

SOLUCIÓN EDUCATIVA COMPUTARIZADA PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA LOCAL DE CHICHIRIVICHE - FALCÓN

COMPUTED EDUCATIONAL SOLUTION FOR THE TEACHING OF THE LOCAL HISTORY OF CHICHIRIVICHE – FALCON

Ricardo Arturo Van Grieken Rivero
ravgr85@gmail.com

Fundación Misión Sucre. Chichiriviche, Falcón. Venezuela

Recibido: 21/11/2017

Aceptado: 19/03/2018

Resumen

La historia de los pueblos constituye un pilar preponderante en la transformación educativa. Por otro lado, la informática constituye una herramienta en las diversas instancias de la sociedad. La investigación, tuvo como finalidad proponer una solución educativa computarizada para la enseñanza de la historia local. La metodología estuvo orientada hacia un Proyecto Factible. La recolección de datos, se guió hacia la investigación de campo de tipo descriptivo. Se aplicaron dos instrumentos tipo cuestionario. La aplicación del mismo se considera que impactará sobre el proceso formativo de los estudiantes y servirá para replicarla a todas las instituciones de la localidad.

Palabras clave: Informática, historia local, tecnología educativa.

Abstract

The history of the peoples constitutes a preponderant pillar in the educational transformation. On the other hand, information technology constitutes a tool in the different instances of society. The purpose of the research was to propose a computerized educational solution for the teaching of local history. The methodology was oriented towards a Feasible Project. The data collection was guided to descriptive field research. Two questionnaire instruments were applied. The application of the same one is considered that it will impact on the formative process of the students and will serve to replicate it to all the institutions of the locality.

Keywords: Computing, local history, educational technology.

1. Etapa de diagnosis

Las computadoras y los sistemas complejos de comunicación e información han tenido grandes repercusiones en todo el ordenamiento social; han generado rupturas en las habilidades que requiere el componente laboral en las empresas, la vida cotidiana, los docentes y estudiantes. Ante las necesidades impuestas por los cambios de las tecnologías de información y comunicación (TIC), se impone el reto de insertarse en dichos cambios o simplemente correr el riesgo de quedarse rezagados y marginados digitalmente, bien sea a nivel de comunidades o de individuos.

La investigación, tuvo como objetivo firme la propuesta de una solución educativa computarizada para la enseñanza y fortalecimiento de la historia local, partiendo de la diagnosis antes descrita que se apoya en el eje integrador Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que pretende la incorporación de las TIC en los espacios y procesos educativos, lo que contribuye al desarrollo de potencialidades para su uso, esto permite conformar grupos de estudio y trabajo para crear situaciones novedosas, en pro del bienestar del entorno sociocultural. Dentro de este marco, se procura iniciar a los estudiantes de manera sencilla y práctica en la construcción del conocimiento histórico a través de las nociones fundamentales de tiempo, cambio, causalidad y

continuidad, que le permitan comprender la realidad social al comparar y establecer relaciones entre los distintos hechos sociales que caracterizan el proceso histórico-cultural venezolano.

Sobre las bases de las ideas expuestas, el Ministerio del Poder Popular para la Educación (2007) implantó el nuevo CNB, basado en pilares filosóficos y pedagógicos de ilustres venezolanos como: Simón Rodríguez, Francisco de Miranda, Simón Bolívar, Ezequiel Zamora, Luis Beltrán Prieto Figueroa y Belén Sanjuán; en el cual se hace presente el relevante impacto que ha de causar en los estudiantes y docentes la valoración hacia la identidad cultural, historia nacional, regional y local, desde una concepción endógena, que se apropie de las costumbres y manifestaciones de cada pueblo o ciudad. La solución educativa computarizada para la enseñanza de la historia local pretende incentivar a los estudiantes de primero y segundo año de educación media, así como a los docentes y especialistas en informática educativa a valorar la cultura de la comunidad mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación.

1.1 Objetivo General

Proponer una solución educativa computarizada para la enseñanza de la historia local de la población de Chichiriviche, Municipio Monseñor Iturriza, estado Falcón.

1.2 Objetivos Específicos

Diagnosticar la necesidad instruccional de una solución computarizada para la enseñanza de la historia local de la población de Chichiriviche, a los estudiantes y profesores del Liceo Nacional Ramón Yáñez del Municipio Monseñor Iturriza, estado Falcón.

Formular el diseño funcional y los aspectos pedagógicos para la elaboración de la solución educativa computarizada para la enseñanza de la historia local de la población de Chichiriviche.

Determinar los aspectos tecnológicos, entorno audiovisual y elementos de la solución educativa computarizada para la enseñanza de la historia local de la población de Chichiriviche.

2. Abordaje teórico

El Software educativo

Un software educativo se define como los programas de computación que son realizados con el fin de utilizarse como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje. con características particulares como lo son: el uso fácil y dinámico, la interactividad con los contenidos del mismo y la calidad de los materiales multimedia que posee. Para Galvis (1993) Material educativo computarizado (MEC) es la denominación otorgada a las diferentes aplicaciones informáticas cuyo objetivo terminal es apoyar el aprendizaje. Marqués (1995) describe las siguientes características de un software educativo: Permite la interactividad con los estudiantes; facilita las representaciones animadas; incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación; permite simular procesos complejos; reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos lo que facilita un trabajo diferenciado, que introduce al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.

Multimedia, hipermedia, hipertexto

El multimedia combina las posibilidades de diversos medios de comunicación interconectados y controlados a través de la computadora. Según Martínez (1999), “el multimedia une medios y con ellos sus cualidades expresivas resultando la suma de las características de cada uno de los medios que se unen en algo completamente nuevo”. (p. 2) El hipermedia se configura como un medio en el que la información interconectada en forma de redes permite al usuario navegar libremente, la diferencia básica con el hipertexto en el tipo de información que incluye el hipermedio: textos, imágenes y sonidos. Por otro lado, puede definirse el hipertexto como un programa informático en el que la información textual presentada se interconecta de tal modo que el usuario decide en cada momento los pasos a seguir en función de las diversas posibilidades que el mismo le ofrece; dicho en otras palabras, el usuario navega libremente por la información.

Multimedia educativo

Marqués (1999), señala que “dentro del grupo de los materiales multimedia, que integran diversos elementos textuales (secuenciales e

hipertextuales) y audiovisuales (gráficos, sonido, video, animaciones), están los materiales multimedia educativos, que son los materiales multimedia que se utilizan con una finalidad educativa.” (p. 45) Los materiales multimedia educativos, como los materiales didácticos en general, pueden realizar múltiples funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje; las principales funciones que pueden realizar los recursos educativos multimedia son las siguientes: informativa, instructiva o entrenadora, motivadora, evaluadora, entorno para la exploración y la experimentación, expresivo-comunicativa, metalingüística, lúdica, proveedora de recursos para procesar datos, innovadora, apoyo a la orientación escolar y profesional, apoyo a la organización y gestión de centros.

2.1 Pasos para el diseño de una solución educativa computarizada (Metodología Marqués, 1995)

Génesis de la idea: Toda propuesta debe partir de una idea inicial. Para Marqués, puede nacer por iniciativa propia, del docente, de un grupo de personas o por encargo de una empresa específica, en ella debe relatarse el porqué de la idea, y lo que se desea alcanzar tras la implementación de la misma.

Aspectos pedagógicos: La segunda etapa la constituyen los aspectos pedagógicos, aquí, el diseñador debe especificar los objetivos alcanzables, los destinatarios del diseño y los contenidos programáticos, en los cuales debe detallarse cada proceso de aprendizaje del estudiantado.

Pre diseño o diseño funcional: En este aspecto debe relatarse las características de los destinatarios del software, ventajas del mismo, plataforma de usuario, así como el entorno visual (plantillas de un primer diseño).

Programación y elaboración del prototipo alfa-test: en esta etapa, el equipo conformado por especialistas en multimedia y programadores deberán desarrollar un primer prototipo del material que integre los contenidos propuestos en el pre diseño.

Evaluación interna: Ésta la realizan los integrantes del equipo de diseño y desarrollo del material, al aplicar la metodología definida para estos tipos de materiales en aras de asegurar los criterios de calidad establecidos.

3. Aspectos metodológicos

Teniendo como marco los objetivos propuestos en la investigación, estuvo orientada hacia un Proyecto Factible; aunado a esto, la recolección de datos se dirigió hacia la investigación de campo de tipo descriptivo, ya que se recolectaron directamente de la realidad. La población estuvo constituida por un universo de sesenta y cinco (65) estudiantes y doce (12) docentes de primero y segundo año sección "A" del nivel media general del Liceo Nacional Ramón Yáñez, lo que suma una población total de setenta y siete (77) personas. Por otra parte, la muestra seleccionada estuvo conformada por dieciocho (18) estudiantes de primer año sección "A", veintiún (21) estudiantes de segundo año sección "A" y siete (7) docentes para un total de 46 personas de la población de estudio.

Se aplicaron dos instrumentos tipo cuestionario con siete (7) preguntas cada uno, con opciones de respuesta cerradas (SI-NO) a los docentes y estudiantes, con la finalidad de conocer su percepción acerca del abordaje del tema de la valoración histórica local y a la integración de las TIC en el proceso educativo. la validez de los instrumentos estuvo sometida a un juicio de expertos, mientras que la confiabilidad de calculó con el método Kuder y Richardson ($K-R_{20}$), arrojando un coeficiente de confiabilidad de 0,7 lo que denotó que el instrumento fue confiable. Tras la aplicación de dichos instrumentos, se dio veracidad de la necesidad imperiosa de implantar este proyecto, ya que los estudiantes y docentes carecen de cultura valorativa del patrimonio histórico local, lo que debilita su formación social y ciudadana y permite la alienación de otras culturas externas.

4. Propuesta de solución educativa computarizada. (Metodología de Marqués, 1995)

4.1 Génesis de la idea

Se pretende el diseño de una solución educativa computarizada que promueva la enseñanza de la historia local de la comunidad de

Chichiriviche, mediada por el uso de las TIC, e integrarse a los contenidos programáticos del área de aprendizaje Ciencias Sociales y Ciudadanía. La propuesta responde a la necesidad de fomentar el conocimiento en los educandos hacia la historia de su comunidad, partiendo del hecho de ser un centro turístico importante para el país, donde convergen numerosos visitantes, muchos de los cuales, ansían obtener información histórica, cultural, social, deportiva de la ciudad.

Para la implementación de la solución educativa computarizada es necesario adaptar diversas estrategias de enseñanza tradicional al plano informático. Dichas estrategias didácticas y pedagógicas estarán sujetas a la interactividad del usuario, las mismas pueden ser: sopa de letras, crucigramas, crucifiguras, conceptualización de contenido, análisis de textos, lectura y resolución de preguntas, observación, memorización, pruebas de conocimiento, mapas mentales, cuadros comparativos, audio, video, entre otros. Posterior a esto formar al colectivo docente en el uso e integración del computador a la actividad pedagógica; por último, fomentar en los estudiantes la utilización correcta del equipo computacional y el acceso a los contenidos de solución educativa computarizada planteada.

Nombre de la Solución educativa Computarizada

Chichiriviche, por donde nace el sol.

4.2 Objetivos educativos

- Categorizar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales necesarios para el aprendizaje significativo.
- Generar en los estudiantes interés en el uso y aprovechamiento de la herramienta educativa.
- Orientar la investigación, descubrimiento y valoración de nuevos conocimientos en el área histórica.

4.3 Destinatarios

Estudiantes de primero y segundo año de media general del Liceo Nacional Ramón Yáñez, con edades comprendidas entre 12 y 14 años de edad. Los estudiantes poseen conocimientos básicos de ofimática,

encendido de computadora, manejo del entorno gráfico de una PC, documentos ofimáticos, navegación por internet, uso de redes sociales.

4.4 Recursos Instruccionales

Los recursos instruccionales son los elementos y dispositivos de los que se vale el docente para propiciar el aprendizaje; en este sentido, se habrá de considerar a todos los aparatos, objetos, materiales, representaciones y acciones que favorezcan el proceso de aprendizaje, sobre todos aquellos que proporcionen experiencias previas directas a los alumnos sobre la temática tratada. Además, se tomará en cuenta las experiencias previas de los alumnos, sus individualidades, costo de los materiales y disponibilidad.

4.5 Ventajas del diseño

- Promoverá el conocimiento de la historia, cultura, tradiciones locales.
- Contribuirá al fortalecimiento de la conciencia histórica.
- Valorará los patrimonios tangibles e intangibles de la comunidad.
- Servirá para el aprendizaje individual y colaborativo de los estudiantes.
- Facilitará al docente el desarrollo de otros contenidos programáticos ya que el estudiante podrá hacer uso de la aplicación desde su hogar o en horas libres.
- Se podrá aplicar en otras instituciones y niveles del sistema educativo.

5. Conclusiones

5.1 Conclusiones del objetivo general

En relación al objetivo general de la investigación se puede concluir, que la propuesta para el diseño de una solución educativa computarizada generó interés en su desarrollo por parte del colectivo presente en su divulgación; lo que motiva hacia el diseño total del software para el beneficio educativo y tecnológico de los estudiantes y docentes de la institución educativa, así como de otros centros educacionales. Permitiendo, en un futuro, la presentación del recurso tecnológico a los organismos nacionales responsables del desarrollo de nuevas tecnologías de la comunicación e información orientadas a la educación.

5.2 Conclusiones de los objetivos específicos

Tras el diagnóstico inicial para testimoniar la necesidad de una solución educativa computarizada, se puede resumir que los estudiantes encuestados coincidieron en el desconocimiento y poco interés hacia los temas históricos y culturales de la localidad. Primeramente, por considerarlos poco necesarios en su vida y luego por la apatía de los docentes en desarrollar estrategias para su divulgación, abordándolos únicamente como forma de dar cumplimiento a lo estipulado en el currículo de las asignaturas relacionadas.

En relación al uso de las TIC dentro del aula, se constató el bajo interés por parte de los docentes y estudiantes hacia el empleo del computador del proyecto Canaima Educativo o del centro de computación (sala CBIT), en un principio por no contar con la formación previa hacia el uso del mismo, y luego por no poseer las herramientas pedagógicas – tecnológicas para el diseño de estrategias educativas mediadas por las nuevas tecnologías. Los estudiantes por su parte manifestaron que utilizan el computador para navegar a través de la internet en páginas de esparcimiento social, juegos, o como reproductor audiovisual. En referencia a la utilidad de la sala de computación, la institución no cuenta con personal docente capacitado en el área, por lo que esta se mantiene cerrada.

La formulación del diseño funcional y aspectos pedagógicos se desarrollaron en forma exitosa, ya que se contaba con el apoyo bibliográfico y las herramientas educativas para la adaptación de los contenidos tradicionales al plano digital y tecnológico. Lo que generó una serie de estrategias instruccionales basadas en las TIC que permiten fusionar la valoración de la historia local con el fortalecimiento de los conocimientos y buen uso del computador dentro del aula de clase.

En lo que respecta a los aspectos tecnológicos y el entorno visual se abordó con el diseño de las primeras plantillas de la solución educativa computarizada, en particular las características, destinatarios y plataforma de usuario necesaria para el uso del software.

6. Referencias

- Galvis, A (1992) Ingeniería de Software segunda edición. Universidad de los Andes, Colombia.
- Hurtado y Toro. (2005). Paradigmas y Métodos de investigación en tiempos de cambio. 5ta Ed. Editorial Episteme, Caracas Venezuela.
- Marqués, P (1995). Software educativo: guía de uso y metodología de diseño. 1era edic. Editorial Estel. Barcelona España.
- Marqués, P (2005) Selección de materiales didácticos y diseño de intervenciones educativas. Universidad Autónoma de Barcelona. España. Página web en línea, disponible en: <http://peremarques.pangea.org/orienta.htm>. Consultada el: 22/01/2014
- Ministerio de Educación, Cultura Deporte (2006). Orientaciones generales para la elaboración de recursos didácticos apoyados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación. [Documento digital]. Caracas.
- Soto, A (2012). La promoción de lectura, una estrategia para el incentivo del desarrollo de la identidad cultural en los estudiantes de media general del Liceo Ramón Yáñez de Chichiriviche, estado Falcón. Trabajo especial de grado para optar al título de Magister en la Enseñanza de la Lectura y Escritura, Universidad Nacional Experimental Francisco de Miranda, Coro.
- Woolfolk, A. (1990). Psicología educativa. México: Prentice-Hall Hispanoamericana