el programa te la actualizan en este año pero se vuelve a quedar así…".

Como se menciona en los dos ejemplos anteriores existen algunos inconvenientes referentes a la planeación que se realiza con la asistencia del programa, aunque generalmente son de carácter técnico o de diseño, es importante recalcar que la maestra los va solucionando según sus posibilidades, saberes y experiencia, además de incluir en sus documentos de planeación una hoja de observaciones donde señala los problemas que se le presentaron y la manera en que los resolvió.

3.4 La opinión de los alumnos respecto a Enciclomedia

El debate acerca de las ventajas y desventajas de la incorporación de las Nuevas Tecnologías al salón de clases sigue presente, y el caso de Enciclomedia no es la excepción, aún cuando los expertos han realizado varias investigaciones centrándose en diversos aspectos tales como la interactividad, el aprendizaje o la usabilidad, por mencionar algunos, es también importante conocer lo que los alumnos piensan acerca de este programa.

La presente investigación reconoce que los alumnos son una parte fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por supuesto, los más beneficiados con el uso de Enciclomedia, es por eso que a continuación se mencionan algunos datos que dan cuenta de las ideas que tienen los alumnos al trabajar con Enciclomedia.

Los datos fueron recopilados entre los alumnos que participaron en la investigación, es decir, el grupo de 5º “B” de la escuela “Octavio Paz”, mediante un cuestionario que constó de 9 preguntas y la opción de escribir un comentario final, el fin de éste era conocer su opinión acerca del uso de Enciclomedia en su salón de clases.

En total fueron 32 participantes, de los cuales 21 son niños y 11 son niñas, sus edades oscilan entre los 10 y 12 años, aunque es su primer año trabajando con Enciclomedia, su experiencia les permitió dar razón a los cuestionamientos planteados.

Aunque el equipo y programa de Enciclomedia se encuentra instalado en el salón de clases y se ha hecho tan habitual, prenderla y utilizarla en las diferentes materias que cursan, el 19% del total de los alumnos no sabe que es Enciclomedia.

Del 81% restante que menciona si saber qué es Enciclomedia, sólo un 46% está de acuerdo en que es una computadora que contiene todos los libros de *Quinto grado* y que les sirve para estudiar las diferentes materias, el resto de

los alumnos piensa que es un programa, un apoyo, una pagina con las lecciones o bien, una computadora con un pizarrón.

Los datos anteriores dan cuenta de que estos alumnos se han formado su propia idea de lo que es Enciclomedia en base a como ellos lo han vivido, algo importante sería tomarlos en cuenta y platicarles un poco acerca de lo que implica trabajar con el programa y sobre todo explicarles más a profundidad ¿Qué es Enciclomedia?.

El segundo cuestionamiento estuvo enfocado a conocer las preferencias de los alumnos respecto al uso de Enciclomedia en las clases a lo cual el 97% contestó que si le agrada trabajar con el programa mientras que el 3% se abstuvo de responder al cuestionamiento.

Existen diversas razones por las cuales les agrada trabajar con el programa pero sólo un 41% está de acuerdo en que la maestra la utilice por el simple hecho de que es divertido, un 13% porque dice que aprende más cuando les explican con este recurso y el resto opina que les gusta porque contiene más información y realizan trabajos, sólo un 6% de los alumnos no contestó.

Mientras realicé la investigación pude darme cuenta que Enciclomedia está encendida en todo momento de la jornada escolar y es utilizada en todas las materias aunque la carga horaria es muy distinta para cada una de ellas, el 75% de los alumnos menciona que es en Matemáticas donde más hacen uso del programa debido a que les toca de Lunes a Jueves y porque van atrasados en las lecciones; sólo un 13% menciona que la usan en todas las materias por que es divertido y aprenden más.

El 12% restante se encuentra repartido entre otras asignaturas tales como Español e Historia donde mencionan que la usan para leer en ella, jugar y aprender; en formación Cívica y Ética porque no tienen libro, y otras materias como Ciencias Naturales y Geografía no fueron mencionadas.

Respecto al número de veces que se utiliza Enciclomedia en el salón de clases por día y por semana el 72% de los alumnos refiere que se utiliza todo el día y diariamente, aunque no en todo momento, esto es para aprender las materias, estudiar y entenderle mejor a la clase, el resto considera que es para resolver dudas, como un apoyo en la clase o porque es práctico utilizarla.

Un aspecto sumamente considerable en esta investigación es conocer su opinión acerca de los recursos de Enciclomedia, por lo cual, se les brindó una lista donde se señalaba cada uno de estos y donde pudieran señalar los que más les agradarán, los resultados fueron los siguientes:

Recurso	%	Recurso	%
Imágenes	63%	Visitas virtuales	50%
Videos	97%	Audio	38%
Mapas	59%	Microsoft Encarta	72%
Juegos interactivos	94%	Otro ¿Cuál?	3% (Mapa temático)

Producto de cuestionarios a alumnos.

Las razones por las cuales prefieren los recursos con mayor puntuación tales como los videos, los juegos interactivos y la Encarta es porque son divertidos y entendibles, les gustan, los divierten, aprenden y juegan a la vez y son interesantes, además de que les permiten estar en contacto con la computadora; aunque varios alumnos votaron por los diferentes recursos hubo un 31% de abstencionismo a mencionar porque los prefieren.

Sin embargo, al preguntarles si el uso de Enciclomedia en sus clases les funciona para entender mejor el tema el 100% de los alumnos contesto que si, que entienden más fácilmente cuando la maestra la utiliza; las razones son varias pero un 22% confirma que es porque los videos e imágenes les brindan más ideas lo cual confirma su preferencia por estos recursos.

El resto de los alumnos menciona que entiende más los temas cuando la usan por que tiene información más clara y específica, se explica mejor, es interesante y más fácil entender y se divierten más.

Enciclomedia propone una diversidad de actividades a realizar y el maestro está en completa libertad de llevarlas a cabo o bien adecuarlas según sus objetivos, en este grupo el 100% de los alumnos respondió que si realizan las actividades que les propone el programa, entre las cuales mencionan: ver los videos, contestar en las líneas con el plumón especial, formar equipos, basarse en lo mapas temáticos para explicar un tema, jugar y aprender con los interactivos y llevar a cabo las actividades de educación Artística tales como una obra de teatro, El Portero o La Semilla (juegos).

Realizar una actividad o trabajo posterior a la revisión de un tema siempre es importante para reforzar el aprendizaje, independientemente de lo que se haya visto, escuchado o jugado con el uso de Enciclomedia el 81% de los alumnos menciona que si realizan una actividad después de trabajar con Enciclomedia, está actividad puede consistir en un dibujo, en responder preguntas individual o colectivamente, realizar un mapa mental o cuadro sinóptico con ayuda de su libro de texto, escribir una carta, contestar una lección, por mencionar algunos.

A través de este breve análisis se ha pretendido ilustrar el pensar de los alumnos respecto a un recurso que tienen diariamente a su alcance, la gran mayoría de estos alumnos están muy contentos de trabajar con este material, se encuentran a gusto y piensan que aprenden y entienden más fácilmente.

3.5 Mostrar imágenes como punto de partida

La imagen juega un papel importante en la enseñanza y el aprendizaje de la Historia pues funciona como una fuente de información que puede llegar a hacer más comprensible un texto. Visualizar imágenes contribuye a reconocer paisajes, construcciones u objetos de distintas épocas, así como a distinguir las grandes transformaciones de la cultura y las formas de vida cotidiana.

Usar la imagen en la clase de Historia como un recuro de enseñanza puede tener diversos propósitos, por ejemplo: ilustrar narraciones, hacer ejercicios de

discriminación visual, elaborar historias, cuentos o narraciones, hacer dibujos, etcétera.

En el caso de este grupo, la maestra Blanca Estela recurre a la presentación de imágenes a sus alumnos con el propósito de introducirlos al tema de la clase, lleva a cabo una revisión general de algunas imágenes que están en el Libro de texto de Historia y realiza algunos comentarios con los alumnos acerca de lo que ven en la pantalla de Enciclomedia antes de leer la lección correspondiente.

Antes de llevar a cabo la lectura de imágenes, realiza con el grupo una recuperación de conocimientos acerca de la lección pasada (los romanos), comentan brevemente señalando constantemente la importancia de ver las imágenes que muestra el libro de texto, esto para comprender una nueva etapa de la Historia, además de mencionar la importancia de conocer la Historia para comprender el presente.

Ejemplo de ello es el siguiente extracto de registro:

Martes 8 de enero de 2008; 10:17 am

Ma= yo ya les dije que la historia es el punto clave para que ustedes puedan entender el presente, solo es que ustedes le pongan atención
Ma= vamos a ver que la edad media inicia cuando cae el imperio romano ¿si?, a la caída del imperio romano surge lo que es la edad media, vamos a revisar, vamos a leer primero con ilustraciones como lo hacemos en cada una, quiero que vayamos recorriendo cada una de las, sin leer ahorita no se vale leer solo vamos a ver dibujos para tratar de entender de que nos va a hablar esta nueva etapa
…
Ma= haber, dice ahí: Caballero medieval con su dama

/Se refiere al texto que esta debajo de una imagen que está en la pantalla/
Ma= imagínense
Als= uhhh

Ma= era lo más moderno de la edad media ¿si o no?
/Se escuchan algunos murmullos de alumnos que están hablando pero no se distingue que es lo que dicen/
Ma= si ustedes hubieran vivido en la edad media y quisieran una chica guapa se hubieran conseguido una como esa ¿si o no?
/Mientras habla se dirige al pizarrón en las ultimas palabras/
Als= si
Als= no
/algunos alumnos empiezan a reír y hacerse burla entre ellos, principalmente los que se encuentran en la parte trasera del salón/
Ma= pero ahorita fíjense bien, lo que pasa es que en el tiempo la moda y la forma de vida y todo va cambiando aja, imagínense que ahorita le toman una foto a Alejandra con su novio aquí, zas, y dentro de mil años la pegan en un libro y le dicen a los niños, ahí vivía Alejandra con su novio y se vestía así, que van a decir los niños de aquel entonces
/algunos alumnos comienzan a hacerle burla a Alejandra -uuuuhh-/
/la maestra mientras comenta lo anterior se para al lado de la alumna (que es su hija) y parece que se ríe a la vez que comenta, señalándola constantemente/
Ala=ahí que fea
Ma=ahí que feo, porque se vestían así
/aún se siguen escuchando risas de algunos niños, pero son muy breves y en tono casi silencioso/
Ma= bueno, porque cambia el tiempo, cambia la moda
Ma= apoco, así bien elegante así se vestían los primitivos
/Se acerca a la imagen que esta en la pantalla y la señala tocando el pizarrón/
Als= Noo
Ma= se acuerdan cuando ustedes se convirtieron en hombres primitivos

Obs. 1, p. 7 y 8

En el ejemplo anterior la maestra trata de introducir a los alumnos al tema de la edad media, algo nuevo para ellos pues anteriormente hablaron del hombre primitivo y las primeras civilizaciones, para está maestra observar una imagen antes de leer la lección es importante pues les permite conocer una forma de vida diferente a las que ya habían visto antes, de hecho señala la diferencia en la forma de vestir (mediante preguntas) entre el hombre primitivo y sus pieles; los romanos y ahora está imagen del caballero medieval.

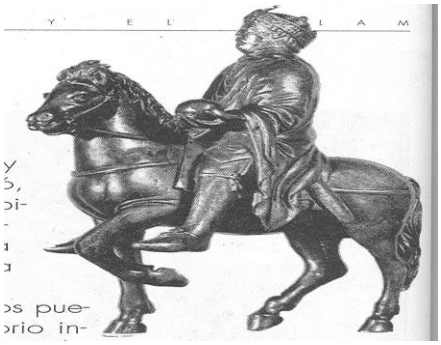
Al mostrar la imagen parece que no sólo desea explorar la lección a grandes rasgos, sino que en la plática con sus alumnos también va destacando varias nociones tales como cambio, formas de vida, tiempo, espacio geográfico, clases sociales, por mencionar algunos.

Hasta el momento de comentar ésta imagen la maestra ya había recurrido al mapa para ubicar geográficamente el lugar del cual hablarían, ubicó también las civilizaciones que ya conocían y mencionó una línea de tiempo para saber que sigue en la continuidad, posteriormente pasó al relato de una historia

tratando de que los alumnos entendieran como el paso del tiempo afecta las formas de vestir y como será en un futuro, señala el cambio a pesar del tiempo.

En otro ejemplo, sucede lo siguiente:

…
Ma= bien, regresamos
/se desplaza por la pantalla dirigiéndose hacia abajo y ahora se refiere a otra imagen/
Ma= aquí tenemos a alguien bien importante, alguien que fue muy importante y que se llamo Carlo Magno, alguien ha oído hablar de él…



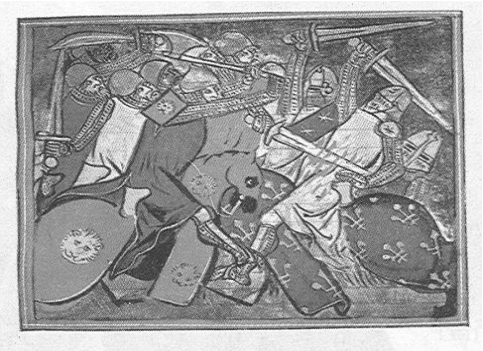
Alo= fue un rey
/Mientras dice Carlo Magno se dirige a la pantalla y señala con la mano el nombre en el pizarrón, posteriormente se dirige a los alumnos con la mano estirada cuando pregunta sobre él/
Als= noo
Ma= ¿que creen que haya hecho para que haya sido tan importante?
Alo= un rey
Ala= un rey
Ma= ¿sólo por ser rey será importante?
Als= noo
Alo= habrá peleado muchas batallas
Ma= ¿habrá peleado?, que más habrá hecho
Alo= conquistas
Ma= habrá conquistado, ¿a quién? ¿a su novia?
/Los alumnos y la maestra comienzan a reír por breves instantes y continúan/
Ma= no, no es cierto, ¿varias tierras?
Alo= ese yo lo había leído y dicen que, aayy, ya no me acuerdo
Ma= ya ven como si es bueno leer, ahorita les va a ganar a todos a ver dime, y los demás gánenle a ver que decía, ¿no te acuerdas?
/Jesús que era el niño que había levantado la mano para participar pero no se acordó, revisaba su libreta y tenía la mano en la cabeza/

((La maestra me comento que acostumbra dar a los niños los libros que pertenecen a la Biblioteca del aula, esto con el fin de que ellos los lean y posteriormente hagan un reporte de lectura con dibujos sobre lo que les pareció más interesante acerca del libro, cada alumno lleva un ritmo propio por lo que hay niños que llevan hasta 6 libros en lo que va del ciclo escolar y otros sólo 1, cabe mencionar que Jesús es uno de los dos niños que ha leído más en el salón))

10:25 am.

Ma= no importa
Ma= bien, vamos a ver más adelante que es lo que hizo Carlo Magno y porque esta ahí

Alo= ah, ya me acorde le decían Magno porque Magno significaba grande
Ma= (con una expresión de alegría) el grande ¿verdad? de grandeza, muy bien entonces quiere decir que este señor ha de haber hecho algo grande algo bueno ¿verdad?
Ala= algo muy importante
Ma= bueno pero si ustedes lo quieren saber al ratito se ponen a leer
Ma= seguimos
/Se da la vuelta por unos instantes dando la espalda a los alumnos por unos instantes para revisar lo que falta del tema y buscar mas imágenes/
Ma? ooooo, vean aquí ya cambio, dice: Combate entre caballeros cristianos y árabes



/se acerca al pizarrón de Enciclomedia y señala el texto de la imagen que están viendo, mientras ella lee también lo hacen los alumnos/
Ma= se parecen a los romanos
Als= nooo
Ma= que quiere decir, que probablemente aquí había un enfrentamiento verdad, entre quien y quien
Als= los cristianos y árabes
Ma= oigan, se acuerdan que los romanos surgió el cristianismo
Als= si
Ma= y quienes eran los cristianos
Alo= los romanos
Ma= (con voz de sorpresa) ¿los romanos eran cristianos?
Als= nooo
Ma= ooooo
Ma= haber díganme, sáquenme de esa duda, los romanos eran cristianos
Als= nooo
Ma= quienes eran los cristianos, los que creían en quien
Alo= en dioses
Ma= ¿en dioses?, ¿en muchos?
Alo= en un solo Dios
Ma= en un solo Dios y ¿quién era?
Alo= Zeus
Ma= (tono de sorpresa) ¿Quién?
Ala= Jesús
Ma= Jesús, creían en Jesús (es muy enfática en decirlo y aumenta el tono de voz)
Ma= Acuérdense que defendían el cristianismo ¿si o no?
/Los alumnos comentan entre sí por unos instantes pero no se distingue que es lo que dicen, mientras, la maestra se da la vuelta y esta revisando lo que falta de revisar en la computadora referente al tema/
Ma= bueno, vamos a seguir…

Hasta este momento la maestra ha echado mano de dos imágenes más, las cuales ha retomado para introducir a los alumnos al tema, ella misma lo señala al hacer el comentario de Carlo Magno y decir que si quieren saber más acerca de este personaje lean la lección, en momentos los comentarios pueden

resultar un poco vagos pues la intención es sólo revisar brevemente la lección sin leer el texto, un poco para explorar los conocimientos que tienen los alumnos acerca del tema.

Es importante notar que aquí se revelan otras actividades que la maestra lleva a cabo con los alumnos, y que independientemente de esta materia o del tema parece que apoya el desarrollo de la clase, me refiero a la lectura de libros de la Biblioteca del aula compuesta por diversos títulos.

En el caso de Jesús, se trata de un niño que ha leído varios títulos de la colección, entre ellos uno acerca de Carlo Magno, esto le permite intervenir en la clase de manera favorable y sorprender a la maestra quién reconoce su pertinente aportación.

Los conocimientos previos de los alumnos apoyan el seguimiento de la lección, mientras recuperan conocimientos de lecciones pasadas los van relacionando con el nuevo tema y obteniendo una nueva visión de esta etapa histórica, aún cuando en ocasiones la maestra “fragmenta” los comentarios, las ideas siguen presentes, pero en diferentes temas.

En términos generales, lo que puede apreciarse es que las aportaciones de los alumnos le sirven a la maestra para ampliar sus comentarios y revisar de manera muy breve lo que será el contenido del tema. Por medio de sus intervenciones, que articula a las aportaciones de los niños, la maestra guía a sus alumnos hacia ciertos conceptos en relación con el tema de la clase, de esta manera aprovecha su conocimiento del tema para construir la clase con ellos.

Edgardo Osanna (1994), menciona que un maestro debe saber leer una imagen para poder guiar el aprendizaje de sus alumnos, pero sobre todo debe enseñar a los alumnos a “leer” la imagen; para ello debe indicarles, sobre todo cuando estos no tienen entrenamiento previo al respecto, lo que deben buscar, a través de preguntas específicas que guíen la observación a través del planteamiento de propuestas o problemas cuya resolución exija del alumno la

aplicación de habilidades tales como observar, analizar, relacionar, comparar, interpretar, generalizar; de esta manera se evitará la inactividad y la indiferencia frente al recurso presentado.

3.6 El libro de texto como guía para la presentación del contenido escolar

Para casi todas las asignaturas, los programas de estudio se traducen en Libros de texto gratuitos y avances programáticos que apoyan la labor de enseñanza de los maestros. En este sentido, Rockwell señala que “los libros de texto son la presencia más objetiva del programa oficial dentro del salón de clase. Su estructura es el punto de referencia de la secuencia temática que se sigue durante el año escolar”. (Rocwell, 2003: 26)

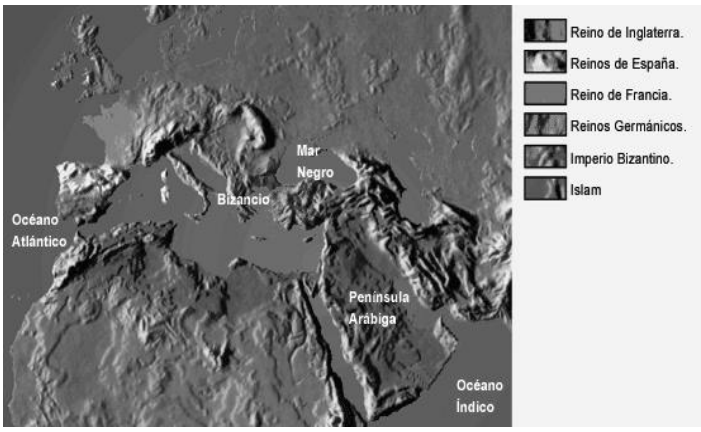
En el caso de Historia, el libro de texto juega un papel importante pues se utiliza como fuente de consulta, para comparar información con las ideas propias o de otras fuentes, ahora se acompaña y complementa de los recursos que ofrece Enciclomedia, de las investigaciones de los alumnos y los textos que el maestro quiera compartir.

En el caso del grupo de 5º “B” podría parecer que utilizan más Enciclomedia que el libro de texto, no obstante, hay que recordar que este programa es también la digitalización de los libros de texto, así que finalmente usan los textos propuestos y lo complementan de recursos adicionales tales como los videos, imágenes, mapas, visitas virtuales, entre otros.

En Historia como en otras materias tener el libro en la pantalla les ha funcionado para leer colectivamente, en ocasiones hacen uso de la Ruleta y las participaciones van variando de tal forma que gran parte de los alumnos leen un párrafo del tema, aunque el momento importante del uso del libro de texto impreso surge cuando hay que realizar alguna actividad, tal como, un mapa mental u observar a detalle un mapa.

El siguiente ejemplo es representativo de lo mencionado anteriormente:

/Se acerca al monitor de la computadora y sube y baja un poco la primera pagina de la lección/
Ma= tenemos como principio un mapa



/Un niño se le acerca y le pide permiso a la maestra para salir al baño, ella asiente y él sale /
Ma=así como en otros mapas
Ma=a ver, todos arriba su mapa, a ver si están ahí
/Los niños levantan su libro de Historia para mostrar sus mapas/
Ma= Bien, cuando menos para que despierten
Ma= el mapa
Alo= aquí está maestra
Ma= ábrelo
/Los niños comienzan a bajar sus libros/
Ma= Miren a pesar de que tenemos el mapa aquí yo quiero que ustedes lo tengan ahí porque lo vamos a ir viendo
/la maestra se acerca al pizarrón y lo toca con su mano dándole pequeños golpes para señalarlo/
Ma= que nos dice este mapa que identifiquemos primero, a ver ¿Qué dice?
/varios alumnos comienzan a hablar y se escuchan solo rumores/
Ma= nos dice Edad media, luego nos dice reino de Inglaterra
Ma= ¿Cuál es el que sigue?
Als= reino de España
Als= reino de Francia
Als= reino de germánicos
Als= imperio bizantino
Als= Y el Islam
Ma= muy bien, vamos a ver que este mapa, todos vamos a ver este mapa y después de esto seguimos viendo las ilustraciones
Ma= en el mapa puedes localizar las regiones ocupadas por las grandes civilizaciones hacia el años mil. Consulta tu atlas de Geografía universal y escribe una lista de países actuales que corresponden a cada una de esas regiones
/la maestra se acerca al pizarrón electrónico y va señalando lo que lee en el pizarrón refiriéndose también al mapa/

Obs. 1; p. 5 y 6

Para la maestra es importante que los alumnos aparte de tener el mapa en la pantalla lo tengan cerca en su libro de texto pues de esta manera aprecian mejor la ubicación de los diferentes reinos e identifican la ubicación geográfica

de las civilizaciones que ellos ya conocen, de esta manera la maestra trabaja la noción de espacio geográfico con los alumnos.
Posteriormente trabajan con la realización de un mapa mental donde recurren a la lectura de varios subtemas de esta lección para obtener ideas principales que puedan escribir individualmente y posteriormente trabajar en colectivo, la realización de este tipo de trabajos lo han realizado anteriormente por lo cual no es algo totalmente nuevo ni desconocido para ellos (más adelante se trata el tema del mapa mental).

Aunque es cierto que la maestra hace uso del libro de texto para presentar el contenido del tema, por lo que presenta el material empírico recopilado esta maestra no pretende que sus alumnos lean secuencialmente todo el tema sino que obtengan los elementos principales que les permitan diferenciar una época de otra.

En entrevista la maestra comenta lo siguiente:

> …en Enciclomedia no tienes necesidad de nada o sea te lo va dando todo si tu necesitas colores no necesitas tener 20 plumones Enciclomedia tienen mas de 40 colores y los puedes ir poniendo y los niños pasan y resuelven los mismos ejercicios del libro y te digo los vas guiando, por que en Matemáticas ahorita y ejemplo se los voy a revisar pero yo se que la mayoría ya lo tuvo bien porque yo ya se los explique pero primero les doy el libro para que lo hagan ellos y en base a esas dudas que ellos tienen ya después ellos mismos las van despejando a la hora que yo explico y cuando lo explico con Enciclomedia es mucho más claro para ellos es algo que me ha ayudado mucho…

Aunque lo mencionado anteriormente por la maestra refiere a la materia de Matemáticas, lo importante es señalar el uso del Libro de texto, generalmente la dinámica para trabajar estas lecciones es que los alumnos resuelvan individualmente el tema por 20 minutos y posteriormente lo comenten en colectivo y en compañía de la maestra solucionen dudas y terminen de contestar el tema para posteriormente entregar el libro.

En el caso de la maestra Blanca es representativo el hecho de que el libro de texto es una de las principales fuentes de las que la maestra obtiene textos para que los contenidos de la materia queden registrados y cubiertos.

Finalmente, el libro de texto es un recurso que la maestra utiliza para la presentación del contenido escolar, de esta manera, contribuye a la comprensión del tema por parte de sus alumnos, mientras que Enciclomedia es una fuente de información adicional que enriquece de manera visual, auditiva e interactiva el conocimiento que lo niños adquieren.

3.7 Diversidad de actividades de enseñanza de la Historia en el aula

Las actividades que realiza la maestra en la clase de Historia y en las demás asignaturas son sólo un medio para que los alumnos aprendan, por eso, al realizarlas, es importante que no se pierdan de vista los propósitos que se persiguen, así podrá evitarse que la forma o presentación de la actividad sustituya lo que realmente importa; la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades y actitudes.

La maestra Blanca se vale de diversos recursos y actividades para llevar a cabo la clase de Historia y otras más, entre ellos contamos a Enciclomedia y un conjunto de actividades que realiza con el grupo para reforzar lo comentado en clase.

Entre las actividades desarrolladas en la clase de Historia y que se observaron durante la investigación se pueden destacar las siguientes:

3.7.1 Juego de roles

Este tipo de actividades tiene “como propósito estimular el desarrollo de la imaginación histórica, buscan que los alumnos utilicen la información para recrear una situación o un hecho, para emitir juicios de valor o hipótesis fundamentadas, que describan y comenten”. (Dirección General de Materiales y Métodos Educativos de la subsecretaría de Educación Básica, 2000: 60)

Es importante mencionar que este tipo de actividades contribuye a desarrollar la noción de tiempo histórico en los niños además de propiciar el interés y la participación, en su realización hay que poner mucha atención al manejo del contenido de lo que se hace y dice, es de suma consideración que al concluir la actividad se comenten los resultados.

Esta actividad es puesta en práctica por la maestra en la sesión 2 del día Jueves 10 de Enero de 2008, cuando comienza a hablar acerca de las clases sociales durante la Edad Media, al respecto se mencionó:

> Ma= luego, la propiedad de la tierra, la trabajaban los campesino y se les llamaba siervos, ¿si?, la palabra siervo vienen de servidumbre, y era quien servía al señor feudal, que les hubiera gustado ser, ¿siervos o señores feudales?
> Als= señores feudales
> Ma= bien, y si fueran señores feudales, vamos a ver
> /separa a la mitad del salón y señala que una mitad hacia la izquierda de ella serán señores feudales y la otra son siervos/
> Ma= de aquí para acá serán señores feudales (ver mapa de salón, anexo 2 -filas de Daniel a Osvaldo-)
> Als= solo esa mitad, uuuuhhhhhh
> Ma= de aquí para acá son siervos (ver anexo 2 -filas de Esamy a Miguel-)
> Als= hay somos pobres
> Ma= quien me quiere platicar como viven
> Als= /Alberto que es señor feudal dice/ bien, bien a gusto
> Ma= haber va a hablar un siervo y nos va decir como viven
> Als= /Miguel/ mal, no pagan nada, no tengo comida
> Ma= haber es cierto que ustedes no les pagan nada
> /se dirige a la mitad de alumnos que son señores feudales/
> Als= noooo
> Als= les pagamos muy poco
> Ma= exacto, te pagan muy poco pero si te pagan
> Alo= son injustos porque trabajamos mucho y nos pagan poco
> Ma= haber, esta diciendo: señores feudales son ingratos y pagan poco
> Als= si, pero les pagamos
> ma= pero bueno vamos a ver que opinan los señores feudales
> Alo= /Alberto/ pero pagamos
> Ma= pero pagamos ¿qué más? ¿Cómo viven?
> Als= bien a gusto
> /Todos quieren decir algo pero al mismo tiempo no se entiende lo que dicen, la maestra le da la palabra a Alejandra/
> Ala= en los castillos
> Ma= viven en los castillos
> ala= recibimos educación
> Ma= reciben educación ¿qué más?
> Alo= no dormimos en la calle
> Ma= aja, no duermen en la calle
> Ma= se compran todo lo que quiere, bueno fíjense bien, esta diferencia de clases que habla era mucha, hagan de cuenta que todos ustedes vivían a las orillas de l castillo del señor feudal, pero si ustedes querían ir a un lado tenían que pedir permiso.
> Alo= nos perderíamos
> Alo= entonces ellos eran como nuestra cárcel
> Ma= y si el señor feudal decía no van, no iban

Als= ay que chiste
Ma= pero saben, que les hace falta para ser señores feudales, ser listos
/se empiezan a reír y por breves instantes se hace un poco de desorden, se nota el movimiento en los alumnos/
Ma= ya, vamos a ver después que pasa con los señores feudales, eso lo vamos a dejar para otra ocasión
/Mueve la pagina del mapa o través/

A propósito de este ejemplo en entrevista la maestra comenta: “Si inclusive, por ejemplo eh, yo siento que al tomar los grupos casi siempre de quinto y sexto tienen mucha apatía hacia Historia, no les gusta la Historia entonces a mi me gusta la Historia no la manejo muy bien pero... a mi me gusta mucho trabajar la Historia y en el momento en que los pones a imaginar y que les dices que se regresen en la máquina del tiempo y además y cuando ellos ven videos en la Enciclomedia has de cuenta que los viven porque es algo que ya se imaginaron y así como el video les reafirma lo que vieron.

En el ejemplo anterior aunque es cierto que la maestra utiliza esta actividad para que los niños se imaginen ¿qué harían? si fueran uno u otro personaje, incluso menciona que son de su agrado para sus alumnos, ella no profundiza más en el tema, aún cuando los niños se muestran interesados y participativos, y sus comentarios son apropiados, la maestra no da conclusiones de lo más importante en el tema cuando, en este caso, lo primordial sería que el alumno explique en que se basa para emitir su opinión.

3.7.2. Los mapas mentales

El mapa mental “es un organigrama o estructura gráfica donde se reflejan los puntos o ideas centrales de un tema, estableciendo relaciones entre ellas, y utiliza, para ello, la combinación de formas, colores, y dibujos. Trata de crear un modelo en el que se trabaje de una manera semejante a cómo el cerebro procesa la información”. (ONTORIA, 2003: 39)

Según este autor (ONTORIA, 2003) el mapa mental se utiliza como una técnica de estudio que ofrece la vertiente de que el alumno aprenda a organizar y crear estructuras cognitivas a partir de ideas y conceptos retomados de un texto,

enfrentándolos a la tarea de realizar un trabajo de comprensión y ordenación esquemática de estas ideas y conceptos básicos.

Esta estrategia de aprendizaje sugiere el uso de la imagen, el color y el dibujo como elementos importantes en su realización, por lo que no hay que prescindir de ellos en la diferenciación de las ramas principales y secundarias.

Como estrategia de aprendizaje el mapa mental es utilizado por la maestra Blanca para la recuperación de ideas principales acerca del tema en cuestión, aunque los mapas mentales que realizan los alumnos de esta investigación son un poco diferentes a los conocidos, la maestra me comentó que se encuentra basada en un bibliografía la cual explica que es muy difícil que los niños comiencen a relacionar grandes ideas con dibujos como debe ser un mapa mental, por lo que actualmente trabaja con ideas cortas, precisas y entendibles para poder después poder mezclarlas con dibujos y finalmente sólo trabajar con dibujos, aunque esto será hasta el próximo año escolar que trabaje con ellos.

Por lo que pude observar a la mayoría de los alumnos no se les dificulta leer y obtener esas ideas cortas, precisas y entendibles, pues se nota en la participación colectiva que realizan para construir un mapa mental grupal acerca del tema “La edad media y el Islam”, que la gran parte de ellos brindan una respuesta acertada para la maestra, quien escribe en el pizarrón.

La dinámica de construcción del mapa mental individual y grupal fue la siguiente:

(Solicitud de la actividad por parte de la maestra)
Ma= lo que vamos a hacer ahorita
Alo= yo, yo, yo
Alo= Ruleta
Ala = si, ruleta
/la maestra se sienta en la silla del equipo y comienza a desplazarse por la página/
Ma= no
Alo= ahh (desilusionado)
Ma= de esto que dice, los reinos europeos, solo quiero que me saquen 4 ideas para un mapa mental, solo 4 ideas
Als= siiii
Alo= ¿sólo 4?
Ma= si, ya saben que deben ser ideas muy precisas y cortas ¿verdad?

Alo= y entendibles
Ma= y entendibles, aja
Ma= comenzamos a sacar esto
Alo= no ponga cronometro

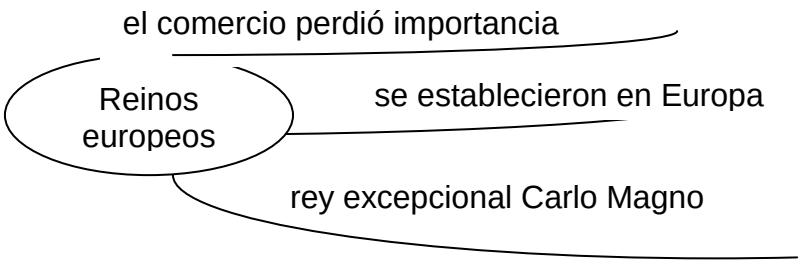
11:43 am

/la maestra esta en el escritorio de enciclomedia y busca el cronometro/
Ala= 20 minutos /Abigail/
Ma= nooo
Ala= 25 minutos
Ma= 10 nadamás
Alo= mejor 11
Ma= 10 nadamas
Als= si, 11, 11, 11
Alo= ¿cuántos?
Ala= solo 11
Ma= iniciamos
/logra encontrar el recurso de Enciclomedia, cronometro, en la pestaña de herramientas del programa/
Ma= y los quiero ver trabajar
Alo= que sean 15
Ma= el título va ser: *los reinos europeos* y me van a sacar 4 ideas sólo para que después podamos hacer nuestro mapa mental
/el cronometro corre y hasta el momento van 20 segundos/
Alo= el mapa mental lo vamos a hacer ahorita
Ma= si, es para ahorita y solo tienen 10 minutos
...

Hasta este momento la maestra sólo ha encomendado la actividad de obtener 4 ideas principales del texto de la lección “La edad media y el Islam” lo interesante es ver como los mismos alumnos ya saben de memoria las características con las que deben cumplir las ideas de un mapa mental, se distingue también la propuesta ya mencionada acerca de la medición de tiempos para el trabajo de los alumnos y el rechazo de ellos a la medición de su tiempo de trabajo.

…
Ma=bien, lo que ahorita ustedes trabajaron fue el principio de lo que fueron los reinos europeos, quien me da unas de sus ideas, la más importante que encontró
/deja el libro en el escritorio /
Alo= yo, yo, yo
Ma=ruleta
Alo=aaahhh, yo quería
…
Ma=miren, haber
/un niño se levanta y pide permiso para ir al baño/
/la maestra mira el pizarrón electrónico y luego ve el pizarrón blanco y escribe/
Alo=hubo reyes excepcionales como el rey Carlo Magno ahí se acuerdan cuando habíamos hablado y decíamos que Carlo Magno fue importante ¿por qué?
Ala= no lo vamos a hacer /pregunto Abigail/
Ma= primero pongan atención
Ma=bien, como podemos poner esta primera idea
/la maestra borra del pizarrón blanco reinos europeos que estaba en la parte superior y lo escribe en el centro del pizarrón blanco/
/se escuchan varias veces al mismo tiempo y es imposible distinguir que dicen/

…
Ma= ¿Qué mas?
Ala= maestra, ruleta
Ma= haber ruleta
/un niño es el encargado de apretar el icono de ruleta y dar por nombre: Alejandra/
Ma= haber, Alejandra
Ala =se fundaron reinos y señoríos
Ma=reinos europeos ¿Cómo podría quedar Alejandra?
/varios niños hablan al mismo tiempo sobre la misma idea, pero no se entiende lo que dice /
Ma=creo que esta muy repetitivo pero bueno, se establecieron en Europa
Ala= se establecieron en Europa reinos y señoríos
Als= yo, yo
Alo= ruleta
Ma= ¿quién mas?
/le aprietan al icono de ruleta y el, resultado es Jorge/
Ma= haber Jorge
Ma= oigan por respeto se callan
Alo= las ciudades perdieron importancia por el comercio
/una niña llamada Guadalupe se levanta para tirar la basura y se sienta inmediatamente/
Ma= ¿las ciudades perdieron importancia por el comercio?
Alo= no, eso no dice
Ma= dice algo así pero no esta expresado de esa manera
Ma= ¿cómo es?, lean con respecto al comercio, ¿qué dice?
Alo= que los
Ma= haber Jorge trata de acomodarla
Alo= yo
Ma= es lo contrario de lo que dijo ¿no? el comercio perdió importancia
Alo= importancia
/La maestra escribe en el pizarrón blanco mientras escribe la idea/



Alo= maestra, ¿lo tenemos que copiar?
Ma= ahorita, me esperan tantito, ruleta
Als= yo, yo
/Se presiona nuevamente el icono de herramientas eligiendo la opción de ruleta y da como resultado: Erick/
Ma= Erick
Alo= /Erick/ es que ya las dijeron
Ma= cualquiera de las que tengas
Alo= es que ya me las ganaron todas
Ma= lo tienes o no hijo, no lo hiciste
Alo= si
Ma= haber, enséñame tu cuaderno
Ma= ruleta nuevamente
Alo= Antonio Montesinos
/Erick le lleva a la maestra su libreta, ella la ve y le muestra los demás compañeros que si lo había hecho pero que tenía las que ya habían dicho/
Ma= pues eso hay que decir, ¿qué más tienen? haber Antonio

/El niño habla pero lo hace muy bajo y no se le escucha muy bien, los demás niños aprovechan y comienzan a desordenarse, algunos hacen movimientos de saludo hacia la cámara/
Ma= haber hijo otra vez porque no te escucho
Ma= cállense, de por sí el no habla fuerte, y no lo oigo
Alo= maestra, apareció un error
/una ventana de error se apareció en la pantalla de Enciclomedia y Jesús le avisa a la maestra, ella voltea, lo cierra y continua/
Ma= haber ¿qué paso hijo?
/Ella se acerca a Antonio pero no logra escucharlo aún/
Ma= muy bien, el mapa era muy distinto al de nuestro días, ¿cómo le ponemos?
Ala= era muy distinto
/la maestra se acerca al pizarrón blanco para escribir la idea/
Alo= el mapa de esos tiempos era muy distinto
Ma= la ubicación geográfica era diferente ¿les parece bien?
Alo= hay, ya me la ganaste
Alo= si
Ma= esta es muy importante
/tres niños se levantan para poder ver lo que escribe la maestra
/se hace un poce de desorden en el salón y se escuchan muchas voces se escucha que gritan, -Abigail no empieces/
Ma= me esperas
Ma= al ultimo les voy a darla oportunidad para que lo hagan, primero pongan atención, si es bien importante saber que cambio la ubicación geográfica de algunos, ¿si esta claro? bien, seguimos
Alo= en la ruleta salio Abigail
Ma= haber, Abigail
Ala= que se volvieron cristianos
/se escucha un grito de ahhh (como cuando nos ganan algo que nosotros queríamos decir)/
Ma= muy bien, la mayoría se volvieron cristianos, cada quien esta teniendo su oportunidad y la ruleta lo esta decidiendo
/escribe la idea en el pizarrón blanco/
Alo= ay maestra es que a mi nunca me toca
/se hace un alboroto en el salón/

Obs. 2: 25-29

La maestra trabaja el mapa mental en dos momentos, uno individual donde los alumnos escriben en sus libretas las ideas que obtienen a partir de la lectura de su libro, y la otra, colectiva donde por participaciones al azar cada alumno seleccionado va diciendo su aportación y está se escribe en el pizarrón para la construcción de un mapa mental que pueda servir a todos en determinado momento, el examen, por ejemplo.

Al parecer a algunos alumnos aún les cuesta trabajo escribir o redactar adecuadamente una oración que cumpla con las características requeridas por la maestra pero esto no es impedimento para que otros alumnos participen o colaboren en la redacción adecuada de la misma.

Es notable el interés de los alumnos por participar en la elaboración de esta actividad pues algunos se encuentran satisfechos con la decisión de utilizar la ruleta para sortear las participaciones y otros se muestran un poco inconformes pues desean hacer público el trabajo realizado, incluso algunos externan sus quejas al no salir sorteados por el mecanismo en cuestión comentando:"ay maestra es que a mí nunca me toca", o bien se quejan porque la idea que querían expresar fue mencionada por otro compañero "ay esa yo la iba a decir" u otras como "ya me la ganaste".

La actividad finalizó cuando los alumnos copiaron del pizarrón todas las ideas mencionadas por los compañeros que participaron después de cierto descontrol de la disciplina y el orden grupal ya que la maestra salió por unos momentos y dejó a cargo a un alumno destacado para que terminara de escribir las aportaciones.

Finalmente, el mapa mental es una actividad que ya había sido trabajada anteriormente por la maestra y los alumnos, por lo cual no es totalmente desconocida pero como ella misma lo reconoce falta trabajar a profundidad para lograr un dominio.

El autor Antonio Ontoria (2003: 45) menciona lo siguiente:

> Los mapas mentales dentro de las *estrategias cognitivas* sirven para aprender, comprender, codificar y recordar la información orientada hacia [el aprendizaje]. Dentro de éstas, los mapas mentales sintonizan más con las estrategias de elaboración y de organización: con las de *elaboración* porque una de las funciones de los mapas mentales es integrar y conectar la nueva información con las estructuras de conocimiento interiorizadas y almacenadas en la memoria; y con las estrategias de *organización,* porque tratan de combinar todas las ideas personales y las nuevas seleccionadas para conseguir una nueva estructura u organización.

Este autor señala la importancia de los mapas mentales en una sociedad del aprendizaje señalando que es una técnica-estrategia que sirve para potenciar el aprendizaje durante toda la vida, considerando al aprendizaje como un proceso de adquisición, reestructuración y cambio de las estructuras de un conocimiento, en el que la percepción, la atención y la memoria juegan un papel importante. (*Cfr.* Ontoria, 2003: 42 y 70)

3.7.3 Línea del tiempo

La línea del tiempo suele ser un elemento primordial en las clases de Historia y otras asignaturas, pues se trata de un recurso gráfico útil para representar los hechos y épocas históricas, su secuencia y duración, para ilustrar la continuidad y los momentos de ruptura más relevantes del proceso histórico, así como para relacionar y comparar diversos acontecimientos o procesos históricamente simultáneos en diversos lugares del mundo. (*Cfr,* Libro del Maestro, p. 63).

Su lectura y elaboración contribuyen a desarrollar la noción de tiempo histórico en los niños. Aunque lo recomendable es tener una de carácter general para uso colectivo en el grupo, en este salón de clases no se encuentra a la vista, por el contrario, se encuentra solo en la libreta de cada niño, y cada vez que ven un nuevo tema se va agregando a la propia.

Lo conveniente es estimular la reflexión y discusión acerca de cuales son los acontecimientos más sobresalientes que deben registrarse en la línea del tiempo, sus usos varían de acuerdo a los fines de cada profesor pero puede ser de ayuda para recapitular un tema.

Para el caso del quinto “B”, la maestra comenta: algo que me ha ayudado mucho por ejemplo, son las líneas del tiempo en Historia eso te sirve para ubicarlos muy bien y más ahorita en quinto que el pro... yo considero que de la primaria el más complejo es quinto porque los llevas de una época a otra cambian y se pierden si... entonces... o... o estas viendo un mismo tiempo pero lo estas viendo en diferente lugar y ellos se confunden y las líneas del tiempo vienen muy bien por ejemplo… (Entrevista)

Inclusive, y aunque no tuve la oportunidad de ver una línea del tiempo en la libreta de los niños, pues manejan una de la clase de Historia y otra de Tareas, probablemente se encontraba aquí, y no tuve acceso a ellas. La maestra en la clase del día Martes 8 de enero de 2008 como a las 10: 15 am mencionaba:

/Se escucha un sonido raro dentro del salón y todos comienzan a reír, inclusive la maestra que deja de hablar y comienza a reír un poco, al parecer alguien tuvo un gas y los demás escucharon/
Ma= A ver ya, ya
Ma= Ya, sshh, desde que cayo el imperio romano ¿si? a ver Alexis
/Algunos alumnos no han dejado de reír y otros se encuentran comentando con algunos compañeros cercanos/
Ma= si tuvieran, una línea del tiempo así como las que hemos hecho ¿Qué estaría primero?, Grecia, Egipto, a ver vamos a ver, Grecia, Egipto Roma ¿Qué estaría primero?
/Se escuchan algunos rumores de algunos alumnos que contestan en voz alta y que dicen Roma, otros Egipto/

((La maestra me comentó que anteriormente realizaron líneas del tiempo en el pizarrón blanco y sólo fueron un recurso que ella utilizó para ubicarlos en el tiempo más no pidió que la copiaran es por eso que no hay evidencia de que las hayan apuntado en sus cuadernos))

Ma= Egipto, primero estaría Egipto ¿luego?
Als= Grecia
Ma= Grecia, luego
Als= Roma
Ma= ah, pues para que ahora le agreguen algo más a su línea del tiempo sigue la Edad Media
Alo= y el Islam
Ma= por ahí, oí a alguien decir hay maestra es que ya lo leí y esta muy aburrido
Ma= noo
Ma= yo ya les dije que la historia es el punto clave para que ustedes puedan entender el presente, solo es que ustedes le pongan atención
Ma= vamos a ver que la edad media inicia cuando cae el imperio romano ¿si?, a la caída del imperio romano surge lo que es la edad media, vamos a revisar, vamos a leer primero con ilustraciones como o hacemos en cada una quiero que vayamos recorriendo cada una de las, sin leer ahorita no se vale leer solo vamos a ver dibujos para tratar de entender de que nos va a hablar esta nueva etapa
/Se acerca al monitor de la computadora y sube y baja un poco la primera pagina de la lección/
Ma= tenemos como principio un mapa

….

Lo más idóneo sería tener la visualización frente a los niños para que pudieran ubicarse gráficamente en la línea del tiempo, sin embargo, no fue un aspecto considerado dentro de la clase.

3.7.4. La visita virtual

Poder visitar diversos lugares de carácter histórico permite acceder a información adicional sobre algunos temas del programa de estudios, sobre todo, si tomamos en cuenta, que México es dueño de una riqueza cultural

inmensa en cuestión de edificios históricos y zonas arqueológicas lo cual nos permite relacionarnos con las civilizaciones mesoamericanas y la época colonial.

Aunque esta opción se constituye como una actividad muy favorable, es difícil que pueda llegar a realizarse por el carácter administrativo que posee cada escuela, y en la cual una visita implica una serie de tramites que pueden llegar a ser complicados en varios sentidos.

Con Enciclomedia este problema (si es que se le puede considerar así) se minimiza en varios aspectos pues un recurso de este programa son las Visitas virtuales a diversos lugares históricos y con lo cual lo niños pueden acceder a conocer no sólo lugares del país sino de otros continentes y otras culturas.

Con este tipo de actividades además de contribuir al estudio de diversos temas también se contribuye a despertar en los niños el interés y aprecio por el pasado y los vestigios que perduran aún en la actualidad.

Hay que mencionar que proyectar una visita virtual no debe concluir en “ver y conocer” el lugar sino que debe ir acompañada de ejercicios de ubicación temporal y geográfica del hecho que se estudia, de la señalización de aspectos que interesa remarcar y por supuesto tomar en cuenta las observaciones de los alumnos. (*Cfr.* Libro del maestro, p. 62 y 63)

Dentro de las clases observadas este recurso aparece en la sesión del día Martes 15 de enero de 2008 después de haber analizado la tarea de las clases sociales de manera colectiva.

> 10:23 am
>
> /La maestra se sienta frente al escritorio de Enciclomedia nuevamente y desplaza la hoja hasta el final, ya no hay más imágenes teclea algunos enlaces que la llevan a Encarta donde aparecen algunas imágenes de Jesús pero las cierra y vuelve al documento, lo cierra y regresa a la página 67 del libro de texto/
> Ma= no podía regresar pero ya, si /ríe un poco/
> Ma= aquí esta uno de los terrenos que fueron cedidos a la iglesia /señala la imagen que pertenece al libro de texto. (p. 67)

Ma= y en esos terrenos, verdad, la iglesia construyó monasterios este es el ejemplo de un monasterio, se acuerdan que les había dicho que había una película que se llama el Nombre de la Rosa
Alo= aja
Als= si
Ma= haber quien tiene la posibilidad de verla, dura mucho, eso si dura mucho
Alo= unas 5 horas
Ma= no, dura como tres horas y media
Alo= ah, esta cortita
/Mientras hablaban la maestra hace un enlace a Encarta, parece ser una visita virtual a un monasterio/
Ma= haber, si ustedes tuvieran la oportunidad de entrar a un monasterio esto es lo que podrían ver dentro de el, todo es para que ustedes se imaginen los grandes territorios que le fueron cedidos a la Iglesia
/desplaza el Mouse por la imagen que da la vista por diferentes partes del lugar, aparece un "castillo" con vista al mar/
/se trata de la Abadía de Mont Saint-Michel/
Alo= oohh
Ma= estamos dentro del monasterio que esta en la pantalla
Alo= se puede caminar
Alo= noooo
Ma= ahí esta
Ala= /Abigail/ ponlo en medio maestra

/la maestra señala uno de los cuadros que aparecen en la pantalla, sus opciones para elegir la vista al monasterio y da clic a uno/
Alo= ahí, ahí
Als= ooohhhh (con sonido de sorpresa)
/aparece una imagen con una vista desde arriba del lugar/
Ma= aquí están algunos
/empiezan a pasar varias imágenes de distintas partes del monasterio/
Als= ooohhh, ohhhh, ooohhh /cada vez más fuerte/
Ma= nadamas vean como eran de inmensos los monasterios que les donaban
/pasa tres imágenes más/
Ma= bien, vamos a movernos, ya vieron
/Dos niños están platicando/
Ala= /Iraríi/ yo ya conozco un monasterio
Alo= /Erick/ ¿dónde lo viste?
Ala= en una película
Alo= en cual
Ala= en la de piratas del caribe
/la maestra sigue moviendo las flechas de la visita virtual y recorre varias veces el lugar/
Ma= ahí esta
Ma= y muchas de estas construcciones todavía, si sus papas los llevan a Europa todavía los van a encontrar.
/Se escucha un ahhh por parte de los niños/ (es un tono de desilusión)
Alo= a Europa, a mi me dan miedo los aviones
/la maestra sigue desplazándose por el lugar/
Ma= vean
/Dos niños platican/
Alo= a mi me dan miedo los aviones
Alo= a mi también
Alo= maestra, ¿usted ha ido a Europa?
Ma= no hijo, no conozco Europa con trabajos e ido a Estados Unidos
/la maestra sigue desplazándose por el monasterio mientras habla/
Ma= haber, miren aquí todas estas capillas, para poder entrar a visitarlas con Enciclomedia, cuando quieran ustedes entrar solo entran ala página y pueden irla moviendo con las flechas

/En el pizarrón electrónico aparecen varios recuadros con nombres, la maestra los señala mientras habla/
Ma= regresamos
/cierra el vínculo de Encarta y vuelve a la página 67 del libro/
Ma= este es uno de los monasterios a los que entramos ahorita
Ma= bien, el siguiente tema que vamos a trabajar es el imperio bizantino
/aparece la página 68 de la lección en la pantalla/

Monasterio de San Miguel en Francia

En esta actividad la maestra había explicado con anterioridad que a la iglesia se le habían donado grandes extensiones de tierra, y que era en estos latifundios donde se construían los grandes monasterios para los monjes, anteriormente les había hecho una referencia a una película (El nombre de la Rosa) para abordar este tema.

En tal ejemplo la maestra pretendió que observarán lo grande del terreno que le pertenecía a la Iglesia, razón por la cual dio varias vueltas por el lugar y desde diversas perspectivas, de igual manera estaban ubicados temporalmente en la edad media con el agregado de que este monasterio ha perdurado aún en la actualidad.

Es notorio que la exposición no termina aún pero llegó la hora de salir al refrigerio y se pierde la continuidad del tema que desafortunadamente no se retoma nuevamente.

Lo importante de este aspecto es que se logró motivar el interés de algunos niños por conocer el monasterio, tan es así que algunos alumnos se quedan a seguir explorando el recursos para conocer más o tan sólo por curiosidad, inclusive niños menores, hermanos de algunos niños de ese salón también se involucran y se quedan presentes.

10: 35 am
Después de que ya la mayoría ha salido a su recreo, un grupo de niños se ha quedado en el salón y se encuentran frente a la computadora.
/Abigail se sienta en la silla que esta frente al escritorio y toma posesión del equipo/
Alo= Abigail se va a apoderar de la Enciclomedia como siempre
Ala= ay, ya déjame
Alo0 yo quisiera ver un castillo en tercera dimensión
/Abigail sigue rodeada de varios compañeros que hablan entre sí, pero no logro entender que dicen, Abigail da varios clic a la computadora en distintos lugares pero al parecer no encuentra la visita virtual al monasterio/
/Habré y cierra Encarta en varias ocasiones pero no lo encuentra/
Ala= maestra en cual me meto
Ma= en cual hija
/En la pantalla hay varios hipervínculos:
1. INTRODUCCIÓN, 2. LOS MONJES Y LAS MONJAS, 3. EL MODO DE VIDA DE LOS MONJES: La regla de San Benito, 4. LA ESTRUCTURA DEL MONASTERIO: Una ciudad independiente/
Ma= las que tienen flechitas hacia los cuatro lados son las que puedes rotar, las que tienen uno son sólo para que las veas ¿a que quieres entrar?
/La maestra se sale del salón/
/Abigail vuelve a cerrar Encarta y da otro clic volviendo a abrirla, desplaza la página hasta abajo y hay una imagen/
/un niño que esta junto a ella le habla/
Alo= esa es ¿no? /se refiere a la imagen que estaba en la parte inferior del menú con los hipervínculo que se presentaban al abrir Encarta/
Ala= ¿cuál?
Alo= la de hasta abajo
Ala= /mueve la página hasta abajo y encuentra la imagen/ a si
/Da clic sobre la imagen y aparece el recuadro en grande de la Abadía de Monto Saint-Michel/
((En la parte externa al salón hay muchos niños que están en recreo, hay gritos y niños corriendo))
/Abigail se mueve con las flechas por la imagen del monasterio/
/Hay tres niños mas con ella, una de ellas es la hermana menor de Abigail que esta en primer año y esta muy atenta a lo que pasa en la pantalla/
/Se cambia de vista o ángulo del lugar gracias a un mapa que esta en la parte inferior izquierda de la pantalla y que señala los lugares donde se puede ir con puntos rojos/
/Al cambiar de sitio aparece una imagen, comienza una melodía “de monjes”/
/los niños comienzan a reír y comentar que nos les gusta la música que escuchan y que es fea/
Ala= oye como me voy al otro
Ala= hay no se, creo que le pones aquí mira
/se acerca y toma el Mouse, lleva el cursor al mapa que esta ahí y señala los puntos rojos, dan clic a un círculo y van a otra imagen que tiene para poder desplazarse, se cambian en varias ocasiones/
/Otros niños hablan del recreo y de otras cosas que no alcanzo a escuchar/
/Posteriormente cierran la visita virtual y ponen un video/

Es notorio, el interés de algunos niños por utilizar el equipo y continuar viendo lo que aparece en pantalla, pero también se denota la inconformidad de otros por que estos que se interesan se “apoderen” de la computadora lo cual me hace suponer que los interesados siempre son los mismos.

3.7.5. La investigación

La investigación es una actividad muy frecuente en varias asignaturas en este salón de clases, las realizan por Internet, en Libros del Rincón de Lectura, inclusive la maestra suele recomendarles que busquen libros de Secundaria para obtener otros datos, en algunas asignaturas suele ser de carácter obligatorio y el material recopilado sirve para exposición.

Por lo que pude observar en su empleo de esta actividad en la clase de Historia queda abierta la posibilidad de investigar para quien lo desee.
El objetivo según la maestra es que los niños realicen investigaciones sencillas, preguntando a los adultos, revisando el libro de texto, los *Libros de rincón, incluso el Internet.* “La investigación no debe confundirse con la copia de la información que contienen los textos y, menos aún, la de las estampas y monografías comerciales.” (RAMIREZ, 2000, p. 60)

Martes 8 de enero de 2008

/Los niños del salón comienzan a ponerse un poco inquietos/
Ma= Bueno, hasta ahí le vamos a dejar
/cierra la ventana donde estaba el video y el programa Enciclomedia/
Ma= Bueno, para la siguiente clase el que quiera leer e investigar algo sobre la Edad media, lo puede hacer y lo trae para que se lo enseñe a sus compañeros, de tarea
Alo= Ahí no

Obs. 1 (al finalizar la clase)

Como lo mencionaba anteriormente la realización de una investigación en esta clase queda abierta para quien desee realizarla, ejemplo de ello es el extracto de registro del día Jueves 10 de Enero de 2008 más o menos a las 11: 25 am. se mencionaba en la clase:

Ma= vamos a recordar lo poquito que vimos la vez pasada, ¿alguien por ahí investigo acerca de la edad media?
Alo= yo /contesto Osvaldo/
Ma= que investigaste
Alo= de como vivían
Ma= como vivían, a ver platícanos
Alo= este, que vivían en cuevas
Ma= (con sorpresa) ehhh, en cuevas
/Los demás niños comienzan a reírse cuando escuchan que Osvaldo dijo esto/
Ma= haber, los demás se callan
Alo= yo
Ma= haber de que se acuerdan
Alo= que vivían en castillos
/Jesús fue el niño que levanto la mano y respondió/
Ma= haber, los demás se callan
Alo= Yo
Ma= haber, dime de que te acuerdas
Alo= que vivían en grandes castillos
Ma= ¿toda la gente vivía en grandes castillos?
Als= yo, yo /varios alumnos levantan la mano/
Alo= Los señores feudales eran los que vivían en los grandes castillos

[en el extracto que se decidió omitir la maestra muestra un video de enciclomedia y lee en voz alta algunos párrafos del libro]

Ma= bien, más adelante vamos a ver lo que sus compañeros decían que habían investigado acerca de los castillos
/Se acerca al escritorio de la computadora y cierra la ventana que se abrió con el video, se sienta/
Ma= por ahí alguien de sus compañero investigo
/Daniel, se levanta de su lugar, camina hacia la maestra y lleva una hojas en su mano/
Ma= el se dio a la tarea de investigar y les quiere mostrar un material, haber, enséñaselos
Alo= órale
11:32 am

Alo= yo
/Daniel se para a un lado del escritorio de enciclomedia mirando hacia sus compañeros, señala una parte de las hojas que tienen en su mano/
Alo= aquí esta un castillo donde vivía la gente rica y aquí estaba la gente pobre
Ma= bien, fíjense, Juan Daniel se dio a la tarea de investigar y es algo importante, haber, ahorita se los voy a pasar
/la maestra se levanta de su asiento y le pide las hojas a Daniel, él se las da y se queda de pie junto a la maestra/
/La maestra al tener las hojas en sus manos las voltea y desde la distancia se pueden apreciar dos cuadros oscuros, señala con su mano/
Ma= en este territorio que era el castillo, véanlo, por dentro, lo van a poder observar, a él lo que le llamo la atención era ver todo el territorio que tenía el señor feudal, para él en su castillo y en las orillas, verdad, vivían los siervos ¿si? la servidumbre, la gente que trabajaba en los feudos vivía aquí, los de aquí adentro vivían con mucha riqueza y los que están afuera era toda la gente que trabajaba y era la más pobre, si a mi me pareció muy importante y se los voy mostrar
/la maestra voltea las hojas y se dirige a Juan Daniel el propietario de las hojas, quien esta de pie/
Ma= se los permites
Ma= se los voy a pasar para que los vayan viendo, ¿si dime?
/se dirige a Miguel para darle las hojas (ver anexo 2 para saber donde se sienta), un niño le llama/
Alo= maestra, una pregunta ¿y los ricos no trabajaban?

> Ma= se dedicaban más que nada a organizar a los que si trabajaban, has de cuenta que eran los jefes ¿si?, al igual que él, si ustedes se dan a la tarea de investigar se van a poder enterar de más cosas, aquí hay algo muy importante, durante estos años que duro la época de la edad media ¿si? las civilizaciones, se desarrollaron 3 civilizaciones importantes…

En un primer instante, la pregunta ¿qué investigaron? está empleada para realizar una recapitulación de la sesión del día Martes 8, el primer niño que contestó da la impresión que no tenía idea de que hablaban y posteriormente van surgiendo otras ideas más claras que permiten hacerle recuento de la sesión anterior.

Posteriormente se da a lugar a los niños que investigaron acerca del tema, en esta ocasión sólo fue uno, llevaba en sus manos unas fotocopias de un libro que le había prestado un hermano, aunque no se apreciaban bien, la maestra realizó algunos comentarios muy interesantes y que son característicos de la Edad Media, me dio la impresión que nuevamente se refería a espacios utilizados por feudales y siervos, a parte de este comentario solo agrega algunos que tienen que ver con la función de cada personaje en esta época.

Aunque en este caso, la investigación no queda limitada a la copia de información sólo se limita al buen comentario de ésta, lo cual resulta ser un aspecto de motivación para aquellos que realizan la investigación pues quedan evidenciados frente a los demás a manera de felicitación, aún cuando la maestra comenta lo que ve y deja poco espacio al alumno para expresar lo que le había interesado.

CONCLUSIONES

El presente trabajó buscó dar cuenta de los saberes docentes que ha desarrollado la maestra al hacer uso de Enciclomedia, así como, los que a puesto en práctica para utilizar este recurso en la asignatura de Historia.

La investigación llevó a buscar explicaciones sobre lo que pasa dentro del aula con los alumnos (as) y la maestra al hacer uso del programa Enciclomedia en situaciones de aprendizaje, lo que permitió reconocer que tanto la maestra como los alumnos ponen en juego diversos saberes que les han permitido familiarizarse con este recurso multimedia, aprovechando en numerosas ocasiones las posibilidades que ofrece.

Este trabajo mostró varios detalles de la experiencia de un grupo que hace uso cotidiano del programa Enciclomedia, no sólo en la asignatura de Historia sino también en el resto de sus actividades escolares, aunque cabe mencionar que emplean los recursos que ofrece en distintos grados aún cuando la maestra hace referencia a que los utiliza “al parejo”, lo cual también se debe a que la distribución de los recursos no es equitativa para todas las asignaturas o lecciones.

Resulta evidente en este grupo, que hacer uso de Enciclomedia en sus actividades ha favorecido en algunos niños su alfabetización tecnológica, pues la “máquina” como la llaman, está a su disposición y pueden manipularla según sus intereses siempre y cuando sigan normas de seguridad, cuidado y respeto.
Así mismo ha permitido transferir esos conocimientos de computación a espacios externos pues elaboran trabajos de investigación y recreación, de esta manera con Enciclomedia se ha enriquecido el aprendizaje y se ha incorporado la computadora con diversos propósitos: hacer tareas, transcribir textos, proyectar videos, divertirse, entre otras posibilidades.

Un aspecto muy evidente es que a pesar de la presencia de Enciclomedia en el aula, la maestra no lo ve como una carga de trabajo más, sino como un apoyo para las clases, donde la presencia del libro de texto sigue siendo prioritaria para el seguimiento de las lecciones, aún cuando el mencionado programa ha enriquecido el proceso de enseñanza-aprendizaje ampliándolo con videos, mapas y variados recursos multimedia cuya intención educativa es muy importante tener en cuenta.

Su presencia en el aula además de complementar la información y el contenido de las asignaturas, también incidió en las prácticas de la maestra, quien comenta que hay diversidad de actividades que se le facilitaron con el uso de este programa, entre ellas la planeación y algunas acciones de Matemáticas como la graficación o en Historia, el análisis y visualización de mapas, así mismo se le han ampliado una gama de nuevas interacciones que se hacen posibles con los recursos del programa.

De alguna manera se modificó su práctica educativa y su manera de planear las actividades pues la maestra comenta que Enciclomedia es una herramienta para la planeación ya que se encuentra basada en planes y Programas de estudio de la SEP y le ha sido muy útil aún cuando ha reportado algunos inconvenientes de carácter técnico principalmente, pues pocos son los detalles que ha notado en cuanto a diseño, según sus comentarios.

La maestra reconoce que su práctica ha cambiado en cuestiones de “material fácil y al alcance” pues le ahorra trabajo, que sin la computadora tendría que realizar de otra manera, para ella, con Enciclomedia se descubre algo nuevo cada día, además le ha permitido estar más en contacto con sus colegas de la institución que tienen el mismo equipo, tomar acuerdos y aprender en colegiado.

El uso de Enciclomedia en el salón de clases fuera de reemplazar al libro de texto reforzó su presencia en el aula, pero también enriqueció el proceso de enseñanza-aprendizaje, aportando un conjunto de videos, mapas, imágenes, juegos y recursos multimedia que entusiasman a los niños en la medida en que se usaron convenientemente.

A continuación se mencionan una serie de aspectos relevantes que rescatan ideas tratadas a lo largo del documento:

a) Planeación de las clases:

La maestra indicó que Enciclomedia le ha funcionado mucho en cuestiones de planeación de sus clases, observe que le es muy funcional en cuestiones de organización temática semanal pero en raras ocasiones lleva a cabo las actividades planteadas de acuerdo a los recursos disponibles, aún cuando previamente ha revisado la información con que cuenta cada tema, ha manifestado la falta de tiempo para planear sus clases. Regularmente, parece que también se basa en cartas descriptivas que se encuentran incluidas en el programa, cuando sus actividades planeadas no fueron terminadas satisfactoriamente agrega una hoja a sus documentos pues desafortunadamente el formato de Enciclomedia impide seleccionar el mismo tema para varias semanas. En general, la maestra hace uso del sitio del maestro para organizar sus temas de la semana y conocer los recursos de cada lección.

b) Enciclomedia para la maestra:

Para los maestra es una herramienta de planeación principalmente que apoya su trabajo como docente y que lejos de ser una carga de trabajo más es un apoyo para desempeñar su labor pues ayuda a que los alumnos se desenvuelvan mas y se expresen en público, favorece un conocimiento integral que incluye imágenes, videos y sonido que permite que lo niños lo vivan y lo vean personalmente. Es divertido y favorece la imaginación al realizar visitas virtuales, observar imágenes o escuchar narraciones, por mencionar algunas.

c) Enciclomedia para los alumnos:

Es una herramienta para aprender más fácil, de forma divertida y es menos aburrido, les agrada porque incluye juegos y videos y aprenden el uso de la computadora, los niños expresan que entienden mejor las clases pues son mas claras, además de que les permite un acercamiento a realidades no presentes.

d) Interés y entusiasmo:

La maestra logra captar la atención y el interés de los alumnos en ciertos momentos obteniendo participaciones constantes, logrando que algunos alumnos investiguen o dejen su recreo por adentrarse un poco más en aquello que les llamó la atención del programa.

e) Motivación:

La motivación sugiere un efecto importante y el gusto de alumnos por asistir y participar en las clases. Lo que mas le gusta a los alumnos de Enciclomedia son los videos, las visitas virtuales y los juegos porque les divierten y aprenden jugando. También les gustó que se pudieran proyectar las lecciones de los libros de texto y escribir sobre las proyecciones, porque atrajo su atención. El uso de enciclomedia fomentó la investigación en otras fuentes y también genera conocimientos tecnológicos en los alumnos.

f) Predilección por materias:

La mayoría de los alumnos coinciden en que con Enciclomedia las clases se han vuelto mas divertidas y ellos ponen mas atención, la maestra proyecta la lección y apoyada en ella explica el tema, enseguida pasa imágenes, mapas u oro recurso relacionado con el contenido, hace preguntas y todos contestan en colectivo. Cuando la lección se proyecta en el pizarrón todos leen en voz alta por turnos, Enciclomedia se usa en todas las materias pero más en las asignaturas de Matemáticas e Historia.

g) Aprendizaje

De acuerdo a lo que menciona Díaz de Cossío (2006:119)

> Para lograr un aprendizaje significativo en donde los alumnos integren el conocimiento de manera relevante, se propone una serie de estrategias como la recuperación de conocimientos y experiencias previas de los alumnos, relacionar los contenidos con los aspectos de la vida cotidiana y su entorno inmediato, favorecer el trabajo en equipo, propiciar situaciones en donde los alumnos puedan expresar sus ideas y enriquecerlas con las opiniones de los demás, desarrollar la actitud de colaboración y la habilidad de argumentar, además de facilitar la puesta en común de los conceptos y procedimientos con mecanismos de procesamiento de la información.

Se puede comentar que la maestra realiza las actividades mencionadas en la cita anterior, pues trata de vincular los comentarios de los niños hacia la relación con el presente y su vida cotidiana, sin embargo, en varias ocasiones suele dejar de lado la retroalimentación y pasar a otro tema.

A través de Enciclomedia se construye conocimiento, a través del trabajo colaborativo y de la guía del maestro o maestra y por supuesto, de la manipulación de un medio electrónico.

Es notable que Enciclomedia está funcionando de diversas maneras y sus posibilidades se están aprovechando, hay señales de que un aprendizaje significativo puede propiciarse pero este es un proceso largo que debe ser seguido haciendo uso de otros instrumentos de investigación.

Enciclomedia está pensada para fomentar y propiciar distintos estilos de aprender, por lo tanto, impacta el aprendizaje de los alumnos desde el momento en que les da la oportunidad de poder navegar a través de distintos recursos y fuentes de información, cada alumno aprende de manera diferente por lo que puede preferir un medio en lugar de otro, también es cierto, que impacta en las prácticas docentes de tal manera que a cada momento la maestra tiene que echar mano de sus conocimientos para desempeñar su labor educativa.

Impacta en el desarrollo personal y social de cada niño, en su manera de participar activamente en clases, a tal grado a veces de molestarse porque no les tocó participar mediante el sorteo.

Impacta su aprendizaje de manera visual, en el sentido de que presenta imágenes, videos, visitas virtuales, entre otros, que les permite observar formas de vida, zonas arqueológicas o formas de vestir, pues muchas veces es más significativa una imagen que un texto dictado.

A través de esta investigación se ha tratado de evidenciar una serie de prácticas cotidianas de una pequeña parcela de la realidad, que no pretende generalizar al contexto en general, pero que ha puesto de manifiesto una serie de realidades en cuanto al trabajo con un programa multimedia que a su vez denota cambios es las prácticas de los participantes, cambios que van paulatinamente.

BIBLIOGRAFÍA

CABERO, Julio (editor), *et al*. *Tecnología educativa.* España, Síntesis educación, 1999. 207 p.
(Colecc. Didáctica y Organización escolar Nº 1)

CABERO, Julio. (editor) *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación.* España, Educación síntesis. 255 p.
(Colecc. Didáctica y Organización escolar Nº 11)

CASANOVA, María Antonia*. La evaluación educativa: escuela básica*. México, SEP/Muralla, 1998, 262 p.

_____. *Manual de evaluación educativa*. 5ª ed. México, Muralla, 1999 ©1995. 250 p.
(Colecc. Aula Abierta)

COOK, T. D. y CH. S. Reicharat. *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa.* Tr. Guillermo Solana. 4ª ed. Madrid, Morata, 2000©1986. 228 p.
(Colecc. Pedagogía)

DÍAZ DE COSSÍO, Roger, *et al. Enciclomedia en la práctica, observaciones en 20 aulas 2005-2006.* México, Centro de Investigación Educativa y actualización de profesores A. C. /Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, 2006. 474 p.

FULLAN, Michael G. y Suzanne Stiegelbauer. *El cambio educativo; Guía de planeación para maestros.* Tr. María Elisa Moreno Canalejas. México, Trillas, 1997. 327 p.

GARCÍA SANDOVAL, Martha Teresa. *El programa Enciclomedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje: la capacitación del docente.* Tesis que para obtener el título de Licenciada en Administración Educativa. México, Universidad Pedagógica Nacional, Enero 2007. 113 p.

MENA MERCHAN, Bienvenido y Manuel Marcos Porras. *Nuevas tecnologías para la enseñanza; Didáctica y metodología.* Madrid, Ediciones de la Torre, 1994. 141p.

MERCADO, Ruth. "*El dialogo de voces sociales en los saberes docentes".* En *La etnografía en educación; Panorama, prácticas y problemas.* México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1994. p. 371-388

ONTORIA PEÑA, Antonio, Ana Molina Rubio y Ángela de Luque Sánchez. *Los mapas conceptuales en el aula.* Buenos Aires, Magisterio del Río de la Plata, 1996. 127 p.
Colecc. Respuestas educativas, Serie Aula EGB

ONTORIA PEÑA, Antonio, Juan Pedro R. Gómez y Ángela Luque. *Aprender con mapas mentales; Una estrategia para pensar y estudiar.* Madrid, Narcea, 2003. 146 p.

O. OSANNA, Edgardo, Eva M. Bargellini y Elsie S. Laurino. *El material didáctico en la enseñanza de la historia.* 4ª ed. Buenos Aires, El Ateneo 1994©1984. 213 p.
Colecc. Formación docente nº 912.

RAMÍREZ RAYMUNDO, Rodolfo. *Libro para el maestro; Historia Quinto grado.* 4ª reimpr. México, Secretaría de Educación Pública, 2000©1995. 94 p.

REIMERS, Fernando. *Aprender más y mejor; Políticas, programas y oportunidades de aprendizaje en educación básica en México*. Tr. Claudia Sfteve y Eugenia Garduño. México, Fondo de Cultura Económica/ Secretaría de Educación Pública/ Escuela de Posgrado en educación de la Universidad de Harvard/ Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, 2006. 509 p.

RIOS ARIZA, José Manuel y Manuel Cebrián de la Serna. *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación.* Granada, Ediciones Aljibe, 2000. p. 242 p.
(Colecc. Biblioteca de educación)

ROCWELL, Elsie y Ruth Mercado. *La escuela, lugar del trabajo docente; Descripciones y debates.* 2 ed. 1era reimpr. México, DIE/CINVESTAV, 2003 ©1986. 155 p.

_____. *"Puntuación y simbología en los registros ampliados".* En Rockwell, Elsie y J. Ezpeleta. *La práctica docente y su contexto institucional y social.* México, DIE-CINVESTAV.

RODRÍGUEZ GÓMEZ, Gregorio, Javier Gil Flores y Eduardo García Jiménez. *Metodología de la investigación cualitativa.* 2ª ed. Granada, Aljibe, 1999©1996. 377 p.

ROSALES CHAVARRÍA, Romali. *La educación cívica y los saberes docentes; Un estudio en la escuela primaria.* Tesis que para obtener el grado de maestra en ciencias en la especialidad de Investigaciones educativas. México, Centro de Investigación y de estudios avanzados del Instituto Politécnico Nacional/Departamento de Investigaciones Educativas, Enero 2005. 161 p.

SANTIESTEBAN, A. Pagés, J. *La enseñanza de la historia en la escuela primaria*. En CASAS, M. y Tomás, C. (coord). E*ducación primaria. Orientaciones y recursos.* p. 468/129-468/160. Barcelona: WoltersKluwer Education. 2006.

SANTOS GUERRA, Miguel Ángel. *Evaluar es comprender.* Buenos Aires, Magisterio río de la Plata, 1998. 285 p.

SHAW, Ian F. *La evaluación cualitativa; Introducción a los métodos cualitativos.* Tr. Roc Filella Escold. Barcelona, Paidós, 2003 ©1999. 315 p. Colecc. Paidós básica nº. 118.

TARDIF, Maurice. *Los saberes del docente y su desarrollo profesional.* Madrid, Narcea, 2004. 234 p.

WEISS, Carol H. *Investigación evaluativa; Métodos para determinar la eficiencia de programas de acción.* 2ª ed. 5ª reimpr. México, Trillas, 1999©1990. 183 p.

ZUZUNAGA MEDINA, Claudia. *Enciclomedia como recurso didáctico en el aprendizaje significativo.* Tesis que para obtener el título de Licenciada en pedagogía. México, Universidad Pedagógica Nacional, Junio de 2008. 118 p.

HEMEROGRAFÍA

ALTAMIRANO CONTRERAS, Rubén. "*Enciclomedia y la interacción en el aprendizaje escolar"*. En *EDUCACIÓN 2001*, Nueva época, año XII, n. 130, mar. 2006: 49-52.

_____. *"Aplicaciones de Enciclomedia en el aula".* En *EDUCACIÓN 2001.* Nueva época, año XI, n. 116. ene. 2005: 70-72.

BRACHO, Felipe. *¿Qué es enciclomedia?-entrevista-. 8 p.*

COORDINACIÓN DE ASESORES Y COMUNICACIÓN SOCIAL. *"Un modelo pedagógico de integración de tecnologías al servicio de la educación".* En EDUCACIÓN 2001, Nueva época, año XI, n. 126, nov. 2005: 49-52.

COORDINACIÓN DE INFORMÁTICA EDUCATIVA ILCE. *Guía para el uso de Enciclomedia (Versión 1. 2).* México, ILCE, 2005.

EQUIPO DE INVESTIGADORES DEL ILCE. *"Nuevas tecnologías, educación y sociedad". En* Educación 2001, Nueva época, año XI, n.126, Nov. 2005: 13-18.

FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES. *Informe enciclomedia* (Evaluación en Materia de Diseño, Consistencia y Resultados). México, Marzo 2008. 112 p.

FERREIRO GRAVIÉ, Ramón. "Hacia nuevos ambientes de aprendizaje". En *Sistemas telemáticos para la educación continúa.* AMEC – DF IPN, 1999: 10 p.

FERREIRO, Ramón y Anthony De Napoli. *"Más allá del salón de clases: Los nuevos ambientes de aprendizaje".* En *Revista complutense de educación.* Vol. 19, n. 2, 2008: 333-346.

FOLLETO: *¿Qué es Enciclomedia?,* 01.

FOLLETO: *Enciclomedia y el aprendizaje*, 03.

FOLLETO: *Enciclomedia; Enseñanza del ingles.*, 06.

GÓMEZ TORRES, Julio César. "*Nuevas tecnologías para el aprendizaje".* En EDUCACIÓN 2001, Nueva época, año XI, n. 126. nov. 2005: 9.

HERNÁNDEZ LUVIANO, Guadalupe. *"Enciclomedia: Un centro de tecnología para la docencia en el escritorio del profesor".* En *EDUCACIÓN 2001.* Nueva época, año XI, n. 126. nov. 2005: 63-65

LACRUZ ALCOCER, Miguel. *La actividad docente y la formación del profesorado con nuevas tecnologías.* p. 7

SANCHEZ CERVANTES, Alberto. *La enseñanza y el aprendizaje de la historia con enciclomedia (Versión 1.2); Serie: documentos.* México, Secretaría de educación Pública, 2006. 28 p.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. "*Los avances en equidad, calidad y gestión del sistema educativo nacional".* En *EDUCACIÓN 2001.* Nueva época, año X, n. 112. sep. 2004: 29-36.

_____. *El sitio del maestro y la tarea de enseñar; Enfocando la mirada.* 17 p.

_____. *Enciclomedia y la planeación didáctica en Historia; Primer taller corto, quinto grado.* 8 p.

_____. *La enciclomedia y la enseñanza; Un primer vistazo.* 16 p.

_____. *"Los docentes y las nuevas tecnologías de la información.* En *EDUCACIÓN 2001.* Nueva época, año VIII, n. 96. mayo. 2003: 26-29*"*

_____. *Evolución de Enciclomedia: 2003 - V1.0, 2005 - V1.2, 2007 - V2.0.* 14 p.

SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL. *Programa Enciclomedia; Documento base.* 14 p. (Con avance a diciembre de 2004)

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. *Enciclomedia, un nuevo espacio de aprendizaje; Cuaderno de actividades.* 15 p.

MESOGRAFÍA

CARRETERO, Mario. *Zona Educativa, Revista 14, Reportajes Página 1 de 4.* En http://www.eleducador.com/col/contenido/contenido.aspx?catID=107&conID=209

Enciclomedia. En http://www.enciclomedia.edu.mx 04-10-07

Enciclomedia. En http://www.enciclomedia.edu.mx/Conoce_Enciclomedia/Como_se_estructura.htm) 15-05-08.

Enciclomedia. En http://es.wikipedia.org/wiki/Enciclomedia 08-10-07

FLORES, Celeste. *Reseña del libro Problemas de aprendizaje y enseñanza de la historia: ¿...y los maestros qué enseñamos por historia?,* de Julia Salazar Sotelo, Universidad Pedagógica Nacional/Correo del Maestro (Col. Educación, Núm. 10), México, 1999. En http://www.oei.es/noticias/spip.php?article3525)

Lo cotidiano, los saberes y la práctica docente. En http://jerson-innovacionycambio.blogspot.com/2008/10/lo-cotidiano-los-saberes-y-la-prctica.html 06-07-09

MARQUÉS GRAELLS, Pere. *Roles actuales de los estudiantes.*1999. 2 p. En http://dewey.uab.es/pmarques/estudian. (última revisión: 8/06/03)

Nezahualcóyotl. http://www.neza.gob.mx 10-10-07

MARQUÉS, Graells Pere (2000). *Ventajas e inconvenientes del multimedia educativo.* En http//www.peremarques.net 22-06-09

MEN (2007). Ser competente en tecnología: ¡Una necesidad para el desarrollo!. Orientaciones generales para la educación en tecnología. En http:\historia\LA ALFABETIZACIÓN EN TECNOLOGÍA.htm 31-05-10

QUINTANA, J. (1997) *Multimedia en la enseñanza.* En http://www.dionisiodiaz.com/multimensenanza/multimediaensenanza.html 22-06-09

Recopilación de métodos de usabilidad. En http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/quees/usab.htm 27-06-09

Usabilidad. En http://es.wikipedia.org/wiki/Usabilidad 19-06-09

GLOSARIO

Alfabetización tecnológica: La alfabetización se relaciona con la capacidad para identificar, comprender y utilizar los conocimientos propios de diversos campos. La alfabetización tecnológica es un propósito inaplazable de la educación porque con ella se busca que individuos y grupos estén en capacidad de comprender, evaluar, usar y transformar objetos, procesos y sistemas tecnológicos, como requisito para su desempeño en la vida social y productiva. En otras palabras, y con el propósito de reiterar su relevancia en la educación, "el desarrollo de actitudes científicas y tecnológicas, tiene que ver con las habilidades que son necesarias para enfrentarse a un ambiente que cambia rápidamente y que son útiles para resolver problemas, proponer soluciones y tomar decisiones sobre la vida diaria"♣.

Diacronía: Se refiere a los cambios o transformaciones que experimenta una sociedad a lo largo del tiempo.

Diagrama temático: Es una representación gráfica que agrupa los conceptos y temas centrales de cada lección del libro de texto, su finalidad es que el maestro y el alumno observen en conjunto el contenido de la lección y puedan recapitular cuando sea conveniente.

EFIT: El proyecto Enseñanza de Física con Tecnología (EFIT) incorpora el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en escuelas secundarias de México.

Encarta: Es una enciclopedia multimedia digital publicada por Microsoft Corporation desde 1993 a 2009 (en español desde la versión '*97*). Además de las entradas enciclopédicas, la información era complementada con numerosas fotos e ilustraciones, clips de audio y vídeos, actividades interactivas, líneas de tiempo, mapas, un atlas geográfico y herramientas para resolver tareas

♣ UNESCO. Informe de seguimiento de la educación para todos en el mundo, 2005. En http:\historia\LA ALFABETIZACIÓN EN TECNOLOGÍA.htm

estudiantiles. La enciclopedia estaba disponible en DVD-ROM o múltiples CD-ROMs y también tenía disponibilidad limitada (con publicidad) a sus contenidos en línea en la World Wide Web. En marzo de 2009, Microsoft anunció la discontinuación de todas las existencias del producto Encarta (discos y su versión en línea).

Hipermedia: Es un documento donde además de texto, también encontramos dibujos, imágenes, sonidos, etc. Se constituye como una malla de información unida por vínculos.

Hipertexto: Es un documento donde solo se presenta información en bloques de texto unidos entre sí por nexos o vínculos que hacen que el lector elija o decida en cada momento el camino de lectura a seguir en función de los posibles itinerarios que le ofrece el programa.

Icono: (del griego εἰκών, eikon: 'imagen') es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, es un pictograma pequeño que es utilizado para representar archivos, carpetas, programas, comandos o documentos.

Interactividad: Propiedad o cualidad de un sistema que implica un control estricto de éste por parte del usuario mediante un sistema continúo de comunicación. Supone un esfuerzo de diseño para planificar una navegación entre pantallas en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación. En este sentido el usuario debe navegar por la aplicación y sentirse libre.

Interactivo: Dicho de un programa que permite una interacción a modo de dialogo entre ordenador y usuario. Se dice de programas o entornos que son capaces de responder al usuario, devolverle información y obedecer sus instrucciones. Un sistema interactivo es un sistema de computación en el cual el usuario se comunica con la computadora a través de un teclado y una pantalla.

Multimedia: Etimológicamente el vocablo media significa *varios medios*, por lo que el término multi-media es redundante. El término puede definirse y entenderse como la integración o combinación de dos o varios medios de comunicación: texto, imagen fija (dibujos, fotografías) sonidos (voz, música, efectos especiales) imagen en movimiento (animaciones, vídeos), entre otras, y que pueden ser controlados o manipulados por el usuario.

Paint: Su nombre original es Paintbrush, es un programa básico que ha acompañado al sistema operativo Microsoft Windows desde la versión 1.0, fue desarrollado en el año 1982 por la recién creada Microsoft.

Red escolar: Es un programa que propone, en los próximos años, llevar computadoras con multimedios, conectadas a Internet y con una amplia gama de contenidos educativos a todas las escuelas primarias y secundarias publicas del país.

Sec 21: Busca potenciar las tecnologías de Red Edusat y Red Escolar. Inicia en mayo de 1999 con el apoyo de la Secretaría de Educación Pública y del ILCE. Un grupo de trabajo del ILCE, en colaboración estrecha con los profesores y directivos de esta Secundaria, han desarrollado el modelo SEC-21 para incrementar el uso de tecnologías en apoyo a los programas educativos. El Proyecto Sec-21 integra las siguientes tecnologías:

- Videos y señales televisivas en formato digital.
- Calculadoras con capacidad gráfica y procesador algebraico.
- Cómputo: paquetería, simuladores y censores, discos compactos, Internet, correo electrónico.
- Impresos: cuadernos y hojas de trabajo.

Secuencia didáctica: Es un modelo alternativo de enseñanza que permite concretar todas las decisiones y opciones adoptadas en otras instancias de planificación educativa: finalidades, proyectos curriculares, todo lo que de alguna forma enmarca y justifica una cierta manera de entender y practicar la enseñanza y su comunicación. Su objeto es evitar la improvisación constante y

la dispersión, mediante un proceso reflexivo en el que participan los estudiantes, los profesores, los contenidos de la asignatura y el contexto.

Sincronía: Se refiere a los cambios ocurridos en una época determinada.

TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

Virtual: Establece una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo, supera las barreras espaciotemporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran accesibles. La realidad virtual permite la generación de entornos de interacción que separen la necesidad de compartir el espacio-tiempo, facilitando en este caso nuevos contextos de intercambio y comunicación.