

Diseño de instrumento electrónico basado en hipermapas para la enseñanza de la geohistoria local

Design electronic instrument based on hypermaps for teaching local geohistory

Villamizar Yuly* y Emiro Coronado Cabrera**

Universidad de Los Andes.

Núcleo Universitario Rafael Rangel, Trujillo.

Recibido: febrero 2012 / Aceptado: noviembre 2012

Resumen

La tecnología es una herramienta de gran valor educativo que puede ser utilizada, no solo para desarrollar actividades del currículo escolar, sino también para abordar temas propios de la geohistoria de una región, localidad o comunidad, la investigación fue realizada partiendo de la recolección de información de forma oral y escrita, luego se procedió a la organización de los datos donde surgió formalmente el prototipo del instrumento electrónico basado en hipermapas, en este caso el área de estudio fue en el sector Mesa Cerrada de la Parroquia Timotes del Municipio Miranda del Estado Mérida, impulsando el uso de las computadoras Canaimas en las áreas de Cs. Sociales como instrumento fundamental para implementar esta estrategia eficaz para la enseñanza aprendizaje de los estudiantes en el nivel de educación media general logrando así un aprendizaje significativo.

Palabras Claves: Instrumento electrónico, geohistoria, hipermapa, aprendizaje significativo, estrategia de enseñanza.

* Maestría en Docencia de la Geografía y las Ciencias de la Tierra.

** Profesor-Investigador Grupo de Investigación GEOCIENCIA. coronado@ula.ve



Abstract

Technology is a tool of great educational value that can be used not only for activities of the school curriculum, but also to address themselves geohistory of a region, town or community issues. Research was compiled from data collection oral and written form, then proceeded to the organization of data where the prototype of the electronic instrument based on hypermaps formally emerged, in this case the study area was in the sector of Mesa Cerrada, Timotes Parish of Miranda Municipality in Merida State, encouraging the use of Canaima laptops in the areas of Social Science fundamental to implement this effective strategy for the learning of students in the general secondary educational level achieving a significant learning tool.

Keywords: Electronic Instrument, geohistory, Hypermap, meaningful learning, teaching strategy.

1. Introducción

La educación como proceso implica un conjunto de acciones que posee una finalidad definida de acuerdo al contexto social para el cual va dirigida, por ello, el sistema educativo venezolano es el responsable de garantizar la inclusión, prosecución de los estudiantes en su formación, por tal razón se propone la implementación de nuevas técnicas de aprendizaje dinámico y cooperativo.

Así mismo, la enseñanza educativa está experimentando un proceso de transformación, que implica una serie de cambios no solo en las estrategias a utilizar sino también el desempeño diario del estudiante dentro y fuera del aula de clase. Por su parte, el docente debe convertirse en un observador directo, ya que esto le permitirá detectar las debilidades y destrezas que poseen los educandos desde una referencia individual o colectiva.

Cabe destacar, que en la actualidad el eje central del proceso de enseñanza debe estar representado por los estudiantes, por ello, el docente debe convertir la enseñanza en una actividad sistemática, coherente y dinámica según sea el caso, ya que este requiere la interpretación de contenidos, donde el individuo adquiera un carácter auténtico, a partir de la comprensión significativa. Es importante acotar, que con el uso de la tecnología no se hará a un lado los textos, ya que son instrumentos que nos facilita información para complementar nuestras investigaciones

De acuerdo con lo expuesto, también es importante señalar que las clases tradicionales se limitaban prácticamente al desarrollo teórico de los contenidos, respaldados con la toma de notas directa del texto, en nuestros tiempos la labor educativa está determinada por una serie de estrategias teóricas y prácticas, donde el estudiante tiene la oportunidad de captar la información y a partir de ella establecer comparaciones, descripciones e interrogantes particulares que lo lleven a formar verdades propias sobre un tema o acontecimiento determinado.

Aunado a ello, en la actualidad contamos con herramientas científico tecnológicas que pueden ser usadas dentro del aula de clase con la finalidad de promover la obtención del aprendizaje de una forma distinta y dinámica, de manera tal que el estudiante sienta interés por aprender teorías significativas de la geohistoria local con el fin de crear vínculos estrechos.

Cabe señalar que la educación actual tiene grandes invenciones como lo es el proyecto educativo Canaima, está diseñado para mejorar y enriquecer el proceso de aprendizaje, además reforzar el papel educativo en las aulas de clases, gracias a su amplio contenido pedagógico e interactivo. También resalta la capacidad de enseñar a los educando desde temprana edad a utilizar las tecnologías de información como instrumento para su aprendizaje y desarrollo, de esta manera eliminar, los conceptos de software privados y comerciales. Es por ello, que se propone la incorporación de hipermapas como estrategia para explotar esta gran herramienta incorporada al sistema educativo por el gobierno nacional.

Tomando como base las ideas expuestas, la presente investigación tiene como fin promover la incorporación de estrategias de aprendizajes basadas en Hipermapas para la divulgación de conocimientos en las áreas de Historia, Geografía y Ciencias de la Tierra, como una manera de insertar la tecnología en el espacio educativo, tomando en cuenta que los educandos actualmente manejan con gran facilidad estas herramientas de trabajo.

2. Aspectos teóricos básicos

2.1. La Geohistoria como punto de interés para la humanidad

Para Tovar (2006) la geohistoria es la ciencia que interactúa en el espacio concebido y creado por los hombres, organizados en sociedad, ajustados a condiciones históricas determinada, por lo tanto no existe posibilidad alguna de otra geografía que no sea la llamada humana, mejor identificarla como geohistoria, la cual tiene por objeto el estudio de los fenómenos sociales en su dimensión tiempo-espacio, evidencia el manejo de la unidad dialéctica del mismo, la historia (el tiempo, lo diacrónico), permite

seguir la pista a las relaciones, contribuye a descubrir cómo se produce el fenómeno; la geografía (el espacio, lo sincrónico) demuestra cómo la sociedad actúa sobre su medio; por lo tanto constituye el análisis y la síntesis de la organización y estructura del espacio.

Teniendo como fundamento teórico, metodológico la geohistoria, se propone estudiar el espacio venezolano, analizarlo y explicarlo desde nuestra realidad histórica. La complejidad del espacio requiere de un abordaje inter y transdisciplinar ya que "...la realidad es compleja e integrada, multivariable y altamente heterogénea" de esta manera lo expresa; Rojas (2006: 57), al respecto Santos (2007: 22), señala que "...nunca es excesivo insistir en el riesgo que representa una ciencia social monodisciplinaria, sin interés por las relaciones globales entre los diferentes vectores que constituyen la sociedad como un todo" .

De las evidencias anteriores, se puede afirmar que la geohistoria está fundamentada en cada uno de los sucesos ocurridos en un espacio geográfico determinado, con la finalidad de tomar un registro detallado de eventos económicos, políticos, sociales y geográficos, todo ello da origen a la historia que identifica un lugar determinado. Por tanto, la finalidad de esta investigación es difundir la geohistoria local entre los individuos pertenecientes a la comunidad de Mesa Cerrada Parroquia Timotes del Municipio Miranda del Estado Mérida, se ha evidenciado que los pobladores de dicho sector carecen de conocimiento correspondiente a su origen, costumbres, tradiciones y cambios significativos experimentados a través del tiempo en sus distintos niveles políticos, económicos, sociales y culturales.

2.2. El constructivismo: una forma distinta de abordar el aprendizaje

El constructivismo es una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el interactúa con su entorno, esto le permite tener una visión más completa de esta posición y sus beneficios para lograr en nuestros alumnos y alumnas una educación de calidad con aprendizajes realmente significativos. Para Piaget (1979) todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que finaliza con la adquisición de un conocimiento nuevo, podemos entender que los conocimientos previos que el estudiante posea serán claves para la construcción de este nuevo conocimiento.

Por tanto, un docente constructivista acepta e impulsa la autonomía e iniciativa del alumno, usa materia prima y fuentes primarias en conjunto con materiales físicos, interactivos y manipulables, usa terminología cognitiva tal como: Clasificar, analizar, predecir, crear, inferir, deducir, esti-

mar, elaborar, pensar, investiga acerca de la comprensión de conceptos que tienen los estudiantes, antes de compartir con ellos su propia comprensión de estos conceptos y desafía la indagación haciendo preguntas que necesitan respuestas muy bien reflexionadas y desafía también a que se hagan preguntas entre ellos.

Igualmente, la incorporación de un método constructivista en el aula de clase se puede ver beneficiada directamente con la incorporación de estrategias novedosas construidas en base a elementos tecnológicos que le permite al educando tener una visión clara de un determinado tema, usando para ello materiales educativos computarizados como resultado de la combinación de texto, imágenes, gráficos, audio y video de forma sencilla y coherente.

2.3. Aprendizaje Significativo: como fin primario de la educación

La Revista Digital Enfoque Educativo (2009:43) reseña que el aprendizaje es significativo cuando nuevos conocimiento (conceptos, ideas, proposiciones, modelos, formulas) pasan a significar algo para el aprendiz, cuando él es capaz de explicar situaciones con sus propias palabras, cuando es capaz de resolver problemas nuevos.

Este tipo de aprendizaje parte del nivel cognoscitivo del individuo, teniendo en cuenta tanto su desarrollo evolutivo como sus conocimientos previos, y en segundo lugar debemos dotar al contenido de una lógica que facilite la adquisición por parte del alumnado. Es necesario que los docentes incorporen nuevas estrategias para alcanzar el grado de motivación, deben procurar que los contenidos se encuentren conectados con los intereses del alumno, para lo cual es importante que resulten funcionales.

De acuerdo con lo expuesto, el docente tiene un gran reto representado en la elaboración, aplicación y evaluación de nuevas estrategias que mejoren el ambiente de trabajo en el aula, pasando de la rutina a la motivación. Así mismo, el uso de la tecnología como un recurso permite romper los esquemas de trabajo, donde el educando puede describir analizar y comparar información de distintas fuentes, generando esto una posición crítica y reflexiva del individuo con su realidad.

2.4. Software educativo: un gran reto en la educación

En primera instancia, puede ser considerado como una herramienta sencilla, útil e indispensable en la actualidad, puesto que la era tecnológica está enmarcada de forma clara en el sistema educativo. El docente en su rol de orientador tiene la responsabilidad de hacer uso de herramientas tecnológicas. Así como lo expresan: Sierra y Martínez (2004) quienes con-

sideran que el diseño del software educativo es fundamental para la enseñanza aprendizaje de distintas áreas a través de los programas implementados para la transmisión de información donde los usuarios interactúan con textos, imágenes, videos, sonidos, juegos, y de esta forma los estudiantes tienen la posibilidad de obtener un aprendizaje significativo. Es importante la implementación de esta herramienta de aprendizaje porque permite dinamizar las jornadas de trabajo donde estudiantes y docentes intercambian información de forma creativa y relevante.

2.5. Uso de las tecnologías en la educación como medio para la enseñanza-aprendizaje

Para Velázquez (2006) la tecnología representa una nueva estructura de enseñanza que permite a los estudiantes adaptarse a los nuevos cambios, no se limitan al uso de la computadora, con esta herramienta pueden elaborar análisis, trabajos interactivos y adquirir diferentes habilidades que permitan fortalecer los conocimientos existentes. De esta forma, la multimedia en los últimos años ha representado una clave para el proceso de enseñanza y aprendizaje, actualmente en los centros educativos se ha incorporado la utilización del computador y los medios audiovisuales como herramientas efectivas para el desarrollo, entendimiento análisis críticos de temas de cualquier área de aprendizaje.

De acuerdo a lo planteado por el autor, la tecnología dentro de la educación figura como un gran cambio, que trae consigo la implementación de estrategias novedosas que pueden ser aplicadas dentro del aula de clase para establecer una conexión directa entre el educando y las temáticas de estudio, esta situación tiende a mejorar el ambiente escolar, permitiendo la existencia de jornadas educativas, dinámicas e interesantes.

2.6. Uso de los hipermapas en la enseñanza de la geohistoria local

El hipermapa corresponde a un material educativo que es construido de forma sencilla, permitiéndole al usuario manipular imágenes, videos, texto, sonido, que conforman una presentación educativa digital. Con respecto a esto, Coronado (2007) define los hipermapas, como una herramienta multimedia donde podemos almacenar, desarrollar y ejecutar en distintas formas la información que son esenciales para el estudio de la geografía y la historia porque permite reforzar los contenidos teóricos con materiales educativos estructurados.

De acuerdo a lo expresado anteriormente, el uso del hipermapa como herramienta educativa ofrece la posibilidad de describir en forma digital las características particulares de un espacio, tales como sus rasgos físicos,

culturales, económicos, sociales e históricos. Esto permite agrupar datos relevantes del sector en estudio.

3. Metodología utilizada para la elaboración del instrumento electrónico basado en hipermapas para la enseñanza de la geohistoria local

La creación de un instrumento electrónico supone el seguimiento de algunos pasos que ayuden a la construcción final del hipermapa. Por ello, es preciso proponer una metodología, tomando como base la investigación de Valencia (1998) en su artículo titulado *Un método de desarrollo de aplicaciones educativas hipermedia*, en el cual se orientan las siguientes fases:

Fase 1: Descripción del problema

El docente como diseñador del hipermapa lleva a cabo un diagnóstico que le permite determinar las necesidades primarias del grupo de estudio, al mismo tiempo es posible fijar los objetivos principales que se pretende alcanzar con la implementación del hipermapa.

Partiendo de los resultados encontrados en las encuestas aplicadas a los habitantes del sector Mesa Cerrada de la parroquia Timotes del Municipio Miranda del Estado Mérida, fue posible constatar el conocimiento de la población sobre el lugar, sin embargo esta no ha sido organizada ni divulgada a manera de historia, de esta manera surge como objetivo principal promover el estudio de la geohistoria local a través de los hipermapa.

Es preciso hacer énfasis en la importancia que tiene para la comunidad el hecho de crear conciencia en el proceso geohistorico y las transformaciones que esta ha sufrido a través del tiempo, que van evolucionando de una generación a otra. Sin embargo, es posible destacar por medio de los instrumentos aplicados que existe la necesidad latente de rescatar la identidad cultural local en cuanto a historia se refiera, como parte fundamental de la investigación.

Fase 2: Definición de requerimientos

De acuerdo con el problema planteado, la investigación en un primer momento contara con las actividades de recolección de información que permitieron la caracterización de la socio-identidad correspondiente a la localidad en estudio, lo cual facilitó el desenlace de los objetivos planteados por el investigador.

Por su parte, la comunidad de Mesa Cerrada carece de información estructurada de fuentes directas sobre los orígenes, evolución y estado ac-

tual de la población que habita en esta área geográfica, además se cuenta con pocos habitantes de la tercera edad, por lo tanto ha disminuido las fuentes vivas de la información. Si nos referimos a fuentes bibliográficas, se pueden calificar como inexistentes puesto que es una aldea aislada del centro de la capital del municipio.

Así mismo, la presente investigación puntualiza la necesidad de impulsar la formación de la geohistoria local, razón por la cual se elaboró un hipermapa y en el muestra de forma detallada el origen, aspectos geográficos, costumbres y tradiciones del sector en estudio.

Cabe destacar, que para el logro de los objetivos planteados fue necesario planificar, aplicar y posteriormente analizar los resultados de las entrevistas aplicadas, seguidamente se realizó la transcripción exacta tal cual dio la respuesta el entrevistado, sin omitir ni agregar ningún tipos de detalles; para ello fue necesario utilizar una serie de recursos entre ellos: cámara fotográfica, cámara filmadora, computadora, papelería y recurso humano.

Fase 3: Diseño Educativo

En esta fase es importante destacar el apoyo único de los habitantes de la zona en la investigación, sin embargo en cuanto a metodología se refiere se pudo contar con especialistas de la materia como recurso humano necesario y primordial. En primer lugar el resultado arrojado por las encuestas nos permite hacer énfasis en la idea principal la cual se ha determinado como, impulsar el desarrollo de hipermapa para multiplicar la información y de esta manera activar un plan de desarrollo que permita el adelanto y la continuidad permanente para que los habitantes tomen el verdadero sentido de pertenencia de las culturas y tradiciones de su entorno.

De tal manera, el hipermapa se estructura en diversos pasos que sintetizan la información recopilada en la investigación que se ha llevado a fondo, para garantizar el mejor de los resultados, de allí surge la idea de elaborar una galería fotográfica con el fin de mostrar las vivencias y transformaciones de las cuales se han generado a lo largo del tiempo, allí descubrimos las diversas costumbres de la zona, que en la actualidad han sido olvidadas.

En este orden de ideas, mostramos la realidad existente donde la tecnología ha dado un vuelco transformador a la idea principal basada en la investigación, y sin embargo la mano del hombre ha destruido los ambientes e infraestructuras antiguas de patrimonios familiares que en su tiempo tenía un valor histórico. Por otra parte, tomándolo desde el punto de vista positivo, ahora la tecnología será el recurso para la transforma-

ción ideológica, de esta manera crear conciencia y rescatar las bondades de la geohistoria del lugar.

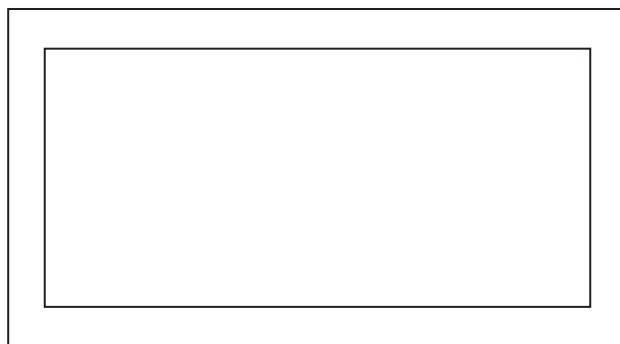
Para llevar a cabo este objetivo, fue necesario compilar información dependiendo de fuentes humanas y los recursos utilizados para el perfeccionamiento de este escudriñamiento de información, de esta manera lograr la construcción del hipermapa, estructurando detalladamente las ideas principales, seguidamente las que se desglosan, en relación a la geohistoria de la localidad.

Fase 4: Diseño computacional

Es de suma importancia, aclarar que las bases de esta investigación están esquematizadas, en cuanto a una organización clara y detallada del proceso que se inició con la recolección de información para obtener finalmente los registros necesarios y a su vez usados para elaborar del hipermapa.

Ahora bien, en el proceso de desarrollo de la fase actual, se plantea la estructura de la investigación de forma tal, que si bien es cierto, partimos del punto estratégico de la producción y adelanto de la geohistoria en Venezuela, hemos concentrado la investigación en unos de los pocos estados con mayor diversidad y difusión de las culturas, pues de generación en generación han sufrido infinitudes de transformaciones.

Se puede describir, que en el municipio Miranda del estado Mérida, en específico el sector Mesa Cerrada a comenzado a ser desde tiempos muy remotos sectores ricos en culturas y costumbres, tal es el caso de las festividades religiosas, el Viacrucis viviente con personas de la comunidad y la preparación de platos típicos a lo largo del año. Por otra parte, en cuanto a población se refiere esta ha crecido de manera extraordinaria, puesto que a raíz del tiempo se ha logrado la construcción de Escuela Primari, y en la actualidad ya contamos con una Escuela Técnica Robinsoneana donde se benefician adolescentes de la misma comunidad y sectores vecinos, no podemos dejar a un lado la agricultura y sus cambios de producción.



En este sentido se establecieron los enlaces pertinentes entre las unidades de información, a través de hipervínculos que le permitirán al estudiante desplazarse de un ítems a otro, tomando en cuenta el interés que tenga el educando sobre el área de estudio y los principales aspectos que la caracterizan.

Fase 5: Producción

Dentro de esta sección tuvo lugar la elaboración del instrumento electrónico, se tomó en cuenta los objetivos propios del hipermapa, se organizó la información recabada durante las entrevistas y la digitalización de las imágenes, fotografías, videos pertenecientes a la geohistoria de la comunidad en estudio.

Así mismo, se estableció el estilo propio del hipermapa a través de la combinación, de algunos fragmentos de testimonios recopilados durante la investigación, se utilizó una comparación entre fotografías antiguas y actuales, lo que permitió evidenciar los cambios que se han producido a través del tiempo en la comunidad donde se realizó la investigación.

Posteriormente se logró establecer una serie de enlaces conectados entre sí a través de hipervínculos previamente configurados entre las unidades de información. El fin principal de esta conexión fue establecer una descripción detallada de los principales elementos que conforman la parte histórica y geográfica de este sector, presentando unidades de información compuestas por texto, imágenes, videos y audio.

Fase 6: Evaluación

En conclusión, durante el proceso de desarrollo y resultados de la investigación se procede a presentar por medio de un hipermapa mostrando el contenido de la geohistoria del sector Mesa Cerrada de la parroquia Timotes, Municipio Miranda del Estado Mérida. Se aplicó el instrumento basado en hipermapa, estando a disposición de sugerencias y recomendaciones por parte de docentes y estudiantes de la Escuela Técnica Agropecuaria Robinsoniana "Mesa Cerrada" ubicada en la misma comunidad.

4. Caso de estudio

En relación al caso planteado, la investigación propuesta tiene como fin crear una interconexión entre la educación y la implementación de la tecnología. Partiendo de la realidad es necesario construir nuevas estrategias que ayuden de forma directa al logro del aprendizaje significativo, que es el fin próximo planteado por nuestro sistema educativo vigente.

Según lo descrito anteriormente, se propuso el diseño, aplicación y evaluación de un instrumento electrónico basado en hipermapas para la enseñanza de la geohistoria local, tomando como temática específica la comunidad de Mesa Cerrada, sector perteneciente a la parroquia Timotes del municipio Miranda del Estado Mérida. Esta investigación tiene como meta principal promover, difundir y afianzar la necesidad de conocer el entorno local estableciendo el carácter investigativo a través de la geohistoria.

Es necesario señalar, que gran parte de la población en estudio no conoce con claridad el proceso histórico que ha transcurrido a través del tiempo, lo que indica que no poseen una identidad sólida en cuanto a costumbres, tradiciones y actividades que caracterizan la zona en estudio. Es por ello que es importante la implementación de nuevas estrategias basadas en las Tecnologías de la Información y Comunicación para abordar las debilidades encontradas en la localidad.

Sumado a lo expuesto, el instrumento electrónico basado en hipermapas para la enseñanza de la geohistoria local, está conformado por una combinación sencilla de imágenes, texto, video, audio y mapas, configurados para ofrecer un conocimiento de forma dinámica sobre la comunidad en estudio. Es importante aclarar que este material no solamente para ser usada en el aula de clase sino también como un instrumento que puede ser usado por la colectividad en general para obtener conocimientos propios de la localidad.

5. Resultados obtenidos al aplicar el instrumento electrónico basado en hipermapas

De acuerdo a los resultados obtenidos es posible afirmar que los estudiantes de educación media general de la escuela Técnica Robinsoniana Mesa Cerrada conocen y utilizan regularmente los instrumentos tecnológicos, específicamente al uso del computador como medio electrónico, que permite almacenar, ordenar, revisar, esquematizar e investigar información a un tema de interés. Esta realidad permite la implementación de instrumentos electrónicos basados en hipermapas como una estrategia de enseñanza

Los educandos en su mayoría indican que el uso de las nuevas tecnologías en el aula de clase representa una forma diferente de abordar el aprendizaje puesto que ofrecen diversa información sobre temas ya sean teóricos o prácticos. Es importante señalar, que el docente puede elaborar un hipermapa de forma sencilla tomando en cuenta los requerimientos de la temática en estudio, de forma tal que el estudiante interactúe de forma libre e independiente.

Según la opinión de los encuestados, tras la aplicación del instrumento electrónico basado en hipermapas conocieron de forma destacada la geohistoria de dicha comunidad, en la cual se hizo referencia específica a los aspectos geográficos y socio-culturales, a fin de que los integrantes de la comunidad conocieran a través de la acumulación de referencias orales y escritas la evolución histórica de la comunidad.

El 99% de los estudiantes que fueron parte de la muestra, consideran que es de suma importancia la incorporación de instrumentos electrónicos basados en hipermapas para facilitar la adquisición de conocimiento por parte del estudiantado y a su vez crear el espíritu de investigación asentada en la reflexión crítica de los contenidos del programa escolar.

6. Conclusiones

La educación como proceso requiere la actualización de estrategias metodológicas y didácticas que generen un cambio en cuanto a las necesidades educativas que presentan los individuos y a su vez permitan el ajuste de la realidad social del momento, integrada por todos aquellos cambios culturales, políticos, educativos e ideológicos que van ocurriendo en función del tiempo.

Actualmente, los estudiantes han desarrollado grandes habilidades en el uso de herramientas científico-tecnológicas, así como también se destacan en el manejo de software, lo cual le permite ampliar el nivel de conocimiento no solo en cuanto al manejo de la tecnología, sino también la obtención de una cultura general indispensable para el ser humano, que le permita valorar su identidad local, regional y nacional.

La implementación de instrumentos electrónicos basados en hipermapas, el cual cuenta con videos, imágenes, texto, sonido y mapas; tiene como objetivo utilizar la tecnología con software de plataforma libre como herramienta para facilitar el aprendizaje en los educandos quienes requieren nuevas estrategias dinámicas e interesantes despertando el interés y la motivación por la investigación, con la finalidad de aumentar su nivel académico apoyado el aprendizaje significativo.

El diseño, aplicación y evaluación de instrumentos electrónicos basados en hipermapas permitió dar a conocer la geohistoria del sector Mesa Cerrada de la Parroquia Timotes del Municipio Miranda del estado Mérida, es importante aclarar que sobre este prototipo cualquier docente puede adaptar otra temática tomando en cuenta las fortalezas y debilidades que presenta el grupo escolar que dirige.

Referencias bibliográficas

- TOVAR, R (2006) La Praxis docente en el liceo Bolivariano. Instituto Pedagógico de Barquisimeto, UPEL. III Jornada Nacional Estudiantil de investigación Geohistórica, 2005.
- ROJAS, A (2006). La geografía y las tendencias espaciales e histórica que han definido a la región. Jornada de Investigación y Docencia. Maracay: UPEL.
- SANTOS, M. (2007) Metamorfosis del espacio habitado. Barcelona: Oikos-Tau
- PIAGET, J (1979) Psicología Cognitiva. Editorial Trillas. España
- REVISTA DIGITAL ENFOQUES EDUCATIVOS, numero 30. 15 de enero de 2009. Disponible en: www.enfoqueseducativos.es
- SIERRA L. Y MARTINEZ, (2004) *Fundabit* Pasos para el diseño de un Software Educativo Revista Infobit N° 9. Caracas Venezuela: Fundabit
- VELÁSQUEZ, V (2006) Recintos educativos de alto conocimiento. Universidad de Málaga.
- CORONADO, E (2007) Hipermapas. Alternativa pedagógica y didáctica para la enseñanza de la geografía, historia y ciencias de la tierra. Agora – Trujillo, Venezuela.
- VALENCIA, Eugenia (1998) *Un Método de desarrollo de aplicaciones educativas hipermedia*. Universidad del Valle Cali Colombia