

**Título:** “Software educativo para el desarrollo de la habilidad: ubicación temporal y espacial de hechos históricos.”

Autora: Olga Lidia Palenzuela Montero

Coatura: Maite Mendoza Gil

Danay Ramírez Reimont

Nivel educativo: Enseñanza Primaria.

Centro de Trabajo: Centro Mixto Roberto Rodríguez.

Localidad: San Nicolás, Mayabeque

Cargo que desempeña: Maestra.

### **RESUMEN**

El programa de Informática Educativa del MINED contempla tanto la formación informática de nuestros niños y jóvenes, como la introducción progresiva del software educativo como medio de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles de educación.

En la enseñanza de la asignatura de Historia de Cuba existen software educativos tales como Nuestros Héroes, Nuestra Historia, Nuestros museos, El más puro de nuestra raza, Himnos y marchas, pero no existe ninguno sobre ubicación temporal y espacial, existiendo dificultades en los alumnos de 5to grado del Centro Mixto Roberto Rodríguez, del municipio San Nicolás en la habilidad de ubicación de hechos históricos en tiempo y espacio, lo que trae como consecuencia que no memoricen con sistematicidad las fechas y lugares en que ocurrieron los hechos de la Historia de Cuba, además que presenten imprecisiones al localizar estos en los mapas de Cuba y que la ubicación en la gráfica de tiempo se les dificulte frecuentemente, por falta de medios de enseñanzas para el desarrollo de las clases, así como de software educativos que respondan a esta necesidad.

La propuesta de este software educativo va dirigido a los alumnos, consta de diferentes módulos a través de los cuales el alumno va a buscar información sobre distintos temas relacionados con la ubicación en tiempo y espacio de hechos históricos. A través de los ejercicios podrán ejercitar los conocimientos adquiridos.

# INTRODUCCIÓN

Hoy nos encontramos, si tenemos en cuenta el desarrollo de la ciencia y la tecnología, en una etapa que bien pudiera caracterizarse como una Revolución de la Informática. Utilizando las nuevas tecnologías se puede satisfacer las necesidades de las estrategias pedagógicas para la asimilación activa del conocimiento.

La informática educativa es un importante paso de progreso. La utilización de la computadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como elemento auxiliar de la enseñanza, es una práctica generalizada en la sociedad moderna motivado por su propio desarrollo tecnológico

El impacto social que viene produciendo la computación ha alcanzado, por supuesto, la esfera educativa. La escuela no puede estar ajena al acelerado auge que ha tomado el uso de la computadora en las diferentes esferas de la vida social y no solo se puede ver como una herramienta de apoyo en el aula sino como aquella que puede transformar los métodos tradicionales de enseñanza.

Para lograr el aprovechamiento de las computadoras en el proceso docente y tenga un papel relevante, se hace necesario dotarlas de un software educativo de calidad, que sean capaces de representar y transmitir, pues a través de ellos el estudiante interactúa con información proveniente de diferentes fuentes: textos, gráficos, audio, video, animaciones, fotografías, tablas, esquemas, mapas y ejercicios.

La elaboración de actividades instructivas en las que se utilice el software educativo como medio de enseñanza-aprendizaje implica tener un conocimiento amplio de los contenidos que aborda cada uno y de todas sus potencialidades.

No se trata de reemplazar con el software lo que con otros medios está probado con calidad, sino el de aprovechar sus características para fortalecer todo el proceso docente-educativo. El software educativo trata, ante todo, de completar lo que con otros medios y materiales no es posible o es difícil de lograr.

Hoy se ponen a disposición de la escuela cubana diversos software educativos que cuentan con todos estos recursos, todos ellos combinados hacen posible el desarrollo de habilidades generales que se manifiestan en el incremento de los procesos de análisis, síntesis, abstracción, generalización, como base de un pensamiento dirigido a penetrar en la esencia de las relaciones entre hechos y fenómenos.

Un aspecto esencial en la valoración que se hace actualmente del uso del software educativo lo constituyen las inmensas posibilidades que brinda la interactividad que permite que el alumno regule su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la enseñanza de la asignatura de Historia de Cuba existen software educativos tales como Nuestros Héroes, Nuestra Historia, Nuestros museos, El más puro de nuestra raza, Himnos y marchas, pero no existe ninguno sobre ubicación temporal y espacial, existiendo dificultades en los alumnos de 5 grado del Centro Mixto Roberto Rodríguez en el municipio San Nicolás en la habilidad de ubicación de hechos históricos en tiempo y espacio, lo que trae como consecuencia que no memoricen con sistematicidad las fechas y lugares en que ocurrieron los hechos de la Historia de Cuba, además que presenten imprecisiones al localizar estos en los mapas de Cuba y que la ubicación en la

gráfica de tiempo se les dificulte frecuentemente, por falta de medios de enseñanzas para el desarrollo de las clases, así como de software educativos que respondan a esta necesidad.

## **DESARROLLO**

El propósito esencial de la política educacional del país es la formación multifacético de la personalidad, si se tiene en cuenta que la cultura histórica es una pieza imprescindible en la cultura general e integral que proponemos alcanzar en los alumnos para dar respuesta a las siempre crecientes exigencias de la formación de las nuevas generaciones. Por consiguiente, el conocimiento de la asignatura de Historia de Cuba, se multiplica y está llamado a continuar multiplicándose en todos los cubanos.

La utilización del software educativo para el tratamiento de estos aspectos en la enseñanza primaria reviste una gran importancia, pues contribuirá a la preparación de los alumnos, en que se formarán hábitos y habilidades.

Para contribuir a consolidar conocimientos sólidos en los alumnos se hace necesario aprovechar el uso de las computadoras en el proceso docente-educativo, que tengan un papel relevante, por lo que es imprescindible un software educativo legible con calidad y lo que debe medir en términos de conocimiento que sean capaces de representar y transmitir lo más efectivo posible.

La utilización del software como medio en el proceso de enseñanza-aprendizaje facilitará la labor del maestro, será una fuente de ampliación cultural, constituyendo un apoyo curricular, pues cumplirá diferentes funciones como por ejemplo informativa, motivadora, lúdica, investigativa y evaluativa.

En la enseñanza de la asignatura de Historia de Cuba existen software educativos tales como Nuestros Héroes, Nuestra Historia, Nuestros museos, El más puro de nuestra raza, Himnos y marchas, pero no existe ninguno sobre ubicación temporal y espacial, existiendo dificultades en los alumnos de 5 grado del Centro Mixto Roberto Rodríguez del municipio de San Nicolás en la habilidad de ubicación de hechos históricos en tiempo y espacio, lo que trae como consecuencia que no memoricen con sistematicidad las fechas y lugares en que ocurrieron los hechos de la Historia de Cuba, además que presenten imprecisiones al localizar estos en los mapas de Cuba y que la ubicación en la gráfica de tiempo se les dificulte frecuentemente, por falta de medios de enseñanzas para el desarrollo de las clases, así como de software educativos que respondan a esta necesidad.

En correspondencia con estas reflexiones se hace necesario encontrar una vía para solucionar esta situación y se aplicó un software educativo para trabajar tiempo y espacio que son dos constantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la Historia.

El software educativo va dirigido a los alumnos, consta de diferentes módulos a través de los cuales el alumno va a buscar información sobre distintos temas relacionados con la ubicación temporal y espacial de hechos históricos. A través de los ejercicios podrán ejercitar los conocimientos adquiridos con los que tenían antes de consultar el producto. Todo lo anterior confirma la posibilidad de ejercitar cómo llegar a una mejor ubicación temporal y espacial de hechos históricos.

Este software educativo lleva por título “Mi historia, en tiempo y espacio”, está concebido de la siguiente forma:

- \*Página de presentación.

- \*Página principal del software educativo.

- \*3 módulos que conforman el software educativo.

Para la confección del mismo se utilizó la aplicación AutoPlay Media Studio 6.0 Trial, se utilizaron imágenes, animaciones, efectos de transición textos, sonidos, botones etc.

Todos los módulos del software educativo poseen el mismo diseño de página, el mismo color de fondo.

Página de presentación del software educativo: Dicho módulo posee un botón entrar y otro botón salida, otro llamado Music On-OFF el cual mediante un clic sobre él podemos encender y apagar la música de fondo del software educativo .Además nos brinda una bibliografía de in libro digital de Historia de Cuba a modo de consulta para los docentes.

Página principal del software educativo: Este módulo posee los botones ejercicios, videos y créditos. Los botones antes mencionados poseen hipervínculos a estos módulos.

Todos los módulos poseen un botón atrás y otro de siguiente los cuales cumplen la función de regresar al modulo anterior o avanzar al siguiente apartado.

Ejercicios: En este módulo brinda 21 ejercicios de ubicación temporal y espacial, los cuales están distribuidos de acuerdo a las unidades o capítulos según el programa del grado. (Anexo 1)

Videos: Brinda 4 videos en correspondencia con el programa de estudio de la asignatura Historia de Cuba: Himno Nacional, La Bayamesa, Carta de Martí, y Conociendo a Martí, podemos acceder a dichos videos mediante sus nombres

Este apartado fue confeccionado para premiar a los alumnos que obtengan un buen resultado en la solución de los ejercicios del software educativo .Cada video contiene videos de reproducción, pause, video anterior y posterior.

Créditos: Este modulo muestra durante un texto el nombre de las autoras.

Esta propuesta está elaborada para contribuir al desarrollo de habilidades en los alumnos sobre la ubicación temporal y espacial de hechos históricos mediante un software, se puede poner en prácticas en turnos de clase, turnos de ejercitación, tiempo de maquina en horario, extra clase, posibilitando además el desarrollo de las habilidades informáticas en los alumnos en cuanto a la manipulación y navegación del software educativo.

### **Propuestas de ejercicios**

Capítulo I y II

1. Localiza en el mapa de Cuba en qué lugar de tu localidad existió huellas de nuestro pasado origen.

2. El indio Yarey quiere conocer el lugar por donde desembarcó Colón en Cuba .Ayúdalo señalando el lugar en el mapa.

a) Ubica en la gráfica del tiempo la fecha en que ocurrió.

3. Localiza en el mapa de Cuba la primera villa fundada por los conquistadores.

a) Ubícala en la grafica del tiempo.

4. En el mapa de Cuba se muestra la ruta del Bojeo por Sebastián de Ocampo, señale los puntos donde hizo escala.

a) Ubica este hecho en la gráfica del tiempo.

5. Ordena en la gráfica del tiempo los hechos que te ofrecemos a continuación:

\_ Fundación de la Villa Santa María del Puerto del Príncipe.

\_ Muerte de Hatuey.

\_ Bojeo a Cuba por Sebastián de Ocampo.

a) Señala el último hecho ocurrido en el mapa.

### Capítulo III

1. El Capitán Plin quiere conocer el lugar por donde atacó el pirata Jacques de Sores .Ayúdalo a señalarlo en el mapa.

a) Ubícalo en la gráfica del tiempo.

2. En el mapa de Cuba hay tres territorios sombreados señala cuál de ellos fue ocupado por los ingleses.

a) Ubica en la gráfica del tiempo el año en que ocurrió la toma de La Habana por los Ingleses.

3. Ubica el primer hecho que te ofrecemos a continuación en el mapa de Cuba.

1-Creación del Real Consulado de Agricultura y Comercio.

2-Estanco del tabaco.

a) Ubica en la gráfica del tiempo el segundo hecho histórico.

### Capítulo IV

1. El negro libre José Antonio Aponte organizó una sublevación para liberar a los esclavos conocida en la historia como la Conspiración de Aponte.

a) Señala en el mapa el lugar donde ocurrió este hecho.

b) Ubica el año en la gráfica del tiempo.

2. En el siguiente mapa de Cuba ubica:

a) El lugar donde nació José María Heredia.

b) Ubica en la gráfica del tiempo el año en que comenzó la conspiración (Soles y Rayos de Bolívar)

### Capitulo V

1. En el siguiente mapa de Cuba ubica:

- a) Lugar donde Carlos Manuel de Céspedes le dio la libertad a los esclavos.
- b) Ubica el año en que ocurrió este hecho en la gráfica del tiempo.

2. Señala en el mapa de Cuba:

-Lugar donde se cantó por primera vez el Himno Nacional.

a) Ubica en la gráfica del tiempo la fecha en que ocurrió este hecho.

3. En la Guerra de las Diez Años el machete fue el arma de combate fundamental de los mambises.

a) Señala en el mapa el lugar donde se realizó la primera carga al machete.

b) Ubica en la gráfica del tiempo la fecha en que ocurrió

4. Localiza en el mapa de Cuba el lugar donde muere en combate Ignacio Agramonte.

a) Ubica en la gráfica del tiempo el año en que ocurrió este hecho histórico.

5. Elpidio Valdés quiere llegar hasta donde están sus amigos que se encuentran en el lugar donde se firmó El Pacto Del Zanjón .Apóyalo señalando el lugar en el mapa.

a) Ubica este hecho en la gráfica del tiempo.

6. Localiza en el mapa de Cuba, y ubica en la gráfica del tiempo el lugar donde Maceo le da respuesta al Pacto del Zanjón.

#### Capítulo VI y VII

1. En el siguiente mapa de Cuba, señala la ciudad donde nació nuestro Héroe Nacional, José Martí.

a) Ubica en la gráfica del tiempo la fecha de su natalicio.

2. Sombrea en el mapa de Cuba la región donde se inició la guerra necesaria.

a) Ubica en la gráfica del tiempo la fecha en que se inició.

3. Localiza en el mapa de Cuba el desembarco de Martí y Gómez en la guerra del 95.

a) Ubica en la gráfica del tiempo este hecho.

4. La caída en combate de José Martí, fue una gran pérdida para la Revolución.

a) Señala en el mapa de Cuba el lugar donde ocurrió este hecho.

b) Ubica en la gráfica del tiempo la fecha en que ocurrió5. El hecho que sirvió de pretexto para la intervención norteamericana en la guerra Hispano-Cubana fue la "Explosión del Maine"

a) Señala en el mapa el lugar.

b) Ubica en la gráfica del tiempo este hecho.

## CONCLUSIONES

La investigación realizada permitió:

-Brindar los fundamentos teóricos necesarios que posibilitan el uso de la tecnología en el desarrollo de la habilidad: ubicación temporal y espacial de hechos históricos.

-Las principales insuficiencias que se presentaron en el desarrollo de la habilidad: ubicación temporal y espacial manifestada en la memorización de fechas y lugares en que ocurrieron los hechos, imprecisiones al localizar en los mapas y ubicar en la gráfica de tiempo; dada por los insuficientes medios de enseñanza específicos para la asignatura de Historia de Cuba.

-La propuesta de este software educativo es una aplicación que puede ser utilizado en el proceso enseñanza- aprendizaje, partiendo de elementos teóricos, técnicos y metodológicos para desarrollar la habilidad de ubicación temporal y espacial de hechos históricos.

-La propuesta contribuyó al desarrollo de la habilidad: ubicación temporal y espacial en los alumnos los que fueron capaces de memorizar las fechas y lugares en que ocurrieron los hechos de la Historia de Cuba, además de localizar estos en los mapas y de ubicarlos en la gráfica de tiempo.

## **BIBLIOGRAFÍA**

ADELL, J.: Tendencias en Educación en la sociedad de las tecnologías de la Información 1999.

Cano Coppery, Sonia. Software Educativo para las educaciones Primaria y Especial. Ed. Pueblo y Educación, 2004. \_\_ p.124.

Danilov y Skatkin, "Didáctica de la Escuela Media" p.8

De Zayas Álvarez, Rita Marina. El desarrollo de las habilidades en la enseñanza de la Historia. P.8-11

Dirección Nacional de Computación, MINED: Primer Seminario Nacional de elaboración de guiones de software educativo para la escuela cubana, Ciudad de La Habana, en archivo de tipo texto, doc., MINED.

Chadwick. C: Educación y Computación en: nuevas tecnologías de la Informática y de la comunicación en la enseñanza. Aloque, grupo editor S. A., Argentina, 1997. Pág. 4

Hernández Sampier-la Habana: Ed. Félix Varela, 2003. \_\_\_\_ 475p.

Orientaciones Metodológicas...5. grado Humanidades./ Olga S. Mendoza

Martínez... (et, al)-Ciudad de la Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2001-p 3-34.

José Martí Pérez: Obras Completas Tomo II P 257.

# Anexo 1

## Página principal del software educativo





