

Guías web basadas en hipermapas, una alternativa en la enseñanza local de la Geografía, Historia y Ciencias de la Tierra



Web tutorials based on hypermaps, an alternative for local teaching of geography, history and earth sciences

Emiro Antonio Coronado Cabrera

coronado@ula.ve

Universidad de Los Andes
Núcleo Univeritario “Rafael Rangel”
Grupo de Investigación Geociencia
Trujillo, estado Trujillo, Venezuela

Bárbara María Briceño Briceño

bmbb30@hotmail.com

Yarelis Eugenia Ramírez Rivera

yarelisrr@yahoo.es

Lorena del Carmen La Cruz Lugo

lorens_estrella@yahoo.es

Yuly Johana Villamizar Villamizar

yulyvillamizar@gmail.com

Unidad Educativa “Francisco de Paula Andrade”.
Timotes estado Mérida, Venezuela



Artículo recibido: 08/01/2014
Aceptado para publicación: 27/03/2014

Resumen

La tecnología ha causado un impacto innegable en relación a la sociedad, por consiguiente es necesario hacer énfasis en la necesidad que implica insertar los avances científico-tecnológicos en nuestras aulas de clase, como una estrategia para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje haciendo uso de novedosos canales para transmitir la información. El aprendizaje basado en sistemas tecnológicos, específicamente en hipermapas causa un impacto distinto en los individuos, por cuanto es más sencillo entender las ideas principales de un tema a través de páginas interactivas estructurados a partir de la combinación de textos, videos e imágenes; esto permite la aplicación de un aprendizaje visual y didáctico. Los hipermapas representan un recurso novedoso e impactante, la configuración previa de estos, permitirá que el estudiante elija a través de opciones lo que desea ver, partiendo de un punto inicial hasta llegar a una comprensión global y significativa del tema.

Palabras claves: Aprendizaje, enseñanza, hipermapas, impacto.

Abstract

Technology has caused an undeniable impact on society. Therefore, it is relevant to stress the need to teach scientific and technological advances into our classrooms as a strategy for improving teaching and learning processes through the use of new teaching resources. Learning based on technological systems, specifically on HyperMaps, creates a different impact on students, since it is easier to understand the main ideas of a given topic through interactive pages that combine text, video and images. This process helps visual and didactic learning. The use of HyperMaps constitutes a new and high-impact resource. Through this tool, students are allowed to choose what they want to see from several options which range from the most basic point to the overall and significant understanding of a given theme.

Keywords: Learning, teaching, hypermaps, impact.

Introducción

En las últimas décadas se ha iniciado la implementación del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's) en el campo educativo, rompiendo esto de cierta forma los esquemas de trabajo utilizados hasta entonces, los cuales estaban basados en la copia, el dictado y la memorización de contenidos extensos.

El Uso de las TIC's son parte de las nuevas estrategias que van a permitir la interacción y el desenvolvimiento oral y escrito de los estudiantes, donde expresen de manera clara y sencilla sus operaciones sobre un tema en particular y de esta manera conseguir un verdadero aprendizaje significativo, centrado en que el estudiante asimile los conocimientos.

El sistema educativo venezolano no se escapa de esta realidad y establece como responsabilidad la formación de los seres humanos en los diferentes ámbitos de la vida, con la finalidad de desarrollar habilidades de pensamiento y destrezas, además del compromiso con el trabajo y valoración del entorno como espacio de manifestaciones culturales de identidad particular y colectiva.

Todo ello se puede lograr con la utilización de recursos tecnológicos que son esenciales dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y de manera particular en la Historia, la Geografía y Ciencias de la Tierra; generando interés por la interacción dinámica con el material de trabajo previamente configurado por el docente en función de los estudiantes.

En la actualidad el uso de las TIC's en estas áreas en particular, han introducido un nuevo método en el diseño de aplicaciones, como lo es el uso de los Hipermapas, que vienen siendo la unión de imágenes digitales, sonidos, entre otros, con fuente abierta que permite al usuario la facilidad de adaptarlo a su necesidad particular.

En relación a lo descrito, la presente investigación argumenta la necesidad del uso 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 forma de insertar la tecnología en el aula de clase tomando, en cuenta que los estudiantes manejan con gran facilidad estas herramientas de trabajo.

La tecnología en su estructura de aplicación se puede fundamentar en la investigación realizada por Valencia (1998) quien propone el uso del método HRM (Hipermapas Refe-

renciados Hipermedia) de Jonás Montilba el cual expone técnicas de diseño, elaboración, aplicación y evaluación de software educativo; las cuales están explícitas en su investigación *Un método de desarrollo de aplicaciones educativas hipermedia*, donde manifiesta que es necesario el uso de métodos y técnicas propios de la ingeniería de Software para construir hiperdocumentos de calidad.

En correspondencia con lo descrito, la autora plantea un modelo de método, conformado por pasos que se pueden seguir para elaborar un material educativo hipermedia. En primer lugar es preciso seleccionar el problema a partir de la caracterización de situaciones, luego es posible definir requerimientos o actividades que se pueden hacer con el hiperdocumento; al tener avance en este sentido es posible el diseño educativo, el diseño computacional estructurado en módulos unidos por enlaces y la producción de las unidades de información (captura, digitalización, edición y almacenamiento de sonidos, imágenes, vídeos, texto y gráficos). Finalmente la última fase del proceso es la evaluación del producto para verificar los niveles de comprensión y aceptación del mismo.

1. Definición de términos básicos

Aprendizaje: Corresponde a la acción de aprender algún arte u oficio, dentro de esta definición el término aprender se refiere a la adquisición de conocimiento por medio del estudio o la experiencia.

Computadora: dispositivo electrónico capaz de recibir un conjunto de instrucciones y ejecutarlas realizando cálculos sobre los datos numéricos o bien compilando y correlacionando otros tipos de información.

Comunicación: proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes, en las dos últimas décadas, la reducción de los tiempos de transmisión de la información a distancia y de acceso a la información ha supuesto uno de los retos esenciales de nuestra sociedad.

Constructivismo: Cuerpo de teorías que tienen en común la idea de que las personas, tanto individual como colectivamente, construyen sus ideas sobre su medio físico, social o cultural, por tanto el conocimiento es el resultado de un proceso de construcción o reconstrucción de la realidad.

Docente: Individuo preparado para enseñar.

Educación: Crianza, enseñanza y doctrina que se le da a los jóvenes.

Enseñanza: presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes.

Estrategias: Es un proceso regulado por un conjunto de normas, con la finalidad de asegurar una decisión óptima ante una situación, en el caso educativo el aprendizaje.

Ergonomía: Ciencia que trata de la integración del hombre con las máquinas, en especial con el entorno de trabajo, para evitar la fatiga en la realización de tareas.

Hipermapas: Asociación de mapas dispuestos en un orden creado por un individuo para explicar un tema.

Hipertexto: Método de presentación de la información que permite hacer una lectura no secuencial de la misma. Trata de emular el modo en que el cerebro humano almacena y recupera la información por medio de asociación de ideas y no en el orden en el que los sucesos ocurrieron.

HTML: acrónimo de HyperText Markup Language, lenguaje de marcas de hipertexto. En informática, formato estándar de los documentos que circulan en la World Wide Web.

Imagen: Representación o apariencia de una persona, lugar o cosa.

Innovación: Renovación de una forma habitual de trabajo.

Multimedia: Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos, texto, en la transmisión de una información.

Nodos: Cada uno de los puntos que permanecen fijos en un cuerpo vibrantes. En una cuerda vibrantes son siempre nodos los extremo, y puede haber varios nodos intermedios.

Software: Conjunto de programas, instrucciones con reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Sistema: Conjunto de reglas o principios sobre una materia racionalmente entrelazados entre sí.

Tecnología: Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.

Texto: escrito cuya finalidad es transmitir ideas o puntos de vista sobre un tema.

2. Aspectos teóricos básicos

2.1. El Constructivismo y el Aprendizaje Significativo en el ámbito educativo

En lo que se refiere a los procesos de enseñanza y aprendizaje, es necesario que el constructivismo constituya una corriente que orienta nuestra investigación. Al respecto Rosas y Sebastián (2007) indican que toda concepción de tipo constructivista tiene como base fundamental el desarrollo, porque comprende la evolución constante del estado cognitivo del ser humano, dentro de este proceso tiene gran importancia la actuación del ser humano puesto que el mismo funciona como responsable de la adquisición, procesamiento y difusión del aprendizaje.

Igualmente, surge el aprendizaje significativo como el ideal de la educación, con respecto a esto Giménez (sf) expresa que este aprendizaje se alcanza cuando el individuo encuentra sentido en los conocimientos que adquiere, el proceso educativo se rige por los conocimientos previos y la labor del docente asume un cambio de dador de conocimientos a orientador, facilitador y mediador para la formación del ser humano forjada en valores y principios sociales.

2.2. Uso de la tecnología en la educación

Según Salazar (2005) la educación bolivariana propone la incorporación de cambios para modificar la realidad educativa existente a través de la implementación, uso y difusión de la Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC), lo que requiere el uso de nuevas formas de evaluación.

Asimismo propone la necesidad de entender la utilización de las TIC en la educación desde tres puntos de vista, en primera instancia el ser humano se identificará con la Tecnología a partir del momento que ella se encuentre inmersa en sus actividades cotidianas. Por otra parte, las personas tienen que conocer de forma clara y precisa los servicios que ofrece el uso de los avances científicos tecnológicos que pueden estar representados por datos acumulados o dispuestos en línea. Además, es importante destacar que cualquier individuo puede acceder a la tecnología con total disponibilidad, libre de restricciones.

De acuerdo a lo planteado, las TIC funcionan como recursos de gran valor que fomentan la ejecución de proyectos educativos, por un lado la tecnología sirve de apoyo para la construcción de aprendizajes y a partir de esta modalidad asumir un carácter crítico y reflexivo ante la información recibida a través de los medios de comunicación. Además esta novedosa forma de enseñanza y aprendizaje promueve el trabajo colectivo a partir de la interacción del ser humano con su realidad.

2.3. Influencia tecnológica a nivel social

Con relación al impacto que ha causado la implementación reciente de la tecnología en nuestro espacio, es importante acotar que ha producido un gran giro, donde los cambios son evidentes, por ejemplo, la mayoría de actividades que se realizaban en forma manual, ahora se llevan a cabo de manera digital, siendo esta una forma más eficaz y eficiente de trabajo, en cualquier nivel educativo, político, social, económico y cultural.

Asimismo, en la actualidad la mayor parte de los individuos tienen la posibilidad de acceder al campo de la computación, incluso los niños que inician la vida escolar manejan con facilidad las herramientas tecnológicas, esto se considera una fortaleza para la comunicación abierta a la transferencia de conocimientos de cualquier carácter.

2.4. Hipermapas una alternativa de enseñanza

Según Coronado (2007, p. 49) expone que “es un instrumento multimedia para el desarrollo de software a la medida, en que los requerimientos de geoespacialidad no sean de alta precisión”. Además, estos pueden reforzar el análisis espacial de los Sistemas de Información Geográficos, ya que pueden representar, almacenar, manipular y desplegar mapas digitales a los que se pueden asociar capacidades interactivas y multimedia como: video, audio y animación entre otros; que son características poco consideradas en los Sistemas de Información convencionales y que son de gran utilidad al momento de incorporar nuevos cono-

cimientos en la enseñanza de Geografía, Ciencias de la Tierra e Historia.

Con referencia a lo presentado por el autor, los hipermapas incorporan elementos geográficos los cuales se pueden programar de tal forma que generan la interacción continua entre los educandos y el tema; este funciona como un sistema de nodos conformados con enlaces que presentan características diferentes sobre la información.

2.5. Software con Plataforma Libre (LINUX)

Representa una nueva modalidad de trabajo a nivel de informática, debido a su estructura y funcionamiento contribuye a disminuir de dependencia tecnológica que hasta estos tiempos se había manejado, entre las principales características de Linux como sistema operativo están:

- En lo que se refiere a su instalación, requiere de claves de acceso, esto le confiere mayor seguridad al usuario y al equipo. Cualquier persona no logra establecer su configuración, es necesario el manejo conocimientos del sistema y líneas de comando, la ausencia de ellos puede borrar aplicaciones y archivos existentes, siendo esto una desventaja. Linux es un sistema operativo sin fines de lucro, funciona con plataforma de Software Libre, por ello su propagación es cada vez mayor. Por lo general no se infecta con virus, convirtiéndose así en un sistema de menor costo.
- A diferencia de Windows, Linux de acuerdo a su configuración permite procesar, enviar y revisar archivos de gran volumen en una modalidad liviana de aspecto comprimido. Su sistema es multifuncional, ya que dentro de él es posible apertura varios escritorios, donde se distribuyen los archivos de acuerdo a las necesidades de trabajo. Dentro del sistema, es posible insertar texto, imágenes, tabla de datos, todo ello realizado en otras aplicaciones: con el fin de construir una sola presentación.
- Por el carácter de Software Libre, es posible acceder a los 4 estándares: ver código fuente, modificarlo, copiar-distribuirlo, y finalmente modificarlo de acuerdo a las necesidades del usuario y su fuente de trabajo. Por tener una plataforma más estable, favorece el desempeño rápido de aplicaciones de todo tipo tales como bases de datos, multimedia, entre otros. Es importante señalar que los documentos realizados en Linux, pueden guardarse para ser vistos a través de otros sistemas operativos incluyendo Windows, esto ofrece facilidades de trabajo al usuario.

2.6. Independencia de plataforma

Dentro de los cambios que se han venido presentando en el campo educativo surge una modalidad basada en la independencia de plataforma, permitiendo esto a los usuarios la facilidad de uso de las diferentes plataformas de manera libre sin estar sujetos a licencias que en algunos casos resultan costosas, gracias a su configuración contribuye de manera precisa a la difusión de la información.

2.7. Aprendizaje visual en la enseñanza de la Geografía

Ahora bien, el aprendizaje visual permite que el estudiante tenga un contacto directo con la información que supone el desarrollo de un contenido. El aprendizaje visual es un método eficaz en el proceso de enseñanza aprendizaje puesto que le permite al individuo aprender a pensar, presentando la información de diversos modos; además ayuda a que el educando centre su atención en el significado del tema, evitando así, la distracción durante la jornada de trabajo, en tal sentido el estudiante se convierte en un receptor de conocimiento que interpreta y analiza de acuerdo a su criterio.

Es necesario destacar que el uso de los hipermapas ayuda a los estudiantes a adquirir el aprendizaje a través de la visualización de ciertos contenidos programados en diferentes asignaturas, sin embargo, es de hacer notar que con el uso de esta herramienta no se busca erradicar el desarrollo de las prácticas de campo importantes para la enseñanza de la geografía y las ciencias de la tierra, sino que, los hipermapas funciona como un pre acondicionamiento teórico del estudiante sobre un tema específico.

3. Propuesta

Considerando la realidad del sistema educativo venezolano es evidente la necesidad de establecer un conjunto de cambios para la enseñanza de diferentes áreas. Por su parte Santiago Rivera (2003) en su artículo titulado *Concepciones de los docentes sobre la problemática de la enseñanza de la geografía en la educación media, diversificada y profesional* expresa que:

Ante la complejidad del mundo contemporáneo en la misma realidad geográfica nacional, aunado a la condición de países con grandes dificultades en su desarrollo, el docente de geografía debe cumplir una misión más coherente con la diligencia por gestar procesos de cambios y transformación desde la práctica escolar cotidiana. No puede ser indiferente y su labor debe estar guiada por el compromiso y el empeño hacia la gestión de la innovación desde su acción educativa del aula. (p. 21).

Sobre la base de las ideas expuestas se coincide en que la práctica escolar actual se encuentra aislada de la realidad geográfica, ya que la misma se centra más en contenidos programáticos, que frecuentemente se observa el uso del dictado y la conceptualización de los textos normalmente usados, esta situación causa el desinterés de los educandos en relación al área de estudio.

Aunado a ello Santiago Rivera (2009) en su investigación que lleva por nombre *El escenario global y la enseñanza geográfica en las concepciones de los educadores de geografía* responde la siguiente interrogante ¿Cómo se puede educar a un ciudadano que habita una realidad tan compleja como el mundo contemporáneo, con la clase de geografía, afianzado en el dictado, la copia, el dibujo y el calcado?

Ante esta situación, la enseñanza de la geografía debe considerar como direcciones fundamentales el conocimiento de la realidad geográfica vivida y promover la sensibilidad ambiental. Por eso urge comprender la globalización y su repercusión económica, científica y tecnológica, y contrarrestar sus efectos con el fortalecimiento del lugar como comunidad vivida y la formación de una ciudadanía crítica y un ambiente sano; en especial otras explicaciones a la situación geográfica que se ha originado en el contexto de nuevo orden económico mundial.

Según las necesidades y expectativas del sistema educativo venezolano actual, con la implementación de nuevas estrategias para intercambiar ideas sobre el contenido de un sistema específico contribuiremos satisfactoriamente al logro de un aprendizaje significativo. Por tanto, el enfoque de esta investigación esta centrado en la difusión de materiales educativos contruidos en base a hipermapas como una modalidad de bajo costo para su utilización, fundamentada en la ergonomía interactiva para el logro del aprendizaje. Además estos instrumentos electrónicos son ecológicos, pues actúan de manera eficaz en la disminución de los niveles de contaminación, producto excesivo de material empleado en las actividades diarias.

Dichos materiales educativos se construirán tomando en cuenta las necesidades intelectuales y colectivas de los educandos, reforzando temas como el Paso de Bolívar por Los Andes, las Lagunas como escenarios Naturales, la Flora-Fauna, la Geohistoria de Mesa Cerrada, espacios pertenecientes al Municipio Miranda del Estado Miranda.



Fig. 1. Mapa referencial de la Campaña Admirable.

4. Caso de estudio

En tal sentido, se presenta una nueva alternativa para establecer una relación entre la educación y el uso de la tecnología, específicamente se trata de evaluar la respuesta ante la aplicación de un sistema web en educación media general basado en hipermapas para el estudio del paso de Bolívar por Los Andes, tomando como muestra los estudiantes de la Unidad Educativa "Francisco de Paula Andrade" del Municipio Miranda Estado Mérida (Venezuela). Dicha estrategia fue diseñada por estudiantes de la maestría en Docencia de las Ciencias de la Tierra.

Es importante resaltar que la institución posee un CEBIT con 20 máquinas disponibles y esto representa una dificultad para el acceso continuo a las mismas, puesto que

la institución cuenta con 1200 estudiantes distribuidos en 35 secciones que desarrollan actividades escolares en los turnos de la mañana y de la tarde respectivamente.

5. Aplicación de los instrumentos

Tomando en cuenta los cambios que se han ido insertando en la educación venezolana, consideramos necesario conocer la opinión de los educandos de la Unidad Educativa Francisco de Paula Andrade, en relación a las nuevas herramientas usadas para la difusión del conocimiento, específicamente la tecnología con fines educativos. Para ello se utilizó una muestra de 113 estudiantes, a los cuales se les aplicó una encuesta formada por preguntas cerradas donde respondieron de forma individual. Previo a la encuesta se presentó un modelo de una guía interactiva web, basada en hipermapas sobre el paso de Bolívar por Los Andes.

6. Análisis de los resultados

6.1. ¿Conoce lo que es un sistema Web?

De la encuesta aplicada se puede afirmar que la mayoría de las personas, representadas por un 51% conocen lo que es un sistema web, esto permite deducir que la implementación de nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje usando hipermapas para lograr gran receptividad en los estudiantes que actualmente están buscando nuevas y sencillas formas de aprender. (Véase el siguiente gráfico).



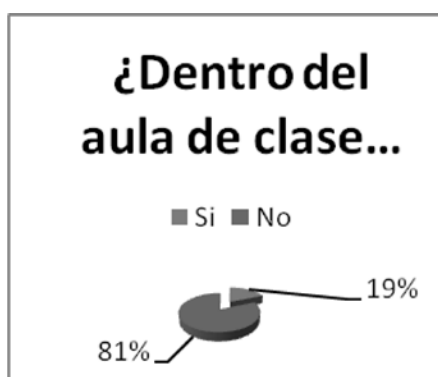
6.2. ¿Tiene conocimiento del Paso de Bolívar por Los Andes, específicamente en el tramo que comprende la población de Timotes?

Los resultados obtenidos indican que la mayor parte de los estudiantes integrantes de la muestra de estudio correspondiente al Liceo Francisco de Paula Andrade ubicado en la Parroquia Timotes Municipio Miranda del Estado Mérida no tienen conocimiento del Paso de Bolívar por Los Andes, aun cuando esta área geográfica forma parte del recorrido de este hecho histórico transcendental, por ello es necesario implementar nuevas herramientas como el uso Hipermapas para difundir los aspectos más relevantes no sólo de este tema sino de cualquier temática de interés individual o colectivo. (Véase el siguiente gráfico).



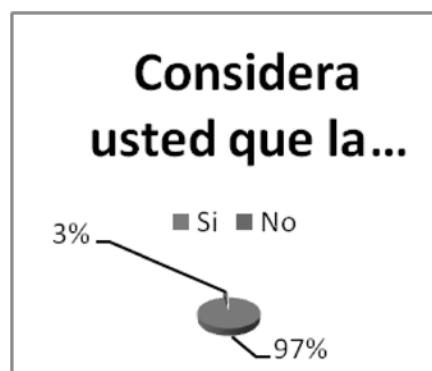
6.3. ¿Dentro del aula de clase se propicia la reflexión del Paso de Bolívar por Los Andes y su importancia dentro de la historia?

En relación a la interrogante, es preciso señalar que dentro del aula de clase no se ha hecho énfasis en el Paso de Bolívar por Los Andes como un tema histórico de gran importancia, por ello existe la posibilidad real de utilizar la tecnología para diseñar sistemas web basados en hipermapas para desarrollar el contenido deseado, combinando para ello imágenes, texto, audio y videos, que faciliten a los estudiantes la comprensión como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales. (Véase el siguiente gráfico).



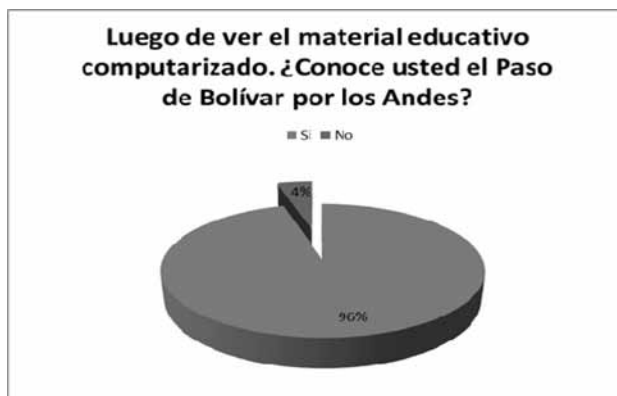
6.4. ¿Considera usted que la herramienta web es una estrategia para el proceso de enseñanza y aprendizaje?

En relación a la pregunta planteada, casi en su totalidad los estudiantes consideran que el uso de herramienta web puede traer efectos positivos para el alcance del aprendizaje, además su elaboración es sencilla usando para ello software de plataforma libre que se adapta con facilidad a cualquier sistema operativo; por otra parte, la inserción de la tecnología en el aula de clase puede dinamizar el proceso educativo y a su vez aumentar el interés de los estudiantes para conocer temas relacionados con el entorno local, regional o nacional. (Véase el siguiente gráfico).



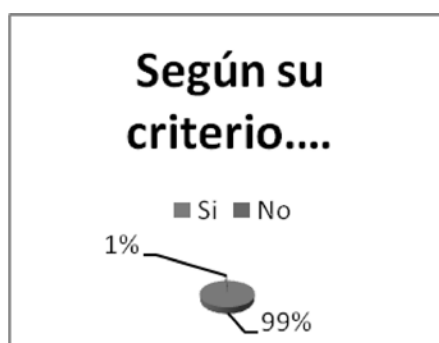
6.5. Luego de ver el material educativo computarizado ¿Conoce el Paso de Bolívar por Los Andes?

Es importante señalar que en su mayoría los estudiantes presentes en la encuesta lograron conocer los aspectos más relevantes del Paso de Bolívar por Los Andes luego de haber observado con detenimiento un material educativo computarizado basado en hipermapas, dentro de él se presentó imágenes, texto, videos y mapas, esta actividad fue una muestra de lo que se puede lograr al incorporar las herramientas tecnológicas para enseñar, puesto que los estudiantes en la actualidad presentan grandes habilidades para manejar los sistemas web. (Véase el siguiente gráfico).



6.6. Según su criterio. ¿Considera importante la utilización de la Tecnología de la Información y la Comunicación en el desarrollo de los contenidos de las diferentes asignaturas del Programa de Estudio?

En primer lugar el 99% de los encuestados afirman la necesidad de incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC's en los programas de estudio, en este caso en las asignaturas de Ciencias Sociales, la implementación de la misma puede traer beneficios considerables, aparte de la adquisición de conocimientos significativos puede garantizar la disponibilidad y accesibilidad a un material ecológico, ergonómico y económico, prácticamente al alcance de la sociedad en general debido a la difusión que tiene la tecnología actualmente. (Véase el siguiente gráfico).



Conclusiones

En el marco de los cambios que está experimentando la educación venezolana, es preciso que los responsables de este proceso modifiquen los patrones del conocimiento, es decir, que los docentes, estudiante y representantes deben asumir la necesidad de conocer e implementar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de esta realidad, la tecnología sin lugar a dudas se presenta como una herramienta innovadora al momento de planificar contenidos de cualquier área de estudio, es un instrumento flexible, por tanto, se adapta a las necesidades de conocimiento que puede tener cada ser humano o un grupo previamente seleccionado.

Por otra parte, la propuesta de trabajo está representada en la construcción y utilización de páginas interactivas basadas en hipermapas, los cuales constan de la unión de texto, imágenes, videos, sonidos o símbolos sobre un tema concreto, la combinación de todo ello permite la configuración de un producto completo para ser trabajado en un aula de clase.

De acuerdo a lo descrito anteriormente, los hipermapas representan una herramienta que contribuye a que el estudiante adquiera un pre acondicionamiento teórico de un tema de estudio, puesto que la elaboración de los mismos tiene como fundamento la descripción secuencial de las características a estudiar. La utilización de esta herramienta no tiene como finalidad sustituir las salidas de campo, por el contrario su objetivo es afianzar el desarrollo cognoscitivo del estudiante.

Cabe señalar que la mayoría de docentes planifican, desarrollan y evalúan sus clases de forma tradicional, sin incorporar actividades a través de la tecnología. A pesar de ello, es necesario hacer énfasis en lo fácil, útil y práctico que resulta el aprendizaje fundamentado en el uso de hipermapas, por ello se propone que cada educador asuma responsablemente la necesidad de actualizarse para garantizar un aprendizaje significativo. ©

Autores:

Emiro Antonio Coronado Cabrera. Ingeniero de Sistemas. ULA. Mérida. Magister Scientae en Computación, ULA. Mérida. Coordinador Administrativo del Núcleo Universitario "Rafael Rangel" Trujillo. Docente del Area de Computación del Departamento de Física y Matemática, en La ULA - Núcleo Universitario "Rafael Rangel" - Trujillo. Docente de la Maestría en Enseñanza de Geografía e Historia. Núcleo Universitario "Rafael Rangel" - Trujillo-ULA.

Bárbara María Briceño Briceño. Licenciada en Educación Mención Geografía e Historia, ULA-Núcleo Universitario "Rafael Rangel". Diplomado Internacional en Inteligencia Emocional duración 150 horas. Cursante de la Maestría en Docencia de la Geografía Y Ciencias de la Tierra ULA-Núcleo Universitario "Rafael Rangel". Docente en la Unidad Educativa "Francisco de Paula Andrade". Timotes estado Mérida.

Lorena del Carmen La Cruz Lugo. Licenciada en Educación Mención Geografía e Historia, Núcleo Universitario "Rafael Rangel"-ULA. Cursante de la Maestría en Docencia de la Geografía Y Ciencias de la Tierra En la Universidad de los Andes Núcleo Universitario "Rafael Rangel"-ULA. Docente en la Unidad Educativa "Francisco de Paula Andrade". Timotes estado Mérida.

Yarelis Eugenia Ramírez Rivera. Licenciada en Educación Mención Geografía e Historia. ULA-Núcleo Universitario "Rafael Rangel". Cursante de la Maestría en Docencia de la Geografía Y Ciencias de la Tierra En la ULA-Núcleo Universitario "Rafael Rangel". Docente en la Unidad Educativa "Francisco de Paula Andrade". Timotes estado Mérida.

Yuly Johana Villamizar Villamizar. Licenciada en Educación Mención Educación Integral, egresada del ULA-Núcleo Universitario "Rafael Rangel". Diplomado Internacional en Inteligencia Emocional duración 150 horas. Cursante de la Maestría en Docencia de la Geografía Y Ciencias de la Tierra En la ULA-Núcleo Universitario "Rafael Rangel". Docente de aula en la Unidad Educativa "Francisco de Paula Andrade" y docente enlace Municipal de la OBE (Organización Bolivariana Estudiantil). Timotes Estado Mérida.

Bibliografía

- Valencia, María Eugenia. (1998). *Un Método de desarrollo de aplicaciones educativas hipermedia*. Cali Colombia: Universidad del Valle.
- Santiago Rivera, José Armando. (2003). *Concepciones de los docentes sobre la problemática de la enseñanza de la geografía en la educación media, diversificada y profesional*. Táchira: ULA.
- Salazar, Luis. (2004). Fundabit Incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El modelo CBIT como un espacio de apoyo al docente. *Revista Infobit N° 4*. Caracas-Venezuela: Fundabit.
- Decreto No 3.390. (Gaceta Oficial No 38.095 del 28 de diciembre de 2004).
- Diccionario Enciclopédico Universal Rafael Rangel* (2005). Madrid-España: Editorial Cultural, S.A.
- Rosas, Ricardo & Sebastián Christian. (2007). *Biblioteca Didáctica. Competencias para el docente del siglo XXI*. México: Larousse.
- Coronado Cabrera, Emiro. (2007). Los Hipermapas. Alternativa Pedagógica y Didáctica para la enseñanza de la Geografía, Historia y Ciencias de la Tierra. *Revista AGORA. N° 19*. Trujillo-Venezuela.
- Santiago Rivera, José Armando. (2009). *El escenario global y la enseñanza geográfica en las concepciones de los educadores de geografía*. Táchira: ULA.
- Coronado Cabrera, Emiro & Andara, Danielle & Briceño Verónica. (2010). *Uso de instrumentos basados en Hipermapas como propuesta pedagógica en la enseñanza de la geomorfología local y regional*. Trujillo-Venezuela: Universidad de Los Andes NURR.



Viene de la pág. 248

de supervivencia o las condiciones físicas se suman, nos hacen brotar al consciente esos conocimientos aletargados. De allí lo que alguien alguna vez, escribió o dijo: “Lo que con fe pidieris, os será concedido”.

Es aquí, donde la manipulación y el desvío de esas concepciones originarias de la humanidad, fueron desviadas por algunas mafias malignas organizadas, que se disfrazaron de buenas, para confundir y crear las condiciones según las cuales se podría dar una explicación incomprensible a los desconocimientos de los fenómenos naturales que acurren en la naturaleza. Así nacen las religiones, los sacerdotes y los dioses que vendrían a ser al final la excusa para no dar respuestas a las exigencias de los pueblos que buscan explicación a lo que les afecta. De tal forma seres humanos de falsa divinidad, pasan a tener privilegios sociales, económicos y políticos en las sociedades, no importando sus características específicas. Por tal motivo existen cientos de religiones monoteístas, que están dirigidas a poblaciones con características específicas y que promulgan dogmas, reglas y creencias específicas, cada cual con sus áreas de influencias determinadas según sus volúmenes de correligionarios.

No es casual que los poderes religiosos se confabulen con los poderes políticos y económicos dominantes. Que los sacerdotes, pastores, rabinos, imanes, clérigos, monjas, etc. se cuadren con quienes ostentan los dominios y controles sociales, a los fines de ser parte de la repartición de los beneficios de esos poderes. Como es lógico ellos usan el chantaje de la fuerza del castigo de una deidad inexistente. Como la llaman, omnipre-

Continúa en la pág. 358