



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**  
**Sistema de Universidad Virtual**

---

---

**Título de la Propuesta**

“El Uso de Objetos de Aprendizaje como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia en la Secundaria Particular Hidalgo, ubicada en el municipio de Pachuca de Soto Hidalgo”.

**Especialidad en Tecnología Educativa**

**Presenta**

Gabriela Hernández Mendoza

**Director del Proyecto Terminal:**

M.T.E Sandra Luz Hernández Mendoza

Pachuca de Soto Hidalgo  
Agosto, 2015





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
Dirección del Sistema de Universidad Virtual  
UAEH Distance and Open Learning

**Lic. Gabriela Hernández Mendoza**  
**Candidata a Especialista en Tecnología Educativa.**  
**PRESENTE:**

Por este conducto le comunico el jurado que fue asignado a su **Proyecto Terminal de Carácter Profesional** denominado: **“El Uso de Objetos de Aprendizaje como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia en la Secundaria Particular Hidalgo, ubicada en el municipio de Pachuca de Soto Hidalgo”**, con el cual obtendrá el **Diploma de Especialista en Tecnología Educativa** y que después de revisarlo, han decidido autorizar la impresión del mismo, hechas las correcciones que fueron acordadas.

A continuación se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

PRESIDENTE: M.T.I. EDGAR OLGUÍN GUZMÁN  
PRIMER VOCAL: M.T.E. SANDRA LUZ HERNÁNDEZ MENDOZA  
SECRETARIO: M.G.A. THEIRA IRASEMA SAMPERIO MONROY  
SUPLENTE 1: M.T.E. CITLALI RAMOS BAÑOS  
SUPLENTE 2: M.I.E. FÁTIMA YAZMÍN COIFFIER LÓPEZ

Sin otro asunto en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

**ATENTAMENTE**  
Pachuca de Soto, Hgo., 5 de junio de 2015.  
“Amor, Orden y Progreso”

M.I.E. Fátima Yazmín Coiffier López  
Coordinadora de la Especialidad en Tecnología Educativa



Torres de Rectoría 3º piso,  
Carretera Pachuca-Actopan, Km. 4.5  
Col. Campo de Tiro  
Pachuca de Soto, Hidalgo, México; C.P. 42039  
Teléfono: 52 (771) 71 720 00 Ext. 2940  
infosuv@uaeh.edu.mx

[www.uaeh.edu.mx](http://www.uaeh.edu.mx)

## **DEDICATORIA y/o AGRADECIMIENTOS**

### **A Dios:**

Por darme la oportunidad de pertenecer

A este mundo y estar siempre conmigo.

### **A mi familia:**

Que me ha brindado todo su apoyo, comprensión,

y paciencia para llegar a donde estoy.

### **A mi hija:**

Daniela, eres es el principal cimiento en

Mi vida profesional y personal.

# INDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL.....	4
RESUMEN.....	7
ABSTRACT .....	8
PRESENTACIÓN .....	9
<b>I. DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>11</b>
<b>Análisis FODA del uso de Objetos de Aprendizaje en la Educación Básica .....</b>	<b>12</b>
<b>II. PLANTEAMIENTO EL PROBLEMA.....</b>	<b>13</b>
<b>III. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA .....</b>	<b>14</b>
<b>IV. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>15</b>
<b>V. OBJETIVOS .....</b>	<b>16</b>
<b>V.1 OBJETIVO GENERAL .....</b>	<b>16</b>
<b>V.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....</b>	<b>16</b>
<b>VI. APOORTE DE LA LITERATURA .....</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO 1 Contexto Institucional de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1 Ubicación de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo .....</b>	<b>17</b>
<b>1.2 Misión y Visión de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo. ....</b>	<b>18</b>
<b>1.3 Antecedentes de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo. ....</b>	<b>18</b>
<b>1.3.1 Organigrama .....</b>	<b>19</b>
<b>1.3.2 Descripción de puestos y funciones.....</b>	<b>20</b>
<b>1.4 Estructura Orgánica .....</b>	<b>21</b>
<b>1.4.1 Infraestructura.....</b>	<b>21</b>
<b>1.4.2 Descripción Tecnológica.....</b>	<b>22</b>
<b>1.5 Factores Socioculturales .....</b>	<b>22</b>
<b>1.5.1 Políticas Institucionales .....</b>	<b>22</b>
<b>1.5.2 Plan de Desarrollo Institucional .....</b>	<b>23</b>
<b>CAPÍTULO 2 El entorno de las TIC en la Educación Básica .....</b>	<b>24</b>
<b>2.1 Las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje de la educación básica. ....</b>	<b>24</b>
<b>2.2 Ideas y perspectivas del uso de las TIC en la educación básica .....</b>	<b>26</b>

<b>2.3</b>	<b>Las TIC y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica: Hacia el desarrollo de nuevas potencialidades.</b>	28
2.3.1	Introducción	28
2.3.2	El dominio de la tecnología en los centros educativos	31
2.3.3	Funciones de las TIC en la educación básica	33
2.3.4	Contenido general de las TIC y el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación básica	35
2.3.5	Desarrollo de los aprendizajes	38
<b>CAPÍTULO 3 Los Objetos de Aprendizaje</b>		43
3.1	Introducción	43
3.2	El E-learning como Metodología de Aprendizaje	43
3.3	Concepto de Objeto de Aprendizaje	44
3.4	Características de un Objeto de Aprendizaje	45
3.5	Taxonomía de los Objetos de Aprendizaje	46
3.6	Componentes de los Objetos de Aprendizaje	48
3.7	Repositorio Objetos de Aprendizaje	52
3.8	Conceptos relacionados Objetos de Aprendizaje	52
<b>VII.</b>	<b>PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DE PRODUCTO</b>	54
<b>CAPÍTULO 4 Propuesta de Solución sobre el uso de Objetos de Aprendizaje en la asignatura de Historia</b>		54
4.1	Conceptos de exelearning	54
4.2	Características de exelearning	54
4.3	Entorno de trabajo de exelearning	55
<b>VIII.</b>	<b>NOMBRE DEL PRODUCTO DESARROLLADO COMO PROYECTO, Y</b>	57
<b>IX.</b>	<b>ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN</b>	57
4.4	Estructura del Objeto de Aprendizaje	57
<b>X.</b>	<b>ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN</b>	63
4.5	Estrategias de evaluación	63
<b>XI.</b>	<b>RESULTADOS</b>	63
<b>XII.</b>	<b>CONCLUSIONES</b>	64
<b>SIGLARIO DE TERMINOS</b>		66
<b>GLOSARIO DE TERMINOS</b>		67
<b>XIII.</b>	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y/O ELECTRÓNICAS</b>	72

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ubicación de la Escuela Secundaria Particular "Hidalgo".....	17
Figura 2 Organigrama de la Escuela Secundaria Particular "Hidalgo" .....	19
Figura 3 Descripción de puestos y funciones. ....	20
Figura 4 Dimensiones de las TIC en la Educación Básica .....	25
Figura 5 Alcances de las dimensiones de las TIC en la educación básica.....	26
Figura 6 Aspectos para crear un ambiente de aprendizaje.....	29
Figura 7 Las Herramientas tecnológicas en los centros educativos de la educación básica.	32
Figura 8 Otras perspectivas de las TIC en la educación básica.....	34
Figura 9 Concepto de objeto de aprendizaje .....	45
Figura 10 Esquema de los objetos de aprendizaje .....	48
Figura 11 Elementos que conforman un objeto de aprendizaje .....	49
Figura 12 Contenidos de los objetos de aprendizaje.....	50
Figura 13 Características de Exelearning .....	54
Figura 14 Entorno de trabajo del software Exelearning .....	55
Figura 15 Bienvenida del objeto de aprendizaje .....	58
Figura 16 Introducción de la Revolución Francesa.....	59
Figura 17 Napoleón Bonaparte .....	59
Figura 18 Primer Cónsul .....	60
Figura 19 Un Interludio de Paz.....	60
Figura 20 El Gran Imperio.....	61
Figura 21 Guerras de liberación.....	61
Figura 22 Los Cien Días.....	62
Figura 23 Conclusión.....	62
Figura 24 Etapas para el análisis de resultados.....	63

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Análisis FODA del uso de Objetos de Aprendizaje en la Educación Básica.....	12
Tabla 2 Descripción Tecnológica de la Secundaria Particular "Hidalgo" .....	22
Tabla 3 Clasificación de los objetos de aprendizaje para su uso pedagógico .....	47
Tabla 4 Tipos de Actividades que se pueden crear con Exelearning .....	56

## RESUMEN

Los escenarios de aprendizaje de la sociedad actual plantean desafíos técnicos, didácticos y pedagógicos que toda institución educativa sin importar nivel debe responder, así también la función de los directivos, profesores, alumnos y personal de apoyo deben adaptarse a estos nuevos entornos.

Ese cambio educativo y la aparición de nuevos entornos virtuales de aprendizaje han propiciado el desarrollo de herramientas didáctico pedagógicas de transmisión del conocimiento denominadas objetos de aprendizaje.

Donde la actividad de aprendizaje y la información necesaria para la ejecución se encuentran contenidas dentro del objeto, lo que posibilita la articulación de los temas entre sí para configurar estructuras de aprendizaje crecientes.

En este trabajo de investigación se realizó con base en una metodología cualitativa, de tipo exploratorio-descriptivo para analizar el uso de un objeto de aprendizaje como apoyo didáctico en la asignatura de historia impartidas en modalidad presencial dentro de la escuela Secundaria Particular Hidalgo.

Los resultados fueron satisfactorios debido a que, a través del uso del objeto de aprendizaje, se identificó el rol que juegan los elementos técnicos y pedagógicos en el aprendizaje de los alumnos y se logró un trabajo de colaboración en el aula para la construcción, comprensión y aplicación de los conceptos de historia estudiados.

La actitud mostrada por los alumnos sobre el aprendizaje de conceptos historia ante esta estrategia innovadora, fue muy positiva.

## **ABSTRACT**

Learning environments of modern society pose technical, educational and pedagogical challenges that every educational institution must respond regardless of level, so the role of managers, teachers, students and support staff must adapt to these new environments.

This educational change and the emergence of new virtual learning environments have led to the development of pedagogical teaching knowledge transfer tools called learning objects.

Where the learning and information necessary for the implementation are contained within the object, allowing the articulation of the issues with each other to set up structures of increasing learning.

This research was conducted based on a descriptive exploratory qualitative methodology type to analyze the use of a learning object as a teaching support in the course of history taught in classroom mode within the Private High School Hidalgo.

The results were satisfactory because, through the use of the learning object, the role played by technical and teaching in student learning elements and a collaborative work was accomplished in the classroom for building, understanding and identified application of concepts studied history.

The attitude shown by students on concept learning history at this innovative strategy, was very positive.

## **PRESENTACIÓN**

En la actualidad, los cambios producidos en los diferentes contextos sociales por la integración de herramientas tecnológicas, son notorios, donde la principal aplicación se ha centrado en facilitar el acceso y procesamiento de información.

En el campo educativo, las herramientas tecnológicas como los objetos de aprendizaje ofrecen nuevas y múltiples posibilidades en la gestión del proceso enseñanza aprendizaje.

En México la Secretaría de Educación Pública (SEP), establece como política pública, la utilización de herramientas tecnológicas en el desarrollo de tareas administrativas a través de diversos medios de comunicación, que en teoría permiten mayor flexibilidad en los procesos administrativos, mejorando la gestión escolar y la organización del trabajo.

La escuela Secundaria Particular “Hidalgo” ubicada en el boulevard Felipe Ángeles, municipio de Pachuca de Soto, en el Estado de Hidalgo; se ha visto inmersa en esta problemática, ya que los directivos, docentes y alumnos se enfrentan en cada ciclo escolar a diferentes necesidades que demanda el proceso enseñanza aprendizaje en el uso de herramientas tecnológicas, tal es el caso del uso de objetos de aprendizaje.

Por lo anterior en este trabajo de investigación se propone el uso de objetos de aprendizaje como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Historia en la Secundaria Particular Hidalgo.

En el capítulo uno se aborda el contexto institucional de la Escuela Secundaria particular “Hidalgo”; con la finalidad de delimitar el espacio de estudio.

En el capítulo dos se describe del Entorno de las TIC en la educación, destacando los contenidos generales de las tecnologías en el proceso enseñanza aprendizaje así como las perspectivas de las mismas.

En el capítulo tres se abordarán algunos aspectos relacionados con la educación y las nuevas tecnologías. Así mismo dentro de éste se describirán los conceptos de objetos de aprendizaje (OA) y el repositorio de objetos de aprendizaje.

En el capítulo cuatro se presenta una propuesta de solución sobre el uso de objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia con la herramienta exelearning

Finalmente se expresan algunas conclusiones y perspectivas futuras de la propuesta.

## **I. DIAGNÓSTICO**

En los resultados de las investigaciones en torno a la enseñanza de la historia en la educación básica se encuentra que es una de las ciencias que, regularmente, resulta más difícil de aprender y enseñar; es decir, es complicada tanto para alumnos como para algunos docentes.

El reto en la actualidad de profesores en la enseñanza de esta ciencia es lograr que los alumnos desarrollen habilidades de pensamiento y el uso de herramientas que les permitan la conocer aspectos sobresalientes en este ámbito para lograr aprendizajes significativos.

Las investigaciones realizadas en la enseñanza de la Historia mencionan que la dificultad para el aprendizaje de esta asignatura radica en la característica abstracta e intrínseca que poseen (Duval, 2006).

También muestran una preocupación por producir un cambio profundo e innovador en el aprendizaje que permita el desarrollo del conocimiento cognitivo y constructivista que permita la conexión de estos aprendizajes con otras ciencias (Cantoral y Farfán, 2003).

En ese sentido, la innovación educativa propuesta en este trabajo de investigación ofrece una alternativa en la enseñanza de la asignatura de Historia, o bien, facilita su aprendizaje mediante nuevas estrategias y recursos didácticos.

El propósito de esta investigación es mostrar el resultado del uso del objeto de aprendizaje en la enseñanza de la Historia en la educación básica.

## Análisis FODA del uso de Objetos de Aprendizaje en la Educación Básica

Tabla 1 Análisis FODA del uso de Objetos de Aprendizaje en la Educación Básica

	<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>	<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENAZAS</b>
<b>El Uso de Objetos de Aprendizaje en la Educación Básica en la asignatura de Historia</b>	<p>La mayoría de los alumnos se apoyan entre ellos.</p> <p>Los alumnos presentan mejoría en conocimiento.</p> <p>Reducción de tiempos, costos y espacios</p>	<p>Mejorar la forma de dar clase.</p> <p>Obtener buenos promedios de aprovechamiento</p> <p>Manejo de grupo en forma dinámica</p>	<p>Poco conocimiento de la asignatura</p> <p>Falta de mobiliario y equipo</p> <p>Desconocimiento de TIC</p>	<p>Una parte de los alumnos no tienen interés de aprender</p>

Fuente: Elaboración Propia (De acuerdo al desempeño de los alumnos de Educación Básica)

## **II. PLANTEAMIENTO EL PROBLEMA**

En los últimos años, en México, el Sistema de Educación Básica a través de la Secretaría de Educación Pública, ha fomentado la utilización de las TIC, para la optimización de actividades académicas y administrativas, hoy en día se han convertido en pequeños sistemas electrónicos alojados en sitios en internet (web sites), que en teoría permiten mayor flexibilidad en los procesos, reducen costos, mejoran el proceso enseñanza aprendizaje y la organización del trabajo.

En forma paralela a esta problemática se presenta un fenómeno a la dinámica de trabajo en la impartición de clases, la falta de disposición y conocimiento para el uso de estas tecnologías de información se hace evidente.

Así mismo resistencia al cambio, falta de interés y capacitación han contribuido que esta situación se haya convertido en un problema para los administrativos y académicos de la Secundaria Particular Hidalgo.

### **III. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA**

En los inicios del siglo XXI la enseñanza de las disciplinas en todos sus niveles y modalidades ha sido afectada por los progresos derivados de la investigación científica y tecnológica.

La innovación en tecnología, la privatización y comercialización del conocimiento y la demanda social creciente de propuestas educativas, han ocasionado que las instituciones de educación básica incidan en programas de desarrollo sustentable relacionado con la prestación de servicios educativos.

Así, la educación secundaria utiliza la información, el conocimiento y los medios para propiciar diálogos didácticos mediados por el proceso de comunicación entre los alumnos y docentes.

En la actualidad el objeto de aprendizaje se sitúa como fenómeno de investigación emergente para las disciplinas como recurso de apoyo debido a la prospectiva que se espera del propio objeto en la educación del presente siglo.

Por lo anterior, se reflexiona aquél a partir de la generación de contenidos para la asignatura de historia y la tendencia emergente en el desarrollo de objetos de aprendizaje para la educación básica, los estándares educativos se relacionan con la adquisición del conocimiento de forma integral y dinámica.

#### **IV. JUSTIFICACIÓN**

Quienes ejercen la docencia y específicamente quienes impartimos la asignatura de Historia de México a nivel Secundaria, somos testigos de la indolencia, indiferencia y apatía que provoca en los alumnos los temas históricos.

No es poco frecuente que los alumnos empiecen inicien la sesión de la materia con un bostezo. Toleran la materia, pero lo confiesan, no le encuentran utilidad alguna a su estudio.

Un profesor de historia que aspire a terminar con relativo éxito su curso, tendrá que ejercitar su ingenio, su inventiva a fin de revisar constantemente sus estrategias para despertar el interés del alumno.

Si el docente se empeña en seguir utilizando practicas tradicionalistas en la enseñanza de la historia eclipsando toda intervención a lo individual dejando de lado la participación grupal, seguiremos estando lejos de capturar el interés dl educando.

Este trabajo de investigación pretende implementar el uso de nuevas estrategias metodológicas en la enseñanza de la asignatura de Historia de México a Nivel Secundaria mediante objetos de aprendizaje, para que el alumno a través de despertar su interés en los hechos históricos obtenga mejores conocimientos.

Así como incorporar tecnología y recursos educativos dentro de la secundaria particular Hidalgo permitirá crear ambientes de aprendizaje innovadores, así como hacer un análisis del trabajo de los alumnos en las clases.

## **V. OBJETIVOS**

### **V.1 OBJETIVO GENERAL**

Proponer el uso de objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia, como herramienta didáctica para fortalecer y mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los alumnos de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo.

### **V.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Describir como ocurre la apropiación tecnológica en los alumnos que usa objetos de aprendizaje en la asignatura de historia de nivel básico.
- Identificar las actitudes de los alumnos al utilizar esta herramienta como apoyo a su proceso de enseñanza aprendizaje.

## VI. APOORTE DE LA LITERATURA

### CAPÍTULO 1 Contexto Institucional de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo.

#### 1.1 Ubicación de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo

La Escuela Secundaria Particular “Hidalgo” se encuentra ubicada en el Boulevard Felipe Ángeles # 403 interior C, en la colonia Ampliación Santa Julia en Pachuca de Soto, Hidalgo como se indica en la figura 1.

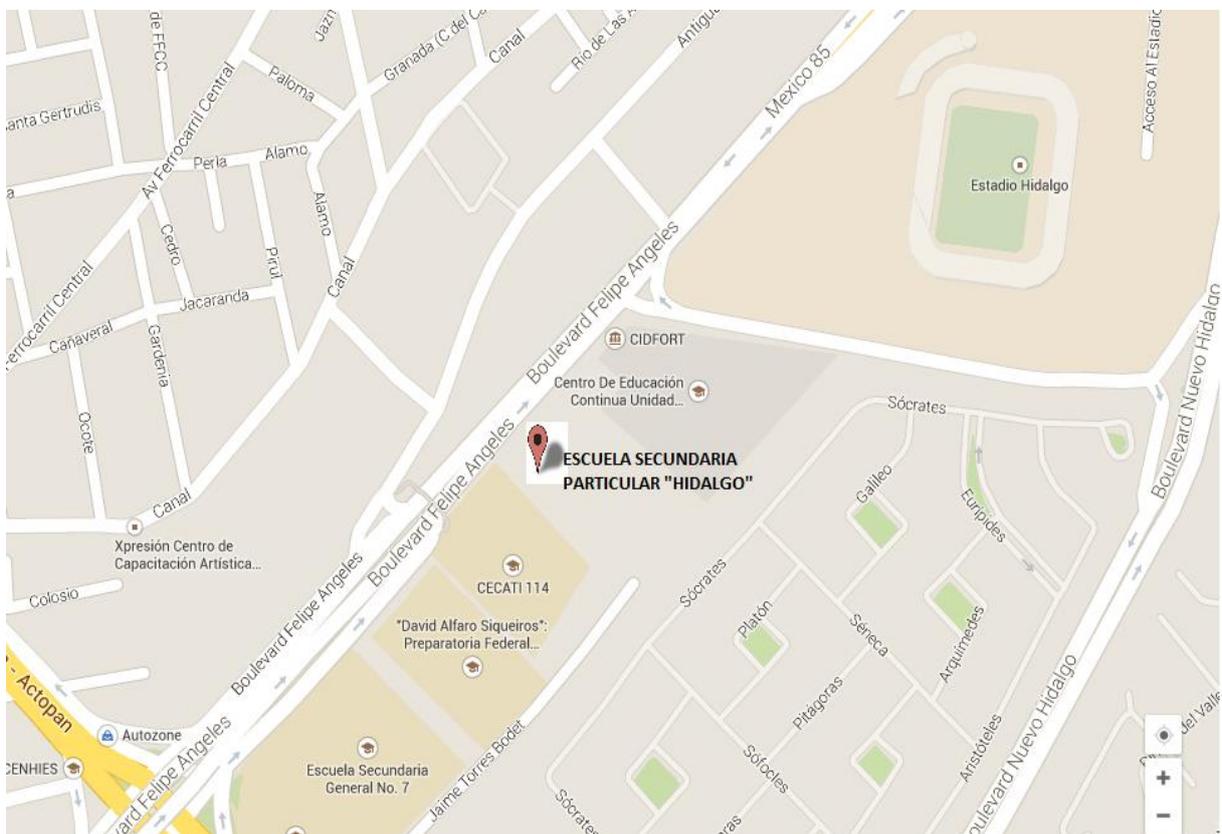


Figura 1 Ubicación de la Escuela Secundaria Particular "Hidalgo"

## **1.2 Misión y Visión de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo.**

### **Misión**

Promover la educación integral de los alumnos a través de conocimientos sólidos, para que con su esfuerzo logren sus metas y generen un ambiente de respeto, disciplina y alto nivel académico.

### **Visión**

Ser una institución privada líder en la impartición de educación secundaria en el estado de Hidalgo, ofreciendo un nivel académico de excelencia con profesores especializados, con experiencia y vocación.

## **1.3 Antecedentes de la Escuela Secundaria Particular Hidalgo.**

Esta institución privada de educación básica está consolidada por la experiencia que le han dado 27 años dedicados a la educación en el Estado de Hidalgo, desde el año de 1987.

La Escuela Secundaria Particular Hidalgo se encuentra incorporada a la Secretaría de Educación Pública del Estado de Hidalgo (SEPH), imparte a los alumnos una educación integral necesaria que los capacite para cumplir más tarde con sus deberes morales y sociales.

Inicia con 8 alumnos en el año de 1987, contando con una sola aula, baños, dirección, al transcurso de los años se va aumentando la matrícula escolar y al mismo tiempo el edificio va creciendo.

Para el año de 1990 se cuenta ya con los tres grados de secundaria y egresa en este año la primera generación de esta institución.

La plantilla docente de esta institución empieza con 4 profesores, el día de hoy hay 23 profesores la mayoría con estudios relacionados a un área de conocimiento específica de nivel normalista superior, actualmente tiene 100 alumnos, de los cuales se encuentra distribuidos de la siguiente manera: un grupo de primero con 33 un grupo de segundo con 30, dos terceros un con 20 y el otro con 17 adolescentes.

### 1.3.1 Organigrama

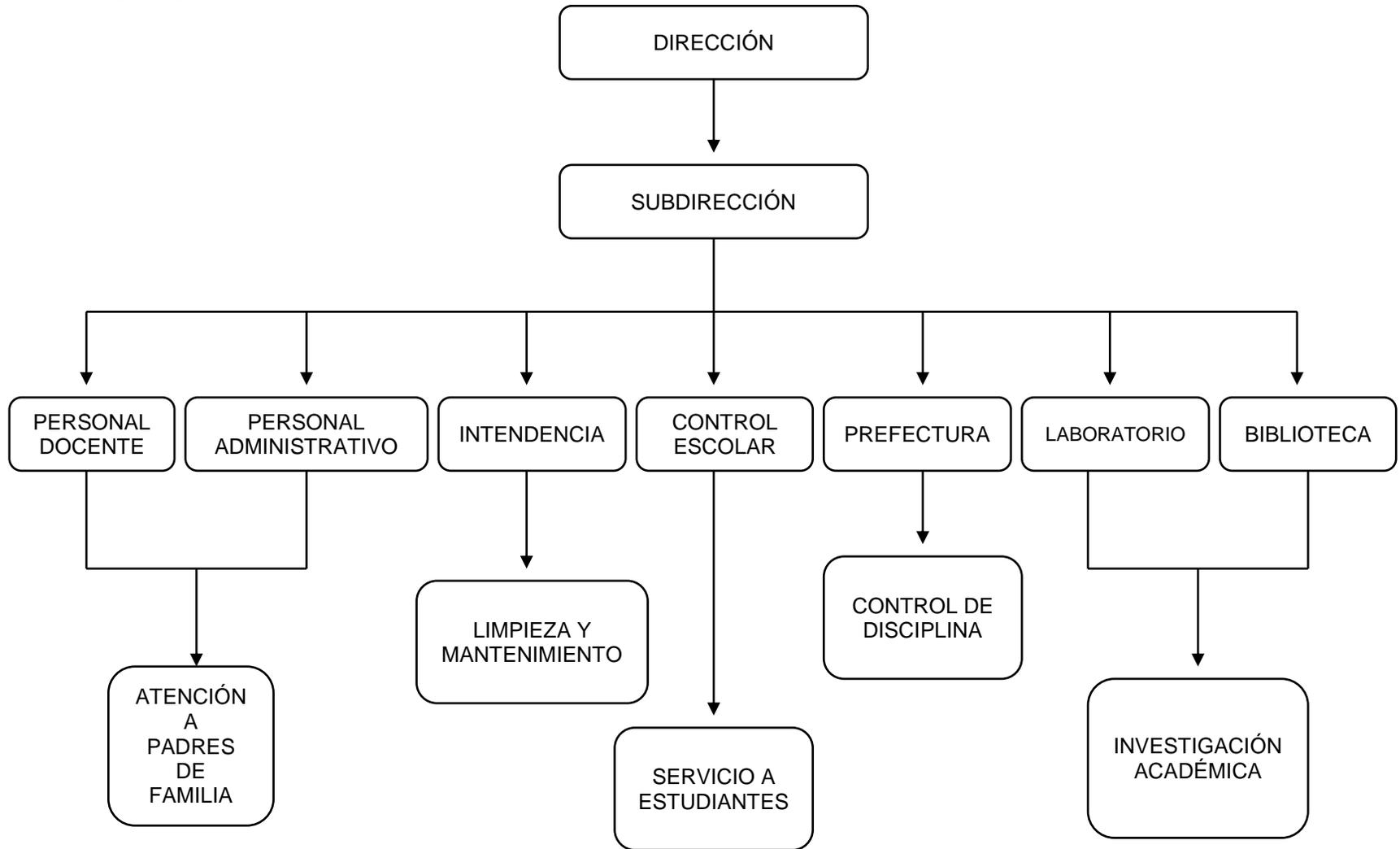


Figura 2 Organigrama de la Escuela Secundaria Particular "Hidalgo"

### 1.3.2 Descripción de puestos y funciones

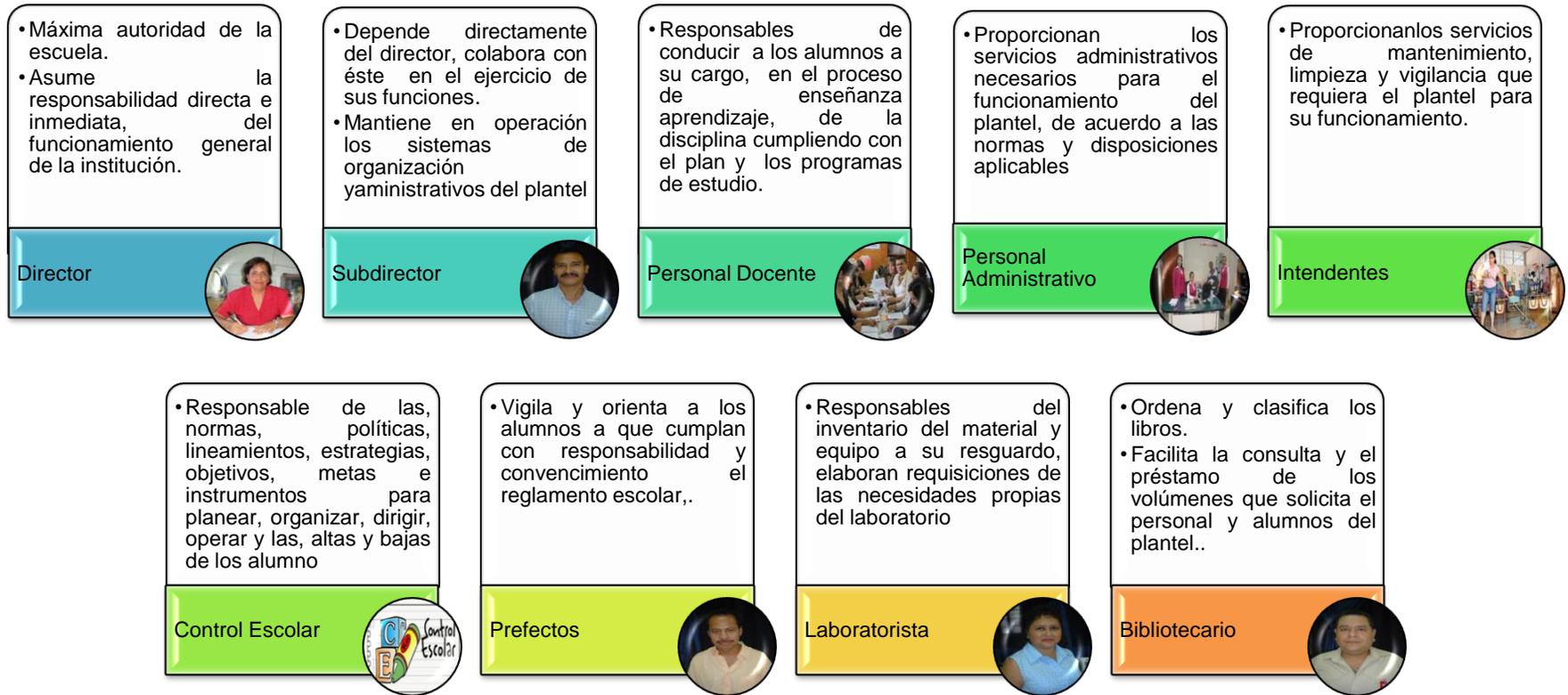


Figura 3 Descripción de puestos y funciones.

## 1.4 Estructura Orgánica

### 1.4.1 Infraestructura

La escuela secundaria particular Hidalgo, se ubica en zona urbana, cuenta con todos los servicios básicos: agua, luz, teléfono e internet.

Las instalaciones están distribuidas en cuatro módulos.

**Primer módulo:** En la planta alta se encuentran las oficinas administrativas (dirección, subdirección, personal administrativo, servicios escolares, y área de academia docente), cada una de ellas cuenta con equipo de cómputo, impresoras, sala de espera y sanitarios.

En la planta baja se encuentra la biblioteca equipada con mesas y anaqueles con libros de diversos temas y autores, consultorio médico, una bodega donde se resguarda mobiliario defectuoso, así también existe una sala audiovisual con capacidad para cien personas equipada con cañón, televisión y equipo de sonido.

**Segundo módulo:** La planta alta, cuenta con cinco aulas (cada una con 30 butacas, un escritorio, pizarrón y cañón); y en la planta baja se ubica el laboratorio enfocado a las clases de ciencias, un aula de computación (con treinta cinco computadoras con internet).

**Tercer módulo:** En la planta alta se encuentra un laboratorio de inglés y en la planta baja se ubica la cafetería.

**Cuarto módulo:** cuenta con dos aulas una para impartir clases de artes (música, danza y pintura) y otra para impartir talleres.

## 1.4.2 Descripción Tecnológica

El laboratorio de cómputo cuenta con 35 computadoras, con software de apoyo al aprendizaje; de los cuales se detallan sus características en la tabla 2.

Tabla 2 Descripción Tecnológica de la Secundaria Particular "Hidalgo"

<b>Cantidad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Especificaciones</b>
<b>35</b>	Monitor	Monitor Dell Plano LCD E1909W
<b>35</b>	CPU	CPU Dell Optiplex 760 Core2duo 3.0 Ghz E8400 1gb Ram 80gb Dd
<b>35</b>	Mouse	Mouse Óptico Logitech M100, USB
<b>35</b>	Teclados	LOGITECH TECLADO K120 USB NEGRO
<b>5</b>	Impresoras Laser	HP LaserJet P2035, Blanco y Negro, Láser, Print CE461A
<b>3</b>	Cañones	Marca Canon LV-8320
<b>2</b>	Access Point (para conexión a internet)	Cisco Access Point WAP121, Inalámbrico, 300 Mbit/s, 2.4GHz

Fuente: Elaboración propia

## 1.5 Factores Socioculturales

### 1.5.1 Políticas Institucionales

La escuela secundaria particular Hidalgo declara como política institucional

“Proporcionar servicios de Educación Básica que cumple con los requisitos establecidos para formar personas competentes que satisfagan y coadyuven al

desarrollo del entorno; comprometidos con la mejora continua de eficacia del sistema de gestión de calidad.

### **1.5.2 Plan de Desarrollo Institucional**

Con el plan de desarrollo institucional 2011-2014 de la Secundaria Particular Hidalgo se pretende rediseñar a toda la organización del plantel, en donde la comunicación, la colaboración, la confianza, la interactividad, y la transmisión del conocimiento sean los elementos fundamentales para interactuar entre todos los integrantes de la comunidad escolar, por lo que la principal tarea consiste en que la escuela secundaria particular Hidalgo a partir del trabajo colaborativo diseñe sus proyectos, sistemas, estrategias y procesamientos, para transformar su organización de manera que todos puedan incorporarse a los lineamientos y normativas que exige el plantel.

El plan de desarrollo institucional vigente promueve la mejora continua, genera procesos colectivos internos en el desarrollo de competencias organizacionales, profesionales y de aprendizaje, de toma de decisiones para la acción de participación colegiada, de uso y acceso a la tecnología como herramienta angular de comunicación, investigación e innovación.

Por lo que, con la puesta en marcha de ese plan de desarrollo institucional se pretende:

- Proporcionar servicios de alta calidad académica.
- Rediseñar la estructura organizacional para la construcción y consolidación de una comunidad escolar de aprendizaje.
- Cumplir con los lineamientos de la SEP.
- Formar alumnos con un enfoque integral y de competencias que los prepare para la vida.
- Incorporar más TIC como herramientas estratégicas para el logro e metas institucionales.

## **CAPÍTULO 2 El entorno de las TIC en la Educación Básica**

### **2.1 Las TIC en el proceso enseñanza aprendizaje de la educación básica.**

Se vive una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico donde el avance de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) ha cambiado nuestra forma de vida, impactando muchas áreas del conocimiento.

En México, las TIC han tomado un lugar relevante dentro del sector educativo, lo que ha facilitado a profesores y alumnos la realización de sus actividades dentro del aula principalmente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Así también el uso e incorporación de estas herramientas tecnológicas han tenido un protagonismo demandante, proceso que ha dado pauta al desarrollo de entornos educativos que integran una nueva cultura de alfabetización digital.

Sin embargo en el ámbito de la educación básica, el desarrollo de esta cultura digital recae en la sociedad del conocimiento debido a que precisa la incorporación de estructuras organizativas flexibles que posibiliten un amplio acceso social al conocimiento, así como una capacitación crítica que favorezca la interpretación de la información.

Por lo anterior se pide a las instituciones de educación básica que flexibilicen sus procedimientos y su estructura administrativa para adaptarse a nuevas modalidades de formación más acordes con las necesidades que demanda la sociedad actual.

Desde el punto de vista tecnológico la función docente está cambiando desde una perspectiva basada en el dialogo y la práctica dentro del aula enfocada principalmente al alumno con la finalidad de que interactúe y adquiera nuevos conocimientos, competencias y habilidades a través de una búsqueda continua de contenidos y procedimientos que le permitan ser independientes y autónomos.

Por lo anterior en la figura 4, se describen cuáles son las principales dimensiones de las TIC dentro del proceso enseñanza aprendizaje en la educación básica.

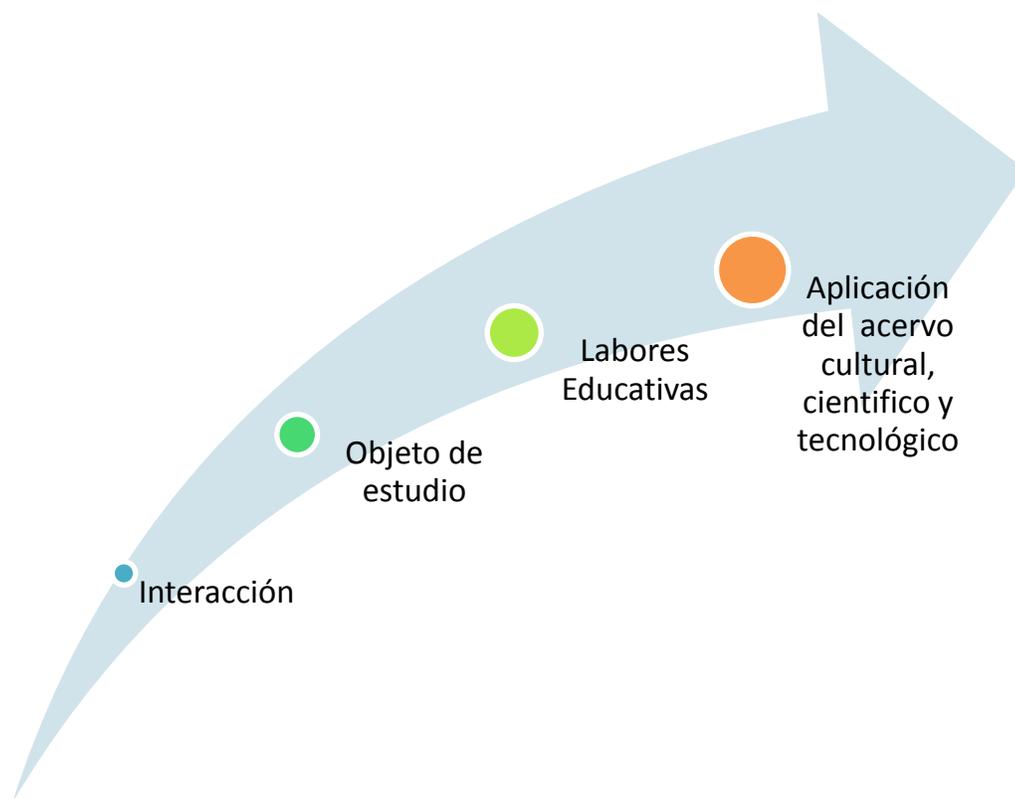


Figura 4 Dimensiones de las TIC en la Educación Básica

Así también en la figura 5, se analiza de manera general los alcances de cada dimensión en la actividad docente.



Figura 5 Alcances de las dimensiones de las TIC en la educación básica

## 2.2 Ideas y perspectivas del uso de las TIC en la educación básica

Se considera como innegable la importancia de lo que muchos autores como Marqués (2008) llama alfabetización digital, a pesar de que persisten opiniones ancladas en la mayor eficiencia de enfoques tradicionales, reforzados por la cultura escolar, que argumentan deficiencias en el uso pedagógico de las TIC, subrayando los problemas y barreras de todo tipo que éstas presentan, en vez de tratar de argumentar soluciones a los diversos problemas y dificultades que presentan.

Díaz, A. (2009) afirma que los enfoques tradicionales de la enseñanza, como dependencia en los libros de textos, instrucción masiva, conferencias y pruebas de respuesta múltiple, están obsoletas en la era de la información.

El hecho de investigar en las opciones, conceptos, aptitudes y uso que los docentes hacen de las TIC, supone tener en cuenta que el rol del docente sufre un cambio en el momento de aplicar las herramientas tecnológicas, pues en los profesores crece la responsabilidad de aplicar estas nuevas metodologías y tareas relacionadas con las tecnologías vinculadas asimismo con el cambio y la innovación educativa.

La era digital exige cambios en el mundo educativo por ello, existen múltiples razones para aprovechar las posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes.

El aprovechamiento de las TIC nos aguará una mejora de la productividad en general, atendiendo a la creciente multiculturalidad de la sociedad y al consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas.

En este escenario las TIC constituyen poderosas herramientas para el desarrollo de las potencialidades.

El aprovechar las posibilidades de estas nuevas tecnologías permitirá un trabajo donde la innovación metodológica logra una escuela más eficaz e inclusiva.

La enseñanza con las tecnologías está condicionada por lo que piensan los docentes y las expectativas que estos mantienen hacia un uso de estas herramientas.

Beltrán, Llera J. (2003) menciona “Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación debe integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender”.

Joan Majó (2003) señala “La escuela y el sistema educativo no solamente tiene que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en el entorno, y, como escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar”.

Actualmente la sociedad está entrando en un mundo digital en el cual conocer esta tecnología es tan importante como leer o escribir.

Entonces, aprender sobre computadoras es esencial para el futuro de nuestros estudiantes pero lo más importante es usarlos ahora para aprender sobre todo lo demás (Papert 1999).

## **2.3 Las TIC y el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica: Hacia el desarrollo de nuevas potencialidades.**

### **2.3.1 Introducción.**

La importancia de las TIC como facilitadoras de los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación secundaria trasciende en sus diferentes áreas y contenidos programáticos.

Se deben utilizar los avances tecnológicos con la finalidad de igualar oportunidades en todos los sectores de nuestra comunidad, a fin de no ahondar las desigualdades sociales.

Cada discente es un ser único, una individualidad de aprendizaje, se debe atender sus necesidades, conocer sus potencialidades y en base a ello brindarle propuestas de enseñanza que sean atractivas y adecuadas.

Las TIC nos permiten desarrollar la capacidad de poder realizar adecuadamente una tarea: como consecuencia de esta se fortalece su autoestima, se establecen relaciones seguras con la sociedad que lo acompaña favoreciendo la capacidad de sobreponerse a contratiempos.

El discente siente, puede, expresa y se siente contenido por la creación de un ambiente adecuado a sus posibilidades.

Lo anterior se refiere a tres aspectos importantes como se indica en la figura 6.

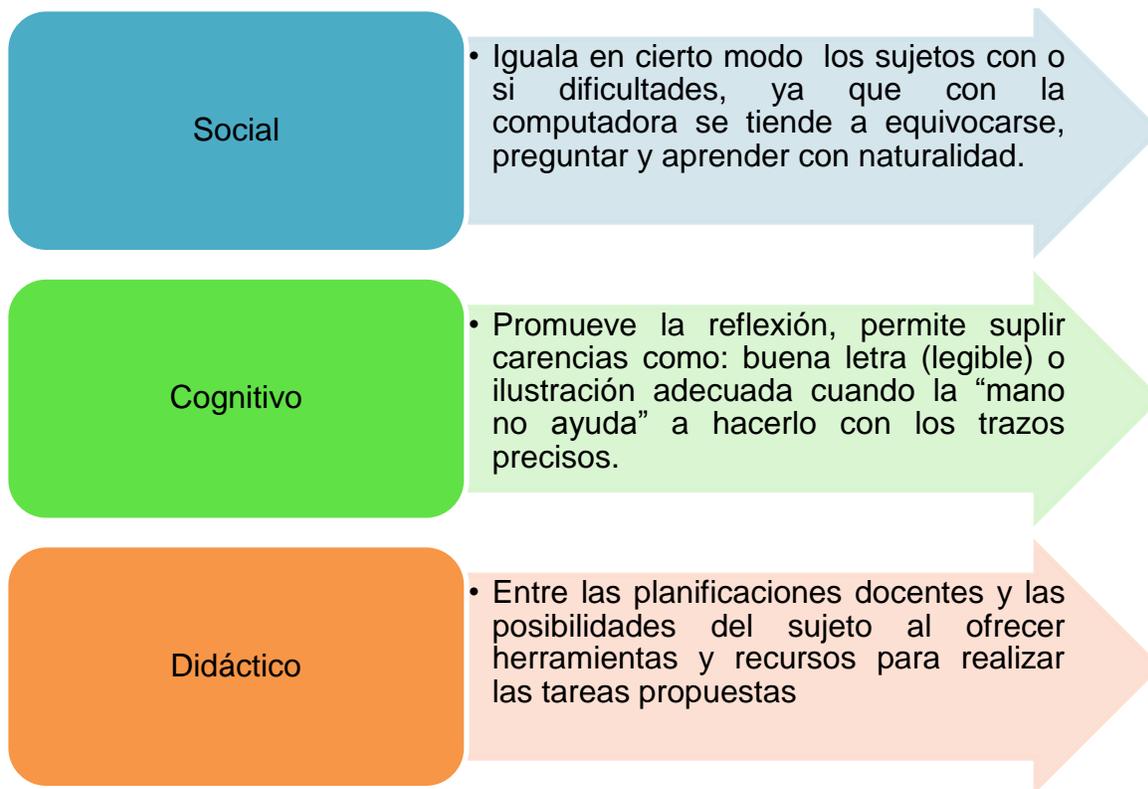


Figura 6 Aspectos para crear un ambiente de aprendizaje

Los profesores de la enseñanza acumulan una experiencia de un gran valor, y experimentan todo tipo de situaciones además están expuestos a las continuas demandas de una sociedad y un sistema cada vez más complejo y con mayor número de exigencias.

El peso y el rol del docente son considerables respecto al proceso de enseñanza aprendizaje, en general, y en el uso de las TIC en particular.

La autonomía pedagógica, con sus muchos puntos fuertes y positivos, supone trasladar la responsabilidad del éxito o fracaso pedagógico al docente que toma las decisiones, respecto al tiempo, espacio, grupos, herramientas y metodología general.

Díaz, A. (2009) subraya que hay decisiones de peso a tener en cuenta, las creencias y actitudes de los profesores acerca de cómo aprenden los alumnos, lo que les hace saber qué formas de enseñar son las mejores, y los propósitos de la escolarización.

A pesar de las limitaciones del contexto, los docentes actúan de forma independiente dentro de sus aulas.

Para acercarnos al modo de trabajar de los maestros es esencial tener en consideración este aspecto, pues a pesar de los decretos e currículo y los distintos niveles de concreción curricular existente, la fuerza de la autonomía del maestro nos lleva a situaciones en que el mismo maestro por sus ideales, sentimientos y prejuicios puede desechar ventajas de las actividades con las TIC, o considerar que el esfuerzo de trabajo y tiempo que supone el diseño y desarrollo de estas actividades no merece la pena.

Dada la importancia y la complejidad de los procesos innovadores, de cambio y de la aplicación de la Tecnologías de la Información y Comunicación, es necesario tener en cuenta los puntos de vista de todos los protagonistas y de todos los agentes involucrados, por lo que una reflexión relativa a las TIC y a aspectos pedagógicos es recomendable.

Las TIC tienen que ser integradas en enseñanza, hay una necesidad de la participación de los profesores en los debates acerca de la pedagogía, algo que ellos describen como “un paso inusual”.

Diversos autores aprecian unas carencias respecto a la aplicación de las Tecnologías en el mundo educativo que compraran la evolución en otros ámbitos, como el mundo de los negocios.

Watson, J. (2001) adopta un marco más amplio por su análisis de innovación de las TIC en la educación.

Ella compara lo que está ocurriendo en las aulas con el uso ubicuo de la tecnología en el mundo empresarial y trata de comprender el nivel decepcionante e si absorción por los maestros.

Boza, A. & Toscano, M.O. (2011), .asegura que ante esta situación, que continua siendo generalizada, nos encontramos con múltiples hipótesis no articuladas entre sí, aportadas por diversos autores, sin base epistemológica que tratan de explicar las razones por las que continua produciéndose esta resistencia del entorno escolar a la integración tecnológica.

Algunas de estas hipótesis se refieren a la inmadurez de la tecnología, la ausencia de esfuerzos concertados, la incapacidad cognitiva y actitudinal de los profesores mayores para adaptarse a los nuevos tiempos, la ausencia de equipamiento y materiales adecuados el antagonismo entre los tradicionales modelos escolares presentes en la actualidad y los nuevos modelos didácticos centrados en el aprendizaje.

En definitiva, las actitudes de los docentes hacia una metodología efectiva hacia un uso de las tecnologías, se convierten en un factor esencial para la inclusión de las TIC en los contextos educativos, pues a partir de una concepción positiva de los métodos activos y las ventajas del uso de herramientas versátiles y con beneficios pedagógicos, los docentes llevarán a cabo un labor de formación, dedicación de tiempo y diseño de actividades orientadas en este sentido.

### **2.3.2 El dominio de la tecnología en los centros educativos.**

Cuando utilizamos e incorporamos las TIC el poder cognitivo de las estas herramientas reside en su capacidad para crear entornos semióticos que ofrecen posibilidades inéditas para la representación y el procesamiento de la información y para la comunicación, como se indica en la figura 7.

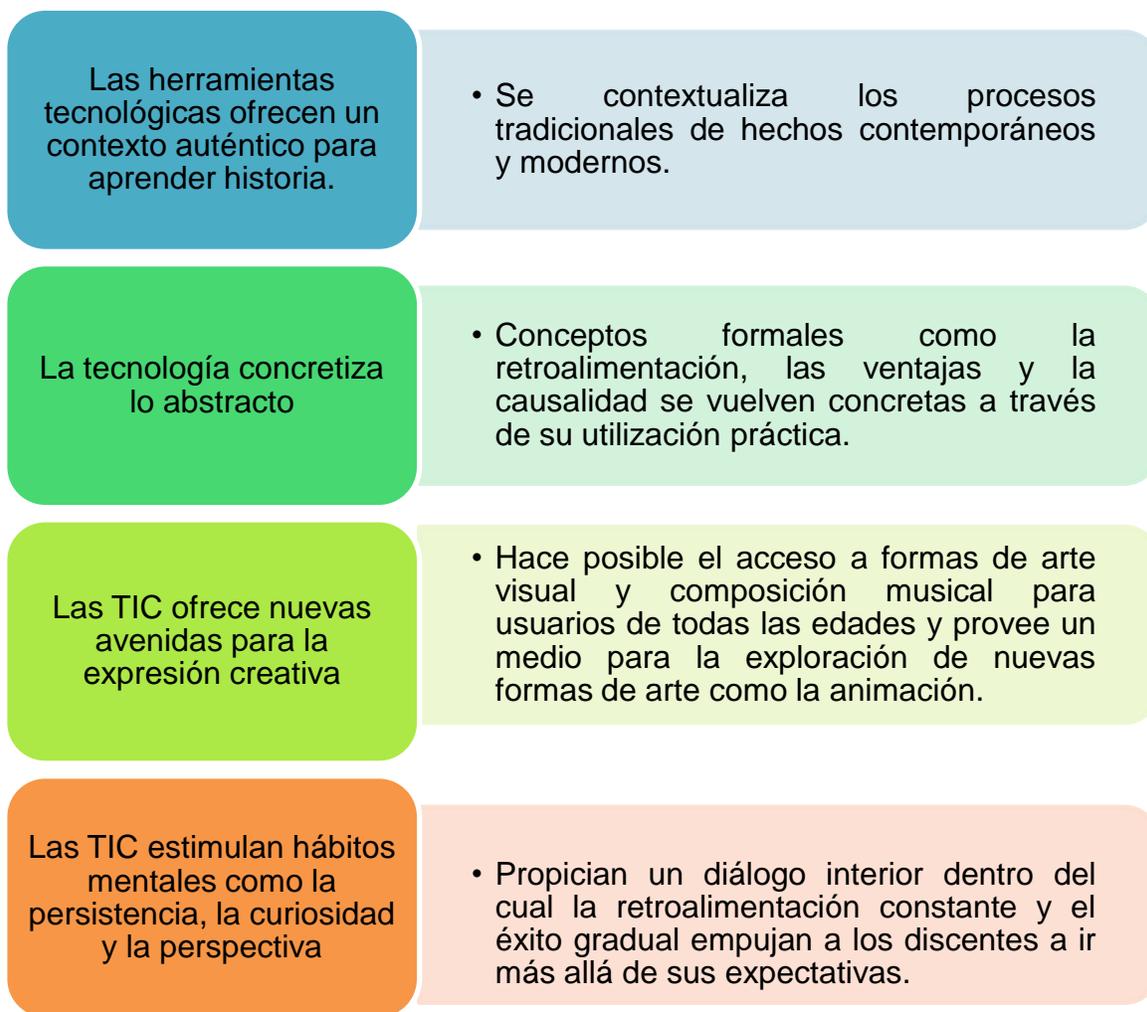


Figura 7 Las Herramientas tecnológicas en los centros educativos de la educación básica

Estos aspectos proponen la importancia del uso de TIC como herramientas de fortalecimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Barrios y Patteta, 2010).

### **2.3.3 Funciones de las TIC en la educación básica.**

La “sociedad de la información” en general y las nuevas tecnologías en particular, inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo.

Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para los docentes conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación y de adaptación.

En ese sentido se cree que la escuela y los centros educativos en general, deben integrar una cultura de alfabetización digital, fuentes de información, instrumentos de productividad para realizar trabajos, materiales didácticos, entre otros.

A pesar de lo anterior, el uso e implementación de las TIC en el currículo, permite el desarrollo de nuevas formas de enseñar y aprender, debido a que los docentes pueden adquirir mayor y mejor conocimiento dentro de su área permitiendo la innovación, así como también el intercambio de ideas y experiencias con otros establecimientos, mejora la comunicación con los alumnos.

Las principales funcionalidades de las TIC en la educación básica se mencionan las siguientes:

- Alfabetización digital de los estudiantes, profesores y familias.
- Uso personal (profesores y alumnos): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos.
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos.
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Comunicación con las familias (a través de la web de la escuela).
- Comunicación con el entorno.
- Relación entre profesores de diversas escuelas (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

En la figura 8 se presentan otras perspectivas de las principales funciones de las TIC en los entornos educativos actuales.

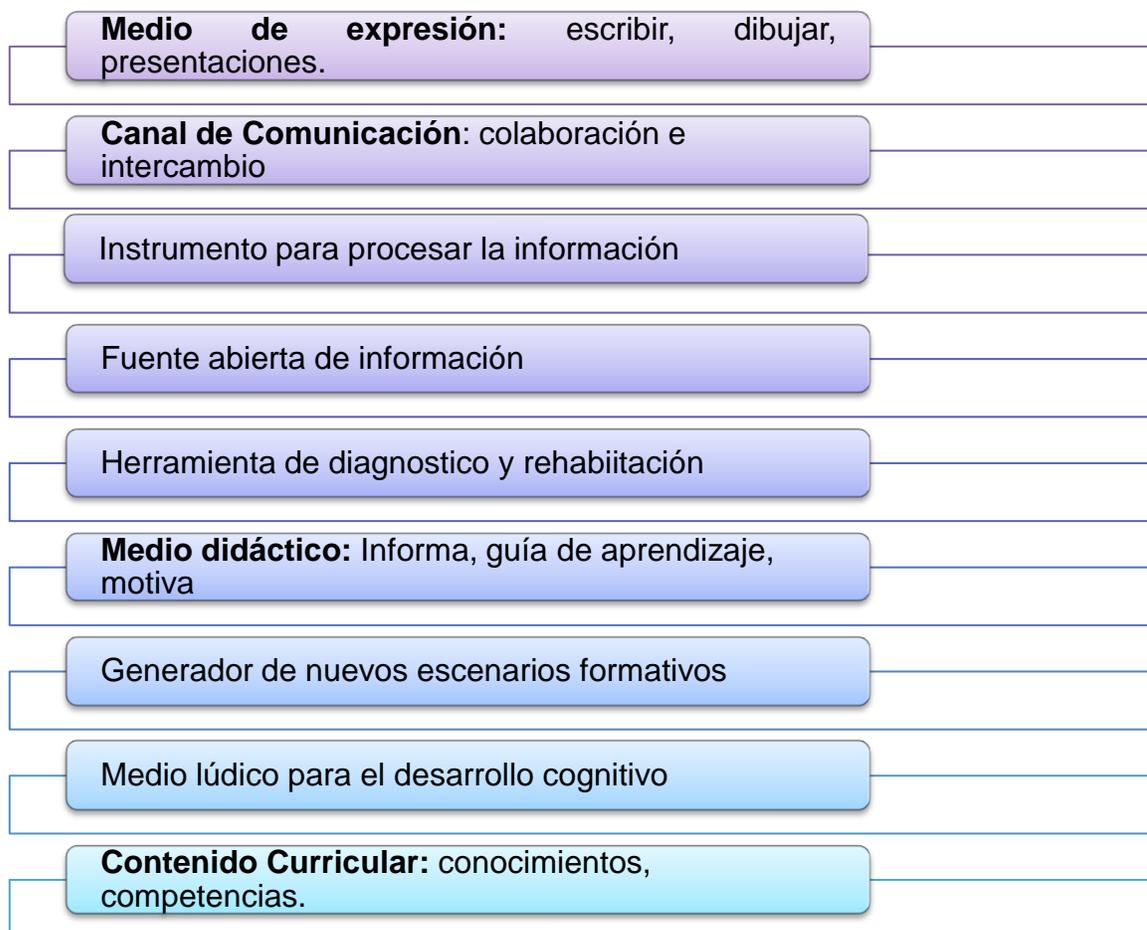


Figura 8 Otras perspectivas de las TIC en la educación básica

Otra manera efectiva de integrar a las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica consiste en incluir:

- La provisión de suficientes recursos TIC que sean confiables, de fácil acceso y estén disponibles cuando se los necesita, tanto para los profesores como para los alumnos.
- Las TIC deben estar incluidas en el proceso de desarrollo del currículum y en subsiguiente implementación.

- El uso de las TIC debe reflejarse en la forma en que los alumnos sean examinados y evaluados. Además las TIC son excelentes recursos para la evaluación de los aprendizajes.
- Acceso a desarrollo profesional basado en TIC para los profesores.
- Fuerte apoyo para directivos y coordinadores de TIC en las escuelas para dominar su uso y facilitar el aprendizaje entre el intercambio de recursos.
- Suficientes recursos digitales de alta calidad, materiales de enseñanza y ejemplos de buenas prácticas para involucrar a los estudiantes y apoyar a los profesores.

#### **2.3.4 Contenido general de las TIC y el proceso de enseñanza aprendizaje en la educación básica.**

El acceso a las tecnologías de información y comunicación ofrecen un entorno mucho más extenso para el aprendizaje y una experiencia docente más dinámica.

La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para los alumnos de educación secundaria.

Las herramientas tecnológicas son sumamente motivadoras para los alumnos y brindan encuentros de aprendizaje más activos.

El uso de las TIC en el aprendizaje, en trabajos individuales y grupales permite el acceso a recursos y a expertos que llevan a un encuentro de aprendizaje más activo y creativo tanto para los estudiantes como para los docentes.

La evaluación del aprendizaje es una dimensión clave para cualquier dominio de aprendizaje personalizado.

Las TIC son particularmente adecuadas como herramientas para la evaluación del aprendizaje.

Las TIC son especialmente efectivas para atender algunas de las dificultades de aprendizajes asociadas con la inclusión social y la igualdad de oportunidades educativas.

El uso de las TIC puede apoyar el aprendizaje de conceptos, la colaboración, el trabajo en equipo y el aprendizaje entre pares.

Pueden ofrecer simulaciones, modelados y mapas conceptuales que animen y provoquen respuestas más activas y relacionadas con el aprendizaje por exploración por parte de los estudiantes.

Las TIC pueden ser utilizadas para crear situaciones de aprendizaje que estimulen a los estudiantes a desafiar su propio conocimiento y construir nuevos marcos conceptuales.

En el aula, en el desarrollo de los trabajos grupales se pueden utilizar la computadora con los discentes organizando de diferentes formas el trabajo en equipo y la interacción entre discentes, discentes y maestro, y discente y computadora:

- Trabajando en grupo, donde la computadora es una herramienta para que toda la clase trabaje junta, explorando unos programas o creando en equipo. Para permitir una atención más personalizada, se trabaja por mitades de grupo en cada turno de computación.
- Trabajando bajo la dirección de la docente en parejas o individualmente. El trabajo en parejas estimula la confrontación de puntos de vista y la capacidad de esperar turno, crece la colaboración, se ayudan y se enseñan unos a otros, pronto aprende que entre dos o tres es más fácil realizar una actividad.
- El trabajo individualmente se usa cuando se quiere utilizar alguna aplicación para promover un desarrollo, reforzar conocimiento o introducir al niño en algún concepto concreto.

- Trabajando libremente con juegos o programas creativos, con los que el discente puede experimentar, expresarse, crear, tomar decisiones para obtener uno u otro resultado.
- Sobre aplicaciones concretas para mejorar o reforzar habilidades, conocimientos o actitudes.
- Los discentes adquieren destrezas y habilidades relacionadas con la psicomotricidad fina y trabajan con dos y tres dimensiones, se mueven entre el ratón y la pantalla, entre planos contrarios sin dificultad y sin necesidad de ayuda.
- Adquieren también y en gran medida, una alta comprensión del lenguaje iconográfico y visual. La comprensión del lenguaje gráfico y sus códigos será una gran preparación para el proceso de lectura y escritura.
- En las tareas creativas de tipo gráfico los trazos quedan limpios, los objetos pintados perfectamente. Cuando un discente trabaja con un procesador gráfico siempre obtiene un resultado muy bueno, puede imprimir y luego guardar, o recortar y retocar a mano.
- Los discentes investigan, escuchan, ven, oyen, aprenden muy rápido, reciben una gran cantidad de estímulos en un afán de búsqueda y curiosidad por hacer, ver, oír, probar, entre otras cosas, no tienen miedo a la computadora. Para ellos es realmente solo algo más otro juego. Desarrollan aprendizajes relacionados con actividades no lineales, que les permiten moverse de una a otra idea, cambiar, volver a intentar, pensar diferente, crear, comunicar.

El currículum actual de la Secundaria Particular Hidalgo está centrado en el alumno, por esto los docentes se esfuerzan por brindar una experiencia de aprendizaje personalizada para cada estudiante en respuesta a sus necesidades individuales.

Las TIC ofrecen una caja de herramientas fundamental para brindar este tipo de experiencias de aprendizaje.

Adquirir las competencias para llevar adelante un aprendizaje autónomo a lo largo de toda la vida depende en gran medida del uso integrado de recursos TIC.

### **2.3.5 Desarrollo de los aprendizajes.**

Involucrarse con los nuevos medios digitales es una actividad interactiva y colaborativa. A lo largo del día, muchos jóvenes se conectan con sus amigos y compañeros en sitios web de intercambio social y en blogs.

Constantemente intercambian y comparten ideas, puntos de vista e información. Sus opiniones se debaten, se ponen a prueba y se van ajustando hasta lograr el punto en el que se alcanza un acuerdo.

Los jóvenes se han convertido en activos productores, editores y publicadores de contenido digital en la Web y, a través de estas actividades, un aprendizaje personalizado se abre paso de manera informal y permanente.

Un informe reciente de la National School Boards Association de los Estados Unidos, que atiende a cuarenta y siete millones de alumnos, descubrió que el 96% de los estudiantes con acceso a Internet usa herramientas de interacción social con texto, imágenes y video, muchos, incluso los niños son creadores de contenidos multimediales.

Curiosamente, el informe desataca que los estudiantes que suelen romper las reglas de uso de las TIC en la escuela, eran en su mayoría también los de menor rendimiento, pero, en cambio, sus competencias en el uso de la web y la creación de contenidos eran excelentes, así como sus habilidades creativas, de comunicación y liderazgo.

Sin embargo, mientras que los docentes les asignan a sus alumnos tareas para la casa que requieren del uso del internet, en cambio las escuelas prohíben que los estudiantes accedan a sus propios sitios de interacción social en las computadoras de la escuela.

El problema que enfrenta la educación entonces es encontrar formas de nivelar e incorporar las numerosas competencias y metodologías para el aprendizaje basado en TIC que los estudiantes pueden traer al aula.

Esto presenta un desafío enorme y creciente para los docentes como facilitadores del aprendizaje.

La existencia y el protagonismo de los libros de texto en el aula había sido una manera muy eficiente de proveer exactamente el contenido correcto en la medida correcta para alcanzar los objetivos curriculares y preparar los exámenes.

Por muchos motivos, esto sostuvo en énfasis puesto en la memorización de la información y los datos para reproducirlos y probarlos en el momento de la evaluación.

En la sociedad del conocimiento, los jóvenes deben ser estudiantes a lo largo de toda la vida. Esto significa que su formación debe otorgar un énfasis especial a la construcción de competencias de orden superior.

Buscar fuentes, evaluar la relevancia, analizar, sintetizar y reformar información y datos son competencias críticas para el futuro.

Un uso planificado de TIC y de recursos basados en internet puede contribuir en gran medida a transformar la clase en un lugar donde, guiado por el maestro, el proceso de aprendizaje de los estudiantes se basa en la indagación, la investigación y la colaboración.

Y en el que sean ellos quienes creen algunos de sus propios recursos y organizan y almacenan la información.

Los estudiantes, orientados por sus maestros se convierten en creadores de contenidos y productores de sus propios “libros de texto”. En este sentido, los jóvenes ya están poniendo en juego estas competencias diariamente.

El desarrollo integral y el aprendizaje, del discente, es el resultado de diversas y complejas interrelaciones entre sus componentes de carácter biológico y las experiencias recibidas del entorno físico, social y cultural en el transcurso de su vida.

A lo largo de este proceso, se avanza en el conocimiento y en el control de los aspectos de expresión del lenguaje, del cuerpo, social, intelectual, moral y emocional caracterizadores de la vida del ser social.

En este contexto, la practica pedagógica procura aprendizajes significativos para asegurar que los conocimientos adquiridos en los espacios educativos puedan ser utilizados en circunstancias de la vida cotidiana del discente.

El docente debe tomar en cuenta los interese y potencialidades de los discentes, así como sus conocimientos previos.

Un aspecto relevante, es la globalización de los aprendizajes, la cual está sustentada en la concepción psicológica de que la percepción infantil de la realidad no es fragmentada sino captada por totalidades.

Este fundamento implica una organización, gerencia y planificación educativa basada sobre las relaciones y no sobren elementos aislados, pues se debe educar al discente para toda la vida (Sánchez, 1999).

La globalización en cuantos elementos didácticos, consiste en organizar el conocimiento atendiendo las potencialidades, interés y niveles de desarrollo de los discentes, formándolos para que sean capaces de enfrentar situaciones futuras. Es decir, no se trata que adquieran habilidades por separado, desconectadas entre sí, sino conjuntos de capacidades, conectadas con la realidad.

En este sentido, los ejes considerados son: la afectividad, la inteligencia, el potencial y lo lúdico, por tanto, los tres primeros han de comenzar al inicio de la vida y se van fortaleciendo con los procesos de desarrollo de la vida.

Es de destacar, que al asumir lo lúdico como actividad fundamental y ubicarlo como eje del currículo, se proyecta su utilización en diferentes momentos y actividades del proceso educativo, allí las TIC juegan un rol preponderante.

De acuerdo con esto, se concibe un criterio de intencionalidad, por lo cual se incluye en la planificación educativa, debiendo destacar el juego como actividad didáctica, para lograr determinados objetivos del currículo, sin perder de vista, los intereses de los niños y niñas, sus potencialidades, propiciando la iniciativa y creatividad.

La adopción del aspecto lúdico usando las TIC en las situaciones de aprendizaje requiere de la utilización de una pedagogía organizada con base en estrategias didácticas para valorar el placer de jugar y aprender.

En este sentido, el docente como mediador debe propiciar escenarios de juegos entre grupos para garantizar la interacción entre los discentes, la comunicación y expresión oral artística y creativa, en un ambiente tecnológico que fomente la confianza y la creación libre.

Por su parte, las actividades lúdicas planificadas usando las TIC en la acción pedagógica son fundamentales para el desarrollo cognitivo e intelectual, y si se desarrollan en un ambiente de afectividad propiciarán la imaginación, creatividad, esfuerzo y dedicación.

El reto es enorme, pero debe existir la convicción de lograrse, pues el aporte de cada docente, padre, madre, representante hará la diferencia.

El hecho de encender la luz en la mente de cada discente, es una experiencia indescriptible digna de ser vivida por cada individuo sobre quien recae la responsabilidad de la instrucción.

Es importante citar a Froebel (citado en Poole, 1999), cuando menciona que todo lo que un discente puede llegar a ser está ya en el mismo discente y solo puede alcanzarse por un desarrollo desde su interior.

El propósito de la educación es extraer cada vez más del hombre antes que ir añadiendo más cosas (Sánchez, 1999).

Por otra parte, es necesario garantizar la igualdad de oportunidades reales en cada discente para desarrollar la capacidad intelectual indispensable para progresar en una sociedad cuyo eje fundamental es la información (Pujo, 1999).

Recordando el término “filosofía” (amor a la sabiduría), es oportuno comentar que sólo haciendo del aprendizaje un hecho cómodo libre, satisfactorio e internalizando en el discente el amor por el conocimiento, como necesidad, se logra hacer de la instrucción y de la formación académica, una verdadera experiencia trascendental, significativa, pues se ha facilitado lo esencial para el proceso, la motivación a aprender, de qué sirve adquirir cantidades de información sobre diversas áreas, si en el camino se extravía en ansia de extraer el sentido de las experiencias futuras conforme suceden. Aún cuando es indiscutible la incomodidad ante la tecnología, e incluso el miedo y temor a ésta. Se plantea como recomendación para superar tal debilidad, el enfrentarlo.

Finalmente, las TIC son herramientas que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, cuando están bien orientadas por un mediador.

## **CAPÍTULO 3 Los Objetos de Aprendizaje**

### **3.1 Introducción.**

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) demandan cambios metodológicos en la praxis profesional del profesor, motivando a generar ambientes de aprendizaje en donde el estudiante es el principal actor en éste escenario, contribuyendo en el desarrollo de la autonomía del estudiante en sus procesos de formación.

Hoy es posible considerar diferentes espacios donde procesar las funciones de enseñanza y de aprendizaje (en un continuo entre preespecialidad y la distancia) y dos ejes (dentro y fuera del aula) para la organización de las acciones educativas, quebrantando las unidades educativas clásicas (de tiempo, de lugar y de acción).

Un continuo de enseñanza y de aprendizaje en el espacio y en el tiempo, donde en particular, la función de aprendizaje se enriquece y se extiende por la difusión de los recursos en línea.

### **3.2 El E-learning como Metodología de Aprendizaje.**

El E-learning es un sistema de aprendizaje basado en el uso de internet y de uso creciente tanto en el ámbito educativo como en el de formación empresarial y profesional, este sistema (Escorcía Saldariaga, 2006):

- Posibilita la incorporación de conocimientos mediante el empleo de contenidos interactivos que involucran al alumno en el desarrollo del curso.
- Permite mediante servicios de internet, el trabajo y la interacción grupal, que son característicos de la educación presencial.
- Flexibiliza y facilita la organización de los cursos al reducir total o parcialmente la coordinación física de las actividades.
- Facilita el mantenimiento y actualización de contenidos y su distribución.

Finalmente permite realizar la capacitación laboral y profesional en el momento que se requiere, donde se necesita, reduciendo costos y en forma compatible con actividades u obligaciones laborales, sociales o familiares y capacitar a más alumnos en menos tiempo. Es un complemento eficaz de todas aquellas actividades que requieren la presencia física del alumno.

Los nuevos medios electrónicos de que se dispone, están siendo utilizados para expresar conocimiento, presentar información y guiar actividades de aprendizaje en los materiales.

El incremento en la riqueza de los contenidos representa sin duda un cambio en el contexto educativo, pero no deja de ser un cambio menor si no es acompañado de transformaciones más profundas como:

1. La forma de organizar los contenidos educativos,
2. El modo de acceder a ellos, y
3. Su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los adelantos en las tecnologías de información y comunicación están logrando la promesa de la disposición global de información, que se realiza en primera instancia a través de la red internacional internet.

La propuesta de objetos de aprendizaje (OA) de proveer información y actividades integradas en una entidad, busca el intercambio de información pero más bien enfocado a objetivos de aprendizaje.

### **3.3 Concepto de Objeto de Aprendizaje.**

Los objetos de aprendizaje son los elementos de un nuevo tipo de instrucción basada en la computadora y fundamentada en el paradigma computacional de “orientación al objeto”. Se valora sobre todo la creación de componentes (llamados “objetos”) que

pueden construir pequeños componentes de instrucción (en relación con el tamaño de un curso entero) que pueden ser reutilizados varias veces en contextos de estudio diferentes” (Wiley, 2000).

Un objeto de aprendizaje es un recurso digital con una intención formativa **basada en un objeto de enseñanza** que necesariamente debe poseer un contenido, una actividad, una evaluación. Debe estar definido en un metadato y una de sus características principales es que pueda ser utilizado y reutilizado dentro de un entorno E-learning (Guzmán 2005), como se muestra en la figura 9.



Figura 9 Concepto de objeto de aprendizaje

### 3.4 Características de un Objeto de Aprendizaje

- 1 Ser **auto contenido**, es decir, por si solo debe ser capaz de dar cumplimiento al objetivo propuesto.
- 2 Ser **interoperable**, es decir, debe contar con una estructura basada en un lenguaje de programación XML, y contar con un estándar internacional de interoperabilidad (SCORM), que garantice su utilización en plataformas con distintos ambientes de programación.
- 3 Ser **reutilizable**, es decir, debido a que pretende dar cumplimiento a un objetivo específico, podrá ser utilizado por diversos educadores bajo distintos contextos de enseñanza.

- 4 Ser **durable y actualizable en el tiempo**, es decir, deberá estar respaldado por una estructura (repositorio) que permita, en todo momento, incorporar nuevos contenidos y/o modificaciones a los existentes.  
De esta forma un objeto debe evitar la obsolescencia.
- 5 Ser **independiente y autónomo**, por que el usuario lo puede consultar utilizar este material fuera o dentro de un contexto educativo.
- 6 Impulsar la **Generatividad**, porque puede ser utilizada en diversos contextos ser parte de un todo o específico.
- 7 **Granularidad**, aunque se menciona que un Objeto de Aprendizaje es “una pieza pequeña” o un recurso “modular” no se puede especificar una dimensión precisa. El tamaño de un Objeto de Aprendizaje es variable y esto se conoce como granularidad.
- 8 **Flexibilidad**, porque pueden moverse y albergarse en diferentes plataformas de manera transparente, sin cambio alguno en estructura o contenido.
- 9 **Adaptabilidad**, el recurso debe ser modular para servir como base o componente de otro recurso. También los componentes necesarios para ser incluido en diversas aplicaciones.

### 3.5 Taxonomía de los Objetos de Aprendizaje

Muñoz Arteaga, Álvarez Rodríguez, Chan Núñez, (2007), proponen las siguientes clasificaciones para la taxonomía de Objeto de Aprendizaje. Una fue seleccionada por su tipología, considerada como vigente y la otra por la complejidad y futuro de los objetos de aprendizaje.

Los objetos de aprendizaje se han clasificado según los recursos, con fines completamente pedagógicos como se muestra en la tabla 3.

Tabla 3 Clasificación de los objetos de aprendizaje para su uso pedagógico

Tipos de Objetos de Aprendizaje	Sub Categorías
<b>Objetos de Instrucción</b>	Lección, Seminarios, Artículos, Casos de Estudio
<b>Objetos de Colaboración</b>	Ejercicios monitores, Chats, Reunión en línea
<b>Objetos Prácticos</b>	Simuladores de hardware y software Simulación conceptual Proyectos de investigación

Estos requisitos solo pueden ser alcanzados, con un amplio conceso en torno a estándares apropiados para el diseño y descripción de los objetos de aprendizaje.

Otro tipo de clasificación es el generado por el grupo nacional de objetos de aprendizaje (Muñoz Arteaga, et al., 2005), el cual enumera cuatro tipos de objetos.

- 1) **Objetos informativos:** Es el tipo de objeto que contiene los elementos de conocimiento junto con su evaluación en sus aspectos básicos, y que incluso pueden llegar a resolver alguna competencia.
- 2) **Objetos generativos:** Este tipo de objetos genera más objetos de aprendizaje a partir de plantillas pedagógicas y tecnológicas que resuelven competencias diversas y por lo tanto, facilitan la solución de problemas específicos curriculares.
- 3) **Objetos de simulación:** Este tipo de objetos contienen la instrumentación de partes de simulación de diversos tipos (se pueden observar algunos de ellos en la clasificación de la tabla 3).

- 4) **Objetos colaborativos:** Permiten el aprendizaje grupal a través de los elementos dentro del mismo objeto.

En la figura 10 se presenta un esquema dónde se sintetiza lo que son los objetivos de aprendizaje.



Figura 10 Esquema de los objetos de aprendizaje

### 3.6 Componentes de los Objetos de Aprendizaje.

Un buen objeto de aprendizaje es completo en sí mismo y abarca distintos aspectos sobre un punto en particular de conocimiento, aunque se considera que un objeto de aprendizaje es “una pieza pequeña” no se puede especificar una dimensión precisa.

El tamaño de un objeto de aprendizaje es variable y esto se conoce como granularidad. Algunos autores consideran una buena práctica que los objetos de aprendizaje cubran un único objetivo de aprendizaje y para lograrlo deben mantener independencia del contexto y no requerir de otros recursos, es decir, que sean autosuficientes. Es necesario considerar los componentes internos, así como la contextualización de la situación de aprendizaje, el lugar que ocupa el texto respecto a la imagen, la simulación, el video, la motivación y la interacción como se indica en la figura 11.

### **Título**

Deberá tener un título que será una frase corta, estimulante y creativa que comunique bien el tema o problema que se va a trabajar o que motive por su evocación. No debe olvidarse que la lectura reflexiva de un buen título puede ser, en sí misma, una actividad de aprendizaje.

### **Introducción**

Permite contextualizar la situación de aprendizaje, la temática a tratar. Es importante considerar la temática a tratar relacionándola con la realidad, con lo que se supone que el estudiante ya sabe y que pueda servir de "organizador previo" para que pueda relacionarse con lo ya existente en la estructura cognitiva.

### **Propósito**

Asegurar un proceso de aprendizaje satisfactorio que incluya no sólo contenidos sino que también sea guía del propio proceso de aprendizaje del alumno.

### **Contenidos**

Deberá tener una coherencia interna, coherencia ésta entre los objetivos, el contenido y las actividades propuestas para la facilitación de los aprendizajes.

### **Actividades de Aprendizaje**

Son las acciones o realizaciones que se sugiere haga el estudiante para el logro de los objetivos. Autoevaluación: es la evidencia que permite al estudiante comprobar el nivel de logro y la correspondencia entre los contenidos y las actividades con los objetos propuestos.

Figura 11 Elementos que conforman un objeto de aprendizaje

Los contenidos se deben proponer al estudiante diferentes recursos que le faciliten el logro de los objetivos y favorezcan un aprendizaje activo y significativo, entre otros como los que muestra la figura 12.

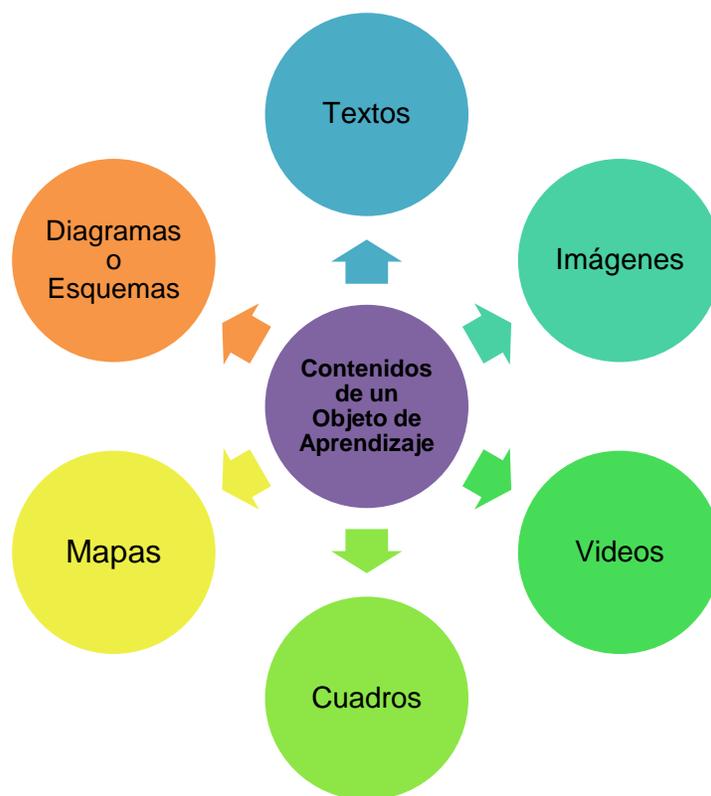


Figura 12 Contenidos de los objetos de aprendizaje

Brindarán al estudiante la información necesaria para el logro de los objetivos propuestos es importante considerar el lugar que ocupa el texto respecto a la imagen, el video, cuadros, mapas y diagramas o esquemas.

Un objeto de aprendizaje debe de tener diferentes tipos de actividades como:

- **Actividad introductoria:** Debe ser motivadora, que “enganche”, que promueva el deseo de seguir con el tema o la unidad hasta terminar. Debe involucrar experiencias previas, incluyendo las adquiridas en temas. y unidades tratadas anteriormente y que pueden ser antecedentes significativos para lo que se va a tratar.

- **Actividades intermedias:** Estas promueven aspectos formativos y meta cognitivos. Permiten al estudiante darse cuenta de los resultados conseguidos. Son auto evaluatorias. Es importante reiterar que se sugiere recurrir lo menos posible a preguntas cerradas que se contesten con una sola palabra o que tengan una única respuesta.
- **Usar preguntas reflexivas.** Algunos autores sugieren insertarlas de acuerdo a los temas tratados, como integradoras de más de un tema.
- **Actividades auto evaluatorias.** Es necesario considerar en base a las teorías de aprendizaje utilizadas, establecer actividades auto evaluatorias intermedias que sirven de “síntesis integradoras” parciales lo que permite al estudiante ir integrando la nueva información con la ya existente en la estructura cognitiva para así aprender significativamente.
- **Actividad final.** Deberá considerarse una estrategia que permita una síntesis final. La misma puede ser una actividad auto evaluatoria o un resumen que facilite la reflexión y promueva la metacognición.
- **Actividades situadas.** Se trata de promover la asimilación mediante la aplicación de lo aprendido a casos prácticos concretos, transferir a nuevas situaciones, reforzar con actividades complementarias y/o desarrollar ejemplos, repasar algún tema relacionado.
- **Una tecnología instruccional.** Basada en crear componentes o módulos que pueden ser reutilizables “Gránulos o cápsulas” pequeños componentes reutilizables según diferentes objetivos, situaciones y entornos de aprendizaje. En vez de intercambiar temas, disciplinas o cursos completos, se debe “granular” el conocimiento, crear y luego intercambiar.

### 3.7 Repositorio Objetos de Aprendizaje.

Los objetos, además de sus características de reutilización, han de contar con la posibilidad de ser actualizados, combinados, separados, referenciados y sistematizados. Así se podrán clasificar o catalogar y etiquetarlos para ser ubicados en los correspondientes almacenes o repositorios de objetos, con el fin de que posteriormente puedan ser localizados para su reutilización o, si procede para su modificación o reelaboración.

Por eso resulta obvia la necesidad de potentes repositorios de objetos de aprendizaje, que pueden incluir, a los Objetos de Aprendizaje o solamente los metadatos que describan dichos recursos o ambos.

### 3.8 Conceptos relacionados Objetos de Aprendizaje.

- a) **Metadatos:** Son un conjunto de atributos o elementos necesarios para describir el contexto, calidad, condición o características de un recurso, dato y objeto.

Ejemplos:

- El encabezamiento de un fichero multimedia (imagen, video, o audio)
- El resumen de un documento
- El catálogo de una base de datos
- Las palabras extraídas de un texto
- Índices de documentos contenidos en una internet
- Encabezamiento de mensajes de correo electrónico
- Términos extraídos por lo motores de búsqueda.

- b) **SCORM:** Es una especificación que permite crear objetos pedagógicos estructurados. Los sistemas de gestión de contenidos en web originales

usaban formatos propietarios para los contenidos que distribuían. El desarrollo de contenidos y productos de E-learning necesita de la existencia de especificaciones y normas que le permitan en crecimiento sostenido.

El crecimiento se logra aumentando la productividad y alcance de los desarrollos y ampliando la disponibilidad de recursos humanos especializados. Lo primero se consigue con el acatamiento a las normas y especializaciones y lo segundo gracias a que esas especificaciones son abiertas y públicas (estándares internacionales). Como resultado, no era posible el intercambio de tales contenidos. Con SCORM se hace posible el crear contenidos que puedan importarse dentro del sistema de gestión de aprendizajes diferentes, siempre que estos soporten la norma SCORM.

Cualquier herramienta didáctica basada en las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación debe cumplir con los estándares que exige el uso del estándar SCORM, siendo el objetivo conseguir interoperabilidad, durabilidad y reusabilidad de estos materiales, asegurando el acceso a una educación de alta calidad y a unos materiales de entretenimiento y aprendizaje que se puedan adaptar al usuario y estén disponibles en el momento y lugar que se requieren. Un contenido SCORM es un contenido que cumple con las especificaciones del modelo SCORM. Un contenido cumple con SCORM si está:

- Diseñado para ser exhibido en un navegador
- Descrito por metadatos
- Organizado como un conjunto estructurado de objetos más pequeños.
- Empaquetamiento de tal manera de que pueda ser importado por cualquier plataforma SCORM compatible.
- Creado para ser portable, de forma que pueda ser distribuido por cualquier servidor web en cualquier sistema operativo.

## VII. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DE PRODUCTO

### CAPÍTULO 4 Propuesta de Solución sobre el uso de Objetos de Aprendizaje en la asignatura de Historia.

#### 4.1 Conceptos de exelearning

El editor XHTML de E-learning (eXe) es un entorno de autoría (creación de contenido multimedia) basado en web y diseñado para permitir al usuario el diseño, desarrollo y publicación de materiales docentes y educativos sin necesidad de llegar a ser muy competente en aplicaciones de publicación en Web.

#### 4.2 Características de exelearning



Figura 13 Características de Exelearning

### 4.3 Entorno de trabajo de exelearning

El entorno del trabajo de aplicación como lo especifica la figura 14, es muy intuitivo e incorpora los siguientes elementos:

1. Una barra de menús,
2. Un bloque contorno, en el que se incluye los distintos apartados creados,
3. Un bloque para elegir los contenidos y actividades que se quiera incorporar
4. Una zona de edición (propiedades donde crear contenido y configurar el proyecto).

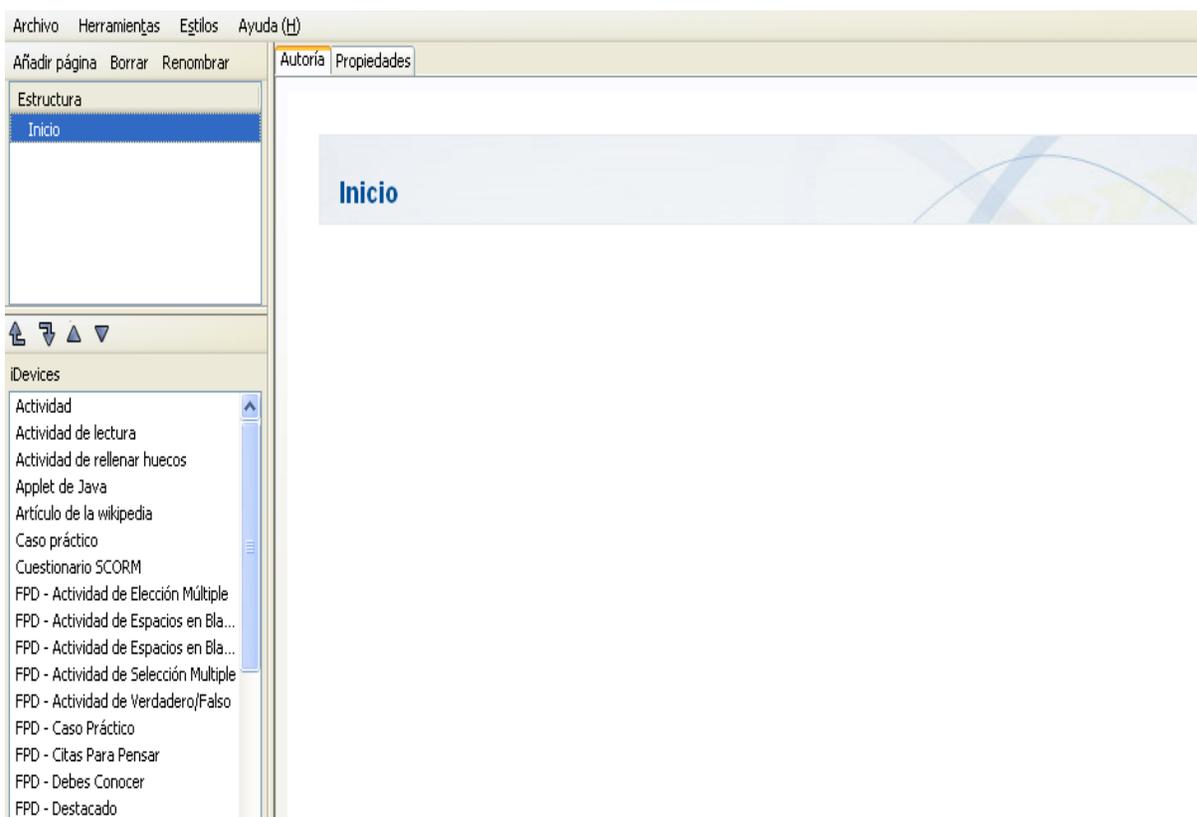


Figura 14 Entorno de trabajo del software Exelearning

En la barra de menú en la pestaña propiedades se puede escribir, entre otros datos, el título del proyecto, el autor, la descripción y la taxonomía.

En el bloque contorno se define la estructura que tendrá el proyecto en forma de árbol de contenidos, pudiendo añadir y editar las secciones y sub secciones que se necesitan añadiendo. Una vez elegido el recurso, en el recuadro de edición aparece la plantilla a la que habrá que incluirle el contenido correspondiente, para ello, se pueden ayudar de la barra de edición que nos permitirá dar formato al texto, incluir numeración y viñetas, insertar imágenes, o usar el icono de código HTML para incrustar videos o presentaciones. Algunos de los elementos de contenido que se pueden incluir son: pre-conocimiento, objetivos, applet de Java, imagen ampliada, galería de imágenes o artículos de la web. Entre los tipos de actividades que se pueden crear, además de ofrecer ejercicios resueltos, están las que se presenta la tabla 4.

Tabla 4 Tipos de Actividades que se pueden crear con Exelearning

<b>Actividad</b>	Algo genérico y en el cuadro de texto debemos describir el enunciado de la misma.
<b>Actividad de Reflexión</b>	Pensada para plantear una pregunta y que el alumno reciba una retroalimentación tras pulsar en el botón correspondiente.
<b>Actividad de espacios en blancos</b>	Frases incompletas que el alumnado debe completar con las palabras que falten. Se pueden configurar el nivel de coincidencia.
<b>Pregunta de verdadero/falso</b>	Repuestas del tipo Verdadero o Falso
<b>Pregunta de elección múltiple</b>	Sólo una de las respuestas que se ofrecen es correcta,
<b>Pregunta de selección múltiple</b>	Varias de las respuestas que se ofrecen pueden ser correctas.

Fuente: Elaboración Propia

## VIII. NOMBRE DEL PRODUCTO DESARROLLADO COMO PROYECTO, Y

## IX. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN

### 4.4 Estructura del Objeto de Aprendizaje

A continuación se presenta la estructura del Objeto de Aprendizaje (OA) diseñado para reforzar el uso adecuado de la asignatura de Historia dentro de la escuela Secundaria Particular Hidalgo.

Es importante mencionar que este objeto de aprendizaje es utilizado para los alumnos de segundo grado y sirve de apoyo a la temática expuesta dentro del salón de clases.

El Objeto de Aprendizaje titulado **La Revolución Francesa** (la importancia de Napoleón) integra la siguiente estructura:

- Bienvenida
- Introducción
- Napoleón Bonaparte
- Primer Cónsul
- Un Interludio de Paz
- El Gran Imperio
- Guerras de Liberación
- Los Cien Días
- Conclusión

## Bienvenida

### BIENVENIDA

Introducción

Napoleón Bonaparte

Primer Cónsul

Un interludio de paz

El Gran Imperio

Guerras de Liberación

Los Cien Días

Conclusión

Bienvenidos a una nueva e interesante propuesta de uso de Objetos de Aprendizaje como apoyo a la asignatura de Historia. El tema es:

# La Revolución Francesa

## *La importancia de Napoleón*



Figura 15 Bienvenida del objeto de aprendizaje

Introducción	
BIENVENIDA	
Introducción	
Napoleón Bonaparte	
Primer Cónsul	
Un interludio de paz	
El Gran Imperio	
Guerras de Liberación	
Los Cien Días	
Conclusión	

# Introducción

La Revolución Francesa fue un proceso social y político que se desarrolló en Francia entre 1789 y 1799 cuyas principales consecuencias fueron la abolición de la monarquía absoluta y la proclamación de la República, eliminando las bases económicas y sociales del Antiguo Régimen. Esta revolución será considerada como parte de las revoluciones con connotación burguesa, y la pionera e inspiradora de las que la sucederían durante el siglo XIX.

Esta Revolución estuvo llena de personajes en cada una de sus etapas. Uno de los personajes más conocidos y nombrados que participó de esta Revolución fue Napoleón Bonaparte. Ahora, muchos se preguntarán ¿Cuál fue la importancia de Napoleón en la Revolución Francesa para que sea un hombre muy conocido y nombrado en la historia universal?.

Figura 16 Introducción de la Revolución Francesa

Napoleón Bonaparte	
BIENVENIDA	
Introducción	
<b>Napoleón Bonaparte</b>	
Primer Cónsul	
Un interludio de paz	
El Gran Imperio	
Guerras de Liberación	
Los Cien Días	
Conclusión	

# Napoleón Bonaparte (1769 -1821)

Fue emperador de Francia, militar y hombre de estado perteneciente a la Casa de los Bonaparte. General durante parte del período de la Revolución Francesa, fue artífice del golpe de Estado del **18 de Brumario** que lo convirtió en gobernante de Francia como Primer Cónsul de la República, para convertirse posteriormente en Emperador y Rey de Italia.

Napoleón es considerado un genio militar, habiendo comandado campañas bélicas muy exitosas, aunque con derrotas también muy estrepitosas.



Figura 17 Napoleón Bonaparte

BIENVENIDA
Introducción
Napoleón Bonaparte
Primer Cónsul
Un interludio de paz
El Gran Imperio
Guerras de Liberación
Los Cien Días
Conclusión

# Primer Cónsul

- Bonaparte instituyó diversas e importantes reformas.
- En 1801 negoció con la Santa Sede un Concordato, buscando la reconciliación entre el pueblo católico y su régimen.
- Código Civil o Código Napoleón.
- En el año 1804 reemplazo el Consulado por el Imperio y se coronó emperador.



Figura 18 Primer Cónsul

BIENVENIDA
Introducción
Napoleón Bonaparte
Primer Cónsul
Un interludio de paz
El Gran Imperio
Guerras de Liberación
Los Cien Días
Conclusión

# Un interludio de paz

- Italia fue reconquistada por Austria durante su ausencia en Egipto. Cruzó con sus tropas los Alpes.
- Las negociaciones se volvieron más y más difíciles hasta que Napoleón ordenó al General Moreau atacar a Austria nuevamente.
- Armisticio firmado en 1801.
- Los británicos firmaron un acuerdo de paz mediante el "Tratado de Amiens" en 1802.

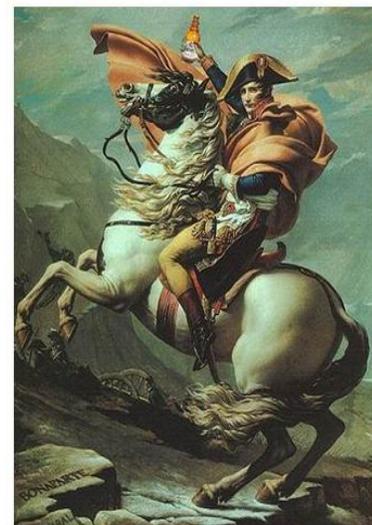


Figura 19 Un Interludio de Paz

**El Gran Imperio**

<b>BIENVENIDA</b>
Introducción
Napoleón Bonaparte
Primer Cónsul
Un interludio de paz
<b>El Gran Imperio</b>
Guerras de Liberación
Los Cien Días
Conclusión

## El gran imperio

- Entre 1806 y 1812 Napoleón pudo extender su dominio sobre toda Europa occidental y central. Derrotó Prusia, invadió España, disolvió el Imperio Alemán y los Estados Pontificios y tomó prisionero al Papa; entre otras cosas.
- Napoleón mismo era Emperador de Francia y Rey de Italia. Repartió los demás reinos europeos entre los miembros de su familia.
- Decidió doblegar a Inglaterra mediante la guerra económica.
- En 1806 estableció el *bloqueo continental*.
- Los ingleses supieron burlar el bloqueo mediante un intenso



Figura 20 El Gran Imperio

**Guerras de Liberación**

<b>BIENVENIDA</b>
Introducción
Napoleón Bonaparte
Primer Cónsul
Un interludio de paz
El Gran Imperio
<b>Guerras de Liberación</b>
Los Cien Días
Conclusión

## Las guerras de liberación

- Napoleón introdujo numerosas reformas beneficiosas en los territorios bajo su dominio. Estableció una administración racional y eficiente y la igualdad ante la ley. Pero también obligo a los pueblos a proporcionarle tropas y dinero lo que dio origen a un grave descontento.
- Napoleón decide atacar Rusia. Los franceses sufrieron grandemente en su retirada de Rusia al punto que de los 650.000 hombres que la invadieron, sólo 40.000 hombres sobrevivieron.



Figura 21 Guerras de liberación

**Los Cien Días**

<b>BIENVENIDA</b>
Introducción
Napoleón Bonaparte
Primer Cónsul
Un interludio de paz
El Gran Imperio
Guerras de Liberación
<b>Los Cien Días</b>
Conclusión

# Los Cien Días

El imperio de Napoleón se desintegró. París fue ocupado el 31 de marzo de 1814. Los aliados victoriosos obligaron a Napoleón a abdicar y lo exiliaron a la pequeña isla de Elba. Se restauró la monarquía en Francia, quedando como rey Luis XVIII.

Napoleón no se resignó. Logró escapar de Elba y regresar a Francia, donde volvió a gobernar durante Cien Días. En la batalla de *Waterloo* (1815) fue derrotado por un ejército inglés y un ejército prusiano. Esta vez Napoleón fue exiliado a la isla de Santa Elena, donde pasó los últimos años de su vida. Murió de cáncer en 1821.



Figura 22 Los Cien Días

**Conclusión**

<b>BIENVENIDA</b>
Introducción
Napoleón Bonaparte
Primer Cónsul
Un interludio de paz
El Gran Imperio
Guerras de Liberación
Los Cien Días
<b>Conclusión</b>

# Conclusión

Napoleón gobernó durante 15 años: 5 años como Cónsul y 10 años como Emperador. De estos 15 años, 14 años fueron de guerra. Para él la guerra fue un medio natural para extender su poder y ampliar el dominio de Francia

La importancia que tuvo Napoleón en la Revolución Francesa quizás no se notó en aquel momento, pero a pesar de que él haya sido un aventurero tirano, fue también un gran estadista cuya obra perduró en la historia. La Europa moderna descansa en gran parte sobre las reformas impuestas por él.



Figura 23 Conclusión

## X. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

### 4.5 Estrategias de evaluación

Se efectuó mediante tres fases



Figura 24 Etapas para el análisis de resultados

## XI. RESULTADOS

### 4.6 Resultados

Los resultados se abordan después del análisis de datos y la interpretación realizada a través de las fases o etapas propuestas, con la finalidad de dar respuesta al planteamiento de la investigación

El análisis de la información recolectada mediante diversos instrumentos evidencia la apropiación que los alumnos de la secundaria particular Hidalgo realizan de las tecnologías y los objetos de aprendizaje.

Los docentes de la asignatura de historia denotan la forma en la que se integran los recursos didácticos en ambientes de aprendizaje para dar cumplimiento con el objetivo planteado.

Lo primero que se hizo fue que como docente de la asignatura de historia se presentó a los alumnos un contexto del objeto de aprendizaje denominado la revolución francesa, el cuál desde su diseño impactó por ser atractivo lo que pudo atraer la atención de todos los alumnos.

Así mismo la forma de organizar la sesión, los materiales a utilizar, los recursos educativos del tema, las estrategias de enseñanza y la forma de evaluar fueron de gran apoyo a los profesores que imparte esta asignatura, ya que les permitía optimizar tiempo recursos.

## **XII. CONCLUSIONES**

El aprendizaje es una manera de interactuar con todo aquello que nos rodea, nuestras ideas de los fenómenos se revolucionan y concebimos el mundo de modo diferente. La adquisición de la información, en sí misma no genera tales cambios, pero si lo hace, la manera en que disponemos de esa información. (Biggs 2009).

La experiencia adquirida en el diseño del presente objeto de aprendizaje, fue que para poder contribuir con una herramienta que influya en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos de la personalidad del alumno, es una tarea ardua que requiere de una preparación constante, por lo que el aprendizaje no es una copia de la realidad, si no una construcción propia que se va produciendo día a día con los esquemas que el alumno ya posee, es decir, los conocimientos previos, los mismos que fue formando en su relación con su entorno.

Durante el desarrollo de este trabajo de investigación, pude observar que para inducir el aprendizaje constructivo, debía estimular una construcción a través de un

proceso mental que conlleva a la adquisición de un aprendizaje nuevo, además observe que no solamente el alumno adquiere un nuevo saber, sino que también conlleva el adquirir una competencia que le ayudará a aplicar lo aprendido en nuevas situaciones de la vida diaria.

Además considere que la competencia que se debería adquirir, contendría de manera implícita la construcción de saberes cuando el alumno interactuara con el objeto de aprendizaje, cuando esto se tuviera que realizar en interacción con otros medios y cuando su aprendizaje fuera significativo para el mismo, es decir, el constructivismo, el cognitivismo y el conductismo estuvieran presentes en sus aspectos más representativos.

Asimismo reflexione que mi rol como profesor de educación básica daba un giro extraordinario, ya que me convertí con ese objeto de aprendizaje en un diseñador, facilitador, moderador y coordinador de aprendizajes. Consideré que es una ardua labor el diseñar un ambiente armónico, afectivo y de confianza mutua, para ayudar a que los alumnos se relacionen positivamente con su aprendizaje.

Por último mi experiencia como profesor de educación básica dentro de la asignatura de historia en la secundaria particular Hidalgo, me ayudaron considerablemente en crear este Objeto de Aprendizaje, porque tuve la oportunidad de identificar los intereses y alcances que querían lograr los alumnos, así como analizar las necesidades evolutivas de cada uno de ellos.

## **SIGLARIO DE TERMINOS**

**HGO:** Hidalgo

**HTML:** Lenguaje de marcas de hipertexto (Hiper Text Markup Language)

**OA:** Objeto de Aprendizaje

**SEP:** Secretaría de Educación Pública.

**SEPH:** Secretaría de Educación Pública del Estado de Hidalgo

**TE:** Tecnología Educativa

**TIC:** Tecnologías de Información y Comunicación

**WWW:** World Wide Web

## **GLOSARIO DE TERMINOS**

### **ACTIVIDAD**

Es el conjunto de acciones que se llevan a cabo para cumplir las metas de un programa, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas.

### **ALFABETIZACIÓN DIGITAL**

Es la habilidad para localizar, entender, organizar, evaluar y analizar la información utilizando la tecnología digital.

### **ALUMNO**

Son aquellos que aprenden de otras personas

### **AMBIENTE DE APRENDIZAJE**

Espacio donde se desarrolla la comunicación que posibilita el aprendizaje.

### **APRENDIZAJE**

Son indicadores de logro, definen lo que se espera de cada alumno en términos de saber hacer, saber, y saber ser; además le dan concreción al trabajo docente al hacer constatable lo que los estudiantes logran, y constituyen un referente para la planificación y la evaluación en el aula.

### **APRENIZAJE COGNITIVO**

Proceso de adquisición de conocimiento mediante la información recibida por el ambiente de aprendizaje,

### **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Se refiere a que el aprendizaje se da en la medida en que se establecen vínculos sustantivos, y no arbitrarios, entre el nuevo objeto de conocimiento y los conocimientos previos del que construye el conocimiento

## **APRENDIZAJE SOCIAL**

Conocido como aprendizaje vicario, observacional, imitación, modelado o aprendizaje cognitivo social, este aprendizaje esta basado en una situación social en la que al menos participan dos personas: el modelo, que realiza una conducta determinada y el sujeto que realiza la observación de dicha conducta.

## **B-LEARNING**

Formación mixta o enseñanza mezclada.

## **COMPETENCIA**

Es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes).

## **COMPUTADORA**

Aparato electrónico que tiene el fin de recibir y procesar datos para la realización de diversas operaciones.

## **CONOCIMIENTO**

Conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje.

## **CULTURA DIGITAL**

Conjunto de producciones artísticas y culturales realizados mediante ordenadores y otros componentes electrónicos.

## **DIDÁCTICA**

Rama dentro de la pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas.

## **DOCENTE**

Es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza.

## **E-LEARNING**

Enseñanza a distancia caracterizada por una separación física entre profesorado y alumnado sin excluir encuentros físicos puntuales, entre los que predominan una comunicación de doble vía asíncrona donde se usa perfectamente internet como medio de comunicación y distribución del conocimiento de tal manera que el alumno es el centro de una formación independiente y flexible al tener que gestionar su propio aprendizaje generalmente con ayuda de tutores externos.

## **ENSEÑANZA**

Se concibe como la tarea más peculiar de la escuela, cuyas funciones educativas en una sociedad estructurada debe estar en torno a dos funciones: interacción social y comunicación personal.

## **ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (EVA)**

Es un espacio virtual en el cuál los miembros de una comunidad educativa interaccionan con un fin específico que consiste en llevar a cabo un proceso de formación y obtención de información y de comunicación, mediante la aplicación de las nuevas tecnologías.

## **ESTRATEGIA DIDÁCTICA**

Es un conjunto de acciones dirigidas a la concesión de una meta, implicando pasos a realizar para obtener aprendizajes significativos, y así asegurar la concesión de un objetivo; toma en cuenta la capacidad de pensamiento que posibilita el avance en función de criterios de eficacia

## **EVALUACIÓN**

Proceso que tiene por objeto determinar en qué medida se ha logrado los objetivos previamente establecidos, que supone un juicio de valor sobre la programación establecida y que se emite al contrastar esa información con dichos objetivos.

## **EXEARNING**

Es un programa gratuito para la creación de recursos educativos.

## **INNOVACIÓN**

Se refiere aquel cambio que introduce alguna novedad o varias. Cuando alguien innova aplica nuevas ideas, productos, conceptos, servicios y practicas a una determinada cuestión actividad o negocio, con la intención de ser útiles para el incremento de una productividad.

## **INTERNET**

Es un método de interconexión descentralizada de redes de computadoras

## **METADATO**

Son datos adicionales almacenados en un fichero, estos datos suelen definir más en profundidad algunas características de un fichero.

## **METODOLOGÍA**

Es aquello que indica al docente que herramientas métodos o técnicas puede utilizar teniendo en cuenta las características del grupo y del contexto en general para introducir un tema, para afianzar un tema dado, para motivar, darle sentido al conocimiento evaluar, analizar las capacidades y dificultades en los estudiantes.

## **OBJETO DE APRENDIZAJE**

Recurso digital que pueda ser reutilizado para favorecer el aprendizaje.

## **PEDAGOGÍA**

Es el conjunto que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que esta tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

## **SCORM**

Conjunto de normas y especificaciones orientadas a la formación de E-learning.

## **SITE**

Conjunto de páginas web enlazadas que muestran diferentes partes del mismo.

## **WEB**

Es un programa gratuito para la creación de recursos educativos que proporciona un sistema fácil para la elaboración de libros digitales destinados a visualizarse a través del navegador web tanto en el entorno en línea

### XIII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y/O ELECTRÓNICAS

Beltrán, A. (2003). *Las TIC: Mitos, promesas y realidades*. En el Congreso sobre la Novedad Pedagógica de Internet. Madrid: Educared.

Boza, A. y Toscano, M.O. (2011). *Buenas prácticas de la integración de las TIC en educación*. Ponencia VI Congreso Virtual de AIDIPE. Disponible en: [http://www.uv.es/aidipe/congresos/Ponencia\\_VII CongresoVirtual\\_AIDIPE.pdf](http://www.uv.es/aidipe/congresos/Ponencia_VII CongresoVirtual_AIDIPE.pdf)

Cantoral, R & Farfán R. (2003). *Tecnología Educativa*. Una visión de su evolución. Revista latinoamericana de Investigación en Tecnología Educativa Vol. 6(1) pág. 27-40.

Díaz Á. (2009). *Competencias en educación*. Corrientes de pensamiento e implicaciones para el currículo y el trabajo en el aula en Revista Iberoamericana de Educación Superior (RIES), México, UNAM-IISUE/ Universia, vol. II, núm. 5, recuperado y consultado el 23 de Junio de 2014 de <http://ries.universia.net/index.php/ries/article/view/126>

Majó, J (2003). *Nuevas tecnologías y educación*. Recuperado y consultado el 16 de febrero de 2014 de: [http://www.uoc.edu/web/esp/articles/joan\\_majo.htm](http://www.uoc.edu/web/esp/articles/joan_majo.htm)

Marqués P. (2008). *Software Educativo*. Guía de uso y metodología de diseño. Ediciones Estel. Barcelona, España.

Marqués P. (2008). *Programas didácticos: diseño y evaluación*. Recuperado y consultado el 18 de abril de 2014 de: <http://www.xtec.cat/~pmarques/edusoft.htm#caracteristicas>

Moreno, M. (2006). *Las TIC y el desarrollo de los aprendizajes en Educación Inicial*.  
Revista electrónica Humanidades, Educación y Comunicación Social. Edición 1-  
Año.

Papert, S. (1999). *Vision for Education: The Caperton-Papert Platform*, Essay for the  
National Governors' Association Annual Meeting, Recuperado y consultado el  
20 de marzo de 2014 de [http://learning.media.mit.edu/publications\\_papert.html](http://learning.media.mit.edu/publications_papert.html)

Poole, B. (1999). *Tecnología Educativa*. Mc Graw Hill. Madrid España.

Sánchez, J. (1999). *Construyendo y aprendiendo con TIC*. Enlaces. Chile.

Watson (2001). *Pedagogy before Technology: Re-thinking the Relationship between  
ICT and Teaching* recuperado y consultado el 3 de mayo de 2014 de:  
[http://cursa.ihmc.us/rid=1129290598718\\_1343349371\\_1835/watson\\_pedagogy\\_bef\\_technol\\_2001.pdf](http://cursa.ihmc.us/rid=1129290598718_1343349371_1835/watson_pedagogy_bef_technol_2001.pdf)