

# HISTORIA ECONÓMICA A TRAVÉS DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

DIEGO FIDALGO DIEZ

PROFESOR HISTORIA ECONÓMICA DE ESPAÑA Y MUNDIAL

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS – UNIVERSIDAD DE LEÓN

El presente artículo versará sobre una nueva forma de enseñar al alumno los contenidos de la asignatura de *Historia Económica de España y Mundial* utilizando las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC), a través de la imagen y el sonido, adecuando estas presentaciones a las características de la “Generación Y”, así como, para la futura “Generación Z”.

This article will discuss a new way to teach students the content of the subject *Economic History of Spain and the World* using Information and Knowledge Technologies, through image and sound, adapting these presentations to the characteristics of “Generation Y”, and for the next “Generation Z”.

## INTRODUCCIÓN

En educación, como en cualquier otra actividad del ser humano, cuando una persona se plantea realizar una acción debe estudiar como conseguir, de la forma más eficaz, los objetivos que se plantea. De este modo, al plantearme la actividad docente en la Universidad de León, realicé un análisis previo de la materia que debía impartir y de las personas que recibirían esa formación educativo-profesional, para posteriormente planear una acción educativa adecuada y eficaz.

La materia de “Historia Económica” plantea, a priori, la dificultad de entrelazar una ciencia que navega entre diversas áreas de las humanidades como son la economía y la historia. Algunos historiadores económicos como Cipolla<sup>1</sup> o Estapé<sup>2</sup> presentan esta ciencia desde un punto de vista heterogéneo, ya que se imbuye en fuentes económicas e históricas. Lo que puede dificultar la acción docente sobre un alumno acostumbrado al área económica, por estudiar Ciencias Económicas, y un tanto olvidado de otras disciplinas humanísticas.

El análisis de los alumnos nos permite manifestar que mayoritariamente pertenecen a lo que se conoce sociológicamente como “Generación Y”<sup>3</sup> que incluye a los nacidos entorno a 1980 y 1990, junto con nuestros futuros alumnos que ocupan el espectro de la “Generación Z”<sup>4</sup> que incluye a los nacidos desde el inicio de la década de 1990 hasta la primera década del siglo XXI.

Las principales características de la “Generación Y” y la “Generación Z” se marcan en el desarrollo de las Tecnologías de la Información y el Conocimiento TIC, tal y como reconoce Manuel Castells<sup>5</sup> están basadas en desarrollo tecnológico desde la Televisión, pasando por la *Play Station* hasta llegar a Internet y todo el mundo que la Red abre a la nueva sociedad. Del mismo modo, son miembros de una sociedad estructurada en tribus urbanas, que utilizan el mp3, mp4 o Ipod y se comunican por móvil, sms o wifi. Y que han evolucionado en los últimos años para comenzar a vivir de una forma paralela en las Redes Sociales y en la vida real. Son individualistas, a los que les cuesta comprender y aceptar las normas sociales, son más antisociales y antisistema. Aunque por el contrario, están más implicados en la colaboración con las Organizaciones No Gubernamentales ONG´s y otras asociaciones que promuevan la ayuda a los sectores de la sociedad más desfavorecidos. Pero todos ellos marcados por la cultura de la imagen y del sonido, que desarrollan la base de las Tecnologías de la Información y el conocimiento TIC.

Una vez vislumbrado, grosso modo, el análisis previo de la materia y de los alumnos a los que se dirigirá la acción educativa, establecí la estrategia a desarrollar para hacer llegar a los educandos los principales contenidos de la asignatura Historia Económica de España y Mundial. Basada principalmente en la utilización de las TIC,

---

<sup>1</sup> CIPOLLA, C. M. *Entre la historia y la economía* Ed. Crítica. Barcelona, 1991. pp. 15-29.

<sup>2</sup> ESTAPÉ, F. *Ensayos sobre la historia del pensamiento económico*. Ed. Ariel. Barcelona, 1971. pp. 22-34.

<sup>3</sup> MATUTE, M. Visto en: [http://www.cincodias.com/articulo/Sentidos/revolucion-laboral-generacion/20070521cdscdicst\\_1/cds5se/](http://www.cincodias.com/articulo/Sentidos/revolucion-laboral-generacion/20070521cdscdicst_1/cds5se/) el 24 de noviembre de 2009.

<sup>4</sup> WALLIKER, A. Visto en: <http://www.heraldsun.com.au/news/national/gen-z-here-they-come/story-e6frf7l6-111115637247> el 24 de noviembre de 2009.

<sup>5</sup> CASTELLS, M. *La era de la información. La sociedad red*. Alianza Editorial. Madrid, 2005.

innovando con la creación de materiales en mp4, en el que la imagen y el sonido supongan la atracción del alumno y les despierte una curiosidad por la materia de Historia Económica que permita al alumno adentrarse en los aspectos básicos de esta disciplina.

## OBJETIVOS

Desde esta materia se plantea la necesidad de lograr que el alumno universitario desarrolle unas competencias básicas, que le permitan analizar una situación económica y planificar posibles soluciones para ser capaz de identificar en un futuro acontecimientos pasados, desarrollando acciones futuras que le permitan solucionar la problemática que se puede plantear, anticipándose a través del conocimiento histórico-económico a los hechos que puedan sucederse.

Para preparar al alumno en este sentido, debemos desarrollar una serie de objetivos:

1. Desarrollar recursos atractivos que sirvan para que el alumno se interese en descubrir otros aspectos de la materia impartida, en nuestro caso la historia económica. (Competencia de aprender a aprender)
2. Elaborar recursos que sirvan como base conceptual para acercar al alumno a la esencia de la asignatura. (Competencia de conocimiento e interacción con el mundo físico)
3. Adecuar los archivos a la calidad educativa que exige un centro universitario adecuado al Espacio Europeo de Educación Superior<sup>6</sup>. (Competencia social y ciudadana)
4. Lograr la flexibilidad de la utilización de los recursos por el propio estudiante, para fomentar la versatilidad que el propio discente puede desarrollar como consecuencia de la adaptación de los recursos a las necesidades del alumnado. (Competencia de autonomía e iniciativa personal)
5. Componer archivos con formatos universales que permitan a todos los alumnos, independientemente de su nivel socio-económico, a disponer y utilizar estos recursos de una forma autónoma. (Competencia de tratamiento de la información y competencia digital)

---

<sup>6</sup> *La integración del Sistema Universitario Español en el Espacio Europeo de Enseñanza Superior*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Febrero, 2003

## ESTRATEGIA A DESARROLLAR

A través de los parámetros descritos con anterioridad se vislumbra la necesidad de mostrar al alumno universitario la asignatura de una forma más visual y atractiva que la que habitualmente se utiliza en el aula.

En lo que se refiere al apartado práctico de la asignatura, es necesario seguir utilizando actividades dinámicas como la lectura de textos o la interpretación de gráficas, estadísticas,... ya que un economista debe conocer e interpretar las herramientas básicas de análisis. Se propone la adecuación de esas prácticas a entornos digitales como pueden ser documentos en varios formatos que el alumno pueda descargarse en los diversos equipos electrónicos que se utilizan en la actualidad. (Móviles, PDA, Ipod, equipos multimedia móviles,... y lo que en un futuro cercano pueda innovarse)

Evidentemente, la cuestión que se debe adaptar de una forma más clara a las características de nuestro actuales alumnos y sobre todo a los futuros, es la transmisión de los contenidos básicos de la asignatura de una forma atractiva, donde se muestre la esencia de nuestros conceptos y conocimientos, pero envueltos en un formato atractivo que le resulte peculiar e innovador al alumno.

Para ello se propone la creación de archivos en mp4<sup>7</sup>, que mezclan imagen y sonido, donde se presente de una forma innovadora el contenido teórico de la asignatura. A este archivo en mp4 se acompañará un archivo mp3<sup>8</sup> con el audio, ya que los alumnos a los que dirigimos nuestra enseñanza abarcan todos los estratos sociales. Nos podemos encontrar con alumnos que sólo tengan un reproductor de mp3 u otros que dispongan un Ipod<sup>9</sup> de última generación, por lo cuál tenemos que proponer todo tipo de archivos para adecuarnos a las necesidades de cada alumno, independientemente de su estatus económico.

Para desarrollar estos archivos de imagen y audio o solo de audio, tenemos que contar con una serie de elementos que casi todas nuestras universidades disponen hoy en día para la transmisión a nuestros alumnos: Aula Virtual<sup>10</sup> o Página

---

<sup>7</sup> Formato de archivo comprimido, llamado contenedor, que se utilizan para almacenar formatos audiovisuales con un estándar internacional: mp4

<sup>8</sup> Formato de archivo comprimido, utilizado para almacenar audio con un estándar internacional. Casi todas las patentes de este formato los tiene el siguiente instituto alemán: <http://www.iis.fraunhofer.de/EN/bf/amm/> mp3

<sup>9</sup> Reproductor de mp3 y mp4 de la marca Mac, que se popularizó a mediados de la primera década del siglo XXI.

<sup>10</sup> Estructura en Internet que facilita el manejo de la información y de los contenidos del tema que se quiere tratar y está mediada por la tecnologías de la información y la comunicación que

Web institucional donde poder colgar los archivos para que los alumnos puedan descargarlo. En este sentido algunas universidades están desarrollando en sus webs un sistema de Streaming<sup>11</sup> que permiten colgar videos para visualizarlos on-line.

Debo dejar claro que estos archivos no suplen la actuación del profesor en el aula, sino que la complementa, ya que al alumno se le pueden y se le deben plantear dudas como consecuencia de los conocimientos adquiridos y de la acción divulgativa del profesor. Para lo cual, el propio docente debe responder, in situ, en el aula a través de un dialogo didáctico-constructivo.

Las herramientas que va a crear amplían el abanico de recursos didácticos a los que podemos acudir para mejorar nuestras exposiciones e incluso para facilitar el autoestudio, desarrollando la competencia del alumno de aprender a aprender.

## PROCESO DE CREACIÓN DE ARCHIVOS

En el proceso de creación de archivos mp3 y mp4 debe desarrollarse a través de diferentes fases:

- Composición de los textos.
- Locución de los contenidos.
- Montaje del audio.
- Selección de imágenes.
- Composición-montaje de audio y video.
- Publicación de los archivos.

### a. Composición de textos

El profesor universitario debe seleccionar la información que quiere transmitir a sus alumnos, para presentar un contenido adecuado, interesante y no demasiado extenso. La calidad de lo que se va a transmitir va a ser clave para obtener un resultado atractivo, pero a la vez, con un contenido consistente y de calidad intelectual.

La redacción de la información también se presenta como una de las claves para lograr un resultado de alta calidad. La redacción debe ser un mensaje claro y

---

proporcionan herramientas de aprendizaje más estimulantes y motivadoras que las tradicionales

<sup>11</sup> Término que se refiere a ver u oír un archivo directamente en una página Web sin necesidad de descargarlo antes al ordenador.

directo que permitirá al alumno conocer los conceptos básicos que el propio profesor debe haber transmitido en la clase.

El lenguaje debe ser adecuado a un nivel universitario, con un vocabulario de perfil alto, que deje constancia de la calidad del documento que se está construyendo.

b. Locución de los contenidos:

Para componer un archivo de audio atractivo y de calidad, se necesita un equipo tecnológico adecuado, ya que se persigue realizar un recurso llamativo. Los elementos mínimos son un micrófono de calidad media-alta y un software de grabación de audio. Evidentemente, se puede mejorar mucho con mesas de sonido, micrófonos de gran calidad, con membrana o a través de la grabación en estudios profesionales. Un ejemplo del software que se puede utilizar para grabar el audio puede ser el software gratuito *audacity*, pero no es el único software de grabación de voz, ya que nos encontramos con muchos programas de mayor calidad.

Además de los aspectos tecnológicos, el profesor debe poner mucho énfasis en la locución del documento. Realizando una vocalización casi perfecta, respetando puntos y comas, mostrando entusiasmo en aquello que transmites, logrando dar color al contenido y llegando a transmitir apasionadamente todo lo que se cuenta.

c. Montaje de Audio:

Una vez que se ha grabado el audio, este se puede limpiar, mejorar o amplificar para dar al archivo sonoro una calidez que permita al escuchante verse atraído e interesado por el contenido. Del mismo modo, cuando se realiza la grabación del audio, en muchas ocasiones, no se puede grabar de una sola vez, por las equivocaciones, por algunos matices que se quieren realizar,... Así que el momento del montaje del sonido, es el momento adecuado para colocar todas las pistas en orden y crear un archivo de audio en dos formatos: wav (alta calidad) y en mp3 (archivo comprimido).

d. Selección de imágenes:

Al audio creado se le debe acompañar de imágenes ilustrativas que puedan colaborar en la correcta interpretación de los hechos que se transmiten auditivamente, con el fin de dar consistencia al documento digital que estamos creando. Para ello es fundamental contar con fotografías, ilustraciones, dibujos, vídeos,.. de personajes, lugares, instituciones,... relevantes que permitan fijar contenidos.

No podemos perder de vista la importancia de la memoria visual<sup>12</sup>, una memoria a corto plazo que puede unir una imagen con un concepto. Dentro del estilo de vida y de las características de las generaciones “Y” y “Z”, este tipo de memoria se encuentra muy desarrollado por encontrarnos en una sociedad brutalmente tecnológica, en la que la imagen ha tomado el control de los cerebros más jóvenes.

e. Composición-montaje de audio y video:

Para desarrollar el montaje de la imagen y el sonido necesitamos un software que nos simplifique esta acción, la variedad es amplia desde el extendido *Windows Movie Maker*,<sup>13</sup> hasta el *iMovie*<sup>14</sup>, pasando por otros muchos tanto de licencia gratuita como de pago.

La función de este programa es sincronizar las imágenes que hemos seleccionado con el audio que hemos producido y crear un nuevo archivo en un formato que pueda visualizarse en la mayor parte de los reproductores de mp4.

f. Publicación de los archivos:

Una vez desarrollados los archivos en mp3 y en mp4, solo nos resta su publicación en la Web de la Universidad. Dependiendo de cada universidad tienen desarrollado un método u otro para que el profesor pueda subir documentos a la red: desde aulas virtuales, hasta en la Web institucional en los diferentes departamentos,...

De todos modos, vamos a ofrecer la utilización de dos plataformas en Internet que ofrecen sus servicios en streaming. La más conocida es Youtube<sup>15</sup> y la que permite más calidad será la de Vimeo<sup>16</sup>.

En el momento que tenemos el lugar donde vamos a hacer público nuestro trabajo, solo queda subir los archivos y publicitar entre nuestros alumnos la herramienta que dejamos a su disposición.

## EVALUACIÓN

---

<sup>12</sup> MARTIN PRADA, J. J.; MARTINEZ DIEZ, N. *Análisis de una experiencia sobre el desarrollo de la memoria visual en los niños*. Revista Arte, Individuo y Sociedad. 2002.

<sup>13</sup> Desarrollado por Microsoft

<sup>14</sup> Desarrollado por Mac

<sup>15</sup> [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

<sup>16</sup> [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com)

Este proyecto de innovación educativa que se ha desarrollado, se deberá someter, como en todo proceso educativo, a una evaluación por parte de los usuarios de esta herramienta.

Para ello, se desarrollarán dos acciones: la primera será pasar una encuesta de satisfacción donde los alumnos respondan sobre las aportaciones de la nueva propuesta educativa; mientras que la segunda, será desarrollar una evaluación comparativa entre las notas logradas entre los alumnos de cursos anteriores que no hayan utilizado esta herramienta y los propios alumnos que la hayan utilizado.

## CONCLUSIÓN

El procedimiento para la creación de este tipo de archivo se puede aplicar a muchas de las materias humanísticas, pero la aplicación en la historia económica puede y debe servir para atraer hacia nuestro área de conocimiento a muchos alumnos universitarios.

Estos archivos sirven para acercar de una forma atractiva una materia que en muchos casos puede aparentar a priori ser una asignatura ardua, como decíamos en la introducción, por ser una asignatura con contenidos no directamente relacionados con el resto de las materias.

La creación de estos archivos debe servir para que el profesor cuente dentro del Espacio Europeo de Educación Superior con una nueva herramienta educativa que permita al alumno adquirir una serie de conocimientos de una forma más atractiva que con el método magistral tradicional. Lo que unido a las prácticas de la asignatura, los seminarios,... permitirán al discente lograr una visión global sobre la historia económica.

En definitiva, todo el proceso mostrado en esta breve comunicación pretende mostrar la pauta para que otros docentes puedan crear esta nueva herramienta educativa. Ya que las características de las generaciones “Y” y “Z” hacen que este recurso este perfectamente adaptado a los alumnos a los que se van a dirigir nuestras enseñanzas en la próxima década.

Para finalizar, solo me queda animar al profesorado universitario a desarrollar esta forma de comunicación. Como muestra de lo descrito en estas líneas adjunto a mi comunicación dos archivos digitalizados como muestra de lo explicado anteriormente, con el desarrollo de un tema de la asignatura de Historia Económica de España y

---

Mundial, que imparte el Área de Historia e Instituciones Económicas, perteneciente al departamento de Economía y Estadística de la Universidad de León.