



## EL TRABAJO COOPERATIVO PARA EL DESARROLLO DE APRENDIZAJES EN LA ASIGNATURA DE HISTORIA.

Rocío Hernández Villanueva  
Elba María Méndez casanova

hernandezvillanuevarocio@hotmail.com,mgapedagogia@gmail.com

### Resumen:

El presente reporte parcial de intervención, aborda la temática del trabajo cooperativo para el desarrollo de aprendizajes en la asignatura de historia en el quinto grado, se lleva a cabo en la Escuela Primaria México, perteneciente al municipio de Tuxpan Veracruz; en el periodo de agosto 2014 a febrero 2015. El propósito fundamental de la investigación es conocer el impacto del video animado en el desarrollo de aprendizajes en alumnos específicamente en la asignatura de historia. El estudio está basado en un enfoque cualitativo donde se aplica el método de investigación acción participativa, definiéndose como una intervención activa en la práctica profesional con la intención de mejorar los resultados educativos. La ponencia presenta los avances correspondientes a la primera etapa del trabajo de investigación acción participativa y los resultados, los cuales permiten definir el uso de las tecnologías de la información y comunicación como elementos sustanciales para la gestión del aprendizaje.



**Palabras clave:** Educación básica, proceso enseñanza aprendizaje, investigación participativa.

### **Planteamiento del problema**

Nos encontramos en la era del conocimiento, donde la educación desempeña un papel fundamental en la vida del ser humano. Actualmente educar para el siglo XXI representa un desafío, tanto para los sistemas educativos nacionales como para los organismos internacionales debido a la época de constantes cambios y transformaciones, por lo tanto la educación requiere nuevas demandas como son: el desarrollo de competencias para la vida, el manejo de la información, la comprensión del mundo histórico y el uso de las herramientas tecnológicas por citar algunas.

Sin embargo, en los países subdesarrollados o en vías de desarrollo como el nuestro, aún se mantiene la práctica de una educación tradicional debido a la falta de capacitación y el conformismo de algunos docentes principalmente en la educación básica, donde se observa que el proceso de enseñanza y aprendizaje de la historia enfrenta ciertas dificultades para propiciar aprendizajes significativos en los estudiantes.

Resulta difícil superar la visión verbalista y memorista de la historia, ya que en los anteriores planes y programas de estudio este era el enfoque y actualmente en el plan de estudios 2011 es concebida con un enfoque formativo el cual permite a los estudiantes comprender los hechos pasados para entender su presente y futuro. Haciéndolos más sensibles y participes de su actuar en sociedad.

En el primer acercamiento que realicé a la institución escolar me pude percatar que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades de aprendizaje en la asignatura de historia, los alumnos no le encuentran utilidad, importancia, ni significado a esta asignatura. El aprendizaje de la historia en la educación básica es algo esencial para la adquisición de la ciudadanía nacional y mundial. Desarrollar un pensamiento histórico “implica reconocer que todos los seres humanos dependemos unos de otros y que nuestro actuar presente y futuro está estrechamente relacionado con el pasado” (SEP, 2011, p. 28).



Las dificultades observadas dentro del salón con respecto a esta asignatura es que no tienen una conciencia del tiempo histórico, no le encuentran importancia a los hechos y procesos históricos, a la participación de los diversos actores sociales y al manejo de fuentes de información histórica. Los alumnos deben conocer el pasado del ser humano y deben conocer también la historia de nuestro país, pero ambos aspectos les son desconocidos en la mayoría de los casos. Entre las competencias que deben desarrollar los estudiantes con base en el programa de historia quinto grado son las siguientes: Comprensión del tiempo y del espacio histórico, manejo de información histórica, formación de una conciencia histórica para la convivencia. Competencias que son de gran importancia y que para la mayoría de los alumnos les son extrañas o no logran comprenderlas.

Los aspectos señalados reflejan bajas calificaciones en la asignatura de historia. En el primer bimestre los alumnos obtuvieron un promedio general de siete punto cuatro, mientras que en el segundo bimestre los alumnos bajaron el promedio general a siete punto dos, problemática que debe atenderse ya que en vez de ir mejorando sus calificaciones estas van en decremento por lo anterior surgen las siguientes interrogantes ¿Cómo propiciar el interés sobre la historia en los alumnos? ¿Cómo generar aprendizajes significativos en los estudiantes? ¿Qué estrategia podría favorecer el aprendizaje de la historia?

### **Justificación**

La presente ponencia es un reporte parcial de intervención que forma parte del Diseño del Proyecto de Intervención Educativa titulado “El trabajo cooperativo para el desarrollo de aprendizajes en la asignatura de historia”, inscrito en el programa de la Maestría en Gestión del Aprendizaje PNPC-Conacyt en la línea de generación y aplicación del conocimiento Ambientes Virtuales. El interés por llevar a cabo un proyecto de intervención educativa nace de la necesidad de formar estudiantes con todas las capacidades, conocimientos, habilidades y actitudes que les permitan desenvolverse críticamente en esta época de constantes cambios y transformaciones.



Apoyarse de las tecnologías de la información y comunicación como herramientas didácticas que favorezcan el aprendizaje en la asignatura de historia en el quinto grado de educación primaria son fundamentales para la actual demanda educativa ya que su uso conlleva una doble visión de lo que es la educación integral; por una parte ayuda al educando a desarrollar y aprovechar sus capacidades cognitivas al máximo, y por otro son una herramienta didáctica de gran utilidad para los docentes puesto que les facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje entre sus alumnos, obteniendo así una educación acorde al siglo XXI.

Las posibilidades de aprendizaje y enseñanza que permite el video como herramienta tecnológica son múltiples. Es esta una de las razones que me llevaron a elegir la temática para la presente ponencia, la cual tiene como finalidad que los lectores y principalmente los educadores valoren la importancia de las herramientas tecnológicas en el quehacer educativo.

### **Fundamentación teórica**

#### **a) Aprendizaje**

La investigación está basada en la corriente teórica de David Ausubel y Vigosky, quienes plantearon que aprender era la consecuencia de desequilibrios en la comprensión de un estudiante y que el ambiente tenía una importancia fundamental en este proceso. Ausubel (1983) menciona que “El aprendizaje significativo es el proceso por el que se relaciona la nueva información con algún elemento ya existente en la estructura cognitiva del sujeto y relevante para el material que se intenta aprender” (p. 10 citado por Alonso 2010).

Si no existen en la mente del estudiante conceptos básicos a los que pudiera ligarse el nuevo conocimiento, este tendría que aprenderse de memoria y almacenarse de un modo arbitrario y desconectado. “Ausubel y Joseph Novak reconocen que hay ocasiones en las cuales es necesario un aprendizaje memorístico” (Ausubel, Novak, p. 57 1999, citado por Alonso 2010) aunque si el conocimiento es asimilado dentro de la estructura cognitiva individual en una unidad ligada a una información previa y es generador de ampliación y modificación del conocimiento previo (acomodación), el resultado será un aprendizaje significativo.



El autor Vygotsky (1988) plantea que “la zona de Desarrollo Próximo (ZDP) hace referencia al espacio o diferencia entre las habilidades que ya posee el/la niño/a y lo que puede llegar a aprender a través de la guía o apoyo” (p. 133) es por eso que los alumnos necesitan del apoyo del docente como guía u orientador en las actividades diarias de las clases y de otros compañeros que se encuentren en su mismo nivel o superiores para desarrollar los procesos mentales que le facilitaran el aprendizaje.

#### b) Herramienta

La herramienta de apoyo al proyecto de intervención educativa es el video digital animado, la considero apropiada con base en lo establecido por Moreira, M. (2009) quien refiere la selección, uso y organización de los medios y materiales de enseñanza para lo cual establece que es necesario “la adecuación de los medios a las características del alumnado y al contenido estudiado, la adecuación del medio al tipo de demandas de la actividad desarrollada... integrar el medio en la estrategia y método de enseñanza de la clase” (p.45).

Cualquier programa es susceptible de ser utilizado didácticamente. Siempre que su utilización esté en función del logro de unos objetivos previamente formulados. Un programa de vídeo puede servir como refuerzo, antecedente o complemento de una actividad docente. El vídeo la ilustra, la esquematiza, haciéndola ganar en claridad, sencillez y la hace más amena.

Las edades en las que se encuentran los alumnos se ubican entre los 9 y 10 años, tomado en cuenta este aspecto, me he basado en las investigaciones del Doctor en Tecnología Educativa, Córca (2009) quien propone varios tipos de generaciones. Ubico a los estudiantes con los que trabajo en la “generación de los NET también llamada generación “Y” son los actuales jóvenes nacidos de 1980 al 2000 quienes se desarrollan en la era de la informática” (p. 87) aunque los alumnos del quinto grado nacieron entre 2005 y 2006 presentan las características que el autor señala las cuales son las siguientes:

- El joven de la generación “Y” ha desarrollado más el lado derecho de su cerebro, aquél que se concentra más en lo creativo.



- Les motiva estar en un ambiente de trabajo divertido.
- La responsabilidad y el compromiso surgen cuando le encuentran sentido a lo que hacen.
- Asombrosa capacidad de adaptación a toda actividad que implique las TICs en general y en particular la computadora y el internet.
- El nivel de decodificación visual o iconográfica es mayor.

Las características que presentan los alumnos en su mayoría coinciden con las características presentadas por Córlica (2009) entre las características principales se encuentran:

- Les gusta estar activos.
- Facilidad para el manejo de una herramienta tecnológica.
- Les agrada el trabajo en grupos, lo perciben como un ambiente divertido.
- No le encuentran significado a algunas asignaturas, por lo que rechazan algunas prácticas tradicionales de enseñanza.
- Son más visuales y críticos.

### c) Estrategia

La estrategia que podría atender la problemática que presentan los niños de acuerdo a sus características cognitivas, intereses y contexto podría ser el trabajo cooperativo. El trabajo cooperativo se define como “procedimientos de enseñanza que parten de la organización de la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje” (Pujolás, 2009, p. 3).

¿Por qué el Aprendizaje Cooperativo? Tomando en cuenta que son alumnos de nivel primaria es que se hace necesario que sea el docente quien oriente las actividades y estrategias que se utilizaran durante las clases, es ésta una de las causas por las cuales he decidido trabajar el trabajo cooperativo. Tomar en cuenta el trabajo cooperativo como estrategia de aprendizaje resultaría de gran beneficio para que los estudiantes comprendan, le encuentren significado y



utilidad a las actividades que se vayan desarrollando durante el abordar de las clases de historia.

## Objetivo

Implementar el trabajo cooperativo para el desarrollo de aprendizajes en la asignatura de historia en los estudiantes del quinto grado de educación primaria a través del uso del video animado.

## Metodología empleada

El estudio está basado en un enfoque cualitativo donde se aplica el método de investigación acción participativa, definiéndose como una intervención activa en la práctica profesional con la intención de mejorar los resultados educativos. Dentro de esa metodología se propone el modelo de intervención APRA (Acceso, Permanencia y Rendimiento Académico) es una propuesta de intervención que considera los elementos fundamentales que apoyan los procesos sistemáticos de cambio y mejora institucional, comprende las siguientes fases:

1. Diseño del proyecto de intervención. Crear las condiciones para la intervención: realizando el primer acercamiento a la institución educativa donde se desea intervenir y el diagnostico.
2. Planeación. Diseñar: formulación de objetivos del plan de mejora, sistematización de actuaciones generales y específicas, proceso de evaluación.
3. Implementación y acción. Actuar: desarrollo del plan de acción y desarrollo de los mecanismos de seguimiento, revisión.
4. Evaluación de la intervención. Verificar: detección de disfunciones, búsqueda de alternativas, informe global de valoración.
5. Culturalización y difusión de la intervención. Incorporar y compartir: incorporación a la dinámica organizativa de los mecanismos establecidos, incorporación en la cultura, externalización para fortalecer internamente y desarrollar el contexto.



De acuerdo con el grado de avance de la maestría, la intervención realizada hasta el momento ha considerado la fase uno: Diseño del proyecto de intervención, donde se crearon las condiciones necesarias para realizar el primer acercamiento a la escuela primaria México con el fin de conocer el contexto de actuación, detectar las necesidades a través del diagnóstico aplicado a los alumnos del quinto grado y los obstáculos para la puesta en marcha del proyecto de intervención así como identificar las temáticas susceptibles de abordar. Actualmente la intervención se encuentra en la fase dos: Planeación, se diseñó el objetivo, la estrategia y herramienta que podría favorecer los aprendizajes en los estudiantes.

### **Resultados:**

De acuerdo la fase uno de la metodología APRA diseño del proyecto de intervención. Crear las condiciones para la intervención realicé el primer acercamiento a la escuela primaria México donde detecte tres problemáticas de mayor incidencia, las cuales son: escasa utilización de estrategias didácticas por parte de la docente, indisciplina en el salón de clases y el bajo rendimiento en la asignatura de historia. Tomando en cuenta criterios como: incidencia en el contexto, viabilidad, pertinencia, relevancia, grado de motivación del personal y la urgencia de la intervención es que decido atender la problemática del bajo rendimiento en la asignatura de historia.

Con base en la detección de la problemática donde se podría intervenir, elaboro un instrumento para realizar el diagnóstico a los alumnos del quinto grado. El instrumento consta de diez preguntas las cuales se rigen bajo los indicadores: preferencias en las asignaturas, actividades que regularmente realizan los alumnos en las clases de historia, conducta que asumen los alumnos, material didáctico que emplea la docente, tiempo que le destinan los estudiantes a las tareas de historia, importancia de la historia, aprendizaje de la historia y aplicaciones de la historia.

A continuación presento únicamente los resultados obtenidos de dos de los indicadores que conforman el instrumento utilizado para el diagnóstico, en torno al indicador actividades que regularmente realizan los alumnos en las clases de historia el instrumento arrojó lo siguiente: La docente en la mayoría de las clases realiza las mismas actividades en los distintos temas







creando un ambiente monótono y aburrido para la mayoría de los estudiantes. La actividad prioritaria durante las clases de historia son las lecturas, donde el 83% de los estudiantes la eligió, seguida se encuentran los cuestionarios y las líneas del tiempo con 66% de alumnos que las eligió como actividades que regularmente pone su maestra durante las clases de historia, solamente el 71% eligió la opción de los resúmenes, nadie marco otra actividad lo cual quiere decir que la maestra solamente se apoya de alguna de las actividades aquí planteadas aspecto que debe tomarse en consideración ya que en gran medida depende de las actividades que el docente lleve a cabo durante sus clases, los aprendizajes que los estudiantes se van formando o desarrollando.

Alrededor de la categoría aprendizaje de la historia el 89% de los estudiantes respondieron que les gustaría aprender historia a través de juegos, el 80% dijo que por medio de videos, al 75% les gustaría trabajar en grupos es decir con sus compañeros o amigos, al 70% les gustaría aprender historia a través de materiales interactivos y a un 60% por medio de algunas historias. Algunos de los estudiantes expresan que les gustaría aprender historia con pláticas interesantes, materiales que llamen su atención, utilizar dispositivos electrónicos y que les platicaran como fueron sucediendo las cosas.

La anterior información me da una idea de cómo les gustaría aprender historia a los alumnos del quinto grado de la escuela primaria México, las respuestas de los estudiantes son de gran importancia para recabar datos y así poder ir delineando la estrategia y las posibles actividades que implementaré para el aprendizaje de la historia en las fases siguientes de la metodología. Hasta el momento con base en los resultados obtenidos la estrategia más acorde a las características de los estudiantes es el trabajo cooperativo y la herramienta el video digital animado.

## **Conclusiones**

Al realizar el primer acercamiento a la institución y diagnostico a los alumnos del quinto grado puede percibir que con regularidad la historia es concebida como una asignatura pasiva, donde el docente aborda los distintos contenidos con las mismas estrategias y el alumno solo es el



receptor no sintiéndose participe del proceso de enseñanza aprendizaje lo cual puede ser motivo para que los estudiantes no le encuentren significado o importancia a esta asignatura, prácticas que sin duda con base en las características y necesidades del contexto actual deben ser reemplazadas.

Hoy en día el alumno necesita de un conocimiento histórico activo que le permita sentirse motivado, interesado y a gusto con sus compañeros y maestros, hacer uso del video animado como herramienta didáctica de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje podría hacer más dinámico, atractivo e interesante el aprendizaje de la historia. Los profesores deben crear ambientes aprendizaje conforme a las particularidades de los estudiantes y necesidades educativas actuales, para poder impactar favorablemente en el proceso de aprendizaje, apoyándose de la utilización de las diversas técnicas y herramientas acordes a los contenidos y actividades que se vayan a implementar.

Otro aspecto de gran importancia es el medio por el cual el alumno genera y desarrolla su propio conocimiento, la vista es un elemento fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los tiempos actuales ya que la mayoría de la información llega a través de este sentido, utilizar las tecnologías de la información y comunicación específicamente el video animado podría ayudar a favorecer el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes del quinto grado de la escuela primaria México ya que al considerar sus edades, características cognitivas, contexto, contenidos temáticos de la asignatura y recursos sería una herramienta didáctica viable de aprendizaje.

### **Referencias bibliográficas**

Alonso, M. (2010). Variables del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias básicas. México: Trillas.

Córica, J. y Dinerstein, P. (2009). Diseño curricular y Nuevas Generaciones: Incorporando a la generación NET. Argentina: André Materon.

Moreira, M. (2009). Introducción a la Tecnología Educativa. Universidad de la Laguna.

Pujolás, P. (2003) El aprendizaje cooperativo: algunas ideas prácticas. Universidad Vic.



Secretaría de Educación Pública. (2011) Plan y programas de estudio 2011. Educación básica. Primaria. México: SEP.

Vygotsky, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México: Grijalbo.

