

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
DEPARTAMENTO DE HISTORIA

**CURSO: LA EDUCACION NO CONVENCIONAL Y LAS
TECNOLOGIAS PARA LA EDUCACION**

Profesor: Manuel Moreno Castañeda

Presentación

Éste es un curso no convencional acerca de la educación no convencional y las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación.

Lo convencional en educación es que cada curso suceda: en un lugar determinado, que suele ser un salón de clases; un tiempo establecido de antemano, como son los horarios y calendarios y un modo tradicional de enseñar y aprender, con un profesor delante de un grupo que informa y explica los contenidos de un curso, situación en la que a los alumnos les corresponde aprender lo que el profesor indica y deben demostrarlo al final del curso, generalmente repitiendo la información recibida o leída lo más fielmente posible, expresándolo generalmente en un examen escrito, bien sea, mediante un ensayo o un cuestionario de preguntas cerradas que exigen respuestas unívocas, o sea que sólo una puede ser correcta.

Por el contrario, la educación no convencional puede ser en cualquier espacio en que vivimos, sea el hogar, el lugar de trabajo o los ambientes virtuales creados por las tecnologías y muchos más. Lo mismo podemos decir con respecto al tiempo, que con mayor flexibilidad se organiza de acuerdo con nuestras condiciones de vida.

Pero lo más importante, es que en la educación no convencional se modifiquen los modos de enseñar y aprender de diversas maneras entre ellas:

- a) El proceso de aprendizaje ya no depende tanto de las indicaciones del docente como del estudiante que debe apropiarse y responsabilizarse de sus procesos de estudio;

- b) Ya no se trata de que sólo el profesor hable para transmitir información y el alumno toma nota, sino de que se establezca un diálogo educativo donde el conocimiento se construye colectivamente;
- c) En ese mismo sentido, no se establece de antemano la información que debe ser aprendida, pues se centra más en procesos de aprendizaje significativo, donde la información cobra sentido en la medida en que la necesitamos para construir el conocimiento requerido, bien sea para entender y vivir mejor nuestra vida cotidiana como para la explicación y desarrollo de la ciencia.
- d) En lugar de procesos de homogenización donde se pide que todos los alumnos aprendan lo mismo y de la misma manera, en una modalidad alternativa se respeta tanto la diversidad social y cultural de los estudiantes como sus diferencias personales y
- e) En consecuencia, la evaluación ya no es un acto unilateral y uniforme, es un proceso compartido, donde lo aprendido se manifiesta según las características y condiciones de quien aprende.

En estas propuestas de innovación y diversificación educativa, las tecnologías juegan un papel muy importante, no tanto por sí mismas, sin por el uso que seamos capaces de darles de acuerdo a nuestra visión de la educación, pues lo mismo podemos utilizarlas para reforzar las prácticas tradicionales que para transformarlas, intención que anima este curso.

Propósito

Conocer y experimentar modelos educativos no convencionales y procesos de aprendizaje aplicables al aprendizaje de la Historia, en especial mediante la aplicación de tecnologías para la información y la comunicación.

Contenidos

- Conceptualización de educación tradicional e innovación educativa.
- Las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo educativo.
- La diversificación de ambientes y procesos de aprendizaje.
- Ambientes y plataformas educativas en ambientes virtuales.
- Aprender y enseñar en ambientes virtuales.
- Competencias docentes en modalidades alternativas, específicamente en ambientes virtuales.
- El aprendizaje de la Historia en ambientes virtuales.
- Formulación de propuestas para aprender y enseñar Historia en modalidades no convencionales apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación.

Dinámica

Taller basado en el estudio individual y colaborativo, con la diversificación de las situaciones de aprendizaje, tanto en ambientes físicos como virtuales.

Líneas de acción

- Como actividad preliminar recuperar las experiencias vividas como estudiante diferenciando las prácticas tradicionales de las innovadoras.
- Realizar lecturas relacionadas con la innovación educativa y el uso de las tecnologías para la información y la comunicación.
- Diálogo permanente con los compañeros y el profesor acerca de la temática del curso.
- Conocer experiencias acerca del uso de las tecnologías para propósitos educativos.
- Conocer y vivir experiencias sobre el aprendizaje de la Historia en ambientes virtuales.
- Elaboración de escritos académicos que vayan dando cuenta de los aprendizajes logrados y los conocimientos descubiertos y construidos.
- Formulación de una propuesta para el aprendizaje de la historia, tomando en cuenta lo aprendido en el curso.

Producto del curso

Propuesta sobre las posibilidades de diversificar el aprendizaje de la historia con el aprovechamiento de las tecnologías para la información y la comunicación, la función que en estas situaciones corresponde a un profesor y que implicaciones tiene en cuanto a las actitudes, conocimientos y habilidades de su perfil profesional.

Evaluación

A partir de la autoevaluación de los estudiantes, considerar la participación en el curso, sus aportaciones, productos parciales y propuesta final.

Procesos y productos en los que deberán evidenciarse:

- A. Las competencias para conocer e identificar los elementos característicos de un sistema educativo convencional y sus diferencias con alternativas no convencionales.
- B. La capacidad para identificar históricamente algunas propuestas innovadoras significativas como ejemplo: las de Rosseau, Pestalozzi, Freinet, Freire, Rafael Ramírez, así como algunas experiencias actuales.
- C. La capacidad para expresar conceptualmente su visión de lo no convencional.
- D. El conocimiento de las implicaciones que la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación tiene para la gestión del conocimiento, los modos de enseñar y aprender y la gestión de las instituciones educativas.
- E. El manejo de las herramientas básicas de cómputo, aplicadas a la educación.
- F. El análisis de los ambientes virtuales como entornos educativos no convencionales.
- G. La comprensión de las posibilidades de las posibilidades de los ambientes virtuales de aprendizaje como entornos para aprender y enseñar Historia.
- H. Las competencias para formular una propuesta para el aprendizaje de la Historia en modalidades no convencionales apoyadas en las tecnologías de la información y la comunicación.

Lecturas recomendadas

MERCADO del Collado Ricardo. (Coordinador) (2007) *Guía para el diseño de cursos en línea*. Universidad Veracruzana Virtual.

MORENO Castañeda Manuel. *Aprender y enseñar en ambientes virtuales*. (Documento de estudio)

- *Cibercultura y educación*. (2007) En: *Educación e investigación. Retos y oportunidades*. Editorial Trillas. México.
- *Innovación social y educativa*. (Documento de estudio)
- *La tecnología como facilitadora del desarrollo educativo*. (Documento de estudio)
- (2005) *Ser docente para una educación alternativa*. En: *Nuevos escenarios educativos*. Universidad de Guadalajara.

PLUCKROSE H. (2002) *Enseñanza y aprendizaje de la Historia*. Ediciones Morata. S.L. Madrid.

Sitios en Internet

Arqueología Mexicana: www.arqueomex.mx

Biblioteca virtual Miguel de Cervantes: www.cervantesvirtual.com/seccion/historia

EDUCAHISTORIA: <http://www.educahistoria.com>

EDUTECA: <http://eduteka.org>

El poder de la palabra: <http://www.epdlp.com>

HISTODIDÁCTICA: <http://www.histodidactica.es>

HISTORIA SIGLO XX: <http://www.historiasiglo20.org>

Museo Nacional de Antropología de México: <http://www.mna.inah.gob.mx>

Nuestros orígenes: <http://www.nuestrosorigenes.com>

Proyecto CLÍO: <http://www.clío.rediris.es>