

# Nuevas Tecnologías e Historia; otros caminos de enseñanza

Por

Ricardo Darío Primo\*

[ricardoprimo@ateneohyv.com.ar](mailto:ricardoprimo@ateneohyv.com.ar)

[www.ateneohyv.com.ar](http://www.ateneohyv.com.ar)

La irrupción de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) está transformando la sociedad y por ende las prácticas educativas.

Gracias a la misma, la enseñanza de algunas ciencias o disciplinas pueden tornarse más didácticas y agradables a los alumnos que antes las consideraban simplemente aburridas.

En este aspecto también hay que destacar que “En general, los procesos de adquisición serán más eficaces cuanto mayor y más significativa sea la relación que se establece entre la nueva información que llega al sistema y los conocimientos que ya estaban representados en la memoria”<sup>1</sup>.

Por eso, el principal escollo que tiene la aplicación de estas NTIC en el aula reside en tres aspectos fundamentales:

a- La ausencia de material tecnológico que posibilite estas prácticas (computadoras multimedia, acceso a Internet. Televisores, cañón de proyección, etc.)

b- Muchos docentes no están alfabetizados digitalmente (carecen de capacitación en el uso de computadoras e Internet)

c- No todos los alumnos poseen las mismas capacidades de acceso y conocimiento en NTIC

El empleo de Internet en las prácticas educativas “posibilitará la

interactividad de los mismos y su participación activa en el proceso de aprendizaje<sup>2</sup>

Sin embargo, este desafío presenta el contratiempo de que la información que allí se encuentra es innumerable, se presenta desordenada y hasta en forma caótica. Muchos usuarios que acuden a Internet buscando determinada información, terminan “visitando” o “navegando” por sitios que no tienen que ver con su interés, atraídos quizás por colores o formas de determinadas páginas y finalizan cortando la conexión luego de su frustrado intento.

Hace siete años atrás, existían 320 millones de páginas y se calcula que se producen un millón nuevas casa mes. Por ese motivo surgieron los denominados “buscadores” en Internet. Asimismo, el empleo de Internet y sus buscadores (por ejemplo Google) permitiría que el aprendizaje se constituya en significativo cuando “puede relacionarse de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe”<sup>3</sup>

Aquí también se presenta un nuevo escollo y es que a veces la información requerida se presenta en este medio en otro idioma, generalmente en inglés. Si bien algunas páginas pueden en forma automática traducirse al

<sup>2</sup> DELACOTE G. ENSEÑAR Y APRENDER CON NUEVOS MÉTODOS, Gedisa, Barcelona, 1998.

<sup>3</sup> AUSUBEL TEORIAS COGNITIVAS DEL APRENDIZAJE, Morata, Madrid, 1989. Pág. 120-154

<sup>1</sup> POZZO J. APRENDICES Y MAESTROS, Alianza, Madrid, 1996

español, en dicha operación se pierde a veces la calidad y presentación de la información.

El docente debe tener en cuenta estas situaciones convirtiéndose también en un “experto luthier”<sup>4</sup> diseñando técnicas e instrumentos y recursos.

Existen en la actualidad muchos sitios de historia en castellano por ejemplo [www.educahistoria.com](http://www.educahistoria.com) (página de España), [www.elhistoriador.com.ar](http://www.elhistoriador.com.ar) (página argentina del Profesor Felipe Pigna) o [www.ateneohyv.com.ar](http://www.ateneohyv.com.ar) (página de San Nicolás del Ateneo Historia y Verdad dónde existe una importante base de datos sobre Historia Regional). El docente no debe descartar sin embargo la utilización de otros medios.

La utilización de materiales impresos (láminas) permite que el generador del torbellino de ideas pueda trasladarse incluso del aula a la sala de computación o viceversa cuando la misma sea ocupada o exista algún trastorno técnico, transformándose en este caso en un factible “Plan B”.

Sobre estos además, los alumnos, pueden trabajar, marcar, anotar, etc.

La ausencia de interactividad del soporte gráfico con el mismo se ve cubierto por el empleo de la computadora.

También debemos tener en cuenta que la irrupción de estas nuevas tecnologías, nos conduce a modelos más flexibles, dónde la información no recae en el profesor o un libro, sino en una gran base de datos.<sup>5</sup>

Todo recurso educativo en Internet, generalmente se elabora teniendo en cuenta sus usuarios potenciales; lector general, alumnos de

los distintos niveles, especialistas e investigadores, etc. En el caso particular de la enseñanza de Historia mediante las NTIC debemos estar atento a veces a la intencionalidad política que puedan presentar los sitios que visitamos. Uno de los aspectos más interesantes que nos permite Internet es que nuestros alumnos se enfrenten a sitios que tratan el mismo tema desde perspectivas políticas bien diferentes.

Así, desarrollará su capacidad e interés para la investigación.

“Los aspectos de la producción de la tarea pueden ayudarse con andamios (scaffolds) que proporcionen a los estudiantes plantillas, guías llamativas para escribir y elementos y estructuras de multimedia. Al hacer parte del trabajo de los estudiantes, les permitimos que hagan más de lo que podrían hacer por sí mismos. En un cierto plazo, es de esperar que se apropien de las estructuras que les proporcionamos hasta que puedan trabajar de manera autónoma.”<sup>6</sup>

Es muy común por ejemplo, que los alumnos tengan acceso a las informaciones mediante las NTIC, y sin procesarlas ni siquiera leerlas, directamente las impriman presentándola luego como producto de su “enorme” investigación. No debemos perder de vista que “es habitual la confusión entre información y conocimiento. El conocimiento implica información interiorizada y adecuadamente integrada en las estructuras cognitivas de un sujeto. Es algo personal e intransferible: no podemos transmitir conocimientos, sólo información, que puede (o no) ser convertida en conocimiento por el receptor, en función de diversos factores (los conocimientos previos del sujeto, la

<sup>4</sup> SPIEGEL A. LA ESCUELA Y LA COMPUTADORA, Novedades Educativas, Bs. As. 1997

<sup>5</sup> Almendara Julio Cabero, Universidad de Sevilla, EDUTEC. REVISTA ELECTRÓNICA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA, Nº 1, Febrero de 1996.

<sup>6</sup> Bernie Dodge, Boletín electrónico de EduteKa, Tecnología de Información y Comunicaciones para Enseñanza Básica y Media, -Cinco Reglas para escribir una fabulosa WebQuest- Martes 17 de Diciembre del 2002.-

adecuación de la información, su estructuración, etc.).<sup>7</sup>

Los alumnos en algún momento de sus vidas, habrán oído hablar o visto en algún documental, ciertos aspectos de ésta etapa histórica. Sin embargo, seguramente ignoran el aporte que puede realizar las NTIC, y por ello el valor trascendental de estos recursos que rompen viejas estructuras de aprendizaje, interactuando con el conocimiento y desarrollando nuevas habilidades. De esta manera podrán estar en sintonía con el empleo de tecnologías en este caso para reconstruir un pasado que brota bajo sus pies y late en el corazón de una generación de argentinos que vivieron esa etapa de nuestro pasado. Tecnologías del futuro, para reconstruir el pasado; una paradoja que tiene hoy más que nunca, visos de realidad.

Un aspecto muy importante que convierte a la utilización de estas NTIC en una herramienta o recurso fundamental, es la interactividad que presentan algunos sitios permitiendo a los alumnos ser elementos activos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ejemplo en el sitio [www.ateneohyv.com.ar](http://www.ateneohyv.com.ar) hay una sección destinada a ejercicios en línea, dónde el alumno puede responder cuestionarios múltiple choice y obtener su respuesta y resultado en forma inmediata, además de la oportunidad de escribir y obtener respuesta mediante el empleo de casillas de correo (email) o de su participación en listas de discusión como la que ofrece la mencionada página.

“Como sociedades estamos pasando de una época en la que contábamos con muy poca información, especialmente información escrita, a una en la que Internet nos ofrece un exceso de información de fácil acceso. En países avanzados, el desarrollo de una

**competencia en el manejo de la información** es ya una tradición. Nuestros sistemas escolares deben comenzar a formar a sus estudiantes en el reconocimiento de la necesidad de información, en su búsqueda, en la evaluación de la calidad de la información obtenida y en su uso efectivo. Herbert Simon, ganador del Premio Nóbel de Economía, ha dicho: "El significado de 'saber' ha cambiado de ser capaz de recordar y repetir información, a ser capaz de encontrarla y usarla".<sup>8</sup>

La enseñanza de Historia, es una de las áreas dónde la NTIC están haciendo irrupción en forma vertiginosa.

Hace pocos días la TV comenzó a mostrar un programa titulada “Algo habrán hecho, por la Historia Argentina” conducido por Felipe Pigna y Mario Pergolini.

Basado en un guión historiográfico que tiene como fuente principal de información, los libros de Pigna titulado “Los mitos de la Historia Argentina”, y con un presupuesto de 2 millones de pesos, con gran despliegue de producción, ha centrado el debate acerca de la importancia de su empleo y de una posterior labor docente en el aula.

En medio de una profunda pereza intelectual y una profusa mediocridad televisiva, este hecho no deja de ser un significativo aporte para que los profesores puedan utilizarlos como herramientas didácticas, con la complementariedad de aclaraciones y contextualizaciones de los hechos que en esos programas se mencionan.

En contra de una tendencia academicista, casi inalcanzable para el común de la gente, esos programas a pesar de tener la crítica de esos sectores conservadores, principalmente ligados a la Academia Nacional de la Historia u

<sup>7</sup> Adell Jordi, Tendencias en la educación en la sociedad de las tecnologías de la información, EDUTEC, N° 7, Noviembre de 1997.

<sup>8</sup> Internet y el futuro de la Educación, Grupo de Investigación de Eduteka, [http://www.eduteka.org/tema\\_mes.php3?TemalD=0016](http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0016)

otras organizaciones patrióticas que se ocupan de inalcanzar a los próceres, la novedad radica en que los alumnos podrán por medio de imágenes, mapas, infografías y teatralizaciones observar desde un punto de vista más humano, y cercano a la realidad las virtudes y defectos de sus protagonistas.

Pero quizás, cuando nos referimos a otros caminos de enseñanza de la Historia mediante las NTIC, la mayor debilidad en nuestro país, reside principalmente en la carencia de programas o software de simulación de hechos históricos.

Microsoft viene realizando desde hace años, una serie de programas de juegos que pueden acercar a nuestros alumnos hacia la Historia. Me refiero principalmente a la serie "Age of Empires" o "Era de los Imperios"

En esos juegos, el usuario a través de una configuración en la que mediante el desarrollo de sus economías, los imperios seleccionados, van utilizando sus recursos naturales, investigando nuevas tecnologías y avanzando en la historia a través de diversas edades (de piedra, de hierro), deben enfrentar el desafío de la búsqueda de sustento y enfrentamiento con otras culturas e imperios.

Al primer CD base de este juego le siguió uno llamado N<sup>o</sup> 2, otro de expansión y recientemente esta empresa lanzó al mercado su último producto que toma desde la llegada de Cristóbal Colón a América hasta el desarrollo tecnológico de armas de pólvora.

En Argentina no se tiene mucho conocimiento de software o programas de juegos o simulación de carácter histórico. Se encuentra una por ejemplo llamado "Malvinas 2032" que pobre en imágenes, es de carácter futurista, dónde la Argentina en un futuro cercano intenta recuperar esas Islas y dónde paso a paso de esa etapa va recordando lo acontecido en 1982.

Fuera de esto,

sorprendentemente no existen, salvo las conocidas enciclopedias tipo Encarta, otros programas que desarrollen al igual que la compañía Microsoft, hechos de nuestra historia ya sea de simulación o reconstrucción del pasado.

¿Es posible su realización en nuestro país?. El principal escollo que existía hasta hace unos años, sorprendentemente no era la escasez de tecnología sino más bien, la de información técnica que hiciera posible una reproducción bastante fiel de esos hechos.

Hoy se está en condiciones de afirmar que esa barrera se ha superado en base a los nuevos aportes historiográficos, que con datos técnicos descifrados de otras ciencias, podemos establecer con alto grado de acierto, muchas cuestiones del pasado.

¿Cuál es el desafío entonces? Ninguno si se piensa en desarrollarlos con objetivos educativos. Muchos si se piensa comercialmente.

De manera tal que cuando estemos en condiciones de comenzar esta tarea, podremos usar programas o software, dónde por ejemplo reconstruiremos paso a paso el Cruce de los Andes por San Martín o algunas batallas de la Guerra del Paraguay y entonces nuestros niños podrán acercarse hacia nuestro pasado, jugando, creando y tomando realmente conciencia del esfuerzo realizado.

Se necesita más que nada la decisión de dar ese primer paso y convertirnos en creadores de una nueva forma de encarar la Historia y de hacerla más didáctica y amena.-

\*Profesor de Historia, Historiador, Licenciado en Tecnología Educativa (UTN)

