

# **El Medioevo Europeo: un software educativo para el trabajo en la escuela.**

Por: Ismary Fabe González y Lic Danilo Gutiérrez Coro.  
Instituto Superior Pedagógico "Rafael María de Mendive"

**Resumen:** La Creación del software educativo elaborado tiene como objetivo que los alumnos amplíen el conocimiento sobre la época feudal que se extiende desde el año 476 después de Cristo cuando se produce la caída del Imperio Romano de Occidente hasta el siglo XV, y en algunos países hasta el siglo XVI.

**Summary:** The Creation of the elaborated educational software has as objective that the students enlarge the knowledge about the feudal time that extends from the year 476 after Christ when the fall of the Roman Empire of West takes place until the XV century, and in some countries until the XVI century.

Con la introducción del programa audiovisual el maestro se convierte en un gran promotor cultural entre sus alumnos y en la comunidad. La introducción masiva de los medios audiovisuales en la vida escolar plantea nuevos retos a las universidades pedagógicas en la formación de los profesionales. La cultura integral de los educadores tiene que lograrse en la formación profesional que incluye los aspectos académicos, laboral y actividades investigativas de los estudiantes.

La concepción curricular de las universidades pedagógicas se proyecta para lograr el desarrollo cultural de sus alumnos e irradiar cultura desde las escuelas hacia el entorno, contribuyendo a que constituya el centro cultural más importante de la comunidad.

Las exigencias actuales del desarrollo científico técnico hacen necesario que el maestro se familiarice con todos aquellos medios de enseñanza que le permitan un mejor desempeño en su labor docente sobre todo en la vinculación con las máquinas computadoras que se han introducido en todos los niveles de enseñanza.

La preparación inicial se logra a lo largo de la carrera, mediante una concepción de los planes de estudio en donde todas las disciplinas tributan a esta preparación, en particular la formación pedagógica y las metodológicas de las enseñanzas. El sistema de conocimientos de estas disciplinas familiariza al futuro docente en los medios de enseñanza, sus fundamentos pedagógicos, así como los aspectos metodológicos concretos en la escuela.

La disponibilidad de estos medios en la escuela ha llevado a reforzar los contenidos en los programas de estudio donde se han incluido además el estudio de los programas audiovisuales de las escuelas, sus objetivos, características y contenidos así como su fundamentación psicológica y pedagógica.

Por otra parte la actividad práctica que desarrolla el estudiante en la escuela desde el 1er año de su carrera como docente permite su familiarización con el uso de estos medios de enseñanza, a la vez que posibilita el entrenamiento progresivo para su utilización adecuada a partir de la introducción en los programas de estudio la utilización de software educativo y otros medios audiovisuales.

La temática de los medios audiovisuales, el software educativo y los programas televisivos escolares se incluye en las diferentes formas del trabajo científico estudiantil y profesoral, encaminado a medir su impacto en el aprendizaje y la formación integral de los alumnos, así como en la propia integración de los contenidos para perfeccionar la labor integral del maestro, incluyendo el perfeccionamiento de los propios medios. Las líneas temáticas del programa de superación cultural son:

- Cultura política
- Historia
- Lengua materna
- Ciencia y técnica. Educación ambiental
- Educación para la vida, la salud y el deporte

El potencial científico con que cuentan los pedagógicos se dirige también a incrementar las investigaciones sobre el empleo de los recursos dotados a las escuelas, desde la detección de las necesidades de los estudiantes y los grupos de niños y adolescentes que los reciben hasta la efectividad de la conducción pedagógica de las actividades y su interacción en la vida educativa de los centros.

Es necesario destacar el empleo por parte de los maestros de la bibliografía y los materiales relacionados con los contenidos. Las fuentes de consulta de que disponen los educadores y enriquecerlas según las necesidades

Nos motivó a la creación del Software Educativo la escasez de láminas y de bibliografía con que cuentan los profesores y estudiantes para desarrollar los programas de estudio de Cultura Política y de Historia Antigua, además estos programas no cuentan con software educativos que se ajusten de forma óptima al contenido de los programas vigentes. Frecuentemente la multimedia que se presenta se ocupa de tareas generales que se apartan de la dosificación de los programas o tiene enfoques con los que se debe tener cuidado a la hora de transmitir el conocimiento a los estudiantes, por ser algunas del área capitalista. Nosotros hemos hecho un estudio a partir de los programas y de la experiencia de los profesores de Cultura Política y de Historia en especial con los profesores del Curso de Formación Emergente que se desarrolló en la Escuela Presidente Salvador Allende de Ciudad de la Habana donde se formaron 3500 maestros primarios a los que se les impartió la asignatura de Cultura Política para el desarrollo de la cultura general integral que debe tener cada educador para poder desarrollar una labor como la que exige la revolución educativa que estamos llevando a cabo, también nos hemos apoyado en los programas que se han desarrollado con el Plan Especial de la Revolución para la Formación de Maestros Integrales de Secundaria Básica, una de las alternativas fundamentales para subsanar los problemas de esta enseñanza (propuesta cubana en Pedagogía 2003).

Hemos tenido presente los programas de estudio de Historia de Secundaria Básica, Preuniversitario y la Escuela de Formación de Instructores de Arte, así como la Formación regular de estudiantes pedagógicos.

El producto que hemos elaborado cumple con muchas de las necesidades de los profesores y estudiantes de Historia y Cultura Política porque hemos tenido presentes sus opiniones y las hemos validado en la práctica con los alumnos y profesores de los cursos y programas que hemos señalado, comprobando el impacto, la eficacia y

efectividad del producto, lo que justifica su utilización por encima de los pocos productos existentes y los medios tradicionales.

El Medioevo Europeo, nuestro producto que forma parte de un paquete de software educativos que recorre desde la Comunidad Primitiva hasta la Creación del Marxismo, no suprime la labor educativa del maestro, la hace más racional y fácil, permitiendo desarrollar un grupo amplio de actividades con los estudiantes y a estos poder realizar trabajos independientes contando con recursos de color, sonidos imágenes, lo que multiplica su productividad.

Para la confección del producto, hemos seguido criterios autorizados de usabilidad, que facilitan la manipulación del software, para que los usuarios del mismo no pierdan tiempo en aprender estrategias complicadas de navegación que lo aparten de la comprensión del contenido fundamental.

Superamos también uno de los problemas que más trabajo y dificultades está creando en la distribución de los programas educativos. El Medioevo Europeo trabaja en cualquier plataforma Windows o Windows NT, Milenio o XP porque posee compatibilidad completa con cualquiera de la versiones de estos sistemas operativos, no requiere de grandes recursos técnicos y la forma en que se presenta es sencilla y amena, lo que lo hace funcional para los alumnos de los diferentes niveles de enseñanza sin que sea aburrido para unos o complicado para otros, en esto nos ayudó el criterio de los estudiantes.

Todo el contenido lo hemos elaborado basándonos en un cuadro de condicionamiento histórico que sintetiza elementos del conocimiento. Dicho cuadro fue creado por el colectivo de profesores de cultura política e historia del curso de maestros primarios de la escuela Salvador Allende.

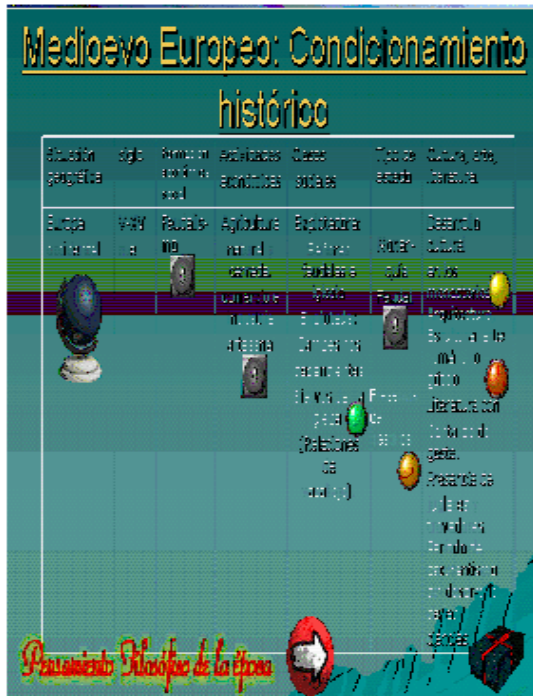


El objetivo de este trabajo es que los alumnos amplíen el conocimiento sobre la época feudal que se extiende desde el año 476 después de Cristo cuando se produce la caída del Imperio Romano de Occidente hasta el siglo XV y en algunos países hasta el siglo XVI. El Medioevo Europeo comienza su funcionamiento a partir de una ventana de presentación que contiene un grupo de objetos animados sensibles desde los cuales el estudiante o usuario puede desplazarse hasta el tema correspondiente o seguir una sucesión lógica a través de páginas siguientes, desde esta ventana inicial se puede abandonar la aplicación de dos formas posibles, mediante el objeto mano, que se mueve diciéndonos adiós o desde una ventana

Windows.

El cuadro de condicionamiento histórico le proporciona al maestro tener una visión más acabada y generalizada del contenido, es el punto de partida para propiciar el estudio del mismo pudiendo organizar el acceso a los diferentes aspectos según sea su necesidad, este cuadro puede ser usado con frecuencia en diferentes clases y le es de mucha

utilidad al alumno porque le sintetiza el conocimiento, lo ubica en el espacio y tiempo de la época, le proporciona los conceptos fundamentales en los aspectos económico, político y social y le permite conocer el pensamiento filosófico del momento, Tanto el alumno como el profesor pueden desarrollar un sistema de actividades dirigidas y de trabajo independiente.



La navegación desde el cuadro de condicionamiento es sencilla: el globo terrestre proporciona el desplazamiento hacia los mapas, los botones grises son los conceptos fundamentales, el amarillo indica el tema del interior de un monasterio, el rojo indica el arte de la época, el naranja indica la presencia de arquitectura y construcciones, el verde indica las relaciones de vasallaje.

La presencia de los castillos como estructura constructiva de la época fue fundamental en la vida de los señores feudales, por lo que presentamos una variedad de ellos con las explicaciones correspondientes.



Los mapas muestran el espacio geográfico y político de la época dando oportunidad a maestros y alumnos de efectuar actividades participativas que pueden hacer más interesantes y amenas la clase.

Solo mostramos aquí uno de los mapas de los múltiples que posee el software. Una característica de la época es la gran religiosidad, aquí mostramos la vida de los monjes en los monasterios cuya actividad está dedicada a la confección de los libros de manera manual, pues solo ellos tenían acceso a las escrituras y al conocimiento.

En este tema le ofrecemos a los profesores y a los alumnos una guía de observación de un film donde se caracteriza muy bien la vida de estos monjes y la religiosidad de la época, este es En Nombre de la Rosa.

Además también le ofrecemos un fragmento de la película donde se destaca la vida en el Scriptorium.

El acróstico es la forma de control de los objetivos de las clases, estas se realizan de una forma amena e interesante, el mismo está formado por filas de casillas enumeradas y columnas nominadas.



Su funcionamiento es sencillo, al introducir el indicador del Mouse en la palabra acróstico se despliega una ventana de ayuda donde se orientan los pasos a seguir para llenar el mismo.

Con este software se han beneficiado los estudiantes de los cursos de Implementación de Maestros Primarios en un total de 302 alumnos, los estudiantes del Plan Integral de Secundaria Básica en un total de 332, los alumnos de las Secundarias Básicas Combate de Bacunagua y Carlos Ulloa y los 540 estudiantes del Plan de Formación de Maestros Emergentes de la escuela José de la Luz y Caballero en Guira de Melena, Provincia Habana.

El software fue presentado en el Evento XVII Jornada Científico Pedagógica “Retos de siglo XXI” de las Esuelas Provinciales del PCC en Pinar del Río, el 28 de marzo del 2003.

En el próximo curso cuando se generalice se beneficiarán con el mismo los estudiantes de Secundaria Básica, Preuniversitario, Curso de formación de Maestros Integrales,

Curso de Instructores de Arte y Cursos regulares del ISP de Pinar del Río. El mismo ha tenido muy buena aceptación por los estudiantes. Como dificultad encontramos la escasa preparación de los profesores en ocasiones con el manejo de las máquinas computadoras y la introducción en sus clases del software por lo que recomendamos :

- Tener presente en la planificación de las clases las orientaciones metodológicas para su utilización.
- Ofrecer un curso de capacitación para los profesores de Cultura Política e Historia sobre el manejo y utilización de Software educativo, lo que favorecerá la utilización eficiente de los medios audiovisuales.

**Bibliografía:**

- FABÉ GONZÁLEZ, ISMARY. Medioevo europeo / Ismary Fabé González, Danilo Gutiérrez Coro. Pinar del Río, 2003.

- Historia Antigua : libro de texto : séptimo grado. – La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 1990.

Programa de Historia de Secundaria Básica. – La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 2001.

- SAINZ DE LA PEÑA PALENQUE, AMADO. La Edad media y el arte gótico. – La Habana : Ed. Pueblo y Educación, 1994.