

**Objeto virtual de aprendizaje como estrategia pedagógica y didáctica para apoyar la enseñanza de la historia el Colegio Cristóbal Colón, Armenia – Quindío.
Implementación de herramienta tecnológica OVA**

**Virtual learning object strategy pedagogical and didactic to support the teaching of
The Cristóbal Colón school history, Armenia - Quindío. Implementation of
technological tool OVA**

Jhon Fredy Mejía Ramos¹

Recibido: 15/08/2018 - Aceptado: 01/12/2018

Cómo citar este artículo: Mejía, J. (2018). Objeto virtual de aprendizaje como estrategia pedagógica y didáctica para apoyar la enseñanza de la historia el Colegio Cristóbal Colón, Armenia - Quindío. Implementación de herramienta tecnológica OVA. *e-ikon* 5, (1), 55 - 69

Resumen

La implementación de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en la enseñanza, en el contexto colombiano no son nada nuevo, ya desde el año 2003 con la implementación de las TIC (Tecnologías de la Comunicación y la Información), se han venido empleando y desarrollando por prestigiosas universidades en el país, como la Universidad Pontificia Javeriana de Cali, la Universidad de los Andes en Bogotá o la Eafit en Medellín, en colaboración con el Ministerio de Educación Nacional como estrategias para el aprendizaje en carreras a distancia, sin embargo la globalización y el uso masivo del internet, en especial Youtube y los diferentes cursos de capacitación en uso y aplicación de TIC brindados a los docentes por el Ministerio de Educación Nacional, han logrado la apropiación e implementación de estas herramientas tecnológicas expresadas en sus etapas iniciales a través de la construcción de blogs y páginas web las cuales han contribuido a su mayor expansión en todos los campos y niveles educativos.

Palabras clave: Ova, TIC, Historia Pública y Digital, Aprendizaje significativo, Trabajo colaborativo

Abstract

The implementation of Virtual Learning Objects (OVA) in teaching, in the Colombian context are nothing new, since 2003 with the implementation of ICT (Communication and Information Technologies), have been used and developed by prestigious universities in the country, such as the Universidad Pontificia Javeriana de Cali, the Universidad de los Andes in Bogotá or the Eafit in Medellín, in collaboration with the Ministry of National Education as strategies for distance learning, however, globalization and the massive use of the internet, especially Youtube and the different training courses in use and application of ICT provided to teachers by the Ministry of National Education, have achieved the appropriation and implementation of these technological tools expressed in their initial stages through of the construction of blogs and web pages which have contributed to its further expansion in all fields and educational levels.

Keywords: Ova, Public and Digital History, Meaningful learning, Collaborative work.

¹ Institución Educativa Cristóbal Colón Sede La Gran Colombia

Introducción

Los avances tecnológicos del mundo moderno, han permitido que la educación adquiriera un nuevo significado trascendiendo más allá de la simple aula de clase, el internet se ha convertido en una gran herramienta y un gran camino que despliega un inmenso abanico de posibilidades para el desarrollo de nuevos contenidos y aprendizajes enmarcados no solo en el carácter educativo, interactivos y didácticos, sino también en aquellos que permiten un aprendizaje significativo, autónomo y colaborativo. Los dispositivos electrónicos como las tablets, los computadores y los teléfonos inteligentes han adquirido una gran importancia en nuestro contexto actual, puesto que se han convertido en una herramienta de interacción indispensable en la cual es fácil desde estos mismos dispositivos, navegar en la web para buscar información, recibir correos electrónicos, chatear, interactuar con contenidos multimedia, enviar fotografías e imágenes de manera instantánea, aunque estos dispositivos móviles son de gran valor siempre será necesario una buena conexión a internet.

Esta interacción con el internet, en especial con la web, ha permitido grandes avances en el campo educativo, las nuevas tendencias en educación permiten que los docentes se apropien de todas estas herramientas tecnológicas a su alcance, con el fin de cambiar los antiguos escenarios educativos, por ambientes más virtuales e interactivos, el uso de las llamadas TIC o Tecnologías de la información y comunicación han permitido que para el caso de la historia se pueda conocer y trabajar en las aulas con un nuevo enfoque más dinámica, participativa e interactiva, es aquí donde surge la construcción de esa nueva historia que tanto se quiere, aquella que empiece por dar más valor democrático a las ideas, aquella que resalte y reconozca a los nuevos actores, quienes pueden, no solo contar sus historias, sino hacerlas más del conocimiento público, no esperar a que su historia e ideas sean contadas por los vencedores, las élites y los historiadores, aquellos que antiguamente creían que tenían el derecho para escribirla, ya que la historia no es una verdad de algo acabado, ni son datos y fechas, por el contrario lo que necesitamos en nuestras nuevas aulas de clase de historia es enseñar a los estudiantes a preguntarse sobre los hechos del pasado y que estos hechos siempre estarán enmarcados en causalidades de corto y largo plazo, en pocas palabras enseñar a los jóvenes que el estudio del pasado nos permite conocer o entender mejor nuestro presente.

Para los nuevos historiadores se abre un mundo de posibilidades, no solo en sus referentes teóricos y epistemológicos en sus nuevos objetos de estudio, el internet les brinda el acceso a grandes volúmenes de información en archivos digitales por todo el mundo, permite interactuar con otros académicos de otras disciplinas que apoyan de cierta manera su trabajos e investigaciones, como geógrafos, economistas, antropólogos, sociólogos y los mismos historiadores, entre otros. Con el aporte que ellos logren realizar en sus nuevos estudios y nuevas publicaciones en relación a temas de interés para la historia, o por el contrario dar más valor y significado a sus nuevos avances, análisis, estudios y reflexiones, logrando que la historia no sea solo para un grupo destacado de académicos, sino para todas aquellas personas que se sienten parte de un contexto y un tiempo determinado, personas que saben que con el transcurrir del tiempo, el uso de la internet o la web y la interacción con otros, se puede crear historia, gracias a la gran cantidad de avances especialmente en programas de

audio, el video, animación entre otros, los cuales permiten almacenar de cierta forma sus recuerdos, memorias y reflexiones, para que sean conocidas por todo las personas en el mundo entero y logren perdurar por mucho tiempo.

1. Contextualización del proyecto

La implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, no es nada nuevo, ya desde la década del 50 se empleaba el cine, la radio y la televisión con fines educativos, en la actualidad el uso masivo de computadores permitió el acceso internet y con ello se abrió a las personas un gran mundo de conocimientos. En este sentido, el siguiente proyecto de investigación se desarrolló para apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje en el área de ciencias sociales mediante la creación de un grupo focal llamado Colectivo Histórico, integrado por diez estudiantes, cinco de grado décimo y cinco de grado once de la institución educativa Cristóbal Colón, sede Gran Colombia de la ciudad de Armenia, Quindío.

La Institución Educativa Cristóbal Colón, sede Gran Colombia, está ubicada en el barrio el Paraíso de la ciudad de Armenia (Quindío) (Manzana 1# 182), su comunidad educativa está conformada por 500 alumnos aproximadamente, donde la mayoría son de los estratos 1, 2 y 3, provenientes de los barrios aledaños a la institución (El Paraíso, Jubileo, Corbones, Tigreiros, La Esperanza, Terranova y El Nuevo Berlín), a través del desarrollo de las clases impartidas por el profesor del área de ciencias sociales, se pudo percibir que los jóvenes presentan gran apatía por el área y en especial por algunos de los contenidos de ciencias sociales, especialmente los temas de carácter histórico, los cuales no son de gran importancia para ellos y al indagar más detalladamente con los jóvenes sobre esa apatía, ellos expresan que son muy poco interesantes, especialmente los relacionados con la historia, pues solo se limitan a datos, fechas y héroes, mi percepción inicial sería argumentada tal vez por la forma metodológica en que han sido enseñados con anterioridad por parte de sus antiguos docentes encargados de brindar la enseñanza del área.

Uno de los fines de este ejercicio investigativo es pretender la simulación del método de investigación en histórica en los jóvenes integrantes del Colectivo Histórico, para su ejecución, se desarrolló a través de la implementación de un trabajo de inducción en el aula de clase y la implementación de tres secuencias didácticas, las cuales sirvieron para brindar las herramientas cognitivas y metodológicas para fomentar en los jóvenes el amor y el rigor propios del oficio del historiador; además de brindar un mejor manejo y una nueva forma didáctica, lúdica, colaborativa del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente las TIC, de igual manera resignificar los contenidos del área de ciencias sociales, especialmente los de carácter histórico, mediante un trabajo colectivo y coordinado el cual desarrollará como producto final, un objeto virtual de aprendizaje (OVA) el cual contendrá todo el proceso que se desarrolló mediante la implementación del método de Investigación Histórica, como lo son el manejo de fuentes, desarrollo de las preguntas, las entrevistas, trabajos escritos y lo más importante es que contendrá las nuevas historias sobre el tema estudiado, como lo es la reconstrucción de la memoria histórica tras el terremoto sufrido por la ciudad de Armenia de 1999, escrita de una forma lúdica y didáctica por los propios estudiantes.

1.1. Pregunta problema

¿De qué manera se puede diseñar e implementar un objeto virtual de aprendizaje (OVA) que, integrando la pedagogía y la didáctica para la enseñanza de la historia local, contribuya en la reconstrucción de la memoria histórica tras el terremoto ocurrido en Armenia en 1999, y permita fomentar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa Cristóbal Colón?

1.2. **Objetivo general**

Diseñar e implementar un objeto virtual de aprendizaje (OVA) que integre la pedagogía y la didáctica para la enseñanza de la historia local, que contribuya en la reconstrucción de la memoria histórica tras el terremoto ocurrido en Armenia en 1999, y permita fomentar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa Cristóbal Colón.

1.3. **Objetivos específicos**

- Seleccionar el grupo focal de diez (10) estudiantes, cinco (5) de grado décimo y cinco (5) de grado once, que posean destrezas en conocimientos en sistemas y manejo de programas de computación.
- Desarrollar una caracterización de los jóvenes estudiantes de grado 10° y 11° en su parte del desarrollo cognitivo y conocimientos propios de las Ciencias Sociales.
- Recoger y seleccionar información de fuentes primarias y secundarias sobre el hecho histórico ocurrido en Armenia en el año de 1999 que permita alimentar el objeto virtual de aprendizaje (OVA)
- Sistematizar información pertinente sobre el terremoto de Armenia en 1999 que permita la elaboración del contenido temático del objeto virtual de aprendizaje.
- Explorar los entornos virtuales, procesos técnicos y plataformas en la web, para el diseño e implementación del objeto virtual de aprendizaje (OVA) dentro de la institución.

1.4. **El propósito**

La intención de este proyecto consiste en el desarrollo e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) en donde a partir de la creación, inducción, investigación y trabajo en conjunto de un grupo focal llamado Colectivo Histórico, se pretende desarrollar un trabajo cuyo tema consistente es la reconstrucción de la memoria histórica a partir del acontecimiento del terremoto vivido por la ciudad de armenia en el año de 1999, para ello el docente en las diferentes sesiones de trabajo les dará a conocer y aplicar el método de Investigación Histórica y manejo de los diferentes métodos de recolección de información y uso de fuentes, como por ejemplo las fuentes orales, escritas, archivos, tecnológicos y de imágenes entre otros, para ello se planearon y se realizaron entrevistas, encuestas y videos alusivos al tema, los cuales sirvieron como insumos para el desarrollo y contenido de la OVA, así de esta forma respondiendo de manera asertiva a los requerimientos que desde los lineamientos del

Ministerio de Educación Nacional se solicita en relación a que los estudiantes de grados superiores sean capaces de aproximarse a la investigación científico social y se transformen en científicos sociales capaces de fomentar, ver y hacer historia desde la escuela, de una forma lúdica, pública y social, con nuevos actores y lo más importante es que no solo sea académica, sino que trascienda más allá del contexto del aula de clase.

1.5. Aspectos metodológicos

Este proyecto de investigación implementó para su ejecución un método histórico–hermenéutico, perteneciente al grupo de metodologías cualitativas, fue un ejercicio investigativo que buscaba comprender los motivos internos de la acción humana, en donde se indagó cómo aprenden los estudiantes en entornos y contextos diferentes a las aulas de clase.

La principal estrategia fue la implementación de las TIC, como una buena herramienta tecnológica para el aprendizaje de las ciencias sociales y de conocimiento histórico. Especialmente para el tema que se desarrolló, el cual consistió en la reconstrucción de la memoria histórica tras el acontecimiento del terremoto vivido por esta ciudad en el año de 1999; ya que este fenómeno natural no solo cambió drásticamente la cotidianidad de los habitantes de Armenia, alterando no solo el entorno físico, sino social y económico de esta ciudad.

Con la ayuda de los jóvenes se escogieron los datos, se investigaron diferentes fuentes orales, escritas, tecnológicas entre otras y se analizó la información para la construcción del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), el cual se diseñó con todos los requerimientos y características propias de esta técnica, para ello se reconoce que intervienen una serie de fases que responden no solo a procesos de caracterización cognitiva de los estudiantes, sino también en la forma en que se adquirió el conocimiento histórico con relación al tema propuesto. A continuación se evidencia proceso de inducción en los jóvenes del colectivo histórico

1.6. Referentes historiográficos

Retomando los referentes históricos, podemos observar los inicios de implementación de herramientas como estrategias para la enseñanza y el consecuente aprendizaje.

El término Objeto de Aprendizaje fue nombrado por primera vez en 1992 por Wayne, quien asoció los bloques LEGO con bloques de aprendizaje normalizados, con fines de reutilización en procesos educativos (Hodgins, 2000); la idea surgió al observar a su hijo jugando con unos juguetes Lego y se dio cuenta que los bloques de construcción que usaba podrían servir de metáfora explicativa para la construcción de materiales formativos. El concepto de OA u Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), no es un concepto unificado debido a que “no existe un consenso en la definición de objetos de aprendizaje. (Callejas, Hernández, Pinzón, 2011, p. 176).

Tras el planteamiento del problema y la pregunta de investigación se considera de manera importante resaltar que, hasta el momento, son muchas las OVAS (Objetos Virtuales de

Aprendizaje) que desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN) se han construido; por ello las define como:

Un Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El Objeto de Aprendizaje debe tener una estructura de información externa de datos que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación. (MEN 2017).

Las cuales como su definición o significado más básico, los podremos entender como: todas aquellas herramientas tecnológicas, didácticas e interactivas que permitan construir o adquirir conocimientos autónomos, colaborativos y de gran significado para los estudiantes, mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, expresamente el uso de las TIC, por ello es fácil encontrarlas en el portal de Colombia Aprende, el cual se convierte en una muy buena herramienta de consulta para que los docentes y los estudiantes puedan encontrar OVAS con contenidos y aprendizajes muy significativos e interactivos, en diferentes áreas del conocimiento como por ejemplo en matemáticas, español, y ciencias naturales, ya que son herramientas enfocadas principalmente en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, pero cabe resaltar que al investigar más profundamente no se han encontrado OVAS con contenido en el área de Ciencias Sociales, y muchos menos de contenido Histórico.

Por ello para mi trabajo de investigación quiero destacar como referentes principales dos OVAS, las cuales han servido mucho como herramientas de investigación; una desarrollada para el área de informática llamada “Objetos Virtuales de Aprendizaje para apoyar la enseñanza de la informática en la media vocacional” diseñada por los señores Henry Alberto Paredes Ortega y Silvia Juliana Rojas Guevara, para la Universidad Industrial de Santander, en el año de 2010, en la cual se puede destacar que no solo se realizó para el apoyo de las clases de informática, sino como herramienta pedagógica para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje utilizando los recursos tecnológicos, se diseñaron tres objetos virtuales con el contenido propio de la materia de informática, como lo es el manejo de Word, Excel, Power Point, las cuales fueron diseñadas como páginas web para que fueran de acceso público a todos los estudiantes y con ello contribuir al desarrollo de clases más lúdicas y de trabajo colaborativo.

Mi segundo referente es una OVA llamada “Construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje para la enseñanza de la matemática” creada por los señores Jorge Iván Amaya Baena, Jhon Jairo García Mesa, Jaime Alberto Mejía Betancur, Tatiana Andrea Ossa Zapata, para la Universidad de Antioquía en la facultad de educación, licenciatura en educación básica con énfasis en matemática, en Medellín en el año de 2012. Es un trabajo de investigación cuyo propósito fundamental fue aportar ambientes educativos más estimulantes y de mayor motivación, no solo para los estudiantes, sino también para la enseñanza de las matemáticas, principalmente en temas importantes para el área, como son: el concepto de Adición de Número Entero en el grado séptimo, el concepto de Proporcionalidad Directa en el grado séptimo, el concepto de Variable en el grado octavo y las Gráficas Trigonométricas en el grado décimo. Para ello se diseñaron varios OVA específicos para cada tema.

Por otra parte el Ministerio de Educación Nacional actualmente frente al uso de las TIC y las nuevas tecnologías, ha venido desarrollado una serie de estrategias desde el año 2003, las cuales tienen como objetivo principal, ampliar las condiciones y los servicios de la infraestructura tecnológica nacional, promover el uso de las TIC y su aplicación en todas las comunidades educativas, a través de la implementación de varios programas como lo es por ejemplo: el programa nacional de uso de medios y TIC (2003-2011) y actualmente con el sistema nacional de innovación educativa con uso de TIC. Nace entonces, la estrategia llamada REDA, (recursos educativos digitales abiertos), en el año de 2013, entendiendo como recursos digitales. A todos aquellos elementos materiales con carácter visual y tecnológico que emplean el uso de las TIC, internet y además, brindan la posibilidad de interactuar y adquirir conocimientos, así, tenemos como ejemplos: las OVAS, los blogs, las páginas web, entre otros.

Esta estrategia de recursos educativos digitales abiertos es un resultado entre la colaboración de entidades de educación superior y pública, además de la participación de grandes expertos de índole internacional.

Para el año del 2007 se crea el Banco de Objetos Virtuales en colaboración con 12 instituciones educativas, en todo el territorio nacional; especialmente de educación superior como lo son: Pontificia Universidad Javeriana de Cali, la Universidad de los Andes, en Bogotá, la Universidad del Norte, en Barranquilla, la universidad EAFIT, en Medellín, la Corporación Minuto de Dios, en Bogotá, entre otras.

La UNESCO, en su documento A Basic Guide To Open Educational Resources (OER), define los Recursos Educativos Abiertos, como:

En su forma más simple, el concepto de Recursos Educativos Abiertos describe cualquier tipo de recurso (incluyendo planes curriculares, materiales de los cursos, libros de texto, vídeo, aplicaciones multimedia, secuencias de audio, y cualquier otro material que se haya diseñado para su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje) que están plenamente disponibles para ser utilizados por parte de educadores y estudiantes, sin la necesidad de pago alguno por derechos o licencias para su uso. (UNESCO, 2011). (p.99).

Pero lo más interesante es ver como para el contexto colombiano se define que:

Recurso Educativo Digital Abierto es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone en una infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de Acceso Abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización. (MEN. Estrategia Reda). (p.99).

Estos recursos digitales abiertos según el Ministerio de Educación Nacional, debe responder principal mente a tres condiciones de forma indisoluble e ineludible, esto quiere decir que por consiguiente serán de carácter educativo, digital y abierto.

Lo educativo hace referencia como nos lo explica el Ministerio de Educación Nacional cuando nos dice:

Es la relación explícita que tiene o establece el recurso con un proceso de enseñanza y/o aprendizaje, a través de la cual cumple o adquiere una intencionalidad y/o finalidad educativa destinada a facilitar la comprensión, la representación de un concepto, teoría, fenómeno, conocimiento o acontecimiento, además de promover en los individuos el desarrollo de capacidades, habilidades y competencias de distinto orden: cognitivo, social, cultural, tecnológico, científico, entre otros. (MEN. Estrategia Reda). (p .100).

Lo digital cuando nos explica que:

Es la condición que adquiere la información cuando es codificada en un lenguaje binario. En este sentido, lo digital actúa como una propiedad que facilita y potencia los procesos y acciones relacionadas con la producción, almacenamiento, distribución, intercambio, adaptación, modificación y disposición del recurso en un entorno digital. (MEN. Estrategia Reda). (p .100).

Por último, en cuanto a lo define o llama abierto cuando nos expresa que es la condición que responde a los permisos legales que el autor o el titular del Derecho de Autor otorga sobre su obra (Recurso), a través de un sistema de licenciamiento reconocido, para su acceso, uso, modificación o adaptación de forma gratuita, la cual debe estar disponible en un lugar público que informe los permisos concedidos (MEN. Estrategia Reda, (p.100).

Todas estas estrategias desarrolladas por el Ministerio de Educación Nacional que se han venido desarrollando también tienen como fin, responder a las siguientes metas formuladas por ellos mismos:

1. Fortalecer los portales educativos entre ellos Colombia Aprende como un repositorio y plataforma para la publicación de contenidos educativos virtuales y digitales donde toda la comunidad educativa, al igual que los docentes puedan interactuar, y encontrar herramientas didácticas y tecnológicas para su desarrollo de sus clases
2. Generar en los contenidos educativos digitales de calidad los pertinentes derechos de legislación de propiedad, no solo del autor, sino de la calidad para la comunidad educativa en general.
3. Promover y facilitar la publicación de estos contenidos y estrategias didácticas, al igual que su conocimiento en internet.

Estas tres metas se han formulado bajo el ideal que la gestión y administración de contenidos es no solo una estrategia sino un deber propio del sistema educativo, ya que el permite orientar y articular los procesos de enseñanza-aprendizaje para que se desarrollen sin restricción alguna en cualquier institución educativa del país. Sin duda alguna es un reto y un rol muy importante que deben asumirlo los maestros y las instituciones en el día de hoy, ya que de cierta forma casi obligada ellas mismas se deben adaptar a los diferentes cambios y contextos no solo tecnológicos sino en el fenómeno de la globalización, expresada en el uso de nuevas tecnologías, principalmente las TIC, con las cuales se ha podido ampliar la cobertura educativa en muchas regiones del país, en donde por diferentes razones, caso

específico de la violencia y la falta de infraestructura vial o eléctrica, no se alcanzaba una buena cobertura educativa.

La educación del siglo XXI, tiende a ser abierta, la idea es brindar más allá de sus fronteras, campus universitarios o aulas de clase, una educación de calidad, ello se convierte en un compromiso ético, para ello se evidencia la colaboración de nuevos actores de la educación frente a las diferentes formas de abordar las nuevas prácticas educativas y los nuevos contenidos, los cuales puedan ser creados, transformados y editados en diferentes contextos a lo largo no solo del territorio nacional, sino, del planeta entero, en los cuales, profesores y estudiantes compartan ideas, reflexiones, mejoren prácticas y se debatan en escenarios en donde lo más importante sea la relación enseñanza- aprendizaje.

Sistematización y puesta en marcha

Para la sistematización de este proyecto de aula, fue necesario desarrollar un cronograma de actividades con el fin de ir planeando el paso a paso no solo en el proceso de diagnóstico, inducción de los jóvenes del colectivo histórico, sino también para la incorporación de la simulación del método de Investigación Histórica, al igual que el desarrollo de competencias en el pensamiento histórico, confrontadas con las competencias propias del área de ciencias sociales. Para la selección del grupo focal es necesario aclarar que los jóvenes se ofrecieron de forma voluntaria, tan solo el único requisito fue que tuvieran conocimientos básicos en sistemas y que quisieran trabajar en el proyecto, de esta manera se seleccionaron 5 de grado Once y 5 de grado Decimo, después se concretó los días de trabajo, especialmente los días martes en horario de 3: pm a 5:00 pm, ya que ambos grupos no tenían jornada única y con ello no se verían afectados en las demás clases, en el desarrollo de la primera sesión de trabajo se les presento el cronograma de actividades desarrollado por el docente líder del proyecto para dar a conocer las diferentes actividades programadas, como se puede notar a continuación.

Cronograma de actividades del proyecto: Construcción de un objeto virtual como una estrategia pedagógica, tecnológica dinámica y asertiva que permita motivar a los estudiantes en el aprendizaje de las ciencias sociales y al acercamiento al método de investigación histórica en el colegio Cristóbal Colón, sede gran Colombia de Armenia (Quindío)

OBJETIVOS	METAS	INDICADORES	ACTIVIDADES	RESPONSABLE	RESPONSABLE						EVIDENCIAS	
					ABR	MAY	JUN	FEB.	MAR	ABR		
1	Seleccionar el grupo focal de 10 estudiantes, 5 de grado decimo y 5 de grado 11, que posean conocimientos en sistemas y manejo de programas de computación.	Seleccionar y capacitar a los jóvenes que desean trabajar en el proyecto investigativo.	El 90% de los estudiantes seleccionados demostrarán interés por trabajar en el proyecto de investigación.	Seleccionar el grupo focal	Docente	21						fotografías, Acta, Primeras entrevistas, Encuesta, Informe de la encuesta
				Socialización del proyecto de investigación. Sobre la reconstrucción de la memoria histórica tras el terremoto acontecido en la ciudad en el año de 1999.		21						
				Se presentarán videos sobre lo que son las ovas.		21						
				Se presentarán videos sobre construcción de ovas.		21						
				Videos sobre características y elementos propios de una ova.		21						
				Desarrollar una entrevista a un familiar cercano que haya sufrido el acontecimiento sísmico, como una primer tarea inicial para que los jóvenes logran el acercamiento al tema.		21						
				socialización de las entrevistas realizadas y primeras impresiones		28						
				Se desarrollará encuesta sobre caracterización y conocimientos propios del área de ciencias sociales, especialmente en historia		28						
				informe escrito sobre los resultados de la encuesta de caracterización.		28						
Acercar a los estudiantes en la aprensión de contenidos y conceptos propios de historia.	Capacitar a los estudiantes sobre que es la historia, sus fines y el concepto de memoria histórica.	El 80% de los estudiantes tendrá apuntes sobre los temas, desarrollarán	¿Qué es la historia? Cual es su función social?	Docente		7					Acta, diario de campo, presentaciones, lecturas de documentos escritos, trabajos	
			fines educativos de la historia. Lectura de texto de Joaquin Prats sobre: enseñar historia: notas para una didáctica renovadora.			7						
			los objetivos didácticos de la historia.			14						

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
			conceptualización en clase	comprender hechos del pasado para saber situarlos en su contexto. Especialmente el concepto de tragedia.			14-21				escritos sobre el concepto de historia, sus fines y que es la Memoria histórica.	
				fomas diversas de adquirir, obtener y evaluar información sobre el pasado.			21					
				¿Qué es la memoria histórica?			21					
3	Diseñar e implementar una estrategia de investigación formativa para el levantamiento de información.	En compañía del docente los estudiantes conocerán el métodos de investigación en historia y realizarán trabajo de aula y de campo	El 80% de los estudiantes del grupo de investigación participarán activamente de la estrategia de investigación formativa	Método de investigación en historia	Docente		28	4				Actas, diario de campo, presentaciones, fotografías, lecturas documentos escritos sobre la importancia del uso de las fuentes para la investigación
				Importancia y uso de fuentes			28	4				
				¿Qué son las fuentes primarias- escritas-orales-icongráficas-orales			28	4				
				las fuentes secundarias-articulos de revista.			28	4				
				Aprender a analizar fuentes			28	4				
				¿Qué es el archivo municipal? ¿Qué es el centro de documentación? ¿Dónde ubicarlos en la ciudad, contacto. Elaboración de oficios para la visita de las entidades.			28	18				
4	Aplicar instrumentos o técnicas de investigación para la recopilación de imágenes, testimonios, y otras fuentes que permitan reconstruir el fenómeno del terremoto por parte de los jóvenes	El docente y los estudiantes realizarán trabajo de aula y de campo, para la recopilación de información primaria y secundaria.	El 80% de los estudiantes del grupo de investigación participarán activamente de la estrategia de investigación formativa	Oralidad, presentar videos y experiencias sobre el tema	Docente y estudiantes			18			Actas, presentaciones, fotografías, recopilación de información referente al tema.	
				¿Qué es la entrevista?, casos prácticos, pruebas piloto				18				
				Taller para la elaboración de instrumentos de recolección de datos, ¿cómo se encuesta? Y como se realiza una entrevista.				18				
				Visitar el Archivo municipal para la recolección de las primeras informaciones del tema.			25	1 al 30				
				visitar los archivos y recolectar información de los organismos de atención de emergencias como bomberos y defensa civil.				1 al 30				
Consultar fuentes primarias sobre noticias, datos, e información del acontecimiento sísmico.					1 al 30							

				Visita a los lugares emblemáticos de la ciudad que sufrieron con más rigor el evento sísmico y observar como ha sido el cambio a nivel urbanístico.																			
5	Sistematizar y analizar la información para la presentación de informe de investigación y construcción de la ova.	A principios de junio se entregará al asesor de tesis un informe de sistematización de la experiencia sobre reconstrucción de la memoria histórica tras el terremoto de Armenia en el año de 1999.	La experiencia de sistematización se entregará con un avance mayor al 90%	Redacción constante de los hallazgos.	Docente y estudiantes									1 al 30									
				Recopilación de los trabajos en clase, entrevistas, fotografías, informes tanto del docente como de los jóvenes.										1 al 31									
				Análisis de las mejores prácticas, preparación de fotografías, actas de reunión. etc, presentaciones del grupo focal de investigación Cultivando Historia																			
				Entrega informe de sistematización																			5
6	construir el objeto virtual de aprendizaje con relación al tema de investigación	El docente y los estudiantes realizarán trabajo de construcción de la Ova con el contenido propuesto.	el 90% de los estudiantes seleccionados participaran en la construcción de la Ova.	Selección de los contenidos de la Ova	Docente y estudiantes									1 al 30									
				Selección de los trabajos y aportes de los jóvenes que harán parte de la Ova.																			
				Construcción de la ova con todos los requerimientos																			
				Socialización del objeto virtual de aprendizaje a la comunidad educativa y puesta en la página oficial del colegio.																			5

Figura: 1. Cronograma de Actividades.

Resultados

La construcción de este objeto virtual de aprendizaje como parte del desarrollo final del proyecto de aula, la implementación del método de Investigación Histórica, la simulación del oficio propio del historiador en el aula de clases, se convirtieron en un método clave, ya que como estrategia tecnológica dinámica y asertiva, logro motivar en los estudiantes el aprendizaje de la historia y de la ciencias sociales, también promovió y desarrolló en los jóvenes integrantes del colectivo histórico el trabajo colaborativo, además les permitió orientarse hacia un trabajo más independiente, mejorando de manera muy importante el manejo y aprovechamiento de su tiempo libre y académico, desarrollando habilidades para encontrar información relevante para su formación, tanto en las visitas al archivo, como las entrevistas que realizaron, cumpliendo de manera muy asertiva con el propósito de interesarlos aún más por los contenidos de carácter histórico, especialmente el conocimiento de su historia local más reciente.

Esta OVA como recurso digital abierto para el aprendizaje, se convirtió en una estrategia metodológica y didáctica muy importante, permitió a los jóvenes apropiarse de las TIC, articulándolas como excelentes herramientas para la construcción de contenidos interactivos, los cuales impulsaron de manera muy significativa el trabajo autónomo y colaborativo, optimizando el tiempo de clase presencial al profundizar los temas propuestos para la construcción de la OVA, al mismo tiempo que se generaron actividades didácticas que pudieran ser aplicadas en cualquier lugar y tiempo, posibilitando aún más la interacción del docente y sus estudiantes, al igual que entre ellos mismos.

La implementación y construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) y uso de las TIC, como recursos digitales abiertos e interactivos, pueden brindar un espacio a la interdisciplinariedad entre las diversas áreas de conocimiento y con ello mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes, ya que permiten la realización de clases más lúdicas, divertidas y de mayor interés para los educandos, puesto que para el docente que se ha apropiado y habituado a trabajar con ellas en sus procesos pedagógicos, se le optimiza y

facilita su tiempo en la construcción de material y preparación de su clase, mientras va seleccionando y organizando la información para propiciar el trabajo colaborativo y la interacción entre docente y sus estudiantes para brindar un verdadero aprendizaje más significativo.

En cuanto a la construcción y forma de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) estos no deben presentar en lo posible inconvenientes técnicos para su visualización tanto en dispositivos como el computador, una tablet o un teléfono celular, se debe elegir muy bien la plataforma o programa de edición de páginas web en la cual se desea crear, su tamaño debe ser el adecuado, tampoco deben estar sobrecargados de imágenes, texto o audios, ya que su único inconveniente se presenta debido a la conexión con internet, la cual si es deficiente puede presentar demoras al abrir y el estudiante puede perder motivación e incluso cerrarlo sin verlo. Deben tener el mayor número de elementos didácticos posibles, como por ejemplo crucigramas, juego de palabras, entre otros, dependiendo del grado escolar al cual se pretende llegar.

Es primordial realizar continuamente un proceso de revisión y de reconstrucción permanente del objeto virtual de aprendizaje, no puede ser un producto único y terminado, pues en la actualidad la tecnología avanza rápidamente y en un futuro próximo la realidad será de forma mucho más virtual, esta virtualidad se convertirá en la clave que apoyará los procesos de aprendizaje y son los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) los que de forma más sobresaliente y significativa estarán ofreciendo a los docentes y estudiantes herramientas didácticas que los motiven a desarrollar un aprendizaje y un trabajo autónomo e independiente.

Como profesor de Ciencias Sociales, pienso que es de gran importancia para la educación en todos los niveles, el lograr avanzar en la construcción de herramientas tecnológicas, didácticas que empleen el uso de las TIC, ya que estas como se puede evidenciar claramente permiten mayor interacción con el estudiante, además deben poder funcionar en diferentes plataformas, especialmente las que hay en el internet con carácter educativo, como por ejemplo portales como Colombia Aprende, los cuales no deben generar dificultades y deben facilitar el aprendizaje, no solo de conceptos y competencias, sino que se articulen de manera interactiva en el aprendizaje de otras áreas del conocimiento como por ejemplo las matemáticas, la física y la química, ya que estas materias hasta el momento, es en donde más inconvenientes se tiene a la hora de articular las pedagogías especialmente las que emplean el uso de las TIC, para muchos de los docentes de estas áreas, en particular los del área de matemáticas es muy complicado explicar por ejemplo ciertos conceptos trigonométricos, las ecuaciones e integrales, a través de presentaciones de Power Point o Prezi, por ello es necesario emplear otras herramientas y seleccionar el software adecuado que les pueda brindar a los docentes de matemáticas, física y química en un trabajo conjunto con los docentes del área de tecnología, crear una buena herramienta didáctica que les pueda ayudar en sus clases dependiendo de la intencionalidad pedagógica y las necesidades de cada docente.

En este sentido, podemos concluir que el rol que debe asumir el docente de historia requiere contextualizarse en su realidad educativa, en donde se enmarca su labor y el trabajo, el cual realiza de manera cotidiana en las diferentes aulas de clase, este trabajo realizado se enmarca

de manera muy significativa principalmente en dos caminos, en el primero, expresado en la reproducción del sistema y en el segundo, expresado en la transformación. Pero para lograr esta transformación, especialmente en la enseñanza de la historia se debe tener como referente, la formación de nuevos marcos teóricos y nuevos objetos de estudio en especial con una nueva mirada a los que proporcionan las Ciencias Sociales, en apoyo con las ciencias auxiliares como la sociología, la economía, la antropología, entre otras, para potenciar el desarrollo de un pensamiento reflexivo y crítico que posibilite analizar, interpretar e interactuar en el complejo contexto en donde sus prácticas educativas se producen o se reproducen. No habrá duda de que el docente que no es reflexivo y no logra conocer e interactuar con su contexto próximo, continuará con los procesos de enseñanza de las ciencias sociales e historia de una manera repetitiva y aburrida, además continuara de forma muy rutinaria con sus prácticas educativas y con ello estaría nuevamente reproduciendo los elementos impuestos por el sistema y de cierta manera continuaría enseñando la historia como siempre se ha venido enseñando, memorística, repetitiva y descontextualizada.

Referencias bibliográficas

Albert, J., & Cuevas, J. (2004). Enseñar utilizando Internet como recurso. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (41), 8-18.

Fernández, A. (2010). La formación en competencias de pensamiento histórico. *Clío & Asociados. La Historia Enseñada / número 14*. págs. 35 a 39.

Buitrago, E., & Lorena, B. (2008). La didáctica: acontecimiento vivo en el aula. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 6(2).

Bustamante M. (2014). Curso: Educación Histórica en Diversos Contextos. Escuela Normal del Estado de Sonora. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/Judithzr/equipo-1-35414270>.

Callejas, M., Hernández, E. y Pinzón J. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. Vol.7 No. 1. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/2654/265420116011/>

Chevallard, Y. (1997). *La transposición didáctica*. Argentina: AIQUE.

Chiappe, A. (2012). Educación a distancia y tecnologías de la información y la comunicación, capítulo 7: transposición didáctica como concepto clave para las prácticas pedagógicas mediadas por las Tic: el caso de los objetos de aprendizaje móviles. *Unas letras industria editorial*. Mérida Yucatán. México DF.

García, J. (2006). El uso de las TIC en las ciencias sociales. Una experiencia en el aula. *Revista Formación del Profesorado*, (9), 41-44.

Létorneau J. (2007). *La caja de herramientas del joven investigador. Guía de iniciación al trabajo intelectual*. La carreta editores E.U. Medellín Colombia.

Ministerio de Educación Nacional (en línea) *Objetos Virtuales de Aprendizaje*, disponible

<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/propertyvalue-34418.html>.

Ministerio de Educación Nacional. (2013) Colección: sistema nacional de innovación educativa con uso de Tic, Recursos Educativos Digitales Abiertos. Colombia. Disponible en www.colombiaaprende.edu.co/reda.

Onrubia J. (1994). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED. Revista de Educación a Distancia. Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/M2/>

Pagés J. (2003). Ciudadanía y enseñanza de la historia. Reseñas de Enseñanza de la Historia N° 1, 11-42, Revista de la Apeh, Asociación de Profesores de Enseñanza de la Historia de Universidades Nacionales (Argentina). Universidad Autónoma de Barcelona (Catalunya, España). Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Joan_Pages/publication/228768216_Ciudadania_y_ensenanza_de_la_historia/links/5513b91b0cf23203199cc155.pdf

Prats, J. (2001). Enseñar historia, notas para una didáctica renovadora. Junta de Extremadura. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología Dirección General de Ordenación, Renovación y Centros. España.

Ramírez, R. (2010). Introducción teórica y práctica a la Investigación Histórica. Guía para historiar en las ciencias sociales. Universidad nacional de Colombia. Facultad de ciencias humanas y económicas. Sede Medellín.

Ruiz, J. (2009). La evaluación del alumnado al incorporar las TIC; Congreso internacional sobre uso y buenas practica con Tic.

Silvio, J. (2006). Hacia una educación virtual de calidad, pero con equidad y pertinencia. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol. 3 - N.º 1. ISSN 1698-580X. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/780/78030106/>

Sosa, I., Monsalve, R. y Yurany, D. (2008). Estado del arte: utilización de las tecnologías de la Información y la comunicación como estrategia didáctica Para la enseñanza de la química entre los años 1986-2006. Universidad de Antioquia.

Tovar, L., Bohórquez, J, y Puello, P. (2014). Propuesta metodológica para la construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje basados en realidad aumentada. Formación universitaria, 7(2), 11-20.

Univirtual. (2009). Colección Univirtual, Objetos de aprendizaje, prácticas y perspectivas educativas, Pontificia Universidad de Cali. Colombia.

Verdugo, V. (2007). Comunicación y educación: una alianza necesaria en el contexto de la sociedad del siglo XXI, en: Revista Perspectivas (18), 81-108.

