

Atlas Histórico Digital Animado, para la Enseñanza de La Historia Universal

Diego Díaz Rodríguez, Universidad de Ciencias Pedagógicas “Enrique José Varona”
Facultad: Ciencias Técnicas. Carrera: Educación Laboral-Informática

diegodr@ucpejv.edu.cu

Recibido enero 2018

Aprobado abril 2018

RESUMEN

Cuando empleamos las tecnologías que ofrece la era digital, en el proceso de enseñanza y aprendizaje es importante recordar que estas herramientas, no pueden sustituir al profesor, pero constituyen poderosos instrumentos motivadores que complementan perfectamente a las explicaciones verbales. Entre las ventajas de su se encuentran: la posibilidad de ser utilizados para introducir un tema, confrontar ideas, presentar hechos o procedimientos que no pueden ser observados en directo para luego analizarlos o sintetizarlos. La investigación realizada está estrechamente relacionada con los medios visuales, ya que tiene como objetivo: Diseñar un sistema de mapas digitales animados, para la enseñanza de La Historia Universal, que pueda emplearse para ayudar a la explicación y como herramienta que permita a los alumnos desarrollar las actividades programadas. Corresponde al profesor decidir cuál es el más adecuado a emplear en la clase según el contexto en que se encuentre, para así contribuir al desarrollo del pensamiento histórico-social en los estudiantes a la hora de estudiar un fenómeno en desarrollo, teniendo en cuenta categorías del espacio histórico como son el escenario, el itinerario, ruta, distancia, extensión, accesibilidad, origen y destino, siempre en estrecha relación con el tiempo. Es preciso advertir la dinámica del espacio y el tiempo histórico con toda su complejidad, para así entender las complejidades y contradicciones del proceso histórico que se estudie de forma dialéctica.

Palabras clave: Medios Visuales, sistema de mapas digitales animados, pensamiento histórico-social, espacio-histórico, Tiempo-histórico.

ABSTRACTS

When we employ the technologies offered by the Digital Era to improve the learning and teaching process is very important to remember that these tools cannot override the authority of the teacher, but, they can be powerful allies to aid the verbal explanations. Some of its advantages are that they can be used to introduce a topic, confront ideas, show facts that cannot be live watched. The research is strictly related to the visual tools and its objective is to design a system of maps digitally animated use to teach Universal History. These maps can be used to aid in the explanation and to help the students to answer the exercises of the class. Is up to the teacher to decide how to use the maps according to the contents of the class. The continuous use of the map can help to develop the historical and social thinking in the minds of the students because when they investigate a particular historical success they need to analyze scenario, itinerary route distance length accessibility origin and destination always in a tight relation with the historical time. Helping the student to understand the complexities and contradictions of the historical process in a dialectic way.

Key words: Visual tools, system of maps digitally animated, historical and social thinking, historical space, historical time

INTRODUCCIÓN

Debido al alto nivel de abstracción que se requiere para llevar a cabo todo tipo de investigación acerca de los procesos históricos, el trabajo con los conceptos de *tiempo* y *espacio* es de vital importancia, tanto para el investigador como para el profesor que busque incorporar dentro de su clase los descubrimientos más recientes, fruto de las investigaciones científicas que se llevan a cabo en la actualidad. En Cuba la enseñanza de la Historia Universal establece en sus programas el tratamiento del *tiempo* y *espacio*

a través del empleo de mapas tanto físicos como políticos que facilitan el proceso de comprensión por parte del estudiante y el proceso de explicación por parte del profesor.

Estos mapas forman parte de los medios de enseñanza y son componentes operacionales del proceso docente-educativo, componentes que se han enriquecido con la entrada del audiovisual como soporte tecnológico. En consecuencia la enseñanza puede ser enriquecida a través del uso de las más avanzadas tecnologías, y es el docente con su preparación, quien puede hacer cada vez más efectiva la utilización de los modernos medios audiovisuales.

El concepto audiovisual entre otras definiciones, se le reconoce además por la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad mediante un lenguaje particular, el que propicia percibir la realidad con los cinco sentidos principalmente la vista y el oído. Para la mejor comprensión e interpretación de la realidad, pues tanto la vista como el oído perciben en *tiempo* y *espacio*.

El mapa digital animado, es un medio de enseñanza audiovisual, que creado a partir de la aplicación consciente de la tecnología, posibilita el trabajo con el tiempo y el espacio de forma dinámica, y potencia con su correcto uso, la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación tiene como objetivo: diseñar un sistema de mapas digitales animados, para la enseñanza de La Historia Universal.

DESARROLLO

En los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje la comunicación juega un papel prominente y en ella participan tres elementos principales: el emisor, el mensaje y el receptor. Normalmente al representar este esquema en el aula se tiende a plantear como emisor al profesor y las fuentes del conocimiento, el mensaje son los contenidos educativos y el receptor es el estudiante. La práctica ha demostrado que todos los agentes que participan en el proceso educativo transmiten y reciben información, el mensaje lo conforman tanto los contenidos de la enseñanza como las ideas que

manifiestan los alumnos en sus intervenciones, sus actividades y cualquier vía que empleada para expresar sus opiniones. Uno de los medios de enseñanza más empleado por estudiantes y profesores es el libro de texto, pero:

“Este uso desmedido de sólo leer el libro de texto en clase, ha generado que los alumnos consideren la disciplina como aburrida, inútil y tediosa. Esto es porque en la estructura de los textos se privilegia los contenidos descriptivos, estandarizados y con énfasis en el aspecto cronológico, pues el único fin es que el educando memorice las fechas y los acontecimientos. La visión simplista de tratar los temas a través de una sola fuente no estimula a los estudiantes a participar en la libre discusión e interpretación de los hechos históricos, la elaboración de interrogantes, la defensa de opiniones, el intercambio de experiencias y la toma de acuerdos entre otras habilidades que el docente debería propiciar, todas necesarias para el desarrollo del pensamiento histórico.” (García. 2013)

Los medios audiovisuales intervienen como complementos que contribuyen a una mejor transmisión del mensaje debido a su capacidad de expresión y facilidad de uso se ha convertido en un importante recurso didáctico. Este medio educativo es muy versátil ya que permite ilustrar o recapitular sobre un contenido específico del currículo y puede estimular el interés acerca de un tema debido al apoyo del sonido y de las imágenes en movimiento.

Es importante recordar que el medio audiovisual no puede sustituir al profesor, pero es un poderoso instrumento motivador que complementa perfectamente a las explicaciones verbales.

Entre las ventajas del audiovisual se encuentran: la posibilidad de ser utilizado para introducir un tema, confrontar ideas, presentar hechos o procedimientos que no pueden ser observados en directo para luego analizarlos o sintetizarlos.

“En la clase de Historia, estos recursos y sus elementos demandan ser analizados previamente para su uso en el aula, puesto que el mero acercamiento de los estudiantes a estas herramientas no garantiza un aprendizaje significativo. Son

indispensables durante su empleo el uso de estrategias que tengan como propósito propiciar inferencias, reflexiones, juicios valorativos, entre otras habilidades, para que cobren algún sentido en la formación del pensar histórico La intención (...) no es la de sustituir otro recurso didáctico (como el libro y los mapas impresos), su función radica en dar mayor acceso a la información (...) con motivación e interés, para mejorar su aprendizaje.” (García. 2013)

El desarrollo del pensamiento histórico implica un amplio y complejo proceso cognitivo y social que no puede lograrse con la simple aplicación de las nuevas tecnologías; se necesita incorporarlas de manera fundamentada en todas las dimensiones del ambiente educativo.

La dimensión pedagógica es de las más importantes, en ella, el aprovechamiento que realice el docente de estos medios de carácter tecnológicos propiciará el impacto que cobrarán en la construcción de aprendizajes en los estudiantes.

La percepción tradicional de sólo ocupar la tecnología por su accesibilidad y formas distintas de presentar la información ya no es suficiente, es necesario poner las aplicaciones y dispositivos en las manos de los estudiantes y conseguir que creen, colaboren y compartan. Es decir, ofrecer de los recursos sus funciones activas, constructivas y de divulgación. En este sentido, una idea generalizada entre los investigadores acerca del pensamiento histórico es que consiste fundamentalmente en hacer *La Historia*.

Al hablar de las tecnologías de la información y comunicación, es un hecho la instauración de éstas como los motores que mueven la sociedad en general, ya no solo son exclusivas del mundo empresarial y laboral. Ellas son herramientas que inundan nuestras vidas cotidianas, tanto para recibir y enviar información, como para relacionarse unos con otros.

Debido al alto nivel de abstracción que se requiere para llevar a cabo todo tipo de investigación acerca de los procesos históricos, el trabajo con los conceptos de tiempo y espacio es de vital importancia, tanto para el investigador como para el profesor que

busque incorporar dentro de su clase los descubrimientos más recientes, fruto de las investigaciones científicas que se llevan a cabo en la actualidad.

En Cuba la enseñanza de la Historia Universal establece en sus programas el tratamiento del tiempo y espacio a través del empleo de mapas tanto físicos como políticos que facilitan el proceso de comprensión por parte del estudiante y el proceso de explicación por parte del profesor.

Estos mapas son medios de enseñanza y son componentes operacionales y en el aula son empleados a través de distintos objetos materiales: el pizarrón, los medios audiovisuales entre otros. Por el carácter audiovisual de la enseñanza el uso y aprovechamiento adecuado de estos medios contribuye en gran medida al desarrollo de la enseñanza-aprendizaje.

Es el maestro, con su preparación, quien puede hacer con estos medios audiovisuales que se potencie la enseñanza. El concepto audiovisual significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad mediante un lenguaje particular. En un audiovisual se percibe la realidad con los cinco sentidos principalmente la vista y el oído cobran privilegios en la comunicación e interpretación de la realidad. Tanto la vista como el oído perciben en tiempo y espacio. Los sistemas de comunicación audiovisual tradicionales, el cine y la televisión se han redimensionado con nuevos sistemas de comunicación audiovisual, como Internet o los videojuegos, que ya empiezan a estudiarse y denominarse como tales.

En este panorama cabría preguntarse: ***¿Qué importancia tienen los atlas históricos para la enseñanza y el aprendizaje de La Historia?***

Estos medios enriquecen el proceso de enseñanza aprendizaje ya que permiten ilustrar los movimientos que ocurren en el tiempo y el espacio de los elementos que están presentes en el proceso histórico. Puede emplearse para ayudar a la explicación y como herramienta que permita a los estudiantes desarrollar las actividades programadas. Corresponde al profesor decidir cuál es el más adecuado a emplear en la clase según el contexto en que se encuentre, para así contribuir al desarrollo del

pensamiento histórico-social en los estudiantes a la hora de estudiar un fenómeno determinado, teniendo en cuenta categorías del espacio histórico como son el escenario, el itinerario, ruta, distancia, extensión, accesibilidad, origen y destino, siempre en estrecha relación con el tiempo. Es preciso advertir la dinámica del espacio y el tiempo histórico con toda su complejidad, para así entender las complejidades y contradicciones del proceso histórico que se estudie de forma dialéctica y para ello se requiere contextualizar la información. La contextualización no solo supone momento y lugar, implica reflexión según la época de elementos de los elementos objetivos y subjetivos del contexto.

Se debe determinar cuáles son las influencias, la relación entre lo local, lo nacional y lo universal, con sus contradicciones, las fuentes implicadas y cómo estas determinan en mayor o menor medida el desarrollo. Se trata de descubrir en el tiempo y en el espacio la dimensión humana, las proezas del hombre, su esfuerzo, valores y su condición, desde sus orígenes hasta su devenir. Es evidente así la relación dialéctica entre el pasado, el presente y el futuro en el estudio de la historia, dónde se encuentran los nexos y contradicciones entre los acontecimientos, fenómenos y procesos, se hace esencial en este modo de razonar el conocimiento profundo y el dominio de las categorías de espacio y tiempo para de esta forma lograr transmitir una verdad histórica cada vez más exacta.

“Un atlas histórico es una herramienta básica para cualquier estudiante (...) pues es muy común que todo el mundo sepa cuáles son las fechas e hitos más importantes de la historia, pero pocos podrían ubicarlo en un mapa.” (Gozalo, 2014)

El atlas histórico digital animado es un medio audiovisual de enseñanza que permite el trabajo con el tiempo y el espacio de forma dinámica mediante el empleo de las tecnologías. Este medio, mediante la cartografía, posibilita a la relación entre la informática y la historia, presenta un conjunto de mapas en los cuales se pueden ver desde una vista de maqueta movimientos que poseen con distintas animaciones según su tipo. Los mapas cuentan además con efectos de audio que apoyan la presentación y para ello los estudiantes deberán desarrollar además habilidades específicas que no

solo son históricas sino las asociadas a las tecnologías para el correcto empleo del atlas histórico digital animado, dentro de las que se identifican las siguientes:

- Ubicar hechos históricos estáticos tales como: El lugar donde ocurrió una batalla o donde nació, vivió o murió una determinada personalidad.
- Ubicar hechos históricos dinámicos tales como: La dirección en la que se desplazan las fuerzas militares, desde y hasta donde se extienden los grandes imperios, donde les hacen mayor o menor resistencia.
- Arribar a conclusiones según la relación que exista entre la información que brinda el mapa con las diversas fuentes del conocimiento.
- Dominar la cronología del Mapa o sea el período que abarca y los hechos representativos que ocurrieron.
- Comentar los acontecimientos que se representan en el mapa y en el contexto histórico en que se encuentran.
- Familiarizar a los alumnos con los símbolos cartográficos particulares del mapa con el que se pretenda trabajar.
- Tener en cuenta la influencia de las características del terreno y su influencia en el hecho histórico, no solo las condiciones naturales además se deben analizar aquellas condiciones creadas por el hombre para emplear la naturaleza a su favor.
- Exigir a los alumnos la denominación correcta de los puntos cardinales.

A través de la aplicación de instrumentos de investigación tales como la encuesta, la entrevista y la observación, se comprobó que el empleo de los medios audiovisuales en el aula y en particular del Atlas Digital Animado, para el tratamiento del tiempo y el espacio en la enseñanza de la Historia Universal presenta como dificultades:

1. Insuficiencia de material visual y audiovisual, debido a la escasez, de mapas históricos para tratar los hechos de Historia Universal.

2. Los Mapas Históricos existentes se encuentran desactualizados lo cual representa una limitante y requieren de un mayor esfuerzo tanto del profesor como de los estudiantes para su comprensión.
3. Inexistencia de Mapas Digitales animados para el tratamiento del tiempo y el espacio en la enseñanza de la Historia Universal.

Los programas de las asignaturas donde se encuentran los contenidos de Historia Universal, tales como las asignaturas de Historia Antigua y Medieval que se imparten en 7mo grado, Historia moderna y Contemporánea en 8vo grado, Historia Contemporánea de 10mo grado e Historia Universal en segundo año de la especialidad de Inglés de la Escuelas Formadoras de Maestros Primarios, establecen el empleo de mapas dentro del sistema de conocimientos a desarrollar, además, debido a sus características, los mapas y los mapas históricos representan importantes medios de enseñanza que, contribuyen a desarrollar el conocimiento empírico del estudiante.

CONCLUSIONES

Actualmente la mayoría de los mapas de calidad comercial se hacen usando software que figuran tres tipos principales: Diseño asistido por computador, Sistema de Información Geográfica y software de ilustración especializada. Estas herramientas conducen cada vez a mapas más dinámicos e interactivos y pueden ser manipulados digitalmente.

La investigación realizada permitió redimensionar la importancia de los medios audiovisuales mediante los usos de las tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje desarrollador porque forman parte de la realidad social y tecnológica con la cual la escuela debe relacionarse.

El uso de estos medios favorece el desarrollo de las capacidades de los alumnos y su utilización puede provocar la reflexión sobre los propios medios y ayudar a la formación de usuarios críticos.

El Atlas Histórico Digital Animado (AHDA) propone una alternativa que permita tanto a profesores como estudiantes el trabajo con diversos mapas, ajustados según las exigencias de la asignatura a uno o varios períodos histórico-geográfico determinados, además de emplear los medios informáticos de forma sencilla para que sea accesible tanto para profesores como estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez de Zayas, Rita M. Didáctica de la Historia y de las Ciencias Sociales. Ed. KIPUS. Bolivia. 2006.

Crespo, Antonio. "No es lo mismo. Diferenciando entre mapas antiguos y mapas históricos". Revista Catalana de Geografía XIX No.50. España. 2014.

Delgado López, Enrique. El mapa: importante medio de apoyo para la enseñanza de la historia Revista Mexicana de Investigación Educativa, vol. 7, núm. 15, Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Distrito Federal, México. 2002

García Utrera, Luis. HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA APRENDER HISTORIA EN PRIMARIA. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa No.46. México. 2013

Globes and Terrain Models - Geography and Maps: An Illustrated Guide. <http://www.loc.gov/rr/geogmap/guide/gmillgtm.html>.

Gozalo, Mandrión, Ángel. Tecnologías digitales aplicadas al conocimiento de la Historia. Estudio, evaluación e implementación de atlas digitales móviles en educación y formación. España. 2014

Moro, A. Los medios audiovisuales y la información. 2006.

Lolo Valdés, O. y Rodríguez Vázquez, R. "La impronta humana en el tiempo y el espacio". Acerca de la enseñanza-aprendizaje de las humanidades. Ed Pueblo y Educación, La Habana. 2010.

Lolo Valdés, O.; Marrero del Busto, F. y Rodríguez Vázquez, R. “La dimensión espacio-temporal en las clases de Historia”. Revista Varona. No. 39. Julio-diciembre. La Habana 2010.

López, Gustavo. “Acerca del tiempo y el espacio”. Material para la docencia. UCP José Tey. Las Tunas. 2010.

Mapa Digital Animado “World War II European Theater Prelude & November 1942-May 1945”.

Pérez Capote, Manuel. “La geografía en el campo de las Humanidades”. Acerca de la enseñanza-aprendizaje de las humanidades. Ed Pueblo y Educación, La Habana. 2010.

Recio Molina, Pedro P. y otros. Apuntes para el trabajo con mapas. Ed. Pueblo y Educación. La Habana. 2003.