



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
PAMPANITO ESTADO TRUJILLO**

**SOFTWARE EDUCATIVO COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA
PROMOVER EL CONOCIMIENTO DE LA GEOHISTORIA LOCAL EN
EDUCACIÓN MEDIA GENERAL.**

Trujillo, Febrero de 2012.



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
PAMPANITO ESTADO TRUJILLO**

**SOFTWARE EDUCATIVO COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA
PROMOVER EL CONOCIMIENTO DE LA GEOHISTORIA LOCAL EN
EDUCACIÓN MEDIA GENERAL.**

**Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al
Título de Licenciado en Educación Mención Geografía e Historia.**

Autores:

Chinchilla Juan. C.I: 16.073.705.

Ramírez Laura. C.I: 16.638.068.

Tutor:

MSc. Mariela Sáez. C.I: 5.780.521.

Trujillo, Febrero de 2012.



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
PAMPANITO. ESTADO TRUJILLO**

CARTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, MSc, Mariela Sáez, portador de la C.I Nº 5.780.521, hago constar por medio de la presente que he leído el Trabajo de Grado presentado por el T.S.U Juan Chinchilla y la Lcda. Laura Ramírez, portadores de la C.I. Nº 16.073.705 y 16.638.068, respectivamente, como requisito académico para optar al título de Licenciado en Educación Mención: “**Geografía e Historia**”, cuyo título es: **SOFTWARE EDUCATIVO COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA PROMOVER EL CONOCIMIENTO DE LA GEOHISTORIA LOCAL EN EDUCACIÓN MEDIA GENERAL DEL LICEO BOLIVARIANO “MUCUCHÍES” DEL ESTADO MÉRIDA** por tanto acepto la Tutoría de los estudiantes antes mencionados, durante la etapa de desarrollo del Trabajo de Grado hasta su presentación pública, bajo la consideración de que reúne los requisitos para ser sometido a su evaluación a través del jurado designado por la Comisión de Trabajo de Grado de la Carrera de Educación.

Constancia que se expide en Trujillo, para fines Académicos a los 15 días del mes de Julio de 2011.

**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO “RAFAEL RANGEL”
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES
PAMPANITO. ESTADO TRUJILLO**

**SOFTWARE EDUCATIVO COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA
PROMOVER EL CONOCIMIENTO DE LA GEOHISTORIA LOCAL EN
EDUCACIÓN MEDIA GENERAL.**

AUTORES:

Juan Carlos Chinchilla.
C.I. 16.073.705
Laura Ramírez.
C.I. 16.638.068

Resumen

La presente investigación tiene como finalidad, el diseño de un software educativo como material didáctico que promueva el conocimiento de la geohistoria local de los estudiantes de 1^{er} y 3^{er} año de Educación Media General del Liceo Bolivariano “Mucuchíes”, del estado Mérida. Ubicado en el sector San Isidro de Apartaderos en el estado Mérida. El estudio se enmarca en el tipo de investigación proyectiva en la modalidad de proyecto factible, contando con una muestra de estudio conformado por sesenta y tres (63) estudiantes del liceo “Mucuchíes” y un (1) docente de historia y geografía de la mencionada institución. Para recopilar la información se empleó dos instrumentos, uno dirigido a los docentes, conformado por tres (3) ítems abiertos para su respuesta y otro dirigido a los estudiantes, conformado por cuatro (4) preguntas también abiertas. Para analizar los resultados se empleó el método de la triangulación, por el que se pudo apreciar la debilidad en cuanto a la aplicación de la geohistoria, la utilización de medios didácticos tradicionales y el desconocimiento de la conformación histórica y geográfica por parte de los estudiantes de su comunidad. Finalmente, por medio de la revisión documental y entrevistas se recabó la información precisa para el diseño y elaboración del software educativo denominado “Geohistoria del Municipio Rangel”, para el cual se utilizó el programa HTML, que le proporcionó las características didácticas y amenas que este posee, necesarias para mejorar la enseñanza de las disciplinas de ciencias sociales enmarcadas en el entorno de los estudiantes.

Términos claves: software educativo, geohistoria local, material didáctico, HTML

INDICE GENERAL

	Pág
ACTA DE VEREDICTO	iii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iv
RESUMEN	v
INDICE GENERAL	vi
INDICE DE FIGURAS	viii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
Planteamiento del problema	3
El problema	3
Objetivos de la investigación	
Objetivo general	8
Objetivos específicos	8
Justificación	8
Delimitación	10
CAPÍTULO II	
Marco teórico	12
Antecedentes de la investigación	12
Bases teóricas	15
El enfoque humanista	15
El enfoque constructivista	16
Teoría del aprendizaje significativo	17
El aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner	18
Didáctica	19
Material Didáctico	21

Concepto de historia	24
La historia local	26
Una aproximación al concepto de la geografía	28
Geohistoria	32
La geohistoria y el sistema educativo bolivariano	34
El software educativo	37
Un software educativo para promover el conocimiento de la geohistoria regional y local	38
Bases legales	43

CAPÍTULO III

Marco metodológico	46
Tipo de investigación	46
Diseño de la investigación	47
Población	47
Muestra	48
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
Técnicas de análisis de la información	49

CAPÍTULO IV

Propuesta del software educativo	51
Justificación de la propuesta	52
Objetivo de la propuesta	52
Aspectos conceptuales de la propuesta	53
Descripción del programa HTML	54
Descripción general de los elementos del software	55
Página de presentación del software	56
Pantalla de bloque de contenidos	57
Pantalla de ejemplo titulada primeros habitantes	60

Pantalla de ejemplo titulada ubicación geográfica y división político territorial del municipio	63
Pantalla de autoevaluación	65
Pantalla de crucigrama	67
Pantalla titulada acerca de	68
CAPÍTULO V	
Conclusiones	69
Recomendaciones	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS	81

bdigital.ula.ve

INDICE DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. Pantalla de presentación del software	56
Figura 2. Pantalla bloque de contenidos	57
Figura 3. Pantalla de contenido de historia	58
Figura 4. Pantalla de contenido de geografía	59
Figura 5. Pantalla de contenido de cultura	60
Figura 6. Pantalla de los primeros habitantes	61
Figura 7. Ejemplo de menú desplegable	62
Figura 8. División político territorial	63
Figura 9. Ejemplo de imagen desplegada	65
Figura 10. Ejemplo de actividad de selección simple	66
Figura 11. Ejemplo de crucigrama	67
Figura 12. Acerca de	68

INTRODUCCIÓN

El qué y el cómo enseñar, han variado de acuerdo a las épocas que se han tenido que retratar, además, de las iniciativas sugeridas por parte de los investigadores diligentes en la materia, que a través de sus estudios han permitido enriquecer la gama de técnicas destinadas a la enseñanza y el aprendizaje de niños, niñas y adolescentes. No obstante estas estrategias en algunos casos quedan rezagadas en cuanto al diseño de dinámicas que permitan captar la atención del alumno y despierten su interés por participar activamente en las actividades que se programan dentro y fuera del aula.

A lo largo de la historia, la geografía como ciencia que estudia la complejidad del espacio geográfico ha sido abordada desde una perspectiva restringida, en algunos casos, se enmarca en el estudio y descripción de lo físico, lo geopolítico, desestimando así su alto contenido social y su vinculación con los grupos humanos. Actualmente, se encuentra en auge el desarrollo de las nuevas geografías, dando paso al conocimiento profundo y específico de las realidades regional y local. Originando una postura interdisciplinaria, entre la historia y la geografía, donde son vistas, la historia, como la geografía del tiempo y la geografía, entendida como la historia en el espacio.

Es por ello que Ritter, considerado uno de los padres de la geografía moderna, fue el primero en proponer la relación entre lo geográfico y lo histórico y hacer de la geografía una ciencia para la historia. En tal sentido, planteaba como objetivo de la geografía científica “la organización del espacio en la superficie terrestre y su papel en el devenir histórico (del hombre)”. A respecto Ortega, citado por Aponte (2006), afirma que aún así, suelen ser abordadas por separado, complicando la visión geohistórica del entorno y la comprensión de la realidad social actual.

Desde los años 80, 90 y en la primera década del 2000 en Venezuela, se muestra en la documentación curricular la recurrente aspiración de lograr cambios hacia la transformación de la educación, modernizar el sistema educativo en correspondencia con las necesidades y requerimientos en los cambios históricos. Por tanto, resulta preocupante que ante el esfuerzo realizado, todavía se aplique en las aulas una acción formativa desfasada y descontextualizada de los enfoques educativos emergentes.

Es por ello, que este estudio tiene como propósito proponer un software educativo como material didáctico que promueva el conocimiento de la geohistoria local y regional de los estudiantes de 1^{er} y 3^{er} año de educación media general del Liceo Bolivariano “Mucuchíes”, del Estado Mérida, lo cual permitiría el abordaje de los contenidos del programa de ambos niveles educativos de una manera amena, divertida y sobre todo unificando la parte geográfica con la histórica para que los estudiantes puedan tener una referencia más clara de los hechos estudiados. En tal sentido, se presenta a continuación la manera como se organiza este trabajo de investigación en sus respectivos capítulos:

Capítulo I: El Problema: Donde se conceptualiza y formula el problema, se plantean los objetivos generales y específicos, justificación y delimitación.

Capítulo II: Marco Teórico: Abarca los antecedentes relacionados con la investigación y basamentos teóricos que tienen que ver con el tema objeto de estudio.

Capítulo III: Marco Metodológico: Donde se establecerá el tipo de investigación, diseño, población y la muestra.

Capítulo IV: La propuesta: este capítulo, abarca la descripción del diseño del Software Educativo “Geohistoria del municipio Rangel”, dirigido a los estudiantes de 1er y 3er año de educación media general del Liceo Bolivariano “Mucuchíes”.

Capítulo V: está destinado a la presentación de las conclusiones derivadas de la investigación.

bdigital.ula.ve

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

EL PROBLEMA

El mundo de hoy, está inmerso en una verdadera revolución tecnológica basada en la informática, que encuentra su principal impulso en el acceso y capacidad de procesamiento de información sobre todos los temas y sectores de la actividad humana, lo cual ha contribuido a que culturas y sociedades se transformen aceleradamente tanto económica, como social y políticamente, con el objetivo fundamental de alcanzar con plenitud sus potencialidades. El conjunto de tecnologías que se concentran alrededor de las computadoras personales, de las tecnologías de la información y de la comunicación, es sin duda la innovación que más ha influido en el desarrollo de la vida social de fines del siglo XX y comienzo del XXI.

En este sentido, Poole (2001, p.52) plantea que, esta última centuria ha sido extraordinariamente rica en avances técnicos y científicos, ha visto el crecimiento pleno de otras tecnologías decisivas, como la electricidad y la electrónica, los medios audiovisuales como la televisión y ha culminado con la implantación de estas tecnologías, que han revolucionado el uso y la manipulación de la información y se han constituido, a la vez, en vehículos de comunicación.

El desarrollo de las tecnologías está teniendo una gran influencia en el ámbito educativo, esto según Mugía y Castellanos (2006, p.79), quienes también plantean, que constituyen una nueva herramienta de trabajo que da acceso a una gran cantidad de información y que acerca y agiliza la labor de personas e instituciones distantes entre sí. Cuando se habla del uso de las

computadoras en la educación se argumenta y es inevitable discutir sobre sus ventajas, inconvenientes y usos apropiados estas son discusiones técnicas y pedagógicas, pero detrás de ellas hay algo más que argumentaciones racionales, detrás de ellas hay también emociones que hacen que los niños, jóvenes y adultos sientan el deseo de utilizarlas.

En concordancia con lo antes expuesto es que se trae a colación lo planteado por el Currículo Nacional Bolivariano (2007, p.17), refiriéndose a las TIC como parte de los ejes integradores de la educación del nivel de media general, las cuales, permite a los educandos: “valorar la realidad social de su localidad, región y nación, a través de acciones vinculadas con el entorno, que permitan el desarrollo y apropiación de la conciencia histórica y sentido de pertenencia, en el ejercicio de la soberanía nacional”, lo que es fundamental en el área de aprendizaje de ciencias sociales y ciudadanía. Obteniendo de esta forma, un ciudadano capaz de elaborar sus propios juicios críticos frente a determinado conflicto.

En este sentido, se hace propicio en las instituciones educativas tanto de nivel primario como en media general el uso de materiales educativos computarizados, los cuales en el encuadre de las (TIC) resaltan las expectativas de los estudiantes, por realizar las tareas o asignaciones de forma grupal y cooperativa, con el fin de lograr los objetivos propuestos lo que favorece el proceso de aprendizaje. Uno de estos elementos tecnológicos que puede hacer uso el docente para afianzar los aprendizajes, es el software educativo, el cual facilita a los estudiantes fortalecer el proceso de aprendizaje de los contenidos abordados en el salón de clase, a través de un abanico de actividades pertinentes al tema de estudio.

Contrario a la situación antes descrita ocurre con la enseñanza de la historia, pues la mayor parte de las actividades de aprendizaje están plagadas de un discurso magistral, expositivo y pasivo de manera aislada con la realidad del estudiante que aprende. A esto se refiere Guardia (2004, p.22), quien afirma que:

En la actualidad la metodología para la enseñanza de la historia continúa siendo tradicionalista y repetitiva, razón por la que el docente debe innovar, variar y aplicar estrategias que atiendan las necesidades del educando, para lograr un ambiente armónico y propicio en que los estudiantes sean integrantes activos del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Es importante destacar que más allá de las propuestas, está la actitud de la mayoría de los docentes de no querer mejorar la didáctica de la enseñanza de la historia de Venezuela, por lo que seguirá haciendo de ésta y de las ciencias sociales, una de las materias más aburridas y poco llamativas de la educación venezolana.

De acuerdo a lo antes señalado, es conveniente indicar que igual suerte viene ocurriendo con la enseñanza de la geografía, a esto se refiere Contreras, citado por García (2009, p.36), que señala lo siguiente:

El docente de geografía debería emplear diversas estrategias que permitan el abordaje de situaciones de actualidad de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes” y es importante que éstas contribuyan a eliminar las barreras entre los profesores y alumnos y esto se logra con mayor comunicación y con una planificación enmarcada en el interés de los estudiantes y no del profesor, de manera que sirva para enseñar, orientar y hacer de los alumnos excelentes seres humanos, útiles a la nación y con un sentido de pertenencia en la institución donde estudian y en la comunidad donde residen.

En base a lo expuesto, es que este estudio busca en primera instancia el abordaje de la enseñanza de la geografía y la historia mediante la utilización de software educativo que permita a su vez reunir ambas áreas del saber en una sola ciencia a la cual se denomina geohistoria, y que es definida por Orella, (2010, p.15), como:

Una nueva ciencia que inaugura un nuevo método del que participan secundariamente y por partes iguales las metodologías geográficas y las históricas. El punto de partida de toda investigación geohistórica aunque se trate de una

biografía no es el individuo aislado, el agricultor o el ciudadano, sino el grupo social del que forma parte el individuo, ya sea la tribu, el clan, la casta, la identidad. Este grupo social tiene unas exigencias espacio-temporales para su realización que condicionan el desarrollo y la vida de cada uno de sus miembros. Estas exigencias vendrán estudiadas por los métodos geográficos e históricos.

En este orden de ideas, la geografía desde su concepción se perfiló como una ciencia de conocimiento universal, pero centrándose en una de sus ramas como lo es el aspecto físico, dedicándose solo a caracterizar las formas del territorio, su clima, red hidrográfica, entre otros; dejando a un lado el análisis profundo del elemento social que en este se desarrollara. Aunado a esto, la historia por su parte, describe los hechos pasados sin considerar el entorno y la realidad espacial de determinado momento histórico, consignando un relato lineal y parcelado de los hechos pasados; sin dar opción a poder analizar y explicar el por qué de la organización de la sociedad actual, que presenta amplias brechas entre el desarrollo y subdesarrollo, a pesar de la globalización y el alcance tecnológico de la misma.

Es por ello que, los docentes de geografía y de historia deben motivar en sus educandos la reflexión crítica, relacionando cada uno de los hechos o eventos históricos y geográficos con sus realidades contextuales. De acuerdo a ello, Benejam, citado por Gavira (2003, p.97) afirma que, es necesario dar a los programas educativos la real dimensión de orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje hacia el ámbito comunal, con la finalidad de darle prioridad al componente social, accediendo así a una información más acorde con la tarea de enseñar, generando estrategias didácticas sustentadas en la investigación.

En tal sentido, es conveniente señalar, que la investigación se llevará a cabo en el sector San Isidro-Apartaderos, perteneciente al Municipio Rangel, Estado Mérida; zona de gran importancia económica y cultural para la región

andina, pues atrae gran cantidad de visitantes debido a sus características climáticas y geográficas pero muy poco se conoce acerca de sus manifestaciones culturales, acontecimientos y lugares históricos que tienen parte en dicha localidad.

Por esta razón, el estudio busca proponer un software educativo como material didáctico que promueva el conocimiento de la geohistoria local y regional de los estudiantes de 1^{er} y 3^{er} año de educación media general del Liceo Bolivariano “Mucuchíes”, del estado Mérida, aclarando que se consideran ambos años, debido a que, para la elaboración del software educativo se adoptan contenidos desarrollados en el área de ciencias sociales de los años mencionado previamente.

Así mismo, es importante señalar que al considerar los requerimientos emanados por el Ministerio de Educación en relación al carácter curricular, la herramienta se hace extensiva a los años en que se imparte alguna disciplina de las Ciencias Sociales, como historia, geografía y cátedra bolivariana; ya que no radica únicamente en la posesión de este material como tal, sino en la utilización novedosa que cada docente sea capaz de concebir para su grupo de estudiantes, de acuerdo con las necesidades cognitivas de estos, lo que representa una novedad que bien puede retar el esquema tradicional de aprendizaje en los diversos centros educativos del municipio.

En concordancia con lo antes señalado se plantea la siguiente interrogante:

¿Qué importancia tiene el diseño de un software educativo como material didáctico para promover el conocimiento de la geohistoria local de los estudiantes de 1^{er} y 3^{er} año de Educación Media General del Liceo Bolivariano “Mucuchíes”, del estado Mérida?

Objetivos de la investigación

Objetivo General

Proponer un software educativo como material didáctico que promueva el conocimiento de la geohistoria local de los estudiantes de 1^{er} y 3^{er} año de Educación Media General del Liceo Bolivariano “Mucuchíes”, del estado Mérida.

Objetivos Específicos

Diagnosticar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de 1er y 3er año de Educación Media General del Liceo Bolivariano Mucuchíes, sobre la geohistoria local.

Identificar el material didáctico utilizado por los docentes de historia y geografía, de la institución, para la enseñanza de la geohistoria local.

Diseñar un software educativo como material didáctico, que propicie la enseñanza-aprendizaje de la geohistoria local.

Justificación

Mejorar la calidad y lograr una mayor equidad educativa, son exigencias prioritarias para la educación venezolana a fin de que pueda lograr la formación integral de los estudiantes consolidándolos como personas y ciudadanos, de cara al desarrollo humano del país y a los cambios globales. Optimizar la práctica educativa, en relación a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje es una constante que busca su relatividad en la concepción de la finalidad de la educación misma, para lo cual se requiere de la asistencia tanto de la tecnología, como de la sociedad en su estructura funcional.

Es por ello, que el ideal pedagógico en la actualidad hace énfasis es el enseñar a aprender; por lo cual es necesario que los docentes estén

dispuestos a nuevas formas de enseñar; que consideren que la creatividad y la práctica de la pedagogía son dos procesos que deberían estar relacionados, donde la acción del profesor como especialista en pedagogía, puede resultar necesaria y fundamental. Por lo tanto, se debe entender que enseñar, no es transmitir cultura, sino capacitar al alumno para que por si mismo la integre, recree y enriquezca.

De este modo, el docente debe tener la disposición de adelantar investigaciones y actualizaciones en su campo de conocimiento y así optimizar su desempeño laboral. De allí pues, que Medina citado por Rivera y otros (2011, p.29), determina que tanto el profesor de historia como de geografía deben:

Estar en condiciones de asumir retos de investigación académica que les garantice la adquisición de conocimientos históricos y geográficos que funcionen como verdaderos reactivos, que les permitan alcanzar los objetivos propuestos, en los programas que tienen que ver con la formación de los ciudadanos.

Es importante señalar, que la enseñanza de la geografía y la historia nacional se rigen por programas generalizados y descontextualizados, esto contribuye a la desvalorización de tradiciones y costumbres, así como también, la falta de identificación con los hechos históricos más relevantes ocurridos en el país. En tal sentido, se comprende que los procesos regionales sean obviados, esto ha dejado como consecuencia el desconocimiento creciente que presentan los estudiantes en cuanto a la geohistoria regional y local.

En este sentido, la investigación se justifica desde el punto de vista pedagógico, debido al aporte de una herramienta computarizada para la enseñanza de la Geohistoria local, considerando la proliferación actual de información y la manera tan accesible para obtenerla, es muy común el uso de las computadoras, la web, los celulares, televisión, entre otros. Se

considera desde esta perspectiva, que el docente debe estar en constante formación y dejar de ser sólo un transmisor de información y apuntar hacia la posibilidad de una verdadera enseñanza.

Por ello, la propuesta planteada se convertirá en un instrumento que facilitará la práctica docente y la participación de los estudiantes en clase, quienes mediante la implementación del software educativo han de sentirse motivados a la investigación e interactuar con juegos didácticos, lo cual hará que estén identificados con el área de las ciencias sociales, haciendo que su formación sea de mayor calidad.

Esta situación hace cobrar fuerza significativa a la propuesta, lo que representa el aporte social, ya que, permitirá a los docentes, alumnos y comunidad en general adquirir conocimientos acerca de lo regional y local desde una perspectiva geohistórica y a su vez darle la relevancia que las comunidades del estado y de los municipios amerita.

Así también, desde el punto de vista metodológico se justifica, pues se concibe por significar un referente para el abordaje de la problemática de la enseñanza de la geohistoria, debido al carácter técnico y científico que ha sido empleado para la ejecución de cada una de las fases de la investigación, así como también, el cuidado con el que se ha manejado la información, garantizando con ello los datos aportados como concluyentes, que a su vez sirven de bases para la toma de decisiones y para el abordaje de otros estudios similares, además que permiten realizar una serie de conclusiones y recomendaciones orientadas a elevar la calidad de la enseñanza a nivel de educación secundaria.

Delimitación

Es importante entender que, todo hecho histórico se da en un espacio determinado y todo fenómeno geográfico ocurre en un momento histórico particular, así pues, se hace necesario establecer el alcance que la presente investigación se propone. En este orden de ideas, en el aspecto territorial, el

área de estudio corresponde al sector denominado San Isidro-Apartaderos, pertenece al municipio Rangel, ubicado al norte del estado Mérida y pertenece a la Parroquia San Rafael, delimitado por las coordenadas geográficas 8° 41' 13" y 8° 53' 50" de latitud norte; 70° 73' 30" y 70° 80' 23" de longitud oeste.

Desde el punto de vista temporal, se establece como tiempo de estudio desde el mes de Junio del año 2010, hasta enero de 2012. Ahora bien, el aspecto geohistórico, se considerará desde la fundación del sector Apartaderos hasta el momento actual. En cuanto a la población objeto de estudio, la compone un número de estudiantes cursantes de los años 1° y 3° de educación media general, así como también, los docentes dedicados a impartir las clases de historia y geografía del Liceo Bolivariano "Mucuchíes".

bdigital.ula.ve

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Este apartado se conoce también como el Marco Referencial y de acuerdo a los criterios del Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría Tesis Doctorales UPEL (2010, p.34), señala que este cuerpo comprende:

Una revisión de los trabajos previos realizados sobre el problema en estudio y/o de la realidad contextual en la que se ubica. Dependiendo de la naturaleza de Trabajo de Tesis, el marco referencial puede comprender aspectos teóricos, conceptuales, legales, situaciones de la realidad objeto de la investigación u otros según convenga al caso (p.34)

Antecedentes de la Investigación

Referente al tópico de investigación, se ha realizado una serie de investigaciones que de una u otra forma describen, explican y profundizan acerca de la importancia del uso del software educativo y la enseñanza de la geohistoria. Sobre este particular, vale la pena mencionar los siguientes:

Rivera y otros (2011), en su estudio titulado: Propuesta educativa para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en la educación básica. Se pretendió desarrollar un conjunto de estrategias didácticas a los fines de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la geohistoria regional, para de esta manera contribuir al rescate de la identidad regional y local. La investigación fue de tipo proyectiva con un diseño mixto, y la utilización del análisis cualitativo como técnica principal.

Llegándose a la conclusión que los cuentos elaborados con información real aportada por los decanos, ancianos o cronistas, constituyen sin lugar a dudas un valioso aporte para el mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje de la geohistoria. La investigación antes descrita se vincula con el presente estudio, pues busca incorporar un conjunto de estrategias didácticas que faciliten la enseñanza – aprendizaje de la geohistoria en los estudiantes.

Castellanos, R y Dávila Elba (2010), en su trabajo especial de grado expuesto a la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario “Rafael Rangel”, para optar al título de Licenciadas en Educación mención Historia y Geografía, el cual lleva por nombre “Epónimos, Identidad y Geohistoria, hacia el rescate de la idiosincrasia de los pueblos”, proponen el uso de Epónimos como herramienta útil para el rescate de la Identidad Nacional, Regional y Local. Para tal fin, desarrollaron una investigación descriptiva, a través de la revisión documental de los epónimos de Cristóbal Mendoza y Rosario Almarza, se recolectó la información necesaria de estos personajes, como aspecto de gran importancia del proceso de aprendizaje de los y las estudiantes.

La investigación descrita, orienta a la presente, debido a que se aproxima al proceso de reflexión sobre la importancia de la geohistoria regional y su inclusión en las planificaciones de los docentes, para así fortalecer y nutrir las políticas del sistema educativo venezolano. También aporta aspectos teóricos que serán tomados en cuenta en el desarrollo de esta investigación.

Lara y Peña (2008), en su trabajo de grado presentado a la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario “Rafael Rangel” para optar al título de Licenciados en Educación mención Historia y Geografía, titulado “La Enseñanza y Aprendizaje de la Historia Regional desde el Contexto Trujillano, a través de un Software Educativo”, el propósito consistió en el diseño de un software educativo para la enseñanza de la historia del estado Trujillo, titulado “Historias Trujillanas”, recurriendo al programa Clic 3.0

debido a su fácil manejo. En el aspecto teórico, consideraron la teoría constructivista y el enfoque del aprendizaje significativo, la historia regional y la aplicación de medios informáticos en el ámbito educativo. Enmarcando la investigación bajo un diseño documental, siguiendo el método analítico-deductivo.

Esta investigación guarda estrecha relación con el estudio que se plantea, al ser una propuesta que aboga por la utilización de medios computarizados en la enseñanza de la historia regional. De igual manera, orienta sobre los aspectos relevantes que deben tomarse en cuenta al momento de realizar el diseño del software educativo que pretende esta investigación.

Sáez (2008), desarrolló una investigación presentada a la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario “Rafael Rangel” para optar al título de Magíster Scientiarum en Docencia de la Geografía y Ciencias de la Tierra, denominada, “Geohistoria e identidad en Pampan”. Propuesta educativa para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación Básica, en la misma, se pretendió desarrollar un conjunto de estrategias didácticas a los fines de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la geohistoria regional. Para llevar a cabo este trabajo, se utilizó la metodología de proyecto factible, con diseño mixto y la utilización del análisis cualitativo como técnica principal. Elaborando cuentos, con información real aportada por los ancianos y cronistas, lo que constituye un valioso aporte en el proceso de enseñanza de la historia.

Este antecedente se considera un gran aporte, ya que, establece estrategias que pueden ser utilizadas para el rescate de la identidad regional y local, posibilitando el conocimiento del pasado y del presente de localidades determinada. Igualmente aporta soportes teóricos importantes, que han de ser tomados en cuenta a la hora de darle curso a la investigación actual.

Bases Teóricas

A continuación se presenta en este apartado los conceptos y la fundamentación teórica que facilite el análisis y comprensión del tema objeto de estudio.

Enfoque humanista

El enfoque humanista se ha revalorizado en la actualidad, según Ramos (1999, p.38), constituye una de las macrotendencias de la era global, de la cual se desprende que el humanismo, “es la tendencia filosófica, que hace hincapié en la dignidad y el valor de la persona”. Uno de los principios básicos, es que las personas son seres racionales que poseen en sí mismos la capacidad para hallar la verdad y practicar el bien. Esta corriente de pensamiento, nace en el siglo XIV en Italia, tiene representantes a autores tales como Giovanni Bocaccio, Petrarca y Dante Alighieri (autor de la Divina Comedia).

Por su parte Bravo y Uzcátegui (2001, p.28), define al humanismo como “el movimiento promovido en el Renacimiento, dirigido a elevar la dignidad del espíritu humano, valorizándolo, mediante el aporte cultural suministrado por la Edad Media, la escolástica, la cultura moderna y la cultura antigua”. Y más adelante señala que el humanismo, durante los últimos siglos ha sido criticado y reevaluado: “Se pensaba que para desarrollar a plenitud el espíritu del hombre, para llenarlo de claridad, era suficiente el aprendizaje de lenguas clásicas, para que se produjera la excelencia del hombre culto” (p. 34). Se comprende claramente cuál era la aproximación que se hacía en el humanismo a la cuestión del aprendizaje: éste es un mecanismo crucial para la educación humanista.

Según García (2006, p.41), la educación humanista se define como de tipo indirecto, pues en ella el docente permite que los alumnos aprendan mientras impulsa y promueve todas las exploraciones, experiencias y proyectos que

éstos preferentemente inicien o decidan emprender a fin de conseguir aprendizajes vivenciales con sentido.

De acuerdo con el paradigma humanista, los alumnos son entes individuales, únicos, diferentes de los demás; personas con iniciativa, con necesidades personales de crecer, con potencialidad para desarrollar actividades y para solucionar problemas creativamente. En su concepción, los estudiantes no son seres que sólo participan cognitivamente sino personas con afectos, intereses y valores particulares, a quienes debe considerarse en su personalidad total.

Este enfoque se hizo pertinente para sustentar la elaboración del presente trabajo de investigación, debido a que en él, se centran las acciones en la formación del ser humano, donde se pretende, que el alumno promueva su propio aprendizaje en cuanto éste llegue a ser significativo para él mismo. Esto sucede cuando en la experiencia se involucra a la persona como totalidad, cuando se incluyen sus procesos afectivos y cognitivos, y cuando, además, el aprendizaje tiene lugar en forma experimental.

En este sentido, reviste gran importancia que el alumno considere el tema a tratar como algo distinguido para sus objetivos personales, de allí parte la premisa de la presente investigación de contextualizar el contenido de las asignaturas de historia y Geografía, haciendo relevante la información para los estudiantes. Aunado a esto es importante mencionar, que el aprendizaje debe promoverse con técnicas participativas, a través de las cuales el alumno tome decisiones, movilice sus propios recursos y se responsabilice de lo que va a aprender. Por último, se sugiere que el profesor abandone las recetas estereotipadas, y se decida a actuar de manera innovadora.

El enfoque constructivista

Para Díaz (2004, p.53), el constructivismo “es una teoría que equipara el aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias”; la cual no niega la existencia del mundo real, pero sostiene que lo conocido de él

nace de la propia interpretación de las propias experiencias. Por eso los humanos crean significados, sostiene que los estudiantes no transfieren el conocimiento del mundo externo hacia su memoria, sino que construyen interpretaciones personales del mundo, basados en las experiencias e interacciones individuales.

En consecuencia las representaciones internas están abiertas al cambio, el conocimiento emerge en contextos que le son significativos, por lo tanto, para comprender el aprendizaje que ocurre en una persona se debe examinar la experiencia en su totalidad. Aquí, tanto el estudiante, el ambiente y la interacción de ambos son importantes, puesto que, la memoria está en constante construcción, el conocimiento es generado por los estudiantes.

El enfoque Humanista de la Educación al igual que en el Constructivismo, en el proceso enseñanza – aprendizaje es básica la relación maestro-alumno, considerándolo un encuentro persona a persona, donde a través del diálogo se generan los procesos de enseñanza- aprendizaje, donde el maestro es un mediador o facilitador del proceso. Así, el maestro permite que el alumno se apropie de los conocimientos cuando participa activamente dentro de este proceso, superando la simple repetición de los conceptos y logrando que el alumno los relacione con su vida diaria y al mismo tiempo permite a los alumnos crecer como personas en el encuentro con otros.

En el constructivismo, la edificación de conocimientos está basada en interpretaciones personales del mundo y el conocimiento emerge en contextos que le son significativos al estudiante. A través de, “Geohistoria Andina”, el estudiante podrá construir conocimientos a partir de sus experiencias de vida, debido a que el contenido está referido al entorno donde se desenvuelve a diario.

Teoría del aprendizaje significativo

La frase aprendizaje significativo, tiene como padre al psicólogo David Ausubel, hombre inmerso en el campo educativo y cuya preocupación por el

aprendizaje le motivó a luchar férreamente en contra del llamado aprendizaje memorístico y acumulativo. Se afirma, que sólo se llega a aprender de manera significativa cuando se relacionan los conocimientos de la estructura cognitiva (ideas previas de un conocimiento determinado) preexistente en el aprendiz, con los nuevos conocimientos.

Al respecto Rodríguez (2004, p.62), afirma que “la actualización y disponibilidad de los conocimientos previos que poseen los alumnos es una condición necesaria para que puedan llevar a cabo un aprendizaje lo más significativo posible, pero esta condición no podemos darla por supuesta aun sabiendo que los alumnos poseen estos conocimientos”. Es por ello, que en ocasiones la no disponibilidad puede ser tan sólo un problema transitorio de falta de atención o una escasa motivación. Las presentaciones y las introducciones a los nuevos contenidos, los resúmenes, las síntesis y las recapitulaciones periódicas pueden ser alternativas de solución a la falta de conocimientos previos.

Con el desarrollo de la investigación actual, se pretende crear una herramienta de carácter informático, que permita que el ser humano construya de manera significativa el aprendizaje sobre el lugar que lo vio nacer, ya que, según, Díaz (2004, p.14) “el aprendizaje se facilita con apoyos que conduzcan a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar”.

El aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner

La principal preocupación de Bruner, es inducir al aprendiz a una participación activa en el proceso de aprendizaje, lo cual se evidencia en el énfasis que pone en el aprendizaje por descubrimiento. El aprendizaje se presenta en una situación ambiental que desafíe la inteligencia del aprendiz impulsándolo a resolver problemas y a lograr transferencia de lo aprendido.

Desde el punto de vista de la enseñanza, los contenidos que se han de aprender deben ser percibidos por el alumno como un conjunto de

problemas, relaciones y lagunas que se han de resolver. El ambiente necesario para que se dé un aprendizaje por descubrimiento debe presentar al educando alternativas para que perciba relaciones y similitudes entre los contenidos a aprender. Según Bruner (1984, p.32), sostiene que “el descubrimiento favorece el desarrollo mental, y que lo que nos es más personal es lo que se descubre por sí mismo. En esencia el descubrimiento consiste en transformar o reorganizar la experiencia de manera que se pueda ver más allá de ella”.

Didácticamente, la experiencia debe presentarse de manera hipotética y heurística antes que de manera expositiva. Para Bruner, lo más importante en la enseñanza de conceptos básicos es que se ayude a los niños a pasar, progresivamente, de un pensamiento concreto a un estadio de representación conceptual y simbólica que esté más adecuado con el crecimiento de su pensamiento.

Con respecto al trabajo que se está desarrollando, se brindará al estudiante la posibilidad de plantear y descubrir aspectos del contexto histórico y geográfico del cual es protagonista. Sembrando en él incógnitas, que desarrollen sus habilidades de exploración e investigación, lo cual permitirá, el rescate de la identidad regional y el desarrollo del sentido de pertenencia, de la localidad donde se vive.

Didáctica.

La didáctica según Costreras, D (2008, p.15), es una disciplina científico-pedagógica cuyo objeto de estudio son los procesos y elementos que existen en el aprendizaje. Se trata del área de la pedagogía que se encarga de los sistemas y de los métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas. Vinculada a la organización escolar y a la orientación educativa, la didáctica busca fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje. Entre los componentes del acto didáctico,

pueden mencionarse al docente (profesor), el discente (alumno), el contexto del aprendizaje y el currículum.

Para llevar a cabo el desarrollo de la disciplina didáctica, se debe tener en cuenta, la planeación didáctica instrumentación, definida por Gutierrez (2002, p.10) como "la organización de los factores que intervienen en el proceso enseñanza aprendizaje a fin de facilitar en un tiempo determinado el desarrollo de las estructuras cognoscitivas, la adquisición de habilidades y los cambios de actitud en el alumno. La planeación Didáctica no debe ser concebida como algo estático sino como un quehacer docente en constante replanteamiento, susceptible de continuas modificaciones, producto de revisiones de todo un proceso de evaluación.

Por otra parte, en cuanto a la calificación de la didáctica, puede ser entendida de diversas formas: como pura técnica, ciencia aplicada, teoría o ciencia básica de la instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden ser teóricos (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológicos (prescriptivos y normativos). A lo largo de la historia, la educación ha actualizado sus modelos didácticos. En principio, los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto), sin prestar atención a los aspectos metodológicos, al contexto ni a los alumnos.

Del mismo modo el autor antes mencionado afirma que, con el tiempo se pasó a un sistema de modelos activos que promueven la comprensión y la creatividad mediante el descubrimiento y la experimentación. Por otra parte, el modelo mediacional pretende desarrollar las capacidades de autoformación. Con la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica, los nuevos modelos didácticos se han vuelto más flexibles y abiertos. En la actualidad, pueden describirse tres grandes modelos de referencia: el modelo normativo (centrado en el contenido), el modelo incitativo (basado en el alumno) y el modelo aproximativo (focalizado en la construcción del saber por parte del alumno).

Material Didáctico

Para García, A (2006, p.69), los materiales son “distintos elementos que pueden agruparse en un conjunto, reunidos de acuerdo a su utilización en algún fin específico. Los elementos del conjunto pueden ser reales (físicos), virtuales o abstractos”. El mismo autor define el material didáctico, como aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Los especialistas afirman que, para resultar didáctica, una obra debe ser comunicativa (tiene que resultar de fácil comprensión para el público al cual se dirige), tener una estructura (es decir, ser coherente en sus partes y en su desarrollo) y ser pragmática (para ofrecer los recursos suficientes que permitan al estudiante verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos). Cabe destacar que no sólo los libros pueden constituir un material didáctico: las películas, los discos, los programas de computación y los juegos, por ejemplo, también pueden serlo.

Los materiales cumplen una función muy importante, pues tienen una finalidad de enseñanza y expresan una propuesta pedagógica. Enseñan en tanto guían el aprendizaje de los alumnos, presentando y graduando los contenidos y las actividades, transmitiendo información actualizada sobre la temática del curso, planteando problemas, alentando la formulación de preguntas y el debate del grupo.

Para ampliar se puede decir en palabras de Mena (2001, p.45), que los materiales cumplen varias funciones: incrementan la *motivación* de nuestros alumnos con desarrollos serios, interesantes y atractivos. Pero, también, deberán proveer al alumno de una *estructura organizativa* capaz de hacerle sentir que está haciendo un curso, no sólo leyendo un material. Se refiere aquí a la estructura que vincula los conocimientos previos con los nuevos aportes y que establece o ayuda a establecer las futuras conexiones de los

mismos apoyando de este modo al alumno para que teja la trama de relaciones necesarias para el aprendizaje.

Más puntualmente, Mena (p.52) afirma que es también función de los materiales:

- Favorecer la autonomía, requisito indispensable en esta modalidad.
- Despertar curiosidad científica en el alumno, motivar para seguir estudiando.
- Recuperar los saberes previos y relacionarlos con los nuevos que se proponen.
- Facilitar el logro de los objetivos propuestos en el curso.
- Presentar la información adecuada, esclareciendo los conceptos complejos o ayudando a esclarecer los aspectos más controvertidos.
- Poner en marcha el proceso de pensamiento en el alumno, proponiendo actividades inteligentes y evitando, en lo posible, aquellos que sólo estimulen la retención y repetición.
- Permitir a los alumnos contactarse con problemas y situaciones reales.

Para poder llegar a cumplir con estas funciones, es necesario llevar a cabo un proceso de planificación detallada en la que habrá que considerar una serie de características que deberán manifestar los materiales didácticos que se diseñen. García, A (2006, p.72) define algunas de ellas:

- Programados: la previsión debe incluir respuestas a preguntas tales como ¿qué material utilizar?, ¿para la consecución de qué objetivos/contenidos?, ¿en qué momento habrá de utilizarse?, ¿en qué contexto de aprendizaje?, ¿a quién está destinado?

- Adecuados: adaptados al contexto socio-institucional, apropiados al nivel e índole del curso en cuestión, a las características del grupo destinatario.
- Precisos y actuales: ofrecen orientaciones lo más exactas posibles de los hechos, principios, leyes y procedimientos. Deben reflejar la situación presente, con los conocimientos más actualizados en esa área del saber.
- Integrales: establecen las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante. Se tratará de materiales que desarrollen todos los contenidos exigidos para la consecución de los objetivos previstos o materiales que dirijan y orienten hacia las fuentes o utilización de otros medios complementarios.
- Abiertos y flexibles: deben invitar a la crítica, a la reflexión, a la complementación de lo estudiado, que sugieran problemas y cuestionen a través de interrogantes, que obliguen al análisis y a la elaboración de respuestas. Adaptados a los diferentes contextos.
- Coherentes: congruencia entre las distintas variables y elementos del proceso de enseñanza y aprendizaje, esto es, entre objetivos, contenidos, actividades y evaluación.
- Transferibles y aplicables: materiales que faciliten la utilidad y posibiliten la aplicabilidad de lo aprendido a través de actividades y ejercicios.
- Interactivos: mantenedores de un diálogo simulado y permanente con el estudiante, que faciliten la realimentación constante, preguntando, ofreciendo soluciones, facilitando repasos.

- Significativos: sus contenidos tienen sentido en sí mismos, representan algo interesante para el destinatario y están presentados progresivamente.
- Válidos y fiables: la selección de los contenidos a de girar en torno a aquello que se pretende que aprenda el estudiante. Los contenidos presentados son fiables cuando representan solidez.
- Que permitan la autoevaluación: a través de propuestas de actividades, ejercicios, preguntas que permitan comprobar los progresos realizados.

En principio estas son las características que han de tenerse en cuenta a la hora de comenzar a pensar en el procesamiento de un material didáctico para el ámbito de la educación, en este caso para el diseño del software educativo, para que en realidad cumpla con su principal finalidad que es promover el conocimiento de la geohistoria local y regional.

Concepto de Historia

La Historia, al revisar el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE, 2010) se encuentran hasta diez acepciones. Ahora bien, para el presente trabajo se tomaran en cuenta tres significados de Historia:

1) "*Historia*" (DREA, 2010) remite a los acontecimientos vividos por los grupos humanos en el tiempo y, en este sentido, abarca un sinnúmero de sucesos de la vida, desde el pasado más remoto hasta nuestro tiempo actual. Vista así, la historia es el pasado, presente y futuro posible de la actividad humana, "un fenómeno ilimitado" del ser social.

2) Para Medina (2002, p.42), la historia "constituye el día a día de la gente en su lenguaje y en su actuar, en este sentido es el conjunto de huellas cotidianas que deja el hombre en su paso por el tiempo y que son recordadas". Las representaciones de la memoria colectiva de las comunidades, memoria de un valorado pasado que forma parte de los

pueblos y que moldea su identidad, la cual se materializa sea de forma escrita o verbal en los mitos y leyendas y, en otros tiempos, las anécdotas, los cantos y los poemas, como bien pueden conocerse de la memoria de nuestros pueblos ancestrales y en las crónicas costumbristas de los periódicos o en las memorias que algún particular escribió en textos para la posteridad.

Estos dos conceptos los define y conjuga muy bien el historiador venezolano Eduardo Arcila, citado en Carrera (1996, p.31) cuando señala lo siguiente:

Recuerdo e Historia son una misma cosa, aunque no absolutamente idénticas, porque la Historia existe por sí misma, independientemente del recuerdo, en cambio el recuerdo no se concibe sino como historia. Digo que la historia existe por sí misma, porque la Historia son los hechos en sí. Si los hechos son olvidados no por eso dejaron de suceder.

3) Una disciplina de investigación que se fundamenta en la práctica humanística y científica desarrollada desde el siglo XV en Europa y que en nuestro país tiene, especialmente desde el siglo XIX, las pautas a seguir por historiadores(as) e investigadores(as) sociales en su acercamiento a los procesos humanos del pasado, con lo cual se busca garantizar su mejor reconstrucción, su mejor análisis y síntesis, su mayor utilidad, concepto planteado por Carrera (p.42), allí mismo Briceño lo resumió así hace más de cincuenta años:

Al amparo del determinismo y del psicosociologismo se abrieron caminos que en forma indirecta provocaron una revisión realista de los hechos antiguos: el carácter orgánico de lo histórico se impuso sobre la vieja noción de una mera indagativa y de una entusiasta exposición de circunstancias [...]. El eslabón que une el presente con el pasado pidió mayor amplitud de búsqueda y aún para la propia interpretación de la 'Edad Heroica', se buscó el nexo causal que explicase los movimientos sociales

En síntesis, es la integración de estas tres acepciones la visión de la historia que se quiere enseñar, a través de esta investigación, en el sentido que retoma los eventos significativos del pasado y del presente para la construcción del porvenir, en un escenario de participación activa que involucra a todos sus actores y mediante estrategias que harán posible su sistematización, conocimiento y divulgación.

La Historia Local

La historia se clasifica también según el ámbito espacial al cual se refiere. Así, tenemos según Medina (2005, p.13) que “la historia de nuestro país es la historia nacional, pero cuando nos acercamos a geografías menores de nuestra tierra la historia puede ser regional y local. Desde una perspectiva integral, todas las historias son imprescindibles”. Además, plantea que no puede haber una historia de Venezuela sin atender su origen, desarrollo e interrelación de todas sus comunidades, que son precisamente las que posibilitan la existencia de una región y un país.

Según Pérez y Bethencourt (2002, p.64), la historia local se desprende de una corriente historiográfica que adquirió fuerza en la década de los 70, con el desarrollo de la historia de las mentalidades en Francia, de la historia social marxista en Inglaterra, de la microhistoria en Italia y de la antropología histórica en los Estados Unidos. Esta vuelta a la historia narrativa se enmarca dentro de la Post modernidad, proceso teórico y cultural, que reniega del gran relato de la historia, evolutivo, progresivo y único con la que se construyó el mito de las historias nacionales. La historia local, aparece entonces como una forma de rescatar a los sujetos históricos comunes, que habían sido excluidos de la historia oficial, salvando del olvido los procesos individuales y sociales del quehacer cotidiano de una comunidad.

En relación con lo anterior, atendiendo a los cambios de paradigma de la Post modernidad y en relación al proceso de globalización económico y cultural, la construcción de la historia local se ha convertido en una

necesidad de diferenciación, en cuyo discurso y producción cultural se depositan las semillas de identidad regional, con las que se generan posibilidades de desarrollo turístico, cuyo capital fundamental es la identidad local, identidad que debe ser conocida y valorada por los miembros de la comunidad.

Es por ello, que mediante su estudio en el currículo escolar es fundamental, pues se domina y transmite la historia local, porque permite que los alumnos de cualquier grado entiendan quienes son, cómo se los define socialmente y cómo es y funciona la sociedad en que viven. Este hábito designa una manera de ser, una inclinación a actuar de determinada forma, que los diferencia y les entrega un capital cultural que les permite tener una mejor integración social y cultural.

Puede decirse que la familiarización con la historia local, significa generar actividades con el hábitat en que viven y es en este punto donde el museo se convierte en una herramienta pedagógica implícita, que debe ser programada de acuerdo a los propósitos y necesidades curriculares. Se convierte entonces el objeto patrimonial, en una entrada a la historia local que debe ser enseñada y adquirida por los niños de acuerdo a su proceso cognitivo, con el que conocen el mundo, lo aprehenden y aprenden, es decir en el contacto y trabajo directo con el patrimonio.

Además de lo antes indicado, se puede decir que la historia se clasifica también según el ámbito espacial al cual se refiere. Así, se tiene que la historia de nuestro país es la historia nacional, pero cuando nos acercamos a geografías menores de nuestra tierra la historia puede ser regional y local. Desde una perspectiva integral, todas las historias son imprescindibles. Consideramos que no puede haber una historia de Venezuela sin atender su origen, desarrollo e interrelación de todas sus comunidades, que son precisamente las que posibilitan la existencia de una región y un país.

Ahora bien, la historia local o Historia Matría, para Medina, A (2002, p.13) “es aquella que nos remite al pasado de las localidades, sean parroquias,

barrios o urbanizaciones, ofreciendo un panorama de las motivaciones, individuales y colectivas, de un gran valor para el conocimiento, cultivo y uso de la población en general”. Un rasgo característico de este tipo de historia es que se sirve de fuentes de tipo oral y, particularmente, provenientes de las comunidades, lo cual le confiere un contenido afectivo de gran valor por ser, precisamente, la experiencia subjetiva de sus habitantes.

La importancia de la historia local reside en el hecho de ser fuente de “diagnóstico” de sucesos muy especiales para las comunidades que se traducen en un cúmulo de conocimiento afectivo capaz de fortalecer la identidad de la comunidad, la integración de sus miembros y las acciones tendientes al desarrollo de su entorno inmediato. Sobre esto último, algunos ejemplos son: las Cartas de Barrios y las Mesas Técnicas de Agua que se están realizando por todo el territorio nacional.

Conocer la cultura local, es imprescindible para ser ciudadano integrado al mundo, y es en la primera etapa de la educación donde se constituyen los modos de adquisición de la identidad cultural y la competencia cultural, la que permite concebir personas capaces de posicionarse frente al mundo, frente a los demás, frente a sí mismo y mirar de otra manera la realidad y pensar en el lugar en que cada uno ocupa en ella.

Una aproximación al concepto de la geografía

Según Fernández, citado por García (2003, p.42), indica que “la palabra geografía etimológicamente, quiere decir, descripción de la Tierra, es de entenderse que al describirla, se debe considerar los hechos y fenómenos que sobre ella se dan”. A esto también se refiere Santiago (2001, p.39), quien la define como “la ciencia que estudia la distribución y la disposición de los elementos en la superficie terrestre, la palabra geografía fue adoptada en el siglo II a.C. por el erudito griego Eratóstenes y significa literalmente descripción de la Tierra”.

En este sentido puede decirse que el estudio geográfico comprende tanto el medio físico como la relación de los seres humanos con ese medio físico, es decir, los rasgos propiamente geográficos como el clima, los suelos, las formas del relieve, el agua o las formaciones vegetales, junto con los elementos que estudia la geografía humana, como son las entidades de población, las diferentes culturas, las redes de comunicación y otras modificaciones realizadas por el hombre en el entorno físico.

Dentro de este contexto, es conveniente traer a colación lo planteado por Rojas (2007, p.42), que afirma que “la geografía es una ciencia que estudia los hechos y fenómenos físicos, biológicos y humanos que ocurren sobre la superficie terrestre, así como sus causas y sus relaciones mutuas”. Se trata de una ciencia interdisciplinar que utiliza información propia de otras ciencias como la economía, la historia, la biología, la geología o las matemáticas, entre otras; para dar explicación de ciertos fenómenos que ocurren alrededor de los seres humanos y que los afecta de manera directa.

Es así como, la actitud personal de los que hacen geografía, está ligada al entendimiento de la vida y del universo. Es por ello que normalmente se intenta hacer frente a las dificultades y a los problemas de la vida no resueltos a través de un método lógico, tratando de comprender de igual manera, los problemas concretos y desarrollando una visión global y sistemática. A este particular también se refiere Font, J y Ruffi V (2001,p.63), afirman que la geografía “puede contribuir de forma decisiva en la comprensión global de las realidades sociales que rodean a los individuos, ya que cualquier sistema social tiene como soporte el espacio y las interacciones de los elementos”.

Aunado a lo anteriormente expresado, Laguna citado por García (2009, p.28), en el siglo XIX, la geografía se dedicaba a observar el medio natural, en el que según los parámetros de la época, las culturas se desarrollan como un elemento constitutivo más del mismo. En ese momento la geografía escolar cobra fuerza en sus niveles, por lo que la tendencia darwiniana se

mantuvo, y el determinismo ambiental fue el pensamiento que se constituyó en la columna vertebral de los estudios geográficos y de su enseñanza en las escuelas.

En este orden de ideas Barraqué (1997, p.16), señala que avanzado el capitalismo industrial, no existían leyes que permitieran explicar el desarrollo diferencial de distintas sociedades, el modelo tomado de la biología ya no otorgaba respuestas. Se comenzó a tomar en cuenta la variable histórica, la introducción de esta dimensión y la acción del hombre sobre la superficie terrestre, concebida históricamente posibilitaría su imposición sobre ella, y haría también que cada cultura dejara una huella particular e irrepetible sobre la superficie. Esto da lugar al surgimiento de las regiones, el auge de la geografía regional, enmarcada en el posibilismo, provocó que la geografía se mantuviera así en el ámbito escolar. El hecho de que el hombre actuaba con su historia como un agente geomorfológico, derivó que en la geografía escolar se priorizara en el medio físico como escenario condicionante de la acción cultural.

Es así, como la geografía determinista del siglo XIX servía para revelar los lugares que fueron conquistados militarmente. Este siglo fue importante, para la concepción actual del pensamiento geográfico, puesto que se incorpora como disciplina científica y comienza a incluirse como materia en la escuela primaria, bachillerato y universidad, de la mano de la escuela francesa liderada por Paúl Vidal de la Blanche.

La geografía regional de comienzos del siglo XX profundizó la necesidad de hacer inventarios para poder obtener lo más rápido posible la materia prima de los lugares colonizados. Al respecto García (2006, p.18), señala que “tan grande ha sido la importancia de los territorios para la constitución de estados nacionales, que la geografía más allá de las debilidades epistemológicas se consolidó como ciencia, sobre todo en los grandes conflictos armados de ese siglo”. De este modo la enseñanza de la geografía

en los colegios se enmarcó en el amor a la patria y el conocimiento de lo que hay dentro de ella para afirmar la propia identidad.

Por ello se plantea que, esta ciencia ha sido útil en cada momento histórico y sus ocupaciones han variado a lo largo de la historia al compás de los cambios sociales. Encargándose de estudiar la relación que mantiene el hombre con el ambiente, que a partir de ellas surgen las particulares disposiciones de las cosas en la Tierra. Si se logra entender la geografía como una ciencia social que se encarga de estudiar aspectos territoriales, ésta se hará más entendible y más útil para los alumnos. Con los avances tecnológicos actuales no interesa conocer cantidades enormes de contenido, sino que las personas puedan decodificar el contexto que las rodea. Ahora es importante comprender por qué están donde están las cosas y cuáles son los posibles cambios que seguramente pronto sufrirán.

Es así como, a lo largo de la historia, la geografía como ciencia que estudia la complejidad del espacio geográfico ha sido abordada desde una perspectiva restringida, en algunos casos, se enmarca en el estudio y descripción de lo físico, lo geopolítico, desestimando así su alto contenido social y su vinculación con los grupos humanos. Actualmente, se encuentra en auge el desarrollo de las nuevas geografías, dando paso al conocimiento profundo y específico de las realidades regional y local.

Es por ello, que el concepto de geografía que deben manejar los docentes, conviene que sea integral, es decir que sea amplio y tenga en cuenta el carácter multidisciplinario de la disciplina, al ellos tener esta visión se hará más sencillo motivar a los estudiantes al conocimiento y valor de la ciencia. Para ello es importante que tenga referencias conceptuales de diversos autores y saque su propia definición sin alejarse del contexto particular.

A este particular Méndez, citado por García (2006, p.19), afirma que la dimensión vigente de la geografía es innegable, pero esto no debe evitar el reconocimiento de ámbitos menores, donde "... lo regional y local, le brinda

cierta especificidad como ciencia que conoce los atributos, hechos y procesos particulares y sus relaciones”. Ello explica, que la geografía haya sido considerada como una ciencia que alterna su centro de atención entre el mundo como extensión total y sus dimensiones menores, donde lo local y lo regional encierran consideraciones especiales, por cuanto representa síntesis de componentes físicos y humanos, los cuales, a su vez, son producto de su historia.

Ante el contexto del mundo actual absorbido por la tecnología y la globalización económica, la educación geográfica debe asumir retos acordes con la dinámica del presente. En este sentido, la educación geográfica debe responder a la complejidad, participar en el análisis y explicación de la realidad local-nacional-internacional en el contexto de lo global.

De acuerdo a lo antes expuesto surgen algunas interrogantes: ¿Cuál debe ser el papel de la geografía y en nuestro caso de la Geohistoria desde la educación?, para Arzolay (1999, p.22) “...la enseñanza de la geografía debe partir del tratamiento de problemas sociales actuales y relevantes..., una geografía que ayude a resolver problemas...del contexto territorial...”. En esta perspectiva se propone dar herramientas a docentes y alumnos(as) para abordar el espacio geográfico bajo la concepción teórico-metodológica del Enfoque Geohistórico, estableciendo la interrelación Escuela-Sociedad-Espacio.

Geohistoria

Este término, surge como primera instancia de la síntesis de la historia y la geografía como ciencias, considerando principalmente los aspectos metodológicos para llevar a cabo los diversos estudios; de la cual resalta la interdependencia de factores naturales y antrópicos, combinados y localizados tanto en el tiempo como en el espacio. Sobre este particular, según Tovar citado por Orella (2010, p.238), la geohistoria es:

Una ciencia que diagnostica la totalidad, porque ella no se queda únicamente en las inquietudes intelectuales de definir o describir un espacio, sino que también busca comprender cómo es ese espacio y si se acepta su análisis, también puede proponer cómo remediar y cómo mejorar ese espacio. Ella nos marca las direcciones de actuación para conocer el espacio, evaluarlo y luego necesariamente hacer las recomendaciones de intervención, no aisladamente, sino con el concurso de otras ciencias, para estructurar así una política del espacio.

En este sentido, se entiende a la geohistoria como la combinación de la historia y la geografía para entender la realidad, puesto que nada de lo que ocurre en el planeta está descontextualizado del tiempo o el espacio. Sobre esta base, el autor anteriormente señalado, afirma que dentro de las ciencias sociales hay un ambiente en perfecta armonía, el cual está marcado por la sincronía de los hechos en un tiempo y un espacio geográfico al que bien se le puede llamar hecho geohistórico o lo que es mejor geohistoria.

A este particular Torres, citado por Cunill (2002, p.93), sostiene que el “nuevo orden social que vive el planeta no se podrá hablar de geografía o de historia de manera distanciada, sino, que por lo contrario, debe hablarse en términos de unión de ambas ciencias, generando la geohistoria, propia de las ciencias sociales”. Más recientemente ha surgido la necesidad de rescatar y desplegar, el espacio local a través de las políticas de Estado, llevadas a cabo por parte del ejecutivo regional y nacional, mediante lo que se conoce como desarrollo endógeno.

Es así como nace la geohistoria regional y local. Las cuales, no son más que la misma geohistoria en el marco de desarrollo de unidades administrativas menores, hoy día ciudades, municipios o estados. Sobre este particular Rojas, citado también por Cunill (p.112), señala “la imperiosa urgencia de trabajar con la geohistoria local”, para que a través de ella se conozca la vida de las localidades y de esta forma marcar el crecimiento

social, político, económico y cultural de los pueblos. Lo anteriormente referenciado, le da valor a la propuesta del presente estudio.

La Geohistoria y el Sistema Educativo Bolivariano

Es conveniente indicar que la actual Ley de Educación promulgada en el año 2010, en el artículo 15, numeral 3 (p.18) establece que se debe:

Formar ciudadanos y ciudadanas a partir del enfoque geohistórico con conciencia de nacionalidad y soberanía, aprecio por los valores patrios, valorización de los espacios geográficos y de las tradiciones, saberes populares, ancestrales, artesanales y particularidades culturales de las diversas regiones del país y desarrollar en los ciudadanos y ciudadanas la conciencia de Venezuela como país energético y especialmente hidrocarburífero, en el marco de la conformación de un nuevo modelo productivo endógeno.

Tal como se observa el artículo antes citado, se le da rango de ley para que la Geohistoria sea promovida en los planteles escolares en todos los niveles del sistema educativo venezolano.

Así mismo, el Currículo Nacional Bolivariano (2007, p.16), establece en el área de aprendizaje Ciencias Sociales y Ciudadanía que es necesario:

Valorar la realidad social de su localidad, región y nación, a través de acciones vinculadas con el entorno, que permitan el desarrollo y apropiación de la conciencia histórica y sentido de pertenencia, en el ejercicio de la soberanía nacional como deber y derecho indeclinable ante las posibles amenazas y riesgos de orden externo e interno, que puedan limitar la autodeterminación de la nación venezolana.

Esta aseveración permite inferir que en el Currículo también plantea el desarrollo de lo histórico y geográfico mediante el empleo de la Geohistoria, pues ambas disciplinas no pueden considerarse de manera aislada, puesto que todo hecho histórico se da en un espacio determinado y todo fenómeno geográfico ocurre en un momento histórico particular. Es de esta postura

filosófica, propuesta por Ritter, de donde surge la geohistoria, o lo que es lo mismo la especialización de los hechos humanos y la temporización de los fenómenos naturales.

Las características económicas, sociales y espaciales de América Latina, han estado condicionadas por su carácter dependiente, lo que ha limitado el desarrollo del área a los intereses de los países dominantes. En Venezuela, desde lo espacial, el desarrollo desigual se expresa a través de los desequilibrios espaciales, la estructura espacial dominante desde 1950 es la Centralizada, esto según Ceballos, B. (2005, p.18), es consecuencia de la transferencia del ingreso petrolero. El Enfoque Geohistórico, para Tovar (1986, p.113), es una propuesta teórico-metodológica para el análisis del espacio geográfico desde una perspectiva interdisciplinaria, entendiendo al espacio como producto social, síntesis de la acción de los grupos humanos consecuencia de una realidad histórica.

Es por ello, que puede afirmarse que la geohistoria, no es más que la relación entre la geografía y la historia; una modalidad de interdisciplinariedad obligante en el estudio del espacio y su dinámica. Lo geográfico forma parte del proceso histórico y necesita de la historia para ser explicado socialmente. Lo temporal y lo espacial se apoyan en la categoría proceso, el espacio (nacional, urbano, rural, fronterizo, industrial, comercial, entre otras), lo cual presenta una dinámica, complejidad, heterogeneidad y especificidad que lo define, de acuerdo a las condiciones históricas determinadas. Para el análisis del espacio se parte del presente, como síntesis del proceso.

De acuerdo a lo antes indicado, puede decirse que el Ministerio del Poder Popular para la Educación viene implementando en la educación media general que se investigue la realidad espacial bajo el Enfoque geohistórico, para descubrir, comprender y analizar la complejidad del espacio venezolano desde lo local-regional-nacional. Al respecto Ceballos (2005, p.3), afirma que:

Descubrir la especificidad desde el lugar y la generalidad desde lo nacional y mundial es la vía para comprender la acción de la globalización y las posibles vías de acción a través del estudio de las localidades con visión interdisciplinaria, en nuestro caso con el enfoque geohistórico, como una opción válida en la construcción de nuestra identidad como pueblo y nación, y como proyecto histórico pedagógico al insertarse en la política educativa.

En respuesta a este planteamiento, se producen en el país diferentes iniciativas para generar experiencias educativas que responden a la ejecución de proyectos didácticos, los cuales permiten la formación integral del alumno, adecuando el proceso formativo o la realidad consciente del medio, donde los conocimientos dan su origen nacional, regional y local, la identidad, las tradiciones, costumbres, producción y el valor humano como parte de la ciencia social, características de un pueblo.

Esto se evidencia en el Diseño Curricular del Sistema Educativo Bolivariano, que aspira la formación de individuos que conozcan, amen y valoren lo local, regional y nacional, como parte de la ciencia social, características de un pueblo, una nación y de una determinada comunidad, donde se desenvuelve el individuo. Para ello, es importante la utilización de las instituciones educativas como un ámbito de comunicación, donde los conocimientos se construyen en una dinámica que involucra experiencia, interacción, saberes que provienen de los diferentes actores del proceso educativo; donde las experiencias familiares y comunitarias representan una gran oportunidad como espacios concretos, reales y cercanos a los estudiantes que permiten atender a dos necesidades: la pertenencia al grupo y su identidad.

La geografía tiene un papel de vanguardia ante los acontecimientos y las condiciones históricas del III Milenio enmarcadas en el incremento y dependencia tecnológica, la globalización, la competitividad; la geografía es una ciencia de síntesis, de relaciones y debe dar respuesta a la complejidad del presente.

El software educativo

Según Muguía y Castellanos (2006, p.20), afirma que: “el software es un programa o conjunto de programas que contienen las órdenes con la que trabaja la computadora”. Es por ello, que al cargar los programas en una computadora, la máquina actuará como si recibiera una educación instantánea; de pronto “sabe” cómo pensar y cómo operar.

En tal sentido, se puede afirmar que el software es un conjunto de programas, documentos, procedimientos, y rutinas asociados con la operación de un sistema de cómputo. Distinguiéndose de los componentes físicos llamados hardware. Comúnmente a los programas de computación se les llama software; el software asegura que el programa o sistema cumpla por completo con sus objetivos, opera con eficiencia, está adecuadamente documentado, y suficientemente sencillo de operar. Es simplemente el conjunto de instrucciones individuales que se le proporciona al microprocesador para que pueda procesar los datos y generar los resultados esperados.

El hardware por si solo no puede hacer nada, pues es necesario que exista el software, que es el conjunto de instrucciones que hacen funcionar al hardware. De acuerdo a la opinión de los autores antes señalados, el software puede dividirse en varias categorías basadas en el tipo de trabajo realizado.

a.- Sistema operativo: es el software que controla la ejecución de todas las aplicaciones y de los programas de software de sistema.

b.- Programas de ampliación: o también llamado software de aplicación; es el software diseñado y escrito para realizar una tarea específica, ya sea personal, o de procesamiento. Aquí se incluyen las bases de datos, tratamientos de textos, hojas electrónicas, gráficas, comunicaciones, etc.

c.- Lenguajes de programación: son las herramientas empleadas por el usuario para desarrollar programas, que luego van a ser ejecutados por el ordenador.

Hasta la fecha existen numerosos softwares creados para la gestión económica, la esfera militar, las investigaciones, el entrenamiento, la salud, la educación y otros muchos campos de aplicación. Se ha logrado alcanzar en nuestros días una alta relevancia en la educación, teniendo en cuenta, precisamente, el inmenso volumen de información de que dispone el hombre en los momentos actuales y los propios factores que han motivado una masividad en el uso de esta tecnología.

Entre los programas de computación, algunos reciben el nombre de educativos, esta etiqueta suele asignarse sobre todo a todos aquellos productos computarizados realizados con una finalidad instructiva o formativa. Entre ellos, son básicamente instructivos los pensados para transmitir un determinado contenido, pero también existen programas de ayuda para adquirir una determinada habilidad o para el desarrollo de estrategias.

Los catálogos de software educativos suelen agrupar los programas en áreas curriculares: ciencias sociales, matemáticas, idiomas, ciencias naturales y música. Con el tiempo han ido adquiriendo variedad y complejidad, ya que al software educativo se le han añadido los juegos de computadoras, los programas de entretenimientos y los programas multimedia.

Un Software educativo para promover el conocimiento de la geohistoria regional y local

Según Rodríguez (2004, p.16), define al software educativo como “una aplicación informática, que soportada sobre una bien definida estrategia pedagógica, apoya directamente el proceso de enseñanza aprendizaje constituyendo un efectivo instrumento para el desarrollo educacional del hombre”.

Igualmente, los software educativos se pueden considerar como el conjunto de recursos informáticos diseñados con la intención de ser

utilizados en el contexto del proceso de enseñanza – aprendizaje. Se caracterizan por ser altamente interactivos, a partir del empleo de recursos multimedia, como videos, sonidos, fotografías, diccionarios especializados, explicaciones de experimentados profesores, ejercicios y juegos instructivos que apoyan las funciones de evaluación y diagnóstico.

Es conveniente destacar que los software educativos pueden tratar las diferentes materias (Matemática, Idiomas, Geografía, Dibujo), de formas muy diversas (a partir de cuestionarios, facilitando una información estructurada a los alumnos, mediante la simulación de fenómenos) y ofrecer un entorno de trabajo más o menos sensible a las circunstancias de los alumnos y más o menos rico en posibilidades de interacción; pero todos comparten las siguientes características de acuerdo a la opinión de Muguía y Castellanos (2005, p.29):

- a) Permite la interactividad con los estudiantes, retroalimentándolos y evaluando lo aprendido.
- B) Facilita las representaciones animadas.
- c) Incide en el desarrollo de las habilidades a través de la ejercitación.
- d) Permite simular procesos complejos.
- e) Reduce el tiempo de que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos facilitando un trabajo diferenciado, introduciendo al estudiante en el trabajo con los medios computarizados.
- f) Facilita el trabajo independiente y a la vez un tratamiento individual de las diferencias.
- h) Permite al usuario (estudiante) introducirse en las técnicas más avanzadas.

Es importante afirmar que el aprendizaje por medio del software educativo será sólo posible de acuerdo a los objetivos previstos, mediante la reproducción, aplicación y creación que incentivará a analizar, interpretar y reflexionar la información suministrada por el docente, así también en los mismos se le explica al estudiante las formas en que se evaluará la actividad.

Ahora bien es importante señalar, que una vez cumplida la fase anterior se hace necesario que se determinen y comuniquen de forma breve pero precisa, cada uno de los indicadores que se tendrán en cuenta, advirtiendo

con ello las posturas tanto activas como pasivas que se presentarán, lo que sin duda activará en el estudiante un proceso de revelación de distintas formas de información planteada, cumpliéndose de tal forma lo afirmado por Expósito y otros, citados por Rodríguez (2004, p.32), indican lo siguiente: “Una de las vías que posibilita el aprendizaje y el cumplimiento de los objetivos establecidos en el programa de cada asignatura, lo constituye la asignación de sistemas de tareas específicas para los estudiantes”.

En tal efecto, se busca la integración del software educativo basado en entornos amplios de aprendizaje, con carácter curricular extensivo, para todos los grados y asignaturas. Con lo anteriormente expuesto, se hace evidente que ejercer la docencia en los actuales momentos requiere de personas que vayan más allá del simple hecho de transmitir conocimientos, que deberán ir a la par con las características de las actuales generaciones, mediante el desarrollo de la creatividad y el pleno ejercicio de su personalidad, proporcionándoles estrategias que les permita prepararse para la vida, mejorarla, superar dificultades, resolver problemas, estimular su deseo de saber, iniciarlos en el aprendizaje de disciplinas, la formación para la convivencia y la paz.

Realidad que, de alguna forma violenta algunos de los derechos establecidos dentro de la Ley Orgánica de Educación (2010, p.17), ya que en la misma se atiende al contexto sociocultural de los venezolanos valorando el espacio cultural y físico del país. En el artículo 14 especifica de manera clara, que la enseñanza de la geografía y la historia de Venezuela son de obligatorio cumplimiento en todos los niveles del sistema educativo. En el artículo 15 se habla de los fines de la educación, donde se estimula al desarrollo creativo de cada ser humano, la formación de individuos formados de manera integral haciendo énfasis en el numeral 3 y 5 de los principios geohistóricos y ecológicos, respectivamente.

En el caso de la enseñanza de la geografía, su misión se fundamenta, en contribuir a la formación integral de la personalidad del individuo. Desde sus

inicios en el ámbito curricular, junto a la historia, encaminó su labor formativa hacia la consolidación de los valores de identidad nacional, el sentido nacionalista, fortalecimiento de la autonomía y soberanía nacional, y de una manera muy fragmentada a la formación pro ambientalista. Para cumplir estos requerimientos, la enseñanza de la geografía y de la historia, apuntó hacia la transmisión de contenidos históricos y físicos parcelados y con poca relación lógica uno con respecto a otro. Eso llevó, a que el apoyo del proceso didáctico se basó en el dictado y la explicación, así, el docente se convirtió en el único protagonista de las clases.

Para cambiar la realidad descrita. Ander, citado por Muguía y Castellanos (2005, p.62), piensa que “es necesario asumir la realidad inmediata como la base y el punto de partida de la información”; su conocimiento será la manifestación de cómo los grupos humanos construyen las condiciones históricas dadas. Así como la circunstancia vivida influirá sobre las personas que la estudian y actúan en ella, pues ellos se insertan en su compleja existencia cotidiana. En ese contexto, la geohistoria como disciplina, se convierte en una posibilidad para observar, reflexionar y comprender la forma como la sociedad estructura su espacio geográfico. Le permitirá al estudiante comprender de mejor manera los hechos que le afectan o favorecen.

De acuerdo a la situación planteada hasta ahora, Burgos y otros, citados por Rivera y otros (2011, p.48), sostienen que en las Ciencias Sociales y particularmente la Geografía y la Historia se debe trabajar con una visión holística, desde el aspecto temporal y espacial, conformando momentos de la historicidad del ser. En ese sentido, se debe buscar que el estudiante organice los hechos secuencialmente en el tiempo y en el espacio, cada vez con mayor precisión, partiendo de los más próximos (realidad local), relacionándolos con otras épocas pasadas y futuras, y con otros espacios regionales, nacionales y mundiales, a través de las interacciones que se dan

entre ellas, de tal manera que se vaya precisando y refinando la noción temporo – espacial.

Con esto, se enfatiza en la necesidad de un cambio de paradigma en el terreno psicopedagógico o que permita vencer no solo las resistencias de los actores del sistema educativo o la falta de preparación, sino también un aprovechamiento eficaz de estas posibilidades tecnológicas en términos pedagógicos, así pues, Expósito y otros, citados también por Rivera y otros (p.2), señalan que: “Se ha pasado a un enfoque netamente curricular extensivo. Lo que significa que en la actualidad los software educativos están dirigidos a cubrir plenamente los objetivos y contenidos indicados en los programas de cada asignatura”.

En consecuencia, se explica claramente el por qué en los aprendizajes referidos a historia y geografía adquiridos por los estudiantes se muestran matices de descontextualización entre si, esto desencadena que, no se logre ver la relación de funcionalidad que implica el conocimiento adquirido, por tanto las experiencias de comprensión pierden su valor significativo, para dar lugar a la desmotivación, la pérdida de atención y a una extrema falta de identificación con lo propio, de allí la relevancia de consignar un recurso en el foco de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como lo es la software educativo, que permita hacer más efectivo el aprendizaje en los estudiantes y propiciar el rol activo, sobre todo aquel que tiene que ver con la geohistoria local, regional y nacional.

Considerando la realidad ya señalada, se hace necesario plantear nuevas vías que ayuden a solventar la problemática planteada en la enseñanza de la geohistoria, en tal sentido, se propone la utilización del material didáctico computarizado, diseñado para ser desarrollado tanto por los docentes como por los estudiantes, enfatizando el entorno sociocultural y geográfico de la localidad, ya que, permitió la aplicación de la tecnología en aras de la contextualización y la relación entre el contenido y el entorno.

Bases Legales

En las Bases Legales, tal como la denominación de la sección lo indica, se incluyen todas las referencias legales que soportan el tema o problema de investigación. Entre ellas se consultó; la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (LOPNA). Decreto con Fuerza de Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela

Art. 102, se refiere a la educación como un derecho humano y un deber social fundamental, es democrática, gratuita y obligatoria. El Estado la asumirá como función indeclinable y de máximo interés en todos sus niveles y modalidades, y como instrumento del conocimiento científico, humanístico y tecnológico al servicio de la sociedad. Además la menciona, como un servicio público, destinada a desarrollar el potencial creativo de cada individuo, haciéndolo consiente y en concordancia con los valores de identidad nacional y con una visión latinoamericana y universal.

Por su parte el artículo 103, menciona que toda persona tiene derecho a una educación integral de calidad, permanente, en igualdad de condiciones y oportunidades, sin más limitaciones que las derivadas de sus aptitudes, vocación y aspiraciones. La educación es obligatoria en todos sus niveles, desde el maternal hasta el nivel medio diversificado.

Aunado a los artículos anteriores, también se toma en cuenta el apartado 110, que suscribe el reconocimiento de la aplicación y diversificación de la tecnología para fomentar el desarrollo del país. Determinando que el Estado reconocerá el interés público de la ciencia, la tecnología, el conocimiento, la innovación y sus aplicaciones y los servicios de información necesarios por ser instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, así como para la seguridad y soberanía nacional.

Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente

Artículo 69. El Estado debe garantizar a todos los niños y adolescentes educación dirigida a prepararlos y formarlos para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada a su desarrollo.

Artículo 73. Fomento a la Creación, Producción y Difusión de Información Dirigida a Niños y Adolescentes. El Estado debe fomentar la creación, producción y difusión de materiales informativos, libros, publicaciones, obras artísticas y producciones audiovisuales, radiofónicas y multimedia dirigidas a los niños y adolescentes, que sean de la más alta calidad, plurales y que promuevan los valores de paz, democracia, libertad, tolerancia, igualdad entre las personas y sexos, así como el respeto a sus padres, representantes o responsables y a su identidad nacional y cultural.

Decreto N° 3.390. Decreto con Rango y Fuerza de Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación que obliga a la Administración Pública Nacional a emplear prioritariamente el Software Libre desarrollado con estándares abiertos, en su artículo n°1 menciona que, la Administración Pública Nacional empleará prioritariamente Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en sus sistemas, proyectos y servicios informáticos. A tales fines, todos los órganos y entes de la Administración Pública Nacional iniciarán los procesos de migración gradual y progresiva de éstos hacia el Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos.

Artículo 10. El Ministerio de Educación y Deportes, en coordinación con el Ministerio de Ciencia y Tecnología, establecerá las políticas para incluir el Software Libre desarrollado con Estándares Abiertos, en los programas de educación básica y diversificada.

Las leyes y apartados mencionados, son considerados en el presente trabajo de investigación, debido a que, mediante ellos, se da basamento legal

a la creación de un software educativo con miras a que el mismo funcione en sistemas operativos privados y libres, cumpliendo así con el decreto n° 3.390. Con la propuesta se pretende, contribuir con la formación de individuos críticos y vinculados con los valores de identidad nacional, debido a que el software va dirigido a promover el conocimiento de la geohistoria local y regional en los estudiantes de la localidad de Apartaderos, Municipio Rangel estado Mérida.

bdigital.ula.ve

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Una vez encaminado el proyecto de investigación mediante la formulación del problema, la determinación de los objetivos y la estructuración de las bases teóricas, se hizo necesario destacar el tipo y diseño de la investigación. Así como los diferentes métodos y técnicas que permitieron obtener la información para la investigación. Es por ello, que el presente capítulo expone detalladamente la metodología que se utilizó para estudiar el problema planteado.

Tipo de Investigación

Este estudio se enmarcará en la modalidad denominada Investigación Projectiva, Hurtado (2008, p.48) la define como:

La elaboración de una propuesta, un plan, un programa o un modelo, como solución a un problema o necesidad de tipo práctico, ya sea de un grupo social, o de una institución, o de una región geográfica, en un área particular del conocimiento, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento.

La investigación que se realizó se enmarca en la modalidad Proyecto Factible, el Manual de Tesis de Grado y Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Libertador, (2010, p.16), plantea:

Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos necesidades de organizaciones o grupos sociales que pueden referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos, o procesos. El proyecto debe tener el apoyo de una investigación de tipo documental, y de campo, o un diseño que incluya ambas modalidades.

Teniendo en cuenta las definiciones anteriores, en la presente investigación se desarrollará un software educativo, para fomentar el conocimiento de la Geohistoria local y regional en los estudiantes de 1er y 3er año de media general, en el Liceo Bolivariano “Mucuchíes”, debido al proceso previo de diagnóstico, planificación y diseño del mismo, pues se cumple con lo planteado en esta modalidad investigativa.

Diseño de la Investigación

El término “diseño” se refiere al plan o estrategia concebida para responder a las preguntas de investigación. En tal sentido, para responder a los objetivos que orientan el estudio y al tipo de investigación de que se trata, este trabajo se centra en el diseño de investigación de campo, pues los datos fueron tomados de manera directa de la realidad. Al respecto, Arias (2004, p.53), afirma que la Investigación de Campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad de donde ocurren los hechos, sin manipular y controlar variable alguna. Este trabajo se centra en el diseño de investigación de campo, pues los datos fueron tomados de manera directa de la realidad. Al respecto Escalona citado por Nuñez (2010, p.56), señala:

Se entiende por investigación de campo, el análisis sistemático de problemas de la realidad, con el propósito de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo, son recogidos en forma directa de la realidad”. En este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios.

Población y Muestra

Población

Según Balestrini (2004, p.97), afirma que la población o universo puede estar referido a cualquier conjunto de elementos de los cuales se pretende

indagar y conocer sus características. Por otra parte, la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2010, p.17), refiere que la población es definida como todas las unidades de investigación que se seleccionan de acuerdo con la naturaleza de un problema para generalizar hasta ella los datos recolectados. También refiere, que ésta puede ser finita o infinita.

En este sentido puede indicarse que la población de este estudio se encuentra integrada por sesenta y tres (63), estudiantes que conforman las secciones del 1er y 3er año de educación media general y un (1) docente que imparte las cátedras de geografía e historia en el Liceo Bolivariano “Mucuchíes” ubicado en el sector San Isidro de Apartaderos del estado Mérida.

Muestra

La muestra es definida por Hernández y Collado, citado por Balestrini (2004, p.98), “como un subgrupo de la población o un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población”. En este caso concreto la población es pequeña y accesible, compuesta por sesenta y cuatro (64) sujetos, por lo tanto no se utilizarán procedimientos muestrales.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

A fines de la investigación llevada a cabo, se utilizó como técnica e instrumento de recolección de información, la observación, colocando especial cuidado en el desarrollo de las estrategias de enseñanza aplicadas en las aulas de clases de la institución, la atención de los estudiantes y su interés demostrado con respecto a los temas en estudio.

También se empleó la entrevista, que según Finol y Camacho (2006, p.87), está considerada como técnica e instrumento, enmarcada dentro de las encuestas y se refiere al diálogo iniciado por el entrevistador con las personas e instituciones seleccionadas, con el propósito de recabar

información acerca de un tema determinado. En este sentido, la entrevista fue realizada a docentes que tenían a su cargo el desarrollo de las clases de historia y geografía en la institución, se entrevistó a una sola docente, ya que es la única responsable de estas cátedras, la misma es egresada en ciencias sociales. Fue una entrevista constituida por cuatro preguntas abiertas, relacionadas directamente con el tema en estudio.

Las encuestas fueron desarrolladas con los estudiantes, en las secciones únicas de primer año y tercer año. Constituidas por tres preguntas abiertas dirigidas y pensadas con el fin de obtener la información de interés para el desenvolvimiento de la investigación. En especial para dar respuesta al primer objetivo específico planteado en la misma. Es importante señalar, que para obtener la información histórica del municipio Rangel, se llevó a cabo una entrevista semiestructurada con el cronista del lugar Profesor Enrique Rivas, quien aportó valiosos datos que serán incluidos en el software.

Técnica de análisis de la información.

Se toma como base el análisis cualitativo de la información, en este sentido la triangulación constituyó sin lugar a dudas un soporte importante en la conclusión planteada para el primer y segundo objetivo del trabajo de investigación. Sobre este contexto, autores como Arias (2000, p.71) se asume convencionalmente que la triangulación es el uso de múltiples métodos en el estudio de un mismo objeto. Esta es la definición genérica, pero es solamente una forma de la estrategia. Es conveniente concebir la triangulación envolviendo variedades de datos, investigadores y teorías, así como metodologías. Kimchi y otras (1991, p.18) asumen la definición de Denzin, dada en 1970, sobre la triangulación en investigación como la combinación de dos o más teorías, fuentes de datos, métodos de investigación, en el estudio de un fenómeno en particular.

Para fines de este trabajo de investigación se aplicará la triangulación de datos, que supone el empleo de distintas estrategias de recogida de datos.

Su objetivo es verificar las tendencias detectadas en un determinado grupo de observaciones. La confrontación de los datos puede estar basada en criterios espacio-temporales y niveles de análisis. Según Arias (p.74) en esta tipología se considera como el uso de múltiples fuentes de datos para obtener diversas visiones acerca de un tópico para el propósito de validación; los datos aportados por la observación realizada por los investigadores, también los arrojados de las entrevistas efectuadas al docente y a los estudiantes, además del deber ser, será la información utilizada para llevar a cabo el proceso de triangulación.

bdigital.ula.ve

CAPÍTULO IV

PROPUESTA:

SOFTWARE EDUCATIVO “GEOHISTORIA DEL MUNICIPIO RANGEL”

Presentación

Con el objetivo de proporcionar asistencia a la educación en el nivel de Media General en su aspecto del conocimiento geohistórico del contexto, la actual propuesta constituye una pieza relevante del campo tecnológico para dar lugar a su enfoque novedoso en el aprendizaje constructivista. En este marco de ideas y con el objetivo de promover el desarrollo y uso de la tecnología en la educación, esta propuesta se presenta como una alternativa para promover el conocimiento de la geohistoria local, en los estudiantes de primer y tercer año del Liceo Bolivariano “Mucuchíes”.

Por otro lado, es necesario destacar además que en el presente capítulo se hará énfasis en torno a tópicos como; la justificación, objetivos de la propuesta, características técnicas y finalmente se realiza la descripción del software. El cual se sustenta y se compone por los resultados obtenidos durante el proceso de investigación que se llevó a cabo en la institución antes referida demostrando además la importancia del programa como una herramienta apta para contribuir con el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes.

Justificación de la Propuesta

La elaboración del software educativo “Geohistoria del Municipio Rangel”, nace de la necesidad de presentar un recurso que sirva como

herramienta para facilitar el aprendizaje de la Historia y Geografía local, vistas como Geohistoria del contexto, necesidad planteada en la educación venezolana. También, la propuesta encuentra su justificación y pertinencia, gracias al vacío de materiales y recursos que traten la historia y geografía local y que se evidenció en la revisión de fuentes y aplicación de instrumentos durante la investigación.

También la propuesta se justifica desde las demandas educativas actuales, en las que, desde los propios lineamientos curriculares, se exalta la necesidad de desarrollar los procesos de enseñanza y aprendizaje desde los contextos locales. Precisamente la geohistoria es uno de los elementos que distingue o diferencia a las regiones que conforman el país y pasa a formar parte de la Historia nacional, por lo que su enseñanza adquiere importancia y relevancia.

Por otro lado, los avances tecnológicos en el campo de la informática ofrecen múltiples opciones para diseñar materiales didácticos, que faciliten el aprendizaje en ambiente interactivo donde los estudiantes, en la condición de usuarios, desarrollen su potencial constructivo, muestren sus conocimientos previos y logren desarrollar un aprendizaje significativo y efectivo. Es por ello que la propuesta se denomina “Geohistoria del Municipio Rangel”, con la cual se pretende facilitar el aprendizaje de la Historia y Geografía local tomando como contexto, el municipio Rangel del estado Mérida, su devenir histórico y características geográficas.

Objetivo de la Propuesta

El diseño de un Software Educativo para promover la enseñanza de la Geohistoria local, tomando como contexto el devenir histórico y características geográficas del municipio Rangel; “Geohistoria del Municipio Rangel”, elaborado con el el Programa HTML, el cual constituye una plataforma para la realización de actividades educativas que funciona en entornos Windows y plataformas libres.

Geohistoria del Municipio Rangel”, pretende:

1.- Constituir una herramienta didáctica de fácil utilización, abordando la enseñanza y aprendizaje de la Geohistoria local del Municipio Rangel del estado Mérida, como parte de la Historia Regional.

2.- Brindar a los docentes y estudiantes una herramienta que propicie el aprendizaje interactivo.

3.- Favorecer la valoración por la historia y geografía local.

Aspectos conceptuales (Geohistóricos) que abarca la propuesta

En este software se destaca, en principio, el origen del municipio, y se describen de manera explícita:

- Símbolos municipales.
- Origen y formación del municipio (indígenas, colonia e independencia)
- Hechos relevantes ocurridos en el municipio.
- Biografías de personajes que hicieron historia en el municipio Rangel
- Sitios históricos, culturales y religiosos
- Mitos y leyendas
- Manifestaciones culturales.
- Superficie
- División político territorial del municipio Rangel
- Vegetación
- Clima
- Relieve (geomorfología)
- Toponimia
- Temperatura
- Hidrografía
- Suelo
- Población
- Fauna

- Flora
- Patrimonios (parques nacionales)
- Gastronomía

Requerimientos técnicos (funcionales) para instalación y manejo del software de “Geohistoria del Municipio Rangel”).

Descripción del programa utilizado. HTML.

HTML, acrónimo de *HyperText Markup Language*, lenguaje de marcas de hipertexto, según Pérez (2008, p.14) plantea que en informática, formato estándar de los documentos que circulan en la World Wide Web (WWW); se utiliza desde 1989. Los documentos HTML contienen dos tipos de información: la que se muestra en la pantalla (texto, imágenes...) y los códigos (*tags* o etiquetas), transparentes al usuario, que indican cómo se debe mostrar esa información. Para crear un documento HTML, basta con disponer de un editor de código ASCII y teclear el texto y las etiquetas que sean precisas.

El lenguaje HTML es un subconjunto de SGML (acrónimo de *Standard Generalized Markup Language*, lenguaje estándar de marcado de documentos), que es un estándar de descripción de página independiente del dispositivo, lo que permite adaptar la visión del documento al tamaño de la pantalla en la que se muestra. En un documento HTML hay etiquetas que indican los atributos del texto (negrita, centrado...). Otras indican al sistema cómo debe responder a eventos que genere el usuario, por ejemplo, que después de que el usuario señale con el *mouse* un icono que representa una película, se ejecute el programa que reproduce vídeo en formato digital.

A medida que se ha ido avanzando, se han estandarizado distintas versiones del lenguaje HTML. Cada una de ellas amplía el número de etiquetas, lo que permite nuevas posibilidades para los documentos; así, se le ha dotado de marcas para rellenar formularios (*forms*) de manera

interactiva, que permiten al usuario enviar la información necesaria para realizar consultas en bases de datos, comprar o solicitar un servicio. Otras marcas permiten mejorar la presentación de los documentos, por ejemplo, añadiendo fondos, tablas de contenido o textos intermitentes.

Hardware:

- 256 MB RAM
- Procesador de 800 MHz o superior.
- 5 MB de espacio libre en disco duro.
- Tarjeta de sonido con bocinas y micrófono (o auricular), sintetizador o interfaz MIDI.

Software:

- HTML.

Sistemas operativos soportados:

- Windows 3.1/95/200/XP/Vista.
- Software libre Linux.

Descripción general de los elementos planteados en el software “Geohistoria del Municipio Rangel”

A continuación algunas pantallas que forman parte del software “Geohistoria del Municipio Rangel”:

Página de presentación.

Corresponde a la pantalla inicial del software la cual muestra el nombre del Municipio en estudio, los autores y los créditos de los colaboradores que interactuaron y formaron parte en su realización. Se utilizó una imagen

emblemática de la fauna del municipio, como lo es el Cóndor; así como una foto centrada donde se observa un niño con vestimenta típica cargando a un perro de raza Mucuchíes para reiterar la pertinencia que “Geohistoria del Municipio Rangel” posee, en esta página también se visualiza el ícono “Comenzar”, que permite el ingreso al menú inicial del software.

Objetivo

Presentar el software educativo “Geohistoria del Municipio Rangel”.

Figura 1: Pantalla de presentación del software “Geohistoria del Municipio Rangel”.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Pantalla de bloques de contenido.

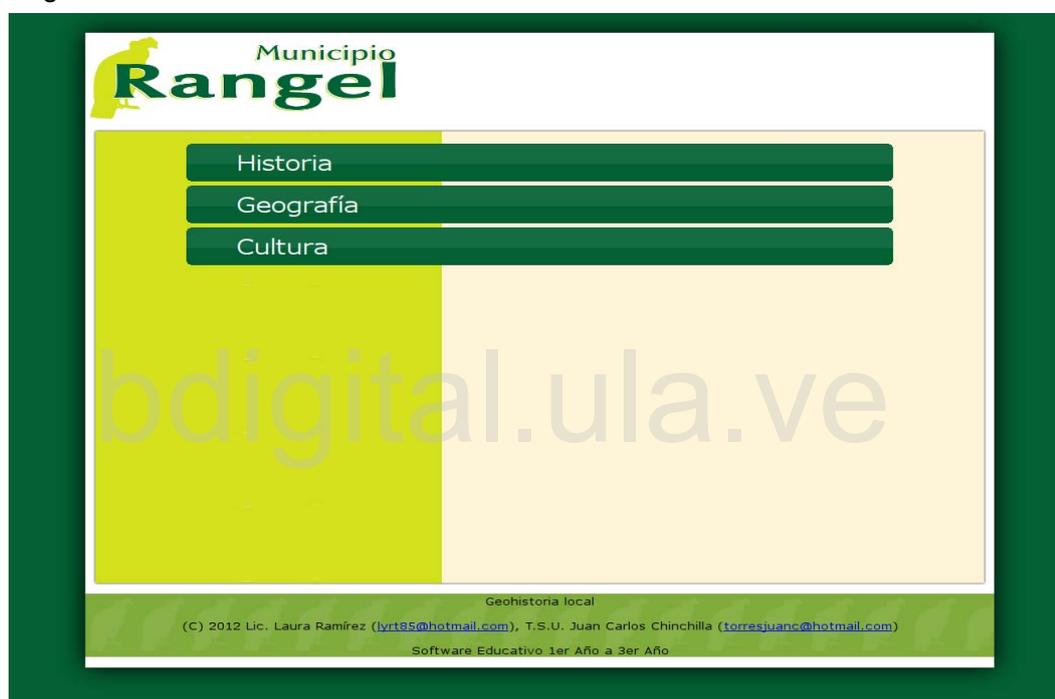
Es la página del menú inicial, la cual contiene tres links, como lo son: Historia, Geografía y Cultura. Al usuario posicionarse y hacer clic en alguno de ellos, se despliega y muestra los contenidos encontrados a lo largo del

software, además, permite establecer el enlace con el material que se desea revisar.

Objetivo de la Pantalla

Presentar los tres bloques de contenidos desarrollados en el software “Geohistoria del Municipio Rangel”.

Figura 2: Pantalla de bloques de contenido del software “Geohistoria del Municipio Rangel”.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Elementos didácticos presentes

En esta pantalla, se le da una instrucción clara y precisa al usuario para que seleccione el bloque de contenido de su preferencia, ya sea el de historia, geografía o cultura. Los tres links se presentan en rectángulos de igual tamaño y diseño para no influir en la decisión del usuario a la hora de escoger el bloque de contenido al cual tendrá acceso.

Cuando el usuario hace clic en uno de estos tres, de forma inmediata se abre una nueva pantalla, desde la cual se abrirá otra y así sucesivamente. Cada pantalla muestra información relativa a cada bloque, es decir, la historia del municipio Rangel, aspectos geográficos y culturales del mismo. En el Bloque de Historia, se encuentra: los primeros habitantes, indígenas agricultores, llegada del hombre blanco, vocabulario (dialecto Mucuchíes), numeración de los Mucuchíes, fechas cumbres, San Rafael de Mucuchíes, Mucuchíes, Cacute, La Toma, Mucurubá, la Carretera Trasandina, toponimia del municipio Rangel, símbolos regionales, autoevaluación y enlace a Independencia 200.

Figura 3: Pantalla de contenidos de Historia.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Es importante señalar que, este bloque no solo está formado por pantallas de lecturas de hechos históricos ocurridos en el municipio, sino también contiene una serie de actividades de aprendizaje dirigidas a los

estudiantes, en las que estos tienen la oportunidad de probar y demostrar lo aprendido.

Así mismo, cuando el usuario presiona el bloque de contenido referido a Geografía, éste se abre y muestra información sobre los rasgos o características geográficas más resaltantes del municipio Rangel: ubicación y división Político-territorial, relieve, clima, hidrografía, suelo, población, fauna, vegetación, parques nacionales y problemática ambiental. También, las pantallas que conforman este bloque se destinan tanto a presentar información relativa al tema y actividades a ser resueltas por los estudiantes, para quienes está dirigido el recurso.

Figura 4: Pantalla de contenidos de Geografía.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

En el siguiente y último apartado, que es el de cultura, se tiene: gastronomía, indumentaria, religión, sitios de interés y leyendas. Que del mismo modo, que en bloques anteriores se encuentran actividades

interactivas, destinadas, a que el estudiante se familiarice de manera dinámica con la información cultural del municipio Rangel.

Figura 5: Pantalla de contenidos de Cultura.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Pantalla de ejemplo, titulada: Primeros habitantes.

Esta pantalla contiene los datos acerca del origen étnico de los primeros pobladores del municipio, cuya imagen acompaña a la ventana de texto que contiene la información.

Objetivo de la pantalla

Que el estudiante conozca los datos tales como: los primeros emplazamientos y fundador del municipio Rangel.

Figura 6: Pantalla de Los Primeros Habitantes.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Elementos didácticos:

La mencionada pantalla, contiene el nombre del software en la parte superior, a continuación el menú general en sentido horizontal, que al posicionarse en cualquiera de los links, se despliega una imagen referente al bloque de contenido, además facilita la navegación por todo el software, ya que permite el acceso al resto de las diferentes páginas halladas en el mismo. También presenta un enlace de navegación secuencial tanto en la parte superior como en la inferior que permite la navegación más rápida, señalando lo anterior e indicando los contenidos siguientes dentro del software.

Por otra parte, hacia el centro de la pantalla, se ubican las imágenes e información referentes a los primeros habitantes de Mucuchíes, al terminar su lectura, el usuario se encuentra con un mapa de sitio que le permite al usuario navegar y visualizar los contenidos completos del software, sin necesidad de regresar al inicio de la pantalla, además en este tiene una apreciación rápida y cómoda del contenido que compone al software. Siguiendo con el diseño anteriormente descrito, se puede acceder a las diferentes pantallas del contenido referentes a los aspectos históricos, geográficos y culturales, ya mencionados. En función a esto, se describirá una pantalla de ejemplo que contiene un menú desplegable de los aspectos históricos del municipio.

Figura 7: Ejemplo del menú desplegable.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Pantalla de ejemplo, Ubicación geográfica y división político-territorial del municipio.

Esta pantalla ofrece a los usuarios, información geográfica completa del municipio Rangel. Esto les ayudará a comprender el por qué del emplazamiento de los primeros habitantes del municipio y su relevancia en el aspecto físico-natural dentro del país.

1.12.1 Objetivo de la Pantalla

Que el estudiante conozca la ubicación geográfica del municipio Rangel, su división política, extensión territorial y límites.

Figura 8: División político territorial.



Fuente: Software Educativo "Geohistoria del Municipio Rangel" (Chinchilla y Ramírez 2012)

Elementos didácticos:

Esta pantalla, contiene el nombre del software en el lado superior, seguido por el menú dispuesto en sentido horizontal, así como los enlaces de navegación secuencial que le permite conocer la información anterior y avanzar a la siguiente. A continuación se puede leer información acerca de la extensión territorial, parroquia y límites del municipio; además contiene una

imagen pequeña del mapa del municipio, que al hacer clic en ella se expande y se obtiene una mejor visualización del texto leído; en él se diferencia por colores cada una de las parroquias para que el usuario pueda ubicarlas geográficamente con mayor facilidad.

El mapa también contiene, información acerca de la red vial, señalando las carreteras pavimentadas, los límites del municipio, además de la situación relativa nacional y local; escala numérica y gráfica, leyenda y orientación del norte geográfico, es decir, los elementos básicos de un mapa. Para salir de allí, simplemente se hace clic en la "X" dispuesta en la esquina superior derecha y se vuelve a acceder al menú general del software.

Es importante mencionar, que las pantallas que contienen información geográfica y cultural continúan con el mismo diseño en cuanto al color forma y disposición de la información e imágenes; por su parte, las pantallas que contienen los datos de relieve, vegetación e hidrografía se le adiciona un enlace que permite al usuario, acceder una reseña adicional acerca de cada uno de estos tópicos. Este enlace, contiene los colores del software para mantener la uniformidad y armonía, da a conocer información e imágenes que permite al usuario la fácil comprensión y ampliar el conocimiento en torno al tema. Una vez finalizada su utilización, se cierra y automáticamente se regresa a la pantalla desde donde se accedió a dicho enlace.

A continuación, se muestra un ejemplo, donde se lleva a cabo la ampliación de una imagen, que muestra el tamaño en que puede ser visualizada la misma, así como, el sombreado del texto que impide que se genere elementos distractores al momento de analizarla y explicarla, para salir de ella, se hace clic en la "X" ubicada en la parte superior derecha, quedando posicionados de nuevo en el contenido.

Figura 9: Ejemplo de imagen desplegada.

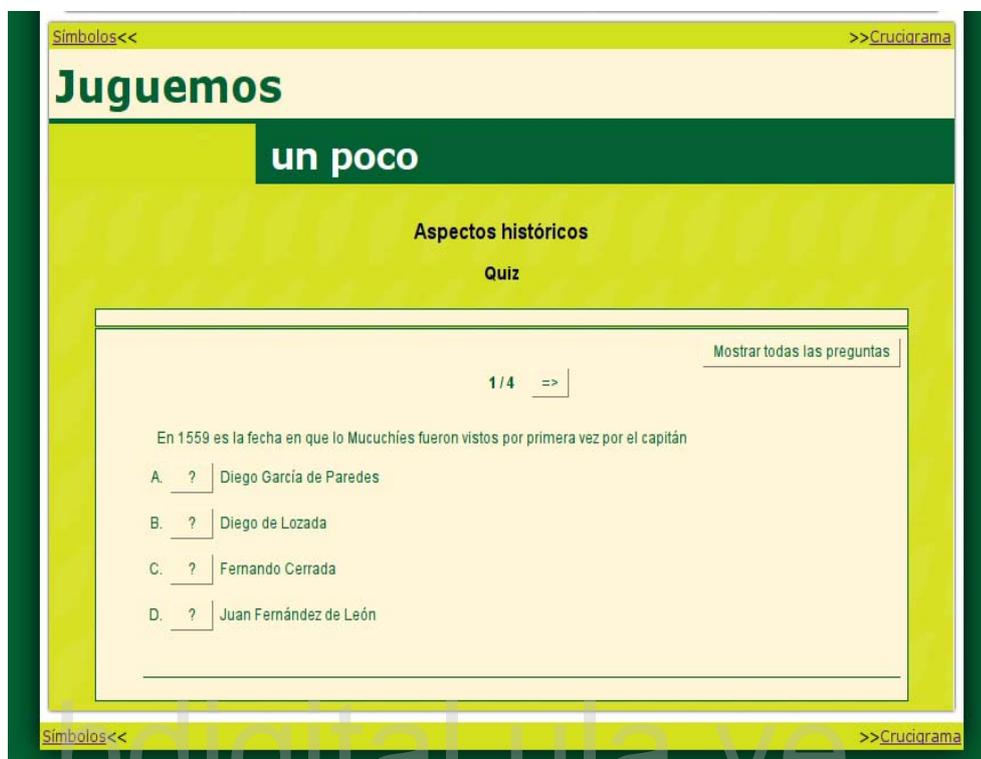


Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Pantalla de autoevaluación.

En este apartado el estudiante tendrá la oportunidad de interactuar con el software a través de actividades de selección simple, lo cual indicará el conocimiento obtenido luego de leer las pantallas informativas de “Geohistoria del Municipio Rangel”.

Figura 10: Ejemplo de actividad de selección simple.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Elementos didácticos.

Al acceder a las actividades de autoevaluación, el estudiante se encontrará con una serie de preguntas referentes al contenido leído durante el bloque con el que esté trabajando; en este ejemplo en particular, se visualiza una de las cuatro preguntas a las cuales se enfrentará, donde tiene cuatro opciones para escoger. Al realizar su elección, se indicará si es correcta o incorrecta la misma, de ser correcta permite que este avance a la siguiente pregunta y acumule cierta puntuación; por lo contrario de ser incorrecta, le permite acceder nuevamente para elegir otra opción, que según el número de intentos que realice le disminuirá puntuación.

Pantalla crucigrama.

En esta actividad el estudiante debe encontrar la respuesta de las preguntas explicadas brevemente con relación al contenido que corresponde a la “Geohistoria del Municipio Rangel”.

Figura 11 Ejemplo de crucigrama.



Fuente: Software Educativo “Geohistoria del Municipio Rangel” (Chinchilla y Ramírez 2012)

Elementos didácticos.

En esta pantalla el estudiante puede visualizar una serie de preguntas la cual le indican a través de una explicación breve, la posible respuesta que debe colocar en las casillas, también puede pedir pista cada vez que lo disponga pero esta a su vez le restara puntuación al terminar.

Los ejercicios de autoevaluación y crucigrama para el software, “Geohistoria del Municipio Rangel”, fueron creados con el programa Hot Potatoes, el cual es, una aplicación gratuita, compuesta por un conjunto de seis herramientas para elaborar contenidos digitales. Sus utilidades, permiten

crear ejercicios interactivos de tipo página web y de diferentes modalidades; los ejercicios generados son páginas web estándar que utilizan códigos XHTML1.1, para la visualización y JavaScript para la interactividad. Es importante mencionar, que la utilización de esta herramienta, es sencilla, ya que, sólo es necesario introducir los datos en forma de texto, preguntas y respuestas; así los programas crearán automáticamente las páginas web.

Pantalla titulada, Acerca de.

Corresponde a la pantalla final del software la cual muestra el nombre del mismo, los autores, la bibliografía utilizada y los créditos de los colaboradores que interactuaron y formaron parte en su realización. Es una pantalla descriptiva, ya que, presenta la finalidad por la que fue elaborado el software y a quien fue dirigido el mismo. En ella se mantiene, el formato de color y estructura, empleándose colores suaves y agradables a la vista, que también buscan ser medios de estímulo a los usuarios.

Figura 12 Acerca de.



Fuente: Software Educativo "Geohistoria del Municipio Rangel" (Chinchilla y Ramírez 2012)

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES.

En la actualidad la concepción del espacio ha cambiado radicalmente, debiendo incorporar además de las condiciones territoriales, ambientales, físicas, naturales y económicas, puesto que el espacio debe ser entendido como algo dinámico y cambiante. Es por ello que la enseñanza de la historia y la geografía deben adaptarse a los cambios de la ciencia misma y adaptarse al contexto, para que pueda ser de interés en los estudiantes.

En correspondencia con la investigación, mediante la información generada luego de la aplicación de diversos instrumentos de recolección de datos, se conoció la realidad de la enseñanza de la geohistoria en el liceo bolivariano “Mucuchíes”; en el cual se evidenció que los estudiantes conocen poco de geografía y de historia local. No han escuchado el término geohistoria, A pesar que en las observaciones realizadas, muchos de los estudiantes se preguntan las causas de las características específicas del entorno de la institución y de sus casas, ya que están ubicados en pleno páramo, donde se generan nevadas, existen características bien particulares, no se aprovecha este tipo de condiciones geográficas ni el interés de los estudiantes por su entorno.

También se conoció, que los docentes aún siguen aplicando el uso del pizarrón y exposiciones para transmitir el contenido, ocupándose poco en comprobar el aprendizaje en cada uno de los educandos. Se evidencia que no hay aprendizaje significativo, ni se aplican estrategias innovadoras y menos aún existe algún tipo de motivación para que se tome afecto y gusto por la geografía. Con estrategias poco actualizadas y si se quiere, tediosas

es común que en conversaciones aisladas sostenidas con los alumnos de la institución, manifiesten que no les gusta ni la geografía ni la historia porque, deben leer mucho y cuando están terminando ya se les ha olvidado todo lo anterior, que se aburren y no recuerdan sino para el examen.

De cierto modo es comprensible que la geografía mantenga un estado de atraso y obsolescencia, en el gusto y motivación del estudiantado en general. Resulta inexplicable que a pesar de las renovadas estrategias metodológicas, todavía se tenga presente una práctica escolar apegada a lo tradicional, abstracta y ajena a lo que ocurre fuera del aula. Además, es muy común la aplicación de una estrategia en particular, como lo es la exposición realizada por los estudiantes para el desarrollo de todos los contenidos, desaprovechando también las condiciones existentes en el entorno y por ende se practica una enseñanza totalmente descontextualizada.

La realidad descrita previamente, se visualizada dentro de la institución de alguna forma violenta algunos de los derechos establecidos dentro de la Ley Orgánica de Educación, ya que en la misma se atiende al contexto sociocultural de los venezolanos valorando el espacio cultural y físico del país. En el artículo 14 se especifica de manera tajante, que la enseñanza de la geografía y la historia de Venezuela son de obligatorio cumplimiento en todos los niveles del sistema educativo.

Así mismo, en el artículo 15 de esta misma Ley, se habla de los fines de la educación, donde se estimula al desarrollo creativo de cada ser humano, la formación de individuos formados de manera integral. Así mismo se hace énfasis en el numeral 3 y 5 del artículo referido, acerca de los principios geohistóricos y ecológicos, respectivamente, aclarando que la historia y la geografía no se enseñan adecuadamente y mucho menos se considera la geohistoria como disciplina importante para el desarrollo integral del individuo.

En el caso de la enseñanza de la Geografía y la Historia, su misión se fundamenta, en contribuir a la formación integral de la personalidad del

individuo. Desde sus inicios en el ámbito curricular, junto a la historia, encaminó su labor formativa hacia la consolidación de los valores de identidad nacional, el sentido nacionalista, fortalecimiento de la autonomía y soberanía nacional, y de una manera muy fragmentada a la formación pro ambientalista. Para cumplir estos requerimientos, la enseñanza de la geografía apuntó hacia la transmisión de contenidos geográficos parcelados y con poca relación lógica uno con respecto a otro. Eso llevó a que, el apoyo del proceso didáctico se basó en el dictado y la explicación, así, el docente se convirtió en el único protagonista de las clases.

Para cambiar la realidad descrita, Ander, E (2004, p.42), piensa que “es necesario asumir la realidad inmediata como la base y el punto de partida de la información”; su conocimiento será la manifestación de cómo los grupos humanos construyen las condiciones históricas dadas. Así como la circunstancia vivida influirá sobre las personas que la estudian y actúan en ella, pues ellos se insertan en su compleja existencia cotidiana. En ese contexto, la geografía como ciencia, se convierte en una posibilidad para observar, reflexionar y comprender la forma como la sociedad estructura su espacio geográfico. Le permitirá al estudiante comprender de mejor la manera los hechos que le afectan o favorecen.

Actualmente existen variedad de herramientas para la enseñanza de la geografía y la historia, se debe considerar para ello la proliferación de información y la manera de obtenerla, es muy común el uso de computadoras, la web, los celulares, televisión, entre otros. Se considera desde esa perspectiva, que tanto el docente como el estudiante deben adquirir competencias y habilidades para adquirir a diario nuevos conocimientos, estar en constante formación, pues si bien es cierto que con tal cantidad de información es difícil el manejo profundo de determinada disciplina, también es seguro que la educación debe dejar atrás la mera transmisión de información y apuntar hacia la posibilidad de un verdadero aprendizaje.

No cabe duda que la historia y geografía se sigue impartiendo como disciplinas catedráticas, aisladas y fraccionadas, pues no logran dar respuestas a la ocurrencia de ciertos acontecimientos de interés; para cambiar esto, se debe dar apertura hacia las explicaciones sustentadas en la integración armónica de conocimientos afines que faciliten su comprensión, tomando en consideración los conocimientos previos y los aspectos que circundan el contexto educativo.

Con esta experiencia de investigación se manifiesta de manera especial que la enseñanza de estas materias depende de la actuación ética, responsable e inteligente del docente, así como también de la visión total que tengamos de la realidad del país y del mundo. Esto considerando la leve injerencia idealista y política al momento de explicar ciertos contenidos de la materia.

Entre el pizarrón, los dictados, las clases expositivas, cada docente posee su propio estilo de enseñanza, lo que se debe es aumentar las destrezas en el aula. No se debe rechazar la diversidad de gamas estratégicas, pero en la geohistoria para lograr que sea una disciplina agradable y valiosa, hay que utilizar y disponer de creatividad, motivación y de una gran variedad de recursos y conocimientos para poder emplearlos de manera satisfactoria, por ello, se diseñó el software educativo de geohistoria local, como propuesta de material didáctico.

Considerando que la meta central de la investigación fue el diseño de un software educativo, fue necesario indagar sobre los aspectos pedagógicos que deben regir el diseño de un software educativo. En tal sentido se acota que entre los aspectos pedagógicos que debe contener un software educativo se destaca la presencia de elementos multimedia: texto, imagen, colores, entre otros. Maldonado (2000, p. 98), destaca que un software educativo debe desarrollar como potencialidades la motivación, la continua actividad intelectual, el desarrollo de la iniciativa o toma de decisiones, el

aprendizaje a partir de los errores y la búsqueda de opciones para superarlos.

Sánchez (2000, p.83) también aporta características del software educativo que favorezcan el aprendizaje, entre las que se destacan la claridad, la facilidad de uso y el suministro de ayuda. La estimulación que se de al usuario y que ante él el recurso luzca interesante. Su adaptación al nivel del usuario y al desarrollo de destrezas. La posibilidad de proporcionar puntajes, notas o revisiones que le indiquen sus avances o logros en el manejo de la información a ser aprendida.

Entre los aspectos técnicos que deben considerarse para el diseño de software educativo, se consideró lo que establece el programa Html, el cual está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas. Las actividades no se acostumban a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos.

Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar. Este programa hace posible lo siguiente: El uso de aplicaciones educativas multimedia "en línea", directamente desde Internet. Hace posible su uso en diversas plataformas y sistemas operativos, como Windows y Linux. Utiliza un formato estándar y abierto para el almacenaje de los datos, con el fin de hacerlas transparentes a otras aplicaciones y facilitar su integración en bases de datos de recursos. Amplia el ámbito de cooperación e intercambio de materiales entre escuelas y educadores, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas.

Recomendaciones

Actualmente la educación demanda cada vez más una carrera por la transformación de los esquemas rutinarios del quehacer escolar, donde la globalización es elemento clave para el desarrollo de estrategias que conlleven al perfeccionamiento del proceso de aprendizaje, de acuerdo a esto dentro de esta tendencia, la tecnología es indispensable para este cambio que la educación requiere, es por ello la creación y diseño del software educativo como herramienta que marca la pauta en innovación y actualización con el fin de lograr captar la atención del estudiantado. Por consiguiente, aun cuando las posibilidades de penetración tecnológica en el campo educativo cada día se hacen más evidentes, resulta trascendental el cambio de actitud de quienes son responsables directos e indirectos del sistema educativo tales como:

Los docentes, quienes deben actualizarse constantemente, participando en cursos de profesionalización, dirigidos sobre todo, a las estrategias metodológicas del docente, con el fin de adquirir conocimientos sobre nuevas técnicas, métodos y recursos para impartir los aprendizajes de historia y geografía, de manera que sean más amenas y a la vez motivantes para los estudiantes. Es de destacar que los mismos, son quienes deben conducir a los estudiantes hacia el desarrollo de las destrezas mentales incluyendo como parte del trabajo diario en clase nuevas formas de ver las mismas, así como el uso de nuevas estrategias y recursos tecnológicos que ayudarían en gran parte.

Por otra parte, la enseñanza de la geohistoria, debe ir planteada en función a despertar el interés y curiosidad en los niños y jóvenes, debe ser impartida de una manera dinámica, relacionándole con el entorno escolar y particular de los estudiantes. Es conveniente no dejar a un lado el desarrollo de lectura, escritura e interpretación en los individuos, ya que es una de las áreas con más deficiencias en el ámbito educativo venezolano.

Se recomienda que los docentes comiencen a trabajar con su motivación hacia la enseñanza, genere recursos didácticos óptimos y relacionados con los temas a desarrollar y sobre todo que se saque provecho de las condiciones geográficas en que se enmarca la institución de Apartaderos. Aplicando estrategias como visitas guiadas al observatorio, practicas de campo al parque Sierra Nevada, desarrollando temas fuera del aula de clases. Y cuando estén en ella, apoyarse en fotografías, infografías, recursos como películas, cuentos, entre otros. Ya que la institución cuenta con variadas herramientas como televisores, video beam, dvd, super aula, entre otros.

Por su parte, los estudiantes deben motivarse a investigar cada día más y así fomentar cada día su nivel de conocimiento mediante el uso de la tecnología para interactuar de manera más dinámica con el conocimiento y por consiguiente los aprendizajes.

A las instituciones educativas, que posean los recursos materiales necesarios para implementar el uso del software y aun no lo han hecho, implementarlos. De igual manera los directivos de las instituciones, deberían incentivar a su cuerpo de docentes, al uso de las mismas como fuente auxiliar para promover los aprendizajes.

A la universidad, el desarrollo de una propuesta para la enseñanza de la geohistoria, requiere de una investigación de mayor profundidad, ya que sin duda, a través de la revisión de diversas investigaciones, es fácil observar que la misma se da fracturada y no se posee una visión de real conexión. Sin embargo es importante destacar que existen una gran cantidad de herramientas didácticas para la enseñanza de la geohistoria que pueden ser adaptados al diseño curricular actual, sin dejar de tomar en cuenta el aspecto local y particular.

Referencias bibliográficas

- Aponte, E (2006). *La geohistoria, un enfoque para el estudio del espacio venezolano desde una perspectiva interdisciplinaria*. Epísteme. Venezuela.
- Arcila Farías, E. (1957). *Para qué sirve la historia*. En G. Carrera Damas (Comp.) (1996), *Historia de la historiografía venezolana* (pp. 166-169). Caracas: Ediciones de la Biblioteca, Universidad Central de Venezuela.
- Arzolay, C. (1999) *La geografía y su Enseñanza en la Coyuntura Actual*. Geohistoria 2 y 3. Revista de Ciencias Sociales, Instituto Pedagógico de Maturín Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Maturín. Venezuela.
- Ángulo, W (2003). *La descentralización y fortalecimiento del Estado-Nación. Una contribución desde la Geohistoria*. Caracas: Instituto Pedagógico de Caracas, UPEL. Venezuela.
- Balestrini, M (2004). *Cómo se elabora el Proyecto de investigación*. Epísteme. Venezuela.
- Bravo, L y Uzcategui, R (2001). *Tiempo Pedagógico de Pietro, dos cronologías*. Revista de Pedagogía, 65 (XXII), 563-718. Caracas Venezuela.
- Briceño, M. (1952). *Nuestros Estudios Históricos*. En G. Carrera Damas (Comp.) (1996), *Historia de la historiografía venezolana* (pp. 441-447.). Caracas: Ediciones de la Biblioteca, Universidad Central de Venezuela.
- Brunner, J (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza Editorial. Madrid. España.
- Carrera Damas, G. (Comp.) (1996). *Historia de la historiografía venezolana*. Caracas: Ediciones de la Biblioteca, Universidad Central de Venezuela.
- Castellanos, R y Dávila Elba (2010). *Epónimos, Identidad y Geohistoria, hacia el rescate de la idiosincrasia de los pueblos*. Trabajo Especial de Grado Mostrado a la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario "Rafael Rangel", para optar al título de Licenciadas en Educación mención Historia y Geografía. Venezuela.

- Ceballos, B (2005). *La geografía y el currículo escolar. Experiencia Venezolana*. Caracas: Mimeografiado Centro de Investigaciones Geodidácticas de Venezuela.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999, noviembre 20). *En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 5.453 Extraordinario*. Asamblea Nacional Constituyente.
- Contreras, D (2008). "*La didáctica y los procesos de enseñanza aprendizaje*", en "*Enseñanza, Currículum y Profesorado. Introducción a la didáctica*", Akal, Madrid.
- Cunill, P (2002). *Las transformaciones del espacio geohistórico latinoamericano*. McGraw-Hill. México.
- Decreto N° 3.390. (2004, diciembre 23). *En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 38.095, diciembre 28, 2004*. Presidencia de la República.
- Díaz, F (2004). *Teorías de la Personalidad*. McGraw-Hill. México
- Font, J y Ruffi, V (2001). *Geopolítica, identidad y globalización*. Ariel Geografía, Barcelona.
- GARCÍA A,(2006). *Materiales de calidad*. En: Editorial del BENED. Madrid, España.
- García, J (2003). *El estudio geohistórico de las divisiones territoriales subestatales en Europa y América Latina. Actualidad y renovación*. Investigaciones Geográficas N° 31, Instituto Universitario de Geografía, Universidad de Alicante. España.
- García, J (2006) *Geografía regional, en: Tratado de Geografía Humana*, Anthopos, UAM, México.
- García, J (2006). *¿Qué es el Paradigma Humanista en la Educación?* Revista de Pedagogía, 65 (XXII), 163-175. Caracas Venezuela.
- García, M (2009) *Enseñanza de la Geografía en el Noveno Grado de Educación Básica Mediante la Música Folclórica como Herramienta Motivadora*. Trabajo Especial de Grado para optar al Título de Licenciatura en Geografía e Historia de Venezuela. Núcleo Universitario Rafael Rangel. Venezuela.

- Gavira, J (2003) *Sobre el contenido de la Geografía*. Boletín de la Real Sociedad Geográfica, Tomo LXXIV, 1934, pp. 723-731.
- Guardia, N (2004) *Propuesta para Mejorar la didáctica de la Enseñanza de la Historia de Venezuela*. Trabajo Realizado para Optar al Cambio de Escalafón. Universidad Nacional Abierta Centro Local Aragua. Venezuela.
- Hernández y Otros (2005). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill. Tercera Edición, Distrito Federal México.
- Hurtado, J (2008). *Metodología de la Investigación, una Comprensión Holística*. Ediciones Quirón-Sypal. Caracas-Venezuela.
- Kaplún, P. (1994). *La comunidad cuenta su historia*. Guía para investigar una historia local con participación comunitaria. Caracas: Geografía Viva.
- Lara y Peña (2008). *La Enseñanza y Aprendizaje de la Historia Regional desde el Contexto Trujillano, a través de un Software Educativo*. Trabajo de grado presentado a la Universidad de Los Andes, Núcleo Universitario "Rafael Rangel" para optar al título de Licenciados en Educación mención Historia y Geografía.
- Ley de Educación* (2009). Gaceta Oficial 5.929 de Fecha de 17/08/09.
- Ley Orgánica para la Protección del Niño y del Adolescente (LOPNA)*. (1998, septiembre 03). En Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 5.266 Extraordinario, octubre 02, 1998. Congreso de la República de Venezuela.
- Maldonado, M. (2000). *Pedagogía e Informática. Hacia el Diseño de Ambientes de Aprendizaje*. Revista Educación y Cultura, 44, (32), 1-8
- Medina A. (2002). *Lecturas de la Historia Regional y Local*. Caracas: Casa Editorial de las Letras Andrés Bello.
- Mena (2001). *Los materiales en Educación a Distancia*. En: Programa de Formación Integral en Educación a Distancia. UNNE.
- Ministerio del poder Popular Para La Educación (2007). *Subsistema Educación Secundaria Bolivariana (Liceos Bolivarianos)*.
- Muguía y Castellanos (2006). *Construyendo y Aprendiendo con el Computador*. McGraw-Hill. México.

- Núñez (2010). *Valores Compartidos por los Estudiantes de Enfermería en el Proceso de su Formación Académica en UNEFA, Núcleo Trujillo*. Trabajo de Grado para Optar al Título de Magister Scientiarum en Educación Superior. Venezuela.
- Orella, J (2010) *Geohistoria*. Documentos de análisis geográfico N° 39.
- Pérez, E. y Bethencourt M. (2002) *La recuperación de la historia local urbana*. Federación Internacional de Fe y Alegría.
- Pérez, J (2008) *Introducción al HTML*. Libro en línea recuperado en <http://www.librosweb.es/xhtml>.
- Poole, B (2001) *Docente del siglo XXI. Cómo desarrollar una práctica competitiva*. 2ª edición. México. McGraw Hill.
- Rivera y otros (2011). *Propuesta educativa para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en la educación básica*. Trabajo Especial de Grado para optar al Título de Licenciadas en Educación Mención Historia. Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela.
- Rodríguez M (2004). *La teoría del aprendizaje significativo* Centro de Educación a Distancia (C.E.A.D.). C/ Pedro Suárez Hdez, s/n. C.P. n° 38009 Santa Cruz de Tenerife.
- Rojas, L (2007). *Geografía*. Cengage Learning Editores. Segunda Edición. México.
- Sáez (2008) *“Geohistoria e identidad en Pampan”*. Trabajo Especial de Grado para optar al título de Magíster Scientiarum en Docencia de la Geografía y Ciencias de la Tierra Universidad de los Andes. Mérida. Venezuela.
- Sánchez, J. (2000). *Nuevas tecnologías de la información y comunicación*. (2ªed.). Chile: Universidad de Chile.
- Santiago, J (2001). *La Concepciones del Docente de Geografía obre la Globalización*. Revista de Teoría Didáctica de las Ciencias Sociales N° 6. Mérida. Venezuela.
- Santos, M (1996). *Metamorfosis del espacio habitado*. Barcelona: Oikus-Tau.
- SANTAELLA, R (1990). *La Dinámica del espacio en la Cuenca del Lago de Maracaibo* Caracas: UCV.
- Tovar, R. (1986) *El Enfoque Neohistórico*. Caracas: Academia Nacional de la Historia.

UPEL (2010): *Manual para Elaborar Tesis de Grado de Especialización, Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas. Venezuela.

bdigital.ula.ve

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
NÚCLEO UNIVERSITARIO
RAFAEL RANG EL

Departamento de Ciencias Sociales
Trujillo estado Trujillo

**SOFTWARE EDUCATIVO COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA PROMOVER EL
CONOCIMIENTO DE LA GEOHISTORIA LOCAL Y REGIONAL EN EDUCACIÓN MEDIA
GENERAL.**

AUTORES:

Juan Carlos Chinchilla.

C.I. 16.073.705

Laura Ramírez.

C.I. 16.638.068

AÑO: 2011

**Instrumento a ser aplicado a los docentes de historia y geografía del Liceo Bolivariano
“Mucuchíes”.**

Estimado docente, permítanos saludarle y agradecerle de manera anticipada su valiosa colaboración, para con la investigación, enmarcada en el trabajo de grado titulado SOFTWARE EDUCATIVO COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA PROMOVER EL CONOCIMIENTO DE LA GEOHISTORIA LOCAL EN EDUCACIÓN MEDIA GENERAL. Es importante, hacer de su conocimiento, que la información generada a partir del instrumento, será utilizada para fines de investigación exclusivamente.

Se le sugiere dar respuesta a las siguientes interrogantes, con la mayor sinceridad posible, recordando que al llenar el instrumento se conservará el anonimato.

1. ¿Conoce el término Geohistoria,? De ser positiva su respuesta, explíquelo brevemente.
2. ¿Le ha planteado a sus estudiantes trabajar bajo el enfoque geohistórico?
3. ¿Qué recursos didácticos emplea usted para desarrollar sus clases?



Departamento de Ciencias Sociales
Trujillo estado Trujillo

**SOFTWARE EDUCATIVO COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA PROMOVER EL
CONOCIMIENTO DE LA GEOHISTORIA LOCAL Y REGIONAL EN EDUCACIÓN MEDIA
GENERAL.**

AUTORES:

Juan Carlos Chinchilla.

C.I. 16.073.705

Laura Ramírez.

C.I. 16.638.068

AÑO: 2011

**Instrumento a ser aplicado a los estudiantes de 1^{er} y 3^{er} año del Liceo Bolivariano
"Mucuchíes".**

Estimado joven, permítanos saludarle y agradecerle de manera anticipada su valiosa colaboración, para con la investigación, enmarcada en el trabajo de grado titulado SOFTWARE EDUCATIVO COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA PROMOVER EL CONOCIMIENTO DE LA GEOHISTORIA LOCAL EN EDUCACIÓN MEDIA GENERAL. Es importante, hacer de su conocimiento, que la información generada a partir del instrumento, será utilizada para fines de investigación exclusivamente.

Se le sugiere dar respuesta a las siguientes interrogantes, con la mayor sinceridad posible, recordando que al llenar el instrumento se conservará el anonimato.

1. ¿Le han hablado acerca de la geohistoria, en alguna clase de geografía o historia? De ser positiva su respuesta, explíquelo brevemente.

2. ¿Qué recursos utilizan tus docentes de historia y geografía para explicar en los temas?

3. ¿Te gustan las clases de historia y geografía? Explica tu respuesta.

4. Contesta sobre la línea las siguientes interrogantes:

a.- ¿A qué parroquia, municipio y estado pertenece Apartaderos?

b.- ¿Quién fue el fundador del estado Mérida?

c.- Nombre algunos personajes importantes de la comunidad.

bdigital.ula.ve