



Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

- **Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia 1 para atraer el interés del estudiante.**

Tesis que para obtener el grado de:

Maestría en Tecnología Educativa.

presenta:

Alicia Hernández Ortega

Asesor titular:

Dr. Rafael Campos Hernández

Tutora:

Maestra Abigail Karina Treviño Barrera

Nezahualcóyotl, México.

Abril de 2010

Dedicatorias

- A mi familia: Inagotable fuente de amor e incondicional apoyo.
- A compañeros y alumnos de la Escuela Secundaria “Emiliano Zapata”: Invaluables participantes en la presente investigación.
- A los jóvenes: Futuros poseedores del futuro de la nación.
- A México: Símbolo y esencia de fervor patrio.

Índice

Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Capítulo 1 Planteamiento del problema.....	1
Contexto.....	1
Definición del problema.....	2
Preguntas de investigación.....	4
Objetivo General.....	4
Objetivos específicos.....	4
Justificación.....	4
Beneficios esperados.....	5
Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	5
Capítulo 2 Marco Teórico	7
Antecedentes.....	7
Teoría Evolutiva o Genética	9
Teoría Constructivista.....	10
Inteligencias Múltiples.....	11
Cambios en la educación básica.....	13
Tecnología Educativa.....	17
Objetos de Aprendizaje. OA.....	20
Atributos de los OA.....	21
La granularidad de los OA.....	22
Beneficios de los OA.....	22
OA en la enseñanza de la Historia.....	23
El papel actual del profesor.....	24
Capítulo 3 Metodología.....	27
Metodología de investigación.....	27
Enfoque.....	28
Fases de la investigación.....	29
Categorías e indicadores del estudio.....	30
Recolección de datos.....	30

Instrumentos de medición.....	31
Entrevista.....	32
Observación.....	32
Cuestionario.....	33
Escalamiento tipo Likert.....	34
Capítulo 4 Análisis de Resultados.....	35
Análisis de Datos.....	35
Cuestionario.....	35
Entrevista.....	48
Rejilla de observación.....	49
Escalamiento tipo Likert.....	49
Capítulo 5 Conclusiones.....	51
Interpretación de Datos.....	51
Conclusiones.....	52
Discusión.....	53
Recomendaciones.....	56
Referencias.....	58
Anexos.....	63
A.- Autorización del padre o tutor.....	63
B.- Ejemplo de cuestionario para alumnos.....	64
C.- Rejilla de análisis de datos.....	69
D.- Ejemplo de entrevista.....	73
E.- Ejemplo de escalamiento tipo Likert.....	74
F.- Resultados de la administración de cuestionario alumnos sin OA.....	78
G.- Resultados de la administración de cuestionario alumnos con OA.....	81
Currículum Vitae.....	84

Índice de tablas.

	Página.
Tabla 1 Ocupación de los padres o tutores.....	3
Tabla 2 Pregunta 1.....	36
Tabla 3 Pregunta 2.....	36
Tabla 4 Pregunta 3.....	37
Tabla 5 Pregunta 4.....	38
Tabla 6 Pregunta 5.....	39
Tabla 7 Pregunta 6.....	41
Tabla 8 Pregunta 7.....	41
Tabla 9 Pregunta 8.....	42
Tabla 10 Pregunta 9.....	43
Tabla 11 Pregunta 10.....	45
Tabla 12 Pregunta 11.....	46
Tabla 13 Pregunta 12.....	47
Tabla 14 Resultados del escalamiento tipo Likert aplicado a profesores.....	49

Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia 1 para atraer el interés del estudiante.

Resumen

El presente trabajo se refiere a la implementación de objetos de aprendizaje (OA) para atraer el interés del alumno en la asignatura de Historia 1 impartida en el segundo grado de la escuela secundaria, al mismo tiempo se indaga sobre ventajas y desventajas de la utilización de OA, tanto para el alumno como para el profesor.

La investigación se realizó en una secundaria oficial de Ciudad Nezahualcóyotl; panorama general del escenario motivo de estudio, describiendo las particularidades del entorno social e institucional en el que se desarrolló la investigación con estudio de caso.

Considerando que los programas de educación secundaria promueven el uso de las tecnologías de la información (TIC's) se contemplan las características generales de los OA, presentando la posición de diferentes autores en este ámbito.

El diseño metodológico del estudio de caso está dividido en dos fases, durante la primera se buscaron y analizaron los OA adaptables al programa de Historia 1 en la segunda fase se procedió a implementar OA en el aula, realizando la aplicación de instrumentos a los participantes y efectuando el análisis de datos, con base en un corte mixto. La información se obtuvo de entrevistas semiestructuradas, cuestionarios, escalamiento tipo Likert, análisis de documentos y observaciones; con miras a realizar una triangulación adecuada, que pruebe la validez y confiabilidad de los instrumentos.

Entre los hallazgos destacaron interés del alumnado por el uso de OA y la responsabilidad por parte de los docentes para capacitarse en el manejo de las nuevas tecnologías de la información.

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

En este capítulo se presenta un panorama general del escenario en el cual se llevó a cabo la investigación referente al impacto de los objetos de aprendizaje (OA) en la enseñanza de la historia. Describiendo las características del entorno social e institucional con el cual se trabajó. Se planteó el problema y preguntas de investigación que formó parte de la unidad de análisis, así como objetivos, justificación, delimitaciones y limitaciones de la investigación.

Contexto

En 1976 cuando el aún incipiente municipio de Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México carecía de escuelas de enseñanza media, los jóvenes debían trasladarse a instituciones del Distrito Federal; como respuesta a la problemática de la comunidad inició labores la secundaria estatal “Emiliano Zapata” funcionó como escuela por cooperación, (este tipo de instituciones son avaladas por el gobierno pero sostenidas por la comunidad) laboró en aulas fabricadas con láminas de cartón, utilizando tabiques como pupitres y tablas viejas que hacían la función de pizarrones.

Debido a su ubicación estratégica, a una calle de la avenida Texcoco, (que divide al Estado de México del Distrito Federal) y 30 metros de la avenida Carmelo Pérez; concentró gran población y logró su oficialización el 10 de abril de 1978, trabajando con 15 grupos por turno, 5 de ellos en aulas improvisadas; registró matrículas de hasta 70 alumnos por grupo en el turno matutino y una población promedio de mil estudiantes en cada turno.

El auge de la escuela y su alta matrícula prevalecieron hasta 1988 en que la zona circunvecina se rodeó con 7 secundarias, una estatal, dos particulares y cuatro pertenecientes al sistema federal, cuya ventaja con respecto las escuelas estatales es que reciben subsidio de la federación y por tanto cobran menor cuota de inscripción, ello aunado a continuas crisis económicas que han afectado al país, trajo como consecuencia una disminución paulatina de la matrícula.

Definición del problema

Para mantener su población y evitar el cierre del plantel, la escuela se ha visto obligada a recibir los expulsados de secundarias vecinas, como resultado jóvenes con problemas de conducta y escasa preocupación por aprender conformaron la matrícula, tornándose en cotidiano ausentismo y desinterés del aprendiz, en consecuencia reprobación de alguna o todas las materias e indiferencia de gran parte de padres o tutores que se presentan al momento de inscribir al alumno para no aparecer lo restante del año. Con el inconveniente del decremento poblacional las autoridades educativas tomaron la decisión de reducir nuevamente grupos expresando que en caso de seguir disminuyendo la matrícula el plantel cerrará sus puertas definitivamente.

Ante tal situación mejorar la calidad educativa en la institución con miras a retener e incrementar matrícula se convierte en tarea difícil, cuando el reto mayor de los profesores es redoblar esfuerzos, buscar alternativas para atraer el interés de los estudiantes en su formación educativa, optimizar el tiempo que el joven permanece en el plantel tratando que las continuas faltas de asistencia le perjudiquen lo menos posible, que aprenda aún cuando no tengan ninguna intención de lograrlo, luchar contra su falta de entusiasmo por el estudio, con la ausencia de útiles escolares indispensables y la falta de apoyo por parte de los padres o tutores.

Los jóvenes provienen de familias de escasos recursos, de acuerdo con el registro de inscripción proporcionado por dirección del plantel la ocupación de padres o tutores es la siguiente:

Tabla 1.

Ocupación de padres o tutores del alumnado de la secundaria “Emiliano Zapata”.

Ocupación	Número.	Porcentaje.
Obrero	54	26.86%.
Empleado	91	45.27%.
Pequeño comerciantes	35	17.41%
Trabajador independiente.	19	9.45%.
Profesionista	2	0.99%.
Total	201	99.98%.

Del análisis de la tabla se desprende que las condiciones económicas de la comunidad escolar son deficientes, lo cual redundará en mala alimentación, problemas de salud e incumplimiento de materiales solicitados para el desarrollo de actividades en las diferentes asignaturas; pese a que 69% de los adolescentes declaró que ambos padres trabajan compartiendo la manutención del hogar.

A raíz de las características de la población escolar, es digno de mención lo difícil que resulta lograr que la mayoría de los estudiantes enfoque sus esfuerzos para sacar adelante la asignatura de Historia 1 que además del extenso programa no cuenta con popularidad entre la población escolar pues a juicio de los chicos: “no tiene sentido saber sobre personas muertas y situaciones del pasado que no pueden modificarse” ante tal perspectiva los docentes de la materia requirieron darse a la tarea de buscar actividades y materiales llamativos, para atraer el interés de los estudiantes, sin necesidad de contar con apoyo económico de padres de familia

Por ello se optó por recurrir a la tecnología como aliada para desarrollar el programa de Historia 1, con la posibilidad de implementar acciones dinámicas que permitieron al joven aprender significativamente y al docente tratar de elevar el promedio de aprovechamiento general anual de 7.6 (en intento por recuperar los promedios registrados antes del ciclo 1991- 1992 oscilantes de 8.0 a 8.3) situación que no se ha logrado desde 1992, en que la asignatura dejó de estar concentrada en Ciencias Sociales debido a la reforma educativa.

Pregunta de investigación

La interrogante que guió la investigación fue: ¿Es posible atraer el interés de los alumnos por los contenidos del programa de Historia 1 de la escuela secundaria mediante la utilización de OA? Es importante recalcar que debido a las características de la población escolar para los docentes de la materia es difícil concentrar la atención del alumnado, por tal motivo se estableció como variable dependiente el interés de los alumnos; mientras la utilización de Objetos de aprendizaje se convirtió en variable independiente.

Objetivo general

Determinar si la implementación de OA modifica el interés del alumno en la asignatura de Historia 1.

Objetivos específicos

- Determinar cuáles son los OA que utilizados en la enseñanza de la asignatura de Historia 1 atraen mayor interés en el alumno.
- Analizar ventajas y desventajas de la implementación de OA a la práctica educativa del profesor de Historia 1.
- Determinar las actividades que ayudan al alumno a comprender mejor los temas de Historia 1.

Justificación

La importancia de la investigación radicó en encontrar una respuesta práctica, a la necesidad de utilizar materiales innovadores en la enseñanza de la asignatura Historia 1, debido a lo extenso del programa y las características particulares de los alumnos, se vislumbró a la tecnología como medio para atraer la atención, mejorando con ello el

aprendizaje de los estudiantes, considerando que dentro de las competencias a desarrollar en la escuela secundaria se contempla el manejo de tecnologías de la información (TIC's).

Al no ser posible solicitar a los estudiantes realizar como apoyo al programa actividades extra clase que requirieran el uso de computadora, debido a que de acuerdo con información proporcionada por el alumnado solamente 50% de los chicos cuenta con posibilidad de utilizar equipo de computo fuera del plantel, de los cuales sólo 26.6% disponían de conexión a Internet ya sea en casa o en cibercafé, por tanto la opción fue trabajar con este tipo de tecnología dentro de la institución, razón por la cual se pidió autorización a los directivos del plantel para utilizar diez ordenadores con conexión a internet, con ellos se llevó a efecto la investigación.

Beneficios esperados

Que la investigación permitiera valorar si existían o no diferencias en el aprendizaje de los jóvenes cuando el profesor de Historia 1 utilizaba OA en el aula, por ejemplo; mapas, videos, actividades interactivas o grupales en comparación a cuando no los empleaba. Descubrir la percepción del estudiante en relación a la utilización de OA, al mismo tiempo aportar información sobre las ventajas y desventajas de dicha implementación tanto en el aprendizaje como en la enseñanza de la asignatura, de manera que al término de la investigación los hallazgos realizados pudieran ser difundidos y considerados por otros docentes en la planeación de futuros cursos de esta materia, beneficiando el aprendizaje de los jóvenes con recursos que pudiesen atraer su interés facilitándole asimilar los contenidos.

Delimitaciones y limitaciones de la investigación

La investigación se llevó a efecto en el segundo grado de la escuela secundaria "Emiliano Zapata". Para determinar el nivel de interés causado por los OA en el aprendizaje y la enseñanza de los alumnos de Historia I, se trabajó con dos grupos de

estudiantes de segundo de secundaria entre 12 y 16 años de edad; un grupo control y el otro denominado grupo muestra. El grupo “B” trabajó con objetos de aprendizaje y en el grupo “A” se laboró sin recurrir a este tipo de recursos. Por tanto el grupo “A” se convirtió en grupo control mientras en el grupo “B” se desarrolló la investigación, es medular aclarar que en ese grupo se detectó al inicio del curso mayor apatía y problemas de conducta.

Respecto a las limitaciones para el desarrollo de la investigación se encontró la escasa disposición para el trabajo, que de manera general mostraban los educandos en todas las asignaturas, ausentismo de los jóvenes estudiantes, la falta de apoyo por parte de los padres de familia y por ende aprendices que incumplían con los materiales, carencias tecnológicas de la institución, que únicamente disponía con 10 computadoras cuando la estadística del grupo se integraba por 30 alumnos, lo que hizo necesario desarrollar el trabajo en equipos alternando el uso de ordenadores entre los estudiantes.

En este capítulo se estableció el entorno en el que se desarrolló la problemática, así mismo se planteó el decremento poblacional en la institución, el desinterés, la carencia de útiles escolares, ausentismo presentado por estudiantes del plantel, la falta de apoyo por parte de los padres de familia y el efecto del entorno socioeconómico en el avance escolar. Todos estos factores se tradujeron en retos para el docente, dando pauta a buscar e implementar acciones tendientes a atraer el interés de los educandos en la asignatura de Historia 1, considerada por ellos como pesada y aburrida; vislumbrando a los OA como alternativa de solución y apoyo para que los jóvenes pudieran construir aprendizajes aún a pesar de sí mismos.

Capítulo 2

Marco Teórico

Para el óptimo desarrollo de la investigación fue fundamental la conceptualización de términos tales como: Inteligencias múltiples, estilos de aprendizaje, rasgos deseables del egresado de educación básica establecidos en el plan 2006; se tomó en cuenta el tipo de alumno que la sociedad reclama para encamina acciones en la dirección correcta y OA que deben ser de conocimiento del profesor sirviendo de base al momento de la planeación.

El papel del profesor en un mundo en constante evolución se vuelve medular debido a los cambios ocurridos en la educación básica, a partir de la reforma educativa, la aplicación de nuevos planes y programas de estudio enmarcados por el constructivismo y el fomento de ambientes virtuales en enseñanza y aprendizaje, que han sido posibles debido al uso de las TIC's y objetos de aprendizaje aplicados a la educación; la práctica docente se ha transformado y de su concepción de preparación permanente, depende el actuar del catedrático en el aula, considerando que la globalización requiere que el profesor consciente de su delicada responsabilidad asuma el manejo de las TIC's, enfrentando con éxito los retos tecnológicos actuales.

Antecedentes

Tradicionalmente la historia ha sido considerada por los alumnos como asignatura pesada o aburrida debido a su extenso contenido, la perciben más como una obligación que como una oportunidad para conocer el pasado del hombre y la sociedad en la que se desenvuelven, o como medio para comprender la evolución del hombre que integra la sociedad actual. Por tanto es preciso recurrir a prácticas innovadoras, que interesen al estudiante en el aprendizaje de los procesos históricos y sociales. El reto cotidiano del docente es guiar al alumno a la construcción de su saber, para ello requiere estar capacitado pedagógicamente e innovar manteniendo la perspectiva de los objetivos

programáticos y de lo que realmente requiere el alumno para adquirir los aprendizajes significativos que el profesor espera.

De acuerdo con Bojalil (1994. p. 6). “La innovación refiere a la capacidad de ajustar de manera creativa acciones a las circunstancias y avances del conocimiento, lo que permite colocarnos en campos de análisis anticipatorios que lleven a vislumbrar necesidades futuras para dar respuestas, hoy”, siendo fundamental que el docente adquiera conocimiento de las características de aprendizaje de sus pupilos, antes de seleccionar estrategias, métodos y recursos de enseñanza para lograr atraer su atención.

La atención ocurre a nivel de las funciones cognitivas e intelectuales de la persona. “Consiste en otorgar un orden de importancia, una prioridad temporal a las ideas y a operaciones intelectuales” (Boujon, 1999). Por ello es vital atraer la atención del alumno, provocar que le otorgue un lugar en el pensamiento a la actividad propuesta, que se sienta motivado a aprender lo que se le pretende enseñar. El interés es una forma de motivación intrínseca, en la que el sujeto experimenta emociones placenteras, la motivación guía a la persona a actuar en determinada forma, causa que continúe con determinadas actividades.

La motivación se divide en dos; la intrínseca ocurre dentro del individuo se manifiesta en la persona que realiza la actividad porque siente satisfacción, y la motivación extrínseca en este caso los factores son externos al sujeto, ya sea que impliquen premio o castigo (Hidi y Anderson, 1992). La persona al desarrollar una actividad de su interés experimenta sentimientos de agrado con base en ello clasifican el interés en; personal y situacional, el primero se manifiesta cuando las preferencias son estables en el individuo, los situacionales están determinados por el contexto en que se desenvuelve. Partiendo de ello el maestro es el encargado de implementar actividades interesantes para atraer la atención del alumno y provocar que se motive a aprender.

La investigación se enfocó al segundo grado de la escuela secundaria, para trabajar acorde a los actuales programas de historia fue importante sustentarse en las

teorías; evolutiva o genética de Piaget y la constructivista postulada por Vigotsk, Piaget, Ausubel y Bruner:

Cada alumno estructura su conocimiento del mundo a través de un patrón único conectando cada nuevo hecho, experiencia o entendimiento en una estructura que crece de manera subjetiva y que lleva al aprendiz a establecer relaciones racionales y significativas con el mundo" (Abbott, 1999).

El punto de coincidencia de estas teorías es que adjudican al profesor el papel de guía, favoreciendo que el alumno sea constructor de su propio aprendizaje, se desglosan a continuación los aportes de cada uno de los autores.

Teoría Evolutiva o Genética

Es postulada por Piaget, (1952) sostiene que el individuo acorde con su edad pasa por diferentes estadios, reestructurando los esquemas mentales que va adquiriendo al lograrse el equilibrio entre maduración, experiencia física e interacción social. Según Piaget (1963): "la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico. Considerando que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la asimilación y acomodación. Ambas son capacidades innatas por factores genéticos"

Para lograr cada estadio el individuo pasa por las etapas de: asimilación, adaptación y acomodación del conocimiento hasta lograr un equilibrio que le coloca en la etapa siguiente. De acuerdo con Alonso, (1997). Para Piaget "el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje" (p.27). La interacción del sujeto con el medio ambiente familiar y social "dejan huellas profundas y perdurables en su aprendizaje". Almaguer (2002)

Al considerar que de acuerdo con Piaget (1963) la madurez intelectual se alcanza entre los 15 y 16 años, el grupo al que está dirigida la investigación, se encuentra en el estadio de las operaciones formales, etapa en la que según Piaget (1963) el individuo está facultado para utilizar el razonamiento hipotético deductivo siendo capaz de solucionar problemas que incluyan: Sustitución, sustracción, abstracción y cálculo proporcional. Aplicando estas características a la asignatura de Historia 1 el estudiante posee las herramientas psicológicas necesarias para desarrollar competencias, reflexionar sobre sucesos, fenómenos y procesos sociales e históricos que han conformado a las actuales sociedades, aspectos que se consideran en los programas vigentes de la asignatura desde 2006 y pretenden que el estudiante desarrolle tres competencias básicas:

1. Comprensión del tiempo y el espacio históricos que implica el análisis de la sociedad en el pasado y el presente desde una perspectiva temporal y espacial considerando el ordenamiento cronológico, la duración, el cambio, la permanencia, y la multicausalidad.
2. Manejo de información histórica para desarrollar habilidades y un espíritu crítico que permita confrontar diversas interpretaciones como competencia para comunicar los resultados de una investigación y responder a interrogantes del mundo actual.
3. Formación de una conciencia histórica para la convivencia democrática e intercultural. (SEP. 2006, p.9.)

Teoría Constructivista

Es la conjunción de las ideas de Piaget (1952), Bruner (1960), Ausubel (1963), Vygotsky (1978). De acuerdo con Méndez (2002) el constructivismo trata de explicar “la naturaleza del conocimiento humano” estableciendo que los saberes nuevos tienen su origen en experiencias o conocimientos previos y la estructura mental del sujeto de aprendizaje, dando lugar a un proceso de conocimiento activo, es decir el alumno construye su propio aprendizaje y lo reestructura constantemente. Para fomentar que el alumno reestructure el conocimiento se plantea proporcionarle más y mejores materiales,

que al acercarle a la realidad planteada por el programa de Historia 1 le faciliten el proceso de construcción del aprendizaje.

Bruner (1961) considera que el discípulo debe ser el encargado de organizar el material con el cual aprenderá, es decir que un estudiante puede sugerir materiales de acuerdo a sus gustos o intereses. Desde el punto de vista de Mauri, (1998) el alumno se mantendrá activo mientras observe, pregunte, manipule, explore, descubra, invente o ejecute debido a que al realizar estos procesos, mantiene su atención en el aprendizaje. Lo que da pauta al profesor para la implementación de OA, que al ser de interés y adecuados al programa de Historia 1 ofrezcan al escolar posibilidades de ampliar o enriquecer sus experiencias de aprendizaje.

En la teoría constructivista el educando debe elaborar un modelo mental del contenido que pretende asimilar para posteriormente otorgarle un significado estructurado con base en relaciones mentales, logrando de esa forma aprendizajes significativos. La actividad de construcción del conocimiento se realiza a partir de experiencias previas. El papel del docente como facilitador es crear condiciones idóneas para que los alumnos construyan su proceso de aprendizaje. De acuerdo con Brunner (1996). El maestro debe “diseñar y coordinar actividades o situaciones de aprendizaje que sean atractivas para los educandos”. Ello implica que el docente se encargue de estructurar su planeación tomando en cuenta las características generales de los estudiantes que conforman el grupo, resulta fundamental la disposición favorable del aprendiz para lograr aprendizajes significativos. Analizando esta información es claro que para alcanzar este tipo de aprendizaje resulta fundamental la labor conjunta de profesor y alumno.

Inteligencias Múltiples

La importancia del conocimiento de los estilos de aprendizaje para el profesor es que al conocerlos, le será más fácil distinguir la forma en que sus alumnos aprenden, adaptando adecuadamente las actividades de sus pupilos. Con esta información el docente podrá elaborar, construir o seleccionar el OA idóneo para cubrir los propósitos

establecidos en el programa de la asignatura, es posible recurrir a diversas plataformas o repositorios de OA para localizar el que mejor se adapte a los requerimientos, entre los repositorios más completos de OA enfocados integralmente a la educación se encuentra Temoa (palabra de origen Náhuatl, cuyo significado es “buscar, investigar, indagar”) creado por el TEC de Monterrey que actualmente cuenta con más de doce mil recursos educativos abiertos al alcance del profesor de todos los niveles.

Tomando en cuenta que la forma de aprender es diferente en cada persona Gardner (1983) puntualiza que la inteligencia es un potencial biopsicológico para procesar información, que se puede activar en un marco cultural para solucionar problemas, con base en el contexto de producción se definen ocho capacidades o inteligencias: lingüística, lógico-matemática, corporal cinética, musical, espacial, naturalista, interpersonal e intrapersonal. Según esta teoría todos los seres humanos poseen las ocho Inteligencias, desarrolladas en diferente grado, esto permite que una misma persona aprenda de manera distinta en cada caso, aspecto medular cuando lo que se pretende es la selección adecuada de actividades que guíen al alumno a la adquisición de aprendizajes significativos por esta razón la implementación de OA se convierte en alternativa para la enseñanza y el aprendizaje.

Daniel Goleman (1997), retoma la inteligencia interpersonal, que aunada a la intrapersonal, conforma lo que denomina: Inteligencia emocional, entendida como la capacidad del individuo para comprender las emociones de sí mismo y de los demás. Por su parte Abram Amsel (1992) habla de inteligencia emocional que depende de las reacciones del individuo ante situaciones adversas o del nivel de resistencia a la frustración, si un individuo es incapaz de controlar su frustración ante los problemas de aprendizaje, la experiencia puede afectar su capacidad de aprender.

La selección de actividades por parte del profesor debe ser planificada cuidadosamente para brindar al discípulo materiales que mejoren la comprensión de los contenidos, al tiempo que faciliten el proceso de adquisición del aprendizaje de la

Historia 1 y lo convierta en una labor interesante, evitando el uso de materiales que compliquen innecesariamente la asimilación del contenido.

Es substancial destacar las ideas de Fleming y Bonwell (1998) quienes se dieron a la tarea de elaborar el inventario de estilos de aprendizaje, estableciendo cuatro canales principales por medio de los cuales las personas asimilan el conocimiento: visual, auditivo, lector/escrito y corporal cinético, los estilos de aprendizaje se definen por las preferencias del aprendiz en la forma de adquirir conocimiento. Cuando el docente tiene conocimiento sobre el estilo de aprendizaje que prevalece en los estudiantes que conforman su grupo, le será sencillo seleccionar los materiales adecuados a utilizar en las sesiones de clase.

En opinión de Lozano (2001) se puede determinar el estilo de aprendizaje de los alumnos en base a las preferencias, cuando se inclina por imágenes tales como: cuadros, diagramas o láminas, se les ubica dentro del estilo visual, mientras en el estilo auditivo, se encuentran quienes gusta de las conferencias, exposiciones orales, discusiones y lo relativo a escuchar. Cuando destaca el interés por la escritura y la lectura, son considerados en el estilo lector/escritor. Si la tendencia es experimentar diversas situaciones relacionadas con la actividad práctica, pertenecen al estilo corporal cinético.

Cambios en la educación básica

Las modificaciones realizadas a los programas de educación básica son el punto de partida para introducir las TIC's en la labor cotidiana del docente, para que los cambios sean sustanciales la educación debe mejorarse desde las aulas. Majó (2003) Posee la perspectiva de que: "El sistema educativo tiene que cambiar para abarcar la totalidad de nuestra vida y no como hasta ahora, que solo abarcaba una parte" señala además que la escuela debe enseñar las nuevas tecnologías por la influencia que ejercen en el entorno, si la escuela prepara al individuo para enfrentarse al entorno, la escuela también debe cambiar, conscientes de ello las autoridades decidieron reestructurar planes y programas de educación básica con miras a mejorar la calidad de la educación y

pretendiendo garantizar la cobertura educativa para niños y jóvenes de preescolar, primaria y secundaria.

De acuerdo con Adell (2000) la educación debe adaptarse a los cambios ocurridos por el acelerado crecimiento de la ciencia y tecnología. Pese a ello México sigue formando parte del grupo de países en los que la misión de abatir el rezago educativo ha fracasado, la respuesta de las autoridades ante los problemas de esta índole; a partir de 2006 se pone en marcha la Reforma de Educación Secundaria (RES), que reestructura el mapa curricular, consecuentemente cambian planes y programas modificando la carga horaria de las asignaturas, en el caso de historia se incrementó de tres sesiones semanales señaladas en el plan 93 a cuatro sesiones a partir de la reforma del 2006, enmarcando las actividades educativas en el ámbito de las competencias y estableciendo los siguientes fundamentos:

En la enseñanza de la Historia conserva el enfoque formativo, la diversidad de los sujetos históricos y ámbitos de análisis. Los programas hacen hincapié en la idea de que el conocimiento histórico está sujeto a diversas interpretaciones y a constante renovación a partir de nuevas interrogantes, métodos y hallazgos. En historia es necesario contrastar y analizar puntos de vista diversos sobre un mismo acontecimiento o proceso histórico. Además, se incluyen nuevos elementos que representan un avance significativo. Para contribuir al logro del perfil de egreso de la educación básica, en la enseñanza de la Historia:

- Se establecen dos cursos, uno de historia universal y otro de historia de México, en los que también se abordan las relaciones necesarias entre el país y el mundo.
- Se concibe el espacio histórico como la cambiante relación que existe entre los seres humanos, en sus formas de organización y con la naturaleza.
- Se incluyen contenidos referentes a conceptos, procedimientos y actitudes que promueven la comprensión de la historia, y el desarrollo de habilidades,

actitudes y valores relativos a la conciencia histórica reflejada en el patrimonio cultural y la convivencia intercultural.

- Se organizan los contenidos en bloques temáticos, con orden cronológico para favorecer el trabajo sistemático de conceptos y nociones propias de la disciplina.
- Se incluyen comentarios y sugerencias didácticas que guíen las actividades diarias.
- Los contenidos plantean superar la simple información para generar habilidades y actitudes que permitan a los estudiantes participar de manera responsable en situaciones de su vida personal y social. (SEP. 2006, p.9.)

Los propósitos del programa pretenden la enseñanza reflexiva de la Historia, analizada desde distintos ángulos lo que promueve que el alumno desarrolle habilidades para comprender el tiempo y el espacio históricos tomando en consideración el ordenamiento cronológico, la duración de los periodos, cambios, transformaciones, multicausalidad y conciencia crítica, todo ello con el respaldo de actitudes y valores que favorezcan la formación de una sólida responsabilidad ciudadana. Por lo que, a partir del ciclo 2009 La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), espera:

“Elevar la calidad de la educación básica para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo a partir de la revisión, actualización y articulación del currículo de preescolar, primaria y secundaria. La formación continua y superación profesional de maestros así como la adopción y aplicación de enfoques pedagógicos, métodos de enseñanza y materiales educativos adecuados a los nuevos contenidos curriculares”

“Con el estudio de la historia en la educación básica se busca fortalecer el desarrollo de nociones y habilidades para la comprensión de sucesos y procesos históricos en la localidad, la entidad, el país y el mundo; la interrelación entre los seres humanos y su ambiente a través del tiempo; el manejo de información

histórica; el fomento de valores y actitudes para el respeto y cuidado del patrimonio cultural” (RIEB, 2009).

Un punto destacado de estos programas en relación con los objetos de aprendizaje es el papel preponderante que se otorga a las nuevas tecnologías de la información. Dando especial interés al desarrollo de competencias para el manejo de: Información, manejo de situaciones, convivencia, vida en sociedad y aprendizaje permanente a lo largo de la vida; al respecto Rebollo (2005) opina que el aprendizaje actual debe transformar el “aprender para la vida” en “aprender toda la vida”, por ello la forma de enseñar también debe evolucionar, desarrollando métodos de enseñanza a partir de la construcción de ambientes de aprendizaje que posibiliten el estímulo continuo.

Una alternativa para la aplicación de actividades que logren desarrollar este tipo de métodos es la implementación de objetos de aprendizaje, que debido a su versatilidad pueden ser adaptados acorde a las necesidades de los estudiantes de Historia 1 respecto a las orientaciones didácticas, el programa de la asignatura editado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) señala:

La clase de Historia debe convertirse en un espacio donde los contenidos lleven a los alumnos a reflexionar sobre su realidad y sobre sociedades distintas a la suya. Para que la historia resulte significativa a los estudiantes es conveniente que el maestro les proponga actividades en las cuales entren en juego su imaginación y creatividad (SEP. 2006, p.16.)

Considerando los requerimientos didácticos del programa editado por la SEP para trabajar los contenidos de Historia y tomando en cuenta las áreas de oportunidad que ofrecen los OA, se encuentra el punto de coincidencia para trabajar actividades utilizando este valioso recurso. Aún más al centrar la atención en los propósitos que persigue la enseñanza de la Historia en educación secundaria:

Que los alumnos:

- Comprendan y ubiquen en su contexto sucesos y procesos de la historia universal y de México.
- Expliquen algunas características de las sociedades actuales a través del estudio del pasado de México y del mundo.
- Comprendan que existen puntos de vista diferentes sobre los acontecimientos del pasado y puedan utilizar y evaluar información histórica.
- Expresen de forma organizada y argumentada sus conocimientos sobre el pasado.
- Identifiquen las acciones que grupos e individuos desempeñan en la conformación de las sociedades, y reconozcan que sus acciones inciden en su presente y futuro.
- Reconozcan los aportes de los pueblos al patrimonio cultural e identifiquen y comprendan el origen y desarrollo de aquellos rasgos que nos identifican como una nación multicultural. (SEP. 2006, p.11.)

Analizando las reformas, se encuentra el fundamento necesario, que da pauta a la utilización de O A, como medio para lograr los resultados de aprendizaje que los programas plantean como ideales a lograr por parte del estudiante.

Tecnología Educativa

Para Sarramona, (1990) el origen de la tecnología educativa se remonta a 1954; cuando en la Universidad de Harvard Burrhus Frederik Skinner (1953) afirma que “el aprendizaje es básicamente la fijación de un repertorio de estímulos del medio y sus respuestas conectadas”, creando el modelo de estímulo-respuesta, base para la enseñanza programada. Esto demuestra la importancia de la aplicación de los OA como medio de estímulo.

Mientras bajo la concepción de Area, (2005) la tecnología educativa debiera ser vista como espacio intelectual pedagógico encargado del estudio, “representación, difusión y acceso al conocimiento y a la cultura en los distintos contextos educativos: escolaridad,

educación no formal, educación informal, educación a distancia y educación superior” En la tecnología educativa se enmarcan las bases para la utilización de la tecnología en el aula, aún cuando en sus inicios hubiese sido imposible imaginar los enormes alcances logrados hasta la primera década del siglo XXI.

El acelerado desarrollo de las TIC’s ha dejado marcada influencia en la tecnología educativa. Para Marqués (1999). Las TIC’s representan una opción de transformación y reconstrucción del conocimiento dando oportunidad a la instauración de ambientes de aprendizaje interactivos que fomentan autorreflexión y autoaprendizaje.

“los medios pueden desempeñar un papel de guía para el profesor en el desarrollo del currículum, pero no una guía cerrada al estilo de las guías didácticas elaboradas desde el enfoque técnico, sino como propuestas abiertas que permitan la reflexión sobre la fundamentación de las estrategias y la toma de decisiones al profesor” (Marqués, 1991).

Tomando en cuenta que la educación del siglo XXI debe responder a las necesidades sociales, se hace necesario que en las prácticas educativas adopten nuevas estrategias y herramientas, este es el caso de las TIC’s. La sociedad actual demanda que estas tecnologías sean incorporadas a la práctica educativa como medio para ofrecer espacios innovadores para que los escolares construyan aprendizajes.

En efecto, el desarrollo experimentado por las TIC’s durante la segunda mitad del siglo XX, así como la aparición y generalización progresiva del nuevo orden económico, social y cultural facilitado, en buena medida, por estas tecnologías, están contribuyendo a transformar los planteamientos, los escenarios y las prácticas educativas. Coll. (2007, p. 3)

De acuerdo con Villaseñor, (1997). Los recursos educativos adquieren este carácter en función de su aplicabilidad, ya sean digitales o físicos. Bartolomé, (1988). Opina que las TIC’s y en general los ordenadores se han popularizado, adecuándose a la vida

moderna “olvidando un hecho fundamental: la introducción de las nuevas tecnologías responde más a presión social, movida muchas veces por campañas basadas en intereses económicos, que a la planificación racional del proceso de aprendizaje”. Sin importar cuál sea la razón por la que las TIC´s están llegando a las escuelas, lo importante es que pueden ayudar a docentes y estudiantes en la construcción de aprendizajes de manera novedosa, creativa e interactiva.

En este sentido Coll. (2007, p. 3) expresa que como parte de las grandes tendencias del proceso de globalización las TIC´s han transformado el campo de la información y de la propia educación, haciendo posible que los recursos educativos puedan ser compartidos de manera creciente, en esquemas de educación a distancia e incluso presenciales, en espacios en donde educadores y educandos construyen su conocimiento de maneras nuevas y propositivas.

El conocimiento de la tecnología educativa y de los recursos digitales, mismos que derivan en objetos de aprendizaje benefician los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los avances tecnológicos han facilitado la vida del ser humano, incursionando en todos los aspectos de nuestra vida, la educación no ha sido la excepción, actualmente el docente que recurre a la búsqueda de OA, tiene en la tecnología una inmensa gama de posibilidades para enriquecer su práctica, posee oportunidad de innovar la forma tradicional de enseñar haciéndola más dinámica y atractiva para el aprendiz, quien tiene la alternativa de desarrollar aprendizajes significativos.

El vertiginoso cambio de las tecnologías de la información ocurrido en las últimas décadas ha impactado de igual forma a la enseñanza y al aprendizaje, sin embargo mientras el alumno se sumerge en el conocimiento del mundo tecnológico, muchos docentes evitan incursionar en este ámbito, el presente trabajo busca un acercamiento con los OA adecuados a la asignatura de Historia I, con la intención de guiar al colegial a la posibilidad del auto aprendizaje, que le servirá de base para el aprendizaje permanente a lo largo de la vida.(Delors, 1995).

Objetos de Aprendizaje (OA)

Al considerar que las tecnologías de la información proporcionan recursos digitales y que de ellos provienen los objetos de aprendizaje, cabe entonces la opinión de Wiley (2000), quien expresa que un elemento de un nuevo tipo de instrucción basado en el ordenador y fundamentado en el paradigma computacional de orientación al objeto es un contenido digital. Lo que se respalda en la postura de Martí (2001), quien toma en cuenta que los equipos y sistemas digitales sirven para almacenar, procesar e intercambiar información. Por su parte Bates (2003), vislumbra que con la llegada de las TIC's al sector educativo se abren nuevos recursos didácticos, para la renovación pedagógica del docente.

Mason, Weller y Pegler (2003) dan el nombre de Objetos de Aprendizaje a piezas de material digital empleadas en el ámbito educativo “que direccionan a un tema claramente identificable o salida de aprendizaje y que tienen el potencial de ser reutilizado en diferentes contextos”. Por su parte Hernández (2005) cataloga OA a videos, archivos de texto, ilustraciones, fotografías, animaciones y otros tipos de recursos digitales. Por esta razón para llevar a cabo la investigación se hace necesario buscar y clasificar los OA que mejor se adapten para su uso en la asignatura de Historia I.

Implementar OA en la práctica educativa ofrece al maestro amplia gama de posibilidades para enriquecer los procesos de aprendizaje del discípulo, permitiendo al docente la innovación del quehacer educativo. De acuerdo con Aquiles, (2004), Los OA se pueden clasificar en recursos audiovisuales e informáticos. Mientras bajo la perspectiva de Griffiths, Blat, García y Sayago (2005), la utilidad de las tecnologías de la información debe ser colaborar con el docente en el ámbito de la enseñanza, guiando al escolar a aprender abreviando el proceso de comprensión de los contenidos.

Para Guardia y Sangrá (2005), el diseño instruccional y la utilización de estándares internacionales de los materiales educativos deben resultar operables en diversos contextos, al tiempo que permita a los docentes reutilizar secuencias de

aprendizaje, actividades y contenidos con miras a lograr objetivos de aprendizaje. Expresado por Ossandón y Castillo (2006). Los OA como recursos didácticos son respuesta al modelo constructivista de conocimiento, considerando el ¿qué? es decir los contenidos y el ¿cómo? que engloba los procesos de enseñanza, de aprendizaje y las estrategias. Según Baker (2006).

Los objetos de aprendizaje adquieren carácter educativo cuando el estudiante recurre a ellos para aleccionarse, favoreciendo su autonomía convirtiéndose en protagonista de su aprendizaje, tal como lo enuncia la teoría constructivista. Pretender que el alumno de Historia I se percate de la utilidad que para la construcción de su aprendizaje representan los OA y los adopte como propios, implica gran tarea para el docente puesto que será el encargado de buscar, seleccionar, catalogar y poner al alcance del estudiante los OA adecuados al contenido correspondiente.

Atributos de los Objetos de Aprendizaje O A

Para Rehak & Mason, (2003). Los OA deben ser funcionales, versátiles, fáciles para localizar, utilizar, almacenar y compartir, creados a partir de atributos especiales que permitan su empleo en distintos sistemas para ser:

- a).- Accesibles.- Se puede registrar ordenadamente información para elaborar su índice, utilizando esquemas estándar de metadatos, para ser recuperados y localizados rápidamente.
- b).- Durables.- Que continúen intactos a las actualizaciones (up grades) de software y hardware.
- c).- Interoperables. Que operen en diferentes plataformas de hardware y software.
- d).- Portables. Que posean facilidad de movimiento y factibles de albergarse en diferentes plataformas de manera transparente, sin presentar cambios en estructura o contenido.

e) -Reutilizables. El recurso debe ser modular para aprovecharse como base o componente para otro recurso. Debe poseer tecnología, estructura y componentes necesarios para incluirse en aplicaciones diversas.

Para el profesor una de las características más importantes de los OA es la reutilización porque permite adaptar el recurso en diferentes contenidos convirtiéndolo en un valioso recurso didáctico. Su valía estriba en el interés que despierta en el estudiante.

La granularidad de los Objetos de Aprendizaje

Se entiende como granularidad, la dimensión o tamaño del OA, puede estar compuesto por un elemento o por un recurso modular, las dimensiones no pueden ser definidas, como tampoco se puede determinar la cantidad exacta de información que contenga, ello depende de las necesidades y habilidades que posea el autor al momento de trabajar. Aunque se menciona que un OA es “una pieza pequeña” o un recurso “modular” del que no se puede especificar una dimensión precisa. El tamaño de un OA es variable y esto se conoce como granularidad.

Por su parte Wiley (2003) pone de manifiesto que los OA presentan problemas de granularidad, contexto y la arquitectura para ser reutilizados, debido a que en ocasiones es necesario “reformatear” los contenidos, el problema de contexto se relaciona con las dificultades para determinar el significado o aporte educativo al momento de utilizarlo. Para Duncan, (2003). La forma correcta para definir la granularidad de un OA es por los propósitos u objetivos para los que fue elaborado. La cantidad de elementos o información que contiene un OA varía de acuerdo a las necesidades para las que el docente lo ha creado, lo fundamental es que cumpla su función en el marco de la educación.

Beneficios de los Objetos de Aprendizaje

Según Lowerison, Gallart y Boyd, (2003) Los beneficios de los OA al ser aplicados en el aula son:

- a).- Flexibilidad, consistente en que un mismo recurso puede aplicarse en contextos diferentes.
- b).- Administración del contenido, es fácil de controlar debido a que poseen una descripción con metadatos.
- c).- Adaptabilidad se refiere a que el diseñador puede seleccionar y acomodar los recursos acorde a la aplicación que tendrá.
- d).- Código abierto permite que sea compatible en distintas plataformas.
- e).- Reutilizable siempre que tenga diseño adecuado, claros objetivos de uso, fácil identificación del contenido mediante la descripción.

Gracias a estas cualidades, en la red se encuentran disponibles gran número de OA, que pueden ser empleados libremente por profesores; cuidando de verificar mediante un análisis preciso que correspondan a los propósitos que se desea cubrir y sean acordes a las características de los estudiantes con los que se trabaja, cubiertos éstos requisitos el siguiente paso es planificar adecuadamente la actividad para obtener el mayor provecho posible del OA.

Objetos de aprendizaje en la enseñanza de la historia

La utilización de OA, amplía el panorama de alternativas didácticas del profesor. Para Aguilar, Muñoz y Zechinelli (2003) Los OA pueden emplearse para transmitir contenidos a través de la tecnología. Desde la perspectiva de Chan, Galeana y Ramírez (2006), se debe considerar la necesidad de crear OA específicos, para los objetivos de aprendizaje que se pretenden lograr. Según Polsani (2003) Los OA favorecen el aprendizaje individualizado, considerando la asimilación, los intereses y el tiempo dedicado por cada escolar, con la posibilidad de evaluar los resultados.

Mientras en opinión de Sicilia (2005), debido a sus características de reutilización y flexibilidad los OA pueden representar una alternativa de aprendizaje individualizado,

cubriendo objetivos específicos. Para Downes (2000) profesores y estudiantes pueden adaptar los OA acorde a sus necesidades, intereses, estilos de enseñanza o aprendizaje, conformando una educación personalizada y flexible. Evaluando estas opiniones es gratificante comprobar que la utilización de OA proporciona al docente variadas alternativas de trabajo y al alumno una amplia gama de posibilidades para apoyar la construcción del conocimiento.

El papel actual del profesor

A raíz de los cambios en la educación básica del país, las exigencias para el maestro se vuelven cada vez más demandantes. Ser maestro en la actualidad requiere de una preparación constante para competir en un mundo globalizado, plagado de acelerados cambios tecnológicos, mismos que pueden aprovecharse para introducir OA que favorezcan los conocimientos del discípulo; sin dejar de “disfrutar el milagro continuo de los que aprenden... Ver aprender es ver crecer y madurar a los niños y jóvenes, comprobar que adquieren capacidades que no tenían, que hablan mejor, que juzgan por sí mismos y que van saliendo adelante” (Latapí, 2003 p. 2).

Es fundamental para el docente, el tener presente la responsabilidad que la profesión implica o como lo expresan Pozo, Sarabia y Valls (1992). “El profesor es la figura que representa las normas y expectativas que existen sobre el estudiante en la escuela” (p.167), por su parte Gómez (2006) señala que los profesores son los mediadores de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Mientras (Latapí, 2005) Expresa de forma contundente “los docentes son esenciales para renovar la gestión de su escuela, sin ellos no habría una gestión exitosa”. (p.15). Es precisamente el educador el actor principal de todas las transformaciones, si el docente no se prepara los cambios educativos no serán reales, aún cuando las autoridades proyectan el nuevo perfil de egreso de la educación básica, requieren como motor fundamental al profesor que será el responsable de convertir al joven en ciudadano haciendo realidad el sueño nacional.

La generalidad del discurso político tiende a culpar al docente de los problemas educativos del país, señalando la falta de actualización como factor preponderante, de acuerdo con Latapí, (2003) resulta complicado hablar de la preparación del magisterio “Visto estructuralmente, el sistema de formación y actualización del país es complejo y heterogéneo: intervienen en él instituciones muy diferentes; escuelas normales y universidades de diversos tipos” por tanto la preparación del profesor no es homogénea como tampoco lo será la educación que se otorgue en el país a los diversos grupos de escolares atendidos por educadores con diferente preparación, de lo que no queda duda es del gran esfuerzo que cada profesional de la educación imprime en su labor.

Aún cuando se considere que el maestro posee preparación deficiente. Ciertamente que las opiniones están divididas sin embargo el programa nacional de carrera magisterial, puso de manifiesto el gran interés del educador por prepararse y mantenerse actualizado, entre los comentarios de los profesores que participaron en esta investigación, destaca la preocupación por mejorar el manejo de las TIC's, certificarse y ascender en carrera magisterial; efectivamente los retos actuales para los catedráticos son el manejo eficiente de las tecnologías de la información y adquirir la certificación, pese a que no está delimitada la forma de lograrla. Como lo señala Ander (1999) la innovación educativa representa un aspecto fundamental en las reformas a planes y programas, la siguiente idea resume lo que el profesor debe esperar en su porvenir:

El maestro del futuro será muy distinto del actual: será gestor de aprendizajes significativos, traductor de deseos y aspiraciones de jóvenes, animador, estimulador, testigo activo de los valores humanos necesarios, de las utopías de un mundo en transformación; la sociedad del conocimiento, las tecnologías de la información, los programas multimedia y las telecomunicaciones otorgarán a su profesión nuevos significados y roles. (Latapí, 2003).

Surge la incertidumbre en los docentes participantes en la investigación, ¿será posible que a corto plazo la tecnología desplace al profesor?, cualquiera que sea el futuro

de la tecnología ligada a la educación, hay que confiar en la existencia de un papel a desempeñar por parte de los profesionales de la educación.

El capítulo aborda el sustento teórico de la utilización de OA que se encuentra en el constructivismo, la teoría evolutiva de Piaget (1952), las inteligencias múltiples de Gardner (1983) los estilos de aprendizaje y el uso de las TIC's que facilitan la adecuación y aplicación de OA a los programas 2006 de Historia 1, el docente puede enriquecer su práctica educativa planteada por la reforma, sin perder de vista los OA como alternativa para atraer la atención del estudiante que muestre escaso deseo de aprender.

Capítulo III

Metodología

Al determinar la forma en la cual se llevó a efecto la investigación, se determinó como importante resaltar el objetivo de valorar los OA tendientes a favorecer en mayor medida el aprendizaje en la asignatura de Historia 1, se desarrolló el Proceso de investigación mixto realizado a través de estudio de caso con postprueba y grupo control. El presente capítulo engloba las técnicas de recolección de datos propias de éste tipo de estudio, tales como población y selección de la muestra; se consideraron las categorías e indicadores para cada aspecto, para ello se utilizó la metodología medular en el desarrollo de la investigación, de acuerdo con Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista L. P. (2003). la selección, los métodos, de recolección y análisis de datos, que al ser analizados dan sentido a la investigación.

Metodología de la investigación

Al ser un estudio de caso con postprueba y grupo control la investigación se efectuó con enfoque mixto pues toma aspectos cuantitativos y cualitativos. Para Stake (2005) la diferencia entre ambos radica en el conocimiento que se pretende lograr, la investigación cuantitativa resalta la explicación y el control, mientras la investigación cualitativa resalta la comprensión de relaciones complejas existentes en un contexto determinado, explicadas de forma empírica, interpretativa y empática; en la investigación cualitativa destaca el estudio de caso.

Para llevar a efecto la investigación fue necesaria la utilización de herramientas adecuadas, de acuerdo con Giroux (2004), la encuesta y el análisis de huellas son recomendables cuando se investiga en el campo de las ciencias humanas puesto que establecen relaciones de asociación entre las variables. La encuesta puede recurrir a las siguientes técnicas para la recolección de información: entrevista, observación y el sondeo o censo; sus instrumentos son esquema de entrevista, rejilla de observación y el

cuestionario; mientras el análisis de huellas se encarga de analizar contenido, registros estadísticos e históricos, entre sus instrumentos integra; rejilla de análisis, cuadros y gráficas, programas de computación para estadísticas o modelos de rejilla de análisis.

Hernández (2003) considera que “los métodos más conocidos para medir por escalas las variables que constituyen actitudes son: escalamiento tipo Likert, escalas bipolares y escalograma de Guttman”. El escalamiento tipo Likert fue creado por Rensis Likert, a principios de la década de los 30 actualmente es popular y sigue vigente. “Consiste en una serie de ítems o juicios ante los cuáles se pide la reacción de los sujetos” para que otorguen de uno a cinco puntos de la escala, de acuerdo con la reacción que provoca en ellos (p.256). Escalas bipolares desarrolladas inicialmente por Osgood, Suci y Tannenbaun para explorar la dimensión de un significado, “consiste en una serie de adjetivos extremos que califican al objeto de actitud, ante los cuáles se solicita la reacción del sujeto” (Hernández 2003, p.266).

Escalograma de Guttman, creado por Luis Guttman “se basa en el principio de que algunos ítems indican en mayor medida la fuerza o intensidad de la actitud, el escalograma garantiza que cada escala mide una dimensión única” en base a la unidimensionalidad, característica en la que cada afirmación mide la misma dimensión de la misma variable. (Hernández 2003, p.271). Tomando en cuenta la información anterior y las características de la investigación se consideró como adecuada la utilización de la encuesta, para la recolección de datos se opta por el uso de cuestionario, rejilla de observación, entrevista y escalamiento tipo Likert.

El enfoque

Según Hernández (2003, p.21).”El enfoque mixto representa el más alto grado de investigación o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo”. Mientras para Nerida Rey (1999 p.51) “Es la complementación de los enfoques cualitativo y cuantitativo, ya que cantidad y calidad no son más que aspectos complementarios de un

mismo hecho”. En base a ésta información la presente investigación se diseñó bajo un análisis mixto, por una parte cualitativo en tanto que permitió descubrir la percepción de los estudiantes respecto al uso de OA y cuantitativo porque se arrojan porcentajes representativos que sirven como indicadores de la percepción de los sujetos motivo de estudio.

El enfoque cualitativo forma parte de la investigación por permitir valorar los alcances de la investigación mediante el uso de OA desde un punto de vista personal y particular de alumnos y docentes. La investigación fue realizada bajo los paradigmas cuantitativo y cualitativo, para Giroux (2004). El enfoque cuantitativo puede aplicarse a las ciencias humanas cuando el objetivo es la medición y el análisis de datos con cifras. Por su parte Hernández (2001). Considera que el análisis estadístico o cuantitativo se encarga de contabilizar, objetos, números, o unidades de análisis, en donde los datos se codifican en categorías.

Por otra parte se recurre al enfoque cuantitativo para medir comparativamente los datos numéricos con respecto a los resultados obtenidos por los grupos, según Hernández, Fernández y Baptista (2006, p. 5). Este tipo de enfoque se emplea para medir o establecer patrones de comportamiento en una investigación donde se requiere realizar mediciones numéricas, de acuerdo con éste autor la investigación se manejará con el diseño no experimental, puesto que las variables no se manipularán de forma alguna. Según la opinión de Valenzuela (2005, p. 26) los métodos cuantitativos son precisos mientras los cualitativos son subjetivos, por lo que requieren un método de triangulación.

Fases de la investigación

La investigación se efectuó en tres fases, la primera de ellas consistente en analizar los OA idóneos para el aprendizaje de la asignatura, durante la segunda fase se adoptaron OA en la enseñanza de Historia 1 en el grupo “B”. Durante la tercera fase se verificó la recolección y análisis de datos para probar la respuesta a la pregunta de investigación, utilizando unidades de análisis, población y muestreo, la investigación se

efectuó con los alumnos inscritos en el segundo grado de educación secundaria, quienes cursan la asignatura, en este caso se trabajó con 29 hombres y 31 mujeres, población total distribuida en dos grupos a cargo del docente de la materia Historia 1. De acuerdo con Giroux (2004) la muestra se define como una fracción de la población, motivo de estudio, cuyas características van a representar a toda la población.

Categorías e indicadores del estudio

La primera categoría estuvo determinada por la adopción de OA en la enseñanza, lo que implicó una búsqueda de distintos objetos de aprendizaje que se adecuaron a la enseñanza de la Historia 1, siendo seleccionados los que de acuerdo al programa fueran de utilidad para presentar o reforzar alguno de los contenidos de la asignatura y aplicarlos a las actividades de enseñanza y/o aprendizaje.

La Segunda categoría consistió en probar las mejoras en el aprendizaje del grupo muestra en el que se adoptaron OA, con relación al grupo en el que no se empleó dicha tecnología. En este punto se consideró recurrir tanto a instrumentos como fuentes de información; siendo fundamentales las referencias bibliográficas y digitales, para alumnos y profesores de los grupos motivo de estudio a quienes se les aplicaron los instrumentos seleccionados.

Recolección de datos

Tamayo (2003). La define como la etapa operativa del diseño de investigación, entendida como el momento en el cuál el investigador pone manos a la obra para aplicar los instrumentos que al ser analizados le permitan encontrar respuesta clara a su interrogante, mientras Hernández (2001). Opina que la recolección de datos está constituida por 3 pasos: (1) Selección de instrumentos de medición: Momento en el que se elaboran el o los instrumentos de medición, considerando que deben reunir las características de validez y confiabilidad. (2) Aplicación del instrumento de medición: Con el objeto de recopilar las mediciones de las variables que son de interés para el

estudio. (3) Preparar las mediciones obtenidas: Consiste en codificar los datos para facilitar su análisis.

Giroux (2004). Señala a la recolección como la etapa de la investigación consistente en conjuntar los datos necesarios para llevar a efecto la verificación de la hipótesis o para alcanzar el objetivo de la investigación, enfocándose exclusivamente en las ciencias humanas e incluye solo dos pasos: (1) Organizar la recolección: Es la etapa de práctica para el investigador, aplicando instrumentos con el objetivo de encontrar la respuesta a la pregunta de investigación. (2) Reunir los datos: Una vez aplicados los instrumentos el investigador procederá a analizar e interpretar los resultados. Más aún, bajo la perspectiva de Salkind (1998). Recolectar los datos requiere de un proceso más complejo: (1) Construir formatos específicos, cuya función será organizar los datos recolectados (2) Codificación: Creación de códigos para representar la información de manera eficiente. (3) Recopilación de datos: Mediante la utilización de instrumentos el investigador se encarga de reunir la información. (4) Asentar los datos en el o los formatos creados para la recopilación de datos.

Con base en a la información anterior se considera que el modelo más completo es el presentado por Salkind (1998) por cubrir los requerimientos necesarios para llevar a efecto esta investigación, por lo que se adopta como modelo de trabajo.

Instrumentos de medición

Hernández (2001) plantea que: “toda medición o instrumento de recolección de datos debe reunir dos requisitos esenciales confiabilidad y validez”. Entendiendo como confiabilidad el grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto arrojará iguales resultados y como validez el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir. Por su parte Giroux (2004), distingue tres características fundamentales como requisito indispensable para los instrumentos; precisión, fidelidad y validez, interpretando como precisión la característica de una medida que refleja la realidad con exactitud; para él fidelidad es la característica de una medida que es

constante sin importar el número de veces que se evalué, así mismo plantea la validez como característica de una medida que evalúa en realidad lo que debe medir. Centrados en esta información y tomando en cuenta que los instrumentos deben poseer las características señaladas por ambos autores se determinaron como instrumentos de medición la entrevista, la observación y el cuestionario debido a que la presente investigación hace referencia a las ciencias humanas contemplando un enfoque mixto.

Entrevista

Es importante definir lo que a juicio de Hernández (2001), es una entrevista personal: “El investigador va haciendo preguntas al entrevistado y anotando las respuestas” (p.291). Mientras para Giroux (2004). “El cuestionario entrevista consiste en que la persona entrevistada mediante una conversación otorga respuesta a las preguntas planteadas por el investigador” (p.132). Con el propósito de estar en contacto directo con los sujetos motivo de estudio se procedió a la aplicación de la técnica de entrevista dirigida, que de acuerdo con Giroux (2004), ofrece la posibilidad de establecer con antelación el orden de las preguntas y su formulación.

La entrevista se conformó con preguntas cerradas organizadas por categorías para conocer la percepción del entrevistado respecto al agrado por el tipo de recursos empleados por el profesor; así como el interés y nivel de comprensión que cada recurso logra en el estudiante. Se recurrió a preguntas abiertas para permitir al entrevistado expresar ampliamente su opinión respecto a la funcionalidad de los OA con los que se trabajo durante el desarrollo de las sesiones de clase.

Observación

La técnica de observación se utiliza en el método de encuesta para la recolección de datos, en ella el investigador mide las características de ciertos comportamientos manifestados por los participantes, convirtiéndose en testigo inmediato de ellos en un contexto determinado. Giroux (2004). El autor plantea que esta técnica se divide en 4

diferentes tipos; la no disimulada, técnica en que las personas están en conocimiento de ser observadas, el segundo tipo es la disimulada, donde los sujetos ignoran que son observados.

En tercer lugar la entrevista participante en la cual el investigador se integra al grupo de estudio y la cuarta la no participante, en la cual el investigador no participa en las actividades del grupo de estudio. Con base en las características anteriores y considerando el tipo de investigación a realizar se optó por la observación participante, en este caso el instrumento permitió valorar el nivel de respuesta y el interés que la implementación de cada OA despertó en los alumnos en particular, así como en el grupo de manera general.

Cuestionario

En palabras de Hernández (2001). El cuestionario consiste en una serie de preguntas respecto a una o más variables a medir. Para Giroux (2004), el cuestionario es un instrumento de recopilación de datos, un documento en el que se escriben las preguntas y se registran las respuestas de los participantes en una encuesta o experimento distinguiendo tres tipos principales de cuestionario: El primero cuestionario entrevista donde el entrevistado responde las preguntas al investigador por medio de una conversación, en segundo lugar cuestionario telefónico en el que se responde vía telefónica las preguntas que el encuestador le realiza y por último cuestionario auto administrado en este caso el participante lee y responde por sí mismo las preguntas planteadas en el documento. Este autor considera que los cuestionarios pueden contener tres tipos de preguntas; cerradas, semiabiertas y abiertas: (1) cerradas se componen por categorías o alternativas de respuesta que han sido delimitadas, (2) semiabiertas se otorga al entrevistado la posibilidad de plantear otras opciones de respuesta. (3) abiertas otorgan a la persona entrevistada libertad para expresar opiniones o puntos de vista.

Para Tamayo (2003). El cuestionario se integra con los aspectos fundamentales del fenómeno, siendo útil para aislar los problemas de nuestro interés logrando reducir la

realidad a un número determinado de datos esenciales precisando el objeto de estudio. En este caso se utiliza el cuestionario auto administrado para el alumno, integrado por preguntas cerradas organizadas en categorías que reflejan el gusto por la asignatura, el tipo de actividades que llaman su atención, le agradan, desagradan, le ayudan a comprender mejor o le ayudan a aprender más fácilmente. Se presenta también el tipo de distractores que agobian al alumno y las formas que éste emplea para contrarrestarlo. Las preguntas abiertas se emplearon como alternativa para profundizar en los motivos que llevan al estudiante a elegir una determinada respuesta.

Escalamiento tipo Likert

Es un instrumento útil para medir escalas de variables, está compuesto por un conjunto de ítems, planteados en forma de juicios o afirmaciones compuestas por no más de 20 palabras, las alternativas de respuesta indican el nivel en que el encuestado coincide con la afirmación. Se espera una reacción en el sujeto, con base en ella éste elegirá un punto de la escala, a cada punto se le adjudica un valor numérico, de la suma de los valores se obtiene una puntuación final. Hernández (2001). La función de la escala en la presente investigación fue recabar la opinión de docentes que imparten la asignatura de Historia 1, respecto al uso de OA en la enseñanza y el aprendizaje de la materia.

El capítulo refiere la selección de metodología con la que se llevó a efecto la investigación con estudio de caso, abordada desde un enfoque mixto, considerando la elección de los instrumentos adecuados para detectar el impacto del empleo de OA en el desarrollo del programa de Historia 1, bajo ésta perspectiva los instrumentos utilizados fueron; cuestionario, entrevista, observación y escalamiento tipo Likert, mismos que al analizarse en tablas comparativas permitieron detectar la percepción de alumnos y docentes con relación al uso de OA.

Capítulo 4

Análisis de Resultados

El presente capítulo se conforma por los resultados derivados de la aplicación de instrumentos a las diferentes fuentes de información, considerando el análisis e interpretación de los datos, así como alcances y hallazgos logrados tendientes a dar respuesta a la interrogante planteada al inicio de la investigación: ¿Será posible que mediante la utilización de OA se modifique el grado de interés que los alumnos muestran en la escuela secundaria por los contenidos del programa de Historia 1? Se estableció como variable dependiente el grado de interés de los alumnos, mientras la utilización de OA se convirtió en variable independiente.

Análisis de datos

El investigador se encargó de analizar los datos para establecer entre ellos las relaciones que dieran respuesta a la pregunta planteada al inicio de la investigación. El análisis de los datos colectados se realizó con; cuestionario, entrevista y rejilla de observación, verificando el análisis de la percepción de los alumnos respecto al uso de OA, para los docentes se recurrió al uso del escalamiento tipo Likert; con ello se logró recabar suficientes elementos para efectuar la triangulación de la información. Es importante resaltar que por tratarse de un estudio de caso con postprueba y grupo control, los datos resultantes de la investigación no pueden ser generalizados a otros grupos de Historia I, sin embargo marcan una pauta a seguir para futuras investigaciones en este rubro.

Cuestionario

Como punto de partida se analizó el cuestionario poniendo a descubierto el agrado que el grupo muestra, dijo tener por la asignatura.

Tabla 2.

Pregunta: 1.- ¿Te gusta la asignatura Historia 1?

	Grupo sin aplicación de O.A.	Grupo con aplicación de O.A.
Pregunta:	1.- ¿Te gusta la asignatura Historia 1?	
Mucho.	20%.	16.6%.
Algo.	40%.	33.3%.
No me gusta, pero tampoco me disgusta.	30%.	40%.
Muy poco.	6.6%.	6.6%.
Nada.	3.3%.	3.3%.
Total.	99.9%.	99.8%.

En grupo muestra el 16.6 % manifestó que le gusta mucho, mientras 33.3% comentó que sienten algo de agrado, 6.6% expresó gustar muy poco de la materia, es decir en 56.5% declaró al menos poco agrado. Por otra parte al 40% no les gusta, pero tampoco les disgusta, solo el 3.3% enunciaron desagrado (Tabla 2). Mientras en el grupo control el 20% comentaron que les gusta mucho, 40% manifestaron sentir algo de agrado, 6.6 % expresó muy poco agrado en total 66.6% dijeron sentir algún agrado, al 30% no les gusta pero tampoco les disgusta únicamente el 3.3% manifestó disgusto lo que coincide con el grupo anterior (Tabla 2).

Al comparar los resultados entre ambos grupos es notorio que el grupo control declaró mayor gusto por la asignatura con una diferencia superior en 10.1% pese a que se trabajó sólo con materiales tradicionales pues no se emplearon OA. Este hallazgo es importante para el docente al planear las actividades a desarrollar en las sesiones de clase, lo que demuestra que la inclinación hacia la asignatura no se determina por el tipo de materiales empleados (Tabla 2).

Tabla 3.

Pregunta: 2.- ¿En qué tipo de actividad te gusta participar dentro de la clase Historia 1?

	Grupo sin aplicación de O.A.	Grupo con aplicación de O.A.
Pregunta:	2.- ¿En qué tipo de actividad te gusta participar dentro de la clase Historia 1?	
Individuales.	40%.	46.6%.
En equipos.	20%.	26.6%.
De todo el grupo.	33.3%.	20%.

Intergrupales.	6.6%.	6.6%.
Total.	99.9%.	99.8%.

El 46.6 % de los jóvenes prefirieron desarrollar actividades individuales, los trabajos en equipo se aceptaron en 26.6 % mientras 20% comentó su preferencia por actividades grupales y solo 6.6% se inclinó a trabajar en actividad intergrupales (Tabla 3). Situación parecida reflejó el grupo control, las actividades individuales se aceptaron con 40%, trabajo en equipo 20%, ejercicios grupales 33.3%, la actividad intergrupales registró 6.6%. Es notorio que en ambos grupos predominó la inclinación por las actividades individuales, se marca una diferencia en el segundo sitio de preferencia pues mientras el grupo muestra eligió actividades por equipo el grupo control seleccionó ejercicios grupales, conocer éstos datos es para el docente el punto de la planificación de actividades exitosas al considerar las características e inclinaciones de cada uno de los grupos (Tabla 3).

Otra situación significativa se refiere no únicamente a lo que gusta a los estudiantes, es menester saber el tipo de actividades que atraen su interés en mayor medida, ello representa gran ayuda durante los procesos de enseñanza y aprendizaje mejorando la forma en la que el alumno se apropia del conocimiento y proporciona al docente herramientas más sólidas con la ventaja de mejores resultados.

Tabla 4.

Pregunta: 3.- ¿Qué actividad atrae tu interés durante la clase de Historia 1?

Pregunta:	Grupo sin aplicación de O.A.	Grupo con aplicación de O.A.
	3.- ¿Qué actividad atrae tu interés durante la clase de Historia 1?	
Investigación en equipo.	3.3%.	0.0%.
Elaboración de resúmenes.	6.6%.	6.6%.
Trabajos de investigación individuales.	6.6%.	0.0%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	10%.	6.6%.
Elaboración de mapas y líneas del tiempo.	13.3 %	3.3%.
Elaborar cuadros sinópticos.	6.6%.	3.3%.
Exposición de clase individual o en equipo.	10%.	0.0%.
Elaboración de maquetas.	3.3%	3.3%.
Ilustrar, recortar y pegar.	16.6%.	10%.

Escenificaciones.	3.3%.	0.0%.
Elaboración de cuadros comparativos.	6.6%.	3.3%.
Elaboración de mapas conceptuales.	13.3 %.	3.3%.
Otras. Especifique.	0.0%.	60%.
Total.	99.5%.	99.7%.

Los estudiantes expresaron que la utilización de OA logra atraer su atención en un 60% diferencia significativa con otras actividades en las cuales el mayor porcentaje es representado por 10 % correspondiendo a ilustrar, recortar y pegar. Resalta que la investigación ya sea individual o por equipos no posee adeptos, en situación similar se encuentran escenificaciones y exposición de clase que tampoco resultaron aceptadas (Tabla 4). Comparado con el grupo control en donde las opiniones se observan muy divididas, puesto que todas las opciones poseen algunos adeptos con porcentajes que fluctúan del 3.3% al 10 %, sin embargo el aspecto que mayormente despertó interés de los alumnos fue ilustrar, recortar y pegar representando el 16.6% del total del grupo, en segundo término igualan la elaboración de mapas, líneas del tiempo y elaboración de mapas conceptuales con porcentajes de 13.3% (Tabla 4).

Resultó significativo para la investigación, 60% del grupo reconoció que las actividades efectuadas mediante la adopción de OA lograron atraer su interés, ello abre una amplia gama de posibilidades para la utilización de OA tanto en la enseñanza como en el aprendizaje de los jóvenes estudiantes, situación esperanzadora para el docente que busca áreas de oportunidad para la presentación del conocimiento durante el desarrollo de las sesiones de clase de Historia 1 (Tabla 4).

Tabla 5.

Pregunta: 4.- ¿Cuál de las actividades organizada en la asignatura de Historia 1 es tu preferida?

	Grupo sin aplicación de O.A.	Grupo con aplicación de O.A.
Pregunta:	4. - ¿Cuál de las actividades organizada en la asignatura de Historia 1 es tu preferida?	
Investigación en equipo.	0.0%.	3.3%.
Elaboración de resúmenes.	10%.	6.6%.
Trabajos de investigación individuales.	0.0%.	3.3%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	6.6%.	6.6%.

Elaboración de mapas y líneas del tiempo.	6.6%.	3.3%.
Elaborar cuadros sinópticos.	6.6%.	0.0%.
Exposición de clase individual o en equipo.	3.3%.	3.3%.
Elaboración de maquetas.	3.3%.	0.0%.
Ilustrar, recortar y pegar.	16.6%.	3.3%.
Escenificaciones.	0.0%.	0.0%.
Elaboración de cuadros comparativos.	10%.	10%.
Elaboración de mapas conceptuales.	13.3 %	3.3%.
Otras (Juegos, adivinanzas, competencias).	23.3%.	56.6%.
Total.	99.6%.	99.6%.

Las actividades con OA lograron colocarse en 56.6 % dentro del agrado del grupo muestra, lo cual significa que además de captar el interés de los alumnos motivaron la preferencia de los estudiantes. Le sigue ilustrar, recortar y pegar con 10% de adeptos. La tercera posición con 6.6 % la ocuparon elaboración de mapas y líneas de tiempo, elaboración y resolución de cuestionarios, investigación individual, exposición de clase individual o en equipo, cuadros comparativos y mapas conceptuales fueron elegidas por 3.3%. Mientras cuadros sinópticos, maquetas y escenificaciones no fueron seleccionados se quedaron en 0% (Tabla 5).

En el grupo control la situación difiere notablemente en cuanto a la selección el primer puesto con 23.3% lo ocuparon; juegos, adivinanzas y competencias. La segunda posición con 16.6% fue para ilustrar, recortar y pegar. Continuó elaboración de mapas conceptuales con 13.3 %, resúmenes y cuadros comparativos fue electa con 10%, elaborar y resolver cuestionarios, mapas, líneas del tiempo y cuadros sinópticos alcanzó el 6.6%, elaboración de maquetas y exposición de clase individual o en equipo registró 3.3% investigación en equipo investigación individual y escenificaciones permaneció en cero (Tabla 5).

Tabla 6.

Pregunta: 5.- ¿Qué haces cuando una actividad de la asignatura de Historia 1 te desagrada?

	Grupo sin aplicación de O.A.	Grupo con aplicación de O.A.
Pregunta:	5.- ¿Qué haces cuando una actividad de la asignatura de Historia 1	

	te desagrada?	
Pido al maestro la cambie.	40%.	30%.
Pido ayuda a mis compañeros	16.6%.	16.6%.
La realizo para cumplir el requisito.	23.3%.	23.3%.
Inicio, pero no la concluyo.	10%	13.3 %
No hago nada.	6.6% ²	10%.
Otra reacción (le digo al maestro que me ponga otra cosa).	3.3% ¹	6.6%.
Total.	99.8%.	99.8%.

Cuando el alumno se percata de la posibilidad de acercarse al maestro solicitando un cambio de actividad el 30% del grupo muestra, manifestó una buena relación profesor alumno; lo que adquiere relevancia al hablar de un ambiente armónico para los procesos de enseñanza y aprendizaje (Tabla 6). Resulta extraño que 23.3 % expresó realizar la actividad por cumplir el requisito, sobre todo cuando el 30% reveló disposición por parte del docente para atender las preferencias del alumnado. Desde otra perspectiva 16.6 % declaró sentir la confianza de pedir apoyo a compañeros de clase (Tabla 6).

Por otro lado el 13.3% comentó que inicia la actividad debido a la presión del grupo pero que no la concluye, 10% argumentó que al no ser de su agrado el ejercicio prefiere no realizarlo y 6.6% dijo abiertamente que si no le agrada la actividad solicitada realiza otra cosa; esto da pauta a hablar de problemas de actitud, del 39.9 % de los estudiantes suma que se obtuvo al conjuntar el total de alumnos con actitud de negación (Tabla 6).

Situación parecida se observó en el grupo control donde 40% sintió confianza de solicitar cambio de actividad, 23.3 % dijo que realizó la actividad por cumplir el requisito, 16.6 % solicitó apoyo a compañeros de clase, 3.3% comentó que pide al profesor que le asigne otra actividad. En este grupo se observó menor porcentaje en problemas de actitud, las declaraciones reflejaron que 10% inició la actividad sin concluir la y 6.6% prefirió no hacer nada lo que reflejó 16.6 % en problemas de actitud. (Tabla 6).

Tabla 7.

Pregunta: 6.- ¿Le comentas a tu profesor de Historia 1 cuando las actividades de clase no son de tu agrado?

	Grupo sin aplicación de O.A.	Grupo con aplicación de O.A.
Pregunta:	6.- ¿Le comentas a tu profesor de Historia 1 cuando las actividades de clase no son de tu agrado?	
Si. ¿Por que?: Para que la cambie, para que no la ponga.	83.3%.	80%.
No. ¿Por que?: Luego se burlan, me da pena.	16.6%.	20%.
Total.	99.9%.	100%.

Resultó trascendental que 80 % de los escolares del grupo muestra, manifestó sentir confianza de comunicar al profesor cuando alguna actividad de las encomendadas no es de su agrado, con el propósito de que el profesor evite solicitarla o bien le encomiende alguna actividad alterna lo cual resultó doblemente conveniente; el estudiante realizó el ejercicio con mayor disposición y el profesor logró cubrir los contenidos con mejores resultados. Lo que causó conflicto fue el 20% que sintió temor a la crítica del grupo y prefirió no acercarse al profesor, se concentraron en este punto alumnos que consideraron que debían realizar la actividad como obligatoria sin importar el nivel de agrado. (Tabla 7).

El grupo control denotó mayor confianza a decir del 83.3% manifestó sentirse con libertad para solicitar cambio de actividad, solo 16.6 % expresó sentir pena o temor ante reacciones de burla de compañeros, algunos jóvenes opinaron que ser blanco de la burla del grupo daña su imagen social en la institución por tanto optaron evitar el colocarse en riesgo de sufrir lo que ellos denominaron “muerte ante el grupo” (entendida como ser el centro de la mofa, no nada más dentro del aula sino en toda la escuela) (Tabla 7).

Tabla.8

Pregunta: 7.- ¿Cómo reacciona el profesor de Historia 1 ante tus comentarios?

	Grupo sin aplicación de O.A.	Grupo con aplicación de O.A.
Pregunta:	7. ¿Cómo reacciona el profesor de Historia 1 ante tus comentarios?	
Se enoja.	0.0%.	0.0%.
Me escucha y acepta mis comentarios.	30%.	23.3%.
No me hace caso, me ignora.	0.0%.	0.0%.

Me sugiere alguna otra alternativa.	63.3%.	70.0%.
Me dice que la actividad es obligatoria y que no hay alternativa.	3.3%	0.0%
Otra reacción. (Me cambia la actividad).	3.3%	6.6%
Total.	99.9%.	99.9%.

El 70% del alumnado en el grupo muestra, expresó que el maestro sugiere actividades alternas al declarar incomodidad con algún ejercicio de clase, 23.3 % comentó que el maestro escuchó comentarios del estudiantado. Mientras 6.6 % puso de manifiesto la buena disposición del docente puesto que le asignó otra actividad a quien lo solicitó. (Tabla 8). En cuanto al grupo control 30% dijo que el maestro escuchó sugerencias y 63.3% expresó que el profesor tomó en cuenta su opinión respecto a las actividades que no les agradan asignándoles un ejercicio distinto. 3.3% informó “Me dice que la actividad es obligatoria y que no hay alternativa”. Otro 3.3% aclaró que en estos casos el maestro le cambió la actividad. (Tabla 8).

De manera general el profesor se mostró abierto al diálogo y reaccionó favorablemente ante las observaciones realizadas por el grupo respecto a las tareas que les incomodan en las sesiones de clase.

Tabla.9

Pregunta: 8.- ¿Qué actividad te ayuda a comprender mejor los temas de clase en Historia 1?

Pregunta:	Grupo sin aplicación de OA	Grupo con aplicación de OA
	8.- ¿Qué actividad te ayuda a comprender mejor los temas de clase en Historia 1?	
Investigación y exposición de clase en equipo.	6.6%.	0.0%.
Elaboración de resúmenes.	6.6%.	6.6%.
Trabajos de investigación individuales.	6.6%.	0.0%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	13.3 %	6.6%.
Elaboración de mapas y líneas del tiempo.	6.6%.	0.0%.
Elaborar cuadros sinópticos.	6.6%.	6.6%.
Exposición de clase individual o en equipo.	6.6%.	0.0%.

Elaboración de maquetas.	3.3%.	6.6%.
Ilustrar, recortar y pegar.	3.3%.	0.0%.
Escenificaciones.	3.3%.	6.6%.
Elaboración de cuadros comparativos.	6.6%.	10%.
Elaboración de mapas conceptuales.	6.6%.	6.6%.
Otras (Juegos, adivinanzas, narraciones históricas).	23.3%.	50%.
Total.	99.3%.	99.7%.

En lo referente a la actividad que mejor ayudó al grupo a comprender los temas de Historia 1, en el grupo muestra el análisis reflejó que 50% de los alumnos consideró que emplear OA le ayudó a comprender mejor los temas inclinándose por las actividades en las que se emplearon OA tales como sopa de letras, crucigramas y visita virtual a sitios de interés. En el siguiente sitio de preferencia con 10% se ubicó la elaboración de mapas conceptuales. Posteriormente igualan lugar con 6.6% elaboración de resúmenes, elaborar y resolver cuestionarios, elaborar cuadros sinópticos, mapas y líneas del tiempo, trabajos de investigación individuales y elaboración de cuadros comparativos. (Tabla 9).

El grupo control denotó opiniones más divididas alcanzando 23.3% como el mayor rango concentrando a juegos, adivinanzas y narraciones históricas. Le siguen con 13.3 % elaborar y resolver cuestionarios. La siguiente selección la ocuparon seis actividades con porcentajes de 6.6% correspondiendo a: Investigación y exposición de clase en equipo, elaboración de resúmenes, trabajos de investigación individuales, elaboración de mapas y líneas del tiempo, elaborar cuadros sinópticos, exposición de clase individual o en equipo, elaboración de cuadros comparativos y elaboración de mapas conceptuales. Por último con porcentajes de 3.3% se encontraron; elaboración de maquetas, ilustrar, recortar, pegar y escenificaciones. (Tabla 9).

Tabla.10

Pregunta: 9.- ¿Qué situación te facilitan el aprendizaje en la clase de Historia 1?

	Grupo sin aplicación de OA	Grupo con aplicación de OA
Pregunta:	9.- ¿Qué situación te facilita el aprendizaje en la clase de Historia 1?	
La explicación del maestro.	43.3%.	0.0%.

El uso por parte del maestro de apoyos didácticos como mapas, líneas del tiempo, cuadros sinópticos, computadora y proyector, etc.	26.6%.	23.3%.
La participación en dinámicas de equipos.	0.0%.	0.0%.
La colaboración en pequeños equipos de investigación.	0.0%.	36.6%.
El estudio y elaboración de trabajos individuales.	3.3%.	0.0%.
Películas, videos.	6.6%.	3.3%.
Búsquedas en internet.	6.6%.	6.6%.
Búsquedas en la biblioteca.	0.0%.	0.0%.
Realizar actividades programadas en internet (sopas de letras, crucigramas etc.).	13.3 %	26.6%.
Otra (juegos, narraciones).	3.3%.	3.3%.
Total	99.7%.	99.7%.

La figura del docente siguió latente como fuente de información para el alumno, 36.6%, de los encuestados afirmó comprender mejor el tema cuando el maestro se hizo cargo de la explicación. 26.6% consideró que realizar actividades programadas en Internet fue suficiente para comprender el contenido (sopas de letras, crucigramas etc.). Mientras 23.3 % opinó comprender mejor el tema cuando el docente le explicó utilizando apoyos didácticos tales como mapas, líneas del tiempo, cuadros sinópticos, computadora, proyector, etc. Para 6.6% las búsquedas en internet representaron la manera de entender el tema. Con selecciones de 3.3% quedaron películas, videos y visitar lugares de interés. Es importante resaltar que nadie seleccionó: Búsquedas en la biblioteca, estudio, elaboración de trabajos individuales, participación en dinámicas de equipos o colaboración en pequeños equipos de investigación, estas actividades se quedaron en 0% desde la perspectiva de los alumnos, no las consideraron de ayuda para comprender los contenidos de la materia (Tabla 10).

En este punto el grupo control, opinó en 43.3% que la explicación del maestro es fundamental para entender los contenidos, para 26.6% el uso por parte del maestro de apoyos didácticos como mapas, líneas del tiempo, cuadros sinópticos, computadora, proyector, etc. es suficiente para comprender el tema. Aún cuando en el grupo no se

emplearon 13.3 % consideró que realizar actividades programadas en internet facilita la tarea de aprender (Tabla 10).

En 6.6% se concentraron películas, videos y búsquedas en internet. Con 3.3% se eligieron el estudio, elaboración de trabajos individuales, juegos y narraciones. La participación en dinámicas de equipos, colaboración en pequeños equipos de investigación y búsqueda en la biblioteca sufrieron un comportamiento similar al del grupo muestra, es decir quedaron en 0% lo cual indica que desde la óptica del estudiante no resultan útiles para aprender los contenidos. (Tabla 10).

Es de resaltar el lugar privilegiado que la explicación del docente ocupó en la preferencia del alumnado, ya sea que el profesor utilice o no recursos de apoyo. Esto implica también una enorme responsabilidad por parte del mentor por prepararse ampliamente para resolver las dudas e inquietudes del alumno.

Tabla.11

Pregunta 10.- ¿Te distraes con facilidad en clase de Historia 1?

Pregunta	Grupo sin aplicación de OA	Grupo con aplicación de OA
	10.- ¿Te distraes con facilidad en clase de Historia 1?	
Si. ¿Por qué?: Por falta de materiales, me interrumpen.	23.3%.	26.6%.
No. ¿Por qué?: Cuando no término me llaman la atención.	76.6%.	73.3%.
Total.	99.9%.	99.9%.

Es preocupante que 26.6 % de los integrantes del grupo muestra, declaró ser susceptible a las distracciones y todavía más grave que la problemática se motivó por carencia de materiales de uso indispensable, tales como pluma, lápiz, cuaderno o libro de texto, parece imposible de creer los chicos acudieron al aula sin portar los elementos indispensables para trabajar, sin embargo ocurre cotidianamente. 73.3 % expresó que prefiere no distraerse para tener posibilidad de culminar exitosamente su actividad. (Tabla 11).

El mismo caso se observó en el grupo control 23.3 % confesó que se distrae fácilmente, sobre todo por falta de materiales esenciales para el trabajo o porque otros

chicos que carecen de útiles escolares le interrumpen. 76.6 % expresó que prefiere no distraerse para terminar su actividad o por temor a que el maestro le llame la atención al no culminar el ejercicio. (Tabla 11). Las distracciones resultaron la mayor causa por la cual el alumno no entendió instrucciones o realizó la actividad de manera equivocada, es por ello que esta investigación se llevó a efecto, para descubrir si mediante la implementación de OA era posible captar el interés del estudiante que juega o simplemente se distrae durante las clases.

Tabla.12

Pregunta: 11.- ¿Qué factor ocasiona tu distracción dentro de la clase de Historia 1?

	Grupo sin aplicación de OA	Grupo con aplicación de OA
Pregunta:	11.- ¿Qué factor ocasiona tu distracción dentro de la clase de Historia 1?	
La falta de organización del grupo	26.6%.	6.6%
Platicar en lugar de trabajar.	6.6%	26.6%.
Compañeros que juegan.	23.3%.	23.3%.
Otras (los que platican, no traer material).	43.3 %.	43.3 %.
Total.	99.8%.	99.8%.

Los distractores latentes en 43.3% dentro del grupo muestra, resultaron principalmente quienes no portaban materiales de trabajo, ya fuese por olvido o falta de recursos económicos. Para 6.6% la distracción se originó por la falta de organización del grupo cuando se asignaron actividades en equipo. 26.6% Declaró ser susceptible a distraerse platicando en lugar de trabajar, mientras 23.3% adjudicó su distracción a los compañeros que jugaban o platicaban ya fuera dentro o fuera del aula (Tabla 12).

El grupo control sufrió una situación parecida 43.3 % aceptó no traer los materiales indispensables para trabajar, 6.6% dijo distraerse significativamente escuchando a quienes platicaban. 23.3% opinó que los compañeros que jugaban le desconcentraron. Para el 26.6% la falta de organización del grupo en general o de los equipos en particular representaron las causas de su distracción (Tabla 12). Puede adjudicarse la distracción a causas diversas, lo importante es que el alumno aprenda a mantenerse concentrado en las actividades que se le encomiendan lo que redundará en beneficio de su aprendizaje.

Tabla.13

Pregunta: 12.- ¿Qué haces para contrarrestar esas distracciones?

	Grupo sin aplicación de OA	Grupo con aplicación de OA
Pregunta:	12.- ¿Qué haces para contrarrestar esas distracciones?	
Pido al maestro me cambie de equipo.	20%.	43.3 %
Pido al maestro me asigne una actividad individual.	23.3%.	20%.
Me puedo concentrar sin hacer caso a nadie.	40%.	16.6%.
Otra (cambio de lugar).	6%.	20%.
Total.	99.9%.	99.9%.

El 43% de los alumnos del grupo muestra consideró factible controlarse ante las distracciones solicitando cambio ya sea de equipo o de lugar, mientras el 20% vislumbró como mejor opción pedir la asignación de una actividad individual alejándose de compañeros que interrumpen. Otro 20% prefirió avisar al maestro y cambiar de lugar. Únicamente 16.6 % expresó poder concentrarse por sí mismo sin hacer caso a quienes pretendían distraerle. (Tabla 13).

Al comparar la información derivada de la aplicación del cuestionario al grupo muestra, en el que fueron implementados OA; con resultados del grupo control, destacó el señalamiento de 40% que expresaron poder concentrar por sí solos sin hacer caso a nadie. 23.3% comentó que pidió al maestro una actividad individual para alejarse de compañeros causantes de distracciones. Para el 20% resultó suficiente cambiar de equipo para volver a concentrarse en el trabajo. 16.6% consideró que cambiar la ubicación de los pupitres que ocupaba el equipo le llevó a recuperar la concentración. (Tabla 13).

Resultó difícil para ambos grupos concentrarse en la realización de actividades cuando se presentaron distractores internos o externos, por ello buscar actividades que logren centrar su atención, se convierte en un gran reto, cuando el profesor logra despertar el interés del alumno, éste ha recorrido gran parte del camino rumbo al aprendizaje.

Entrevista

Por su parte la entrevista incluyó preguntas cerradas y abiertas, con el objetivo de obtener respuestas amplias según el criterio de los entrevistados, con este instrumento se logró descubrir el nivel de agrado que el alumno siente por la materia así como por cada una de las actividades a las que con mayor frecuencia se recurre en la asignatura. Obteniendo así mismo un reflejo de su percepción sobre la facilidad con que éstas le permitieron comprender los contenidos y el nivel de interés que las actividades de enseñanza y aprendizaje lograron despertar en el estudiante.

Para valorar la opinión de los alumnos acorde a la percepción del agrado que les causa la materia de Historia I se les pidió otorgar valor numérico entre 0 y 10 para calificar este aspecto por separado, al realizar el análisis este arrojó que al grupo muestra le agrada Historia I en un promedio de 7.5 lo que colocó a la materia en buena posición respecto al nivel de agrado grupal. En tanto que el nivel de agrado del alumno en la utilización de OA por parte del educador ascendió en promedio a 7.9 provocando que el profesor centre su atención en los OA como un área de oportunidad en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Analizando el nivel de aceptación del grupo con respecto a los OA aplicados, los datos permiten descubrir que el mayor impacto en el alumnado fue causado por la visita virtual a lugares de interés, esta selección la convirtió en un recurso de gran fuerza ya que en palabras de los jóvenes es como “estar en vivo”. En segundo lugar eligieron la sopa de letras, las opiniones reflejaron agrado al planear, realizar y resolver la actividad. El último sitio se otorgó a la elaboración de crucigramas que al requerir mayor esfuerzo en la planeación, realización y resolución alcanzó menos popularidad.

Bajo la percepción de los alumnos el OA que más facilitó la comprensión de los temas fue la visita virtual a sitios de interés; debido a que presentó los datos en un contexto real, posteriormente la elaboración de sopa de letras que al momento de ser planeada, elaborada y resuelta le motivó a investigar y profundizando en los temas estudiados, situación similar ocurre con la planificación, elaboración y resolución de

crucigramas, sólo que la necesidad de contar los espacios ocupados por cada palabra le dificultaron el proceso; posterior al análisis de la información obtenida se concluyó que la visita virtual se convirtió en el OA que logró atraer mayor interés los escolares, debido a que les pareció no sólo interesante sino también informativa.

Rejilla de observación

Las observaciones realizadas durante la implementación de los OA dieron muestra del interés que su aplicación provocó en los estudiantes (Ver rejilla de observación en anexo C). Durante las sesiones en que se implementó la elaboración de sopa de letras, elaboración de crucigramas y visita virtual la generalidad de los alumnos mostró interés en las actividades atendiendo las indicaciones y logrando un nivel de participación activa estimado hasta en 90%. No se registraron actitudes negativas o problemas de conducta durante el desarrollo de las clases en las que se implementaron OA. Sin embargo se puso de manifiesto la carencia de materiales de algunos estudiantes. (Ver anexo Rejilla de observación).

Escalamiento tipo Likert

El instrumento se aplicó a diez maestros seis mujeres y cuatro hombres; que laboran con la asignatura de Historia I y se desempeñan en instituciones de gobierno enclavados en el sector donde se ubica la escuela en la que se efectuó esta investigación, el objetivo del instrumento fue conocer la percepción de los mentores respecto a la implementación de OA en la asignatura, es importante mencionar que los encuestados han trabajado con la asignatura de Historia I desde 2006 año en que se aplica la reforma educativa en secundaria, por lo tanto conocen el programa al haberlo aplicado durante los tres ciclos anteriores.

Tabla 14. Resultados del escalamiento tipo Likert aplicado a profesores

Puntos	Preg.1	Preg.2	Preg.3	Preg.4	Preg.5	Preg.6	Preg.7	Preg.8	Preg.9	Preg.10	Total
5	7	4	1	8	5	5	2	2	3	5	210
4	2	4	5	1	4	3	5	5	6	3	152

3	1	1	4	1	1	2	3	3	1	2	57
2		1					1				04
1											
Total	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	423

Todos los profesores que respondieron el instrumento cubren el perfil requerido para desempeñarse en la cátedra, todos poseen experiencia de por lo menos cinco años laborando como docentes de Historia 1. Los resultados del instrumento reflejaron que los maestros se encuentran a favor de la utilización de OA para captar el interés de los escolares, se pronunciaron por prepararse en el ámbito tecnológico reconociendo que implementar OA beneficia el aprendizaje del alumno, aún cuando bajo la percepción de los profesores encuestados representa “una carga extra para el docente” darse a la tarea de buscar y adecuar OA, expresaron que el trabajo “es recompensado” cuando el alumno logra mayor comprensión de los contenidos.

Este capítulo analiza a detalle los datos que arrojó el análisis de los resultados obtenidos mediante los instrumentos; cuestionario, entrevista, rejilla de observación y escalamiento tipo Likert, plantea entre los principales hallazgos de la investigación el agrado que los estudiantes sienten por la asignatura de Historia 1, los problemas de conducta ocurridos en el grupo, que el 46.6% del alumnado prefirió desarrollar actividades individuales para evitar distracciones. El 56.6 % de los escolares afirmó que las actividades realizadas con OA se convirtieron en sus favoritas, mientras 60% de los colegiales expresó que las actividades con OA lograron atraer su atención.

La entrevista dejó testimonio de que la visita virtual a lugares de interés se convirtió en el OA más popular entre los educandos, por medio de las observaciones se ratificó el incumplimiento de materiales por parte del alumno, pero también se detectó que las actividades con OA atraen la atención del estudiante hasta en 90%. En lo que respecta al profesor, se hizo patente su interés por capacitarse en el manejo de las TIC´s para innovar su práctica educativa.

Capítulo 5

Conclusiones

En este capítulo se realiza un análisis de los logros de esta investigación explicando la forma en que se respondió la pregunta de investigación, examinando en que medida se cumplieron o no los objetivos una vez estudiados los resultados de los instrumentos seleccionados, con base en los hallazgos se expresan las conclusiones a las que llega el investigador, después del análisis de datos emanan una serie de recomendaciones que pueden ser útiles para investigadores que en el futuro adopten esta línea de trabajo.

Interpretación de datos

Para lograr desglosar con precisión los hallazgos de la presente investigación es menester retomar la pregunta de investigación: ¿Es posible modificar el grado de interés que muestran los alumnos por los contenidos del programa de Historia 1 mediante la utilización de OA?. Resaltando las características de la población escolar, problemas conductuales, desinterés por el aprendizaje, falta de apoyo de padres de familia y carencia de materiales. Con el soporte de los resultados obtenidos mediante el análisis de instrumentos aplicados al grupo motivo de estudio, es posible detectar que efectivamente los estudiantes manifestaron mayor interés cuando durante el desarrollo de la clase se emplearon OA, de esta forma se respondió afirmativamente a la incógnita planteada, cubriendo el objetivo general: Determinar si la implementación de OA modifica el interés del alumno en la asignatura de Historia1, los registros de observación reflejaron una respuesta afirmativa, con la ventaja de lograr buenos resultados en la asimilación de conocimientos.

Según Martínez (2000), cuando el docente cambia la forma de presentar el conocimiento, puede promover aprendizajes significativos en el aprendiz. Partiendo de la pregunta de investigación y con fundamento en los datos obtenidos, en éste estudio se

hizo posible modificar el nivel de interés reflejado por los alumnos al implementar OA en la asignatura de Historia 1, las observaciones realizadas en este sentido lograron demostrar que se alcanzaron niveles de hasta 90% de atención en actividades que utilizaron estos recursos, a diferencia de lo ocurrido en el grupo control que manifestó interés por materiales tradicionales; que bajo ninguna circunstancia se desdennan pues siguen funcionando dependiendo del contexto de aplicación.

El uso de materiales tradicionales atrae también la atención, el porcentaje más alto 23.3% lo registraron juegos, adivinanzas y competencias cognitivas; bajo la percepción del alumno cuando el docente empleó OA en la enseñanza, el joven declaró comprender los temas en la asignatura con menor esfuerzo. Al respecto Canales y Marqués (2007) consideran necesario el papel protagónico del alumno integrando las TIC's en la construcción de su aprendizaje, a raíz de lo observado durante el proceso de investigación se detectó que los jóvenes poseen interés en el manejo de las computadoras y debido a sus habilidades tecnológicas se les facilita navegar por internet, sin embargo no significa que deban hacer uso de estos recursos sin supervisión puesto que puede llegar a significar un riesgo debido a la enorme cantidad de sitios que pueden ofender su integridad.

Conclusiones

La entrevista a alumnos arroja cuáles son los OA que utilizados en la enseñanza de la asignatura de Historia 1 lograron atraer el interés del alumno, en este caso concentró mayores adeptos la visita virtual, pues le permitió ver lugares, materiales y espacios en su propio contexto y en palabras del alumno “es como estar en vivo” sin los inconvenientes económicos que implica transportarse a lugares remotos del planeta. De esta forma se logra abatir la brecha digital lo que Pimienta (2007) define como diferencia social entre habitantes con bajos recursos económicos en comparación con quienes poseen las condiciones para disfrutar del beneficio de la tecnología. En el caso particular de la institución y debido a las características sociales y económicas de la población, la mejor

alternativa para aprender a manejar equipo de cómputo, puede proporcionarla el plantel educativo.

Con el objeto de analizar ventajas y desventajas de la implementación de OA a la práctica educativa del profesor, se empleó la escala tipo Likert que permitió conocer la percepción de maestros de Historia 1 respecto a la implementación de OA resaltando que el profesor tiene presente la necesidad de capacitación para lograr un buen manejo de recursos tecnológicos al alcance, aún cuando las escuelas públicas tienen grandes carencias en el rubro de adelantos científicos y tecnológicos

Los docentes que disponen de recursos óptimos para la aplicación de OA opinaron que son buenos aliados para incrementar el nivel de interés manifestado por los alumnos en la asignatura de Historia 1; facilitando al estudiante el nivel de comprensión de los contenidos, resalta que la percepción del docente plantea desventajas en la planificación y ejecución de las sesiones de clase con OA considerándolas más difíciles de planear (cuando se carece de los recursos indispensables) que aquellas que emplean materiales tradicionales.

La investigación demostró que los OA atraen la atención del alumno hasta en 90% mientras los métodos tradicionales sólo alcanzaron 23.3% por tanto los OA resultaron más efectivos. Al respecto (Morera, 2009), opina; éstos materiales educativos disponibles en internet a raíz de la globalización, ofrecen un abanico de posibilidades y alternativas para enriquecer la práctica cotidiana. En este caso la institución no cuenta con la tecnología suficiente por tanto se organizó a los alumnos en equipos de trabajo alternando los ordenadores, aún cuando se requirió invertir mayor cantidad de tiempo y trabajo, los resultados obtenidos lograron compensar el esfuerzo.

Discusión

Bajo la perspectiva del investigador se respondió afirmativamente a la pregunta inicial, se considera que fue posible modificar el grado interés demostrado por los alumnos en los contenidos del programa de la asignatura de Historia 1 mediante la

utilización de OA, sobre la base de los resultados obtenidos en cuestionarios y entrevistas aplicados a los estudiantes se denota que desde la perspectiva de los escolares se logró atraer el interés en la asignatura de Historia 1 mediante la implementación de OA; que se vislumbran como medio para enriquecer tanto la enseñanza como el aprendizaje; al tiempo que favorecen el desarrollo de competencias en el docente (Ramírez y Mortera, 2009). Trabajar con recursos tecnológicos requiere de planeación y preparación por parte del profesor; además es medular que antes de la sesión de clase se verifique el óptimo funcionamiento de los recursos tecnológicos y de la red de Internet.

Para dar respuesta al objetivo específico cuya finalidad era: determinar ¿cuáles son los OA que captan mayor interés del alumno? En la búsqueda de la respuesta se analizaron diferentes repositorios de OA, considerando a Knowledge Hub del Tecnológico de Monterrey como el sitio más extenso, serio y confiable para obtener OA de alta calidad educativa y que además están catalogados por materia y nivel educativo. (Mortera, 2009), con la ventaja de poder compartirse con diferentes instituciones ya sean del país o del mundo. (Celaya, Lozano y Ramírez, 2009).

Entre los miles de recursos con que cuenta el Knowledge Hub del Tecnológico de Monterrey, que actualmente se denomina “temoa” palabra de origen Náhuatl cuyo significado es “buscar, investigar, indagar”, se seleccionaron para esta investigación la elaboración de sopa de letras y crucigramas así como visita virtual a sitios históricos. Se determinó con base en la voz de los estudiantes que el más popular al lograr atraer mayor interés fue la visita virtual, posteriormente la sopa de letras y por último la elaboración de crucigramas.

Según los aprendices la razón del orden en la elección es; que la visita virtual causo mayor impacto en los jóvenes pues solo requieren estar atentos y observar para aprender, mientras trabajar la sopa de letras pese a ser un juego implica tener conocimiento o realizar investigación, por tanto requiere esfuerzo mental y concentración por parte del alumno.

En grado de dificultad el juego elaboración de crucigramas demanda mayor esfuerzo por parte del aprendiz debido a requerir conocimiento e investigación además demanda contar el número de letras de cada palabra para hacer coincidir horizontales con verticales, por tanto el resultado fue menor calificación en las preferencias del estudiante. Pese a los problemas descritos con antelación los OA implementados en enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Historia 1 lograron despertar mayor interés en el alumno que las formas tradicionales de enseñanza y aprendizaje utilizadas en el grupo control.

Al determinar las ventajas de la implementación de OA en los contenidos de Historia I desde la percepción del alumno se detectó que: La utilización de OA colabora desarrollando en el alumno competencias en el ámbito tecnológico, posibilitando mejor manejo de las TIC's favoreciendo el manejo de información, la transversalidad con otras asignaturas y el aprendizaje permanente, lo que redundará en su vida personal. Los OA lograron estimular al alumno a aprender, captando su interés, facilitando el análisis, llevándole a comprender de forma más rápida los contenidos debido a que el tema puede presentarse de formas variadas posibilitando la construcción del conocimiento por parte del estudiante.

Resultó más sencillo para el educando recordar lo aprendido cuando los contenidos se trabajaron mediante OA debido a que al permanecer más atento durante las sesiones, recuperó los saberes con mayor velocidad. La utilización de OA otorga al alumno mayor oportunidad para integrarse a la cultura global, acercándole a la realidad otorga una visión que contrastada con el contexto en que vive, le lleva al conocimiento más amplio del mundo y de su problemática actual.

Implementar OA logró favorecer el aprendizaje colaborativo, los jóvenes se mostraron participativos apoyando a los compañeros que manifestaron dificultad en el desarrollo de las actividades. Recurrir a OA brindó la posibilidad de realizar sesiones interactivas, el alumno demostró sentir agrado por las actividades realizadas, participando activamente hasta en un 90%. Lo que resulta sustancialmente difícil de lograr trabajando con herramientas tradicionales.

En cuanto al objetivo: Determinar las actividades que ayudan al alumno a comprender mejor los temas de Historia 1. La respuesta emitida por el estudiante se convirtió en sorpresa; para los jóvenes sigue siendo de gran peso la explicación del maestro ya sea que utilice o no apoyos didácticos y es que el aprendiz dijo sentirse más seguro de comprender un tema cuando el docente explica de manera directa, a diferencia de cuando únicamente le guía en el proceso de construcción del aprendizaje.

Luego de analizar las ventajas se hace inevitable describir desventajas; en este sentido los inconvenientes son para el maestro: El profesor requiere de preparación en el manejo de recursos tecnológicos, antes de implementar la utilización de OA es ineludible recurrir a los repositorios para localizar el OA que contenga los elementos precisos, capaces de lograr cubrir satisfactoriamente el tema o subtema que el colegial debe aprender, posteriormente se requiere adecuar el OA a las necesidades de aprendizaje del alumnado, además recae sobre el docente la obligación de planear a detalle las actividades didácticas, asegurarse que el equipo a emplear y la red funcionen de forma idónea para evitar cualquier falla, tener presente cualquier problema técnico pues por pequeño que parezca puede entorpecer el óptimo desarrollo de la sesión de clase.

Entre las desventajas para el escolar, en caso de ausentismo el estudiante pierde partes esenciales del proceso educativo, además el desarrollo interactivo y la experiencia del trabajo colaborativo.

Recomendaciones

Los OA son la respuesta cuando se requiere hacer más atractivas las sesiones de clase lo cual se logra al atraer el interés del estudiante al mismo tiempo le permite mayor comprensión porque lo acerca a la realidad construyendo un conocimiento más sólido, que el logrado cuando los contenidos son únicamente narrados por el profesor o se describen en una lectura del texto. Enseñar al alumno a navegar en portales educativos fomenta el aprendizaje permanente y colabora a disminuir la brecha educativa. Es

importante fomentar el uso y manejo adecuado de recursos tecnológicos por parte de profesores y alumnos para aprovechar al máximo las ventajas de los repositorios de OA.

Comprobando que introducir las nuevas tecnologías de la información en las aulas de trabajo, tiene recompensas en el aprendizaje de los alumnos por ello es medular emprender nuevas investigaciones para develar si ¿Es posible que mediante la utilización de OA se logre un nivel de razonamiento capaz de favorecer el desempeño de la prueba enlace?, considerando que la presente investigación reveló que los OA son realmente eficaces para atraer la atención del alumno, se puede valorar su nivel de utilidad en este rubro pero además ofrece amplias posibilidades de implementación para OA en los procesos de enseñanza y aprendizaje con la ventaja de ser aplicable a todas las asignaturas.

El problema de investigación planteó el desinterés, la apatía y el incumplimiento de los alumnos, problemas que desafortunadamente son una constante en la institución y obstruyen el trabajo, sin embargo pese al ausentismo, incumplimiento de materiales, la falta de apoyo de los padres de familia, lo extenso del programa y la escasa popularidad de la asignatura Historia 1. La investigación efectuada permitió evidenciar que por enorme que sea el reto el docente puede llevarlo a feliz término, cuando se capacita en el manejo de las TIC's, trabaja en colegiado y gestiona el apoyo de las autoridades del plantel.

Referencias

- Adell, J. (2000). Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información .*EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 7. Recuperado el 03 de Septiembre de 2009 desde:
<http://www.ull.es/departamentos/didinv/tecnologiaeducativa/doc-adell2.html>
- Almaguer, T. (1999). *El Desarrollo del Alumno. Características y estilos de aprendizaje*. Distrito Federal, México. Trillas.
- Amsel, A. (1992) Frustration theory An Analisis of dispositional learning and memory, New York, Cambridge University press.
- Aquiles, E., Cheuque, R. y Stiglich, N. (2004). *La Informática como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en alumnos y alumnas de enseñanza básica de Chile. Ponencia presentada en el VIII Congreso de Educación a Distancia CREAD MERCOSUR/SUL 2004*. Celebrado del 7 al 10 de septiembre 2004, en Córdoba, Argentina. Recuperado el 04 de septiembre 2009, desde:
<http://fgsnet.nova.edu/cread2/pdf/Pavez.pdf>
- Area, M. (1999). *Los medios de enseñanza: Conceptualización y Tipología*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2009 desde:
<http://www.ull.es/departamentos/didinv/tecnologiaeducativa/doc->
- Boujon, Ch (1999), *Atención, aprendizaje y rendimiento escolar: aportaciones de la psicología cognitiva y experimental*. Madrid, España. Narcea.
- Canales, R. y Marqués, P. (2007) *Factores de buenas prácticas educativas con apoyo de las TIC*. Análisis de su presencia en tres centros educativos. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado el 6 de octubre del 2009, desde:
<http://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn39p115.pdf>

- Celaya, R., Lozano, F. G. y Ramírez, M. S. (2009). Apropiación Tecnológica en los profesores que incorporan Recursos Educativos Abiertos (REA) en educación media superior. *Memorias del X Congreso Nacional de Investigación Educativa*. Veracruz, México.
- Chan Núñez, M. E., Galeana de la O, L., y Ramírez Montoya, M. S. (2006). *Objetos de aprendizaje e innovación educativa* Distrito Federal, México. Trillas.
- Chan, M., Galeana, L. y Ramírez, M. (2006). *Objetos de aprendizaje e Innovación Educativa*. México, D.F. Trillas.
- García A., Reyes, C. (2002) *Metodología de la Investigación*. Distrito Federal, México. Nueva Imagen.
- Gardner, H. (1987), *La teoría de las inteligencias múltiple* Distrito Federal, México. Fondo de Cultura Económica.
- Giroux, S. (2004) *Metodología de las Ciencias Humanas*. Distrito Federal, México. Fondo de Cultura Económica.
- Gómez M., F., L. (2006). *Los docentes, actores indispensables en la construcción de nuestra escuela pública*. Educare.
- Guardia, L., y Sangrá, A. (2005). Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje online [Versión electrónica], *Revista de Educación a Distancia*, (4). Recuperado el 3 de Septiembre de 2009, desde: <http://www.um.es/ead/red/M4/>
- Hernández, R. (2001). *Metodología de la Investigación*. Distrito Federal, México. Mc. Graw Hill.

- Hernández, R. (2005). *Fundamentos de Metodología de la Investigación*. Distrito Federal, México. Mc. Graw Hill.
- Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista L. P. (2003). *Metodología de la investigación*. Distrito Federal, México. Editorial: Mc GrawHill.
- Hidi, S. y Anderson, V. (1992). Situational interest and its impact on reading and expository writing. En K. A. Renninger, S. Hidi y A. Krapp (Eds). *The role of interest in learning and development*. Hillsdale, N.J., USA: Erlbaum.
- Latapí S., P. (2005, Invierno-primavera). *La profesionalización de la función asesora*. Educare.
- Latapí, S., P. (2003) ¿cómo aprenden los maestros? México D.F. SEP.
- Lozano, A. (2001). *Estilos de aprendizaje y enseñanza*. México D.F. Trillas.
- Majó, J. (2003). *Nuevas tecnologías y educación*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2009 de http://www.uoc.edu/web/esp/articles/joan_majo.html
- Marqués, P. (1999). *La Tecnología Educativa: conceptualización, líneas de investigación*. Recuperado el 3 de Septiembre de 2009 de <http://dewey.uab.es/pmarques/tec.htm>
- Marqués, P. (2000). *Impacto de las Tic's en educación: funciones y limitaciones*. Recuperado el 18 de Septiembre de 2009 de <http://dewey.uab.es/pmarques/siyedu.htm>
- Martí, J. (2001) *Nuevas Tecnologías de la Información, Comunicación y Educación. Introducción a las tecnologías de la información y la comunicación*. Recuperado el 03 de Septiembre de 2009, de: <http://fbio.uh.cu/ilene/NTIC/FOLLETO.PDF>

- Martínez, M. (2000). *La educación en valores en Iberoamérica*. Montevideo, Uruguay: CEI.
- Mason, R. Weller, M., & Pegler, C. (2003). *Learning in the Connected Economy*. Londres: Open University.
- Mendieta Alatorre, A. (2000) *Métodos de Investigación y manual académico*. Distrito Federal, México. (25ª. ed.) Editorial Porrúa.
- Mortera, J. F. (2009). La iniciativa knowledge hub como un índice de recursos educativos abiertos, sus características tecnológicas y su relación con la educación a distancia: Un aporte del Tecnológico de Monterrey al mundo. *Revista iberoamericana de Educación a Distancia*.
- Ossandón, Y. y Castillo, P. (2006). Propuesta para el diseño de objetos de aprendizaje. *Revista de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Tarapacá*, 14 (1). Recuperado el 2 de septiembre de 2009 desde:
<http://www.scielo.cl/pdf/rfacing/v14n1/ART05.pdf>
- Pimienta, D. (2007) Brecha digital, brecha social, brecha paradigmática. Recuperado el 7 de octubre del 2009, desde:
www.funredes.org/mistica/castellano/.../brecha_paradigmatica.doc
- Ramírez, M. S. y Mortera, J. F. (2009). Implementación y Desarrollo del Portal Académico de Recursos Educativos Abiertos (REA's): Knowledge Hub para Educación Básica. Memorias de congreso de la Red de Posgrados en Educación. Guanajuato, Guanajuato.
- Rebollo, M. (2005). *Sociedad de la información y TIC*. Recuperado el 10 de Septiembre de 2009 desde: <http://mrebollo.webs.upv.es/tic4edu/docs/tic.pdf>

- Salkind, N. (1999). *Métodos de Investigación*. Distrito Federal, México. Prentice Hall.
- Stake, R. (2005). *Investigación con estudio de casos*. Madrid, España: Morata.
- Tamayo, M. y Tamayo (2003). *El Proceso de la Investigación Científica*. Distrito Federal, México. Grupo Noriega Editores.
- Valenzuela R. (2005). *Métodos y Técnicas: El proceso de evaluación crítica de estudios de investigación*. ITESM. Recuperado el 10 de septiembre de 2009 desde: http://cursos.itesm.mx/courses/1/UV.ED4002L.0511.1/content/_14817570_1/Unidad3.pdf
- Villaseñor, G. (1997). *La tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. (1ª. Ed.). México: Trillas.
- Waugh, R. F. (2000). Towards a model of teacher receptivity to planned system-wide educational change in a centrally controlled system [*Versión Electrónica*]. *Journal of Educational Administration*, 38(4), 350-367. Recuperado el 10 de septiembre de 2009 en: www.ea.ecu.edu.au/staffdir/profile.php?id=0000000004
- Wiley, D. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. En Wiley (Ed.), *The Instructional Use of Learning Objects: Online version 2000*. Recuperado el 12 de Septiembre de 2009 desde: <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>

Anexo A: Autorización del padre o tutor.



Universidad Virtual
Escuela de Graduados en Educación

Asunto: Autorización

Sr Padre de familia la dirección de la Esc. Sec. “Emiliano Zapata” ha autorizado que:
Como alumna del Tecnológico de Monterrey realice una investigación, con fines de
mejora educativa.

Por medio de la presente solicito a usted permiso para que su hijo (a)

_____ del segundo grado grupo. _____

Participe en la investigación: *Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia I para atraer el interés del estudiante.*, aportando sus puntos de vista sobre el desarrollo de la clase.

Los datos que proporcione son anónimos y confidenciales, serán de gran utilidad en la realización del proyecto de investigación, como agradecimiento por su disposición se le darán a conocer los resultados obtenidos.

Agradezco infinitamente que permita que su hijo (a) participe en este trabajo de investigación

Nombre y firma del padre o tutor _____

Mil Gracias por participar en ésta investigación.

Alicia Hernández Ortega.

Anexo B: Cuestionario para alumnos.



Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

Cuestionario para alumnos.

Investigación: *Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia I para atraer el interés del estudiante.*

Los datos que proporcionas en el presente instrumento son anónimos y confidenciales, no escribas tu nombre en ninguna parte de este cuestionario.

Sexo: Femenino Masculino Edad Grupo

Por favor responde lo que consideres más cercano a tu realidad dentro del aula, elige solo una opción en cada pregunta.

1.- ¿Te gusta la asignatura Historia I?

Mucho.

Algo.

No me gusta, pero tampoco me disgusta.

poco

nada

2.- ¿En qué tipo de actividad te gusta participar dentro de la clase Historia I?

En equipo

Individual

De todo el grupo

Intergrupual. (Participar con estudiantes de otros grupos)

3.- ¿Qué actividad atrae tu interés durante la clase de Historia I?

a) Investigación en equipos

b) Elaboración de resúmenes.

c) Trabajos de investigación individuales.

- d) Elaborar y resolver cuestionarios.
 - e) Elaboración de mapas y líneas del tiempo.
 - f) Elaborar cuadros sinópticos.
 - g) Exposición de clase individual o en equipo
 - h) Elaboración de maquetas
 - i) Ilustrar, recortar y pegar
 - j) Escenificaciones
 - k) Elaboración de cuadros comparativos
 - l) Elaboración de mapas conceptuales
 - m) Otras: (especifique) _Cuando vemos en la computadora lugares de diferentes culturas o hacemos ejercicios en la computadora. _____
-

4.- ¿Cuál de las actividades organizada en la asignatura de Historia I es tu preferida?

- a) Investigación en equipos
- b) Elaboración de resúmenes.
- c) Trabajos de investigación individuales.
- d) Elaborar y resolver cuestionarios.
- e) Elaboración de mapas y líneas del tiempo.
- f) Elaborar cuadros sinópticos.
- g) Exposición de clase individual o en equipo
- h) Elaboración de maquetas
- i) Ilustrar, recortar y pegar
- j) Escenificaciones

k) Elaboración de cuadros comparativos

l) Elaboración de mapas conceptuales

h) Otras (especifique): Cuando vamos a la computadora a ver los lugares que dejaron las culturas de antes.

5.- ¿Qué haces cuando una actividad de la asignatura de Historia I te desagrada?

a) Pido al maestro la cambie

b) Pido ayuda a mis compañeros

c) La realizo para cumplir el requisito

d) Inicio, pero no la concluyo.

e) No hago nada.

f) Otra reacción (especifique):

6.- ¿Le comentas a tu profesor de Historia I cuando las actividades de clase no son de tu agrado?

Si No ¿Por que? Para que no la vuelva a poner _____

7. ¿Cómo reacciona el profesor de Historia I ante tus comentarios?

Se enoja

Me escucha y acepta mis comentarios

No me hace caso, me ignora.

Me sugiere alguna otra alternativa

Me dice que la actividad es obligatoria y que no hay alternativa

Otra reacción (especifique) _____

8.- ¿Qué actividad te ayuda a comprender mejor los temas de clase en Historia I?

a) Investigación en equipos

b) Elaboración de resúmenes.

c) Trabajos de investigación individuales.

d) Elaborar y resolver cuestionarios.

e) Elaboración de mapas y líneas del tiempo.

- f) Elaborar cuadros sinópticos.
- g) Exposición de clase individual o en equipo
- h) Elaboración de maquetas
- i) Ilustrar, recortar y pegar
- j) Escenificaciones
- k) Elaboración de cuadros comparativos
- l) Elaboración de mapas conceptuales
- m) Otras (especifique): _Cuando veo las cosas que hicieron los antepasados en la computadora es como ir a verlo en vivo._____

9.- ¿Qué situación te facilitan el aprendizaje en la clase de Historia I?

- a) La explicación del maestro
- b).El uso por parte del maestro de apoyos didácticos como mapas, líneas del tiempo, cuadros sinópticos, computadora y proyector, etc.
- c) La participación en dinámicas de equipos.
- d) La colaboración en pequeños equipos de investigación.
- e) El estudio y elaboración de trabajos individuales.
- f) Películas, videos.
- g) Búsquedas en internet.
- h) Búsquedas en la biblioteca.
- i) realizar actividades programadas en internet (sopas de letras, crucigramas etc.)
- j) Otra (especifique):_____

10-¿Te distraes con facilidad en clase de Historia I?

Si _____ No _____

¿Por qué? Cuando me pongo a platicar luego no termino mi trabajo_____

11.- ¿Qué factor ocasiona tu distracción dentro de la clase de Historia I?

- a) La falta de organización del grupo.
 - b) Platicar en lugar de trabajar
 - c) Los compañeros que juegan en el salón
 - d) Otras cosas (especifique).
-

12.- ¿Qué haces contrarrestar esas distracciones?

- a) Pido al maestro me cambie de equipo.
- b) Pido al maestro me asigne una actividad individual.
- c) Me puedo concentrar yo mismo, no haciendo caso a nada y a nadie.
- Otra: _____

Por tu participación en éste trabajo de investigación.

Mil Gracias
Alicia Hernández Ortega.

Anexo C: Rejilla de análisis de datos



Universidad Virtual
Escuela de Graduados en Educación

Rejilla de observación: Implementación de Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia 1 para atraer el interés del estudiante.

Nombre del observador.	Leticia Tavares Bonilla
Fecha.	Enero 20 de 2010
Grupo motivo de observación.	Segundo grado grupo B
Inicio de la observación.	8:40 hrs.
Fin de la observación.	9:30hrs.
Monitor.	Elizabeth Álvarez Segovia
OA aplicado	Visita virtual

Participantes

Código observado.	Notas del observador.	Número de alumno observado.
A, PA, P8.		1.
A, PA, P9.		2.
A, PA, P9.		3.
A, PA, P7.	No trae cuaderno	4.
A, PA, P9.		5.
A, PA, P9.		6.
A, PA, P9.		7.
A, PA, P9.		8.
A, PA, P9.		9.
A, PA, P9.		10.
A, PA, P8.		11.
A, PA, P9.		12.
A, PA, P7.	No trae pluma, ni lápiz.	13.

A, PA, P8.		14.
A, PA, P9.		15.
A, PA, P9.		16.
A, PA, P8.		17.
A, PA, P8.	Perdió la pluma.	18.
A, PA, P9.		19.
A, PA, P9.		20.
A, PA, P8.		21.
A, PA, P9.		22.
A, PA, P9.		23.
A, PA, P8.		24.
A, PA, P9.		25.
A, PA, P9.		26.
A, PA, P8.		27.
A, PA, P9.		28.
A, PA, P9.		29.
A, PA, P8.		30.

Códigos de respuesta del grupo a la implementación de objetos de aprendizaje.

A	El alumno atiende al desarrollo de la actividad sigue instrucciones de inmediato.
AT	El alumno atiende instrucciones pero toma tiempo antes de iniciar el trabajo.
PA	El alumno se muestra interesado, participa activamente en las actividades sugeridas.
P9	El alumno se muestra interesado, participa activamente 90% en las actividades sugeridas.
P8	El alumno se muestra interesado, participa activamente 80% en las actividades sugeridas (no comprende las instrucciones hasta ver a otros estudiantes realizar la actividad, pregunta e inicia el trabajo)
P7	El alumno se muestra medianamente interesado y participa activamente 70% en las actividades sugeridas (se distrae o no comprende las instrucciones hasta ver a otros estudiantes realizar la actividad, pregunta y tarda en iniciar el trabajo)

P6	El alumno se muestra levemente interesado y participa activamente 60% en las actividades sugeridas (se distrae o no comprende las instrucciones hasta ver a otros estudiantes realizar la actividad, pregunta y tarda en iniciar el trabajo)
P5	El alumno se muestra poco interesado y participa activamente 50% en las actividades sugeridas (se distrae o no comprende las instrucciones hasta ver a otros estudiantes realizar la actividad, pregunta y tarda en iniciar el trabajo pero no concluye)
I	El alumno se distrae juega e interrumpe las actividades del grupo.
C	El alumno manifiesta actitudes negativas durante el desarrollo de la actividad.

Mil Gracias por participar en ésta investigación.

Alicia Hernández Ortega.

Anexo D: Esquema de entrevista



Universidad Virtual Escuela de Graduados en Educación Entrevista para alumnos

Buen día, agradezco tu disposición. El tiempo aproximado de ésta entrevista es de 10 minutos.

Los datos que proporcionen en el presente instrumento son confidenciales y anónimos, serán de gran utilidad en la realización del proyecto de investigación: *Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia 1 para atraer el interés del estudiante.*

Como agradecimiento por tu disposición te daremos a conocer los resultados obtenidos.

Sexo: femenino masculino edad 13 Segundo grado grupo B

0.- ¿Cuál es tu pasatiempo favorito? R.- Jugar basquetbol.

00.- ¿Cuál es tu deporte preferido? R.- basquetbol.

1.- En escala de cero a diez ¿con cuánto calificarías tu gusto por la asignatura de Historia 1?

0 _____ 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____
_6 _____ 7 _____ 8 X _____ 9 _____ 10 _____

2.- En escala de cero a diez ¿cuánto te agrada que el profesor de Historia 1 lleve a cabo actividades en las que utilice la computadora y el internet?

0 _____ 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____
_6 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____ 10 X _____

¿Deseas hacer algún comentario respecto a la pregunta?

R.- Me gusta porque es muy interesante ver de la historia de países a los que no se puede ir en persona.

3.- ¿Cuál de las actividades realizadas en la asignatura de Historia I, en las que se utilizan computadora e internet te ha gustado más?

Sopa de letras_____

Elaboración de crucigramas_____

Visita virtual a sitios arqueológicos ____X_____

¿Por qué? R.- Se pueden visitar lugares lejanos y darse cuenta de cómo son realmente y cuando te lo explican o lo lees no es igual.

4.- ¿Con cuál de las actividades realizadas en la asignatura de Historia 1, en las que se utilizan computadora e internet consideras que Facilita tu comprensión del tema?

Sopa de letras_____

Elaboración de crucigramas_____

Visita virtual a sitios arqueológicos ____X_____

¿Por qué? R.- Porque puedes ver las cosas como de verdad son y no nada mas imaginarte como pueden ser.

5.-Utilizando una escala de 1 a 10 ¿con cuánto calificarías el nivel de interés que despertó en ti cada una de las siguientes actividades. En las que se utilizan computadora e internet durante la clase de Historia 1?

Sopa de letras_____9_____

Elaboración de crucigramas____8_____

Visita virtual a sitios arqueológicos_____10_____

¿Por qué? R.- Es más interesante ver los lugares, hacer las sopas es divertido pero primero hay que buscar la información para luego hacer la sopa y los crucigramas cuestan más trabajo porque primero buscas la información luego tienes que contar los espacios y eso se hace parece difícil._____

Mil Gracias por participar en ésta investigación.

Alicia Hernández Ortega.

Anexo E: Escalamiento tipo Likert.



Universidad Virtual
Escuela de Graduados en Educación

Escalamiento tipo Likert para Profesores de Historia I.

Los datos que usted proporcione en el presente instrumento son anónimos y confidenciales, serán de gran utilidad en la realización del proyecto de investigación: *Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia I para atraer el interés del estudiante*. Como agradecimiento por tu disposición te daremos a conocer los resultados obtenidos.

Sexo: femenino _____ masculino X edad 35 años de servicio 9

Cuántos años lleva trabajando la asignatura de Historia I. R.- 9 años

Preparación Profesional. R.- Licenciado en Historia.

Institución donde realizó sus estudios R.- Normal Superior de México.

¿Qué son objetos de aprendizaje? Mason, Weller y Pegler (2003) llaman Objetos de Aprendizaje (OA) a las piezas de material digital empleadas en el ámbito educativo, que tienen la característica de ser reutilizadas en diferentes contextos. Por su parte Hernández (2005) cataloga OA a vídeos, archivos de texto, ilustraciones, fotografías, animaciones y otros tipos de recursos digitales.

Por favor responda lo que considere más cercano a su realidad dentro del aula, marque una opción en cada pregunta.

1.-Es difícil captar el interés de los estudiantes en la asignatura de Historia I

- (X) Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- () En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

2.-La utilización de O.A. ayuda al alumno a centrar su interés en el tema de la asignatura de Historia I

- (X) Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- () En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

3.-Se logra el mismo interés en el estudiante utilizando O.A. que empleando recursos tradicionales de la asignatura de Historia I

- () Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- (X) En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

4.- Representa una ventaja para los profesores de la asignatura de Historia I mantenerse actualizados en el manejo de recursos tecnológicos.

- (X) Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- () En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

5.-Representa una ventaja para el aprendizaje del alumno que el profesor utilice O.A. en la enseñanza de Historia I.

- (X) Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- () En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

6.-Es más sencillo para el profesor desarrollar los contenidos de la asignatura de Historia I cuando se recurre a OA.

- () Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- (X) En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

7.-Su escuela cuenta con la infraestructura necesaria para desarrollar los contenidos de la asignatura de Historia I utilizando OA.

- () Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- (X) En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

8.-Una ventaja de utilizar O.A en la enseñanza de Historia I es favorecer el aprendizaje significativo del alumno.

- (X) Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- () En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

9.-No representa ninguna ventaja para el aprendizaje del alumno que el profesor utilice OA en la enseñanza de Historia I.

- () Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- () En desacuerdo.
- (X) Muy en desacuerdo.

10.- La adecuación de OA requiere más tiempo que la planeación de la clase con materiales tradicionales.

- (X) Muy de acuerdo.
- () De acuerdo.
- () Ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- () En desacuerdo.
- () Muy en desacuerdo.

Mil Gracias por participar en ésta investigación.

Alicia Hernández Ortega.

Anexo F

Tabla 15.

Resultados de la administración de cuestionario alumnos de Historia 1. Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia 1 para atraer el interés del estudiante. Escuela Secundaria “Emiliano Zapata”. Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México. Resultados del grupo control sin la aplicación de OA.

Pregunta:	1.- ¿Te gusta la asignatura Historia 1?
Mucho.	6 equivalente a 20%.
Algo.	12 equivalente a 40%.
No me gusta, pero tampoco me disgusta.	9 equivalente a 30%.
Muy poco.	2 equivalente a 6.6%.
Nada.	1 equivalente a 3.3%.
Total.	30 equivalente a 99.9%.

Pregunta:	2.- ¿En qué tipo de actividad te gusta participar dentro de la clase Historia 1?
Individuales.	12 equivalente a 40%.
En equipos.	6 equivalente a 20%.
De todo el grupo.	10 equivalente a 33.3%.
Intergrupales.	2 equivalente a 6.6%.
Total.	30 equivalente a 99.9%.

Pregunta:	3.- ¿Qué actividad atrae tu interés durante la clase de Historia I?
Investigación en equipo.	1 equivalente a 3.3%.
Elaboración de resúmenes.	2 equivalente a 6.6%.
Trabajos de investigación individuales.	2 equivalente a 6.6%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	3 equivalente a 10%.
Elaboración de mapas y líneas del tiempo.	4 equivalente a 13.3 %
Elaborar cuadros sinópticos.	2 equivalente a 6.6%.
Exposición de clase individual o en equipo.	3 equivalente a 10%.
Elaboración de maquetas.	1 equivalente a 3.3%
Ilustrar, recortar y pegar.	5 equivalente a 16.6%.
Escenificaciones.	1 equivalente a 3.3%.
Elaboración de cuadros comparativos.	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de mapas conceptuales.	4 equivalente a 13.3 %.
Otras. Especifique.	0 equivalente a 0.0%.
Total.	30 Total equivalente a 99.5%.

Pregunta:	4.- ¿Cuál de las actividades organizada en la asignatura de Historia 1 es tu preferida?
Investigación en equipo.	0 equivalente a 0.0%.
Elaboración de resúmenes.	3 equivalente a 10%.
Trabajos de investigación individuales.	0 equivalente a 0.0%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de mapas y líneas del tiempo.	2 equivalente a 6.6%.
Elaborar cuadros sinópticos.	2 equivalente a 6.6%.
Exposición de clase individual o en equipo.	1 equivalente a 3.3%.
Elaboración de maquetas.	1 equivalente a 3.3%.
Ilustrar, recortar y pegar.	5 equivalente a 16.6%.

Escenificaciones.	0 equivalente a 0.0%.
Elaboración de cuadros comparativos.	3 equivalente a 10%.
Elaboración de mapas conceptuales.	4 equivalente a 13.3 %
Otras (Juegos, adivinanzas, competencias).	7 equivalente a 23.3%.
Total.	30 Total equivalente a 99.6%.

Pregunta:	5.- ¿Qué haces cuando una actividad de la asignatura de Historia 1 te desagrada?
Pido al maestro la cambie.	12 equivalente a 40%.
Pido ayuda a mis compañeros.	5 equivalente a 16.6%.
La realizo para cumplir el requisito.	7 equivale a 23.3%.
Inicio, pero no la concluyo.	3 equivalente a 10%
No hago nada.	2 equivalente a 6.6%2
Otra reacción (le digo al maestro que me ponga otra cosa).	1 equivalente a 3.3%1
Total.	30 Total equivalente a 99.8%.

Pregunta:	6.- ¿Le comentas a tu profesor de Historia 1 cuando las actividades de clase no son de tu agrado?
Si. ¿Por que?: Para que la cambie, para que no la ponga.	25 equivalente a 83.3%.
No. ¿Por que?: Luego se burlan, me da pena.	5 equivalente a 16.6%.
Total.	30 Total equivalente a 99.9%.

Pregunta:	7. ¿Cómo reacciona el profesor de Historia 1 ante tus comentarios?
Se enoja.	0 equivalente a 0.0%.
Me escucha y acepta mis comentarios.	9 equivalente a 30%.
No me hace caso, me ignora.	0 equivalente a 0.0%.
Me sugiere alguna otra alternativa.	19 equivalente a 63.3%.
Me dice que la actividad es obligatoria y que no hay alternativa.	1 equivalente a 3.3%
Otra reacción. (Me cambia la actividad).	1 equivalente a 3.3%
Total.	30 Total equivalente a 99.9%.

Pregunta:	8.- ¿Qué actividad te ayuda a comprender mejor los temas de clase en Historia I?
Investigación y exposición de clase en equipo.	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de resúmenes.	2 equivalente a 6.6%.
Trabajos de investigación individuales.	2 equivalente a 6.6%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	4 equivalente a 13.3 %
Elaboración de mapas y líneas del tiempo.	2 equivalente a 6.6%.
Elaborar cuadros sinópticos.	2 equivalente a 6.6%.
Exposición de clase individual o en equipo.	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de maquetas.	1 equivalente a 3.3%.
Ilustrar, recortar y pegar.	1 equivalente a 3.3%.
Escenificaciones.	1 equivalente a 3.3%.
Elaboración de cuadros comparativos.	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de mapas conceptuales.	2 equivalente a 6.6%.
Otras (Juegos, adivinanzas, narraciones históricas).	7 equivale a 23.3%.
Total.	30 Total equivalente a 99.3%.

Pregunta:	9.- ¿Qué situación te facilitan el aprendizaje en la clase de Historia 1?
La explicación del maestro.	13 equivalente a 43.3%.
El uso por parte del maestro de apoyos didácticos como mapas, líneas del tiempo, cuadros sinópticos, computadora y proyector, etc.	8 equivalente a 26.6%.
La participación en dinámicas de equipos.	0 equivalente a 0.0%.
La colaboración en pequeños equipos de investigación.	0 equivalente a 0.0%.
El estudio y elaboración de trabajos individuales.	1 equivalente a 3.3%.
Películas, videos.	2 equivalente a 6.6%.
Búsquedas en internet.	2 equivalente a 6.6%.
Búsquedas en la biblioteca.	0 equivalente a 0.0%.
Realizar actividades programadas en internet (sopas de letras, crucigramas etc.).	4 equivalente a 13.3 %
Otra (juegos, narraciones).	1 equivalente a 3.3%.
Total	30 Total equivalente a 99.7%.

Pregunta	10.- ¿Te distraes con facilidad en clase de Historia 1?
Si. ¿Por qué?: Por falta de materiales, me interrumpen.	7 equivale a 23.3%.
No. ¿Por qué?: Cuando no término me llaman la atención.	23 equivalente a 76.6%.
Total.	30 Total equivalente a 99.9%.

Pregunta:	11.- ¿Qué factor ocasiona tu distracción dentro de la clase de Historia I?
La falta de organización del grupo.	8 equivalente a 26.6%.
Platicar en lugar de trabajar.	2 equivalente a 6.6%
Compañeros que juegan.	7 equivale a 23.3%.
Otras (los que platican, no traer material).	13 equivalente a 43.3 %.
Total.	30 Total equivalente a 99.8%.

Pregunta:	12.- ¿Qué haces para contrarrestar esas distracciones?
Pido al maestro me cambie de equipo.	6 equivalente a 20%.
Pido al maestro me asigne una actividad individual.	7 equivale a 23.3%.
Me puedo concentrar sin hacer caso a nadie.	12 equivalente a 40%.
Otra (cambio de lugar).	5 equivalente a 16.6%.
Total.	30 Total equivalente a 99.9%.
¿Por qué?	Luego no alcanzo a terminar
Total	30 Total equivalente a 99.9%.

Anexo G

Tabla 16

Resultados de la Administración de Cuestionario a Alumnos de Historia 1. Implementar. Objetos de aprendizaje en la asignatura de Historia 1 para atraer el interés del estudiante. Escuela Secundaria “Emiliano Zapata”. Ciudad Nezahualcóyotl, Estado de México. Resultados Posteriores a la aplicación de OA.

Pregunta:	1.- ¿Te gusta la asignatura Historia 1?
Mucho.	5 equivalente a 16.6%.
Algo.	10 equivalente a 33.3%.
No me gusta, pero tampoco me disgusta.	12 equivalente a 40%.
Muy poco.	2 equivalente a 6.6%.
Nada.	1 equivalente a 3.3%.
Total.	30 equivalente a 99.8%.

Pregunta:	2.- ¿En qué tipo de actividad te gusta participar dentro de la clase Historia 1?
Individuales.	14 equivalente a 46.6%.
En equipos.	8 equivalente a 26.6%.
De todo el grupo.	6 equivalente a 20%.
Intergrupales.	2 equivalente a 6.6%.
Total.	30 equivalente a 99.8%.

Pregunta:	3.- ¿Qué actividad atrae tu interés durante la clase de Historia I?
Investigación en equipo.	0 equivalente a 0.0%.
Elaboración de resúmenes.	2 equivalente a 6.6%.
Trabajos de investigación individuales.	0 equivalente a 0.0%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de mapas y líneas del tiempo.	1 equivalente a 3.3%.
Elaborar cuadros sinópticos.	1 equivalente a 3.3%.
Exposición de clase individual o en equipo.	0 equivalente a 0.0%.
Elaboración de maquetas.	1 equivalente a 3.3%.
Ilustrar, recortar y pegar.	3 equivalente a 10%.
Escenificaciones.	0 equivalente a 0.0%.
Elaboración de cuadros comparativos.	1 equivalente a 3.3%.
Elaboración de mapas conceptuales.	1 equivalente a 3.3%.
Otras: La respuesta concentra OA.	18 equivalente a 60%.
Total.	30 equivalente a 99.7%.

Pregunta:	4.- ¿Cuál de las actividades organizada en la asignatura de Historia 1 es tu preferida?
Investigación en equipo.	1 equivalente a 3.3%.
Elaboración de mapas y líneas del tiempo.	2 equivalente a 6.6%.
Trabajos de investigación individuales.	1 equivalente a 3.3%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de resúmenes.	1 equivalente a 3.3%.
Elaborar cuadros sinópticos.	0 equivalente a 0.0%.
Exposición de clase individual o en equipo.	1 equivalente a 3.3%.
Elaboración de maquetas.	0 equivalente a 0.0%.
Elaboración de cuadros comparativos.	1 equivalente a 3.3%.

Escenificaciones.	0 equivalente a 0.0%.
Ilustrar, recortar y pegar.	3 equivalente a 10%.
Elaboración de mapas conceptuales.	1 equivalente a 3.3%.
Otras (La respuesta concentra OA).	17 equivalente a 56.6%.
Total.	30 equivalente a 99.6%.

Pregunta:	5.- ¿Qué haces cuando una actividad de la asignatura de Historia I te desagrada?
Pido al maestro la cambie.	9 equivalente a 30%.
Pido ayuda a mis compañeros.	5 equivalente a 16.6%.
La realizo para cumplir el requisito.	7 equivale a 23.3%.
Inicio, pero no la concluyo.	4 equivalente a 13.3 %
No hago nada.	3 equivalente a 10%.
Otra reacción (hago otra cosa).	2 equivalente a 6.6%.
Total.	30 equivalente a 99.8%.

Pregunta:	6.- ¿Le comentas a tu profesor de Historia I cuando las actividades de clase no son de tu agrado?
Si. ¿Por que?: Para que la evite, para que de otra alternativa.	24 equivalente a 80%.
No. ¿Por que?: Meda pena, los otros compañeros me critican si hablo, de todos modos hay que trabajar.	6 equivalente a 20%.
Total.	30 equivalente a 100%.

Pregunta:	7. ¿Cómo reacciona el profesor de Historia I ante tus comentarios?
Se enoja.	0 equivalente a 0.0%.
Me escucha y acepta mis comentarios.	7 equivale a 23.3%.
No me hace caso, me ignora.	0 equivalente a 0.0%.
Me sugiere alguna otra alternativa.	21 equivalente a 70%.
Me dice que la actividad es obligatoria y que no hay alternativa.	0 equivalente a 0.0%.
Otra reacción (me asigna otra actividad).	2 equivalente a 6.6%.
Total.	30 equivalente a 99.9%.

Pregunta:	8.- ¿Qué actividad te ayuda a comprender mejor los temas de clase en Historia I?
Investigación y exposición de clase en equipo	0 equivalente a 0.0%.
Elaboración de resúmenes.	2 equivalente a 6.6%.
Escenificaciones	0 equivalente a 0.0%.
Elaborar y resolver cuestionarios.	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de maquetas	0 equivalente a 0.0%.
Elaborar cuadros sinópticos	2 equivalente a 6.6%.
Exposición de clase individual o en equipo	0 equivalente a 0.0%.
Elaboración de mapas y líneas del tiempo	2 equivalente a 6.6%.
Ilustrar, recortar y pegar	0 equivalente a 0.0%.
Trabajos de investigación individuales	2 equivalente a 6.6%.
Elaboración de mapas conceptuales	3 equivalente a 10%.

Elaboración de cuadros comparativos	2 equivalente a 6.6%.
Otras (la respuesta concentra OA).	15 equivalente a 50%.
Total	30 equivalente a 99.7%.

Pregunta:	9.- ¿Qué situación te facilita el aprendizaje en la clase de Historia I?
La colaboración en pequeños equipos de investigación.	0 equivalente a 0.0%.
El uso por parte del maestro de apoyos didácticos como mapas, líneas del tiempo, cuadros sinópticos, computadora y proyector, etc.	7 equivale a 23.3%.
La participación en dinámicas de equipos.	0 equivalente a 0.0%.
La explicación del maestro	11 equivalente a 36.6%.
El estudio y elaboración de trabajos individuales.	0 equivalente a 0.0%.
Películas, videos.	1 equivalente a 3.3%.
Búsquedas en internet	2 equivalente a 6.6%.
Búsquedas en la biblioteca	0 equivalente a 0.0%.
Realizar actividades programadas en internet (sopas de letras, crucigramas etc.).	8 equivalente a 26.6%.
Otra (visitar lugares de interés).	1 equivalente a 3.3%.
Total.	30 equivalente a 99.7%.

Pregunta:	10.- ¿Te distraes con facilidad en clase de historia?
Si ¿Por qué?: Por falta de materiales, por los que platican, otros interrumpen.	8 equivalente a 26.6%.
No: ¿Por qué? Luego no alcanzo a terminar.	22 equivalente a 73.3%.
Total	30 equivalente a 99.9%.

Pregunta	11.- ¿Qué factor ocasiona tu distracción dentro de la clase de Historia I?
La falta de organización del grupo.	2 equivalente a 6.6%
Platicar en lugar de trabajar.	8 equivalente a 26.6%.
Los compañeros que juegan.	7 equivale a 23.3%.
Otras (Los que platican, no traer material).	13 equivalente a 43.3 %.
Total	30 Total equivalente a 99.8%.

Pregunta:	12.- ¿Qué haces para contrarrestar esas distracciones?
Pido al maestro me cambie de equipo.	13 equivalente a 43.3 %
Pido al maestro me asigne una actividad individual.	6 equivalente a 20%.
Me puedo concentrar yo mismo, no haciendo caso a nada y a nadie.	5 equivalente a 16.6%.
Otra (Aviso al maestro, me cambio de lugar).	6 equivalente a 20%.
Total.	30 equivalente a 99.9%.