

FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA APLICADOS AL CURSO DE
HISTORIA DE LA CIVILIZACIÓN I

Tesis presentada

Por

ANA LAURA ZEVALLOS ORTIZ

Presentada ante la Universidad Virtual del
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey
como requisito parcial para optar
al título de

MAESTRA EN EDUCACIÓN
CON ESPECIALIDAD EN RELACIONES INTERNACIONALES

Mayo de 1999

DEDICATORIA.

A Paco, José, Laura, José Manuel y Paquito.

AGRADECIMIENTOS

Al Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey

Al Doctor Héctor Maldonado.

Al Doctor Luis Miguel Beristain.

Al Doctor Rafael de Gasperín.

Al Maestro Manuel Morales.

Al Maestro Enrique Tamés.

A la Maestra Rocío Oliver.

RESUMEN

FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA APLICADOS AL CURSO DE
HISTORIA DE LA CIVILIZACIÓN I

MAYO DE 1999

ANA LAURA ZEVALLOS ORTIZ

LICENCIADA EN HISTORIA

UNIVERSIDAD VERACRUZANA

MAESTRA EN EDUCACIÓN

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE MONTERREY

Dirigida por el Profesor Héctor Maldonado Willman

El problema de investigación de este trabajo se centra en definir los fundamentos metodológicos de la educación a distancia aplicados al diseño del curso de Historia de la Civilización I, de la preparatoria del sistema ITESM. Es un estudio descriptivo que intenta determinar el papel que juegan cada una de las posturas epistemológicas relacionadas con la educación a distancia para, a partir de esta base, poder definir una estructura de funcionamiento que considere las líneas principales que deberán guiar el diseño del curso de historia en respuesta a un situación de aplicación en particular: varios campus remotos del sistema ITESM, unidos por un programa común de nivel preparatoria.

Después de haber hecho una revisión de las principales fuentes bibliográficas existentes sobre el tema de la educación a distancia, la didáctica y el diseño instruccional, de haber confrontado las lecturas y las distintas posturas y corrientes con la realidad a la que se piensa aplicar este trabajo, se determinó una estructura de funcionamiento que sirve de guía al diseño central de la propuesta del curso.

Este diseño se basó tanto en una serie de lineamientos y procedimientos teóricos - metodológicos como en criterios propios del diseñador resultado de la práctica y experiencia en el área de la enseñanza y el aprendizaje; la toma de decisiones sobre cada una de las partes que componen la propuesta resultante de la investigación derivó del análisis y valoración de los numerosos factores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la realidad en la cual se va a aplicar el diseño del curso.

Así, el resultado final de este trabajo es una propuesta de diseño para el curso de Historia y Civilización I basado en los fundamentos metodológicos de la educación a distancia en el que se incluyen los principales elementos que deberán conformar el material al que tanto alumnos como profesores tendrán acceso.

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pag.
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	v
INDICE	vii
INTRODUCCIÓN	1
1.- EL TEMA Y EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.	
1.1 Justificación del trabajo	13
1.2 Interés, importancia, novedad, originalidad, especificidad y precisión del trabajo	14
1.3 La temática y el área de conocimiento	14
1.4 La definición del problema	21
1.5 Los objetivos de investigación	24
1.6 Las preguntas de investigación	26
1.7 Marco de referencia	30
1.7.1 La educación a distancia y su definición	31
1.7.2 Las dos principales posiciones epistemológicas que afectan a la educación	35
1.7.3 La importancia de definir la función de los elementos y medios empleados en la educación a distancia	37
1.8 La metodología	42
2.- TEORÍAS PARA EL DISEÑO METODOLÓGICO.	
2.1 La metodología general	45
2.1.1 Conductismo, cognoscitvismo y constructivismo	46
2.1.1.1 El metaconocimiento, el aprender a aprender y la autoevaluación	51
2.1.2 Los modelos psicosociales	54
2.2 Metodología para el diseño del curso	56
2.2.1 El trabajo colaborativo y el metaconocimiento en relación con las necesidades propias de la disciplina	59

2.3 Aspectos teóricos fundamentales de la metodología empleada en cursos de educación a distancia	61
2.3.1 La distancia transaccional	64
2.3.1.1 El diálogo instruccional	64
2.3.1.2 La estructura del programa.	65
2.3.1.3 La autonomía del estudiante.	65
2.4 El curso de Historia y Civilización I y los modelos de educación a distancia	67
2.4.1 Características y componentes de los modelos de educación a distancia aplicados al curso de Historia de la Civilización I	68
 3.- LOS MEDIOS Y LA INTERACCIÓN.	
3.1 La naturaleza de los medios	73
3.1.1 El medio presencial	73
3.1.2 Los medios impresos.	79
3.1.3 Las grabaciones en video y audio	80
3.1.4 La videoconferencia	82
3.1.5 Las redes computacionales.	87
3.2 La integración de los medios	92
3.2.1 Porqué se eligieron los medios, en base a qué criterios y necesidades se seleccionaron	93
3.3 La interacción	95
3.3.1 La interacción a través de la teleconferencia	98
3.3.2 La interacción a través del learning networking	100
3.3.3 El papel de los instructores y los maestros emisores	101
3.3.4 El papel de los profesores y facilitadores remotos	102
3.3.5 El papel de los alumnos	105
 ANEXO 1. UNIDAD I, EL DISEÑO GENERAL DEL CURSO.	
4.1 Las intenciones del curso	107
4.2 Los objetivos generales del curso	108
4.3 La organización de los contenidos generales del curso	109
4.4 Las estrategias de aprendizaje	113
4.4.1 las estrategias generales para abordar el curso	113
4.4.1.1 Forma de trabajo de la etapa de presentaciones en clase	114

4.4.1.2	Forma de trabajo de la etapa de conexión a través de videoconferencia	115
4.4.1.3	Estrategias y actividades de trabajo por sesión	115
4.5	La evaluación	152
4.5.1	Base de los criterios evaluativos	152
4.5.2	Técnicas evaluativas	153
4.5.2.1	Evaluaciones individuales	154
4.5.2.2	Evaluaciones grupales	154
4.5.2.3	Autoevaluación	154
4.5.2.4	Ponderaciones para calificaciones	155
4.6	Bibliografía y ligas a páginas electrónicas para utilizar durante el curso	156
4.	ANEXO 2. UNIDAD II, DISEÑO DEL CURSO DE HISTORIA DE LA CIVILIZACIÓN I A TRAVÉS DE LOS PROGRAMAS DE RED (NETWORK MULTIMEDIA) Y A TRAVÉS DE LOS GUIONES PARA LAS GRABACIONES QUE SERÁN TRANSMITIDOS DURANTE LA VIDEOCONFERENCIA.	
5.1	El diseño a través del network multimedia	158
5.1.1	Presentación.	158
5.1.1.1	Descripción del curso	159
5.1.1.2	Intenciones educativas del curso	159
5.1.1.3	Objetivos generales del curso	160
5.1.1.4	Contenidos generales del curso	161
5.1.1.5	Estrategias generales del curso	164
5.1.1.6	La evaluación	165
5.1.1.6.1	Naturaleza y criterios evaluativos	165
5.1.1.6.2	Ponderaciones de calificaciones	169
5.1.1.7	Calendarización de sesiones	170
5.1.1.8	Bibliografía y direcciones electrónicas del curso	171
5.1.2	Módulo I: “Prehistoria y culturas de la Antigüedad”	172
5.1.2.1	Temas específicos a trabajar en cada sesión	172
5.1.2.2	Primera actividad en clase: Mesopotamia.	174
5.1.2.3	Segunda actividad en clase: Egipto	175
5.1.2.4	Tercera actividad en clase: Prehelénicos y Grecia	175
5.1.2.5	Cuarta actividad en clase: Roma	176

5.1.2.6 Quinta actividad en clase: La institucionalización de la vida en Roma.	177
5.1.2.7 Sexta actividad en clase: La vida cotidiana en una ciudad romana	177
5.1.2.8 Séptima actividad en clase: Taller sobre Prehistoria y culturas de la Antigüedad	178
5.1.2.9 Primera tarea: Cuadro sobre etapas de la Prehistoria	179
5.1.2.10 Segunda tarea: Cuadro sobre las principales formas de gobierno en Grecia	179
5.1.2.11 Mesa de discusión sobre la democracia en los países esclavistas	181
5.1.2.12 Criterios de evaluación del módulo	181
 5.1.3 Módulo II: La Edad Media	 182
5.1.3.1 Temas específicos a trabajar en cada sesión	182
5.1.3.2 Primera actividad en clase: La vida Monástica	183
5.1.3.3 Segunda actividad en clase. Lectura de la peregrinaciones	184
5.1.3.4 Tercera actividad en clase: Taller sobre la Edad Media	184
5.1.3.5 Primera tarea: Las aportaciones árabes a la cultura contemporánea	186
5.1.3.6 Segunda tarea: Análisis de la película : “El nombre de la rosa”	186
5.1.3.7 Tercera tarea: Mesa de discusión sobre la mentalidad del hombre del medioevo	186
5.1.3.8 Criterios de evaluación del módulo	187
 5.1.4 Módulo III: La Edad Moderna	 187
5.1.4.1 Temas específicos a trabajar en cada sesión	187
5.1.4.2 Primera actividad en clase: El dilema histórico de la iglesia	189
5.1.4.3 Segunda actividad en clase: Presentaciones individuales de monarcas absolutistas	191
5.1.4.4 Tercera actividad en clase: Simulacro en una fábrica	191
5.1.4.5 Cuarta actividad en clase: Película sobre la Revolución Industrial	192
5.1.4.6 Quinta actividad en clase: Rally de conocimiento y habilidades	193
5.1.4.7 Primera tarea: Las reformas propuestas por Lutero a la religión católica	195
5.1.4.8 Segunda tarea: Análisis de la película “La reina Margot”	196
5.1.4.9 Tercera tarea: Mesa de discusión sobre los efectos de la Revolución Industrial en la actualidad	196

5.1.4.10 Criterios de evaluación del módulo.	197
5.1.5 Módulo IV: La Edad Moderna (continuación)	198
5.1.5.1 Temas específicos a trabajar en cada sesión	198
5.1.5.2 Primera actividad en clase: Análisis del texto de la Constitución de los Estados Unidos	200
5.1.5.3 Segunda actividad en clase: Dramatización de la Revolución francesa	201
5.1.5.4 Tercera actividad en clase: Lectura y análisis del texto “Los derechos del hombre”	201
5.1.5.5 Cuarta actividad en clase: El juicio de Napoleón	202
5.1.5.6 Quinta actividad en clase: Discusión entre Liberales y Conservadores	202
5.1.5.7 Criterios evaluativos del módulo	203
5.2 Contenidos de los guiones de apoyo a la videoconferencia	203
5.2.1 Grecia.	203
5.2.2 Roma	203
5.2.3 Edad Media y Feudalismo	203
5.2.4 Bárbaros	203
5.2.5 Bizancio	203
5.2.6 Los árabes y la cultura islámica	203
5.2.7 Feudalismo y Edad Media	203
5.2.8 La Iglesia y la Edad Media	203
5.2.9 El Renacimiento	203
5.2.10 Los descubrimientos geográficos	203
5.2.11 Reforma y Contrareforma	203
5.2.12 El Absolutismo	203
5.2.13 Ilustración y Despotismo	203
5.2.14 La Revolución Industrial	203
5.2.15 El Liberalismo	203
5.2.16 La independencia de los Estados Unidos	203
5.2.17 La Revolución Francesa	203
5.2.18 Napoleón	203
5.2.19 Los movimientos independentistas en América Latina	203
5.2.20 Congreso de Viena y Restauración	203
CONCLUSIONES	204
BIBLIOGRAFÍA	214

INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad se encuentra en un proceso de transformación constante, las nuevas necesidades de la vida moderna obligan a plantear nuevas alternativas educativas orientadas a dar respuesta a los requerimientos de un mundo globalizado en el que los medios de comunicación y las innovaciones tecnológicas parecen ser elementos muy importantes para la construcción de las sociedades futuras.

Ante este difícil reto, surgen propuestas de cambio en las concepciones tradicionales sobre la educación, se plantea así la necesidad de crear proyectos cuyo objetivo central sea el de ofrecer una educación más abierta, plural y participativa en la que los alumnos puedan jugar un papel cada vez más activo y responsable al tiempo que hacen uso de las innovaciones tecnológicas existentes.

La temática a tratar en esta tesis está pues centrada en hacer una propuesta de diseño para un curso de Historia de la Civilización en la que se utilizan recursos tecnológicos y medios de comunicación modernos bajo un enfoque educativo basado en una metodología que integra los fundamentos de la educación a distancia, modalidad dentro de la cual se enmarca el trabajo. En esta propuesta, alumnos y profesores se encuentran separados en espacio y tiempo lo cual hace indispensable que la planificación de la enseñanza y el aprendizaje se realice bajo una perspectiva distinta de la educación tradicional; el planteamiento de objetivos, las estrategias de trabajo y las formas de evaluación se ajustan a los requerimientos que plantea esta modalidad.

El trabajo es importante en la medida en que contribuye a presentar una alternativa de uso y explotación pedagógica de los medios tecnológicos bajo un enfoque cognoscitivista en el que los alumnos son vistos como constructores activos de la información que reciben de su entorno. El diseño del curso de Historia de la Civilización

busca así enfocarse más en las necesidades e intereses de los estudiantes que en la mera reproducción de conocimientos; se espera que de esta manera los alumnos sean capaces de tener una posición más comprometida y propositiva respecto a los conocimientos que la experiencia histórica puede ofrecerles de acuerdo con su realidad y contexto sociales.

La primera parte del trabajo consiste en definir el problema dentro del área de investigación: la educación a distancia; una vez delimitados los objetivos y el marco teórico se presenta una relación de las principales posiciones epistemológicas que afectan a los enfoques educativos en nuestros días para posteriormente poder determinar el tipo de metodología general que se piensa aplicar al diseño del curso. Con esta misma intención se hace un análisis de los principales aspectos teóricos que guían los proyectos dentro del área de la educación a distancia haciendo referencia a los principales elementos de la distancia transaccional: el diálogo instruccional, la estructura del programa y la autonomía del estudiante. Se analizan también la naturaleza y características fundamentales de los distintos medios tecnológicos que se piensan utilizar en el proyecto poniendo especial énfasis en la forma en que se da la interacción a través de estos medios y el papel que juegan cada uno de los elementos considerados dentro del diseño.

La propuesta final es el diseño en sí en el que se mencionan las intenciones del curso, los objetivos a alcanzar, la organización de los contenidos, las estrategias de aprendizaje y las formas de evaluación. El producto incluye además la presentación de todo el curso de Historia de la Civilización tomando como punto de partida a los alumnos que tendrán acceso a este material.

Finalmente se hace una evaluación de lo que este proyecto puede aportar a la investigación dentro del área de la educación a distancia, de las posibles futuras líneas de

trabajo y de las limitaciones y problemas que plantea la puesta en marcha de un proyecto con las características del curso de Historia de la Civilización I.

CAPÍTULO I

TEMA Y EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La educación en el mundo actual enfrenta importantes transformaciones en su concepción; las necesidades de las distintas culturas han cambiado ante fenómenos como la globalización internacional y las nuevas competencias por los mercados, situación que se ha manifestado en una preocupación constante por encontrar nuevas formas de desarrollo para las sociedades contemporáneas.

En México, la educación se encuentra en una etapa de transición, las condiciones de desarrollo económico plantean hacer importantes modificaciones a los programas y proyectos educativos, entre estos se encuentran los problemas derivados de la incorporación de la tecnología. Desde la década de los años veinte muchas tecnologías han sido introducidas al salón de clase con la intención de hacer la enseñanza y el aprendizaje más productivos, la tendencia a incorporar las innovaciones tecnológicas a los procesos educativos se ha mantenido e incluso incrementado; en la actualidad la Educación a Distancia plantea ser un medio que ofrece nuevas oportunidades educacionales pues ha demostrado ser una opción compatible con la organización, los principios y los valores de la presente sociedad industrial.

Es por esto que se hace indispensable empezar a crear programas y proyectos educativos que contemplen esta realidad e intenten dar respuesta a las nuevas necesidades de las sociedades contemporáneas. El presente trabajo se inserta dentro de este tipo de investigaciones, el objetivo principal es el de definir las características del diseño de un curso de acuerdo con estos nuevos requerimientos con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje tomando en cuenta el papel que cada recurso y medio tecnológico va a tener dentro de la propuesta general de diseño.

El presente trabajo es un estudio descriptivo cuyo objeto principal de investigación es el de definir ¿de qué manera los fundamentos metodológicos de la educación a distancia se aplican al diseño del curso de Historia de la Civilización?; el planteamiento de esta pregunta conduce necesariamente a definir y profundizar en cada una de las partes y conceptos que conforman el tema central de este estudio.

Sobre lo que es la educación actualmente existen muy diversas definiciones, Charles Silberman en los años sesenta definió a la educación y la enseñanza como un arte que exige el ejercicio del talento y la creatividad; pero también mencionó que es, o debería ser, una ciencia, ya que afecta a un repertorio de técnicas, de procedimientos y habilidades que pueden ser estudiadas y descritas sistemáticamente, y por tanto, pueden ser transmitidas y mejoradas. Para Mayer (citado por López, 1995, p.) la educación “es un intento por crear ambientes que promuevan cambios en lo que la gente hace, sabe y siente, con la meta de impulsar el crecimiento personal, social e intelectual”.

Tomando como base estas definiciones, en este trabajo la educación es considerada una ciencia que se ocupa de fomentar el proceso de enseñanza aprendizaje por medio del cuál los individuos manifiestan cambios en su conducta, resultado de una formación cultural más amplia lo cuál les permite a su vez desarrollar nuevas habilidades y capacidades con las cuáles podrán integrarse de mejor manera a su medio social.

El siguiente concepto que se maneja en este trabajo, y en el que se debe profundizar especialmente, es el de la educación a distancia. Sobre la educación a distancia se puede decir que existen muy distintas concepciones; para algunos autores la educación a distancia es un “aprendizaje planeado que se da generalmente en diferentes puntos o lugares de aprendizaje” (Moore, 1996, p.2 y Keagan, 1993, p. 66), la definición del término educación a distancia depende generalmente de los distintos enfoques, orientaciones o funcionalidad

del concepto; para Michel Moore, la educación a distancia es un “aprendizaje planificado que generalmente ocurre en puntos diferentes al lugar en que se está originando la enseñanza y por lo tanto requiere del uso de técnicas especiales en el diseño e instrucción del curso, métodos de comunicación electrónica y tecnológica así como una organización administrativa específica”. (Moore, 1996, p.2).

Partiendo de estas definiciones, la educación a distancia es concebida aquí considerando algunos pilares básicos como el aprendizaje planificado (aprendizaje planeado según Moore) que se logra a través de la utilización de distintos medios tecnológicos convertidos en ambientes de aprendizaje con el fin de lograr la interacción de las personas que se encuentran en diversos puntos en el espacio y tiempo.

Respecto a lo que significa el término fundamentos metodológicos existen distintos enfoques, en casi todos ellos se habla de la adopción de ciertos principios científicos básicos que orientan la investigación de una determinada disciplina; si bien muchos autores coinciden en que no existe una aceptación permanente de una afirmación científica, si aceptan que por motivos prácticos se ha hecho necesario reconocer, dentro de las distintas áreas del conocimiento, ciertos “principios o líneas de trabajo que son los pilares que sostienen las distintas propuestas de la labor científica” (Rosenblueth, 1971, p. 71).

En este proyecto se intenta ofrecer una metodología general y operativa que responda a las necesidades propias de un área de la educación orientando los esfuerzos de investigación al diseño de un curso que se piensa ofrecer dentro del área de la educación a distancia; en el trabajo se señalarán los principios básicos e imprescindibles que ayudarán a comprender mejor las funciones que cada elemento tendrá dentro de un modelo general diseñado para impartir un curso de Historia de la Civilización.

En un contexto general por diseño se entiende la “estructuración y organización de fases y elementos para la solución de problemas” (Diaz Barriga, 1996, p. 20); en este trabajo por diseño se concibe la organización de fases y etapas en las que se integran todos los elementos que conforman el curso de Historia de la Civilización ; considerando las necesidades que plantea la educación a distancia, se piensa que para poder llevar a cabo un proyecto educativo, como lo es el implementar un curso de historia, es indispensable tomar en consideración una serie de elementos nuevos que junto con algunos ya existentes permitan conformar un programa integral con ciertas características específicas.

Dentro de esta propuesta de tesis diseño significa básicamente determinar las necesidades, analizar al grupo al que va dirigido el proyecto, establecer metas u objetivos, organizar e integrar distintas formas de contenidos, seleccionar los medios para hacer llegar los contenidos a los alumnos, determinar estrategias de enseñanza y aprendizaje, crear actividades y formas de evaluación tanto del aprendizaje como de las forma en que éste está impactando al propio proceso de enseñanza aprendizaje.

Por aplicación se entiende hacer un uso específico de un elemento o situación, en este trabajo el término aplicar hace referencia a la serie de elementos o fundamentos metodológicos que van a ser empleados como la base del proyecto de diseño del Curso de Historia de la Civilización. Como resultado de una investigación previa sobre las necesidades y características que deben tenerse en consideración dentro de los contenidos del curso de Historia de la Civilización, se plantea en este trabajo hacer una propuesta que responda a los planteamientos teóricos de la educación a distancia con el fin de ser utilizarlos en una situación práctica determinada misma que se verá reflejada en el diseño del curso de Historia de la Civilización I.

Un curso es una unidad integradora de conocimientos que comprende varios elementos que tienen por fin responder a una serie de necesidades educativas específicas, sin embargo no se trata únicamente de enseñar los conocimientos propios de una materia o disciplina sino de lo que autores como Whitehead han señalado como “poseer el conocimiento”. En el presente trabajo el concepto de curso está muy ligado a esta definición, no se busca crear un conocimiento especializado de la disciplina histórica sino de integrar una serie de elementos de conocimiento que permitan guiar a los alumnos a desarrollar habilidades para el manejo de ciertos contenidos cuya finalidad principal será la de fomentar el crecimiento de una cultura integradora en los estudiantes. No se busca el conocimiento parcelado centrado en la especialización de la disciplina sino la incorporación de los valores de otras áreas del conocimiento como formas de integración del conocimiento desde distintos frentes.

Desde la antigüedad en que los griegos y romanos concibieron a la historia como “magister vitae”, la maestra de la vida, (González, 1989, pp.55-73) han existido muy diversas definiciones sobre esta disciplina social, para algunos “la historia es la ciencia de los hombres en el tiempo; examina el hecho humano en las condiciones de su época, y la sucesión de éstas”. Algunos otros autores la definen como la ciencia que “estudia el origen y desarrollo de la sociedad humana” o como la “memoria social, merced a la cual se hace inteligible la vida presente” e incluso algunos especialistas agregarían la vida futura. Autores como Enrique Florescano (Florescano, 1989, pp. 93 - 127) hablan de la historia como una “recuperación del pasado” que nos permite comprender ese pasado y dominar el presente; o como mencionaría Luis Villoro “remitirnos a un pasado dota al presente de una razón de existir, explica el presente” (Villoro, 1989, p. 51).

En la propuesta de diseño de esta tesis partimos de estas concepciones que consideran a la historia como una ciencia social centrada en el estudio de los acontecimientos del pasado en relación a las circunstancias en que éstos se fueron gestando. Se estudia el origen y las consecuencias que generaron estos acontecimientos con el objetivo de que la experiencia del pasado permita comprender mejor la realidad actual y plantee un posible mejoramiento de la vida futura.

La Historia de la Civilización es concebida también como el estudio de las realizaciones de los hombres y las sociedades en tiempos y en espacios muy variados que conforman culturas y sociedades con características y necesidades muy diferentes entre sí; la historia se convierte en una forma de comprender realidades muy complejas que no por distintas a las propias pueden ser menos valiosas o importantes, la historia es vista así como una forma más de comprender la variedad y diversidad que ha ido conformando la memoria de las sociedades contemporáneas y de los individuos que forman parte de ellas y que determinarán su futuro (Corbella,1996, p.15. Gómez Navarro,1996, p. 55 y Brom, 1974, p. 14).

Una vez definidos los conceptos básicos del trabajo podemos hacer una serie de comentarios sobre este estudio descriptivo cuyo objeto central de investigación es el de definir ¿de qué manera los fundamentos metodológicos de la educación a distancia se aplican al diseño del curso de Historia de la Civilización?.

Para poder dar respuesta a la pregunta central de este trabajo y hacer una propuesta de diseño que responda en la práctica a las expectativas educativas de una sociedad, de un programa general de una institución así como de maestros y alumnos que participan de una forma u otra en el proceso de enseñanza aprendizaje de este curso de Historia de la Civilización, es necesario primeramente conocer las bases o fundamentos teóricos sobre los

que se puede sustentar el diseño del curso. La puesta en marcha de proyectos educativos dentro del área de la educación a distancia nos obliga a ampliar los conocimientos sobre la metodología propia de este sector educativo así como de los resultados que se esperan obtener de la implementación de un diseño de curso cuyos fines están previamente determinados.

Por esta razón es especialmente importante señalar que dentro del área de la educación a distancia existe actualmente una gama extensa de posibilidades para implementar cursos, situación que no se presentaba anteriormente como problemática dentro de la educación de tipo presencial. Tan sólo considerando el aspecto de la separación en espacio o tiempo entre alumno y maestro, existe todo un universo de relaciones posibles; con el fin de establecer ciertas bases en relación a toda la tipología de cursos, se han establecido una serie de principios teóricos o fundamentos metodológicos propios de la Educación a distancia .

Desde la perspectiva de la pedagogía tradicional, autores como Keagan (citado por Amundsen, 1993, p. 66) afirman que “la educación a distancia esta caracterizada por la separación en tiempo y espacio, entre las acciones de enseñanza y los actos de aprendizaje”; en su más básico nivel la Educación a Distancia tiene lugar “cuando alumnos y maestros están separados de forma física y temporal” (Engineering Outreach at the University of Idaho, 1996). Tanto Keagan como los teóricos de la Universidad de Idaho están de acuerdo en considerar a la distancia o separación entre alumnos y profesores como puntos de referencia básicos en un curso de educación a distancia; Garrison (citado por Amudsen, 1993, p. 65) añade a esta primera definición que la tecnología es el soporte de la transacción educacional entre el profesor y el estudiante, y en un recurso para ampliar y enriquecer las experiencias de aprendizaje. Es importante resaltar estos aspectos en esta

sección de este estudio ya que el presente trabajo gira en torno al uso y explotación de estos recursos tecnológicos.

Existen más elementos que surgen a partir o como resultado de estos componentes básicos, tal es el caso de las capacidades individuales de los alumnos como la autonomía que se desarrolla a través de este modelo de educación en los que profesores y alumnos se encuentran distanciados. Otro punto que se debe considerar según la teoría tridimensional de la educación a distancia (Verduin citado por Amudsen, 1993, p. 80), es la existencia de una estructura especializada de la materia o disciplina estudiada, estructura que se convierte en la columna vertebral del curso ya que es a través de ella cómo los estudiantes pueden “conducirse” en el manejo de los materiales, conocer los contenidos y alcanzar los objetivos del curso. Aspectos como la autonomía del estudiante, la existencia de un programa estructurado y las condiciones de los medios por los que se va a hacer llegar el material e información a los alumnos son puntos que serán tratados a profundidad en los siguientes capítulos de este trabajo.

Se tiene así que en la Educación a Distancia se conjugan diferentes situaciones y realidades en un complejo proceso que busca hacer llegar la educación a un grupo distante de alumnos. Los factores que caracterizan la Educación a Distancia son diversos, el número de sitios, el número de personas en cada sitio, los medios instruccionales, la naturaleza de la interacción, la calidad de los servicios. Todos estos elementos deben ser considerados al momento de proponer la aplicación de este modelo a un determinado curso, y “la tarea de las instituciones educacionales es determinar las formas para reconocer las necesidades específicas de cada situación” (Kaye, 1995, p.2).

Así, el hecho de que la Educación a Distancia se dé, al menos en sus más básicos niveles y según se había mencionado anteriormente, “cuando el maestro y el alumno están

separados por una distancia física” (Engineering Outreach at the University of Idaho, 1996), plantea una serie de problemas que deben ser considerados al momento de diseñar e implantar un programa con estas características. La planeación se convierte así en un elemento indispensable para poder llevar a cabo el proyecto del diseño educativo, se requiere primeramente analizar la naturaleza del problema a trabajar, hacer un diagnóstico de las necesidades específicas, (dimensión prospectiva, cultural, política, técnica y social) que determinarán el proyecto para a partir de esta base poder estructurar las fases y elementos que darán solución al problema; a esto es lo que se llama la fase del diseño. Escudero define diseñar como “Prever posibles cursos de acción de un fenómeno y plasmar de algún modo nuestras previsiones, deseos, aspiraciones y metas en un proyecto que sea capaz de representar en lo posible nuestras ideas sobre qué desearíamos conseguir y cómo podríamos llevar a cabo un plan para conseguirlo” (Martín, 1997, p. 16). Schön define planificar en relación al maestro como diseñador al decir que “conversa con la situación en la que actúa, reflexiona sobre una práctica, experimenta con una idea guiado por principios, configura un problema, distingue sus elementos y elabora estrategias de acción (Martín, 1997, p. 17). En el presente trabajo, planificación del diseño significa dar respuesta a una serie de necesidades educativas que se plantean de acuerdo con una situación específica, los requerimientos del curso de Historia de la Civilización I y las experiencia de trabajo propias del profesor, por medio de una propuesta de acción que se traduce en la enunciación de objetivos y estrategias de aprendizaje.

La planeación tiene así que arrojar como resultado un proyecto de diseño que pueda ser aplicado al curso de Historia de la Civilización I de acuerdo con un programa previamente determinado, la orientación que se le da a la disciplina deberá quedar especificada en cada una de las partes del diseño y deberá estar fundamentada en la teoría

del aprendizaje propia de la educación a distancia e integrada como parte de los contenidos y enfoques propios de la disciplina histórica.

1.1 Justificación del trabajo

Las importantes transformaciones que enfrenta actualmente la educación ante fenómenos como la globalización, el crecimiento acelerado, la modernización tecnológica y las nuevas realidades económico, políticas y sociales de las distintas sociedades de nuestro tiempo, nos obligan a replantear toda una serie de cuestiones que anteriormente se daban por sentadas. El aprendizaje en la actualidad debe ser más productivo y efectivo, esto sólo se puede lograr si existe un compromiso por parte de todos aquellos que participan en el proceso de enseñanza aprendizaje. El presente trabajo tiene como objetivo principal unirse a este compromiso y hacer una propuesta de diseño realizada de acuerdo con una planeación que responda simultáneamente a una serie de necesidades de tipo pedagógico y a los requerimientos que implican el uso intensivo de recursos tecnológicos modernos. Su finalidad es la de ofrecer una respuesta más al reto de la educación en nuestros días incorporando el uso de tecnología de vanguardia bajo la óptica de los más recientes estudios pedagógicos; planteando así convertirse en una opción que ofrece nuevas oportunidades educacionales a un grupo de alumnos.

Si bien existen diversas propuestas para cursos dentro de la modalidad de la educación a distancia, el objetivo específico del trabajo consiste en diseñar un proyecto que responda a las necesidades de un universo determinado: el curso de Historia de la Civilización I para alumnos de nivel preparatoria de reciente ingreso al Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey en los distintos campus que componen el sistema.

1.2 Interés, importancia, novedad, originalidad, especificidad y precisión del trabajo

El tema resulta de interés en la medida que propone una nueva forma de acercamiento a la educación a distancia basándose y aprovechando los recursos tecnológicos más modernos; su importancia radica en ser una contribución a los distintos proyectos propuestos en base al uso y explotación de nuevas tecnologías y las nuevas necesidades sociales de enseñar y aprender dentro de un contexto globalizado y moderno de la educación.

La originalidad y novedad del tema radican en la propuesta del uso de la tecnología moderna no sólo como medio de apoyo a la enseñanza sino como un elemento activo más del proceso de enseñanza aprendizaje; la propuesta además incluye un replanteamiento del paradigma educativo tradicional al tratar de implementar un diseño que desarrolle en los alumnos habilidades, actitudes y valores hacia el conocimiento como elementos fundamentales para su formación personal y su respuesta al medio social dentro del cual se desenvuelven.

La especificidad y precisión del trabajo están dadas con base en el planteamiento en relación con la realidad y necesidades detectadas dentro del curso de Historia de la civilización I en el nivel preparatoria de acuerdo con los programas manejados por el Instituto tecnológico de Monterrey en sus distintos campus que componen el sistema ITESM.

1.3 La temática y el área de conocimiento.

Una vez analizados estos aspectos, podemos ahora pasar a decir que cuando se habla en este trabajo del diseño de un curso en educación a distancia hacemos referencia al campo de la planificación educativa cuyo objetivo principal consiste en establecer la estructura

fundamental de “un ambiente en el que los que aprenden puedan tener experiencias de aprendizaje” (Sacristán , 1992, p. 225). Dentro de este contexto, el maestro planificador debe tomar una serie de decisiones sobre el camino que debe seguirse para lograr alcanzar ciertos objetivos, las distintas elecciones que hace el planificador sobre la enseñanza lo llevan necesariamente a tomar en consideración una serie de aspectos relacionados con otra área más del conocimiento: la psicología educativa, ya que en la planeación se conjugan dos aspectos fundamentales el pedagógico y el didáctico técnico. Como “disciplina que explica los procesos de enseñanza aprendizaje para promover su realización consecuente con las finalidades educativas” (Contreras, 1994, p. 19), la didáctica debe responder a una serie de intenciones que se planifican tomando como base las necesidades educativas de alumnos, profesores e instituciones que buscan promover el aprendizaje mediante estrategias específicas.

“La psicología educativa es una disciplina encargada del estudio de los procesos de la enseñanza y el aprendizaje, aplica los métodos y las teorías de la psicología y otros campos al tiempo que crea los suyos propios” (Woolfolk, 1990, p. 21). Así, para poder llevar a cabo el diseño del curso de Historia de la Civilización es necesario conocer y hacer un análisis de los distintos enfoques teóricos que se han dado a los modelos educativos y a los diseños instruccionales en la actualidad con el fin de poder establecer los criterios metodológicos fundamentales que han de servir de base al trabajo de implementación del curso.

Haciendo una revisión de investigaciones y trabajos anteriores sobre planificación de la enseñanza en educación a distancia se encuentran muchas referencias en relación con el uso de distintos medios y diseños instruccionales para apoyar este tipo de educación.

574800

Desde finales del siglo pasado y principios de este aparecen en distintas partes del mundo, especialmente en Europa, cursos programados en base a la “comunicación establecida vía correo empleando fundamentalmente el recurso impreso” (<http://www.ecst.csuchico.edu/~kbarret/dleval.html>) más adelante, cuando el uso de la radio y la televisión se hicieron populares, los cursos por correspondencias fueron desplazados por estos nuevos medios (<http://www.uidaho.edu/evo/dist1.html>). A fines de la década de los años cincuenta e inicios de los sesenta una buena parte de la producción televisiva estuvo enfocada a la realización de proyectos educativos muchos de ellos diseñados incluso pensando en auditorios en vivo. En la década de los setenta, la tendencia educativa giró en torno a la idea de sacar a los alumnos de los salones de clase para ponerlos en contacto con el medio natural y social, el énfasis puesto en los programas de esta naturaleza afectó el desarrollo que venían teniendo los medios tecnológicos aplicados en dentro del aula y hubieron de pasar varios años para que, los requerimientos de objetivos educativos distintos plantearan la necesidad de incorporar nuevamente de forma activa la tecnología al proceso de enseñanza aprendizaje. En los ochenta, las necesidades de internacionalización frente a la realidad del fenómeno multicultural y étnico sentaron las bases para el replanteamiento de una nueva concepción del papel de los medios en materia educativa, la incorporación de las innovaciones tecnológicas se consideró entonces como fundamental para lograr un acercamiento más efectivo y de mayor impacto en las sociedades.

Al radio y televisión tradicionales se les agregó la comunicación en dos sentidos (maestro - alumno, alumno - maestro) al incorporar el uso del teléfono o de recursos computacionales. La popularidad que empezaron a tener las nuevas tecnologías en los noventa permitió sumar a los recursos existentes nuevos medios como el fax, internet, el correo electrónico, cables de fibra óptica, satélites, microrondas, circuito cerrado, audio y

teleconferencias, programas de interface con el Word Wide Web e incluso diseño de programas de administración centrados en las necesidades educativas y las posibilidades explotación de este sector, todo esto conformado dentro de una compleja red de elementos coordinados con el fin de mejorar las comunicaciones y la interacción entre los distintos agentes que participan en un proceso educativo (<http://dmi.oit.itd.umich.edu/reports/DistanceLearn/sect2.html>).

A la revisión de material relativo a los medios, se sumó el estudio de los distintos enfoques dados a los modelos educativos y diseños instruccionales implementados en distintos proyectos. Las posturas filosóficas y teorías construidas en relación a la educación a distancia son muy complejas y responden a distintas situaciones y realidades de tiempo y espacio; las bases teóricas de los modelos instruccionales radican fundamentalmente en la discusión en torno no sólo a los medios o canales por los cuales se hace llegar la comunicación sino “al impacto que los recursos tecnológicos tienen sobre los alumnos y sus capacidades para ayudarlos a construir el conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje” (<http://www/cudenver/edu/public/education/edschool/issues.html>). Así, frente a un enfoque tradicional respecto al uso de la tecnología, en el que se concibe a ésta como un mero instrumento de apoyo didáctico, surge una propuesta alternativa basada en principios constructivistas según la cual los alumnos reciben, decodifican y almacenan información (modelo tradicional) y le agregan a este primer acercamiento una serie de elementos resultado de su de formación personal (intereses, actitudes, capacidades cognitivas, conocimientos previos, etc.) y de su contexto social (necesidades y valores de su entorno, percepción del mismo, etc.). Se busca de esta forma alejarse del modelo centrado en la enseñanza para pasar a estimular el aprendizaje activo que dé como resultados estudiantes reflexivos, críticos, creativos y comprometidos con los problemas de su

entorno. La interacción entre enseñanza y aprendizaje se convierte así en un ingrediente fundamental para poder llevar a cabo este tipo de cursos; la tecnología será un medio a la vez que un agente o elemento más a través del cual podrá darse esta interacción.

Para Desmon Keegan (Keegan, 1994, pp.22-37) el sistema de educación a distancia debe recrear artificialmente la interacción enseñanza – aprendizaje y reintegrarla al proceso instruccional. “Para algunos la modalidad ha sido la implementación de diseño de interacción a través de medios electrónicos y de imagen, otros encuentran en la combinación del uso de la tecnología y la presencia del maestro en situaciones cara a cara, la solución a las necesidades educativas” ([http:// College of Engineering. University of Idaho](http://CollegeofEngineering.UniversityofIdaho) (1996) Distance Education at a Glance Engineering Outreach.(<http://www.uidaho.edu/evo/dist11.html>) Guía 11).(<http://www.uidaho.edu/evo/dist8.html> Guía 8). (<http://www.uidaho.edu/evo/dist12.html>)(guía 12) (Sherry, L.(1997) University of Colorado at Denver.(<http://www.cudenver.edu/public/education/edschool/issues.html>) (University of Michigan (1995) (<http://dmi.oit.itd.umich.edu/reports/DistanceLearn/sect2.html>)).

Después de hacer una revisión general de los principales puntos y tendencias que han orientado a esta área de la educación, y una vez determinadas las áreas en las que se inserta este trabajo de investigación y la relación existente entre los fundamentos teóricos de tipo pedagógico y técnico y la planificación educativa; es posible ahora hacer una síntesis de los trabajos que se encontraron en torno a estos tópicos de diseño de cursos en educación a distancia.

Si bien existe mucho material sobre el tema, en diversas ocasiones el tipo de información que se puede encontrar se halla mal organizada o proviene de fuentes que muchas veces no pueden ser empleadas como referencia en un trabajo de tesis de maestría;

los estudios más recientes dentro del área se hallan en su mayoría dentro de las propias redes electrónicas, son escasos los trabajos y publicaciones impresas debido posiblemente a lo reciente de las investigaciones y a la novedad de la temática. Ante esta doble problemática fue necesario hacer una selección de los estudios existentes para determinar cuáles de ellos podían aportar un sustento teórico real o bien un apoyo en base a las experiencias emprendidas por cursos diseñados y aplicados con base en criterios científicos en escuelas y universidades de distintas regiones del país y del mundo, los trabajos más importantes se mencionan a continuación no sin antes señalar que existen muchas instituciones reconocidas, sobre todo en los Estados Unidos, Canadá, Australia, Inglaterra y Francia, que han desarrollado y están haciendo importantes aportaciones a esta área del conocimiento. Así, con base en estos dos puntos centrales: las referencias teóricas y las referencias pragmáticas, fue posible hacer un balance de los elementos fundamentales a considerar como pilares en el diseño del curso de Historia de la Civilización I.

En este sentido es importante destacar como fuentes de investigación y apoyo a esta tesis los trabajos de universidades como las de Michigan, los estudios de la Universidad de Colorado en Denver (Sherry, L.(1997) University of Colorado at Denver.(<http://www.cudenver.edu/public/education/edschool/issues.html>), los del Instituto de Educación a Distancia de la Universidad de Maryland (Gilcher, K. (1996) University of Maryland System Institute for Distance Education. Models of Distance Education[<http://www.umuc.edu/ide/modldata.html>]) y los del Colegio de Ingeniería de la Universidad de Idaho College of Engineering. University of Idaho (1996) (Distance Education at a Glance Engineering Outreach.(<http://www.uidaho.edu/evo/dist11.html>)). En relación al tema específico de educación a distancia destacan los estudio bibliográficos de Michael Moore (1993 y 1996), de Betty Collis (1996), de Harasim (1995), Driscoll (1995),

Davies, Boyds y Anglin (1978); en el área de la planeación y el diseño destacan los trabajos de Zabalza (1991), Pérez Gómez (1996), Díaz Barriga (1996) y Jimeno Sacristán (1995).

Trabajos y proyectos como los de la doctora Marisa Martín y la maestra Martha Casarini de la Universidad Virtual del Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (1997), representaron también importantes fuentes de consulta y revisión para el presente estudio.

Estos trabajos sirvieron esencialmente para detectar y seleccionar los elementos de los modelos de educación a distancia que se tomaron como fundamentos metodológicos para el diseño, se consideró importante señalar tanto la importancia de una metodología general que guiará el diseño pedagógico como una metodología que respondiera a las necesidades de los cursos de educación a distancia, todo esto con el fin de poder delimitar con mayores bases teóricas los parámetros sobre los que habría de desarrollarse el diseño del curso de Historia de la Civilización.

El otro aspecto importante de señalar fue el relacionado con los medios a través de los cuales se pensó diseñar el curso, primeramente definir la naturaleza de cada uno señalando ventajas y desventajas de cada uno y explicando la forma por la que se esperó lograr su integración dentro del curso. Para esta parte fueron especialmente importantes los trabajos hechos en base a la administración y distribución de la educación a través de los medios.

Para poder sentar las bases sobre las cuales se centra la propuesta del diseño atendiendo a los objetivos, intenciones, organización de contenidos, estrategias de aprendizaje y formas de evaluación que se desarrollarán en el diseño propiamente dicho se consultaron ampliamente los trabajos de planeación y diseño mencionados anteriormente.

1.4 La definición del problema

El problema de investigación de este trabajo se centra en definir los fundamentos metodológicos de la educación a distancia aplicados al diseño del curso de Historia de la Civilización I, de la preparatoria del sistema ITESM. En todo diseño se debe considerar la fuente sociocultural que determina la planeación de los objetivos curriculares; como entidad educativa, el ITESM forma parte de este contexto socio cultural y tiene como meta lograr que los alumnos desarrollen destrezas, habilidades, valores y conocimientos que les permitan actuar y participar de manera activa y comprometida con su entorno social. Por esta razón es importante mencionar el papel que juega el ITESM como la institución educativa dentro de la cual se plantea llevar a cabo este proyecto.

“El Instituto tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM), es una institución educativa que ofrece servicios en distintos puntos de la República Mexicana a través de los 26 campus del sistema”; fue creado en 1943 en la ciudad de Monterrey, Nuevo León por un grupo de empresarios mexicanos preocupados por el desarrollo económico y la formación de estudiantes especializados en el área técnica; actualmente atiende a casi 70,000 alumnos con el apoyo de 5,700 profesores. “El Instituto ofrece 31 carreras profesionales, 37 maestrías y 7 doctorados, que incluyen las áreas de ingeniería, computación, administración, comunicación, tecnología de alimentos, derecho y medicina. Ofrece, además, preparatoria bilingüe y bicultural así como diversos programas educativos. Los distintos campus del Sistema Tecnológico de Monterrey están interconectados mediante redes computacionales y servicios de telecomunicación vía satélite; esta red de comunicación tiene cinco accesos de alta velocidad a internet y una red de satélite mismas que permiten un “contacto con instituciones académicas de Norte, Centro y Sudamérica a través de programas de cooperación e intercambio” (www.sistema.itesm.mx).

El objetivo primordial de la Preparatoria del Tecnológico de Monterrey dentro de la cual se inscribe la materia de Historia de la Civilización I, es “ampliar el horizonte cultural de los estudiantes; el plan de estudios marca dentro de sus intenciones generales el que los egresados de la preparatoria estén en posibilidades de impactar de manera transformadora en la sociedad para lograr un mundo mejor en el que los cambios, las innovaciones científicas y tecnológicas, la integración regional y la globalización representan retos que los estudiantes deben poder enfrentar mediante una educación sólida, integral y articulada con la realidad social” (www.ccm.itesm.mx).

“La tarea de la Preparatoria del Tecnológico de Monterrey es eminentemente formativa, con un equilibrio curricular entre lo teórico, lo científico y lo práctico, así como la vivencia crítica de los problemas que nos afectan como personas y como sociedad. En el mundo donde el saber humano se incrementa día a día, es necesario que los alumnos, de manera autónoma e independiente, aprendan a procesar gran cantidad de información para ampliar y profundizar sus conocimientos. Por tal motivo, en la Preparatoria se ofrecen cursos que apoyan al alumno para desarrollar habilidades que aumenten su capacidad de asimilar la información y que le permiten comprender e impactar en su medio a través de la interacción efectiva con el mismo” (www.sistema.itesm.mx).

El curso de Historia de la Civilización I forma parte de la división de preparatoria del área curricular de Humanidades dentro de la que se encuentran las materias de Historia de la Civilización II, Historia del arte, Historia de México, Economía y Estado, Filosofía, Panorama internacional y Estructura socioeconómica de México (www.ccm.itesm.mx).

Según el programa de trabajo del ITESM, los estudiante de preparatoria deben desarrollar valores y actitudes para que, como egresados, cumplan con su compromiso de colaborar en el desarrollo del país. Los alumnos deben ser: honestos, responsables, líderes,

emprendedores, innovadores y poseedores de un espíritu de superación personal y adquirir cultura de trabajo, conciencia clara de las necesidades del país y de sus regiones, compromiso con el desarrollo sostenible del país y de sus comunidades, compromiso de actuar como agentes de cambio, respeto a la dignidad de las personas y a sus deberes y derechos inherentes. “Para lograr todo esto los alumnos deberán desarrollar la capacidad de aprender por cuenta propia, la capacidad de análisis, síntesis y evaluación, el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de identificar y resolver problemas, la capacidad para tomar decisiones, el trabajo en equipo, una alta capacidad de trabajo, la cultura de calidad, el uso eficiente de la información y las telecomunicaciones, el manejo del idioma inglés y la buena comunicación oral y escrita” (www.ccm.itesm.mx).

Definir los fundamentos metodológicos de la educación a distancia aplicados al diseño del curso de Historia de la Civilización I, de la preparatoria del sistema ITESM es un problema en la medida en que se busca ofrecer una propuesta de trabajo que contemple toda una serie de elementos condicionantes: las necesidades de una sociedad en desarrollo y de una institución educativa que mediante un programa busca dar respuestas a estas necesidades, la situación de trabajo en relación a los recursos y medios existentes para hacer llegar esa educación a los alumnos, las necesidades de los estudiantes, los perfiles de los maestros, etc. Si no existiera un planteamiento de esta realidad y nos se intentara dar una respuesta planificada a esta situación difícilmente se alcanzarían los objetivos que la propia institución busca, por el contrario si la propuesta se materializa las oportunidades de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de acuerdo con las nuevas necesidades manifiestas en el mundo actual serían mucho mayores pues en el planteamiento se están tomando en consideración tanto el uso de los recursos tecnológicos por utilizar dentro de la modalidad de educación a distancia como las intenciones, objetivos y estrategias de

enseñanza - aprendizaje y criterios de evaluación del proceso educativo que deben determinar las características del modelo que se va a proponer en relación con una serie de factores dados por las condiciones derivadas de las realidades a las cuales piensa aplicarse el diseño.

De esta manera, el propósito fundamental del trabajo de esta tesis consiste en definir las características del diseño del curso de Historia de la Civilización I para poder delimitar el papel que cada recurso o medio tecnológico va a jugar dentro de los objetivos del proyecto que se va a realizar. Llevar a cabo la propuesta implica diseñar con base en la realidad educativa sobre la que va a realizarse el estudio, considerando las necesidades de una institución, de un programa predeterminado y de un curso específico dentro de un nivel educativo especial; todo esto con el fin de contribuir a sentar las bases de un mejor desarrollo del curso dentro de la modalidad de educación a distancia.

Otro propósito es el de participar, y de esta manera contribuir, en la búsqueda de modelos de educación a distancia que respondan de manera efectiva a las necesidades de los alumnos fomentando más interés por éstos en beneficio de una mayor motivación por el aprendizaje. (Anglin, 1995, p. 343).

El proyecto de investigación plantea inscribirse dentro del paradigma de evaluación de sistemas existentes en el que se hace un esfuerzo para implementar, evaluar y mejorar programas instruccionales (Driscoll, 1995, pp.322-329).

1.5 Los objetivos de investigación.

El objetivo general del trabajo es identificar los elementos metodológicos de la educación a distancia y aplicarlos al diseño del curso de Historia de la Civilización I, de la preparatoria del ITESM. Si se logra determinar el papel que jugará cada uno de los elementos metodológicos propios de la educación a distancia, el resultado será la

implementación de un curso que responda de manera más efectiva y productiva a las necesidades de alumnos que de una forma u otra participan del desarrollo de las sociedades a las que pertenecen.

Hay en el trabajo dos objetivos específicos, el primero consiste en identificar las características que debe tener el curso de Historia de la Civilización I de acuerdo con los requerimientos metodológicos de la educación a distancia tomando como base los medios tecnológicos que habrán de emplearse así como las formas de interacción que se esperan establecer a través del uso de estos medios. Esto permitirá hacer la propuesta general de las intenciones y objetivos del curso y establecer los principios básicos que regirán su funcionamiento con lo cual se beneficiará a los alumnos que decidan participar en este tipo de cursos a distancia en los cuales el uso de la tecnología desde una perspectiva educativa es una forma de mejorar sus habilidades de aprendizaje.

El segundo objetivo específico del trabajo consiste en establecer estrategias de enseñanza - aprendizaje así como formas de evaluación adecuadas a la educación a distancia para llevar a cabo el curso; este segundo objetivo permitirá establecer de manera más clara el papel que deberán jugar cada uno de los componentes del diseño así como las formas de comprobar la efectividad del mismo con lo cual se beneficiará tanto a los alumnos participantes en el proyecto como a la propia institución en la que se impartirá el curso. Los alumnos aprovecharán la puesta en marcha de un proyecto en el que asumirán un papel más participativo y responsable de su propio aprendizaje dentro de un contexto educativo diseñado previamente con la intención de desarrollar de manera programada habilidades, actitudes y valores que en un modelo tradicional no estarían tan controladas en su planeación, y administración educativa. La Institución a su vez se verá beneficiada al proponer un modelo de enseñanza - aprendizaje que responda de manera más afectiva a los

nuevos requerimiento de la educación dejando atrás el modelo tradicional en el que la enseñanza se encontraba centrada fundamentalmente en el trabajo del profesor y no en las necesidades, intereses y capacidades de los alumnos.

1.6 Las preguntas de investigación.

En esta sección se van a presentar las preguntas que orientarán el trabajo de investigación de esta tesis; estas preguntas suplen la función de la hipótesis ya que la naturaleza de la investigación no hace necesario el planteo de una hipótesis general, si acaso podemos mencionar que la idea central del trabajo en este sentido radica en que la educación a distancia ofrece una gran variedad de opciones para la educación actual en vista de la incorporación de las innovaciones tecnológicas al proceso de enseñanza aprendizaje como partes mismas de éste y no sólo como medios de apoyo, las nuevas alternativas educativas que se pueden ofrecer son muy variadas pero deben estar determinadas por una serie de condiciones que son las que terminarán por definir el diseño de los cursos. Así, conocer a fondo el papel que juegan cada una de estas condicionantes es fundamental si se quiere hacer una propuesta metodológica que responda de manera eficiente a las necesidades específicas del curso de Historia de la Civilización I. Estas preguntas son además una guía para la información que se ofrece en el marco teórico y para las actividades que se realizarán como metodología.

Partiendo de la cuestión inicial que da origen a esta investigación: ¿de qué manera los fundamentos metodológicos de la educación a distancia se aplican al diseño del curso de Historia de la Civilización?, surgen estas otras preguntas:

1.-¿Cuáles deben ser las bases metodológicas del diseño?

Es importante en todo proyecto definir los principios básicos que deben sustentar y guiar la dinámica de trabajo que se piensa realizar; la propuesta de diseño del curso de Historia de la Civilización I debe estar apuntalada en una metodología general que permita operar de manera coherente e integrada a cada uno de los elementos que intervendrán en la estructura general del curso.

2.-¿Qué posturas filosóficas deben servir de base a la propuesta de diseño?, ¿cuáles deben ser los fundamentos teóricos?.

Para poder definir las bases metodológicas es necesario primeramente conocer y distinguir las diferentes posiciones teóricas de las distintas corrientes filosóficas que influyen de manera más marcada al área de conocimiento dentro de la que se está trabajando.

3.- ¿Qué elementos deben formar parte del proyecto?

Una vez determinadas las respuestas a las dos preguntas señaladas anteriormente se pueden empezar a definir los elementos fundamentales que deben guiar el funcionamiento general del diseño del curso, por su carácter vienen a fungir como la estructura alrededor de la cual debe establecerse el curso y su eficacia radicarán en la forma en que respondan a las necesidades específicas de la realidad educativa a la que se van a aplicar.

4.-¿Cómo deben plantearse los objetivos en el diseño?

Los objetivos son uno de los principales componentes de todo modelo didáctico, son los puntos centrales que guían la acción del proceso de enseñanza aprendizaje y de la forma en que se piensa establecer este proceso, de aquí la importancia metodológica de poder definir en un proyecto las orientaciones que deben seguir los objetivos, orientaciones que estarán determinadas por la fundamentación teórico filosófica que sirve de base a la propuesta general.

5.-¿Qué tipo y cómo deben manejarse los contenidos?

Al igual que los objetivos, los contenidos también se encuentran determinados por el enfoque teórico metodológico impreso al curso, los contenidos reflejan las intenciones que los profesores y las instituciones planean darles a sus cursos a través del manejo de una serie de saberes, conocimientos y valores relacionados con la cultura dentro de la cual se generan.

6.-¿Qué estrategias es conveniente considerar en el diseño?

Es conveniente que toda propuesta educativa esté basada en un proyecto general que incluya una programación y planificación de la enseñanza, los objetivos planteados son la guía del proceso de enseñanza aprendizaje y también son el punto de partida para la formulación de las estrategias por medio de las cuales se piensan alcanzar determinadas metas y contenidos; los objetivos, contenidos y estrategias de la propuesta educativa deben estar estrechamente relacionados para lograr una verdadera integración dentro del curso.

7.-¿Cuál es el papel que juegan el profesor o profesores y los alumnos?

Dentro de un modelo nuevo de enseñanza aprendizaje en el que intervienen diferentes componentes es indispensable conocer el rol que deberán jugar cada uno de estos elementos, especialmente importantes son los nuevos papeles que desempeñarán los profesores y los alumnos dentro del nuevo paradigma de enseñanza aprendizaje.

8.-¿Cómo conviene que se dé la interacción?, ¿entre qué elementos?, ¿cuál es el papel de los medios?.

Quizás uno de los puntos que más se afectan dentro del nuevo modelo educativo es referente a la interacción, pues su función se encuentra fuertemente determinada por el nuevo papel que juegan los medios tecnológicos como componentes fundamentales de proceso de enseñanza aprendizaje; es por tanto importante definir el papel de los medios no

sólo como apoyos a la enseñanza sino como parte integral del proceso educativo para a partir de esta definición poder determinar las formas por las cuales se piensa lograr la interacción.

9.-¿Qué medios se piensan utilizar?, ¿cómo conviene distribuir los contenidos a través de los medios? y ¿cómo puede darse la integración de los medios?

Existen una gran variedad de medios que pueden ser utilizados en el diseño de un curso, pero su empleo de estar condicionado por los objetivos, estrategias y formas de interacción que se piense establecer a través de ellos. Definir las características y requisitos que deberán cumplir estos medios dentro de la propuesta general del diseño es fundamental para poder integrarlos de manera coherente y lógica a la dinámica de funcionamiento del curso

10.-¿Cuál enfoque conviene darle la evaluación y quiénes pueden practicarla?

Otro de los aspectos importantes dentro de un curso es la evaluación concebida como una herramienta que nos permite conocer no sólo los niveles de avance de los alumnos en relación a un a serie de contenidos de distinta naturaleza sino como herramienta de valoración del impacto que el diseño del curso en sí puede llegar a tener; es por tanto importante considerar este aspecto dentro de los puntos de investigación de este trabajo pues es a través de la evaluación como se puede llegar a conocer desde distintas ópticas y de manera más certera, los aciertos o ineficacia del modelo propuesto.

11.- ¿Qué modificaciones es conveniente hacer al curriculum del curso de Historia de la Civilización para ajustarse a las características de los modelos a distancia?

La definición de lo que es oportuno enseñar y aprender, las estrategias, los métodos y procesos de enseñanza está en función de las nuevas necesidades que plantea el modelo a distancia, conviene por tanto manejar dentro de todas las preguntas planteadas

anteriormente, la idea de los cambios que se piensan dar a nivel general dentro de lo que es el curriculum de la materia.

Las preguntas de esta sección servirán de guía para el proceso de investigación de esta tesis, en la medida en que puedan ser resueltas se podrá definir de manera más completa el diseño general del curso atendiendo a las necesidades de cada uno de sus componentes. Además estas preguntas son las bases sobre las que se construyen los pilares del marco teórico que sirve de contexto a la cuestión fundamental de esta investigación ¿de qué manera los fundamentos metodológicos de la educación a distancia se aplican al diseño del curso de Historia de la Civilización?.

1.7 Marco de referencia.

Aquí se mencionan algunos de los puntos y aspectos que influyen actualmente con mayor fuerza en las concepciones sobre la educación a distancia y el diseño de cursos dentro de esta modalidad; se trata de presentar las bases de las dos principales escuelas de pensamiento que enmarcan las discusiones en torno al tema de la educación en nuestros días: el conductismo y el constructivismo tomando como base las distintas definiciones y posturas de diferentes autores en torno al tema.

Esta información permitirá abordar la problemática central de este trabajo que consiste en definir los aspectos metodológicos que deben servir de sustento al diseño de un curso de Historia de la Civilización dentro de la modalidad de educación a distancia. Determinar las bases sobre las cuáles se sustentará el proyecto es fundamental para poder hacer una planeación que responda de manera efectiva a las expectativas y necesidades de la sociedad dentro de la cual se desenvuelven los estudiantes que se espera formen parte de este programa.

1.7.1 La educación a distancia y su definición.

A pesar de que la educación a distancia ha sido practicada como forma de enseñanza y aprendizaje desde el siglo pasado (<http://www.ecst.csuchico.edu/~kbarrett/dleval.html>), fue sólo hasta mediados de éste (<http://www.cudenver.edu/public/education/edschool/issues.html>) cuando se empezó a tratar de organizar y sistematizar la información que se tenía sobre el proceso educativo en esta área; de los cursos por correspondencia ofrecidos por algunos institutos europeos al empleo más o menos popular en los años cincuenta de la radio y la televisión como medios instruccionales hubo un gran salto pero no fue sino hasta después de la década de los años ochenta, con el uso cada vez más generalizado de las nuevas tecnologías de comunicación (teléfono, radio, televisión, redes computacionales, satélites y redes de telefonía celular y de fibra óptica), cuando se hizo posible que éstas se convirtieran en importantes medios para promover el proceso de enseñanza aprendizaje haciendo surgir la preocupación sobre la necesidad desarrollar principios y conceptos básicos que guiaran la práctica educativa.

Los distintos orígenes, la peculiaridad de los métodos y el crecimiento sin precedentes de la educación a distancia durante los últimos veinte años ha traído como consecuencia la creación de toda una serie de explicaciones teóricas sobre su naturaleza y sus características básicas (Peters, 1993), puntos estos indispensables para tratar de definir las bases que deben guiar el quehacer de esta relativamente nueva materia.

Los fundamentos metodológicos de una disciplina son los principios o líneas de trabajo que sustentan y orientan las diferentes propuestas del área del conocimiento a que hace referencia esa disciplina. En educación a distancia existen una gran variedad de concepciones metodológicas que dependen de la orientación o corriente de pensamiento en la cual se inscriba el autor o institución que la practica. Podemos sin embargo encontrar

como punto en común y fundamental en todas las definiciones el que los alumnos y maestros se encuentran separados en espacio y en algunas ocasiones también en tiempo (Moore, 1996) (Perraton, 1988), esta particular situación hace que la educación a distancia deba ser concebida desde una óptica distinta a la de la educación tradicional y por tanto plantee de manera diferente sus objetivos, estrategias de trabajo, formas de evaluación y relación entre los distintos elementos que participan en el proceso de enseñanza aprendizaje. La separación y la nueva relación entre profesor y alumno afectan considerablemente las tradicionales actitudes y los papeles que jugaban estos dos principales sujetos del proceso, “los alumnos deben ahora tomar de manera voluntaria un control mayor sobre el aprendizaje” (Jonassen, 1992, p. 16) control que anteriormente ejercían básicamente los profesores. La separación en tiempo y espacio afecta también el rol que juegan los recursos tecnológicos que ya no son simples medios a través de los cuales se hacen llegar contenidos a los alumnos sino elementos activos de la estructura general de un curso a través de la cual los estudiantes aprenden y hacen suyo un conocimiento.

En el trabajo de investigación se parte de la necesidad de diseñar un modelo de enseñanza aprendizaje en el que los alumnos y los maestros se encontrarán separados física y temporalmente ya que se plantea la creación de un curso de Historia de la Civilización en el que participarán estudiantes localizados en distintos campus del sistema ITESM. Estos alumnos formarán parte de un proyecto general y común a todos los campus y compartirán sus experiencias de trabajo y sus conclusiones sobre los conocimientos adquiridos en el curso con sus demás compañeros y maestros remotos con lo cual se estará rompiendo con el esquema tradicional de educación en el que maestros y alumnos logran la comunicación a través del contacto “cara a cara” dentro de un salón de clases.

Las bases teóricas sobre las cuales están basados los modelos instruccionales afectan no solamente la manera en la cual la información es comunicada al estudiante sino también “la manera por la cual el estudiante da sentido y construye el nuevo conocimiento a partir de la información que le es presentada” (<http://www.cudenver.edu/public/education/edschool/issues.html>). La forma en que se planea y haga llegar esta nueva forma de educación al alumno es fundamental para obtener buenos resultados; el diseño de los distintos modelos de educación a distancia, como es el caso de este proyecto para el curso de Historia de la Civilización I, deben contemplar todos estos aspectos y considerar cada uno de los componentes instruccionales: presentación de contenidos, interacción entre maestros y alumnos, medios empleados, las formas de aplicación práctica y de evaluación ,etc. (<http://www.umuc.edu/ide/modlmenu.html>). Pero también dependen del enfoque que se le dé, por encima de cualquier necesidad o situación específica o particular, al uso de los medios tecnológicos pues antes que nada educación a distancia “representa un cambio en las formas en que se conceptualiza la educación y se organizan y administran los recursos humanos y de capital que están involucrados con la empresa de la educación” (Moore, 1996, p.15).

En este sentido cabe mencionar lo que algunos autores como José Contreras Domingo han dicho en relación a la didáctica y los retos que afronta en la actualidad, para Contreras no se debe plantear solamente qué es la enseñanza o el currículum sino cómo las concepciones sobre la enseñanza y el currículum se han relacionado con la práctica de la enseñanza y cómo la didáctica ha desempeñado una “función ideologizadora”. (Contreras, 1994, pp. 38-49). Así , resulta fundamental para cualquier proyecto de trabajo considerar esta especial situación de la didáctica pues como trabajo disciplinario busca explicar los procesos de enseñanza aprendizaje para proponer su realización consecuente con

finalidades educativas, finalidades que se encuentran determinadas por una realidad social con intenciones definidas. El carácter proyectivo además de explicativo de la didáctica la obligan a tomar partido en esa toma de posiciones sobre lo que se espera obtener del proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta compleja red de elementos que se conjugan en la educación a distancia ha hecho que varios autores la describan como un “fenómeno multifacético” ya que tiene lugar en diferentes formas y lugares, bajo distintos esquemas de organización instruccional, entre diversos niveles y tipos de estudiantes, utilizando diferentes tecnologías con enfoques pedagógicos y de aprendizaje y respondiendo a objetivos estratégicos y filosóficos también diversos (Collis, 1996, p.11). Otros autores como Otto Peters han llamado a la educación a distancia un “fenómeno propio de las sociedades postindustriales”, según Peters la educación a distancia está influenciada por los principios que gobiernan la industrialización de los procesos de trabajo característicos de la producción de bienes tales como la racionalización, la división del trabajo, la especialización, la mecanización y la automatización (Peters, 1993, pp. 44 - 54); hace una comparación entre los elementos que deberán guiar en un futuro la administración de empresas y la forma en que es llevada a cabo la educación a distancia al hacer mención de aspectos como la planeación, la organización, la autoridad y la responsabilidad, los grupos de trabajo, las jerarquías entre éstos grupos, la dirección y el control. Para Peters es fundamental que se cree en educación una metodología que responda a las nuevas necesidades de las sociedades de la era de la industrialización en la que se prefiere el trabajo creativo en los procesos de producción y se requiere por tanto del fomento de habilidades y actitudes en los que la apertura de mente, la originalidad y la flexibilidad sean puntos centrales de la nueva educación .

Conocer estos puntos de vista sobre la educación en nuestros días, y sobre la educación a distancia en particular, es importante ya que el proyecto del diseño del curso de Historia se inserta dentro de esta realidad y responde, de una forma u otra, a las necesidades de esta nueva sociedad de principios de siglo XXI en la los alumnos deben enfrentar nuevos retos que definitivamente moldearán su personalidad y cultura. La incorporación de una tecnología, que entre otras cosas parece ser más accesible cada día a distintas esferas sociales, no sólo como un instrumento de apoyo didáctico sino como un nuevo contexto de desarrollo del conocimiento (Morín, 1996) nos remite necesariamente a replantear los paradigmas de la educación tradicional de acuerdo a las necesidades que el uso de la propia tecnología implica y de acuerdo también a esas nuevas exigencias de la sociedad que encuentra en los recursos tecnológicos un medio a través del cual solucionar muchos de los problemas básicos de comunicación rápida y efectiva.

1.7.2 Las dos principales posiciones epistemológicas que afectan a la educación.

Frente a todo este panorama y discusión sobre la educación y sus distintas formas de planificarse y administrarse, destacan dos corrientes o posiciones epistemológicas básicas que han influenciado la didáctica y las bases de todo lo relacionado con la enseñanza; estas dos posiciones tratan de definir el origen, la naturaleza, los métodos y los límites del conocimiento desde dos ópticas principales: el objetivismo y el constructivismo o subjetivismo. A grandes trazos se puede decir que para los objetivistas el conocimiento existe independientemente del sujeto mientras que para los subjetivistas “el conocimiento es una construcción de la realidad en la que vive el sujeto, el conocimiento y la persona que conoce no pueden estar separados”. (<http://itesm.cstudies.ubc.ca/mexico/block2/epi.html>) Estas dos posturas filosóficas dominantes en la actualidad en el diseño instruccional están

relacionadas con el procesamiento de símbolos y el desarrollo cognoscitivo; la primera postura, identificada con el conductismo, parte del hecho de que es el maestro quien transmite un cuerpo de información al alumno a través de un medio como una representación externa o símbolo que a su vez representa una idea abstracta o imagen concreta. El alumno percibe, decodifica y almacena la información. La segunda postura está basada en principios constructivistas según los cuales el alumno construye una representación interna del conocimiento por medio de la interacción con el material que debe ser aprendido (<http://77www.cudenver.edu/public/education/edschool/issues.html>). Esta segunda visión de la educación está más ligada a tesis como la de Petters que parten de la idea de que los alumnos deben desarrollar habilidades para “autodirigirse y autocontrolarse como recursos para responder a los altamente sofisticadas formas de manejo de información” (Petters, 1993, p. 15) características de la realidad contemporánea.

Definir la metodología y las técnicas que sustentan un proyecto de educación a distancia como el de Historia de la Civilización I, es fundamental si se quieren obtener resultados efectivos pues la planeación estará determinada en todo momento por los enfoques filosóficos y por la forma en que sean concebidas las necesidades y expectativas de los estudiantes y de la institución en la cual se imparte el curso, por los requerimientos de los contenidos y las facilidades de los medios tecnológicos. Así, la primera tarea consistirá en “seleccionar cuidadosamente cada uno de los elementos que integrarán el diseño”. (<http://wwwuidaho.edu/evo/dist1.html>) para tratar de dar respuesta a esta realidad dentro de la cual debe realizarse la propuesta.

1.7.3 La importancia de definir la función de los elementos y medios empleados en la educación a distancia.

Según los elementos que intervienen en el diseño de un curso, algunas instituciones han decidido dividir en tres los modelos de educación a distancia: el “Distributed Classroom”, el “Independent Learning” y el “Opening Learning + Class”. En el primer modelo la interacción se logra a través de los medios tecnológicos de telecomunicación por los cuales se da una extensión del salón de clases de un punto a otros lugares distantes; en el segundo modelo, a los estudiantes se les provee de material para que puedan, de manera más libre en cuanto a tiempo y espacio, desarrollar las actividades de aprendizaje; incluye el uso de material impreso o reproducido en medios como los discos compactos y las videocintas y el uso ocasional de tecnologías de telecomunicación interactiva con profesores y alumnos (<http://www.umuc.edu/ide/modldata.html>). En el ITESM, institución para la cual se hace la propuesta de este curso, existen desde hace ya varios años proyectos de investigación y producción de materiales didácticos así como de diseño de cursos en los que se contempla el uso de la tecnología como elemento fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje, se plantean también los aspectos de método y técnicas de aprendizaje desde una nueva perspectiva epistemológica. Dentro de los distintos medios de interacción a través del uso de tecnología en el ITESM se encuentran los medios satelitales y electrónicos basados en el uso de computadoras y redes .

Servicios:

A) través de Internet

- Correo electrónico (e-mail)
- Grupos de discusión (Usenet News)

- Listas de distribución de correo electrónico (majordompo)
 - Diálogo electrónico basado en texto (talk)
 - Conferencia electrónica basada en texto (IRC) (Chat)
 - El World Wide Web (WWW)
 - Programa de Learning Space (aplicación de Lotus)
- b) A través de la vía satelital
- Video conferencias
 - Clases satelitales con apoyo
- c) A través de redes computacionales
- SIR
 - One Touch
 - Comunicación dentro del campus
 - Comunicación intercampus
 - Conexión al servidor desde el domicilio particular del alumno

Así, para hablar del diseño instruccional de un curso como el de Historia de la Civilización I se considera todo este contexto general que involucra a las distintas posiciones que se tienen sobre la metodología de la enseñanza y la didáctica en relación al uso de los nuevos recursos tecnológicos como medios de fomento a la enseñanza y el aprendizaje. Partiendo de esta base el diseño instruccional busca responder a las nuevas necesidades del curso, modificándose de manera significativa los contenidos procedimentales, actitudinales y axiológicos mismos que determinan los objetivos, las intenciones educativas, las estrategias de aprendizaje e incluso los criterios y formas de evaluación .

Bajo este nuevo modelo, los alumnos pasan a jugar un nuevo rol en relación al conocimiento, las formas de adquirirlo y manejarlo productivamente, se requiere que aprendan a investigar por cuenta propia y desarrollar habilidades para analizar, comparar, distinguir, criticar conscientemente, deducir e inducir así como resumir y sintetizar los conocimientos de manera autónoma con fines de producción de nuevos conocimientos.

Los maestros juegan también un papel distinto al de una clase tradicional, su función será diseñar la clase de manera tal que permita que el proceso de enseñanza aprendizaje se dé de forma clara y estructurada para poder alcanzar los ambiciosos objetivos del curso. Su papel será de facilitador del aprendizaje y no de autoridad única del conocimiento reproductivo.

Así, en la propuesta de diseño de este trabajo se espera lograr estructurar un curso que fomente en los alumnos el pensamiento autónomo, reflexivo y crítico como formas para comprender de manera más completa los fenómenos culturales del pasado y su estrecha relación con el presente en un ejercicio que los guíe hacia el autoconocimiento y el compromiso con su herencia cultural. Desde el punto de vista propio de la disciplina histórica se espera fomentar el análisis de los hechos históricos desde distintas perspectivas y concepciones dependiendo del momento en que éstos fueron producidos y de las circunstancias y contextos que determinaron sus orígenes.

Desarrollar esta nueva idea del conocimiento de la historia puede ser más fácil en la medida en que se logre hacer un planteamiento pedagógico - didáctico que considere el fomento de distintas habilidades y capacidades en los alumnos; el análisis, la reflexión, la transmisión de valores, el respeto, la tolerancia hacia los distintos criterios y valores culturales, el compromiso con el entorno social y el desarrollo de posturas abiertas y

plurales en los estudiante puede lograrse si se tienen claros los fundamentos del método que guía la práctica docente.

Podemos concluir en esta sección que la educación en la actualidad presenta grandes transformaciones resultado de los cambios en la economía, la política y las formas de vida, la mentalidad y los nuevos recursos tecnológicos. Las innovaciones tecnológicas en la comunicación han sometido a la educación a una nueva dinámica de cambio, el salón tradicional poco a poco se ha ido transformando; al uso de proyectores de diapositivas, de acetatos y cuerpos opacos se han sumado las grabadoras, video caseteras, y más recientemente, las computadoras, los programas multimedios, las transmisiones satelitales y el teléfono en un proceso que parece querer desplazar al tradicional salón de clases por los salones virtuales donde los recursos electrónicos son los medios básicos a través de los cuales los estudiantes van crecer y desarrollarse. La introducción de estas nuevas herramientas tecnológicas ha sido tan profunda que ha implicado hacer una serie de cambios no sólo en cuanto a los requerimientos materiales de su aplicación sino en cuanto a las concepciones que se tienen sobre la educación. Obviamente esta transición es parte de un proceso muy complejo y por tanto se hace indispensable tratar de describir el desarrollo y el impacto de los nuevos medios utilizados por la educación a distancia para poder conocer su eficacia en relación con los objetivos de enseñanza y aprendizaje que plantean las actuales necesidades de la sociedad. Los costos para llevar a cabo este tipo de programas están disminuyendo, los servicios de telecomunicaciones son cada vez más accesibles y fáciles de emplear tanto para alumnos como para maestros, y la tecnología ocupa un lugar cada vez más destacado en las telecomunicaciones (Bates, 1993) y en la vida diaria de muchos seres humanos. Hace falta determinar entonces de manera clara y objetiva los principales problemas a los que se enfrenta la puesta en marcha de proyectos cuya base son

precisamente el uso de los recursos tecnológicos en materia educativa. Las novedosas formas de aprender y enseñar plantean invariablemente problemas en relación a los recursos humanos y materiales que intervienen en el proceso.

La educación a distancia existe con fortaleza y debilidades, y como toda propuesta de cambio al modelo tradicional de enseñanza aprendizaje, debe justificar de manera científica sus propuestas y postulados. Este cambio de modelos significa investigar las necesidades y condiciones de acuerdo a las cuales va a ser planteada la transformación. Distinguir las diferencias entre los modelos tradicionales y la aplicación de estrategias basadas en el uso de tecnología es fundamental para poder explotar cada vez mejor los recursos.

De aquí la importancia de desarrollar estudios e investigaciones en el ámbito de la educación a distancia en los que se apliquen los fundamentos metodológicos de esta nueva área del conocimiento de acuerdo con realidades específicas, el diseño del curso de Historia de la Civilización I intenta ser un ejemplo de este tipo de trabajos en los que se busca definir el impacto que tienen estos aspectos teóricos en el desarrollo de programas a distancia.

El problema de investigación queda así enmarcado entre las dos corrientes de pensamiento que más impactan a la educación en nuestros días: el conductismo y el cognoscitivismo, y por las características metodológicas propias de la educación a distancia: específicamente se menciona el concepto de distancia transaccional que más tarde se definirá de manera más amplia. Estos son los principios que sustentan el diseño del curso de Historia de la Civilización I. y son por tanto los elementos que determinan el uso y las formas de explotación que se piensa hacer de los medios tecnológicos en los cuales se sustenta el proyecto.

Tomando en consideración las principales definiciones y propuestas sobre la naturaleza y realidades de la educación a distancia y luego de mencionar la importancia de tratar de definir la función de los elementos y medios empleados por esta, es posible pasar a la penúltima sección de esta introducción: la metodología.

1.8 La metodología.

Antes de iniciar esta última sección, es conveniente recordar que el presente trabajo es un estudio descriptivo que busca definir los fundamentos metodológicos de la educación a distancia que se aplicarán al diseño del curso de Historia de la Civilización I; se intenta determinar el papel que juegan cada una de las posturas epistemológicas relacionadas con la educación a distancia para, a partir de esta base, poder definir una estructura de funcionamiento propia para el curso. El trabajo es fundamentalmente descriptivo en la medida en que busca trazar las líneas principales que deberán guiar el diseño del curso de Historia en respuesta a un situación de aplicación en particular: varios campus remotos unidos por un programa común de nivel preparatoria.

Así, después de haber hecho una revisión de las principales fuentes bibliográficas existentes sobre el tema de la educación a distancia, la didáctica y el diseño instruccional, de haber confrontado las lecturas, las distintas posturas y corrientes con la realidad a la que se piensa aplicar este trabajo se pasa a una segunda etapa en la que se elige una estructura de trabajo que guíe el tipo de investigación que más se adecua a las necesidades del proyecto.

Se opta así por dividir el reporte del trabajo en tres etapas o secciones principales, en la primera se hace una presentación de las bases metodológicas que orientan el diseño del curso de Historia de la Civilización, haciendo referencia a las dos principales corrientes

epistemológicas que sirven de base para la mayoría de los proyectos educativos en la actualidad: el conductismo y el constructivismo. En esta misma sección se estudian también los aspectos teóricos fundamentales de la metodología empleada actualmente en muchos de los cursos de educación a distancia mencionando los tres aspectos básicos del rasgo más característico de estos modelos de educación: la distancia transaccional.

Es importante mencionar que si bien este no es un trabajo que se pueda ubicar dentro de la teoría sistémica, algunos de los principios y elementos manejados por esta corriente han sido incorporados como componentes de este análisis ya que permiten comprender muchos de los aspectos fundamentales del modelo de educación a distancia, sobre todo en lo relativo al uso de las nuevas tecnologías y su aplicación en el campo de la comunicación y la educación. El modelo sistémico es dentro de esta investigación una importante herramienta de análisis que nos permite identificar de manera conceptual muchos de los elementos de la educación a distancia en relación con una estructura de funcionamiento general, además de ser un enfoque que permite ubicar el diseño del curso de Historia de la Civilización como un sistema con una lógica interna propia que a la vez debe ubicarse dentro de un contexto general en el cual se relacionan continuamente distintos aspectos: educativos, de comunicación, administrativos, ideológicos, etc. Para terminar esta etapa de fundamentación metodológica del diseño se pasa a hacer una propuesta de cómo estos componentes que emplea la metodología de la educación a distancia pueden ser aplicados en el diseño del curso de Historia de la Civilización.

La segunda sección del trabajo está compuesta por una presentación sobre la naturaleza y características principales de los medios que servirán de base al modelo del curso de Historia de la Civilización y las formas de interacción que se piensan lograr con el uso de estos medios; se destaca también el papel que jugarán quienes participan del modelo

incluyendo como actores tanto a profesores y alumnos como a los propios recursos tecnológicos, componentes todos estos que se integrarán en una propuesta cuyo objetivo principal es dar respuesta a una serie de necesidades y condiciones propias de la realidad a la cual va a aplicarse el diseño del curso.

La tercera etapa de este reporte está compuesta por la propuesta general del diseño del curso de Historia de la Civilización I en el que se incluyen las intenciones, objetivos generales del curso, la organización de los contenidos, las estrategias de aprendizaje y las formas de evaluación. Estos elementos del modelo toman forma en la propuesta de implementación del curso de Historia de la Civilización a través de los programas de red y de guiones para videoconferencia que se incluyen como producto final de este trabajo en el último capítulo de esta tesis.

Así, el producto final de este estudio planea ser una propuesta de diseño que responda de manera efectiva a los requerimientos de un curso que está planteado bajo la modalidad de la educación a distancia, con esto se espera haber dado respuesta a la interrogante que inspira al presente proyecto ¿de qué manera los fundamentos metodológicos de la educación a distancia se aplican al diseño del curso de Historia de la Civilización I?

La orientación de la respuesta estará así determinada por aspectos que afectan a esta forma de educación en particular que es la educación a distancia; la influencia de los estudios sistémicos así como la aplicación de ciertas perspectivas teóricas como el constructivismo y el conductismo estarán presentes como formas o principios de un fenómeno que está siendo motivo de profundo e interesado estudio en nuestros días.

CAPÍTULO II

TEORÍAS PARA EL DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 La metodología general

Para poder abordar el problema central de esta investigación: “Determinar los fundamentos metodológicos de la educación a distancia aplicados al diseño del curso de Historia de la Civilización I de la preparatoria del ITESM”, es necesario primeramente señalar algunos aspectos generales de las teorías educativas actualmente más utilizadas al tiempo que se señalan también las características esenciales de los modelos que pueden ser empleados en el diseño del curso de acuerdo con los fundamentos de la educación a distancia.

Todo proyecto de investigación debe estar fundamentado en principios y conceptos que recogen las experiencias, hipótesis y perspectivas de distintos autores especializados en los temas centrales del trabajo; en esta primera parte de esta tesis se hace referencia a todos estos aspectos metodológicos que están amparando la propuesta de diseño del curso de Historia de la Civilización I; primeramente se mencionan las tendencias o paradigmas educativos que más influyen en la didáctica en nuestros días, en una segunda etapa del capítulo se señalan los elementos principales de estos enfoques teóricos que han sido seleccionados e incluidos en el proyecto específico del curso de Historia de la Civilización I, En la tercera parte del capítulo se hace referencia a los fundamentos teóricos básicos de la educación a distancia para más adelante poder comprender mejor las razones por las cuales se seleccionaron ciertos elementos como componentes principales del diseño del curso.

2.1.1 Conductismo, cognoscitvismo y constructivismo

Desde los años veinte y durante muchos años, la teoría conductista fue el centro rector de los programas educativos en casi todo el mundo; para los pedagogos conductistas el aprendizaje es concebido como un proceso primario interno factible de ser observado y medido con objetividad cuando hace referencia a las respuestas que un organismo tiene ante ciertos estímulos del medio, de esta forma, los procesos internos como los pensamientos, aspiraciones, necesidades y deseos de los hombres no pueden ser medidos y por tanto no deben ser considerados importantes para explicar los procesos de aprendizaje. Según esta teoría, el aprendizaje se da sólo cuando se puede observar y medir un cambio de conducta (Skinner, 1954).

Para lograr estos cambios los conductistas recurren a los principios de repetición y refuerzo como formas de establecer secuencias que terminan por modificar la conducta de los individuos. Bajo este modelo de enseñanza, los alumnos son guiados a través de unidades de instrucción que les permiten ir desarrollando habilidades nuevas de pensamiento y acción.

Altamente influenciados por las concepciones objetivistas y amparados por la ciencia positiva, los conductistas tuvieron y continúan teniendo un fuerte impacto en la sociedad, sin embargo, desde los años setenta, empezó a surgir una nueva inquietud entre los educadores que buscaban encontrar formas diferentes para comprender el conocimiento en relación a la enseñanza. Si el objetivismo concebía al conocimiento como “independiente de los alumnos interesados en él”, el subjetivismo concebiría al conocimiento como “algo íntimamente determinado por el alumno”. El objetivismo estaba basado en la lógica del descubrimiento en que tanto que el subjetivismo se basaba en la lógica de la interpretación (Pratt, 1997, p. 22). Partiendo de esta nueva posición surgieron

diversas propuestas para la educación que en algunos casos intentaron conjuntar las dos concepciones básicas: el objetivismo y el subjetivismo:

A suspicion amongs educators that the notion of objetivity is the only paradigm possible in educational technology, especially in the areas of curriculum, course and instructional development. It is as a perception, consensually validated, is the only professional acceptable way of knowing and understanding reality. Yet an alternative is available, and an alternative that is particulary valuable in the domain of educational technology . This alternative involves the notion that there is available a subjective paradigm , and that both objetivity and subjetivity are themselves assumptions (Davies, 1978, p.19)

Dentro de este marco general nació el cognitivismo como una propuesta en la cual se considera como punto central la forma por la cual los individuos perciben, interpretan, organizan y utilizan los conocimientos o información del mundo que les rodea. Partiendo de estos puntos, la educación pasó entonces a centrarse en el proceso mediante el cual los alumnos aprenden considerando los niveles de desarrollo intelectual de acuerdo con las edades y ambiente de crecimiento.

El diseño de la instrucción dejó entonces de estar fundamentado en el conocimiento en sí, como parte independiente del alumno, para pasar centrarse en la realidad del alumno. Los profesores empezaron a planear los cursos tomando en consideración el que los alumnos deben construir el conocimiento como parte de una necesidad propia por comprender y darle sentido al mundo; alcanzar este objetivo no fue, sin embargo, tarea fácil, era indispensable organizar una buena estrategia operacional si se querían lograr resultados efectivos y esto sólo se podía dar si existía un diseño lógico y coherente con las necesidades y cualidades posibles de explotar en los alumnos (alumnos dependientes o independientes de campo, impulsivos, reflexivos o de autoinstrucción, etc.) pues en ellos debería recaer la responsabilidad de decidir el qué y el cómo aprender.

Estos puntos de partida de los cognositivistas sobre lo relativo a lo que los individuos aportan al aprendizaje, han llevado a los estudiosos de la educación a observar y

tratar de entender toda una serie de aspectos que conforman el pensamiento humano; para algunos autores como Miller, Gallanter y Pibram (1960) los individuos son como “un procesador de información activo cuyas experiencias los llevan al conocimiento, a buscar información para la solución de problemas y reorganizar lo que ya saben para adquirir nuevos conocimientos (Woolfolk, 1990, p.246), algunos otros autores señalan la importancia de los conocimientos previos como parte fundamental del aprendizaje.

Bruner por ejemplo, habla de la importancia de que los maestros fomenten en los alumnos el interés por descubrir por sí mismos en situaciones problema las estructuras principales de las materias que estudian a través del razonamiento inductivo el cual les permitirá comprender las relaciones, patrones e ideas fundamentales de los fenómenos o acontecimientos.

Ausubel por su parte habla de que los individuos aprenden a través de la recepción y de la deducción; para promover lo que él a llamado “aprendizaje significativo” propuso la “enseñanza por exposición”, según este modelo, los maestros deben presentar su material organizadamente de manera lógica y secuenciada con el fin de hacer más eficiente el aprendizaje de los alumnos quienes a su vez tratarán de incorporar a la presentación los conocimientos previos que, de acuerdo a su experiencia respondan de mejor manera a sus necesidades de desarrollo intelectual y cultural.

“El modelo de enseñanza por exposición de Ausubel tiene cuatro características principales, primero requiere gran interacción entre el maestro y los estudiantes. Aunque el maestro haga la presentación inicial, se piden las ideas y respuestas a los estudiantes a lo largo de toda la lección. Segundo, la enseñanza por exposición usa muchos ejemplos. Aún cuando se insiste en el aprendizaje verbal, los ejemplos pueden incluir dibujos, diagramas o fotografías. Tercero, la enseñanza por exposición es deductiva. Los conceptos más

generales e inclusivos se presentan primero, y los conceptos más específicos son derivados de ellos. Finalmente, es secuencial; deben seguirse ciertos pasos” (Woolfolk, 1990, p. 288).

Así, para los cognositivistas el individuo es visto como un constructor activo de la información que recibe de su entorno, esto nos lleva a analizar como a través de la interacción con compañeros maestros, medios y los propios contenidos, los alumnos son capaces de elaborar sus propias concepciones y perspectivas sobre el mundo.

La concepción constructivista considera que la visión que los individuos tienen de su entorno está determinada en gran medida por su realidad y que esta realidad es interpretada y comprendida por la mente de los hombres.

Constructivists believe that our personal world is constructed in our minds and that these personal constructions define our personal realities. The mind is the instrument of thinking which interprets events, objects and perspectives rather than seeking to remember and comprehend objective knowledge. The mind filters input from the world in the process of making those interpretations. The important epistemological assumption of constructivism is that knowledge is a function of how the individual creates meaning from his or her experiences; it is not a function of what someone else says is true. Each of us conceives of external reality somewhat differently, based upon our unique set of experiences with the world and our beliefs about them (Jonassen, Davidson, Collins, Campbell y Bannan, 1995, p. 11).

Bajo esta nueva propuesta, el aprendizaje deja de estar centrado en el trabajo del profesor para enfocarse más a las necesidades y desenvolvimiento propios del alumno; la transmisión y difusión del conocimiento deja de ser el factor primordial de la enseñanza para pasar a una etapa más dinámica y productora de nuevas posturas, visiones y concepciones respecto al conocimiento; el trabajo ya no se centra en la reproducción del conocimiento y los valores establecidos sino en la participación activa de todos aquellos que de una forma u otra se interesan y conforman las distintas culturas del mundo contemporáneo.

Para los constructivistas, la actividad mental y física del hombre es la que “le permite desarrollarse progresivamente, sentir y conocerse a sí mismo y a la realidad externa... este proceso de constructivismo progresivo que tiene lugar como resultado de la actividad no tiene lugar en la nada, sino en base al medio que envuelve a la persona” (<http://www.xtec.es/-cdorad/esp/construc.htm>).

De esta manera, la epistemología constructivista toma, frente a los enfoques conductistas, cada vez mayor fuerza, las numerosas innovaciones tecnológicas han influido también enormemente a esta sustitución de los modelos conductistas por los constructivistas, el incremento del uso de los medios electrónicos y computacionales ha permitido a maestros y alumnos incorporar éstos a los procesos de enseñanza y aprendizaje con el fin de crear ambientes educativos que permitan obtener resultados de mayor calidad.

Quizás uno de los puntos más importantes que se ha integrado a la visión constructivista de la educación sea la incorporación del trabajo colaborativo dentro de las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Este tipo de trabajo permite desarrollar habilidades de aprendizaje social e intelectual además de que ayuda también a aprender conceptos, buscar soluciones creativas a problemas partiendo de distintas visiones y posiciones sobre un mismo punto, a fomentar en los alumnos el pensamiento tolerante y la solidaridad, la consciencia de la existencia de posturas distintas a la propia, etc.

En este sentido, algunos recursos tecnológicos ofrecen importantes medios para el desarrollo de estrategias de interacción que se fomentan el trabajo colaborativo y la construcción del conocimiento “new technologies have contributed to a movement away from the duplication of traditional instructional methods, both in the classroom and at a distance, toward a more resource-based approach to instruction that no longer emphasizes the teacher as the main source of knowledge” (Jonassen et al,1995, p.14).

Las videoconferencias, las mesas de discusión a través de las páginas electrónicas, el correo electrónico y las listas de correo así como los “cafés virtuales” y los Chats son algunos ejemplos de estos medios soportados por recursos tecnológicos a través de los cuales se fomenta un activo y generalmente enriquecedor intercambio de ideas.

Muchas veces estos medios forman parte de lo que se ha llamado un “ambiente de aprendizaje distribuido” (por su nominación en inglés: “distributed learning”) en los que se integran diversos recursos tecnológicos con el fin de promover la interacción en tiempos reales o asincrónicos dependiendo de las necesidades y condiciones de trabajo de cada grupo de alumnos y maestros.

Distributed learning is a result of the convergence of several different trends in education. Since the use of chalk, slates and blackboards, there has always been some technology used in classrooms. Books of course are the product of the technology of printing. With the development of film, radio and television, teachers have increasingly used 'audio-visual aids' much in the same way as books in the classroom. Their purpose though has been mainly as illustration, supplementing and assisting the classroom teacher, and for assisting in the development of skills, such as reading and math. In all cases though the teacher is present and controls the teaching situation (<http://itesm.cstudies.ubc.ca/archives/EDST565f/canada/block1/block1.html>).

2.1.1.1 El metaconocimiento, el “aprender a aprender” y la autoevaluación

Dentro de esta misma corriente constructivista destaca también el desarrollar en los alumnos el autoaprendizaje y por tanto su autonomía con respecto al profesor; para esto es necesario que el alumno distinga y aprenda a manejar estrategias de aprendizaje de manera significativa como se ha mencionado anteriormente.

Desde una concepción constructivista de la educación, es importante considerar dentro del acto didáctico los procesos de enseñar a pensar y de enseñar a aprender, que en definitiva son mecanismos que favorecen el conocimiento de uno mismo, ayudan al aprendiz a identificarse y a diferenciarse de los demás. Los estudiantes llegarían así a ser conscientes de sus motivos e intenciones, de sus propias capacidades cognitivas y de las demandas de las faenas académicas, llegando a ser capaces de controlar sus recursos y regular su actuación posterior (<http://www.xtec.es/-cdorado/esp/construc.htm>).

Se trata entonces de crear las condiciones educativas necesarias para que los alumnos puedan desenvolverse de acuerdo con sus propios intereses y capacidades, productos de su acervo cultural, mismo que deberá incrementarse de manera continua en la medida en que aumenten las nuevas adquisiciones de conocimientos e intereses propios del estudiante. Dentro de esta misma línea de metodología constructivista destaca el concepto que se ha definido como metaconocimiento:

“Entendemos por metacognición la capacidad que tenemos de autoregular el propio aprendizaje, es decir de planificar qué estrategias se han de utilizar en cada situación, aplicarlas, controlar el proceso, evaluarlo para detectar posibles fallos, y como consecuencia... transferir todo ellos a una nueva actuación” (<http://www.xtec.es/cdorado/esp/metaco.htm>). Según la epistemología constructivista, este es uno de los principales puntos a alcanzar por la metodología; lograr que el alumno sea capaz de distinguir cómo funcionan los procesos cognositivos y cuándo emplearlos de manera consciente y sistemática, es sin duda una de las mejores herramientas de trabajo que se le pueden ofrecer a un estudiante. Siguiendo este camino, el conocimiento podrá ser adquirido de una manera más consciente y crítica, hecho que nos acercará a una actitud más propositiva y comprometida por parte del alumno. El maestro se convertirá en un apoyo o facilitador del aprendizaje al planificar y organizar su labor docente centrándose en este enfoque fundamental, preocupado por fomentar en el alumno la implementación y uso constante de estrategias de aprendizaje en relación con las necesidades y los contenidos de su disciplina. Maestros y alumnos trabajarán juntos aportando sus interpretaciones e incorporándolas a una visión general y compartida en base a las experiencias surgidas del conocimiento generado.

Parte de esta nueva actitud del alumno hacia el aprendizaje podrá entonces verse reflejada en un compromiso consciente y realista que le permitirá ser capaz de emitir un juicio sobre sus propios logros y avances. Una vez que los alumnos logran establecer ciertos objetivos y empiezan a aprender a desarrollar habilidades e incluso implementar estrategias para llevar a cabo sus metas, es importante que se inicien en el proceso de evaluación de su desempeño, esta fase es fundamental para completar el proceso de autoaprendizaje. Establecer metas, divulgarlas y encontrar formas de alcanzarlas es básico, sin embargo tomar consciencia de la eficiencia y ineficacia de las formas empleadas o incluso de los alcances o las limitaciones de las metas previamente es igual y en algunas ocasiones más importante para la formación crítica e integral de los alumnos que el conocimiento en sí o el descubrimiento de sus habilidades de autodirección.

De esta manera la autoevaluación se convierte en una parte fundamental de este proceso de aprendizaje en la que los alumnos buscan información en diversas fuentes para emitir un juicio reflexivo sobre su aprendizaje; sólo a través de la consulta de estas fuentes se puede tener una imagen más o menos real de la situación que guarda el aprendizaje en relación con el contexto que enmarca la vida del estudiante.

La autoevaluación tiene además de estos propósitos de formación realista y crítica del alumno, el comprometer al estudiante diseñar continuamente formas de autoaprendizaje más efectivas y de mayor calidad que le permitan responder de mejor manera a sus necesidades, inquietudes e intereses específicos además de aprender a vincular estas necesidades con el entorno social dentro del cual se desarrolla.

Con este fin se recomienda que la autoevaluación sea de preferencia contrastada con el juicio tanto de profesor, como especialista de la disciplina estudiada, como con el juicio general emitido por el grupo de alumnos compañeros de curso, como agentes

integrados a los objetivos y estrategias empleadas, y con el juicio de la comunidad social en la cual se mueve el alumno. Este último punto de referencia valorativa debe ofrecerle al estudiante los parámetros rectores de los consensos sociales dentro de los cuales se desempeña como miembro activo de una comunidad social, mismos que de una u otra forma determinan sus valores como agentes de adecuación social y hacia los cuales él debe tener una actitud consciente y propositiva.

La autoevaluación incluye fundamentalmente la valoración de los contenidos informativos, actitudinales y procedimentales pero debe también incluir un juicio sobre las estrategias empleadas por el alumno y para aprender, sobre el uso de los medios y recursos pedagógicos en general, de la relación con el grupo, el maestro y la institución e incluso de la propia evaluación.

2.1.2 Los modelos psicosociales

Ninguna metodología de investigación y trabajo estaría completa si no se consideran los modelos psicosociales, la incorporación de este enfoque nos permite tener una visión holística de la problemática educativa contemporánea; en estos modelos se pueden encontrar importantes señalamientos en relación a fenómenos educativos que se viven en las sociedades postmodernas. Pues como menciona Malcolm Adiseshiah (1990, p.52): “la educación no es solamente la cuna y el hogar de la ciencia y de la tecnología, sino también el centro donde converge y desde donde irradia la cultura de una sociedad”.

Es innegable que el medio social es un factor decisivo en la formación de las personas mismas que son influenciadas y fuertemente determinadas por la cultura y la educación reflejo de una forma específica de concebir, interpretar y actuar sobre el mundo. Los valores, las creencias, las conductas, el lenguaje, las tradiciones, incluso las ambiciones

y temores de los hombres encuentran su origen y razón en la cultura de la cual emergen y con la cual se hallan en estrecha y constante interacción.

En un ejercicio continuo de adaptación, los hombres establecen reglas para relacionarse entre sí, se crean códigos de conducta que responden a valores morales que una determinada comunidad social comparte pero que pueden ser interpretados de distintas formas o incluso de manera contraria por otros grupos humanos debido precisamente a las diferencias culturales resultado de realidades y necesidades sociales distintas. Adiseshiah (1990, p. 49) señala también a este respecto que la enseñanza es participativa en el sentido de que sale del marco jerárquico de la escuela para fundarse en un consenso y ampliarse, de modo que engloba lo que suele llamarse como aprendizaje societario.

En una sociedad de cambios, en la que coexisten y en muchas ocasiones se enfrentan distintas visiones del mundo es difícil establecer modelos fijos o patrones educativos que respondan siempre de manera coherente a la realidad social. Fenómenos y tendencias relativamente recientes como la globalización y la regionalización son casos en los que podemos detectar esta lucha entre concepciones y proyectos de cultura distintos. En un contexto tal, los procesos socializadores educativos no pueden abstraerse a esta realidad de contrastes y contradicciones e intentar ser regulados de manera fija por esquemas inflexibles, por el contrario, la planeación y organización de la educación debe hacerse considerando con atención estos factores sociales en movimiento y disponerse a participar en un proceso de cambio y replanteamiento constante de objetivos, contenidos, estrategias y formas de evaluación del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ya Villareal (citado por Diaz-Barriga, 1996, p.25) mencionaba sobre el caso de México, la importancia de que exista un proceso de cambio constante con repercusiones en

el ámbito científico tecnológico que genere la urgencia de mantener los planes y los programas de estudio en estrecha vinculación con la realidad.

Comprender el factor social es fundamental para poder desarrollar estrategias de aprendizaje por medio de las cuales los alumnos desarrollen habilidades para relacionarse y trabajar con sus demás compañeros, para comprometerse de manera consciente y productiva con su entorno social y para involucrarse con actitud competitiva y entusiasta con el cambio constante que sufre la sociedad de la cual forma parte. De aquí la importancia de que en el diseño de este curso se consideren todos estos aspectos como puntos fundamentales para llevar a cabo la propuesta de trabajo.

2.2 Metodología para el diseño del curso

Una vez señaladas las bases de los fundamentos teórico - metodológicos de los principales paradigmas educativos utilizados en la actualidad, es necesario indicar ahora de qué forma se piensan aplicar estos conceptos al diseño del curso de Historia de la Civilización con el fin de conocer mejor las líneas que determinan el funcionamiento del sistema propuesto y la forma en que se buscan integrar sus distintos componentes.

Es importante también señalar en esta parte del trabajo algunas de las limitaciones que comporta el empleo de ciertos modelos teóricos cuando éstos son aplicados en una realidad educativa determinada; por esta razón, en esta parte de la investigación se advierten algunas de las situaciones que pueden originarse cuando se está haciendo una propuesta que involucra muchos factores de diferente naturaleza: psicológica, disciplinaria, de formaciones previas en los alumnos, etc.

El diseño de este curso está planeado de acuerdo con un enfoque fundamentalmente constructivista en el que el alumno integra una visión general de la historia a partir de una

experiencia de trabajo e interés personal. Se pretende que el aprendizaje se base en la reflexión y el análisis de los procesos históricos así como en una práctica constante e integradora surgida del trabajo colaborativo.

Es por tanto de vital importancia para quienes impartirán este curso tomar en consideración los niveles de desarrollo cognoscitivo de los alumnos: centrar el interés en los procesos mentales mediante los cuales los alumnos perciben, interpretan, almacenan y utilizan los contenidos de la materia. El maestro se convierte así en un “facilitador” del proceso de aprendizaje mediante el cual los alumnos relacionan, organizan y orientan hacia determinados objetivos, los conocimientos nuevos a los conocimientos previos alcanzando de esta forma lo que se ha llamado un “aprendizaje significativo” (Ausubel, 1963).

Por todo lo anterior el planteamiento de las estrategias se centra en lograr la transformación de estructuras de conocimiento previas de los alumnos en nuevas concepciones y enfoques históricos más completos y de mayor alcance e impacto en su formación.

Si bien el curso intenta desarrollarse de acuerdo con los lineamientos del constructivismo, mantiene muchos elementos de tipo conductista debido principalmente a las experiencias, formaciones y hábitos de trabajo de los alumnos. En este sentido es importante señalar que los alumnos que tomarán este curso son adolescentes de entre 16 y 18 años, son alumnos de nuevo ingreso en el ITESM, en la mayoría de los casos la educación que han recibido es de tipo tradicionalista en la que el maestro es el principal agente transmisor del conocimiento, por esta razón básica es necesario introducir a los alumnos al nuevo modelo constructivista de manera paulatina con el fin de evitar las angustias y presiones lógicas de un cambio radical en las formas de trabajo.

Así, existen dentro del programa muchas actividades en las que el maestro guía a sus alumnos a través de unidades de instrucción; por otro lado, la naturaleza de la materia nos obliga a seguir una secuencia temática que condiciona también de alguna manera el aprendizaje de los alumnos. Existen algunas actividades en las que se utilizan principios de reflejo, repetición y reforzamiento propios de la corriente conductista.

Sin embargo, en esta propuesta se trata de evitar aplicar una perspectiva de transmisión del conocimiento para centrarse más en el desarrollo cognoscitivo de los estudiantes. A pesar de que el curso se basa en el manejo de una serie de conocimientos informativos: datos, nombres, fechas, acontecimientos propios de la disciplina e indispensables que el alumno conozca y entienda, en las estrategias de aprendizaje se buscó que fuera a partir de estos conocimientos básicos que los alumnos trabajaran aspectos más amplios por medio de los cuales se involucran habilidades de pensamiento más elaboradas tales como análisis, síntesis, reflexión, clasificación, jerarquización, causalidad, síntesis, crítica, etc. La presentación de los contenidos informativos está planeada hacerla a través de los medios satelitales y de videoconferencia con el fin de lograr lo que Ausubel ha mencionado en su trabajo sobre el aprendizaje receptivo (Ausubel, 1963) en relación a su idea de que las personas adquieren conocimiento mediante la exposición organizada, coherente y significativa de contenidos (enseñanza por exposición). El trabajo constructivo se va a desarrollar fundamentalmente a través de las actividades programadas en las redes multimedia, de la interacción establecida por medio de los recursos tecnológicos como la videoconferencia y a través también del trabajo en aula de acuerdo con un modelo de desempeño diseñado especialmente para este fin.

2.2.1 El trabajo colaborativo y el metaconocimiento en relación con las necesidades propias de la disciplina

La materia de historia busca responder por su propia naturaleza a las necesidades sociales de integrar a través de su conocimiento la conciencia histórica de los pueblos y sociedades; de esta manera, su objetivo no es la transmisión de conocimientos sino la formación de individuos con consciencia de su pasado y de su impacto en la realidad presente. Varios autores han criticado el que la disciplina histórica se presente a los alumnos como una “mera narración y no como una interacción de estructuras sociales y políticas de carácter complejo” (Jaccot, s/f, p. 97), es por tanto fundamental fomentar el que, a través del análisis y la reflexión, los alumnos sean capaces de comprender los grandes procesos de desarrollo de las sociedades en el tiempo, que integren las experiencias y conocimientos de su pasado social a su vida presente y utilicen activamente este acervo histórico como parte integral de su propia formación y compromiso hacia su entorno. (Pereira, Villoro, González, Florescano, 1989).

De acuerdo a la experiencia de trabajo, dentro de las actividades que han demostrado responden mejor a este objetivo primordial de la enseñanza de la historia, se encuentran aquellas en las que los alumnos desarrollan habilidades de socialización y de comprensión hacia los fenómenos de la evolución humana. El trabajo colaborativo reúne estas características, Marisela Velasco define el aprendizaje cooperativo como “una forma de organizar actividades de enseñanza aprendizaje para elevar el aprendizaje de los alumnos, tanto en habilidades sociales como en metas académicas, lo cual requiere de los estudiantes trabajar en forma conjunta de manera efectiva...” (<http://www.pac.uag.mx/staff/marisela/TRAB2.HTM>); Así, actividades como talleres de interpretación y creación, rallies, presentaciones de exposiciones de trabajos, etc., fomentan

en los alumnos actitudes, valores y destrezas que contribuyen a su socialización dentro de un ambiente de cooperación y responsabilidad hacia el grupo al que pertenecen.

La práctica escolar ha demostrado que través de las actividades grupales, los alumnos aprenden a valorar y apreciar el trabajo de sus compañeros y a desarrollar habilidades de pensamiento activas en un contexto en el que se utilizan distintos tipos de aprendizaje. Autores como el profesor Slavin han identificado seis perspectivas teóricas que explican los efectos del aprendizaje cooperativo en el rendimiento de los alumnos: la motivacional, la cohesión social, la cognitiva , la de desarrollo, la de elaboración cognitiva y la práctica (citado por Toledo).

Bajo la perspectiva motivacional, el único camino para que el equipo logre el éxito se basa en que todos sus miembros aprendan, los alumnos deben así ayudarse mutuamente, practicar y darse ánimo para alcanzar las metas. Según la perspectiva de la cohesión social los alumnos ayudan a aprender a sus compañeros de equipo porque se preocupan e interesan por el grupo. La perspectiva cognitiva sostiene que los alumnos aumentan su rendimiento a través de la interacción con el grupo sobre todo cuando se trata de tareas que motivan en ellos el dominio de conceptos fundamentales (perspectiva de desarrollo). La perspectiva de la elaboración cognitiva se basa en que uno de los medios de elaboración de conceptos más eficaces es la explicación de éstos a los demás, los alumnos aprenden a través de la realización de roles que confrontan con el trabajo de sus compañeros. La perspectiva práctica se centra en que “el aprendizaje cooperativo incrementa las oportunidades de practicar o repetir la materia hasta dominarla” (Citado por Toledo).

Bajo esta óptica, se puede demostrar que los trabajos grupales también responden a las necesidades sociales de la materia de historia, son un medio a través del cual los

alumnos pueden llegar a comprender las bases y contenidos de la disciplina histórica al tiempo que aprenden a aplicar los conocimientos en un medio social real. El diseño del curso incluye así, una serie de actividades en las que el alumno construye el conocimiento a través del trabajo que desarrolla con compañeros de equipo o de grupo.

Se planeó introducir al alumno en esta dinámica de trabajo colaborativo de manera progresiva ya que muchos alumnos de nuevo ingreso al sistema, desconocen técnicas de trabajo colaborativo y de autoaprendizaje. En los primeros módulos del curso el maestro debe introducir a los estudiantes en el manejo de estas técnicas con el fin de que, a partir del tercer y cuarto módulo, los alumnos sean capaces de construir el conocimiento al tiempo que organizan y se evalúan por su autoaprendizaje.

2.3 Aspectos teóricos fundamentales de la metodología empleada en los cursos de educación a distancia

Además de los enfoques metodológicos propios de la disciplina educativa, deben considerarse otra serie de aspectos de método de acuerdo con la propuesta del modelo a distancia en que está diseñado este curso. Para esto es fundamental primeramente definir una serie de conceptos y principios que determinan el funcionamiento de la educación a distancia. Una vez distinguidos estos elementos y la forma en que se relacionan entre sí, será más fácil seleccionar la forma en que habrán de emplearse en la propuesta de diseño del curso de Historia de la Civilización.

Definamos así primeramente qué es la educación a distancia. En su forma más simple, la educación a distancia es un aprendizaje planeado que se da generalmente en diferentes puntos o lugares de aprendizaje.

Distance education is planned learning that normally occurs in a different place from teaching and as a result requires special techniques of course design, special

instructional techniques, special methods of communications by electronic and other technology, as well as special organizational and administrative arrangements (Moore y Kearsley, 1996, p.2).

Dependiendo de la separación en espacio o tiempo entre alumno y maestro, existe todo un universo de relaciones posibles en un curso de educación a distancia; con el fin de establecer ciertas bases en relación con toda esta tipología de cursos, se han establecido una serie de principios teóricos. Dentro de los principios teóricos de la educación a distancia desde un punto de vista funcionalista se encuentra el concepto de distancia transaccional, en el que se consideran las relaciones entre el medio, los individuos y los patrones de conducta generados en determinadas situaciones (Boyd y Apps, 1980, p.22). En este sentido uno de los puntos más trabajados por la “nueva” educación a distancia y que más interesan a la propuesta de este trabajo y su diseño constructivista es precisamente el relativo a la autonomía del estudiante; actualmente se busca fomentar el desarrollo de habilidades de autoaprendizaje y responder a las necesidades de alumnos de mayor autonomía al ofrecer una educación que se adapte mejor a la extensa gama de patrones de personalidad y conducta. Así, frente a una educación de tradición conductista, diseñada de acuerdo a objetivos estructurados de manera sistematizada bajo el control del profesor, se abrió la posibilidad de una educación cuyos programas incluyen aspectos que los estudiantes pueden manejar según sus intereses y necesidades propias.

Learner autonomy is the extent to which in the teaching/learning relationship it is the learner rather than the teacher who determines the goals, the learning experiences, and the evaluation decisions of the learning programme (Moore, 1996, p. 31).

Sin embargo, para poder llevar a cabo esta clase de cursos es indispensable que exista una estructura que guíe el desarrollo del proceso instruccional, debe incluir, según autores como Moore una presentación, apoyos a la motivación de los alumnos, estimular el análisis y la crítica, ofrecer consejos y recomendaciones, considerar actividades, su

aplicación, pruebas y evaluaciones y planificar el que los alumnos tengan la oportunidad de “crear” el conocimiento a través de un diálogo constante con los materiales y los maestros (Moore, 1996, pp.30 y 31).

El uso de la tecnología es un aspecto fundamental para la implementación de esta clase de cursos pues es a través de las tecnologías de comunicación como logran establecerse los contactos entre las personas y los medios, como lo menciona Betty Collis en relación al concepto de aprendizaje a distancia, al definir lo que ella llama *telelearning* .“Tele learning is making connections among persons and resources through communication technologies for learning - related purposes” (Collis,1996, p. 9).

Estas conexiones entre personas son de muy distinta naturaleza y tipo; generalmente los canales de comunicación transmiten señales a través de distintos medios que incluyen hasta este momento una gran variedad tales como cables, alambres, fibras ópticas y ondas aéreas.

La incorporación de la tecnología a los procesos de enseñanza aprendizaje obliga a hacer una planeación especial de los cursos en la cual deben considerarse diversos aspectos tales como el diseño, los medios a través de los cuales se harán llegar los contenidos del curso, la interacción y el aprendizaje, la administración y la organización.

Así, dentro de todo diseño de cursos de educación a distancia es fundamental determinar y definir los elementos centrales alrededor de los cuales gira la teoría que alimenta las propuestas metodológicas empleadas en el curso. Esta teoría pedagógica ampara las formas por las cuales se piensa “romper” o aprovechar la distancia entre quienes participan en el curso.

2.3.1. La Distancia Transaccional.

El concepto de distancia transaccional parte del hecho de que la distancia es un fenómeno pedagógico (Moore, 1996, p. 200) en el que se encuentran involucrados tanto el diseño instruccional como la interacción que se establece entre alumno y profesor incluyendo al trabajo del estudiante en relación con el aprendizaje de los contenidos de la materia que estudia.

El concepto de transacción fue usado en este sentido por primera vez por Dewey y explicado por Boyd y Apps “it connotes the interplay among the enviroment, the individuals and the patterns of behaviors in a situation” (Moore, 1993, p. 22). La separación existente entre los estudiantes y sus maestros da como resultado una serie de patrones de conducta especiales entre quienes participan de este proceso, así es importante conocer cuáles son estos modelos de conducta y que elementos participan de manera más activa en ellos para poder hacer un uso más efectivo de los medios que se emplearán en el diseño de los cursos a distancia.

Moore señala tres elementos principales en este concepto de distancia transaccional: el dialogo instruccional, la estructura del programa y la autonomía del estudiante.

2.3.1.1 El diálogo instruccional

El diálogo instruccional hace referencia a las distintas formas de interacción “positiva” que se establecen entre el profesor y los estudiantes a lo largo de un curso; con el calificativo de positivo se destaca el que éstas interacciones deben necesariamente llevar a un acuerdo cualitativamente productivo y valioso entre quienes participan del diálogo. Es por tanto fundamental conocer el contexto en el que habrá de darse este diálogo, las fortalezas y debilidades de los medios a través de los cuales se hará llegar la instrucción y el

intercambio de ideas, los estilos de enseñanza y aprendizaje de maestros y alumnos, las condiciones de trabajo reales, constantes y posibles variaciones, etc.

2.3.1.2 La estructura del programa

La estructura del programa hace referencia a los elementos que componen el diseño del curso, las formas en que se planean y piensan alcanzar los objetivos del curso, las formas en que se piensan hacer llegar los contenidos informativos, procedimentales y axiológicos del curso, las estrategias de aprendizaje, la explotación de los medios, el control de los resultados y de la propia viabilidad del curso, etc.

Al igual que en el diálogo instruccional, la estructura del programa está fuertemente determinada por las características especiales de quienes diseñan el curso, del tipo de alumnos a quienes está dirigido el programa así como de los medios por los cuales se va a hacer llegar el curso a todos aquellos que participan del proceso de enseñanza aprendizaje.

Es en la estructura del programa donde se debe ver reflejada la integración de todos éstos elementos pues es en ella donde se sientan las bases para el desarrollo del curso, especialmente importante es la labor de selección e integración de los medios ya que de esto depende el que los contenidos del curso puedan tener un mayor impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje y el que los alumnos encuentren en los medios formas de trabajo que hagan más eficiente su labor.

2.3.1.3 La autonomía del estudiante

La autonomía del estudiante busca conferirle al alumno la responsabilidad y el control de su propio aprendizaje; “el concepto de autonomía del estudiante es que los estudiantes tienen diferentes capacidades para tomar decisiones frente a su propio

aprendizaje” (Moore, 1996, p. 205) . Considerando que existen diferentes tipos de alumnos, con distintas formas de concebir la enseñanza y el aprendizaje, se parte del hecho de que cada estudiante hace en algún momento una selección de caminos por los cuales va a construir el conocimiento en base a sus preferencias, necesidades, inquietudes y estilos ya formados de aprendizaje; así, es el alumno más que el maestro quien determina los objetivos, la selección de estrategias e incluso la evaluación de las decisiones concernientes al programa. Se espera que la educación a distancia ayude a formar estudiantes más independientes que sean capaces de distinguir y elegir adecuadamente las vías de aprendizaje más eficientes y de mayor calidad de acuerdo a sus necesidades individuales.

Para algunos autores como Michel Moore y Betty Collis, las universidades del futuro deberán estar más orientadas a la formación de alumnos con estas características, la educación deberá dejar de girar alrededor del modelo tradicional en el que el diseño está centrado en el trabajo y decisiones del maestro para dar paso a un diseño más participativo en el que la autodisciplina del alumno y no la autoridad del maestro sea quien sienta las bases del desarrollo del proceso de aprendizaje.

Para poder llevar a cabo un programa de educación a distancia es indispensable que se conjuguen de manera racional y coordinada estos tres elementos fundamentales de la distancia transaccional (diálogo instruccional, estructura del programa y autonomía del estudiante), sólo a través de una planeación y proyección de programas que los incluyan se podrá llegar a ofrecer un producto que reúna las condiciones indispensables para poder llevar a cabo una instrucción de calidad.

El diseño del curso de Historia de la Civilización I se basa en el desarrollo de estos tres elementos fundamentales de la educación a distancia, las intenciones educativas, los objetivos, las estrategias de enseñanza - aprendizaje, la evaluación y la interacción con los

medios están planeados considerando las relaciones que existen entre el diálogo instruccional, la estructura del programa y el aprendizaje autónomo. Estos son componentes importantes del sistema educativo de un curso de educación a distancia mismos que deben considerarse paralelamente a la metodología pedagógica general del curso mencionada anteriormente.

2.4 El curso de Historia de la Civilización I y los modelos de educación a distancia

Una vez distinguidos los componentes teóricos metodológicos propios de la educación a distancia, se hace indispensable aplicar estos conceptos a la realidad educativa propuesta en el curso de Historia de la Civilización.

El curso de Historia de la Civilización I está planeado dentro de la modalidad de Educación a Distancia en lo que Michel Mark (Moore.1996, p. 3) ha llamado a “distance learning program” en la que se agrega a una instrucción tradicional, que utiliza como base el salón de clases, un modelo de aprendizaje a distancia por medio de videoconferencias y un sistema de redes computacionales con el fin principal de agilizar la interacción entre los distintos participantes del curso y desarrollar en ellos diferentes habilidades de aprendizaje.

Según los modelos de educación a distancia estudiados por otros investigadores como los del Institute for Distance Education de la Universidad de Maryland (<http://www.umuc.edu/ide/modldata.html>), el curso está diseñado de acuerdo a dos modelos básicos de la educación a distancia, el “distributed classroom” y el modelo de “*open learning + class*”; en el primer modelo, las tecnologías de comunicación interactiva permiten extender el trabajo del aula a una locación o a un grupo de estudiantes en una o más puntos, es una mezcla de estudiantes *on site* y estudiantes a distancia; en el segundo modelo se utiliza material impreso y otros medios como videocintas o computer disk, para

guiar al alumno combinando estos recursos con el uso ocasional de tecnología de comunicación interactiva.

2.4.1 Características y componentes de los modelos de educación a distancia aplicados al curso de Historia de la Civilización I

El curso de Historia de la Civilización I está diseñado dentro de la modalidad de educación a distancia, en este tipo de modelos la comunicación es un fundamento básico para alcanzar las metas de enseñanza aprendizaje. Así, es de vital importancia definir a través de qué canales o vías de comunicación va a hacerse llegar los contenidos del programa del curso.

En este proyecto se plantea que las estrategias de enseñanza aprendizaje y la interacción se desarrollen a través de cuatro medios fundamentales: la videoconferencia o satelital, el electrónico (network multimedia), el presencial y el escrito (no electrónico).

A través del medio satelital o de videoconferencia se trabajarán algunos aspectos temáticos del curso. El equipo de maestros encargado de la emisión satelital expondrá los puntos principales a trabajar en las distintas sesiones de una manera abierta y que invite a la reflexión de los alumnos a distancia. Por este medio se pretende, según sea el caso, o reforzar o bien hacer un primer acercamiento a los contenidos temáticos que el profesor facilitador y los alumnos podrán desarrollar de forma más compleja en los tiempos de clase presencial y a través de las actividades programadas en la hoja electrónica de la materia en internet.

El medio satelital debe servir también para, a través de los apoyos computacionales como el uso del SIR, establecer una línea de comunicación directa e inmediata entre los alumnos y su profesor emisor. Se busca que los alumnos participen con sus comentarios,

aportaciones y dudas en la comunicación con compañeros de materia en los distintos campus del sistema.

A través del medio satelital o de videoconferencia, los alumnos y maestros tendrán la oportunidad de transmitir contenidos utilizando motivadores recursos de imagen en movimiento y audio; se pretende que durante la clase satelital se presente material editado que, de manera atractiva y dinámica responda a las necesidades de alumnos adolescentes de reciente ingreso al sistema. La videoconferencia permitirá por su parte establecer una comunicación auditiva y visual en tiempo real para todos los miembros inscritos al programa.

De acuerdo con experiencias de cursos anteriores, como es el caso del de Historia del Arte, que se han impartido en las preparatorias del sistema ITESM por vía satelital, se considera que en este programa para el curso de Historia de la Civilización, las videoconferencias o sesiones satelitales tendrán una duración de 30 minutos en lunes, miércoles y viernes. Durante estos 30 minutos 20 serán ocupados por en la presentación del tema (en directo), la proyección del material editado con los contenidos principales del tema (guiones de 15 a 20 minutos), las conclusiones, la aclaración de dudas y en algunos casos la puesta en marcha de algunas actividades a distancia de corta duración(en directo, 10 minutos). Los siguientes 30 minutos de la hora quedarán a disposición de los profesores “facilitadores” en los campus.

Es importante resaltar que existen modelos educativos diseñados por la Universidad Virtual del ITESM desde 1995. En el modelo educativo de preparatoria la clase satelital es descrita como “...clase de nivel medio superior [que] tiene como característica principal un intenso manejo de apoyos visuales como imágenes, animaciones y dibujos, películas, entrevistas y videos para ilustrar cada tema. El profesor emisor expone pequeños segmentos

de la clase, pero la mayor parte de la transmisión se dedica a la presentación de las cápsulas con los apoyos anteriormente mencionados. Al terminar la sesión satelital, cada grupo trabaja con su profesor en actividades relacionadas al tema...” (Gaytán, 1996, p. II-18).

A través de los medios electrónicos o internet se llevarán a cabo una serie de actividades programadas con el fin de hacer más independiente (autonomía del estudiante) el aprendizaje de los alumnos. En un espacio del network multimedia quedará incluido el programa general, los objetivos y la descripción del curso, de las actividades de enseñanza aprendizaje, de los criterios y ponderaciones de las evaluaciones, las calendarizaciones de los trabajos y actividades en clase, la bibliografía básica y de consulta así como ligas para tener acceso a materiales de apoyo y a entrar a un museo virtual. Las mesas de discusión también podrán ser trabajadas a través de la red, en ellas los alumnos tendrán que aportar sus comentarios en torno a algunos de los temas o propuestas de análisis de su maestro emisor, conocer las opiniones de sus compañeros sobre el mismo tópico y responder a sus inquietudes.

El correo electrónico permitirá ofrecer asesorías a los alumnos así como establecer relaciones de comunicación más personales y específicas entre quienes participarán en este curso.

Entre los medios escritos no electrónicos que deberán hacerse llegar a los alumnos se encuentra el manual general del curso en el que se les indican los criterios generales del proyecto, la descripción del mismo, las características de las diversas actividades en clase, algunas recomendaciones técnicas sobre las formas de trabajo de este curso, algunos modelos para realizar tareas, así como la antología de lecturas indispensable para el curso.

El medio presencial estará compuesto por el trabajo que cada maestro facilitador tendrá que implementar y desarrollar en el aula de acuerdo con el proyecto general de esta

materia y este curso; cada maestro facilitador recibirá su manual de profesor, así como una guía sobre los contenidos generales a cubrir durante las sesiones satelitales (compendio del material del guión informativo) con el fin de que cada profesor conozca el tipo y la forma en que será presentada la información a los alumnos a distancia. En el medio presencial se desarrollarán importantes actividades para alcanzar los objetivos del curso; las investigaciones y trabajos de análisis y reflexión programadas en los medios electrónicos deberán ser retomadas por los maestros presenciales para su discusión y evaluación. Actividades importantes de refuerzo para el curso son los talleres y el rally de conocimientos y habilidades programados en los que se busca activar los conocimientos recientemente adquiridos por los alumnos.

El curso de Historia de la civilización I está planeado para ser transmitido por vía satelital a través de una videoconferencia a distintos campus interesados en participar en el proyecto, la presentación de los contenidos del curso se compartirá además con los medios computacionales, (learning space) a través de los cuales los alumnos tendrán acceso a información sobre contenidos, materiales y organización general del curso.

A través de estos cuatro medios fundamentales: el satelital o videoconferencia, el electrónico o de multimedia, el presencial y el escrito se busca integrar en el curso de Historia de la civilización I, un programa que contemple los principios teóricos fundamentales de la educación a distancia con el objetivo central de que los alumnos logren establecer un auténtico diálogo instruccional que les permita desarrollar habilidades de autoaprendizaje independiente.

Este primer capítulo del trabajo está centrado en especificar bases pedagógicas y de metodología en educación a distancia que determinan el diseño del curso de Historia de la Civilización I, su función es definir los aspectos fundamentales de cada componente del

diseño y el impacto que se espera tener en el proceso de enseñanza aprendizaje, el siguiente paso ahora consiste en definir de manera más clara y acabada el papel que deberá jugar cada uno de los medios propuestos en relación a la interacción que es la base de la distancia transaccional propia de la educación a distancia y uno de los principales elementos para el desarrollo de las habilidades constructivistas en los alumnos.

CAPÍTULO III

LOS MEDIOS Y LA INTERACCIÓN

3.1 La Naturaleza de los medios

En la actualidad, todos los cursos a distancia aprovechan los enormes recursos que ofrece la tecnología para hacer llegar materiales a los alumnos, interactuar entre profesores, estudiantes y contenidos, evaluar y desarrollar nuevas habilidades en los alumnos, etc. Cada medio ofrece diferentes áreas de oportunidad que pueden ser explotadas de acuerdo con sus propias características (debilidades y fortalezas).

Para poder hacer un uso adecuado de estos medios es indispensable conocer primeramente las debilidades y las fortalezas que caracterizan a cada medio para poder seleccionarlos y combinarlos de acuerdo a las necesidades de los alumnos, de la materia que se imparte y de las condiciones de trabajo que ofrece la institución en la cual se promueve el curso.

En esta parte del trabajo se incluirán los principales medios que habrán de utilizarse en el curso de Historia de la civilización I incluyendo una explicación de las razones pedagógicas que apoyan su uso.

3.1.1 El medio presencial.

Antes de pasar al análisis de los medios tecnológicos es importante conocer las características, ventajas y desventajas del medio presencial como parte de un curso a distancia en el que los alumnos pueden establecer contactos directos con sus profesores con el objetivo principal de lograr una mayor y más enriquecedora interacción. En este medio tanto el profesor como los alumnos conviven en un mismo espacio y tiempo, el acto educativo se realiza en un aula con ciertas condiciones de trabajo compartidas, la

interacción se da “cara a cara”. Generalmente en este medio se enfatiza la labor del profesor pues es él quien guía y organiza tanto al grupo de estudiantes participantes en el curso como las formas de relacionarse entre ellos. El contacto entre profesor y alumno es mucho más cercano y personal, esto permite una mayor comunicación entre ellos situación que se ve reflejada en una actitud de mayor comprensión, entendimiento e incluso tranquilidad de quienes participan en el proceso. Tradicionalmente, esta forma de hacer llegar el aprendizaje ha funcionado bien, sin embargo existen distintas maneras de estructurar una sesión presencial dependiendo de los objetivos y las estrategias de instrucción programadas para el mismo. “Effective learning requires both knowledge of learner styles and advance preparation on the part of the teacher or site facilitator. Teachers and site facilitators are better able to make curriculum decisions to suit the preferences of their students, such as grouping certain students productively for project work, ir assigning particular students to individual research projects, if they can determine the prevalent learning modes with their own classrooms...” (<http://www.cudenver.edu/public/education/edschool/issues.html>).

La más marcada crítica al medio presencial se ha hecho en el sentido de que es un recurso que favorece el modelo de enseñanza basado en el profesor pues él quien planifica y guía la dinámica general de la clase haciendo a un lado la importancia de la participación activa de los estudiantes en relación con sus intereses e inquietudes sobre el conocimiento.

Actualmente se busca que en las sesiones presenciales se desarrollen estrategias de autoaprendizaje en las que el alumno juegue un papel primordial, se trata de alejarse del paradigma educativo en el que el maestro es la principal, y en algunos casos la única, autoridad reconocida para dar paso a un modelo mucho más participativo en el que el

conocimiento se construya con la participación colaborativa de quienes participan de las sesiones.

En muchos modelos educativos modernos se hacen converger en un curso tanto la situación presencial como el tele aprendizaje con el fin de complementar una formación que logre rescatar los beneficios de una y otra modalidad, “every instructor who works in an educational institution in which the students converge, at set times in a classroom or lecture hall with the instructor, and have various forms of face-to-face interaction with the instructor is in this category. Of course, students only experience a portion of a course in a face-to-face situation in the presence of the instructor. Most of the time, in a post-secondary course, students typically are engaged in self study, reading or working on an assignment. Normally besides regulary scheduled class sessions, there will also be some period when the instructor is available for personal contact and there may be some scheduled time when the students work in a practical situation or work as group on an activity” (Collis, 1996, p.303).

En el diseño de este curso se plantea precisamente la necesidad de combinar el medio presencial con los medios tecnológicos, ambos son considerados de vital importancia para el correcto funcionamiento del proyecto; a través de herramientas tecnológicas los alumnos empiezan a desarrollar nuevas habilidades de aprendizaje pero es por el medio presencial como se concretan muchas de las acciones y objetivos del curso.

En este sentido es de vital importancia aclarar que la decisión de mantener dentro del diseño del curso el medio presencial obedece a dos razones fundamentales relacionadas con el tipo de alumno a quien va dirigido el curso; este proyecto se diseña teniendo en cuenta que los estudiantes son alumnos de nuevo ingreso al nivel preparatoria y al sistema ITESM lo cual significa que éstos deben dedicar buena parte de su esfuerzo personal a la

adaptación a las nuevas exigencias del grado o nivel académico así como a los esquemas o estructuras de trabajo propias de la institución. Según experiencia de trabajo, se ha visto que generalmente cuando los alumnos se incorporan a una institución nueva deben pasar por un proceso de adaptación que les exige un esfuerzo extra de atención y actividad, se debe por tanto tratar de que este tránsito de una etapa a otra sea lo más sencillo posible para los estudiantes y que el uso de recursos o el someterlos a un medio nuevo no represente un obstáculo al aprendizaje.

El otro factor relevante para el diseño lo componen las muy distintas inquietudes y formaciones educativas de los alumnos mismas que impedirían poner en práctica un modelo de aprendizaje fundamentado exclusivamente en medios tecnológicos; por el tipo de instituciones educativas de las que provienen, la mayoría de estos alumnos están acostumbrados a recibir una educación tradicional en la que el profesor sigue jugando un papel central, Carlos Ornelas (1996 p.131) al hacer referencia al curriculum oculto del sistema educativo mexicano menciona que . “el maestro es el agente principal de la educación, es el eje en que descansa la actividad práctica de todo aparato escolar... es él el mediador de todo el proceso y, como señaló Vasconcelos, desempeña una función de dirigente...” ; así, tratar de incorporar a los alumnos de este sistema a un proyecto de educación a distancia de tipo virtual sin los elementos formativos indispensables sería motivo de angustias y desconcierto para la mayoría de ellos pues poner en práctica esta modalidad de aprendizaje requiere por parte del alumno un tiempo mayor para organizar y estructurar los contenidos además de acostumbrarse a nuevas estrategias de aprendizaje. En los modelos de aprendizaje independiente “students to not attend class, which gives them ultimate flexibility in structuring their time; they are responsible for organizing their work and time to meet course requirements and deadlines. Students must be highly motivated,

they need good organizational and time management skills, the ability to communicate in writing, initiative and a commitment to high standards of achievement” (<http://www.umuc.edu/ide/modldata.html>).

Así en este diseño, el trabajo presencial queda a cargo de los maestros o facilitadores remotos que se encuentran en cada uno de los campus en donde se sigue y lleva a cabo el proyecto, son ellos quienes deben hacer el trabajo de integración del curso, su papel es fundamental, son el “termómetro” que mide lo que sucede en las aulas remotas y por tanto quienes diagnostican lo que más conviene a las necesidades de cada grupo participante en el proyecto a distancia. Es de vital importancia que los maestros remotos estén conscientes e involucrados con las intenciones, objetivos y propuestas de trabajo diseñados para la impartición del curso pues son ellos los principales agentes de comunicación entre los alumnos y los profesores emisores y diseñadores.

En este sentido es importante mencionar desde este momento a los otros dos tipos de profesores que participan en el proyecto, específicamente hacer una serie de observaciones sobre el papel del profesor diseñador y el del profesor emisor. El profesor diseñador dentro del proceso de desarrollo instruccional está encargado de determinar las necesidades que debe cumplir el programa del curso, analizar el tipo de audiencia a la que se dirige el proyecto, establecer las metas y objetivos, crear las estrategias de aprendizaje de acuerdo con una estructura general de trabajo, seleccionar y en caso necesario desarrollar los medios por los cuales van a hacer llegar los contenidos del curso a los alumnos, establecer los criterios y ponderaciones de la evaluación de todo el proceso de enseñanza aprendizaje y mantener una revisión (<http://www.uidaho.edu/evo/dist3.html>) constante y dinámica de cada una de estas etapas del proceso con el fin de asegurar el mejoramiento del programa. El profesor emisor es quien está a cargo de la conducción del programa de la

teleconferencia por medio de la cual se enlazan en un mismo tiempo compartido los distintos campus inscritos en el programa, su papel consiste en hacer una presentación de los temas a tratar y coordinar la interacción entre los miembros de los distintos campus, interacción que se da al momento de la emisión o como resultado de la participación de los alumnos y maestros en los medios electrónicos en tiempos fuera de los asignados a las sesiones de enlace por videoconferencia.

Así, el éxito del programa está determinado por el trabajo de los tres tipos de maestros participantes: diseñador, emisor y remotos, sin embargo, y por estar hablando en esta parte del trabajo del medio presencial, del diagnóstico de los profesores en cada campus o profesores remotos depende el hacer cambios verdaderamente significativos al programa que se traduzcan en soluciones que aseguren el mejoramiento del proyecto.

En este medio presencial, los alumnos por su lado deben realizar una serie de actividades en clase que les permiten desarrollar habilidades cognitivas y de socialización que por otros medios serían más difíciles de obtener (hablando específicamente de los medios tecnológicos que en muchas ocasiones han “deshumanizado” el contacto afectando el proceso de interacción); en este medio los estudiantes pueden compartir con sus compañeros de clase intereses, inquietudes y objetivos comunes propios dentro de un ambiente que les permite crecer de acuerdo con un ritmo propio de desarrollo propio, es en el aula donde podrán llevarse a cabo muchas de las actividades planeadas para lograr la integración del trabajo en grupos o equipos tales como talleres, rallies, discusiones, simulaciones representaciones y dramatizaciones de personajes históricos así como ejercicios de evaluación de trabajos a compañeros o equipos de trabajo colaborativo.

3.1.2 Los medios impresos

Los impresos son los medios más utilizados tradicionalmente en la educación a distancia, en ellos se incluyen los programas, la bibliografía básica y complementaria, los manuales, las guías de estudio y pedagógicas, los apoyos a las clases presenciales y satelitales, los resúmenes y las notas, algunos textos especiales para trabajar en clase, algunos ejercicios y exámenes, etc.

Print is the foundation of distance education and the basis from which all other delivery systems have evolved. The first distance-delivered courses were offered by correspondence study, with print materials sent and returned to students by mail. While technological developments have added to the repertoire of tools available to the distance educator, print continues to be a significant component of all distance education programs (<http://www.uidaho.edu/evo/dist8.html>).

En este curso de Historia de la Civilización I se tiene programado utilizar casi todos los impresos mencionados anteriormente a excepción de los resúmenes y las notas con el fin de evitar una actitud pasiva por parte del alumno pues una de las principales debilidades de este medio es que la interacción puede ser efectuada si se basa fundamentalmente en el uso de presentaciones de información hechas por el profesor (Moore, 1996, p. 79). Esta debilidad del medio se piensa aminorar al pedirle al alumno que ante el uso de estos recursos impresos responda con un trabajo escrito y reflexivo en el que se involucre de forma más activa, de esta manera será él quien elabore sus propios resúmenes y notas de lo aprendido en clase para evitar darle una información trabajada de acuerdo con las necesidades y enfoques del maestro.

Ante este panorama, en el diseño del curso de Historia se planea utilizar como medios impresos principales el syllabus o manual general del curso para los alumnos, el manual general del curso para los maestros, los libros de consulta básica y complementaria,

los apoyos de las clases satelitales o videoconferencias, los exámenes escritos y algunas lecturas para analizar en clase o para ser trabajadas como tareas.

Dentro de las principales ventajas de este medio que se contemplaron al incorporarlo al diseño del curso se consideraron su bajo costo “print material are relatively inexpensive to develop and it can be distributed easily via the public mail or private delivery services” (Moore, 1996, pp.18-79); además permite incorporar información de diversos tipos y de gran densidad; y por estar más familiarizados con su uso, tanto alumnos como maestros logran un control más eficiente de su manejo.

3.1.3 Las grabaciones en video y audio

Dentro del proyecto de la materia se incluye la producción de guiones de video que formarán parte de las sesiones que desde el campus emisor se harán a los campus receptores como refuerzo de los contenidos del curso, estas emisiones deberán hacerse de manera sincrónica con el fin de que todos los integrantes del curso puedan tener acceso al material grabado y puedan hacer comentarios y llevar a cabo discusiones sobre la información presentada.

El uso de grabaciones de video se justifica considerando dos puntos fundamentales para el proceso de enseñanza aprendizaje: el alto impacto o fuerte aceptación que tiene este medio en la atención de los alumnos por el uso de los atractivos recursos visuales y auditivos y porque permite consolidar y ayudar a los estudiantes a sintetizar los numerosos contenidos comprendidos en el programa del curso. “Researchers have consistently found that instructional television can motivate and captivate students, and stimulate an interest in the learning process” (<http://www.cudenver.edu/public/education/issues.html>).

Los guiones base de los videos están concebidos, como se mencionó anteriormente, como material de refuerzo (La duración de estos guiones se calcula entre 12 y 15 minutos) a

los contenidos informativos, procedimentales y actitudinales que los alumnos trabajarán paulatinamente a través de distintas actividades a lo largo del curso. Se busca evitar la transmisión directa del conocimiento, principal debilidad del uso de este medio cuando se emplea como recurso central al presentar contenidos fundamentalmente informativos elaborados según los intereses y enfoques del profesor. Los videos serán proyectados posteriormente al trabajo de investigación y manejo de contenidos por parte de los alumnos todo esto con el fin de que los estudiantes construyan el conocimiento como paso previo a la presentación del material videograbado; se espera que este material les ayude a ver más claramente los procesos globalizadores, de mayor alcance de la disciplina y a desarrollar habilidades de procesamiento de información de mayor complejidad como la síntesis, distinción de relaciones entre fenómenos económicos, políticos y socioculturales, hacer deducciones, distinguir secuencias, causas y efectos en los hechos y acontecimientos históricos, etc.

Además, las videograbaciones permiten trabajar algunos temas con mayor profundidad y rigor especialista, situaciones que en una clase presencial o en una videoconferencia difícilmente pueden ser manejadas de esta manera por estar menos estructuradas y sobre todo dependientes de las necesidades e inquietudes de los alumnos que surgen en el momento de la clase.

Se planea incorporar a estos videos pequeñas partes de entrevistas con algunos especialistas de la materia con el fin de dar mayor credibilidad y variedad a los enfoques del curso. Se espera que las videograbaciones permitan incluir una gran cantidad de recursos gráficos, auditivos y ambientales que favorezcan una mejor comprensión de los temas; es relevante señalar en este mismo sentido la importancia de lograr producir materiales que resulten realmente atractivos a los alumnos, para esto se incluyen dentro del proyecto la

elaboración de guiones televisivos que además de presentar información fundamentada de acuerdo con las necesidades propias de la disciplina histórica, respondan a los objetivos del programa general de la preparatoria del ITESM, a la dinámica propia del curso y sobre todo a los intereses de los alumnos que buscan en este tipo de materiales un apoyo dinámico, interesante y recreativo que fomente el aprendizaje.

El problema básico de este medio son los altos costos y la inversión de tiempo que requiere poner a funcionar todo un equipo de trabajo especializado en la producción y difusión de este tipo de materiales. Para poder llevar a cabo esta parte del proyecto es indispensable contar con una infraestructura que incluya tanto a un equipo técnico de producción de video como un grupo de personas capacitadas en diseño gráfico, grabación, producción, postproducción, edición, etc.

Si bien en el ITESM existen los recursos tecnológicos indispensable para llevar a cabo esta parte del proyecto, no existe en todos los campus un departamento enfocado y especializado en la producción de este tipo de materiales educativos. En los centros de Monterrey y México hay personas formadas dentro de las áreas de comunicación, diseño y producción de materiales en video con experiencia en la producción de materiales didácticos de este género, sin embargo sería importante invertir más capital en la formación de equipos de trabajo en cada campus dedicar tiempo a la integración del personal con el fin de responder de manera más efectiva a estas necesidades del medio.

3.1.4 La videoconferencia

La video conferencia forma parte de los medios de teleconferencia caracterizados por “interaction of students and instructors via some form of telecommunications

technology. There are four different types of teleconferencing: audio, audiographics, video and computer.” (Moore,1996, p. 90).

En este proyecto está comprendida la videoconferencia vía satélite como parte esencial del diseño del curso, se combinan dentro distintas formas de trabajo en una misma emisión, el tiempo de transmisión se calcula en 25 minutos, 5 minutos para la presentación de la clase e introducción al tema de la sesión, 10 minutos para pasar el material videograbado con los contenidos “refuerzo” de los temas trabajados previamente en las distintas aulas remotas a través de las actividades programadas, y diez minutos más para interactuar con los grupos a través de distintas estrategias.

La videoconferencia está planteada bajo el modelo “two way” o “two way audio/video (<http://hsb.baylor.edu/ramsower/papers/dlrpt.htm>) en el que los alumnos de distintos campus se establecen una comunicación con sus maestros “cara a cara”. El objetivo principal de la inclusión de la videoconferencia en el modelo de este curso de Historia de la Civilización I es ofrecer a los alumnos una medio más para que desarrollen el aprendizaje interactivo y autónomo, no se busca con la videoconferencia copiar el modelo de reproducción de información en el que el maestro en el aula es el centro rector de las actividades, sino ofrecer una alternativa más que responda a un estilo distinto de aprendizaje de los alumnos.

Para muchos estudiantes es importante que, después de haber hecho investigaciones sobre un tema, exista un espacio dedicado a la presentación de resultados que les permita completar una visión global de los fenómenos estudiados, a través de la videoconferencia se pueden plantear puntos que ayuden a los alumnos a hacer relaciones y contactos entre los conocimientos recientemente adquiridos, logrando con esto un aprendizaje más significativo según lo plantea Ausubel (Ausubel, 1977) o confrontar sus propias experiencias

con las conclusiones o explicaciones que compañeros, en distintas realidades, pueden haber encontrado (en términos de interrelación y correspondencia hacia el grupo). La videoconferencia se convierte así en un medio por el cual se logra una comprensión de los contenidos en la que se incluyen una variedad de enfoques y perspectivas mucho mayor a la que puede establecerse en un salón de clase tradicional en el que un grupo de 25 o 30 alumnos comparten experiencias bajo una cierta realidad común y bajo la guía o auxilio de la visión de un solo profesor. Al hacer referencia de los resultados de una investigación en ambientes universitarios y los efectos de la aplicación videoconferencia como medio para fomentar el aprendizaje independiente, Abbot menciona "Conferencing thereby requires to be placed alongside contact and correspondence. The net result was that a degree of trust developed between all concerned. This, in turn, promoted tutor respect and good relationships among the students, and encouraged dialogue within the group, leading to increase in learner autonomy as the modules progressed" (Abbot, 1994, p. 91).

En la videoconferencia se explota además el uso de dinámicos recursos visuales y sonoros así como el contacto en múltiples sentidos que puede establecerse con los distintos miembros del grupo en los diferentes campus del sistema. Es parte fundamental del diseño de la videoconferencia el que se logren establecer grupos de discusión entre los alumnos con el fin de lograr un intenso y productivo intercambio de experiencias y resultados de investigación que faciliten la mayor y más profunda comprensión de los contenidos de la materia estudiada. La retroalimentación que puede ser ofrecida a través de este medio es un apoyo importante para alcanzar los objetivos del curso, es por tanto fundamental que haya no sólo una cuidadosa planeación y una buena organización de las videoconferencias sino que todas las personas involucradas en este programa, especialmente los profesores en los campus, fomenten en los alumnos el uso de este medio y den a conocer y hagan consciencia

en ellos de los beneficios que este recurso puede ofrecer a su formación especialmente en lo relacionado con el aprendizaje autónomo.

Para apoyar a este medio se plantea también la conveniencia de crear un salón virtual en el que el alumno presencial y a distancia pueda encontrar la tecnología necesaria para poder establecer un contacto más eficiente con el campus emisor y los demás campus, se plantea el uso de un equipo de cómputo en el aula por medio del cual el alumno pueda establecer la comunicación escrita y auditiva directamente con el campus emisor para hacer llegar sus comentarios, dudas y conclusiones sobre el tema que se esté trabajando. Aunque se espera que los campus remotos estén todo enlazados visualmente, las dificultades de que se atienda a todos simultáneamente por medio de la imagen obliga a recurrir a otros tipo de medios de comunicación complementarios como el uso de micrófonos (one touch) o comunicación escrita inmediata por la red computacional o incluso el uso del teléfono al aire como recurso extra para intensificar la comunicación.

Dentro de las principales limitantes del modelo de la teleconferencia donde se incluye el material videograbado se encuentran el que en la actualidad es un medio que requiere una fuerte inversión en infraestructura electrónica al que solamente un grupo de estudiantes privilegiados puede tener acceso, esto de una forma u otra marca una segregación cultural, económica y social importante que se manifiesta en la formación de los alumnos. La interacción puede verse limitada en muchas ocasiones por el funcionamiento de las herramientas tecnológicas, la retroalimentación puede convertirse en muchas ocasiones en un problema debido al poco tiempo con que se cuenta en las emisiones y los muchos mensajes que pueden llegar a generarse.

Ante esta situación es fundamental que todos los miembros en esta clase de curso estén conscientes de la importancia de su participación en las distintas actividades

programadas durante las sesiones y con esto se hace especial referencia no sólo a los alumnos, sino a los profesores remotos y a todo el equipo de apoyo pedagógico y técnico que toma parte en el programa. Es fundamental que comprendan cabalmente la función que cumple cada medio y los objetivos que se piensan alcanzar al recurrir a él, especialmente cuando se trata de la videoconferencia; evitar en los profesores la idea de sentirse desplazados por aceptar la presencia de un maestro o equipo diseñador remoto, es un hecho básico para lograr el buen funcionamiento del proyecto, los maestros en los campus deben estar muy bien informados de la importancia del papel que juegan dentro del programa general del curso, del valor de su trabajo y de que sin su esfuerzo el proyecto no puede llegar a consolidarse.

En el caso de no contar con salones virtuales en todos los campus inscritos al programa se puede recurrir al uso de un modelo de educación a distancia menos complejo y un poco más económico: el “one way video/ two way audio” por el cual se logra la comunicación a través del contacto satelital entre el campus transmisor o remoto y el campus receptor. En este caso, los salones “satelitales “ se encuentran equipados con televisores a través de los cuales reciben la imagen y el audio desde el campus emisor en tiempo real; si bien el profesor emisor no puede “ver” a sus alumnos, si puede escuchar y leer sus comentarios y/o recibir retroalimentación inmediata a través de las sugerencias o preguntas que recibirá por medio del equipo computacional en red o de los micrófonos o teléfonos instalados en los campus receptores; de esta manera los alumnos podrán establecer canales de comunicación hablada en tiempo real con su profesor remoto aún cuando éste no tenga un contacto visual con ellos. Los beneficios de este modelo de “one way video/ two way audio” no pueden compararse con los de una videoconferencia, la interacción se ve afectada por la falta del contacto visual entre todos los miembros del

grupo participante en el programa, sin embargo representa una solución a problemas de equipamiento de los salones remotos.

3.1.5 Las redes computacionales.

El uso de redes de multimedios en educación es algo muy reciente y que se encuentra todavía en una etapa de construcción, existen muy distintas formas de aprovechar las herramientas tecnológicas como recursos didácticos dependiendo de las necesidades, los objetivos, los alcances y las condiciones de desarrollo de estos medios. Es por tanto importante conocer tanto las fortalezas como las debilidades de las aplicaciones de estos medios a la educación y relacionarlas con las situaciones reales de trabajo en que serán usadas si se quiere lograr un aprovechamiento concreto y eficiente que ayude a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

El importante crecimiento que ha tenido la tecnología ha permitido incorporar al proceso de enseñanza aprendizaje un número cada vez mayor de herramientas de trabajo; especialmente marcado ha sido el uso de las computadoras y el incremento de su capacidad para almacenar información unido a las innovaciones en el software que permiten integrar en distintos programas: gráficos, sonidos, imágenes en movimiento y hacer ligas a fuentes externas a las propias máquinas a través de redes y equipo periférico como CD - ROM, videos, discos, etc. La gama de combinaciones que se pueden hacer utilizando estas innovaciones tecnológicas ha abierto las puertas al desarrollo de espacios especializados en la creación de ambientes educativos que permiten apoyar el proceso de aprendizaje. A continuación se mencionan algunos de los usos que puedan darse a estas innovaciones dentro de un proyecto de diseño educativo:

For educators, the WWW provides an exciting new opportunity for distance teaching and learning. The WWW can be use by the distance educator to built a classroom

home page. The home page can cover information about the class including syllabus, exercises, literature references and instructor's biography. The instructor can also provide links to information on the WWW that would be useful for students in the class (e.g., research data on agricultural markets, global climate change, or space missions). Other links can access library catalogs or each student's individual home page. In addition, the home page can link students to a discussion list or listserv that set up for student communication. It is also a relatively simple matter to use the homepage to create forms that students can fill out and that will end up being sent to you as an e-mail message (<http://www.uidaho.edu/evo/dist12html>) .

Como se puede ver en la cita anterior, el uso de los recursos tecnológicos puede ser tan amplio y complejo que pasa de ser un mero un apoyo didáctico a convertirse en un medio de aprendizaje. Remontándonos a hace algunos años, en la década de los años ochenta, recordemos que la tecnología computacional en el área educativa fue utilizada básicamente para elaborar material didáctico, posteriormente se descubrió que esta tecnología podía tener un uso mucho más fructífero e intensivo si además se utilizaba como un medio que por sí mismo pudiera crear condiciones para el aprendizaje. Se pasa así a una segunda etapa en la que la tecnología computacional deja de ser un canal de acceso a información y datos para convertirse en un complejo "ambiente" a través del cual pueden diseñarse estructuras que ayudan a los alumnos a ir construyendo el conocimiento al interactuar con los contenidos de la disciplina estudiada y los recursos que el propio medio computacional les pone a su alcance. Bajo este marco surge un importante movimiento que provoca un rápido desarrollo del aprendizaje basado en la tecnología computacional, incluso se llegan a diseñar cursos para que los alumnos por sí mismos creen sus propios materiales instruccionales.

Distance education is moving with increasing speed into the mainstream of college and university life. At the undergraduate level, two primary approaches are emerging. One is the heightened individualized distance education model, based on the original correspondence model, that gives students great flexibility and control over the learning environment. The second is the inheritor of the distributed classroom model, which provides for both group and individualized study, with the notion of a "class section" gradually being replaced by the idea of "cohorts" who work both collaboratively and independently in a resource – rich learning environment. The underlying methods and

media of distance education are taking their place on campus as our colleges and universities redefine the curriculum for an information age and attempt to serve a student population that is so diverse and to make outmoded the concept of “nontraditional” student or delivery system. For the undergraduate curriculum, distance education is both a signal of change and a tool for change (Miller, 1997, p. 6).

Las redes computacionales se convierten así en complejos medios educativos, cuya cada vez más intensiva utilización es muestra del importante cambio que se da en la concepción de lo que es la educación en nuestros días. El surgimiento del estudiante “no tradicional”, como menciona Miller, marca la existencia de un nuevo tipo de necesidades que deben ser cubiertas por los programas educativos. Dentro de las principales aportaciones de las redes computacionales al proceso de enseñanza aprendizaje se encuentran las relacionadas con las diversas y activas formas de interacción que introducen (one-to-one, one-to-many and many-to-many).

Harasim señala a este respecto:

On line education (by which I mean computer conferencing) represents a unique domain of educational interaction..... The key attributes characterising the new domain are that it is an asynchronous (time independent), place independent, many-to-many interactive communication medium....Theoretical or practical models drawn from either [face-to-face teaching or distance education] are not in themselves adequate to inform or explain activities in online education. It is necessary to approach on-line education as a distinct and unique domain. The group nature of computer-conferencing may be the most fundamental or critical component underpinning theory building and the design and implementation of on-line educational activities (Harasim, 1995, p.22).

Como se menciona en la cita anterior las formas de comunicación posibles a través de este medio son muchas, puede poner en contacto a distintas personas en distintos momentos y lugares del mundo con diferentes visiones y actitudes hacia un mismo fenómeno en discusión dando lugar a un enriquecedor intercambio de ideas; pueden establecer redes de comunicación entre personas en distintos puntos conectados a un mismo tiempo con costos mínimos una vez establecido el sistema de operación general; pueden almacenar y hacer ligas a distintos tipos de información: bancos de datos, bibliotecas,

archivos, páginas de WEB, correos electrónicos, y con el tiempo podrán, al generalizarse su uso y bajar los costos de producción de esta tecnología, convertirse en un medio común y familiar a miles de personas de distintas clases sociales en casi cualquier parte del mundo.

Dentro de las debilidades del modelo de aprendizaje a través de redes computacionales se encuentra el alto grado de complejidad del medio, muchos alumnos e incluso profesores pueden en un principio sentirse confundidos por la forma en que se organizan, presentan y se interactúa con los contenidos del curso a través de los programas computacionales. Aunque en el diseño de este curso se hallan contemplados distintos estilos de aprendizaje es probable que el medio tecnológico represente por sí mismo una barrera difícil de superar para quienes participan por vez primera en la experiencia de un curso de esta naturaleza. Este esfuerzo en muchas ocasiones puede representar una carga de trabajo extra para los alumnos que además de tener que manejar una serie de contenidos propios de la disciplina deben dedicar tiempo a desarrollar habilidades para interactuar con el medio tecnológico.

Los diseñadores y maestros encargados del curso deben estar en constante comunicación y muy pendientes de las necesidades de los grupos a fin de hacer las modificaciones necesarias al modelo, de preferencia quienes diseñan y dirigen esta clase de curso deben tener experiencia de aprendizaje propia a través de este medio con el fin de poder detectar posibles dificultades y si es necesario hacer cambios a la propuesta instruccional teniendo como punto de partida la visión y las necesidades de los alumnos.

El diseño del curso de Historia de la Civilización está planteado haciendo un uso intensivo de este recurso tecnológico de redes de multimedia; para llevar a cabo esta parte del proyecto se recurre al uso de un programa conocido con el nombre de Learning Space, este programa es una aplicación de Lotus Notes creada para facilitar la organización y

administración de información, materiales y actividades creando ambientes virtuales con objetivos fundamentalmente educativos. Learning Space es una herramienta que permite ser manejada tanto por alumnos, como profesores y diseñadores de cursos a distancia como guía de actividades de aprendizaje en el World Wide Web. Learning Space es un nexo de cuatro módulos o bases de datos que proveen las herramientas y la estructura guía necesarias para desarrollar los contenidos y actividades de cursos en línea.

Las bases de datos fundamentales son el schedule, el course room, el media center , los profiles y el espacio dedicado al assesment. En el área del schedule se encuentra la guía general del curso, es de hecho su columna vertebral, en ella se incluye toda clase de información relacionada con la organización del material: descripción, intenciones y objetivos del curso, temario, calendarizaciones, actividades, formas de evaluación, etc. El área del course room se utiliza fundamentalmente para generar las discusiones sobre los temas del curso, en este espacio es donde se genera la interacción entre alumnos, alumnos y profesores e incluso alumnos con los propios contenidos del curso pues existe un espacio de trabajo individual al cual sólo el alumno puede tener acceso, en cuyo caso puede ser utilizada como un área de trabajo con la cual el estudiante estable sus propias dinámicas fomentando el aprendizaje autónomo. En la base de datos del media center se incluyen todos los documentos, lecturas, apoyos visuales y auditivos, pantallas, presentaciones, incluso partes de videos que apoyan al curso. El área del profile está dedicada fundamentalmente a los perfiles de quienes participan en el curso, maestros, alumnos, asistentes esto con el objetivo de que se logre una mejor y más intensa comunicación entre los miembros del curso. El Assesment es un espacio al que sólo pueden tener acceso los profesores para hacer evaluaciones y llevar registros y datos estadísticos sobre los avances del grupo.

3.2 La integración de los medios.

La educación a distancia requiere no sólo de la explotación de una única herramienta tecnológica sino de la combinación de recursos que permitan un mejor aprovechamiento de los medios considerando fundamentalmente los distintos estilos de aprendizaje de los alumnos en relación al impacto que pueden recibir de cada herramienta y los apoyos que pueden ofrecer estos medios para lograr un mejor manejo y explotación de los contenidos y alcance de los objetivos planteados para el curso.

No single medium is likely to address all the learning requirements across a full course or program, the needs of different learners, or the variations in learning environments that are likely to occur in a distance education program (Moore, 1996, p.98).

Uno de los argumentos importantes de este manejo de más de un medio tecnológico es la flexibilidad que puede ofrecer al diseño al contar con más de una forma de hacer llegar y acercar los contenidos de la materia al alumno, en algunos momentos ciertas actividades a través de la videoconferencia servirán de refuerzo a los contenidos trabajados en actividades montadas en el programa computacional, en otros, un medio puede servir para introducir o inducir al alumno a desarrollar algunas áreas cognitivas o determinados procesos de pensamiento; además el contar con distintas posibilidades tecnológicas da más libertad al maestro para en cierto momento, y si la situación lo requiere, modificar actividades que, por condiciones especiales de los grupos, puedan presentarse al tiempo de estar aplicando el curso. La variación de los ambientes permitirá también obtener una mayor y más continua atención de los alumnos al tiempo que hará más dinámico e interesante su trabajo.

Es importante señalar que la incorporación de los medios tecnológicos lleva consigo un aprendizaje en sí mismo (pensemos por ejemplo en aspectos como el aprendizaje a ritmo

propio, la construcción del conocimiento por parte del alumno a través del medio, la enseñanza centrada en el alumno, el autoaprendizaje) y que incluso será el medio quien en algunos momentos determine la planeación de las estrategias y los objetivos particulares de ciertas actividades; se crea así un proceso de retroalimentación en el que los medios sirven de parámetro a la planificación y administración de la enseñanza al tiempo que son un elemento facilitador de la labor didáctica.

En este proyecto, los dos medios tecnológicos fundamentales: la teleconferencia, incluyendo el material video grabado y editado, y las redes computacionales esperan conformar todo un ambiente de aprendizaje que logre incorporar los distintos requerimientos pedagógicos del curso y cubrir la mayor parte de necesidades sociales manifiestas en el programa general del mismo. Este proyecto se diseñó además considerando responder de la mejor manera a las necesidades propias del medio tecnológico por el cual se va a hacer llegar buena parte del curso, así, no sólo se tomaron en cuenta a las innovaciones tecnológicas como herramientas didácticas en el estricto sentido de la palabra sino como ambientes con una dinámica de funcionamiento propio que exigen una serie de condiciones para poder funcionar adecuadamente y ofrecer resultados concretos.

3.2.1 Porqué se eligieron esos medios, con base en qué criterios y necesidades se seleccionaron.

Los criterios para la incorporación de los medios se basan en una serie de puntos que a continuación se mencionan:

- 1.- Que los alumnos pudieran entrar en contacto y familiarizarse con las nuevas tecnologías de apoyo a su educación.

- 2.- Que los alumnos aprovecharan los distintos medios tecnológicos como auténticos “ambientes” de aprendizaje con los cuales pueden interactuar para llegar a establecer un contacto más completo entre todos los elementos que intervienen en el curso.
- 3.- Como medios para conocer las distintas opiniones, posturas y experiencias de sus compañeros tanto de su mismo grupo de clases como de compañeros remotos.
- 4.- Para ofrecer distintas formas de acercamiento al conocimiento respondiendo a los diversos estilos de aprendizaje de los alumnos.
- 5.- Para que los alumnos pudieran encontrar en el diseño del cursos distintas formas de acercarse a los contenidos informativos, actitudinales y procedimentales del curso.
- 6.- Para despertar y agilizar el desarrollo de otras habilidades de pensamiento.
- 7.- Para, a través de estos medios, poder explotar en menos tiempo y con mayor profundidad los contenidos básicos de la materia.
- 8.- Para desarrollar el aprendizaje autónomo en los alumnos.
- 9.- Para fomentar el trabajo colaborativo utilizando recursos electrónicos.
- 10.- Para aprovechar una plataforma tecnológica existente en beneficio de una formación integrada por las inquietudes y necesidades de los distintos campus que conforman el sistema.

Aunque la combinación de distintos medios, especialmente los tecnológicos, requiere de una inversión considerable en términos de costos monetarios y de tiempo, las circunstancias de la institución para la que fue diseñado el curso, permiten poder llevar a cabo el proyecto sin que éste se convierta en una carga onerosa. Si bien no existe un equipo especializado para la producción de videos en cada campus, se cuenta con la infraestructura necesaria para poder iniciar este proceso que además traerá grandes beneficios al empezar a generar material didáctico propio que podrá ser aprovechado para distintos fines además de

los planteados dentro del diseño de este curso. La plataforma tecnológica para montar el curso ya existe y se cuenta además con un equipo de personas experimentadas en el área del diseño instruccional en general y de tecnología educativa en específico.

3.3 La interacción.

La interacción dentro de la educación a distancia ha sido definida de diferentes formas dependiendo muchas veces de los propósitos de los modelos educativos; para Daniel y Marquis, la interacción se da cuando “the students is in two-way contact with another person (or persons) in such a way as to elicit from them reactions and responses wich are specifics to his own requests or contributions” (Jones and Schieman, 1995, p.100).

En educación a distancia existen tres formas de interacción fundamentales: la interacción establecida entre el estudiante y el contenido, entre el estudiante y el instructor y la interacción entre estudiantes (Moore, 1996). En el primer caso la interacción permite que los alumnos construyan el conocimiento de acuerdo con sus propios intereses y necesidades; como mencionan Michel Moore y Greg Kearsley, esta forma de interacción da lugar a que cada estudiante tenga que construir el conocimiento a través de un proceso personal de acomodamiento de la información de acuerdo con sus estructuras cognitivas previas. (Moore, 1996, p.128). Esta forma de concebir el aprendizaje ha significado un importante cambio en la visión general de la pedagogía contemporánea, centrada en el trabajo entre alumnos y maestros, pues no se trata únicamente de enseñar y aprender por medio de las experiencias de personas que establecen lazos de comunicación para el intercambio de ideas sino de aprender sobre la base de la relación que cada individuo puede establecer con una serie de contenidos de acuerdo con sus intereses y necesidades específicos.

La segunda forma de interacción es la más conocida, en ella maestro y alumno establecen diálogos por medio de los cuales se logra la comunicación de ideas, conceptos e incluso se forman y modelan valores y actitudes en los alumnos que generalmente actúan como receptores del conocimiento: “after the content has been presented, whether it is information, demonstration or skill, or modeling certain attitudes and values, the instructors assist the students in interacting with it” (Moore, 1996, pp. 129 y 130). La interacción puede ser más o menos activa dependiendo de los estilos de enseñanza y aprendizaje tanto de profesores como de alumnos así como de la forma en que haya sido planeado el diseño de un curso.

La interacción entre estudiantes es, como mencionan Moore y Kearsley, una dimensión relativamente nueva en educación a distancia, “this is inter - learner interaction, interaction between one learner and other learners, alone or in group settings, with or without the realtime presence of an instructor” (Moore, 1996, p. 131) Algunas de las formas de interacción más utilizadas en educación a distancia son: one way, one site-to-multiple sites; two-way, site to site; partial two way, multiple sites; and two-way, multiple sites (collaboratory) (<http://dmi.oit.itd.umich.edu/reports/DistanceLearn/sect2.html>).

La naturaleza de la interacción depende entonces de las necesidades que se planteen en un curso como indispensables para alcanzar los objetivos pedagógicos previamente determinados y de las condiciones de trabajo real a las que haya que enfrentarse. “ ...The complexity, and cost of the telecommunications systems required depends on the number of sites, the number of people at each site, and the site-to-site media requirements. It also depends on the kind of interaction that is needed among teacher and students, and students and students (for example, lecture, discussion, spontaneous interruption, and so on); and

whether the interaction takes place in real time or not” (<http://dmi.oit.itd.umich.edu/reports/DistanceLearn/sect2.html>).

En la propuesta del curso de Historia de la Civilización I la interacción se logra en gran medida utilizando los medios tecnológicos; cuando se basa en estos recursos tecnológicos es considerada, según descripción de autores como Lundin [en Jones y Schieman, p.100], como interacción de alto nivel pues se incorporan elementos de interacción transaccional a distancia en la cual “los participantes, a través de comentarios y preguntas, contribuyen a la creación de contenidos y datos que se convierten en el producto del programa o evento.” Siguiendo esta clasificación de Lundin, la interacción en esta propuesta de modelo puede ser sincrónica o asincrónica, cuando se logra utilizando audio y video teleconferencia es sincrónica, cuando utiliza los recursos de la red computacional (Learning Space) es asincrónica.

Independiente del uso de tecnología, existen dentro del diseño de la propuesta una serie de actividades para desarrollar en el aula en las que se establecen diversas formas de interacción directa, el maestro y los alumnos van construyendo los contenidos de la materia a través de esta constante interacción en tiempo y lugar reales.

Se consideró un punto fundamental en el diseño del curso de Historia de la Civilización la combinación e integración de los distintos tipos de interacción a través de los diferentes medios a emplear en el modelo; se pensó en que hacer uso de los tres tipos de interacción de manera simultánea enriquecería el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera significativa al considerar las distintas formas y estilos de aprendizaje que pueden tener los alumnos, las necesidades propias de la disciplina histórica y los recursos con los que se cuentan dentro de la institución del ITESM.

Sin embargo, es importante señalar que tanto alumnos como maestros deben buscar adaptarse a los retos que plantea participar en esta clase de cursos a distancia sobre todo con relación al uso constante de los medios tecnológicos y a las distintas formas de presentación de los contenidos; si bien se espera que poco a poco se logre una mayor familiaridad con el ambiente tecnológico y se desarrollen hábitos de trabajo cada vez mejor organizados y más efectivos, la interacción vista desde este punto de partida representa sin duda un desafío para quienes participan en este tipo de programas.

3.3.1 La interacción a través de la videoconferencia.

La incorporación de los recursos tecnológicos del aula remota plantea, por su propia naturaleza, nuevas formas de desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, la educación tradicional se transforma al abrirse un nuevo contexto para el desarrollo del conocimiento en el que la interacción debe ser uno de los puntos fuertes a considerar en el diseño. La videoconferencia forma parte sin duda de este cambio en educación, requiere primeramente de la existencia de una infraestructura tecnológica en sí misma compleja, de la formación de un equipo de personas especializado en su manejo y de una planeación especial por parte del maestro encargado de coordinar las emisiones pues son muchos los elementos que intervienen al momento de llevarse a cabo la conexión por este medio.

La interacción en la videoconferencia se da generalmente entre dos puntos utilizando una tecnología muy sofisticada o bien entre un punto emisor central y muchos otros puntos o lugares de recepción – emisión. (“Point-to-multipoint”). Dentro de las ventajas de este medio en relación con la interacción se mencionan la posibilidad de establecer contacto visual en tiempo real entre los estudiantes y el profesor o entre los estudiantes en diferentes puntos; utilizar diversos medios tales como pizarrones,

documentos escritos a mano o impresos y audio o videograbaciones; en algunas ocasiones permite establecer contactos con especialistas en distintos puntos geográficos; y además mantiene al tanto a profesores y equipo de apoyo pedagógico de las necesidades de los alumnos (<http://www.uidaho.edu/evo/dist11.html>. Guía 11).

En el caso específico del curso de Historia de la Civilización I, el aula remota permite cubrir dos necesidades esenciales: la presentación de material de trabajo (contenidos informativos y formativos propios de la disciplina) de manera atractiva y ágil a los alumnos, y la apertura de canales de comunicación simultánea entre alumnos, profesores y facilitadores o maestros remotos que participan en el proyecto. Alumnos, profesores y conocimientos juegan dentro de esta modalidad papeles diferentes; aunque en sus orígenes y fundamentos básicos el aula remota es un medio reproductivo de conocimiento, en el diseño de este curso, el proceso de enseñanza aprendizaje deja de girar en torno al maestro para dejar que el alumno de manera más activa y receptiva entre en contacto por sí mismo con el objeto de estudio, interactúe con él y lo interprete desde una perspectiva más independiente del maestro, aunque, es importante subrayarlo, consciente de las opiniones y puntos de vista de compañeros.

En la primera etapa de la transmisión se presentan los contenidos, que han sido previamente trabajados por los alumnos, con el fin de brindar un soporte pedagógico que refuerce los conocimientos adquiridos y que de pie a una discusión e intercambio de ideas (segunda etapa) y comentarios entre los distintos alumnos participantes del curso. En esta segunda fase de la transmisión se busca fomentar el intercambio de ideas intercampus con el fin de retroalimentar a los alumnos sobre sus avances y generar una discusión partiendo de las distintas realidades que viven cada uno de los grupos que, desde la distancia, se unen al trabajo general del curso.

Como ya se mencionó anteriormente, en la sección dedicada a las grabaciones en video y audio, la edición del material permite a los maestros transmitir de manera más completa y estructurada la información central (contenidos informativos propios de la disciplina histórica) de las sesiones. Como también ya se mencionó, el material editado logra, por su presentación, un impacto más efectivo en los alumnos además de que permite ahorrar tiempo en esta fase de transmisión mismo que puede ser dedicado a otras actividades por medio de las cuales se espera desarrollar en los estudiantes habilidades más complejas de pensamiento que el de la simple transmisión de contenidos informativos.

Los alumnos pasan a jugar un nuevo rol en relación al conocimiento y las formas de adquirirlo y manejarlo productivamente, se requiere que aprendan a investigar por cuenta propia y desarrollar habilidades para analizar, comparar, distinguir, criticar conscientemente, deducir e inducir así como resumir y sintetizar los conocimientos de manera autónoma y con fines de producción e intercambio de nuevos conocimientos.

Los maestros deben jugar también un papel distinto al de una clase tradicional, su función será diseñar la clase de manera tal que permita que el proceso de enseñanza aprendizaje se dé de forma clara y estructurada para poder alcanzar los ambiciosos objetivos del curso; su papel será de facilitador del aprendizaje y no de autoridad única del conocimiento reproductivo.

3.3.2 La interacción a través del learning networking.

Por su parte, el uso de un learning networking enriquecerá enormemente el proceso de enseñanza aprendizaje al abrir nuevas y diversas formas de intercambio de información e ideas, se trata de ofrecer una vía de comunicación con mayores áreas de oportunidad para el desarrollo intelectual del grupo de alumnos participantes en el curso. Para algunos

especialistas de la educación, el learning networking promueve lo que han llamado una “interacción de alta calidad” lo cual para muchos es el centro de la educación moderna; los estudiantes aprenden no sólo de los contenidos propios de la disciplina que estudian sino del contacto establecido con su maestro, sus demás compañeros y el juego que se logra del manejo compartido de experiencias e ideas generadas en el proceso de análisis y discusión de los contenidos de la materia. Tanto profesores como alumnos aprenden y encuentran nuevas áreas de desarrollo e investigación partiendo de las contribuciones hechas por el grupo.

3.3.3 El papel de los instructores y maestros emisores.

Lograr una interacción efectiva significa hacer una planeación cuidadosa del proceso de intercambio de ideas, definir el papel del profesor es por tanto especialmente importante para lograr una aplicación exitosa del modelo. En las sesiones satelitales o de videoconferencia se espera fundamentalmente que los alumnos compartan con distintos grupos, en diferentes regiones del país (campus), sus experiencias de aprendizaje en relación con los contenidos generales de la materia. El papel del profesor emisor deberá por tanto centrarse en dos aspectos fundamentales, cuando se encuentra en el aula transmisora durante una videoconferencia, estará a cargo de la presentación de contenidos informativos que engloben los aspectos fundamentales de cada tema trabajado con anterioridad por los alumnos en los diferentes campus de acuerdo con una programación previamente definida y presentada a los maestros a distancia que colaboran en el proyecto. Además, el trabajo del profesor deberá centrarse también en el intercambio de ideas y comentarios que se espera los alumnos aporten al momento de establecer la comunicación en tiempo real a través de la videoconferencia.

Por medio de la red computacional (Learning Space) se espera establecer formas de relación alumno - profesor distintas a las generadas en el medio satelital (videoconferencia); en este medio el maestro se convierte en un facilitador del aprendizaje, su papel es el de establecer una estructura de trabajo y análisis que permita a los alumnos comprender las actividades por realizar y orientarlas hacia fines educativos bien determinados. El plan de acción debe, sin embargo, ser flexible en el sentido de considerar un modelo que dé lugar a un aprendizaje autónomo y altamente participativo. El maestro se convierte así en una guía más que en un transmisor del conocimiento; en algún momento deberá actuar como un moderador de las discusiones generadas en las mesas, en otros como un especialista de la materia que provee a sus alumnos con información que les permite tener nuevas perspectivas sobre un mismo fenómeno, en otras más como formador y organizador de grupos, mediador entre el intercambio de ideas al monitorear y fomentar el ánimo de participación de los alumnos, puede además asignar responsabilidades especiales a determinados alumnos y formar equipos de trabajo a distancia entre los distintos estudiantes que interactúan desde diferentes sitios.

3.3.4 El papel de los profesores “receptor” o facilitadores remotos.

Los profesores o facilitadores remotos son los maestros que se encuentran apoyando el proyecto de manera presencial en los distintos puntos o lugares (campus); su función, como se ha venido mencionando a lo largo del trabajo, es muy importante dentro del diseño del curso ya que de ellos depende en buena medida el logro de los objetivos planteados en el proyecto general. A los maestros remotos les corresponde realizar toda una gama de acciones de muy distinta naturaleza, primeramente deben conocer ampliamente las intenciones y propósitos del proyecto para poder determinar en un momento dado las

acciones a tomar en relación con las necesidades propias del grupo de alumnos con el cual acepta trabajar. Los maestros remotos deben ser especialistas en la disciplina además de tener una vocación pedagógica que les permita adecuar las concepciones de la materia a las necesidades educativas del curso, deben ser sobretodo sensibles a los requerimientos de sus alumnos y a los problemas que en determinado momento pueden presentarse en el un curso que busca integrar los recursos tecnológicos como parte misma de la formación de los alumnos.

[En relación con the site facilitator]...his responsibilities are to motivate, and encourage the remote site students, keep up their enthusiasm, and maintain discipline in the classroom. He is also responsible for smooth running of equipment, helping students with interaction, handing out, collecting, and grading papers, guiding collaborative groups who are working with manipulatives, answering questions when necessary, and assisting the studio teacher, via print, portfolios, on-line communications, or fax (<http://www.cudenver.edu/public/education/edschool/issues.html>,p.11).

El maestro remoto es responsable de llevar a cabo el programa general del curso, como especialista en la materia debe tener libertad para, de acuerdo a las necesidades específicas de los grupos a los cuales dirige y asesora, decidir seguir ciertas formas de trabajo de acuerdo también con su propio estilo de enseñanza; se espera sin embargo que el maestro considere en todo momento que el curso tiene una estructura propia previamente planificada en la cual se buscó integrar toda una serie de aspectos que deben ser integrados por medio de un plan trabajo preestablecido. Es fundamental que el maestro conozca y comprenda los alcances las estrategias generales del proyecto, las características de cada una de las actividades propuestas para el curso e incluso los criterios que regirán las distintas formas de evaluación consideradas dentro del proyecto. Al igual que el maestro emisor, el maestro remoto debe ser un investigador de la práctica docente capaz de resolver de manera efectiva los distintos obstáculos que pueden presentarse a través del curso y

capaz también de replantear soluciones que permitan hacer más dinámica la propuesta de diseño pedagógico.

En relación a la interacción a través de los medios planteados para este curso es importante destacar tres ámbitos o ambientes fundamentales dentro de los cuales va a moverse el maestro remoto: el presencial, el que va a tener durante la videoconferencia o emisión satelital y el que puede tener a través de su participación en la red computacional. En las sesiones presenciales el maestro remoto deberá tratar de cubrir los contenidos actitudinales, procedimentales e informativos propuestos dentro del programa de acuerdo a las estrategias generales planteadas para cada módulo del curso pero de acuerdo también a su propio estilo de enseñanza y a las necesidades del grupo con el cual trabaja directamente.

Durante las emisiones satelitales o videoconferencia la labor del profesor de campus consistirá en apoyar en el aula remota el trabajo de sus alumnos y fomentar la comunicación con los campus involucrados en el proyecto así como con los maestros emisores. Como la videoconferencia en este diseño está planteada como un refuerzo de los materiales vistos previamente en clase presencial en cada uno de los campus, se espera que la labor del profesor en esta fase tenga también como intensión principal ayudar a los alumnos a ir más allá de lo trabajado de manera presencial con sus compañeros de aula.

La labor del profesor remoto a través de la red del WWW también tiene muy distintas facetas, por un lado a los maestros a distancia les corresponde establecer una estrecha relación con el maestro titular para poder colaborar como planificadores administradores de educación a través de este medio, además deberán ser coordinadores de sus propias mesas de discusión y hacer revisiones y correcciones de las actividades en línea programadas en el curso monitoreando y fomentando la participación de los estudiantes. Son ellos directamente quienes podrán coordinar algunas de las discusiones que se irán

generando entre los grupos y equipos de trabajo de un mismo campus o incluso intercampus.

3.3.5 El papel de los alumnos.

El diseño del curso de Historia de la Civilización incluye una serie de actividades en las que el alumno construye el conocimiento a través del trabajo que desarrolla con compañeros de equipo, de grupo e intercampus. El apoyo tecnológico es fundamental para poder llevar a cabo esta compleja e importante tarea pero ésta también depende del tipo de relación que establece cada alumno con cada uno de los medios propuestos en el diseño, es importante señalar nuevamente que cada medio tiene dentro del proyecto un objetivo fundamental que cumplir pero todos están diseñados con el fin de que el alumno desarrolle habilidades de aprendizaje autónomo. A través del medio presencial el alumno puede establecer contactos directos con sus compañeros de aula, maestros y material de trabajo, por medio de la videoconferencia entra en contacto "cara a cara" con sus compañeros y profesor remotos para intercambiar experiencias y ampliar sus concepciones e ideas sobre los temas trabajados previamente en clase o en actividades individuales; a través de los multimedia la variedad de formas de interacción es mayor aún. En la red del WWW, el alumno tiene acceso a una gran cantidad de información sobre su curso, los objetivos de cada actividad, los lineamientos que deben seguirse en cada una de las tareas y actividades, los criterios y ponderaciones de las evaluaciones así como canales de acceso para realizar tareas en línea, participaciones en mesas de discusión o comunicaciones con sus profesores.

Learning networks provide the opportunity for a rich interchange of information and ideas in which all the students can participate actively, learning from one another as well as from the teacher. Because personalities come through clearly in the written medium and because the groups shares a common world of knowledge that they collaboratively build and is their unique experience, there often emerges a strong sense of camaraderie. The fact

that peers will view that they contribute provides students with a strong motivation to do work of which they will be proud (Harasim, 1995, p. 173).

La educación a distancia puede ser tan efectiva o más que la educación tradicional (<http://www.uidaho.edu/evo/dist1.html>) cuando los métodos y la tecnología empleadas responden a necesidades reales de alumnos e instituciones que las emplean y esto se traduce en un manejo consciente de estos recursos. Además de dar un uso adecuado y bien fundamentado a la metodología y la tecnología debe quedar debidamente establecido el papel que jugarán estos factores dentro de un diseño instruccional en donde se logre integrar a cada uno de los elementos dentro de un sistema cuya característica central es que cada uno de sus componentes (aprendizaje, enseñanza, comunicación, diseño, administración, bases filosóficas) (Moore, 1996, p. 5) están estrechamente interrelacionados.

Con este fin, y después de analizar en este capítulo las ventajas que puede aportar la incorporación de los recursos tecnológicos al diseño del curso de Historia de la Civilización I, ubicar éstos dentro de una estructura general de funcionamiento y determinar el papel que debe jugar cada uno de los medios en el proceso de interacción que fomenta el aprendizaje constructivista, conviene establecer, de manera formal, las estrategias que deben guiar la enseñanza y el aprendizaje de acuerdo con las necesidades específicas que plantea el programa oficial de la Preparatoria del ITESM y las necesidades de los alumnos que se esperan formen parte de este proyecto de educación a distancia desde los distintos campus del sistema.

PRIMER ANEXO. UNIDAD I

EL DISEÑO GENERAL DEL CURSO

Una vez desarrollados los aspectos metodológicos básicos que fundamentan la propuesta del diseño del curso de Historia de la Civilización I así como los medios a través de los cuales se hará llegar éste a los alumnos, es necesario hacer el planteamiento, de acuerdo a las intenciones, los objetivos, estrategias de enseñanza - aprendizaje y formas de evaluación, que van a ser consideradas como la estructura fundamental de este curso. Gimeno Sacristán señala que dentro de las dimensiones que plantean los problemas más relevantes en la educación se debe seguir un orden y una secuencia, estas dimensiones son lo que él llama reflexión sobre “las finalidades, decisión de contenidos, determinación de actividades a las que se les presume el poder de desencadenar una serie de procesos de aprendizaje, organización de los contenidos, decidir de qué forma se presentarán éstos, cómo se recogerá la respuesta o el trabajo de los alumnos y de que forma y cuándo se evaluará”. (Sacristán, 1995, pp. 318 y 319) Así, en esta parte del trabajo van a desarrollarse los puntos centrales que dan forma a cada uno de los elementos del modelo didáctico base del curso de Historia de la Civilización I, estos componentes del modelo están formando parte de un proyecto estructurado y sistematizados de acuerdo a las posiciones expresadas en los capítulos anteriores, a los enfoques metodológicos fundamentales de la educación a distancia y a la experiencia diaria de trabajo en el aula. Se espera que este capítulo sirva como punto de partida y guía para los profesores que participen de la puesta en marcha de este proyecto de educación a distancia pues en él toman forma muchos de los aspectos teóricos planteados anteriormente y se convierten en una realidad que espera ser llevada a la práctica docente.

4.1 Las intenciones del curso

Las intenciones educativas son los resultados que se esperan obtener con la puesta en marcha de un proyecto, están íntimamente relacionadas con las necesidades sociales, institucionales y de la comunidad estudiantil en las que piensa aplicarse el diseño de un curso; dependen también de los requerimientos propios de la disciplina que se enseña, son las expectativas del maestro y su relación con la realidad a la cual espera ofrecer una propuesta. Se parte del argumento de que el profesor es un traductor de esta realidad a la que espera responder al “estar en condiciones de contemplar e integrar plenamente en su práctica pedagógica”. (Coll, 1986, p. 9)

Dentro del curso de Historia de la Civilización se plantean como intenciones fundamentales las siguientes:

Concebir a la historia como un medio para conocer y reflexionar sobre nuestro pasado en relación directa con nuestra realidad social y personal actual

Entender a la historia como una ciencia que estudia los fenómenos humanos en las circunstancias particulares en que éstos se generaron.

Concebir los fenómenos históricos como procesos dinámicos en los que intervienen diversos factores de tipo económico, político, social e ideológicos.

Proporcionar al alumno elementos que le permitan convivir con su medio social con una visión donde se haga patente su compromiso hacia éste de forma participativa y productiva.

Vincular al alumno con su cultura y hacerlo sensible y comprensivo hacia propuestas culturales diversas.

Integrar los conocimientos y la comprensión del pasado con la formación de valores, actitudes y habilidades humanas.

Integrar a la formación del alumno elementos para aprender por cuenta propia, para trabajar colaborativamente y para usar recursos tecnológicos con el fin de hacer más significativo su aprendizaje.

Fomentar en los alumnos el pensamiento autónomo, reflexivo y crítico que les permita comprender de manera más completa los fenómenos culturales del pasado y su estrecha relación con el presente en un ejercicio que los guíe hacia el autoconocimiento y el compromiso con su herencia cultural.

Fomentar el análisis de los hechos históricos desde distintas perspectivas y concepciones dependiendo del momento en éstos fueron producidos y de las circunstancias y contextos que determinaron sus orígenes.

Fomentar la idea de que el conocimiento de la historia nos permite reflexionar sobre la forma en que fue modelándose la realidad actual social y personal ofreciéndonos por tanto la posibilidad de poder transformarla.

Fomentar el análisis, la reflexión crítica y la investigación como medios para el autoaprendizaje.

Manifiestar respeto y tolerancia hacia las distintas posiciones y aportaciones de compañeros y maestros con el fin de desarrollar en los alumnos criterios abiertos y pluralistas.

Desarrollar la comprensión y tolerancia hacia otras culturas a través del análisis de los hechos y fenómenos desde distintas perspectivas.

4.2 Los objetivos generales del curso

Una vez definidas las necesidades e intenciones del curso, se pueden plantear los objetivos del mismo los cuales deben reunir dos características básicas: “ser una clarificación de lo que se pretende hacer y servir de marco de referencia para organizar el proceso” (Martín, 1997, p.47). Se busca además que en la conformación los objetivos se contemplen las cuatro dimensiones fundamentales de un currículo: la sociocultural, la epistemológica, la pedagógica y la psicológica o lo que algunos autores han llamado como las dimensiones técnicas, políticas, sociales, culturales y prospectivas de la planeación educativa (Díaz Barriga, 1996, p.13)

Dentro del curso de Historia de la Civilización se enuncian como objetivos fundamentales las siguientes:

Que el alumno:

Comprenda la importancia del estudio de las diferentes culturas que conforman la civilización contemporánea analizando los procesos históricos que han definido al mundo actual, a través del estudio de los cambios dinámicos de las estructuras económicas, políticas y sociales.

Comprenda la importancia de las diferentes culturas en la conformación de la civilización contemporánea al estudiar las características fundamentales de cada una de ellas y su inserción en el proceso histórico del cual él mismo forma parte.

Entienda los procesos históricos que han ido definiendo el mundo actual, a través del estudio de los cambios dinámicos en las estructuras económicas, políticas y sociales.

Distinga el valor de las instituciones y formas de organización social de la actualidad al valorar el esfuerzo del hombre por encontrar nuevas y mejores alternativas de vida en comunidad.

Comprenda la importancia del medio natural en el desarrollo de las diferentes civilizaciones a través del estudio de la geografía y su influencia en las sociedades antiguas.

Analice y reflexione sobre situaciones del pasado para comprender la importancia de las condiciones en que se dieron los hechos históricos aprovechando los recursos audiovisuales.

Valore la importancia de la historia como una experiencia de vida y no solo como un recuento de nombres y fechas, a través del estudio y análisis de los procesos históricos.

Asuma la responsabilidad de su propio aprendizaje construyendo sus propias guías de estudio mediante en el análisis, la síntesis y la reconstrucción de los materiales trabajados en el curso.

Se motive en la búsqueda de nuevas interpretaciones históricas al tratar de revivir momentos, condiciones y experiencias de nuestro pasado.

Comprenda la importancia del trabajo colaborativo para su futuro profesional como medio de producción de conocimiento.

Utilice los recursos electrónicos como medio para interactuar con sus compañeros, el maestro y contenidos de la materia.

Utilice su creatividad para diseñar proyectos de investigación a través de los cuales logre transmitir sus experiencias de análisis y reconstrucción de hechos históricos a sus compañeros.

Desarrolle proyectos individuales en los que utilice sus habilidades creativas e innovadoras para presentar sus interpretaciones sobre los procesos históricos de manera atractiva y efectiva a sus compañeros.

4.3 La organización de los contenidos generales del curso

En este trabajo no se trata de hacer una definición de lo que es un contenido sino, en todo caso de señalar las razones que determinaron la selección de los contenidos para el curso de Historia de la Civilización I. Primeramente es importante señalar que el diseño está hecho tomando en consideración que existe un programa oficial dentro del ITESM aplicable a todos los campus del sistema, en el cual se establecen los principios mínimos a trabajar, es este el marco de referencia principal para el diseño del curso, sin embargo a la propuesta de diseño de este trabajo se incorporan una serie de aspectos, temáticas y enfoques nuevos que buscan reforzar aspectos pedagógicos importantes como el aprendizaje constructivista, significativo, colaborativo, autónomo, etc.; especial importancia se le ha dado también a la estructuración de contenidos de acuerdo a un esquema crítico (“modelo crítico” del conocimiento de Freire, Marenko, Barbiana, etc.) en el que los alumnos entran en contacto con su realidad social, la analizan y se involucran con ella (Zabalza, 1991, p.25); la historia es vista así como una forma de interpretación del pasado, bajo la visión y necesidades de las sociedades del presente que buscan planificar su futuro sobre las bases que puede ofrecerle el conocimiento de la dinámica propia de la disciplina.

No se trata entonces de presentar un curso centrado en el manejo de información sobre el pasado sino de una propuesta en la que los estudiantes participen de manera activa e integral en su propia formación, de manera tal que “los contenidos comprendan todos los

aprendizajes que los alumnos deben alcanzar para progresar en las direcciones que marcan los fines de la educación en una etapa de la escolarización en cualquier área, para lo que es preciso estimular comportamientos, adquirir valores, actitudes y habilidades de pensamiento, además de conocimientos” (Sacristán, 1992, p. 173).

Existen formas de intervención pedagógica según los tres diferentes tipos fundamentales de contenidos: conceptos, procedimientos y actitudes de los alumnos; los conceptos están ligados a lo que algunos autores manejan como “el saber”, los procedimientos al “saber hacer” y las actitudes al “saber ser” [Martín, 1997, p. 96]. Si bien estos tipo de contenidos son manejados de manera individual al ser presentados en enunciados específicos en los cuadros de contenidos, éstos deben ser trabajados con los alumnos de manera globalizada; cada elemento de ellos debe estar relacionada lógica y consecuentemente con los demás y ser utilizados de manera simultanea.

Los cuadros de contenidos son en una herramienta del profesor para poder manejar de manera más afectiva los contenidos fundamentales de cada punto del programa general del curso. Estos cuadros son presentados al inicio del curso de acuerdo con los contenidos generales de cada etapa histórica y posteriormente en cada actividad programada como parte del curso.

Es importante señalar que la presentación de los temas del curso en base a las etapas y acontecimientos históricos se determinó tomando como base los contenidos indicados en el programa oficial de preparatoria de la materia de Historia de la Civilización I.

I.- Prehistoria y culturas de la Antigüedad

- 1.1. Mesopotamia
- 1.2. Egipto
- 1.3. Prehelénicos y Grecia
- 1.4. Etruscos y Roma

CUADRO DE CONTENIDOS GENERALES DEL CURSO

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
<p>Surgimiento de las culturas urbanas, base de las primeras civilizaciones.</p> <p>Características fundamentales de las culturas de la Antigüedad: formaciones económicas, políticas, sociales e ideológicas características de estas culturas. Instituciones representativas.</p> <p>Condiciones geográficas y su impacto en las culturas antiguas.</p> <p>Relaciones entre las distintas culturas de la Antigüedad.</p> <p>Causas del surgimiento y la decadencia de estas culturas.</p> <p>Principales aportaciones de estas culturas.</p>
PROCEDIMIENTOS
<p>Ubicación de culturas y hechos históricos en el tiempo (cronología) y en el espacio.</p> <p>Reflexión sobre las causas que dieron origen al surgimiento de estas culturas, la importancia de las condiciones geográficas y de las relaciones establecidas entre los distintos pueblos.</p> <p>Fundamentación e Interrelación de fenómenos económicos, políticos, sociales e ideológicos característicos de la Antigüedad.</p> <p>Leyes de la causalidad en historia.</p>

ACTITUDES Y VALORES

Comprensión de la evolución de la humanidad como parte de un esfuerzo colectivo por mejorar las condiciones de vida y crecimiento de los pueblos.
Reconocimiento de que las culturas antiguas forman parte del pasado histórico de nuestras civilizaciones actuales.
Valoración de las aportaciones de las culturas antiguas al acervo cultural contemporáneo.
Comprensión de los fenómenos históricos como parte de un proceso general cuya influencia afecta la vida actual de nuestras culturas.
Comprensión de la existencia de sistemas de dominación que respondieron a las necesidades específicas de desarrollo de las culturas de la Antigüedad.

II.- La Edad Media.

- 2.1. La organización feudal.
- 2.2. Los pueblos Bárbaros.
- 2.3. La cultura Bizantina.
- 2.4. Los pueblos árabes y el Islam.
- 2.5. La iglesia en la Edad Media.
- 2.6. Las Cruzadas

CUADRO DE CONTENIDOS

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

Caída del Imperio romano e inicio de la Edad Media. Los reinos bárbaros, Bizancio y los árabes.
Organización económica, política, social e ideológica durante la Edad Media.
El concepto de feudalismo, relaciones económicas, el dominio de la nobleza, surgimiento de la servidumbre.
El retroceso cultural característico de la Edad Media Europea frente al desarrollo cultural del imperio Bizantino y el mundo árabe.
El dominio de la iglesia en los distintos ámbitos de la vida del medioevo.
La mentalidad de la gente de la Edad Media y su influencia en las ciencias y las artes.

PROCEDIMIENTOS

Análisis y síntesis de las características económicas, políticas, sociales e ideológicas de esta etapa de la historia.
Interpretación y representación de procesos de cambio entre la Antigüedad y la Edad Media.
Investigación y análisis del papel jugado por la Iglesia como institución rectora de la vida en el medioevo.
Fundamentación de la importancia de las aportaciones de las culturas bizantina y árabe a las sociedades actuales.
Comparación de las características culturales de las sociedades del medioevo y las de la sociedades actuales.
Interpretación de las relaciones entre las distintas etapas que comprenden la Edad Media

ACTITUDES Y VALORES

Interés por la búsqueda de información que permite reconstruir el pasado histórico.
Aprecio y comprensión de las distintas manifestaciones de culturas distantes en el tiempo.

Interés por conocer las causas que dan lugar a los distintos fenómenos sociales.
 Tolerancia y respeto hacia las formas de vida y pensamiento de sociedades que buscan sus propias formas de expresión de acuerdo con su realidad histórica.
 Valoración de las aportaciones culturales de las sociedades de la Edad Media

III.- La Edad Moderna

- 3.1. El movimiento renacentista
- 3.2. La importancia de los descubrimientos geográficos.
- 3.3. La Reforma protestante y la Contrarreforma.
- 3.4. Los gobiernos absolutistas.
- 3.5. El movimiento de Ilustración.
- 3.6. La Revolución Industrial.
- 3.7. El Liberalismo
- 3.8. Independencias de los Estados Unidos
- 3.9. La Revolución Francesa
- 3.10. Napoleón
- 3.11. Las independencias de los países latinoamericanos
- 3.12. Congreso de Viena y Restauración

CUADRO DE CONTENIDOS

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
<p>Causas que originaron el fin de la Edad Media y el inicio de la Edad Moderna. Los cambios en la economía, la política, la sociedad y la cultura en la Edad Moderna. Las nuevas necesidades de las sociedades modernas, causas de la transformación. La importancia del comercio y los descubrimientos geográficos. El capitalismo comercial y el capitalismo industrial. La Revolución Industrial, los cambios que impuso a la sociedad. Causas y consecuencias. El papel de la burguesía en el desarrollo del comercio y la industria. La situación del campo y la vida en las primeras ciudades industriales. Los avances tecnológicos y científicos. Las nuevas formas de pensamiento liberal y su reflejo en la economía y la política. Las nuevas formas de propiedad. Los movimientos liberales de los siglos XVIII y XIX y su impacto en la comunidad mundial</p>
PROCEDIMIENTOS
<p>Síntesis de las principales características económicas, políticas, sociales e ideológicas de la Edad Media. Relación de las causas que originaron la caída del sistema feudal y su substitución por el capitalismo comercial e industrial. Reconocimiento y análisis de las causas que originaron los cambios en las formas de pensar de la gente de la Edad Moderna. Análisis de las causas que originaron la Revolución Industrial y los efectos de ésta en las sociedades del siglo XIX. Detección de agentes de cambio en las sociedades modernas.</p>

Distinción del papel de las nuevas clases sociales en las sociedades del periodo moderno.
Reconocimiento del impacto ocasionado por las innovaciones económicas en el proceso de crecimiento industrial
Debate sobre las nuevas formas de apropiación de los recursos y de las formas en que ésta afecta el desarrollo de las sociedades.
Identificar los elementos ideológicos que inspiraron las revoluciones burguesas de los siglos XVIII y XIX así como distinguir el impacto que éstas tuvieron en la comunidad mundial.

ACTITUDES Y VALORES

Evaluación de las causas por las que las sociedades cambian transformando toda su estructura.
Estimar el importante papel que han jugado los grupos humanos como agentes de cambio en una dinámica de fuerzas de distinta naturaleza e intereses.
Conciencia crítica del uso irracional de los recursos naturales y humanos ocasionado por las sociedades industriales de todos los tiempos.
Preocupación y compromiso hacia el desarrollo de la sociedad contemporánea como parte de un proceso en el que todos los hombres han participado.
Tolerancia y respeto hacia formas de vida, posiciones políticas y creencias religiosas.

4.4 Las estrategias de aprendizaje:

Siguiendo este mismo modelo basado en el aprendizaje de contenidos informativos, procedimentales y axiológicos, las estrategias del curso contemplan la integración de habilidades en los alumnos de búsqueda de información, de asimilación y retención de información, organizativas, inventivas y creativas, analíticas, de toma de decisión, de comunicación, sociales y metacognitivas. Por medio de las estrategias se piensa llevar a la práctica funcional los puntos contemplados en las intenciones y objetivos generales del curso en armonía con los medios y recursos tecnológicos que determinarán su funcionamiento. Al momento de decidir sobre el diseño de las actividades se consideraron también las distintas formas de interacción programadas para el curso: en el aula (medio presencial), a través de la videoconferencia o la red multimedia del WWW, se buscó que existiera una integración en el uso de estos medios que permitiera a los alumnos desarrollar un trabajo dinámico, variado y divertido que enriqueciera su formación.

4.4.1 Las estrategias generales para abordar el curso:

El curso está planeado en tres módulos de acuerdo a los contenidos que marca el enfoque de la disciplina: Antigüedad, Edad Media y Edad Moderna; de acuerdo a la forma en que se trabajan los contenidos del curso (calendarizaciones y estrategias generales de aprendizaje) se dividió a su vez en 4 módulos. Cada módulo se piensa trabajar en 3 etapas fundamentales:

1.- Las presentaciones que se hacen durante las sesiones presenciales en las cuales se investigan y analizan los contenidos fundamentalmente informativos de la materia durante la clase.

2.- Las actividades diseñadas para ser realizadas fuera o dentro del aula para apoyar los contenidos trabajados en cada sesión. En estas actividades se busca fomentar que los alumnos elaboren nuevas formas de análisis e interpretación de los contenidos básicos de la historia.

Estas actividades se dividen en:

- extraclase (tareas) y
- en clase

3.- Las sesiones de videoconferencia cuyo objetivo fundamental es servir de refuerzo a los puntos trabajados en las sesiones presenciales en cada aula o por medio de las actividades programadas como tareas o actividades en clase. La videoconferencia cumple además la función de servir de enlace entre las aulas remotas de los distintos campus del sistema y ser el punto de contacto para el intercambio de ideas y conclusiones entre alumnos y profesores.

4.4.1.1 Forma de trabajo de la etapa de presentaciones en clase.

Dependiendo del módulo, las formas de trabajo en las presentaciones en clase van variando, esto con el fin central de ir introduciendo al alumno al aprendizaje constructivista de manera paulatina ya que muchos de los estudiantes que llegan por primera vez al ITESM carecen de las habilidades de aprendizaje necesarias para poder responder de primera instancia y de manera efectiva a este estilo de aprendizaje. Bajo esta premisa se planteó para el curso un acercamiento progresivo al conocimiento por medio del cual los alumnos puedan ir desarrollando habilidades nuevas que los lleven finalmente a un aprendizaje más autónomo. Se incluyen en estas estrategias de aprendizaje los papeles que deben jugar tanto profesores como alumnos en relación con las formas de autoevaluación ya que éstas son medios por los cuales los propios alumnos pueden formarse un criterio de control de los avances de su propio aprendizaje.

En el módulo I

Al alumno:

Se le está preparando para aplicar técnicas de investigación y desarrollar habilidades para analizar, relacionar, encontrar causas y efectos, sintetizar, inducir y deducir fenómenos, acontecimientos y procesos sociales que determinaron el devenir histórico.

El maestro:

Enseña a los alumnos a desarrollar habilidades y los introduce en el uso de una metodología de análisis de fenómenos sociales.

La autoevaluación:

Los alumnos ponen en práctica la autoevaluación para empezar a familiarizarse con las principales técnicas, tomar conciencia de sus limitaciones y fortalezas así, como del compromiso que implica aplicarlas.

Módulo II

El alumno:

Presenta los resultados de sus investigaciones y análisis al grupo en equipo (en competencia 2 equipos a la vez hacen presentaciones sobre el mismo tema).

El maestro:

Coordina el trabajo de equipos y ayuda a los alumnos a asimilar los contenidos del módulo al proporcionarles herramientas de análisis para estudiar fenómenos sociales. Refuerza el trabajo de interpretación de procesos histórico sociales de largo alcance.

La autoevaluación:

Evaluación de los miembros del grupo al trabajo (en competencia) de los equipos autoevaluación de los equipos (autocrítica).

Módulo III

El alumno:

Hace presentaciones individuales de sus resultados de investigación en una mesa redonda (talleres de trabajo), trabaja con su grupo para establecer conclusiones generales sobre el tema de las sesiones.

El maestro:

Guía y coordina la mesa redonda de cada sesión, asesora a los alumnos en las investigaciones

La autoevaluación:

Autoevaluaciones (individuales) de los alumnos.

Módulo IV:

El alumno:

Hace presentaciones individuales de los resultados en mesa redonda coordinada por un alumno elegido por el grupo para moderar las presentaciones de cada sesión (5 alumnos en total para llevar a cabo este módulo).

El maestro:

Da asesorías previas a los alumnos seleccionados para guiar las sesiones; apoya a las discusiones surgidas en la mesa redonda y lleva un registro de participación de los alumnos del grupo.

La autoevaluación:

Evaluación del alumno al trabajo del grupo en general.

4.4.1.2 Forma de trabajo de la etapa de conexión a través de videoconferencia

Como ya se mencionó en el capítulo anterior de este trabajo, la videoconferencia en esta propuesta de modelo tiene dos objetivos fundamentales la presentación de contenidos informativos y formativos propios de la disciplina de forma ágil y amena a los estudiantes; la apertura de canales de comunicación simultánea entre alumnos y maestros ubicados en distintos puntos o campus remotos. La primera parte de la videoconferencia será la presentación e introducción al tema por parte de los profesores emisores, la segunda parte será la emisión del material grabado y editado especialmente para el curso en video en el cual se incluyen los principales puntos de la temática del día, y la tercera parte estará dedicada al intercambio de ideas y puntos de vista entre los distintos campus.

4.4.1.3 Estrategias y actividades de trabajo por sesión

En esta sección se incluyen tanto los puntos principales que deben ser trabajados en cada etapa de “presentación de clase” como las “actividades en clase” y revisión de “actividades extraclase” mismas que muchas veces pueden haber estado diseñadas para ser trabajadas por los alumnos a través de la red computacional o Learning Space.

Dentro de las acciones de enseñanza – aprendizaje programadas para esta etapa se encuentran: la proyección de películas y diapositivas, la elaboración de un ensayo, un debate, lecturas de apoyo, talleres, mesas de discusión a través de medios electrónicos y discusiones a nivel grupal, un juicio a una figura histórica y un rally.

La proyección de películas y de diapositivas tiene como objetivo fundamental poner al alumno en contacto con materiales visuales y/o audiovisuales que le permitan recrear de

mejor manera las situaciones, ambientes y condiciones generales en que se desarrollaron las culturas o acontecimientos históricos estudiados. En estas actividades participan todos los alumnos en el salón de clase y son ellos quienes buscan elementos que sirvan de apoyo a los aspectos del tema analizado previamente en la etapa dedicada a las “presentaciones en clase”. En el caso de las dispositivas, su proyección se plantea como una actividad previa a la presentación del tema con el fin de que los estudiantes identifiquen en las imágenes aspectos que ellos consideren relevantes o “significativos” al tema. El papel del profesor es el de apoyar a los alumnos en su búsqueda y construcción de conocimiento; debe dar sus opiniones sobre el tema y ayudar a los alumnos a estructurar los datos o información recabada en los videos o diapositivas dentro de una visión más completa y globalizadora de la temática.

El único ensayo programado tiene como finalidad principal que los alumnos hagan un resumen de los aspectos más importantes del tema estudiado y los manejen como una propuesta de trabajo.

Los debates tienen como finalidad que los alumnos analicen situaciones históricas de acuerdo con los conocimientos e información que han ido estudiando, y hagan confrontar sus ideas con las del resto de sus compañeros de grupo. El profesor debe buscar que los estudiantes partan de las condiciones históricas en que se dieron los hechos y acontecimientos puestos a discusión para posteriormente parangonar la situación del pasado con las concepciones que sobre el tema se tienen en la actualidad.

Las lecturas de apoyo tienen como finalidad reforzar los puntos trabajados en la etapa de “presentaciones en clase”, se busca que los alumnos identifiquen aspectos importantes sobre los temas estudiados a partir de distintas fuentes, en algunos casos se programó el análisis de textos literarios sobre la vida social, en otros la lectura de documentos originales de corte política e ideológico. El profesor en estas actividades debe ayudar a los alumno a encontrar los puntos más relevantes sobre la temática y a ubicarlos dentro del contexto histórico general.

En el diseño están programados dos talleres en los cuales los alumnos organizados en equipos deben presentar maquetas alusivas a los temas trabajados en clase, la elaboración de las maquetas puede iniciarse fuera del salón de clase pero el trabajo final debe armarse en la hora de clase en el salón con el fin de que todos los integrantes de los equipo participen activa y comprometidamente a la vista de sus demás compañeros de grupo. En los talleres los estudiantes deberán armar sus maquetas y presentarlas al resto del salón explicando cada uno de los puntos manejados, sus relaciones y razones para haberlos incorporado.

Los talleres del curso tienen varias finalidades, por un lado buscan que los estudiantes apliquen los conocimientos adquiridos en torno a la etapa histórica que han estado trabajando utilizando un medio plástico para expresar sus ideas y concepciones sobre los temas. Se busca también que por medio del juego y el contacto directo con sus compañeros de equipo y grupo, aprendan a trabajar de manera colaborativa así como a desarrollar la consciencia crítica y reflexiva sobre los resultados del trabajo en equipo. El papel del profesor en este tipo de actividades consiste en asesorar a los alumnos en relación con el desarrollo de las maquetas que deberán realizar en cada taller, deberá hacerles observaciones a los equipos sobre el contenidos manejado en ellas, sus elementos, las relaciones entre ellos, su relevancia y adecuación, la originalidad y creatividad con que han desarrollado sus ideas, la importancia de la integración en equipo, la forma en que deberán exponer su maqueta al resto del grupo así como la forma en que deben asimilar la evaluación que de su trabajo harán los compañeros de grupo.

Las mesas de discusión a través de los medios electrónicos están programadas como las últimas actividades de cada módulo con el fin de que los alumnos estén mejor preparados para analizar los temas que se proponen discutir al terminar la etapa histórica que se ha estudiado a lo largo del módulo; el objetivo fundamental de estas mesas es crear escenarios virtuales de discusión en los que los alumnos puedan dar sus opiniones sobre los temas trabajados en clase y finalmente puedan, al confrontar sus ideas con las de sus compañeros, construir una concepción más completa, producto de una reflexión más profunda sobre el tema.

De acuerdo con las herramientas del programa utilizado en este diseño; el Learning Space, es posible que los maestros abran las mesas de discusión desde el momento en que se inicia el estudio del módulo, de manera que los alumnos puedan desde un principio empezar a intercambiar ideas con sus compañeros. El profesor debe vigilar que este medio esté siendo utilizado productivamente, de ser necesario tiene que “entrar” a las discusiones para guiar o inducir los análisis de los estudiantes así como para hacer aclaraciones o correcciones, debe también fomentar el uso de este medio al hacer hincapié en sus ventajas. El profesor puede, si lo cree conveniente, formar grupos de discusión de acuerdo con las necesidades específicas de cada tema o del número de participantes y participaciones que considere se pueden generar.

Las discusiones en clase tienen, como las mesas de discusión virtual, el objetivo de confrontar las ideas de los estudiantes sobre temas controvertidos con el fin de que los alumnos construyan versiones o concepciones más plurales y completas sobre los hechos históricos estudiados. En este tipo de actividades se recomienda que el grupo se sienta en medio círculo en el salón de clases con el fin de hacer más efectivo el intercambio de opiniones, el papel del profesor deberá ser de mediador y guía de estas discusiones.

El juicio de la figura histórica tiene las mismas características fundamentales de las discusiones, el objetivo es confrontar las ideas preconcebidas que se tienen sobre una figura polémica con las ideas surgidas del análisis de las situaciones históricas que condicionaron su manera de pensar y actuar. Al igual que en las acciones anteriores se recomienda sentar al grupo en medio círculo para fomentar el intercambio de opiniones; el profesor deberá ayudar a los estudiantes a construir una imagen sobre la figura histórica analizada basada en el conocimiento del momento histórico que le tocó vivir para que más tarde los alumnos puedan emitir un juicio más justo sobre su actuación.

El rally es una actividad que busca cubrir varios aspectos pedagógicos, al igual que los talleres, está planteado para ser realizado al final del módulo tres cuando los alumnos tienen un conocimiento más completo sobre los contenidos fundamentales del curso; se busca así que el alumno integre y relacione a través del juego y el trabajo grupal, los distintos aspectos de los diferentes puntos trabajados en la materia. Las diversas especificaciones sobre esta actividad están dadas en la sección correspondiente a este punto.

Para finalizar esta sección sobre las estrategias y actividades de trabajo por sesión, es importante señalar que las videoconferencias no están consideradas dentro de los tiempos asignados a las presentaciones por depender de la una planificación de tipo administrativo en relación con los usos de los medios tecnológicos dentro de la propia institución. Sin embargo, es recomendable, de acuerdo con el diseño del curso, que cada videoconferencia se programe de acuerdo al tema de cada sesión, de preferencia el material videograbado que se presenta en el enlace debe desarrollar los puntos trabajados por estudiantes y profesores en campus remoto en días anteriores con el fin de servir de refuerzo a los contenidos y ofrecer un espacio para la discusión entre los campus en relación a una temática que ya conocen y manejan.

PRIMER MÓDULO:

Actividades diarias. Trabajo a desarrollar en clase (“presentaciones en clase” y “actividades en clase”) y revisión de actividades extraclase.

En este curso, cada clase está dividida en tres etapas (no considerada la videoconferencia) en las cuales el alumno deberá participar de diferentes formas, la primera está compuesta por las “presentaciones en clase”, la segunda por las “actividades en clase” y la tercera las “actividades extraclase o tareas”. No en todas las sesiones tendrán que presentar tareas, tampoco en todas las sesiones se desarrollarán actividades en clase (para poder tener una idea más completa de todo esto se les debe recomendar a los alumnos que consulten la sección denominada calendarización, ahí podrán encontrar de manera gráfica que actividades y tareas van a ser desarrolladas de acuerdo a cada sesión); sin embargo, las presentaciones en clase se llevan a cabo en todas las sesiones, es importante que el alumno sepa que tema se tratará en cada sesión para que investigue sobre sus puntos principales y llegue al salón con una idea más o menos completa del tema pues durante la clase el maestro va a preguntar e ir incorporando a la sesión los distintos puntos investigados y las aportaciones de todos los miembros del grupo.

1ª sesión: Presentación e introducción al curso.

2ª sesión: Prehistoria

Puntos a trabajar en la sesión:

Las etapas de la Prehistoria, principales características:

- El Paleolítico
- El Mesolítico
- El Neolítico
- La Edad de los metales

Actividad:

Análisis del cuadro - esquema sobre las etapas de la Prehistoria. (actividad realizada por los alumnos con anterioridad como investigación fuera de la clase)

Los alumnos deben investigar en diferentes fuentes los aspectos solicitados en el esquema y completar el cuadro con la información necesaria para tener una idea global de las diferencias de las formas de vida de las sociedades prehistóricas.

Objetivos :

Que el alumno:

Ubique temporalmente cada etapa de la Prehistoria.

Distinga las diferencias entre las formas de vida representativas y las manifestaciones artísticas de cada etapa prehistórica

Comprenda el proceso evolutivo de las sociedades primitivas

(Modelo de actividad 1 en la sección reservada al anexo2)

El papel del profesor será revisar los materiales trabajados por los alumnos y, a partir de estas investigaciones, completar la visión general de los estudiantes sobre la vida de las comunidades primitivas en la Prehistoria haciendo especial énfasis en las semejanzas y diferencias entre una etapa y otra, así como en el proceso evolutivo (economía, organización política, social, ideología especialmente aspectos de su arte y religión) que siguieron estas sociedades hasta alcanzar su desarrollo urbano.

3ª sesión: Mesopotamia

Puntos a trabajar en la sesión:

Los pueblos mesopotámicos

- a) Características principales de los pueblos mesopotámicos.
- b) Situación Geográfica.
- c) Economía.
- d) Organización política.
- e) Sociedad.
- f) Aportaciones principales.

Actividad:

Proyección de una película sobre Mesopotamia. “Mesopotamia”. De la colección del Museo Británico.

Objetivos:

Que el alumno:

Deduzca la importancia de las condiciones geográficas de Mesopotamia a través de la observación de imágenes de la región para que comprenda la importancia del medio ambiente en desenvolvimiento de esta cultura.

Identifique las principales actividades económicas de los pueblos mesopotámicos como medio para comprender su desarrollo cultural.

Distinga como estaba integrados los pueblos mesopotámicos a través de la observación y el análisis de sus principales rasgos culturales el fin de comprender como estaban jerarquizadas las sociedades de la antigüedad.

Identifique las principales aportaciones de los pueblos mesopotámicos a la cultura universal al observar y descubrir cómo las aportaciones respondían a las necesidades de desarrollo de estas culturas.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Importancia del medio geográfico en la formación de las primeras culturas. Principales actividades económicas de los pueblos mesopotámicos. Organización social de los pueblos mesopotámicos (jerarquización). Principales aportaciones de los pueblos mesopotámicos.
PROCEDIMIENTOS
Observación de condiciones del medio geográfico. Identificación de actividades económicas y formas de organización social. Análisis y comprensión del proceso de desarrollo de los pueblos mesopotámicos en relación al desarrollo de las distintas culturas de la Antigüedad.
ACTITUDES Y VALORES
Valoración de las aportaciones de los pueblos mesopotámicos a la cultura universal. Reconocimiento de la complejidad de la vida en las civilizaciones mesopotámicas. Reconocimiento de que el desarrollo económico, político y social de las civilizaciones antiguas estaba determinado por las condiciones de vida materiales.

Procedimiento:

Proyección de la Película “Mesopotamia” (duración 25 minutos)

Discusión grupal y libre a la participación sobre la película.

Nombrar dos moderadores encargados de resaltar los puntos sobresalientes de esta discusión .

Autoevaluación:

Al finalizar la proyección de la película, el alumno deberá responder a 10 preguntas escritas que el mismo revisará con el fin de que pueda valorar su grado de avance y comprensión del tema (autoevaluación).

El papel del profesor:

El profesor es un observador de la discusión aunque puede apoyar algunos puntos que considere enriquezcan el aprovechamiento del material audiovisual y las conclusiones a las que llegan los alumnos.

El profesor junto con los alumnos deberá responder a las preguntas planteadas en el cuestionario antes de terminar la clase.

4ª. Sesión: Egipto

Puntos a trabajar en la sesión:

La cultura egipcia:

- a) Características principales de la cultura egipcia.
- b) Situación Geográfica e influencia del medio ambiente.
- c) Economía.
- d) Organización política.
- e) Sociedad (la religión).
- f) Aportaciones principales.

Actividad:

Clase interactiva de Egipto con transparencias.

Objetivos:

Que el alumno:

Deduzca las condiciones geográficas de Egipto a través de la observación de imágenes de la región para que comprenda la importancia del medio ambiente en desenvolvimiento de esta cultura.

Identifique la importancia del carácter religioso de la cultura egipcia a través de la observación de sus principales obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas.

Distinga como estaba integrada la sociedad egipcia. a través del análisis de relieves y pinturas con el fin de comprender como estaban jerarquizadas las sociedades de la Antigüedad.

Valore los avances científicos logrados por este pueblo y como se ven reflejados en la elaboración de importantes obras.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Condiciones geográficas en que se desarrollaron las culturas egipcias.
Características de la religión de los pueblos egipcios.
Organización social de los pueblos egipcios.
Principales aportaciones de los pueblos egipcios.
PROCEDIMIENTOS

<p>Observación de las características geográficas del mundo Egipcio. Deducciones sobre la forma en que el medio geográfico determinó el desenvolvimiento de esta cultura. Identificación a través de las obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de las características fundamentales de estas culturas.</p>
<p>ACTITUDES Y VALORES</p>
<p>Comprender y valorar la lucha que tuvieron que librar los pueblos de la Antigüedad para vencer los obstáculos naturales, aprender a dominarlos y de esta manera poder desarrollarse. Valorar el esfuerzo de las primeras civilizaciones como parte de una búsqueda constante de las civilizaciones por crecer y mejorar sus condiciones de vida.</p>

Procedimiento:

Es importante crear un ambiente adecuado en el que todos los alumnos puedan observar la pantalla en la que se proyectarán las transparencias, el maestro seleccionará las más representativas de los aspectos por observar y analizar.

El maestro deberá elaborar preguntas a partir de conceptos básicos para avanzar hacia ideas más críticas. Los alumnos señalarán los detalles visuales de las imágenes de las transparencias, aprenderán a apreciarlas como una fuente muy valiosa en información histórica.

Es importante que el maestro anote las ideas generadas por los estudiantes al analizar las imágenes, añadiendo hechos históricos claves.

5ª. Sesión: prehelénicos y Grecia.

Puntos a trabajar en la sesión:

Las culturas prehelénicas:

a) Los pueblos prehelénicos:

- La cultura Cretense o Minoica.
- La cultura Micénica.

b) Importancia de las culturas prehelénicas.

El maestro deberá hacer una introducción general al tema de las culturas prehelénicas considerando:

- Su ubicación geográfica y la influencia del medio natural en su desarrollo.
- Los rasgos económicos, políticos y sociales de sus formaciones.
- Sus principales aportaciones.

Un representante de cada equipo expondrá, de acuerdo con una división previamente planteada al grupo y con la asesoría del profesor, los siguientes puntos sobre las culturas griegas:

- 1.- El medio geográficos en el que se desarrollaron los griegos (equipo 1).
- 2.- Las principales actividades económicas desarrolladas por estos pueblos en relación con las condicionantes del medio geográfico (equipo 2).
- 3.- Características de los pueblos helenos:
 - Aqueos (equipo 3)
 - Dorios (equipo 4)
 - Jonios (equipo 5)
- 4.- La cultura de los Dorios y la cultura de los Junios (equipo 6).

A lo largo de esta actividad el maestro irá ayudando a los alumnos a integrar los conocimientos dentro de un esquema general que les permita comprender mejor las distintas formas en que estos pueblos desarrollaron sus actividades económicas, políticas, sociales y culturales en la Antigüedad.

6ª Sesión: Grecia:

Puntos a trabajar en la sesión:

Los pueblos griegos.

a) Características principales de los pueblos Helenos:

- Aqueos y Eolios
- Dorios
- Jonios

b) El medio geográfico.

c) Principales actividades económicas.

d) La sociedad espartana:

- Organización social y política

e) La sociedad ateniense:

- Organización social y política

f) Principales aportaciones de la cultura griega al mundo occidental.

Debate sobre los pueblos Dorios y Jonios tomando en consideración sus semejanzas y diferencias, esta actividad es complementaria de la anterior, en la cual los alumnos pudieron distinguir las principales características de estas culturas.

En un acetato se proyectan las siguientes preguntas:

¿En qué se parecieron los pueblos Dorios y los Jonios?,

¿Porqué fueron diferentes los Jonios y los Dorios?,

¿En qué fueron diferentes?,

¿De qué manera estas diferencias marcaron su cultura?.

Como parte de una actividad de participación grupal, los alumnos reflexionarán sobre estos puntos y sacarán sus propias conclusiones.

El maestro deberá entonces complementar la clase, hablando de las formas de gobierno ideadas por los atenienses así como de sus aportaciones sobre la filosofía y, la ciencia y las artes.

2ª parte de la 6ª sesión: Revisión del cuadro de las formas de gobierno en Grecia

Actividad 2:

Realizar el cuadro sobre las principales formas de gobierno en Grecia

Objetivos:

Que el alumno:

Distinga las diferencias entre las formas de gobierno identificando sus principales características.

Comprenda como cada etapa respondió a las necesidades históricas de la sociedad ateniense con base en los elementos que la conformaron.

Comprenda cómo se llegó al establecimiento de la democracia a través de los cambios que se manifestaron en la sociedad Griega.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Características principales de las formas de gobierno en Grecia (Oligarquía, timocracia, tiranía y democracia). Diferencias entre cada forma de gobierno. Elementos de estas formas de gobierno que pueden ser aplicados al análisis de nuestra realidad actual.
PROCEDIMIENTOS
Investigación en diversas fuentes de los significados de los términos: oligarquía, timocracia, tiranía y democracia.(identificación) Diferenciación entre cada forma.(discriminación) Análisis sobre las causas y razones por las cuales se emplearon estas formas de gobierno en Grecia.(contextualización del problema).
ACTITUDES Y VALORES
Comprender las razones por las que los hombres deciden crear formas de organización política que responden a sus necesidades económicas y sociales de crecimiento. Fomentar una actitud comprensiva y tolerante hacia formas de organización social y política diferentes.

Procedimiento:

Se les proporciona a los alumnos un cuadro en el que debe vaciar la información de su investigación sobre la Oligarquía, la Timocracia, la Tiranía y la Democracia. Una vez cumplida esta parte del trabajo el alumno tendrá que emitir su opinión bajo la pregunta: ¿porqué consideras que estas formas de gobierno funcionaron en su momento histórico?. (Es importante insistir a los alumnos en esta actividad de investigación que mencionen claramente las fuentes consultadas que amparan o apoyan sus comentarios). (El modelo para realizar esta actividad se encuentra en el Anexo 2)

Actividad:

Ensayo de Grecia

Objetivos:

Que el alumno:

Sintetice los rasgos característicos de las culturas helénicas a través del desarrollo de ideas escritas que le permitirán expresar su propia visión sobre los acontecimientos históricos de la antigua Grecia.

7ª. Sesión: Etruscos y Roma

Primera etapa de sensibilización al tema: Lluvia de ideas sobre Roma y los romanos

El maestro dejará que, como parte de una lluvia de ideas, los alumnos hablen y escriban lo que saben o recuerden sobre el tema de Roma y los romanos. Se trata de activar los conocimientos previos de los estudiantes (aprendizaje significativo de Ausbel) con el fin de tener una mejor disposición para el desarrollo del tema.

Puntos a trabajar durante la sesión:

Los romanos

a) Los primeros pueblos que habitaron la península itálica

- Los Latinos,
- Los Etruscos,

- La Magna Grecia.
- b) Las formas de gobierno y sus principales características:
 - La Monarquía,
 - La República,
 - El Imperio.
- c) Principales aportaciones de los romanos a la cultura occidental.

Procedimiento:

Primeramente el maestro explicará a los alumnos, con el apoyo de recursos visuales, las condiciones en que surgieron las culturas que dieron origen a la civilización romana.

Dos alumnos del grupo, de manera voluntaria, expondrán con la asesoría previa del profesor, algunos aspectos sobre los Etruscos.

Actividad:

La institucionalización de la vida en Roma.

Objetivos:

Que el alumno:

Comprenda el papel de las instituciones romanas en el desarrollo de la cultura a través del análisis de las necesidades del Imperio de lograr su unificación política, económica y social.

Distinga cuales eran las principales funciones de estas instituciones y su impacto en la vida social a través de la discusión y el intercambio de ideas con sus compañeros.

Valore el papel que juegan las instituciones en la vida moderna como elemento de organización de las necesidades de nuestras sociedades.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Principales características de las instituciones de la Roma Imperial.
Necesidades y funciones que buscaban cubrir las instituciones en las sociedades de la Antigüedad.
Impacto de las instituciones en la vida de las sociedades.
las instituciones como elemento organizativo de la vida social.
PROCEDIMIENTOS
Discusión en torno al tema de las instituciones: orígenes, funciones e impacto en las sociedades de la Antigüedad.
Transposición de estos elementos al análisis de la situaciones de las instituciones en la actualidad.
ACTITUDES Y VALORES
Valorar el papel que juegan las instituciones en las sociedades actuales al comprender sus funciones como respuesta a una serie de necesidades sociales a través del tiempo.

Procedimiento:

Esta es una discusión grupal que gira alrededor del tema de las instituciones en Roma, se busca que los alumnos comprendan cual era la función de estas instituciones en la Antigüedad y cómo determinaron la vida general de las comunidades.

Se busca igualmente que los alumnos comprendan como funcionan las instituciones en la actualidad, analicen si éstas cumplen con una necesidad social y valoren los servicios que estas prestan a nuestra sociedad.

8ª. Sesión: Roma

Actividad:

Análisis de la vida en la ciudad de Roma.

Objetivos:

Que el alumno:

Comprenda como el desarrollo alcanzado por la sociedad romana en su etapa imperial se reflejó también en el bienestar general de los habitantes de Roma a través del análisis y la reflexión, surgidos de la investigación de fuentes y de la lectura de un texto determinado.

Distinga las diferencias entre las formas de vida en la ciudad de Roma y las de las demás ciudades dominadas por los romanos, al descubrir las características principales de la vida en esta ciudad.

(Actividad complementaria de la lectura del texto sobre la vida cotidiana en una ciudad romana).

Procedimiento:

Se les solicita a diferentes alumnos del grupo que investiguen las funciones de los principales edificios públicos romanos (termas, teatros, hipódromos, basílicas, foros, templos, anfiteatros, coliseos, etc.).

En una imagen (póster, diapositiva) el profesor va señalando los principales edificios de la ciudad en tanto los alumnos explican a sus demás compañeros del grupo las funciones que cumplían cada uno de los edificios.

Actividad (b):

Lectura sobre la vida cotidiana en una ciudad romana.

Objetivos:

Que el alumno:

Comprenda como el desarrollo alcanzado por la sociedad romana en su etapa imperial se reflejó también en el bienestar general de los habitantes de Roma a través del análisis y la reflexión surgidos de la investigación de fuentes y de la lectura de un texto determinado.

Distinga las diferencias entre las formas de vida en la ciudad de Roma y las de las demás ciudades dominadas por los romanos, al descubrir las características principales de la vida en esta ciudad.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Formas de vida de la sociedad romana (principales instituciones, edificaciones, funciones y grupos sociales) durante el imperio. El crecimiento de la ciudad de Roma como reflejo del desarrollo comercial y del poder de su gobierno imperial. Necesidades de una sociedad imperial.
PROCEDIMIENTOS
Investigación sobre funciones de los principales edificios en la ciudad de Roma. Lectura, análisis de un texto con información sobre formas de vida en una ciudad de romana. Comentario y reflexiones en relación al tema de formas de vida, diferencias entre las ciudades y la capital (centralismo) y razones por las cuales se desarrollaron en ritmos y formas distintos.

ACTITUDES Y VALORES

Comprensión de las diferencias existentes en los pueblos de la antigüedad entre los niveles de vida de unas regiones y otras al analizar los distintos ritmos de crecimiento y desarrollo entre Roma y las demás ciudades romanas.

Valorar el esfuerzo de los pueblos romanos por difundir la cultura romana como parte de un proceso de conquista y dominio, fenómeno que puede ser distinguido en distintos periodos de la historia (transposición).

Valorar la vida organizada de las comunidades sociales.

Actividad (c):

Revisión de las conclusiones sobre la mesa “La Democracia en los países esclavistas” con el fin de que los alumnos enriquezcan sus opiniones sobre este punto. El maestro es un intermediario entre los alumnos.

9ª: Sesión: Caída de Roma /Taller/ revisión mesa de discusión “la democracia en las culturas esclavistas”

Mesa de discusión:

Tema: “La democracia en los Estados esclavistas”.

Objetivos:

Que el alumno:

Reflexione sobre el origen y naturaleza de la concepción de la democracia en las culturas antiguas a partir del conocimiento generado a través de sus investigaciones y, de acuerdo a su propia experiencia, compare las necesidades que dieron origen al surgimiento de la democracia en la Antigüedad con las necesidades de las sociedades contemporáneas.

Utilice los recursos electrónicos como medio para conocer las opiniones de sus compañeros y, apoyado en la discusión suscitada en esta actividad, forme su propio criterio.

Cuadro de contenidos.

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

El concepto de democracia para las culturas de la Antigüedad.

La democracia como una forma de gobierno que surge condicionada por una serie de elementos históricos y sociales.

PROCEDIMIENTOS

Reflexión sobre los recientes conocimientos adquiridos en el curso en torno a las sociedades de la Antigüedad.

Comparación con las necesidades y realidades de las sociedades actuales.

ACTITUDES Y VALORES

Comprensión de las distintas circunstancias que determinaron las formas de organización social, política e ideológicas de las sociedades antiguas.

Valorización de pertenencia a una sociedad en la que se reconoce la libertad como uno de los derechos fundamentales de todos los hombres.

1ª etapa de la sesión: La caída de Roma: El maestro debe apuntar en la primera parte de la clase las causas que dieron origen a la caída del Imperio Romano de Oriente; para llevar a cabo esta actividad los maestros podrán asignar a tres o cuatro alumnos voluntarios la

exposición del tema, mismos que recibirán asesoría durante la investigación y sobre las forma de presentar el material a su grupo.

2ª Etapa de la sesión. Taller

Tema: "La Antigüedad Clásica"

Objetivos:

Que el alumno:

Desarrolle sus habilidades manuales y creativas a través de la elaboración material plástico.

Ponga en práctica los conocimientos adquiridos en el curso al sintetizar las principales características que definieron a las civilizaciones antiguas.

Tome conciencia de la importancia de su participación en un proyecto grupal.

Procedimiento:

Elaboración de maquetas en donde se representen las principales características de las culturas antiguas.

Asignación de temas por equipos:

- Prehistoria.
- Mesopotamia.
- Egipto.
- Prehelénicas.
- Grecia.
- Roma.
- Línea de tiempo.

Aspectos a Evaluar:

Creatividad y originalidad.

Representatividad de los principales elementos de la cultura asignada.

Presentación lógica y coherencia en los contenidos.

Exposición oral de la maqueta.

Integración del equipo.

Evaluación:

50 % Alumnos (el grupo evalúa el trabajo de los equipos de acuerdo con los criterios mencionados anteriormente)

50 % Maestro

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Comprensión global de las principales manifestaciones culturales del mundo antiguo. Relaciones internas y funciones entre los elementos representativos de las culturas estudiadas en el módulo. Prehistoria, Mesopotamia, Egipto, Culturas prehelénicas, Grecia y Roma. Relaciones y conexiones entre las distintas manifestaciones culturales de esta etapa de la historia. Ubicación en línea de tiempo de los fenómenos estudiados.
PROCEDIMIENTOS
Integración de los principales puntos representativos de la vida en la Edad Antigua. Presentación de contenidos por medio de recursos plásticos.

Diseño y presentación de maquetas alusivos a cada tema.
Discusión grupal de relaciones entre fenómenos históricos.
ACTITUDES Y VALORES
Aprecio y valoración de la importancia del trabajo en equipo colaborativo.
Respeto por el trabajo de los demás.
Oportunidad de desarrollar habilidades artísticas y creativas como medios de comunicación con sus compañeros.
Aceptación de la crítica constructiva de los compañeros y compromiso de hacer crítica responsable y comprensiva que fomente el mejoramiento de los trabajos de grupo.
Valoración de los aportes de las culturas antiguas al proceso de desarrollo de la Civilización.

10ª. Sesión: Evaluación escrita.

SEGUNDO MÓDULO:

A partir del segundo parcial, en la sección dedicada a “presentaciones en clase”, los alumnos pondrán en práctica una nueva forma de trabajo colaborativo: las exposiciones en equipos. La diferencia en relación a otras formas de trabajo en equipo, radica en que dos equipos exponen el mismo tema de manera simultánea con el fin de fomentar la competencia y mejorar la calidad de las presentaciones.

La primera parte del trabajo de los equipos consistirá en la búsqueda de la información a través de la consulta de diversas fuentes, de acuerdo con una guía de puntos esenciales proporcionada por el profesor y que además podrán encontrar en la página electrónica del curso. En la segunda etapa, los alumnos deberán preparar la presentación a su grupo. El maestro deberá brindar asesoría en esta segunda etapa del trabajo de los equipos con el fin de mejorar la calidad de la presentación del material al grupo.

Una vez presentado las conclusiones de su investigación al grupo, el maestro ayudará al grupo a conformar una visión general de los puntos trabajados por los equipos expositores con el objetivo de poder ayudar a los alumnos a encontrar tendencias, elementos coyunturales, procesos y cambios en las sociedades estudiadas.

11ª. Sesión : Edad Media y Bárbaros

Primera parte:

A. Presentaciones de los equipos 1 y 2. Tema La Edad Media

- a) Tabla cronológica ubicando el periodo conocido como “La Edad Media” y sus divisiones.
- b) Características relevantes del funcionamiento de la economía en la Edad Media.
- c) La división social y quién detenta el poder.
- d) Cultura, arte y pensamiento en la Edad Media.

B.- Etapa de aclaraciones de dudas del grupo y conclusiones generales sobre el tema.

Segunda parte de la sesión

A. Presentaciones de los equipos 3 y 4. Tema Los pueblos bárbaros

- a) Principales grupos bárbaros que llegan a Europa

b) Regiones donde se establecen los pueblos bárbaros (consecuencias de estos asentamientos).

c) Características principales del Imperio de Carlo Magno.

La Unificación de los germanos (Francos).

Aportaciones (religión y cultura)

d) Aportaciones generales de los pueblos bárbaros.

B.- Etapa de aclaraciones de dudas del grupo y conclusiones generales sobre el tema.

12ª. Sesión: Bizancio y árabes:

Primera parte de la sesión: Presentación de los equipos 5 y 6 del tema "Bizancio":

Puntos a desarrollar por los equipos:

a) ¿En que momento y porqué surge el Imperio Romano de Oriente?.

b) Importancia de la ubicación geográfica y el papel del comercio en Bizancio.

c) La decisión del emperador Teodosio:

■ ¿En qué consistió?,

■ ¿A qué razones obedeció?.

d) El papel del emperador Justiniano en Bizancio.

e) El papel de la religión cristiana en el imperio bizantino:

■ Características principales,

■ El Cisma de Occidente.

f) ¿Qué sucedía mientras tanto en Europa?.

Al finalizar las presentaciones, los integrantes de los dos equipos deberán aclarar dudas de sus compañeros, para finalizar su exposición deberán motivar y guiar una discusión que girará en torno al tema ¿Cuáles fueron las principales aportaciones de la cultura bizantina al mundo occidental?, ¿En qué radica la importancia del estudio de esta cultura?.

Segunda parte de la sesión: Presentación de los equipos 1 y 2 del tema "La cultura árabe":

Puntos a desarrollar por los equipos:

a) Ubicación geográfica de los primeros pueblos árabes y la importancia de este factor.

b) Principales características de organización económica, política y social del pueblo árabe.

c) La importancia de la religión para la cultura islámica.

d) El proceso de expansión de la cultura árabe. (Asia, Africa y Europa)

■ Papel de los califatos

e) Los árabes no pueden continuar avanzado sobre Europa.

Para finalizar esta parte, los integrantes del equipo deberán responder a las preguntas de sus compañeros.

Revisión de la Actividad 1:

Aportaciones de los árabes a la cultura contemporánea.

Objetivos:

Que el alumno:

Identifique los rasgos fundamentales de la cultura árabe al diferenciarlos de otras culturas.

Comprenda el papel que jugaron los árabes en la conformación de la cultura occidental al distinguir los rasgos fundamentales del proceso de asimilación de elementos culturales de Oriente y Occidente.

Entienda como esta fusión de culturas respondió a necesidades históricas determinadas a través del análisis comparativo de los requerimientos de las sociedades occidentales y orientales.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Principales aportaciones árabes a la cultura occidental. Características y diferencias de la cultura árabe en relación con otras culturas. El proceso de asimilación de las tradiciones árabes por las culturas europeas. Las necesidades materiales de las culturas occidentales y árabes como condicionantes del encuentro y asimilación de las culturas.
PROCEDIMIENTOS
Investigación en distintas fuentes de las características principales de la cultura árabe. Diferenciación entre las características de las culturas árabes y europeas. Reflexión sobre las causas que dieron origen a la conquista árabe y al contacto entre esta cultura y los europeos.
ACTITUDES Y VALORES
Valoración de los elementos culturales que los árabes aportaron a occidente. Comprensión y respeto hacia las manifestaciones de la cultura árabe como parte integrante de la cultura propia. Tolerancia hacia formas de cultura distintas a la propia.

Modelo:

El alumno investiga en diferentes fuentes las características fundamentales de la cultura árabe distinguiendo sus principales aportaciones.

Elabora una lista de artículos o productos de origen árabe y los representa por medio de dibujos o esquemas explicando de qué manera influyen en la vida moderna.

13ª. Sesión: Feudalismo

1ª parte de la sesión: Presentación de los equipos 1 y 2 del tema "feudalismo":

- a) ¿A qué llamamos feudalismo?
- b) Los elementos del feudo.
 - El Latifundio.
 - El señor feudal y los siervos, sus relaciones y vínculos.
 - Otros grupos sociales.
 - El carácter autosuficiente del feudo.
 - ¿Existió el comercio entre feudos?.
- c) El poder político
- d) Cultura y mentalidad en el feudalismo

2ª parte de la sesión: Película sobre el feudalismo.

3ª parte de la sesión: Actividad de sensibilización al tema de la siguiente sesión. "La Iglesia" en la Edad Media.

Actividad:

La vida monástica

Objetivos:

Que el alumno:

Conozca cómo era la vida diaria en un monasterio medieval a través de una experiencia en clase.

Comprenda la importancia de la vida en comunidad y el respeto de cada uno de sus integrantes en el desenvolvimiento de su trabajo.

Asuma su responsabilidad en el desarrollo de una actividad determinada y en condiciones adversas.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Conocimiento de algunas formas de vida dentro de los monasterios medievales. Formas de pensamiento y valores de los monjes de la orden de San Benito. Importancia del trabajo comunitario dentro del monasterio, del recogimiento espiritual, de la humildad, del silencio y la reflexión religiosa, del respeto a los dogmas y principios de la orden. Papel del monasterio en las sociedades medievales.
PROCEDIMIENTOS
Vivencia a través de la simulación (ambientación) de algunas de las principales actividades que se desarrollaban dentro de un monasterio medieval. Organización por equipos para la realización de las distintas tareas monacales programadas. Reflexiones sobre esta experiencia de trabajo.
ACTITUDES Y VALORES
Comprensión y tolerancia hacia las formas de pensar y actuar de los monjes reclusos en los monasterios de la Edad Media. Comprensión de la función que cumplían los monjes en la sociedad medieval. Valoración del trabajo y los valores espirituales que guiaban las acciones de los religiosos.

Procedimiento:

Desarrollo de la Actividad.

Se divide al grupo en equipos de tres a cuatro alumnos, se les asigna la labor que deben realizar.

Se crea (papel del profesor) en el salón de clase un ambiente propicio para el desarrollo de esta actividad: poca luz, música de la época, transparencias que representen monasterios de la época.

En cada área de labor se coloca un documento que contenga información histórica sobre ese lugar del monasterio y las instrucciones que debe seguir el alumno, cada equipo permanecerá unos minutos en el área asignada, se tocará una campana para que modifique su actividad en un ambiente de absoluto silencio.

Al finalizar la práctica el equipo (papel del alumno) entregará sus conclusiones sobre la experiencia y conocimientos adquiridos.

14ª. Sesión: Iglesia y cruzadas.

1ª parte de la sesión: Presentación de los equipos 2 y 4 del tema “feudalismo”:

- a) La función del monasterio en la Edad Media.
- b) Las órdenes mendicantes.
- c) El Cisma de Oriente (separación entre la iglesia católica y la ortodoxa).
- d) La iglesia, la ciencia y las artes.
- e) La iglesia y la mentalidad de la gente del medioevo.

Actividad:

Lectura de las peregrinaciones.

Objetivos:

Que el alumno:

Complemente su visión sobre la vida cotidiana en la Edad Media y la importancia que tuvo en ella la religión cristiana a través de la lectura reflexiva y analítica del texto.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Conocimiento de las principales rutas de peregrinaje establecidas durante la Edad Media. Origen y función de las peregrinaciones religiosas. La función comercial y la función de difusión y cohesión social en torno a las ideas del cristianismo católico. Efectos de las peregrinaciones en la mentalidad de la gente de la Edad Media.
PROCEDIMIENTOS
Lectura y análisis de un texto sobre el tema de las peregrinaciones. Distinción y descubrimiento de elementos que explican la razón de ser de las peregrinaciones religiosas. Explicación de los efectos logrados por las peregrinaciones (unificación y consolidación religiosa) en materia eclesiástica. Explicación de las consecuencias comerciales y de mentalidad originados por las peregrinaciones.
ACTITUDES Y VALORES
Comprensión de la importancia de las peregrinaciones como medio de difusión de las ideas cristianas en Europa y como medio de cohesión y desarrollo social. Valoración del papel que jugó la iglesia católica en la conformación de la sociedad medieval europea. Respeto por la función que las instituciones religiosas han jugado en el desarrollo de las distintas culturas y etapas de la historia. Comprensión de las instituciones religiosas como medios que las propias sociedades han creado a través del tiempo para alcanzar ciertos objetivos.

Procedimiento:

Revisión y comentarios de la Actividad 2 (Debate)

Análisis de la película “El Nombre de la rosa”

Objetivos:

Que el alumno:

Comprenda, a través del análisis del video, el control que ejerció la Iglesia en la vida del Medioevo.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
<p>El papel de la iglesia en las sociedades medievales. El interés de ciertos grupos sociales por lograr el control de la vida de los hombre de la Edad Media. El poder alcanzado por algunas órdenes religiosas en la Edad Media. Las diferencias en las concepciones que sobre el ideal cristiano tenían las órdenes religiosas. Situación y formas de vida (tradiciones, costumbres, usos, mentalidad, etc.) de las comunidades en la Edad Media.</p>
PROCEDIMIENTOS
<p>Análisis de una película “El nombre de la rosa”, identificación de situaciones y relaciones entre los grupos, personajes y situaciones presentados en la película. Distinción de posiciones entre los distintos grupos de la Iglesia. Presentación de resultados y conclusiones por medio de una reseña del filme.</p>
ACTITUDES Y VALORES
<p>Compresión de la organización, valores, formas de pensar, tradiciones y usos de la sociedades medievales. Crítica hacia el poder absoluto que ejerció la Iglesia Católica sobre la gente de la Edad Media . Identificación del enorme control que puede alcanzar una institución religiosa.</p>

Procedimiento:

Después de que los alumnos analizaron la película e hicieron su reseña, el maestro inicia una plática - debate con el grupo que permita a los alumnos llegar a distintas conclusiones sobre los temas tratados en la película “El Nombre de la rosa” resaltando el control que ejerció la iglesia en la vida del medioevo

15ª. Sesión: Conclusiones sobre las discusiones de la mesa “La mentalidad de la gente del Medioevo”./ Taller

Taller

Tema: “la Edad Media”

Objetivos:

Que el alumno:

Desarrolle sus habilidades manuales y creativas a través de la elaboración de material plástico

Ponga en práctica los conocimientos adquiridos en clase al sintetizar las principales características que definieron a la vida en la Edad Media.

Tome conciencia de la importancia de su participación en un proyecto grupal.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
<p>Comprensión global de las principales manifestaciones culturales del mundo medieval.</p> <p>Relaciones internas y funciones entre los elementos representativos de los temas: La vida monástica, la vida en el feudo, las Cruzadas, la aparición de los burgos, la cultura de los pueblos bárbaros, la presencia musulmana en España.</p> <p>Relaciones y conexiones entre las distintas manifestaciones culturales.</p> <p>Ubicación en línea de tiempo de los fenómenos estudiados.</p>
PROCEDIMIENTOS
<p>Integración de los principales puntos representativos de la vida en la Edad Media.</p> <p>Presentación de contenidos por medio de recursos plásticos.</p> <p>Diseño y presentación de maquetas alusivos a cada tema.</p> <p>Discusión grupal de relaciones entre fenómenos históricos.</p>
ACTITUDES Y VALORES
<p>Aprecio y valoración de la importancia del trabajo en equipo colaborativo</p> <p>Respeto por el trabajo de los demás.</p> <p>Oportunidad de desarrollar habilidades artísticas y creativas como medios de comunicación con sus compañeros.</p> <p>Aceptación de la crítica constructiva de los compañeros y compromiso de hacer crítica responsable y comprensiva que fomente el mejoramiento de los trabajos de grupo.</p>

Procedimiento:

Elaboración de maquetas en donde se representen las principales características de la vida del medioevo.

Asignación de temas por equipos:

- La vida monástica.
- La vida en el feudo.
- Las Cruzadas.
- La aparición de los burgos.
- La cultura de los pueblos bárbaros.
- La presencia musulmana en España.
- Línea de tiempo.

Aspectos a Evaluar:

Creatividad y originalidad.

Representatividad de los principales elementos de cada tema.

Presentación lógica y coherencia en los contenidos.

Exposición oral de la maqueta.

Integración del equipo.

Evaluación:

50 % Alumnos (por equipos evalúan los trabajos de sus compañeros de acuerdo con los criterios previamente señalados)

50 % Maestro

TERCER MÓDULO:

Presentaciones en clase.

Esta parte del curso, como en los parciales anteriores, está formada por una serie de presentaciones que deberán ser dirigidas por los miembros de los distintos equipos del grupo, la diferencia con el módulo anterior radica en que esta ocasión todos los equipos van a trabajar el mismo tema de la sesión aunque cada uno va a escoger sólo uno de los puntos de este tema para presentarlo al grupo, el último equipo quedará a cargo de las conclusiones del tema.

Una vez más los equipos serán responsables de la calidad de la información, de la presentación y de los recursos, pero todos, incluido el profesor, deberán participar activamente para lograr sacar de estas actividades el mayor provecho posible apoyándose en las lecturas sugeridas para cada tema.

Las presentaciones serán complementadas por las actividades en clase y las actividades extraclase asignadas a cada sesión.

16ª. Sesión: Renacimiento.

Primera parte de la sesión:

Puntos a trabajar:

- a) La transformación del orden feudal:
 - Aumento de la actividad comercial,
 - Cambio en la mentalidad.
- b) Las ciudades italianas y sus intercambios con Oriente.
- c) ¿Qué provocó la invasión de los turcos a Constantinopla?.
- d) Significado de la palabra Renacimiento.
- e) El humanismo y los humanistas.
- f) La imprenta y la difusión de las ideas.
- g) El arte y la ciencia renacentistas.

Después de trabajados estos temas se tratará de llegar a una conclusión grupal sobre la importancia y trascendencia del renacimiento en la historia.

Segunda parte de la sesión:

Actividad:

Lectura de Venecia.

Objetivos:

Que el alumno:

Comprenda como la actividad comercial y la ubicación geográfica de algunas ciudades determinó el florecimiento económico que se reflejaría en todos los ámbitos de las sociedades renacentistas a través de la lectura y el análisis reflexivo de un texto.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Surgimiento de los burgos en la Edad Media.
El papel de los comerciantes en las ciudades.
Desarrollo y funciones de las primeras grandes ciudades comerciales Europeas.

Las nuevas actividades económicas y principales clases sociales surgidas en los burgos medievales.
Las principales rutas y los monopolios comerciales.

PROCEDIMIENTOS

Lectura y análisis del Texto “una ciudad rica y floreciente”.
Identificación de elementos económicos, políticos, sociales y culturales característicos de las ciudades comerciales de la Edad Media.
Relación y conexión entre fenómenos.
Discusión del tema.
Conclusiones del grupo sobre el tema.

ACTITUDES Y VALORES

Comprensión de la importancia del surgimiento de las primeras ciudades comerciales de la Edad Media y de su proceso de crecimiento.
Valoración de la influencia que estas ciudades comerciales tuvieron en el mundo medieval.
Valoración de la lucha y el esfuerzo de los hombres por mejorar sus condiciones de vida.

Procedimiento:

En esta primera sesión del módulo, los alumnos presentarán los temas de acuerdo con su investigación y completarán su labor de investigación con el análisis y reflexión de la lectura sobre la ciudad de Venecia. El papel del profesor consistirá en moderar las presentaciones de los equipos y en guiar la lectura reflexiva del texto, agregando, en caso de ser necesario, información que ayude a los alumnos a construir la visión general del contexto renacentista.

17ª.Sesión: Descubrimientos geográficos.

Primera parte:

Puntos a trabajar:

a) Antecedentes:

- El comercio y las Cruzadas.
- Las rutas comerciales.
- 1453, los turcos se apoderan de Constantinopla y obstaculizan el comercio de los europeos con Oriente.

b) El nuevo poder y papel de los monarcas. El apoyo a los proyectos mercantiles.

c) El Mercantilismo.

d) El apoyo a la ciencia.

- Nuevos inventos y descubrimientos

- Las exploraciones.

e) Los logros de la Corona portuguesa.

f) Los logros de la Corona Española.

Después de trabajados estos puntos, se hará una discusión sobre ¿Cómo beneficiaron a Europa los descubrimientos geográficos?.

¿Porqué la iniciativa de los descubrimientos surgió de Europa?.

¿No estaban culturas como la china o la islámica tan desarrolladas en ese momento como para llevar a cabo la empresa de los descubrimientos?.

Procedimiento:

Los alumnos investigarán y presentarán los resultados de sus investigaciones de manera que se logre hacer una reconstrucción de las causas, hechos, acontecimientos y circunstancias fundamentales que determinaron los viajes de exploración. El maestro coordinará la sesión y podrá complementar la información con el apoyo de materiales como películas o diapositivas alusivas al tema.

18ª. Sesión: Reforma y Contrareforma.

Primera parte de la sesión:

Lluvia de ideas en torno a la pregunta ¿Cuáles fueron las razones que provocaron que la iglesia católica perdiera el poder que detentó durante toda la Edad Media?.

Puntos a trabajar para poder llevar a cabo la discusión:

a) Causas y antecedentes del movimiento de Reforma:

- Colapso del orden feudal.
- Impulso del comercio.
- Aparición de nuevas clases sociales.
- Cambio en la mentalidad de la gente.
- Pérdida del poder de la iglesia frente al creciente poder centralizado del monarca.

b) Críticas al alto clero.

c) Martín Lutero y su crítica a la venta de las indulgencias promovida por el Papa.

d) ¿Quiénes protegieron a Lutero de la persecución de la Iglesia católica?.

e) Las propuestas de Lutero para reformar a la iglesia.

f) Zonas donde influyó el movimiento de Lutero.

g) El Calvinismo y el Anglicanismo. Posiciones y zonas de influencia respectivas.

h) ¿Qué naciones apoyaron al cristianismo protestantes y qué naciones al cristianismo católico?.

Actividad 1:

Tema : "Las reformas propuestas por Lutero a la religión católica".

Objetivos:

Que el alumno:

Analice las características principales del protestantismo luterano y distinga las diferencias con la religión católica a través de la investigación bibliográfica.

Procedimiento:

Los alumnos investigarán en diferentes fuentes cuales fueron los puntos que Martín Lutero consideró importante reformar de la organización eclesiástica y dogmas católicos; vaciará la información encontrada en una ficha de trabajo y redactará en media cuartilla su opinión sobre la importancia de estos cambios. Incluirá en su ficha de trabajo, las referencias de las fuentes bibliográficas consultadas

Actividad:

Dilema histórico de la iglesia.

Objetivos:

Que el alumno:

Distinga las condiciones en que se surgió el movimiento de Contrareforma a través del análisis, la reflexión, la transposición y la argumentación de las situaciones históricas en que se dieron los movimientos de Reforma y Contrareforma con el fin de que interprete de

manera global y más completa este fenómeno así como sus repercusiones en la vida de esta etapa de la historia.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
<p>Conocimiento de las principales causas que dieron origen al movimiento de Reforma. Crítica a la doctrina de la Venta de Indulgencias. Principales propuestas de Lutero. Apoyo popular a las reformas protestantes y el consecuente proceso de disgregación de la Iglesia Católica. La reacción de la iglesia católica, sus intentos por recuperar su hegemonía religiosa en Europa.</p>
PROCEDIMIENTOS
<p>Análisis y reflexión sobre la problemática que enfrentó la Iglesia Católica ante el avance de las ideas reformistas. Simulación y transposición de situaciones, simulación de roles según el Concilio de Trento, a través de los cuales los alumno van a buscar y proponer soluciones propias al problema de disgregación de la Iglesia. Confrontación de propuestas y presentación de conclusiones. Análisis y crítica de las propuestas y decisiones tomadas por el Concilio de Trento. Confrontación de las propuestas del grupo con las del Concilio. Reflexión sobre las diferencias entre las formas de pensar de acuerdo a las circunstancias en que se da el Concilio y las soluciones encontradas de acuerdo a una realidad actual.</p>
ACTITUDES Y VALORES
<p>Comprensión de las razones del surgimiento de la Contrarreforma y las repercusiones que trajo consigo. Comprensión de que los grandes acontecimiento son resultado de una serie de condiciones sociales, económicas y políticas que los determinan. Comprensión de las diferencias entre las formas de pensar y actuar de una época y otra. Valoración de los avances logrados por las sociedades modernas en materia de libertad, tolerancia y respeto ante las distintas posiciones religiosas como resultado de un esfuerzo de la humanidad por alcanzar formas de convivencia más abiertas, pluralistas y por tanto enriquecedoras de la cultura.</p>

Procedimiento:

Actividad sobre la reforma: ¿Cuál fue la reacción de la iglesia católica ante la disgregación del catolicismo provocada por las ideas de Martín Lutero?.

Se trata de que el alumno adopte el lugar de las autoridades de la iglesia católica y proponga soluciones para frenar el avance del fenómeno de disgregación del catolicismo provocado por las ideas del protestantismo de Martín Lutero. Es una actividad en la que los alumnos simulan de manera conjunta resolver un problema del pasado de acuerdo con la realidad propia del momento que se está estudiando, se trata de hacer una transposición de una situación histórica determinada.

Durante esta sesión la labor del profesor es muy diversa, pues primeramente modera las presentaciones de los temas de la sesión, más tarde coordina las actividades y crea las

condiciones de trabajo necesarias para llevar a cabo estas tareas y finalmente vuelve a coordinar las presentaciones del tema de la Contrarreforma.

En equipos de tres personas los alumnos deberán de dar respuesta a cuestiones como:

Después de haber visto las propuestas de la reforma luterana ¿cómo creen que debió ser la reacción de la iglesia católica?, ¿cómo frenarían el avance de las ideas protestantes?, ¿cuál sería su propuesta o proyecto?, ¿castigarían a los insurrectos por atentar contra la principal institución religiosa o buscarían mejorar las condiciones de su iglesia?, ¿cómo resolverían el problema?.

En un acetato se proyectan los puntos principales de la propuesta de Lutero mientras los alumnos reflexionan sobre sus propuestas, más tarde, en otro acetato se van escribiendo las principales conclusiones e ideas de los grupos de trabajo.

Una vez terminada la actividad y sensibilizados los alumnos sobre la problemática de la época se da paso al tema de la Contrarreforma.

La Contrarreforma:

Puntos a trabajar por un equipo voluntario del grupo (tiempo de exposición: 15 minutos)

a) ¿Qué es la Contrarreforma?.

b) ¿Qué medidas tomó la Iglesia Católica para frenar el avance del protestantismo?

■ La fundación de la Compañía de Jesús.

■ El Concilio de Trento.

■ La Inquisición.

■ Las luchas religiosas.

19ª. Sesión: Absolutismo

Puntos a trabajar:

a) ¿A qué llamamos absolutismo?.

b) ¿A quienes recurrieron los monarcas para mantenerse en el trono?.

c) El concepto de Estado Nación.

d) El Absolutismo y el Mercantilismo.

e) Luis XIV y el Ministro Colbert (Representación del personaje por voluntarios, el personaje deberá exponer sus ideas principales en torno a su proyecto de gobierno).

f) Isabel I de Inglaterra. (Representación del personaje por voluntarios, el personaje deberá exponer sus ideas principales en torno a su proyecto de gobierno).

■ Su política mercantilista.

■ ¿Por qué apoyó tanto a la Iglesia Anglicana?.

Coordinación de las presentaciones por el maestro.

Actividad:

Presentaciones individuales de monarcas absolutistas.

Objetivos:

Que el alumno:

Distinga los rasgos característicos de los monarcas absolutistas a través de una investigación en la que compare las condiciones y necesidades de crecimiento de las naciones que estuvieron dominadas por regímenes autoritarios.

Exponga al grupo los resultados de sus investigaciones de manera lógica y ordenada con el fin de conjuntar de manera grupal una visión más amplia de esta etapa de la historia.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Los rasgos característicos de los monarcas absolutistas. Condiciones históricas que dieron lugar al surgimiento de los regímenes absolutistas. El crecimiento económico en las naciones con gobiernos absolutistas (mercantilismo). El paso de los reinados medievales a la concepción del Estado Nación y a la formación de los sentimientos nacionalistas. El apoyo de los comerciantes burgueses a los monarcas que con su poder absoluto controlaban el poder que anteriormente habían detentado y fraccionado los señores feudales afectando el desarrollo comercial.
PROCEDIMIENTOS
Investigación y diferenciación de los rasgos característicos de los monarcas absolutistas Comparación de condiciones y necesidades de crecimiento de las naciones que estuvieron dominadas por regímenes autoritarios. Reflexión sobre las formas en que los monarcas absolutistas lograron la expansión económica de sus naciones. Inducción – deducción en relación al fenómeno del surgimiento del Estado Nación. Exposición de los resultados manera lógica y ordenada con el fin de conjuntar de manera grupal una visión más amplia de esta etapa de la historia
ACTITUDES Y VALORES
Importancia del surgimiento de los Estados Nación como parte de un proceso de adecuación de las sociedades a las nuevas necesidades económicas surgidas como parte de la dinámica del desarrollo mercantil. Valoración de los esfuerzos de las sociedades por encontrar formas de crecimiento más acordes con los requerimientos e inquietudes propias de su tiempo. Comprensión y revaloración del importante papel que jugaron los monarcas absolutistas en la historia dentro del histórico que les tocó vivir. Distinción entre las necesidades de un poder absoluto que orientara el crecimiento de las naciones en ese momento de la historia y las necesidades actuales del manejo del poder por parte de los gobernantes.

Procedimiento:

El maestro solicitará al grupo voluntarios para hacer presentaciones individuales sobre algunos monarcas absolutistas cuya intervención en la historia fue determinante para el desarrollo de sus naciones.

Cada alumno investigará, con la asesoría del profesor, las principales facetas de sus personajes elegidos. El maestro deberá orientar la investigación de tal manera que los alumnos presenten la información a sus compañeros de grupo orientada a dar respuesta a los contenidos indicados para el desarrollo de esta actividad.

Después de hacer las presentaciones (no más de 7 minutos cada una), el grupo deberá analizar y discutir la información bajo la guía y ayuda del profesor que ayudará a todos sus miembros a distinguir los fenómenos de mayor alcance y duración.

Para finalizar la clase se deberá hacer un balance que permitirá a los alumnos contraponer la realidad que vivieron los monarcas absolutistas con las necesidades de gobierno de las sociedades actuales.

20ª. Sesión: Ilustración y Despotismo.

Primera parte de la sesión.

Toda la investigación deberá basarse en cinco puntos fundamentales:

¿Qué es la Ilustración?,

¿Porqué se da el movimiento de Ilustración?, ¿cuáles son las condiciones históricas o materiales que dan origen a este movimiento?,

¿Qué busca?, ¿cuáles son sus objetivos?.

Características y propuestas generales. Autores

- Aspectos económicos
- Aspectos políticos
- Aspectos sociales
- Aspectos religiosos

¿De qué manera influyó este movimiento en la historia y en las sociedades actuales?

2ª parte de la sesión: Actividad de sensibilización para el tema de la revolución industrial

Actividad:

Simulacro de trabajo en una fábrica

Objetivos

Que el alumno:

Aprenda a través de una experiencia la importancia del trabajo en equipo, asumiendo su responsabilidad en la elaboración de un producto determinado.

Comprenda la transformación del trabajo artesanal realizado antes de la Revolución Industrial a la elaboración en serie de un mismo producto en una fábrica, analizando los cambios sociales que esto implica.

Aprenda a distribuir su tiempo y trabajar bajo presión.

Reflexione sobre el cambio que sufren los productos elaborados en una fábrica así como la especialización en la elaboración de un producto determinado.

Procedimiento:

Actividad:

Se dividirá al grupo en dos equipos, se les pedirá que elaboren un dibujo de una persona que contenga los siguientes elementos:

- 1.- Sombrero.
- 2.- Cabeza.
- 3.- Cara.
- 4.- Cuello.
- 5.- Saco.
- 6.- Corbata.
- 7.- Mangas.
- 8.- Manos.
- 9.- Pantalones.
- 10.- Zapatos.
- 11.- Paragüas.

Los alumnos elegirán el mejor dibujo de cada equipo el cual se seguirá como modelo de trabajo; a cada alumno se le asigna el elemento que debe dibujar. Para la realización de esta práctica se le otorgarán un número de hojas a quien le corresponde realizar el primer

elemento, quien a su vez lo pasara al segundo y así sucesivamente. Es importante designar a un encargado de acelerar y vigilar que el trabajo y además presionar a los alumnos de su equipo para que obtengan el mayor número de dibujos. Al finalizar la práctica los alumnos reflexionaran sobre su experiencia en el trabajo.

El maestro designará a algunos alumnos del grupo para llevar a cabo la actividad simulando que él es el propietario de la fábrica, su intervención durante las actividades debe ser mínima, su labor consistirá en apoyar las conclusiones finales a las que van a llegar los alumnos, con el fin de que distingan algunos aspectos del proceso industrial y sus efectos de mayor alcance (economía, sociedad, ideología).

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
La producción en serie como parte fundamental del proceso de producción industrial Principales características de la producción en serie. Consecuencias sociales e ideológicas resultado del cambio entre la producción artesanal y la producción en serie. Confrontación entre las nuevas clases sociales surgidas a partir de la revolución industrial.
PROCEDIMIENTOS
Simulación y transposición de situaciones y simulación de roles dentro de un proceso de producción en serie a través de los cuales los alumno van a detectar situaciones propias derivadas del la explotación de este tipo de trabajo colectivo. Distinción de situaciones problemáticas derivadas de este tipo de actividades de trabajo Confrontación de experiencias. Reflexión sobre las diferencias entre las formas de pensar de los trabajadores artesanales y los trabajadores industriales. Análisis y crítica sobre los resultados de las experiencias manifestadas por los compañeros. Propuestas de solución al problema y confrontación de las propuestas.
ACTITUDES Y VALORES
Comprensión de las diferencias surgidas en la etapa industrial entre los trabajadores asalariados y los patrones. Comprensión de los cambios en la mentalidad y valores entre las sociedades artesanales y las sociedades industriales. Distinción de problemas derivados de la explotación industrial. Compromiso social a través de propuestas de solución a los conflictos originados por esta realidad del siglo XIX y del siglo XX.

21ª.Sesión: Revolución industrial.

Puntos a trabajar por el grupo para la sesión.

- a) ¿Qué significa el término revolución?,
- b) ¿Porqué se inició en Inglaterra la Revolución Industrial y no en otro país?:
 - ¿Cuales eran las condiciones específicas de este país que favorecieron el desarrollo de la industria?:
- c) Las primeras innovaciones tecnológicas.
- d) El desarrollo de la infraestructura industrial ¿en qué consistió?.
- e) Consecuencias de la Revolución Industrial.

Actividad:

Película sobre la Revolución Industrial.

Objetivos:

Que el alumno:

Identifique las condiciones que dieron origen al surgimiento de la revolución industrial en Inglaterra a través de la observación y reflexión sobre contenidos visuales e informativos presentados en el video.

Compare las diferencias entre la forma de producción artesanal y la fabril, diferenciando los cambios originados en la estructura social, económica y política de la época con el fin de comprender esta etapa de la historia como el inicio un proceso general de desarrollo tecnológico y científico que continua afectando la vida contemporánea.

Procedimiento:

Al finalizar la proyección de la película, el alumno deberá responder a las preguntas realizadas por el maestro con el fin de lograr una mayor explotación de este recurso visual y continuará desarrollando la idea de la dinámica del proceso tecnológico y científico en la actividad programada en la mesa de discusión.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Diferencias entre las sociedades artesanales y las sociedades industriales. Principales hechos y acontecimiento (innovaciones tecnológicas) que dieron origen al cambio conocido como Revolución Industrial. Concepto de revolución; implicaciones que trae consigo un cambio en las estructuras económicas, políticas, sociales y culturales de las sociedades. Las nuevas relaciones surgidas como resultado de la Revolución Industrial. Las condiciones de vida de las primeras sociedades industriales. Las reacciones de los trabajadores y del gobierno.
PROCEDIMIENTOS
Análisis de la película sobre la Revolución industrial. Distinción entre las distintas formas de producción (artesanal e industrial). Distinción de los factores de cambio de las sociedades (las innovaciones tecnológicas, las nuevas clases sociales, las necesidades de crecimiento económico, etc.). Síntesis y comentarios sobre principales contenidos e ideas expuestas en el video. Reflexión y propuestas de solución en relación a la problemática social derivada de estos cambios.
ACTITUDES Y VALORES
Comprensión de los fenómenos surgidos como resultados del crecimiento industrial. Toma de consciencia de las problemáticas surgidas a partir de esta nueva realidad económica y social. Compromiso con la sociedad su desarrollo económico.

22ª. Sesión: Rally de conocimientos y habilidades.

Tema: Rally de conocimientos y habilidades

Objetivos:

Que el alumno:

Integre sus conocimientos y experiencias sobre los procesos que caracterizaron a la Edad Moderna para entender su pasado histórico como un elemento básico para comprender su presente.

Se motive a encontrar nuevas formas de interpretación histórica que le permitan involucrarse de forma vivencial en el desarrollo de los acontecimientos que conformaron su cultura.

Aprenda a organizarse y distribuir su tiempo a través del trabajo colaborativo en el que deberá aprender a respetar las normas de grupo, las opiniones críticas de los demás fomentando un ambiente de solidaridad, respeto y diálogo constante entre los miembros de su equipo y sus compañeros de grupo.

Que reconozca la importancia de las fuentes como medios indispensables para lograr reconstruir el pasado y de esta forma valore y respete el trabajo de investigación y divulgación científica.

Utilice diversas fuentes para conformar su propia visión en relación a los logros alcanzados durante la Edad Moderna, asimile la información recabada, la transforme en una actitud reflexiva y propositiva.

Aprenda a resolver problemas bajo presión de manera colaborativa asumiendo la responsabilidad del liderazgo en el equipo de trabajo.

(Los modelos de estas actividades se encuentran en el anexo 2)

Forma de autoevaluación por equipos del rally:

Nº DEL EQUIPO A EVALUAR _____

ASPECTOS A EVALUAR	
Puntualidad	
Presentación	
Contenidos	
Claridad en la exposición	
Integración del equipo durante el Rally	
Integración del equipo durante la presentación del trabajo	
Uso adecuado de fuentes	

CALIFICACIÓN FINAL DEL EQUIPO _____

23ª. Sesión: Revolución industrial y Liberalismo.

Primera parte de la sesión: Conclusiones sobre la mesa de discusión de la revolución industrial y sus efectos.

Mesa de discusión:

Tema: "Efectos de la Revolución Industrial en la actualidad"

Objetivos

Que el alumno:

Reflexione sobre el impacto que tienen en la cultura contemporánea los cambios tecnológicos generados en el siglo XVIII a través del estudio de la Revolución Industrial como un proceso dinámico que se proyecta hasta nuestros días

Utilice los recursos electrónicos como medio para conocer las opiniones de sus compañeros y, en base a la discusión suscitada en esta actividad, forme su propio criterio.

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
<p>Concepto de revolución como proceso de cambio. Momento histórico en que se desarrolló la Revolución Industrial. Principales aportaciones e ideas de este movimiento. El desarrollo tecnológico como motor de los cambios económicos, políticos, sociales e ideológicos. Impacto de la Revolución Industrial en la conformación de las sociedades contemporáneas.</p>
PROCEDIMIENTOS
<p>Análisis de las principales ideas y conceptos que introdujo la Revolución Industrial Síntesis de los principales aspectos estudiados en clase y como producto de las investigaciones individuales. Discusión de las consecuencias de la Revolución Industrial.</p>
ACTITUDES Y VALORES
<p>Comprensión de que la Revolución Industrial produjo un cambio cualitativo en las sociedades de la época. Valoración de la forma en que este movimiento iniciado en Inglaterra influyó las distintas sociedades de ese momento histórico. Comprensión de que los fenómenos sociales se encuentran relacionados unos con otros y que es a partir de esta compleja red de causas - efecto como se construyen los procesos históricos. Valoración del papel que jugó este movimiento en la conformación de las sociedades actuales a nivel de economía, política, sociedad y cultura.</p>

2ª parte de la sesión: El Liberalismo:

a) ¿Qué proponía esta corriente?, principales propuestas.

- El liberalismo político.
- El liberalismo económico.

b) Las dos escuelas principales:

- Los fisiócratas.
- Los economistas clásicos.

Cuarto módulo:

Presentaciones en clase:

Durante el cuarto y último módulo del curso, los alumnos continuarán trabajando de acuerdo a ciertos criterios establecidos en el modelo iniciado en el módulo anterior. Cada persona, miembro de algún equipo de trabajo, deberá hacer su investigación con anticipación sobre el tema asignado a la sesión; la primera etapa consistirá en reconstruir, con la información encontrada por los alumnos sobre el tema en distintas fuentes (de acuerdo con la guía de puntos esenciales programada para trabajar en la sesión), los aspectos más importantes del acontecimiento que se estará estudiando. El papel del profesor en esta primera etapa consistirá en brindar asesoría individual a los alumnos del grupo mientras estén preparando sus temas. Durante la clase no será el maestro quien moderará la presentación de los reportes que los alumnos expondrán sobre cada uno de los puntos

señalados sino que solicitará a un estudiante por sesión que se encargue de moderar y dirigir la clase; estos estudiantes seleccionados como moderadores deberán además de hacer un resumen al grupo sobre de cada uno de los puntos trabajados.

Es conveniente que los alumnos encargados de organizar y moderar la sesión sean elegidos por todos los alumnos del grupo, esto compromete a todos los estudiantes a tener un desempeño más colaborativo y comprometido. Aunque se espera que los alumnos lleven por sí mismos la sesión, el profesor deberá ayudarlos a ordenar los contenidos y darles consejos sobre como manejar la sesión aprovechando de la mejor manera posible el tiempo disponible y la disposición de sus compañeros de grupo.

Casi para finalizar la sesión, el maestro deberá solicitar a uno o dos alumnos que preparen una conclusión general sobre la trascendencia e importancia del periodo y tema trabajado, los demás miembros del grupo deberán hacer comentarios en relación a lo aprendido (autoevaluación) y a la estrategia de aprendizaje colaborativo diseñada por el profesor. Además de estas actividades, el maestro ayudará al grupo a conformar una visión general de los puntos trabajados por los estudiantes con el objetivo de poder ayudar a los alumnos a encontrar tendencias, elementos coyunturales, procesos y cambios en las sociedades estudiadas. Con esta forma de trabajo se busca que los alumnos, dentro de un ambiente colaborativo, aprendan a aprender de la construcción que del conocimiento hace todo el grupo gracias a la participación activa y comprometida de todos sus integrantes.

24ª Sesión: Evaluación escrita e Independencia de los Estados Unidos.

1ª parte de la sesión: Evaluación (45 minutos)

2ª parte de la sesión: La independencia de las colonias inglesas de Norteamérica.

Puntos a investigar y estudiar de manera individual y previa a la clase, por cada uno de los miembros del grupo:

a) La formación de las colonias:

■ Características de las tres regiones: norte, centro y sur.

■ ¿Quién y cómo se gobernaba a las colonias?:

b) el descontento de las colonias.

■ Las guerras de Inglaterra contra Francia.

■ Las leyes de restricción al comercio.

■ Las actas de navegación.

■ Los impuestos.

c) La lucha:

■ 1773: Reunión del Primer Congreso Continental en Filadelfia. Sus peticiones.

■ Folleto de Tomás Payne "El sentido Común".

■ 1776: Reunión del Segundo Congreso Continental en Filadelfia ¿Qué resolución tomó?.

■ Los papeles que jugaron Jefferson y Washington.

■ El apoyo de los franceses y españoles ¿ A qué se debió?.

■ Saratoga (1777), Yorktown (1783) y paz de Versalles (1783).

■ 1788 Proclamación de la Constitución Federal ¿qué instituyó?.

Actividad:

Análisis del texto de la Constitución de los Estados Unidos.

Objetivos:

Que el alumno.

Reflexione sobre los principales contenidos expresados en la Constitución de los Estados Unidos de América resaltando la importancia que tienen éstos en relación con el momento histórico en que fueron producidos con el fin de comprender el impacto que más tarde tendrían en los movimientos revolucionarios del siglo XIX tanto en Europa como en América:

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Principales contenidos de la Constitución americana. Momento histórico en que se producen estos contenidos. Principales ideas de la Ilustración reflejadas en la Constitución de los Estados Unidos. Impacto de la Constitución americana en los movimientos revolucionarios e independentistas posteriores.
PROCEDIMIENTOS
Lectura, análisis y discusión del texto de la Constitución de los Estados Unidos de Norteamérica. Distinción y diferenciación de ideas y conceptos ilustrados que se encuentran en el texto. Distinción de cómo son aplicadas estas ideas a las necesidades específicas de desarrollo de las colonias inglesas en América.
ACTITUDES Y VALORES
Comprensión de que la revolución de las trece colonias inglesas sintetizó y llevó a la práctica los ideales libertarios de la Ilustración. Valoración de la forma en que este movimiento independentista influyó en los movimientos revolucionarios de otros países. Comprensión de que los fenómenos sociales se encuentran relacionados unos con otros y que es a partir de esta compleja red de causas - efecto como se construyen los procesos históricos.

Procedimiento:

El papel del profesor en esta actividad consistirá en moderar el análisis y discusión del texto, fomentando la participación activa de los alumnos en el tema, ayudándolos a distinguir las ideas ilustradas base del material y la forma en que los colonos aplicaron estas ideas a sus propias necesidades del momento.

La autoevaluación:

En una cuartilla el alumno deberá de resumir las causas por las que se dio el movimiento independentista de las colonias inglesas, la influencia que tuvieron en esta revolución las ideas ilustradas y la forma en que influyó la independencia de las colonias y su organización social, económica y política en el resto de los países del mundo occidental. Deberá además distinguir que elementos políticos, resultado de este movimiento independentista, continúan funcionando en las sociedades contemporáneas y porqué. La revisión del trabajo deberá ser hecha por el mismo alumno después de haber oído otras versiones compartidas por su compañeros.

25ª.Sesión:Revolución Francesa.

(Previo: revisión de exámenes y solicitud a los alumnos de su evaluación de la evaluación, esta actividad deberá ser entregada de manera anónima en el salón de clases).

1ª parte de la sesión. Mesa de discusión sobre consecuencias de la Independencia de las colonias inglesas.

2ª parte de la sesión:

Puntos a investigar y estudiar de manera individual y previa a la clase, por cada uno de los miembros del grupo.

a) Antecedentes:

■ La sociedad francesa en el Antiguo Régimen (situación de la gente del campo, la burguesía, la aristocracia, el rey y el Clero).

b) Los Estados Generales,

c) La Asamblea Nacional Constituyente,

d) La Asamblea Legislativa,

e) El gobierno de la Convención:

■ El papel de Robespierre y sus comités de Salud Pública,

■ Medidas del gobierno de la Convención.

f) El Directorio:

■ Principales medidas.

Actividad:

Dramatización de la Revolución Francesa.

Objetivos:

Que el alumno:

Conozca a través de la recreación personal de un momento histórico determinado el sufrimiento y las injusticias por las que tuvo que pasar el pueblo francés durante su revolución.

Comprenda a través de la experiencia el desenvolvimiento de un proceso histórico determinado.

Analice y valore la trascendencia de los principios emanados de la Revolución Francesa y su proyección hasta nuestros días.

Aprenda a organizarse y comprenda la importancia del trabajo colaborativo para lograr el éxito de una actividad determinada.

Desarrolle su creatividad en la elaboración de material y en la interpretación de un personaje determinado.

Desarrolle sus habilidades para expresarse oralmente.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Comprensión de las causas que originaron los levantamientos sociales durante la Revolución Francesa
Trascendencia de los principios de la Revolución Francesa
PROCEDIMIENTOS
Análisis de una imagen sobre el tema de la Revolución Francesa a través del cual se identificarán ciertos elementos que ayuden a comprender mejor el desarrollo de esta etapa histórica.

ACTITUDES Y VALORES

Comprensión del fenómeno revolucionario como parte de un complejo proceso en el que se conjuntan varios elementos económicos, políticos y sociales que influyen en la conformación de las sociedades contemporáneas.

Procedimiento:

El maestro divide al grupo en equipos, se les proporciona una imagen sobre el momento que quiera que represente. A la imagen se le añade un pequeño texto que contenga información histórica sobre ese acontecimiento, se establece un tiempo límite para el desarrollo de la actividad.

Cada equipo debe organizarse, otorgando a cada alumno un papel específico para representar: actores, director, diseñador, etc.

Autoevaluación:

Al finalizar la práctica, los alumnos entregarán una reflexión sobre la misma considerando su desempeño durante la misma así como su opinión respecto al desenvolvimiento de la actividad.

Actividad:

Lectura y análisis del texto “los Derechos del Hombre”.

Objetivos:

Que el alumno:

Reflexione sobre los principales contenidos expresados en “La Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano”, resaltando la importancia que tienen éstos en relación con el momento histórico en que fueron producidos con el fin de comprender el impacto que más tarde tendrían en los movimientos revolucionarios del siglo XIX tanto en Europa como en América.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Principales ideas y propuestas expresadas en el documento de “La Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano”. Las ideas de la Ilustración y su influencia en la redacción del documento. Los principios expresados en el documento, los valores y derechos de las sociedades occidentales.
PROCEDIMIENTOS
Lectura, análisis y discusión del documento “La Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano”. Distinción y diferenciación de ideas y propuestas expresadas en el documento. Relaciones entre los conceptos principales manejados en el documento (poder y gobierno, legislación, individuo y sociedad, religión y Estado).
ACTITUDES Y VALORES
Valoración de la importancia del reconocimiento de los derechos del hombre dentro de las sociedades modernas y contemporáneas. Comprensión de las causas que dieron origen a esta declaración y de las consecuencias que tuvo en las sociedades de su tiempo.

Procedimiento:

El maestro organiza el análisis y la discusión del documento que ha sido previamente leído por cada uno de los alumnos del grupo. Responde a las inquietudes de los alumnos y los ayuda a entender los efectos que la publicación de los Derechos del Hombre tuvo en su momento y su importancia en la actualidad.

26ª.Sesión: Napoleón.

Puntos a investigar y estudiar de manera individual y previa a la clase, por cada uno de los miembros del grupo.

- a) Orígenes de Napoleón.
- b) La creciente popularidad de Napoleón frente al descontento popular del gobierno del Directorio.
- c) Napoleón y la burguesía francesa, ¿cuál fue la relación con esta clase social?.
- d) La Constitución napoleónica.
- e) El Concordato con el Papa.
- f) El Código Civil.
- g) Las campañas bélicas y el expansionismo.
- h) ¿Porqué perdió su poder Napoleón?.

Actividad:

Juicio de Napoleón.

Objetivos:

Que el alumno:

Identifique las principales características de Napoleón Bonaparte a través de una investigación bibliográfica.

Compare los logros y fracasos de este personaje por medio de la interacción con sus compañeros.

Distinga el valor de las instituciones y formas de organización social realizadas durante la época napoleónica y deduzca su proyección en nuestros días.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Los orígenes de Napoleón Bonaparte. Logros, fracasos y aportaciones de Napoleón Bonaparte. Principales puntos del Código Napoleónico.
PROCEDIMIENTOS
Discusión en la que se enjuicia por sus debilidades y fortalezas la figura de Napoleón desde el punto de vista de sus aportaciones y su labor en la historia. Distinción y diferenciación de fortalezas y debilidades del personaje.
ACTITUDES Y VALORES
Comprensión de la importancia que los líderes tienen en el desarrollo de los procesos históricos. Valorar las acciones de los personajes históricos dentro del contexto social del cual emergen.

Procedimiento:

El alumno realizará una investigación bibliográfica acerca de esta etapa histórica previa a la actividad.

El maestro dividirá al grupo en secciones: los alumnos que busquen resaltar los logros de Napoleón y aquellos que lo cuestionen. Cada sección designará quien debe representar a: Napoleón, al juez, a un abogado defensor, a un fiscal etc.

Al finalizar la práctica valorarán como cualquier personaje histórico es ante todo un ser humano que puede tener errores y aciertos.

Autoevaluación:

Una vez terminada esta sesión, el alumno deberá hacer una reflexión sobre las estrategias ¿para qué sirven? ¿cómo aplicar los nuevos contenidos aprendidos en la vida cotidiana?.

27ª. Sesión: Independencia de las colonias de América Latina.

Puntos a investigar y estudiar de manera individual y previa a la clase, por cada uno de los miembros del grupo.

- a) Antecedentes: La situación de las colonias (estructura económica, política y social)
- b) Las rebeliones anteriores.
- c) La presión de las potencias comerciales.
- d) La situación en España (el gobierno de José Bonaparte):
 - La constitución liberal de Cádiz.
 - La reacción de los criollos.
- e) Los nuevos países independientes:
 - Su organización.

28ª. Sesión: Congreso de Viena y Restauración.

Puntos a investigar y estudiar de manera individual y previa a la clase, por cada uno de los miembros del grupo.

- a) La derrota de Napoleón, ¿qué significó para las potencias vencedoras?.
- b) El Congreso de Viena, ¿qué buscaba?
 - ¿Qué países tomaban las principales decisiones en el Congreso?.
 - El papel del zar Alejandro I de Rusia y del canciller de Austria Metternich.
 - La teoría de la Legitimidad de Talleyrand.
 - Los arreglos territoriales.

Actividad:

Discusión entre Liberales y Conservadores.

Objetivos:

Que el alumno:

Comprenda que en todo proceso histórico existen fuerzas que mueven al cambio de las estructuras económicas, políticas y sociales. La transposición de situaciones le permitirá al alumno poder argumentar y explicar la toma de posiciones de cada uno de los grupos involucrados en los procesos históricos de la época.

Procedimiento:

Al finalizar el semestre los alumnos deberán tener una idea más clara sobre la importancia que han ido cobrando las ideas liberales como principal fuerza de cambio económico,

político y social así como de su enfrentamiento con los grupos conservadores que luchan por mantener el orden existente de acuerdo con los elementos y principios del antiguo régimen aristocrático. En esta actividad - debate, los alumnos son integrados en tres grupos, el primero estará compuesto por los conservadores, el segundo por los liberales y un tercero representará al pueblo que escuchará los discursos en los que tanto conservadores como liberales deberán de exponer sus argumentaciones para convencerlos. El papel del maestro será el de coordinar las discusiones entre los tres grupos y al finalizar la actividad hacer comentarios generales que permitan a los alumnos ver cómo esta experiencia de toma y defensa de posiciones por los miembros del grupo sirve para comprender la disputa que se generó en el pasado por lograr imponer sus formas de organización económica y política.

Cuadro de contenidos:

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Las luchas ideológico políticas características del siglo XIX. Grupos de poder y sus posiciones (principios del siglo XIX). Principales planteamientos de los conservadores y de los liberales (clases sociales a las que representan.
PROCEDIMIENTOS
Identificación de distintas posiciones políticas e ideológicas y relación entre las clases sociales que las sustentan. Distinción de la oposición existente entre estas posiciones.
ACTITUDES Y VALORES
Ser capaz de diferenciar los discursos políticos (desde sus orígenes) que caracterizan la vida del siglo XIX como parte de un proceso de desarrollo de toma de posiciones que representará las luchas sociales de nuestra época. Aprender a distinguir en las distintas posiciones políticas las causas y consecuencias de cada propuesta, sus puntos fuertes y sus puntos débiles.

4.5 La evaluación:

4.5.1 Base de los criterios evaluativos:

La evaluación en este curso está considerada como un proceso en el que se usa y busca información a través de diversas fuentes que permiten emitir un juicio valorativo sobre el aprendizaje de los alumnos en base a un análisis reflexivo.

Se busca integrar una evaluación formativa y sumativa a lo largo del programa centrada en el manejo de contenidos (informativos, procedimentales y axiológicos de manera integral) en términos de resultados cualitativos de aprendizaje que puedan ser enmarcados dentro de un contexto real en el cual el alumno pueda aplicar los contenidos aprendidos.

Se busca que la evaluación respete los criterios establecidos tanto en los objetivos generales del curso como en las metas establecidas dentro de cada módulo y estrategia programada.

Se busca que la evaluación abarque no sólo el manejo de contenidos informativos sino los procedimentales y axiológicos considerando las particularidades de cada uno de estos procesos.

Se busca también establecer la práctica de la evaluación de manera continua como un medio más para poder distinguir los cambios que deberán practicarse al modelo propuesto de enseñanza - aprendizaje en términos de regulación y orientación del diseño.

La autoevaluación es considerada también un punto fundamental para el desarrollo de este proyecto, a través de ella el alumno deberá emitir un juicio tanto de su avance en relación a los contenidos (actitudinales, procedimentales y axiológicos) de aprendizaje como de su relación con el profesor, las estrategias planeadas para el curso, los medios y recursos materiales utilizados y la orientación y apoyo institucional.

Se busca fomentar con la autoevaluación la formación crítica y propositiva de prácticas que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje y de una consciencia de responsabilidad de parte del alumno por su propio aprendizaje y el aprendizaje de sus compañeros.

En este mismo sentido, alumnos serán invitados al final de cada módulo a hacer una evaluación de la evaluación con el objetivo de establecer criterios que respondan a las necesidades del contexto de los alumnos y no sólo de los criterios planteados por la institución o el profesor.

4.5.2 Técnicas evaluativas:

Instrumentos empleados para la obtención de información sobre el proceso de enseñanza aprendizaje (Martín, 1997).

Exámenes convencionales (parciales y final).

Tipo:

- Exámenes orales de investigaciones sobre los temas de cada sesión “presentaciones en clase” (Evaluación del profesor y evaluación del grupo a los equipos participantes),
- Exámenes escritos,
- Ensayos,
- Prácticas de actividades,
- Participación en mesas de discusión a través de medios electrónicos.

Puntos por evaluar:

- Comprensión de contenidos,
- Relaciones entre acontecimientos,
- Estructura,
- Originalidad de la presentación de los trabajos diseñados como actividades creativas.

Pruebas objetivas:

- Respuesta breve o de completar.
- Selección de alternativas
- Ordenamiento. (líneas de tiempo)

Observación asistemática y sistemática (se emplea básicamente para conocer los rasgos sobre conducta y actitudes):

- En la participación en mesas de discusión,
- En los trabajos de equipo,
- En las asesorías solicitadas por medios virtuales.

- Actitudes a considerar en la observación:
 - A) Internas:
 - a) Autocontrol,
 - b) Autonomía,
 - c) Iniciativa,
 - d) Seguridad,
 - B) Con los demás:
 - a) Respeto a las normas del grupo,
 - b) Respeto a las opiniones de los demás
 - c) Aceptación crítica,
 - d) Trabajo en grupo,
 - e) Capacidad de diálogo.
 - C) Ante el trabajo:
 - a) Cumplimiento de compromisos
 - b) Constancia,
 - c) Organización,
 - d) Creatividad.

4.5.2.1 Evaluaciones Individuales según las actividades programadas:

Tareas, participaciones: rally, dramatizaciones, simulación de acontecimientos (evaluación del profesor y autoevaluación),
 Participación en mesas de discusión (evaluación del profesor y autoevaluación),
 Exámenes (evaluación del profesor).

4.5.2.2 Evaluaciones grupales.

Talleres y actividades especiales: rally, dramatizaciones, simulación de acontecimientos (evaluación del maestro y del grupo),
 Participación en mesas de discusión (evaluación del maestro y evaluación grupal),
 Actividades por equipo (Evaluación del maestro, evaluación grupal y autoevaluación),

Las evaluaciones al curso (contenidos, estrategias, papel del profesor, la evaluación, servicios de apoyo, etc.) también se hacen de manera grupal e individual.

4.5.2.3 La autoevaluación

En actividades o tareas individuales sobre las cuales se le solicita al alumno emitir un juicio valorativo personal o numérico sobre su desempeño.

En actividades grupales (talleres, rallies, mesas de discusión, etc.) sobre las cuales se les solicita al alumno emitir un juicio personal o numérico sobre su desempeño en relación a su equipo de trabajo o del propio desempeño de su equipo (integración, puntualidad, presentación de trabajos, etc.)

En relación a las estrategias de aprendizaje y la forma en que éstas impactaron su aprendizaje.

Los criterios para la evaluación de las actitudes son los mismos mencionados anteriormente como parte de la observación:

- Actitudes a considerar en la observación:
 - A) Internas:
 - a) Autocontrol,
 - b) Autonomía,
 - c) Iniciativa,
 - d) Seguridad,
 - B) Con los demás:
 - f) Respeto a las normas del grupo,
 - g) Respeto a las opiniones de los demás
 - h) Aceptación crítica,
 - i) Trabajo en grupo,
 - j) Capacidad de diálogo.
 - C) Ante el trabajo:
 - a) Cumplimiento de compromisos
 - b) Constancia,
 - c) Organización,
 - d) Creatividad.

En cuanto a la evaluación del alumnos en relación al manejo de los contenidos se propone hacer una valoración libre y subjetiva, en la que el alumno hace un análisis interno sobre sus logros y avances. Se recomienda a los estudiantes que lleven una agenda, diario o reporte personal en el cuál deben vaciar esta información sobre sus valoraciones.

En este programa, la autoevaluación está considerada como un instrumento que los alumnos deben aprender a utilizar de manera continua para mejorar su desempeño académico, sin embargo las calificaciones que los estudiantes se otorguen no tienen que ser consideradas como parte de la calificación cuantitativa que el profesor deberá emitir como parte de las calificaciones parciales o finales. La autoevaluación en este diseño tiene como propósito fundamental hacer consciencia en los alumnos de la importancia de hacerse responsables críticos y directos de sus avances y niveles aprovechamiento, preocuparse por lograr un formación de calidad en la que ellos puedan confiar y seguir desarrollando.

4.5.2.4 Ponderaciones para calificaciones.

Las ponderaciones de las calificaciones están basadas fundamentalmente en los criterios que se siguen en las materias del departamento de humanidades en casi todos los campus del sistema; se mantiene por tanto la idea de asignar a los exámenes escritos (parciales y final) un alto valor dentro de la escala de calificaciones. Para fomentar el trabajo constante a través del semestre se propone asignar una valoración acumulativa y numérica a todas las actividades diarias, investigaciones, participaciones, talleres, etc.

Tareas y participaciones : 40 % (son las actividades más numerosas en cada módulo y en las que los alumnos deben demostrar una mayor dedicación y constancia),

Participación en correo electrónico: 10 % (en estas actividades los alumnos demuestran su capacidad de síntesis en relación a los contenidos manejados a lo largo de cada módulo),

Trabajo en equipo talleres y Actividades especiales (Rally): 10 % (actividades orientadas a desarrollar y evaluar la capacidad de trabajar de manera colaborativa),
Exámenes : 40 %.

Calificación final:

Promedio de los parciales: 60 %,

Examen final: 40 % *.

Este último porcentaje se maneja de acuerdo con los lineamientos administrativos del campus (programa MIEVA), sin embargo se considera que para el enfoque del nuevo proyecto la ponderación es muy alta ya que hace referencia básicamente al manejo de conocimientos sin reflejar los avances reales en el aprendizaje de los alumnos. Además la aplicación de un examen final con un valor tan elevado en el curso, predispone a los estudiantes a trabajar en base a la obtención de una calificación cuantitativa y no a la búsqueda de una formación de mayor calidad.

Con el objetivo de lograr una evaluación más acorde a tipo de aprendizaje que se busca fomentar en los alumnos, se propone incluir en este porcentaje del 40 %, la suma de actividades del cuarto parcial convirtiendo el examen en un 20 % real dentro de la calificación asignada. Para este fin se tiene contemplado incluir, como actividad a realizar por el alumno, la lectura y reseña crítica de un texto (correspondiendo a esta actividad un 10 % de la calificación global) y un 10 % más por participaciones en la última etapa de sesiones en clase del curso.

4.6 Bibliografía y ligas a páginas electrónicas para utilizar durante el curso.

Parte del proyecto del curso consiste en hacer constante mención de la importancia que las fuentes de información tienen como instrumento de construcción del conocimiento, se resalta también el deber de consultar fuentes serias y reconocidas que amparen los trabajos de investigación así como el compromiso de hacer mención al esfuerzo de quienes produjeron las obras consultadas a través de la cita de las fuentes.

Considerando la naturaleza del curso, se incluyen dentro de las fuentes de consulta básicas del mismo, algunas direcciones electrónicas de páginas en red que permitirán a los alumnos encontrar información relevante para sus investigaciones además de servir de medio para entrar en contacto con nuevas formas de difusión del conocimiento; se espera que por en este medio electrónico los alumnos encuentren una nueva manera de relacionarse con materiales alusivos a la materia que a su vez les permitan establecer vínculos más estrechos y activos con algunos puntos de su interés. Las direcciones mencionadas a continuación no cubren todos los temas del programa, son tan sólo sugerencias de trabajo, los maestros deberán fomentar en los alumnos la búsqueda de nuevas fuentes de investigación de esta naturaleza.

Appendini, I. (1996) "Historia Universal. Antigüedad y Edad Media". México: Porrúa.

Krieger, L.(1995) "World History. Perspectives on the past". Washington: Heath and Company.

Farah, C.(1995) "World History. The Human experience". México: Macmillan/McGraw - Hill.

Corbella J.(1997) "Historia. Ciencias Sociales". México: McGraw - Hill.

Harrison, J.(1997) “Estudio de las Civilizaciones Occidentales”. Vol. I. México: McGraw - Hill.

Brom, J. (1994) “Esbozo de Historia Universal”. México: Grijalbo.

Referencias en fuentes electrónicas:

(Estas fuentes hacen referencia sólo a algunos de los puntos del programa, se recomienda a los maestros fomentar en los alumnos la búsqueda de otras fuentes de este tipo con el fin de hacer un mayor uso del medio electrónico)

Sobre Vikingos, para el tema de bárbaros:

<http://www.demon.co.uk/tourism/jvc/index.html>

Sobre los romanos, emperadores, costumbres, formas de vestir, teatro, los baños, etc. :

<http://ireland.iol.ie/~coolmine/typ/romans/intro.html>

Sobre las cruzadas, esta es una pagina construido por alumnos de una High School en los Estados con información y juego interesantes sobre las cruzadas:

<http://gator.naples.net/~nfn05074/>

Sobre el Museo de Louvre, para el tema de Napoleón:

<http://www.paris.org./Musees/Louvre/musehistory.html>

Sobre el renacimiento. Esta es una página a través de la cual se puede tener acceso a distintos sitios en Internet en lo cuales se trabaja el renacimiento italiano:

<http://piglet.cc.utexas.edu/~hyacinth/firenze.htm>

<http://www.government.de/.bin/lay/auslsp/historia/hist0103.html>

Para ejemplificar el tema de El congreso de Viena y las luchas por restablecer al Antiguo Régimen:

<http://www.government.de/.bin/lay/auslsp/historia/hist0103.html>

SEGUNDO ANEXO. UNIDAD II

IMPLEMENTACIÓN DEL CURSO A TRAVÉS DE LOS PROGRAMAS DE RED (NETWORK MULTIMEDIA) Y A TRAVÉS DE LOS GUIONES PARA LAS GRABACIONES QUE SERÁN TRANSMITIDOS DURANTE LAS VIDEOCONFERENCIAS

El material presentado a continuación forma parte del diseño que será manejado a través de la red computacional como material para los alumnos del curso.

5.1 El diseño a través de la red “Network Multimedia”

5.1.1 Presentación.

El uso de los recursos tecnológicos en la educación tiene cada vez mayores aplicaciones no sólo para la presentación de materiales de apoyo a la enseñanza sino que se ha convertido en un medio para desarrollar distintas habilidades de aprendizaje. El potencial de los recursos técnicos crece día a día y cada vez es mayor el número de personas que utilizan los recursos electrónicos como las redes, los correos, los motores de búsqueda, los grupos de discusión virtuales o las conversaciones simultáneas por internet como formas de comunicación efectiva. En este curso se busca establecer un primer contacto con estos medios al crear un contexto de aprendizaje en el que se desarrollen distintas habilidades en ustedes los alumnos, su trabajo es fundamental pues poco a poco irán “construyendo” el conocimiento y desarrollando habilidades para “aprender a aprender”, la plataforma tecnológica es un medio y un apoyo para su aprendizaje pero serán ustedes quienes se responsabilizarán de sus avances, esta nueva visión de los cursos plantea una serie de cambios en las formas en cómo tradicionalmente hemos trabajado maestros y alumnos, en la mayoría de los casos es el profesor quien “lleva la voz cantante” en el curso, es lo que se llama un “transmisor” del conocimiento y el alumno un “receptor”. En este nuevo proyecto, su trabajo como estudiantes va a ser un poco más activo y participativo, ustedes serán quienes determinarán algunas metas, ensayarán distintas formas de alcanzarlas e incluso empezarán a aprender el difícil “arte” de autoevaluarse. Al principio el maestro les va a ir enseñando las bases de una metodología de trabajo, pero con el paso de los días va a ir dejando que ustedes alumnos armen sus propias presentaciones en clase y que aprendan del intercambio de ideas con sus compañeros o al ponerse en contacto con distintos materiales como puede ser hacer una visita a un museo virtual en Roma o en París.

El trabajo colaborativo va a ser muy valioso para poder obtener mejores resultados así que prepárense a estar en contacto constante con sus compañeros, van a ver cómo en estas actividades en grupo descubrirán muchos aspectos de los acontecimientos y problemas que en ocasiones una sola persona no alcanza a detectar o van a poder enriquecer sus opiniones o inclusive hasta cambiar sus perspectivas y actitudes sobre determinadas situaciones y fenómenos cuyas bases encontramos en la historia de la humanidad.

Los maestros hemos trabajado mucho diseñando todo el curso con el fin de que ustedes reciban no sólo una formación sobre la materia sino que aprendan a desarrollar habilidades de autoaprendizaje, que sean capaces de emitir juicios críticos sobre los acontecimientos históricos y valorar lo que estos conocimientos sobre la historia pueden

aportar a su formación personal considerando que cada uno de ustedes forma parte de una comunidad mundial dentro de la cual se desenvuelve y hacia la cual tiene ciertas responsabilidades que cumplir como miembro.

5.1.1.1 Descripción del curso

El desarrollo de este curso está dividido tres partes fundamentales: el trabajo en el aula, el trabajo con los demás campus del sistema a través de videoconferencias y los trabajos a través de los recursos de la plataforma tecnológica computacional.

Los contenidos se manejan en cuatro módulos o unidades temáticas: La Antigüedad, La Edad Media, La Edad Moderna primera parte y la Edad Moderna segunda parte. Cada módulo está dividido por sesiones a las cuales se les ha asignado un tema central mismo que será reforzado por el desarrollo de actividades en clase y actividades a realizar fuera de clase (tareas).

Se recomienda consultar día a día la calendarización de actividades para llegar a clase habiendo preparado con anterioridad los temas a trabajar en la sesión y conociendo las características principales de las actividades por realizar tanto en el aula como fuera de ella. Toda la información podrás encontrarla en estas páginas electrónicas, si hubiera algún cambio o noticias especial se colocarán en la sesión denominada “avisos”.

Las sesiones vía satélite o videoconferencias están planeadas como refuerzo a las actividades y desarrollo de los temas vistos en clase, es muy importante no atrasarse en los trabajos de cada campus para evitar un desfase entre los contenidos y trabajos de los campus remotos y los presentados por el campus emisor.

5.1.1.2 Intenciones educativas del curso

Concebir a la historia como un medio para conocer y reflexionar sobre nuestro pasado en relación directa con nuestra realidad social y personal presente.

Proporcionar al alumno elementos que le permitan convivir con su medio social con una visión donde se haga patente su compromiso hacía éste de forma participativa y productiva.

Vincular al alumno con su cultura y hacerlo sensible y comprensivo hacia propuestas culturales diversas.

Integrar los conocimientos y la comprensión del pasado con la formación de valores, actitudes y habilidades humanas.

Integrar a la formación del alumno elementos para aprender por cuenta propia, para trabajar colaborativamente y para usar recursos tecnológicos con el fin de hacer más significativo su aprendizaje.

Fomentar en los alumnos el pensamiento autónomo, reflexivo y crítico que les permita comprender de manera más completa los fenómenos culturales del pasado y su estrecha relación con el presente en un ejercicio que los guíe hacia el autoconocimiento y el compromiso con su herencia cultural.

Fomentar el análisis de los hechos históricos desde distintas perspectivas y concepciones dependiendo del momento en éstos fueron producidos y de las circunstancias y contextos que determinaron sus orígenes.

Fomentar la idea de que el conocimiento de la historia nos permite reflexionar sobre la forma en que fue modelándose la realidad actual social y personal ofreciéndonos por tanto la posibilidad de poder transformarla.

Fomentar el análisis, la reflexión y la investigación como medios para el autoaprendizaje.

Manifiestar respeto y tolerancia hacia las distintas posiciones y aportaciones de compañeros y maestros con el fin de desarrollar en los alumnos criterios abiertos y pluralistas.

Desarrollar la comprensión y tolerancia hacia otras culturas a través del análisis de los hechos y fenómenos desde distintas perspectivas.

5.1.1.3 Objetivos generales del curso

Que el alumno:

Comprenda la importancia del estudio de las diferentes culturas que conforman la civilización contemporánea analizando los procesos históricos que han definido al mundo actual, a través del estudio de los cambios dinámicos de las estructuras económicas, políticas y sociales.

Comprenda la importancia de las diferentes culturas en la conformación de la civilización contemporánea al estudiar las características fundamentales de cada una de ellas y su inserción en el proceso histórico del cual él mismo forma parte.

Entienda los procesos históricos que han ido definiendo el mundo actual, a través del estudio de los cambios dinámicos en las estructuras económicas, políticas y sociales.

Distinga el valor de las instituciones y formas de organización social de la actualidad al valorar el esfuerzo del hombre por encontrar nuevas y mejores alternativas de vida en comunidad.

Comprenda la importancia del medio natural en el desarrollo de las diferentes civilizaciones a través del estudio de la geografía y su influencia en las sociedades antiguas.

Analice y reflexione sobre situaciones del pasado para comprender la importancia de las condiciones en que se dieron los hechos históricos aprovechando los recursos audiovisuales.

Valore la importancia de la historia como una experiencia de vida y no solo como un recuento de nombres y fechas, a través del estudio y análisis de los procesos históricos.

Asuma la responsabilidad de su propio aprendizaje construyendo sus propias guías de estudio mediante en el análisis, la síntesis y la reconstrucción de los materiales trabajados en el curso.

Se motive en la búsqueda de nuevas interpretaciones históricas al tratar de revivir momentos, condiciones y experiencias de nuestro pasado.

Comprenda la importancia del trabajo colaborativo para su futuro profesional como medio de producción de conocimiento.

Utilice los recursos electrónicos como medio para interactuar con sus compañeros, el maestro y contenidos de la materia.

Utilice su creatividad para diseñar proyectos de investigación a través de los cuales logre transmitir sus experiencias de análisis y reconstrucción de hechos históricos a sus compañeros.

Desarrolle proyectos individuales en los que utilice sus habilidades creativas e innovadoras para presentar sus interpretaciones sobre los procesos históricos de manera atractiva y efectiva a sus compañeros.

5.1.1.4 Contenidos generales del curso

ELABORACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS DEL CURSO

I.- Prehistoria y culturas de la Antigüedad:

- 1.1. Mesopotamia,
- 1.2. Egipto,
- 1.3. Prehelenicos y Grecia,
- 1.4. Etruscos y Roma.

CUADRO DE CONTENIDOS

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
Surgimiento de las culturas urbanas, base de las primeras civilizaciones.- Características fundamentales de las culturas de la Antigüedad: formaciones económicas, políticas, sociales e ideológicas características de estas culturas. Instituciones representativas. Condiciones geográficas y su impacto en las culturas antiguas. Relaciones entre las distintas culturas de la Antigüedad. Causas del surgimiento y la decadencia de estas culturas. Principales aportaciones de estas culturas.
PROCEDIMIENTOS
Ubicación de culturas y hechos históricos en el tiempo (cronología) y en el espacio. Reflexión sobre las causas que dieron origen al surgimiento de estas culturas, la importancia de las condiciones geográficas y de las relaciones establecidas entre los distintos pueblos. Fundamentación e Interrelación de fenómenos económicos, políticos, sociales e ideológicos característicos de la Antigüedad. Leyes de la causalidad en historia.
ACTITUDES Y VALORES
Comprensión de la evolución de la humanidad como parte de un esfuerzo colectivo por mejorar las condiciones de vida y crecimiento de los pueblos. Reconocimiento de que las culturas antiguas forman parte del pasado histórico de nuestras civilizaciones actuales. Valoración de las aportaciones de las culturas antiguas al acervo cultural contemporáneo. Comprensión de los fenómenos históricos como parte de un proceso general cuya influencia afecta la vida actual de nuestras culturas. Comprensión de la existencia de sistemas de dominación que respondieron a las necesidades específicas de desarrollo de las culturas de la Antigüedad.

II.- La Edad Media:

- 2.1. La organización feudal,
- 2.2. Los pueblos Bárbaros,
- 2.3. La cultura Bizantina,
- 2.4. Los pueblos árabes y el Islam,
- 2.5. La iglesia en la Edad Media,
- 2.6. Las Cruzadas.

CUADRO DE CONTENIDOS

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
<p>Caída del Imperio romano e inicio de la Edad Media. Los reinos bárbaros, Bizancio y los árabes.</p> <p>Organización económica, política, social e ideológica durante la Edad Media.</p> <p>El concepto de Feudalismo, relaciones económicas, el dominio de la nobleza, surgimiento de la servidumbre.</p> <p>El retroceso cultural característico de la Edad Media europea frente al desarrollo cultural del imperio Bizantino y el mundo árabe.</p> <p>El dominio de la iglesia en los distintos ámbitos de la vida del medioevo.</p> <p>La mentalidad de la gente de la Edad Media y su influencia en las ciencias y las artes.</p>
PROCEDIMIENTOS
<p>Análisis y síntesis de las características económicas, políticas, sociales e ideológicas de esta etapa de la historia.</p> <p>Interpretación y representación de procesos de cambio entre la Antigüedad y la Edad Media</p> <p>Investigación y análisis del papel jugado por la Iglesia como institución rectora de la vida en el medioevo.</p> <p>Fundamentación de la importancia de las aportaciones de las culturas bizantina y árabe a las sociedades actuales.</p> <p>Comparación de las características culturales de las sociedades del medioevo y las de la sociedades actuales.</p> <p>Interpretación de las relaciones entre las distintas etapas que comprenden la Edad Media.</p>
ACTITUDES Y VALORES
<p>Interés por la búsqueda de información que permite reconstruir el pasado histórico.</p> <p>Aprecio y comprensión de las distintas manifestaciones de culturas distantes en el tiempo.</p> <p>Interés por conocer las causas que dan lugar a los distintos fenómenos sociales.</p> <p>Tolerancia y respeto hacia las formas de vida y pensamiento de sociedades que buscan sus propias formas de expresión de acuerdo con su realidad histórica.</p> <p>Valoración de las aportaciones culturales de las sociedades de la Edad Media.</p>

III.- La Edad Moderna:

- 3.1. El movimiento renacentista,
- 3.2. La importancia de los descubrimientos geográficos,
- 3.3. La Reforma protestante y la Contrareforma,
- 3.4. Los gobiernos absolutistas
- 3.5. El movimiento de Ilustración,
- 3.6. La Revolución Industrial,
- 3.7. El Liberalismo,
- 3.8. Independencia de los Estados Unidos,
- 3.9. La Revolución Francesa,
- 3.10. Napoleón,
- 3.11. Las independencias de los países latinoamericanos,
- 3.12. Congreso de Viena y Restauración.

CUADRO DE CONTENIDOS

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS
<p>Causas que originaron el fin de la Edad Media y el inicio de la Edad Moderna.</p> <p>Los cambios en la economía, la política, la sociedad y la cultura en la Edad Moderna.</p> <p>Las nuevas necesidades de las sociedades modernas, causas de la transformación.</p> <p>La importancia del comercio y los descubrimientos geográficos.</p> <p>El capitalismo comercial y el capitalismo industrial.</p> <p>La Revolución Industrial, los cambios que impuso a la sociedad. Causas y consecuencias.</p> <p>El papel de la burguesía en el desarrollo del comercio y la industria.</p> <p>La situación del campo y la vida en las primeras ciudades industriales.</p> <p>Los avances tecnológicos y científicos.</p> <p>Las nuevas formas de pensamiento liberal y su reflejo en la economía y la política.</p> <p>Las nuevas formas de propiedad.</p> <p>Los movimientos liberales de los siglos XVIII y XIX y su impacto en la comunidad mundial.</p>
PROCEDIMIENTOS
<p>Síntesis de las principales características económicas, políticas, sociales e ideológicas de la Edad Media.</p> <p>Relación de las causas que originaron la caída del sistema feudal y su substitución por el capitalismo comercial e industrial.</p> <p>Reconocimiento y análisis de las causas que originaron los cambios en las formas de pensar de la gente de la Edad Moderna.</p> <p>Análisis de las causas que originaron la revolución industrial y los efectos de ésta en las sociedades del siglo XIX</p> <p>Detección de agentes de cambio en las sociedades modernas.</p> <p>Distinción del papel de las nuevas clases sociales en las sociedades del periodo moderno</p> <p>Reconocimiento del impacto ocasionado por las innovaciones económicas en el proceso de crecimiento industrial.</p> <p>Debate sobre las nuevas formas de apropiación de los recursos y de las formas en que ésta afecta el desarrollo de las sociedades.</p> <p>Identificar los elementos ideológicos que inspiraron las revoluciones burguesas de los siglos XVIII y XIX así como distinguir el impacto que éstas tuvieron en la comunidad mundial.</p>
ACTITUDES Y VALORES
<p>Evaluación de las causas por las que las sociedades cambian transformando toda su estructura.</p> <p>Estimar el importante papel que han jugado los grupos humanos como agentes de cambio en una dinámica de fuerzas de distinta naturaleza e intereses.</p> <p>Conciencia crítica del uso irracional de los recursos naturales y humanos ocasionado por las sociedades industriales de todos los tiempos.</p> <p>Preocupación y compromiso hacia el desarrollo de la sociedad contemporánea como parte de un proceso en el que todos los hombres han participado.</p> <p>Tolerancia y respeto hacia formas de vida, posiciones políticas y creencias religiosas.</p>

5.1.1.5 Estrategias generales del curso.

ESTRATEGIAS PARA ABORDAR EL CURSO:

El curso está planeado en tres módulos de acuerdo a los contenidos que marca el enfoque de la disciplina: Antigüedad, Edad Media y Edad Moderna y de acuerdo a la forma en que se trabajan los contenidos del curso (calendarizaciones y estrategias generales de aprendizaje) se dividió en 4 módulos. Cada módulo está dividido en 2 etapas fundamentales:

- 1.- Las presentaciones que se hacen durante la sesión en la cuales se investigan y analizan los contenidos fundamentalmente informativos de la materia durante la sesión
- 2.- Las actividades diseñadas para apoyar los contenidos trabajados en cada sesión, en estas actividades se busca fomentar que los alumnos elaboren nuevas formas de análisis e interpretación de los contenidos básicos de la historia.

Las actividades se dividen en :

- extraclase (tareas) y
- en Clase

FORMA DE TRABAJO DE LA ETAPA DE PRESENTACIONES EN CLASE:

MÓDULO I

EL ALUMNO:

Se le está preparando para aplicar técnicas de investigación y desarrollar habilidades para analizar, relacionar, encontrar causas y efectos, sintetizar, inducir y deducir fenómenos, acontecimientos y procesos sociales que determinaron el devenir histórico.

EL MAESTRO:

Enseña a los alumnos a desarrollar habilidades y los introduce en el uso de una metodología de análisis de fenómenos sociales.

AUTOEVALUACIÓN

Los alumnos ponen en práctica la autoevaluación para empezar a familiarizarse con las principales técnicas y tomar conciencia de sus limitaciones y fortalezas así como del compromiso que implica aplicarlas.

MÓDULO II

EL ALUMNO:

Presenta los resultados de sus investigaciones y análisis al grupo en equipo (en competencia 2 equipos a la vez hacen presentaciones sobre el mismo tema).

EL MAESTRO:

Coordina el trabajo de equipos y ayuda a los alumnos a asimilar los contenidos del módulo al proporcionarles herramientas de análisis para estudiar fenómenos sociales. Refuerza el trabajo de interpretación de procesos de largo alcance.

AUTOEVALUACIÓN

Evaluación de los miembros del grupo al trabajo (en competencia) de los equipos
Autoevaluación de los equipos (autocrítica).

MÓDULO III:

EL ALUMNO:

Hace presentaciones individuales de sus resultados de investigación en una mesa redonda (talleres de trabajo), trabaja con su grupo para establecer conclusiones generales sobre el tema de las sesiones.

EL MAESTRO:

Guía y coordina la mesa redonda de cada sesión, asesora a los alumnos en las investigaciones.

AUTOEVALUACIÓN:

Autoevaluaciones (individuales) de los alumnos.

MÓDULO IV:

EL ALUMNO:

Hace presentaciones individuales de los resultados de sus investigaciones en mesa redonda coordinada por un alumno elegido por el grupo para moderar las presentaciones de cada sesión.

EL MAESTRO:

Da asesoría previas a los alumnos seleccionados para guiar las sesiones. Apoya a las discusiones surgidas en la mesa redonda y lleva un registro de participación de los alumnos del grupo.

AUTOEVALUACIÓN.

Evaluación del alumno al trabajo del grupo en general.

5.1.1.6 La evaluación

5.1.1.6.1 Naturaleza y criterios evaluativos

Base de los criterios:

La evaluación en este curso está considerada como un proceso en el que se usa y busca información a través de diversas fuentes que permiten emitir un juicio valorativo sobre el aprendizaje de los alumnos en base a un análisis reflexivo.

Se busca integrar una evaluación formativa y sumativa a lo largo del curso centrada en el manejo de contenidos (informativos, procedimentales y axiológicos de manera integral) en términos de resultados cualitativos de aprendizaje que puedan ser enmarcados dentro de un contexto real en el cual el alumno pueda aplicar los contenidos aprendidos.

Se busca que la evaluación respete los criterios establecidos tanto en los objetivos generales del curso como en las metas establecidas dentro de cada módulo y estrategia programada.

Se busca también establecer la práctica de la evaluación de manera continua como un medio más para poder distinguir los cambios que deberán practicarse al modelo propuesto de enseñanza - aprendizaje en términos de regulación y orientación del diseño.

La autoevaluación es considerada también un punto fundamental para el desarrollo de este proyecto de diseño, en ella el alumno deberá emitir un juicio tanto de su avance en relación a los contenidos (actitudinales, procedimentales y axiológicos) de aprendizaje como de su relación con el profesor, las estrategias planeadas para el curso, los recursos materiales utilizados y la orientación y apoyo institucional.

Se busca fomentar con la autoevaluación la formación crítica y propositiva de prácticas que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje y de una consciencia de responsabilidad de parte del alumno por su propio aprendizaje y el aprendizaje de sus compañeros.

En este mismo sentido, alumnos serán invitados al final de cada módulo a hacer una evaluación de la evaluación con el objetivo de establecer criterios que respondan a las necesidades del contexto como alumnos y no sólo de los criterios planteados por la institución o el profesor.

TECNICAS EVALUATIVAS :

Instrumentos empleados para la obtención de información sobre el proceso de enseñanza aprendizaje (Martín, 1997).

Exámenes convencionales (parciales y final).

Tipo:

- Exámenes orales de investigaciones sobre los temas de cada sesión “presentaciones en clase” (Evaluación del profesor y evaluación del grupo a los equipos participantes),
- Exámenes escritos,
- Ensayos,
- Prácticas de actividades,
- Participación en mesas de discusión a través de medios electrónicos.

Puntos por evaluar:

- Comprensión de contenidos,
- Relaciones entre acontecimientos,
- Estructura,
- Originalidad de la presentación de los trabajos diseñados como actividades creativas.

Pruebas objetivas:

- Respuesta breve o de completar.
- Selección de alternativas
- Ordenamiento. (líneas de tiempo)

Observación asistemática y sistemática (se emplea básicamente para conocer los rasgos sobre conducta y actitudes):

- En la participación en mesas de discusión,
- En los trabajos de equipo,

- En las asesorías solicitadas por medios virtuales.
 - Actitudes a considerar en la observación:
 - A) Internas:
 - a) Autocontrol,
 - b) Autonomía,
 - c) Iniciativa,
 - d) Seguridad,
 - B) Con los demás:
 - k) Respeto a las normas del grupo,
 - l) Respeto a las opiniones de los demás
 - m) Aceptación crítica,
 - n) Trabajo en grupo,
 - o) Capacidad de diálogo.
 - C) Ante el trabajo:
 - a) Cumplimiento de compromisos
 - b) Constancia,
 - c) Organización,
 - d) Creatividad.

EVALUACIONES INDIVIDUALES:

Tareas, participaciones: rally, dramatizaciones, simulación de acontecimientos (evaluación del profesor y autoevaluación),

Participación en mesas de discusión (evaluación del profesor y autoevaluación),

Exámenes (evaluación del profesor),

EVALUACIONES GRUPALES:

Talleres y actividades especiales: rally, dramatizaciones, simulación de acontecimientos (evaluación del maestro y del grupo),

Participación en mesas de discusión (evaluación del maestro y evaluación grupal),

Actividades por equipo (Evaluación del maestro, evaluación grupal y autoevaluación),

Las evaluaciones al curso (contenidos, estrategias, papel del profesor, la evaluación, servicios de apoyo, etc.) también se hacen de manera grupal e individual.

LA AUTOEVALUACIÓN:

En actividades o tareas individuales sobre las cuales se le solicita al alumno emitir un juicio valorativo personal o numérico sobre su desempeño.

En actividades grupales (talleres, rallies, mesas de discusión, etc.) sobre las cuales se le solicita al alumno emitir un juicio personal o numérico sobre su desempeño en relación a su equipo de trabajo o del propio desempeño de su equipo (integración, puntualidad, presentación de trabajos, etc.)

En relación a las estrategias de aprendizaje y la forma en que éstas impactaron su aprendizaje.

Los criterios para la evaluación de las actitudes son los mismos mencionados anteriormente como parte de la observación:

- Actitudes a considerar en la observación:

- A) Internas:
 - a) Autocontrol,
 - b) Autonomía,
 - c) Iniciativa,
 - d) Seguridad,
- B) Con los demás:
 - p) Respeto a las normas del grupo,
 - q) Respeto a las opiniones de los demás
 - r) Aceptación crítica,
 - s) Trabajo en grupo,
 - t) Capacidad de diálogo.
- C) Ante el trabajo:
 - a) Cumplimiento de compromisos
 - b) Constancia,
 - c) Organización,
 - d) Creatividad.

En cuanto a la evaluación del alumnos en relación al manejo de los contenidos se propone hacer una valoración libre y subjetiva, en la que el alumno hace un análisis interno sobre sus logros y avances. Se recomienda a los estudiantes que lleven una agenda, diario o reporte personal en el cuál deben vaciar esta información sobre sus valoraciones.

En este programa, la autoevaluación está considerada como un instrumento que los alumnos deben aprender a utilizar de manera continua para mejorar su desempeño académico, sin embargo las calificaciones que los estudiantes se otorguen no tienen que ser consideradas como parte de la calificación cuantitativa que el profesor deberá emitir como parte de las calificaciones parciales o finales. La autoevaluación en este diseño tiene como propósito fundamental hacer consciencia en los alumnos de la importancia de hacerse responsables críticos y directos de sus avances y niveles aprovechamiento, preocuparse por lograr una formación de calidad en la que ellos puedan confiar y seguir desarrollando.

PONDERACIONES PARA CALIFICACIONES

Tareas y participaciones : 40 %.

Participación en correo electrónico: 10 %.

Trabajo en equipo talleres y Actividades especiales (Rally): 10 %.

Exámenes : 40 %.

CALIFICACION FINAL

Promedio de los parciales: 60 %.

Examen final: 40 % (ver especificaciones por grupo).

5.1.1.6.2 Ponderaciones de calificaciones

EVALUACIONES Y PONDERACIONES

Promedio de parciales: **60 %**.

Evaluación final: **40 %** (cuarto parcial y examen final).

Primer parcial:

Individuales

- * Examen: **40** puntos.
- * Participaciones en clase: **20** puntos.
- * 2 actividades: **20** puntos (10 puntos cada actividad).
 - 1.- Cuadro sobre Prehistoria (10 puntos).
 - 2.- Cuadro sobre las formas de gobierno (10 puntos).
- * Mesa de discusión sobre la democracia en los Estados esclavistas: **10** puntos

Grupales

- * Taller sobre culturas antiguas: **10** puntos

Segundo parcial:

Individuales

- * Examen: **40** puntos.
- * Participaciones en clase: **20** puntos.
- * 2 actividades: **20** puntos (10 puntos cada actividad).
 - 1.- Sobre la aportación de los árabes a la cultura contemporánea (10 puntos).
 - 2.- Análisis de la película "El nombre de la rosa" (10 puntos).
- * Mesa de discusión sobre la mentalidad del hombre del medioevo: **10** puntos

Grupales

- Taller sobre Edad Media: **10** puntos

Tercer Parcial:

Individuales

- * Examen: **40** puntos.
- * Participaciones en clase: **20** puntos.
- * 2 actividades **20** puntos (10 puntos cada actividad).
 - 1.- "Las reformas propuestas por Lutero a la religión católica" (10 puntos).
 - 2.- Análisis de una película (10 puntos).

* Mesa de discusión sobre los efectos de la Revolución Industrial en la actualidad: **10** puntos.

Grupales

- Rally: **10** puntos.

Cuarto Parcial

Corresponde al cuarto parcial el **40 %** del valor total del curso.

Para cubrir este 40% se considerarán:

- Las participaciones en clase (**10** puntos).
- La reseña de una lectura (**10** puntos).
- El examen final (**20** puntos).

5.1.1.7 Calendarización de sesiones y actividades

HISTORIA DE LA CIVILIZACIÓN I

FEC HA	SESIONES	ACT. EXTRACLASE	ACTIVIDADES EN CLASE
	INTRODUCCIÓN AL CURSO		
<u>J.22</u>	<u>PREHISTORIA</u>	<u>Cuadro Prehistoria</u>	
<u>M.27</u>	<u>MESOPOTAMIA</u>		<u>Película Mesopotamia</u>
<u>J.29</u>	<u>EGIPTO</u>		<u>Clase con Diapositivas</u>
FEB.			
<u>M. 3</u>	<u>PREHELÉNICOS Y GRECIA</u>	<u>Formas gob. Grecia</u>	
<u>J. 5</u>	ASUETO		
<u>M.10</u>	<u>GRECIA</u>		<u>Ensayo</u>
<u>J.12</u>	<u>ETRUSCOS Y ROMA</u>		<u>Debate instituciones</u>
<u>M.17</u>	<u>ROMA</u>	<u>Mesa: Democracia</u>	<u>Lectura vida Roma Taller Antigüedad</u>
<u>J.19</u>	1er. Parcial		
<u>M.24</u>	<u>ROMA CAIDA</u>		
<u>J.26</u>	<u>EDAD MEDIA/BÁRBAROS</u>	<u>Aportaciones árabes</u>	
MAR			
<u>M. 3</u>	<u>BIZANCIO/ ÁRABES</u>		
<u>J. 5</u>	<u>FEUDALISMO</u>		<u>Vida Monástica</u>
<u>M.10</u>	<u>IGLESIA Y CRUZADAS</u>	<u>Análisis película</u>	<u>Lec. Peregrinaciones</u>
<u>J.12</u>	<u>TALLER</u>	<u>Mesa: mentalidades</u>	<u>Taller Edad Media</u>
<u>M.17</u>	<u>RENACIMIENTO</u>		<u>Lectura de Venecia</u>

J 19	2° Parcial		
M.24	DESC. GEOGRÁFICOS	Propuestas de Lutero	
J.26	REF. Y CONTRARREFORMA		Dilema de la Iglesia
M.31	ABSOLUTISMO		Exposición monarcas
ABR			
J. 2	ILUSTR/DESPOTISMO	Análisis película	Producción en serie
M. 7	REVOLUCIÓN INDUSTRIAL		Película Rev. Indus.
J. 9	RALLY		Rally
M 14	REV.IND. /LIBERALISMO	Mesa: Rev. Indus.	
J.16	INDEP. DE EU		
M.21	INDEP. EU/REV.FRANC.		Texto Const. E.U.
J.23	REVOLUCIÓN FRANCESA		Anal. Derechos Hombre
M.28	REVOLUCIÓN FRANCESA		
J.30	3er. Parcial		
MAY			
M. 5	NAPOLEÓN	Lectura.	El juicio de Napoleón
J. 7	INDEPENDENCIA A.L.		
M.12	INDEPENDENCIA A.L.		
J.14	CONG. VIENA/RESTAURACIÓ N		Disc.Lib y Conser.

5.1.1.8 Bibliografía y direcciones electrónicas del curso

BIBLIOGRAFÍA:

- Appendini, I. (1996) "Historia Universal. Antigüedad y Edad Media". México: Porrúa.
- Krieger, L.(1995) "World History. Perspectives on the past". Washington: Heath and Company.
- Farah, C.(1995) "World History. The Human experience". México: Macmillan/McGraw - Hill.
- Corbella J.(1997) "Historia. Ciencias Sociales". México: McGraw - Hill.
- Harrison, J.(1997) "Estudio de las Civilizaciones Occidentales". Vol. I. México: McGraw - Hill.
- Brom, J. (1994) "Esbozo de Historia Universal". México: Grijalbo.

DIRECCIONES ELECTRÓNICAS:

Estas son algunas de las fuentes que podrás consultarlas para reforzar tus conocimientos sobre los temas que estudiaremos en el curso, existen muchas más, tu puedes buscar muchas otras:

Sobre Vikingos, para el tema de bárbaros:
<http://www.demon.co.uk/tourism/jvc/index.html>

Sobre los romanos. Emperadores, costumbres, formas de vestir, teatro, los baños, etc.:
<http://ireland.iol.ie/~coolmine/typ/romans/intro.html>

Sobre las cruzadas, esta es una página construido por alumnos de una High School en los Estados Unidos con información y juego interesantes sobre las cruzadas:
<http://gator.naples.net/~nfn05074/>
Sobre el Museo de Louvre, para el tema de Napoleón:
<http://www.paris.org./Musees/Louvre/musehistory.html>

Sobre el renacimiento, es una página a través de la cual se puede tener acceso a distintos sitios en Internet en lo cuales se trabaja el renacimiento italiano:
<http://piglet.cc.utexas.edu/~hyacinth/firenze.htm>

Para ejemplificar el tema de El congreso de Viena y las luchas por restablecer al Antiguo Régimen:
<http://www.government.de/.bin/lay/auslsp/historia/hist0103.html>

5.1.2 Módulo I: “Prehistoria y culturas de la Antigüedad”

5.1.2.1 Temas específicos a trabajar en cada sesión

PRESENTACIONES EN CLASE

En este curso, cada clase está dividida en tres etapas en las cuales deberás participar, la primera está compuesta por las “presentaciones en clase”, la segunda por las “actividades en clase” y la tercera las “actividades extraclase o tareas”. No en todas las sesiones tendrás que presentar tareas, tampoco en todas las sesiones tendremos que desarrollar actividades en clase (para poder tener una idea más completa de todo esto te recomendamos que consultes la sección denominada calendarización, ahí podrás encontrar de manera gráfica que actividades y tareas van a ser desarrolladas de acuerdo a cada sesión). Sin embargo, las presentaciones en clase se llevan a cabo en todas las sesiones, es importante que sepas que tema se tratará en cada sesión para que investigues sobre sus puntos principales y llegues al salón con una idea más o menos completa del tema pues durante la clase el maestro va a preguntar e ir incorporando a la sesión los distintos puntos investigados y las aportaciones de todos los miembros del grupo.

Puntos a trabajar por sesión:

La Prehistoria:

Las etapas de la Prehistoria, principales características:

- El Paleolítico,
- El Mesolítico,
- El Neolítico,
- La Edad de los metales.

Los pueblos mesopotámicos:

- a) Características principales de los pueblos mesopotámicos,
- b) Situación Geográfica,
- c) Economía,
- d) Organización política,
- e) Sociedad,
- f) Aportaciones principales.

La cultura egipcia:

- a) Características principales de la cultura Egipcia,
- b) Situación Geográfica e influencia del medio ambiente,
- c) Economía,
- d) Organización política,
- e) Sociedad (la religión),
- f) Aportaciones principales.

Las culturas prehelénicas:

- a) Los pueblos prehelénicos:
 - La cultura Cretense o Minoica,
 - La cultura Micénica.
- b) Importancia de las culturas prehelénicas.

Los pueblos griegos:

- a) Características principales de los pueblos Helenos:
 - Aqueos y Eolios,
 - Dorios,
 - Jonios.
- b) El medio geográfico,
- c) Principales actividades económicas,
- d) La sociedad espartana:
 - Organización social y política
- e) La sociedad ateniense:
 - Organización social y política.
- f) Principales aportaciones de la cultura griega al mundo occidental

Los romanos:

- a) Los primeros pueblos que habitaron la península itálica,
 - Los Latinos,
 - Los Etruscos,
 - La Magna Grecia;
- b) Las formas de gobierno y sus principales características:
 - La Monarquía,
 - La República,

■ El Imperio.

c) Principales aportaciones de los romanos a la cultura occidental.

5.1.2.2 Primera actividad en clase: Mesopotamia

ACTIVIDAD

PROYECCIÓN PELÍCULA DE MESOPOTAMIA

Lo que debes comprender:

A través de esta actividad vas a deducir la importancia de las condiciones geográficas Mesopotamia por medio de la observación de imágenes de la región para que comprendas la importancia del medio ambiente en desenvolvimiento de esta cultura.

Vas a identificar las principales actividades económicas de los pueblos mesopotámicos como medio para comprender su desarrollo cultural.

Distinguirás como estaban integrados los pueblos mesopotámicos a través de la observación y el análisis de sus principales rasgos culturales el fin de comprender como estaban jerarquizadas las sociedades de la Antigüedad.

Vas a identificar las principales aportaciones de los pueblos mesopotámicos a la cultura universal al observar y descubrir como estas aportaciones respondían a las necesidades de desarrollo de estas culturas.

¿Cómo lo vas a lograr?:

En la película vas a observar las de condiciones del medio geográfico en las formas de vida de estas culturas. Vas a identificar sus principales actividades económicas y formas de organización social para comprender el proceso de desarrollo de los pueblos mesopotámicos en relación al desarrollo de las distintas culturas de la Antigüedad.

Después de haber visto y analizado la película se hará una discusión grupal y libre a la participación sobre la película, se nombrarán dos moderadores encargados de resaltar los puntos sobresalientes de la discusión y descubrir.

*¿Qué fue lo que más impresionó de este video tanto a ti como a tus compañeros?.

¿Para qué te va a servir?:

Se espera que a través de esta actividad, valores de las aportaciones de los pueblos mesopotámicos a la cultura universal.

Reconozcas la complejidad de la vida en las civilizaciones mesopotámicas y que el desarrollo económico, político y social de las civilizaciones antiguas estaba determinado en gran medida por las condiciones de vida materiales.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

Al finalizar la proyección de la película, deberás responder a 10 preguntas escritas que tu mismo revisarás con el fin de que pueda valorar por ti mismo tu grado de avance y comprensión del tema.(autoevaluación).

5.1.2.3 Segunda actividad en clase: Egipto

ACTIVIDAD:

CLASE INTERACTIVA DE EGIPTO CON TRANSPARENCIAS.

Lo que debes comprender:

En esta actividad, vas a deducir las condiciones geográficas de Egipto a través de la observación de imágenes de la región para que comprendas la importancia del medio ambiente en el desenvolvimiento de esta cultura.

Identificarás la importancia del carácter religioso de la cultura egipcia a través de la observación de sus principales obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas.

Distinguirás cómo estaba integrada la sociedad egipcia, a través del análisis de relieves y pinturas con el fin de comprender cómo estaban jerarquizadas las sociedades de la Antigüedad.

Valorarás los avances científicos logrados por este pueblo y cómo se ven reflejados en la elaboración de importantes obras.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Observando las características geográficas del mundo Egipcio identificables en las transparencias.

Deduciendo la forma en que el medio geográfico determinó el desenvolvimiento de esta cultura.

Identificando a través de las obras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas de las características fundamentales de estas culturas.

Para poder llevar a cabo todo esto, maestro va a crear un ambiente adecuado en el que todos tus compañeros puedan observar la pantalla en la que se proyectarán las transparencias.

El maestro va a hacerte algunas preguntas a partir de conceptos básicos que te permitirán avanzar hacia ideas más críticas. Todos deberán señalar los detalles visuales de las imágenes de las transparencias y aprenderán a apreciarlas como una fuente muy valiosa en información histórica.

Es importante anotar las ideas generadas por tus compañeros cuando se analicen las imágenes, añadiendo hechos históricos claves que el irá mencionando.

¿Para qué te va a servir?:

Para comprender y valorar la lucha que tuvieron que librar los pueblos de la Antigüedad para vencer los obstáculos naturales, aprender a dominarlos y de esta manera poder desarrollarse.

Para valorar el esfuerzo de las primeras civilizaciones como parte de una búsqueda constante de las civilizaciones por crecer y mejorar sus condiciones de vida.

5.1.2.4 Tercer actividad en clase: Prehelénicos y Grecia

ACTIVIDAD:

ENSAYO SOBRE GRECIA

Lo que debes comprender:

En esta actividad vas a tratar de sintetizar los rasgos característicos de las culturas helénicas a través del desarrollo de ideas escritas que te permitirán expresar tu propia visión sobre los acontecimientos históricos de la antigua Grecia.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Vas a hacer un resumen de una cuartilla indicando cuales son los rasgos característicos de las culturas griegas, recuerda que existen diferencias muy claras entre las sociedades espartana y la ateniense.

¿Para qué te va a servir?:

Para que puedas distinguir con mayor claridad las características principales de las culturas helénicas.

5.1.2.5 Cuarta actividad en clase: Roma

ACTIVIDAD

LA INSTITUCIONALIZACIÓN DE LA VIDA EN ROMA

Lo que debes comprender:

El papel de las instituciones romanas en el desarrollo de la cultura a través del análisis de las necesidades del Imperio de lograr su unificación política, económica y social.

Distinguirás también cuales eran las principales funciones de estas instituciones y su impacto en la vida social través de la discusión y el intercambio de ideas con tus compañeros.

Vas a valorar el papel que juegan las instituciones en la vida moderna como elemento de organización de las necesidades de nuestras sociedades.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Primeramente vas a hacer una lectura cuidadosa del texto “La institucionalización de la vida en Roma”.

Junto con tus compañeros de grupo vamos a discutir en torno al tema de las instituciones: orígenes, funciones e impacto en las sociedades de la Antigüedad.

Posteriormente vamos a hacer una transposición de los elementos encontrados en la vida institucionalizada de la antigua Roma con las de las instituciones en la actualidad.

¿Para qué te va a servir?:

Para valorar el papel que juegan las instituciones en las sociedades actuales al comprender sus funciones como respuesta a una serie de necesidades sociales que se han manifestado de distinta manera a través del tiempo.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

Al finalizar la clase, escribe tus conclusiones sobre el tema y enséñaselas a algunos de tus compañeros, pídele su opinión sobre tus opiniones. ¿Crees que hayas cubierto los principales puntos que explican la funciones de las instituciones en Grecia?. Asigna una calificación a tu trabajo.

5.1.2.6 Quinta actividad en clase: la institucionalización de la vida en Roma

ACTIVIDAD (a)

ANÁLISIS DE LA VIDA EN LA CIUDAD DE ROMA.

Lo que debes comprender:

Cómo el desarrollo alcanzado por la sociedad romana en su etapa imperial se reflejó también en el bienestar general de los habitantes de Roma.

Vas a distinguir las diferencias entre las formas de vida en la ciudad de Roma y las de las demás ciudades dominadas por los romanos, al descubrir las características principales de la vida en esta ciudad.

(Esta es una actividad complementaria de la lectura del texto sobre la vida cotidiana en una ciudad romana).

¿Cómo lo vas a lograr?:

A diferentes alumnos del grupo se les solicitará que investiguen las funciones de los principales edificios públicos romanos (termas, teatros, hipódromos, basílicas, foros, templos, anfiteatros, coliseos, etc.).

En una imagen (póster, diapositiva) el profesor va a ir señalando los principales edificios de la ciudad en tanto los alumnos van a ir explicando a sus demás compañeros del grupo las funciones que cumplían cada uno de los edificios.

¿Para qué te va a servir?:

Para comprender mejor como funcionaba la capital del Imperio Romano, las funciones de sus más importantes edificios públicos, el nivel de vida de sus habitantes y las formas de organización social y política de este tipo de comunidades.

5.1.2.7 Sexta actividad en clase: La vida cotidiana en una ciudad romana

ACTIVIDAD (b):

LECTURA SOBRE LA VIDA COTIDIANA EN UNA CIUDAD ROMANA.

Lo que debes comprender:

Formas de vida de la sociedad romana (principales instituciones, edificaciones, funciones y grupos sociales) durante el imperio.

El crecimiento de la ciudad de Roma como reflejo del desarrollo comercial y del poder de su gobierno imperial.

Necesidades de una sociedad imperial.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Investigando sobre funciones de los principales edificios en la ciudad de Roma.

Vas a leer y analizar un texto con información sobre formas de vida en una ciudad de romana.

Comentarás y reflexionarás ,junto con tus compañeros de grupo sobre formas de vida, diferencias entre las ciudades romanas y su capital (centralismo) y las razones por las cuales se desarrollaron en ritmos y formas distintos.

¿Para qué te va a servir?:

Para comprender las diferencias existentes en los pueblos de la Antigüedad entre los niveles de vida de unas regiones y otras al analizar los distintos ritmos de crecimiento y desarrollo entre Roma y las demás ciudades romanas.

Para valorar el esfuerzo de los pueblos romanos por difundir la cultura romana como parte de un proceso de conquista y dominio, fenómeno que puede ser distinguido en distintos periodos de la historia (transposición).

Para valorar también la vida organizada de las comunidades sociales.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

Al finalizar la actividad presenta resumidamente tus conclusiones al grupo y espera sus comentarios.

5.1.2.8 Séptima actividad en clase: taller sobre Prehistoria y culturas de la Antigüedad.

TALLER.

TEMA: “LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA”.

Lo que debes comprender:

En esta actividad vas a desarrollar tus habilidades manuales y creativas a través de la elaboración material plástico, pondrás en práctica los conocimientos adquiridos en el curso al sintetizar las principales características que definieron a las civilizaciones antiguas.

Tomarás conciencia de la importancia de tu participación en un proyecto grupal.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Para llevar a cabo esta actividad, se va a dividir al grupo en equipos, cada equipo va a escoger algunos de los temas que componen este módulo y a desarrollarlo en una maqueta en la que podrás incorporar tantos elementos como tu imaginación y conocimiento del tema te permitan.

Al terminar tu maqueta, tu equipo deberá hacer una presentación del trabajo al grupo en la que explicaran y justificarán los puntos trabajados.

Otra de las características de este taller es que la maqueta debe realizarse en un tiempo determinado así que tu y tus compañeros van a tener que organizarse muy bien para terminar el trabajo lo mejor y en el menor tiempo posible. (se vale planear con anterioridad la maqueta, incluso podrán llevar al taller material preparado con anterioridad).

Los temas son los siguientes:

Asignación de temas por equipos:

- Prehistoria,
- Mesopotamia,
- Egipto,
- Prehelénicas,
- Grecia,
- Roma,
- Línea de tiempo.

¿Para qué te va a servir?:

Esta actividad te permitirá integrar todo lo que se ha visto en el curso sobre la Prehistoria y la Edad Antigua, además vas a poner a trabajar a tu imaginación y a tus habilidades

manuales para traer a la realidad o materializar una etapa del pasado que estudiaste en documentos. Por otro lado vas a poder poner en práctica tus habilidades para trabajar en equipo de manera activa.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

En esta ocasión va a ser el grupo quien evalúe tu trabajo y el de tu equipo; como se mencionó anteriormente, cada equipo deberá hacer su maqueta y presentarla a los demás equipos los cuales deberán señalar los puntos buenos y los puntos malos del trabajo. Es muy importante que consideres como retroalimentación lo que tus compañeros opinen sobre tu trabajo, esto te permitirá tener en consideración que no sólo uno tiene criterios para autoevaluarse sino que existen otros puntos que pueden ayudarnos a ubicar nuestros esfuerzos en relación con la aceptación o incluso el rechazo de los demás.

Aspectos a Evaluar:

Creatividad y originalidad,
Representatividad de los principales elementos de cada tema,
Presentación lógica y coherencia en los contenidos,
Exposición oral de la maqueta,
Integración del equipo.

5.1.2.9 Primera tarea: cuadro sobre las etapas de la Prehistoria

ACTIVIDADES EXTRACLASE (TAREAS)

Actividad 1

CUADRO SOBRE LAS ETAPAS DE LA PREHISTORIA

Lo que debes comprender:

Vas a aprender a ubicar temporalmente cada etapa de la Prehistoria, distinguirás las diferencias entre las formas de vida representativas y las manifestaciones artísticas de cada etapa prehistórica y comprenderás el proceso evolutivo de las sociedades primitivas.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Para poder llevar a cabo esta actividad tendrás que investigar en distintas fuentes bibliográficas y hemerográficas las características fundamentales de cada etapa de la Edad de Piedra: Paleolítico, Mesolítico y Neolítico atendiendo a sus formas de vida, utensilios representativos de cada etapa y formas de manifestación artística. La información deberás vaciarla en el esquema que a continuación se indica.

¿Para qué te va a servir?:

Para distinguir las diferencias entre una etapa y otra de la Prehistoria y apreciar la evolución que se dio en cada momento de la historia.

5.1.2.10 Segunda tarea: cuadro sobre las principales formas de gobierno en Grecia

Actividad 2

CUADRO SOBRE LAS PRINCIPALES FORMAS DE GOBIERNO EN GRECIA

Para comprender mejor cada forma de gobierno y para entender como cada una de ellas respondía a una necesidad específica de la sociedad griega.

5.1.2.11 Tercer tarea: Mesa de discusión sobre la democracia en los Estados esclavistas

MESA DE DISCUSIÓN.

TEMA: “LA DEMOCRACIA EN LOS ESTADOS ESCLAVISTAS”.

Lo que debes comprender:

Reflexionarás sobre el origen y naturaleza de la concepción de la democracia en los culturas antiguas a partir del conocimiento generado a través de tus investigaciones y, de acuerdo a tu propia experiencia, vas a comparar las necesidades que dieron origen al surgimiento de la democracia en la Antigüedad con las necesidades de las sociedades contemporáneas.

Utilizarás los recursos electrónicos como medio para conocer las opiniones de sus compañeros y apoyado en la discusión suscitada en esta actividad, formarás tu propio criterio.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Después de haber trabajados todos los temas del módulo (presentaciones en clase, actividades en clase y tareas) se espera que tengas una ideas más o menos completa de esta etapa de la historia que hemos estudiado y que , a partir de este conocimiento seas capaz de comprender el concepto de democracia en el momento histórico que se generó. Tus conclusiones deberás hacerlas llegar a la mesa de discusiones de la materia y deberás contestar a algunas de las propuestas de tus compañeros para que conozcas sus puntos de vista y a su vez ellos puedan enriquecer sus conclusiones con tus aportaciones.

¿Para qué te va a servir?:

Para conocer las distintas opiniones que pueden existir sobre este punto, ubicar tu manera de pensar y analizar a las sociedades de la Antigüedad y distinguir la forma en que estas concepciones afectan a nuestra visión actual del concepto democracia.

5.1.2.12 Criterios de evaluación del módulo

Individuales:

- * Examen: **40** puntos.
- * Participaciones en clase: **20** puntos.
- * 2 actividades: **20** puntos (10 puntos cada actividad).
- 1.- Cuadro sobre Prehistoria (10 puntos).
- 2.- Cuadro sobre las formas de gobierno (10 puntos).

- * Mesa de discusión sobre la democracia en las Estados esclavistas: **10** puntos.

Grupales:

- * Taller sobre culturas antiguas: **10** puntos.

5.1.3 Módulo II: La Edad Media.

5.1.3.1 Temas específicos a trabajar en cada sesión.

PRESENTACIONES EN CLASE:

Esta parte del curso, como el parcial anterior, está formada por una serie de presentaciones que deberán ser dirigidas ahora por los miembros de los distintos equipos del grupo que entrarán en competencia, aunque los equipos seleccionados serán responsables de la calidad de la información, de la presentación y de los recursos, todos debemos participar activamente para lograr sacar de estas actividades el mayor provecho posible.

Apoyándonos en las lecturas sugeridas para cada tema, todos deberemos enriquecer los materiales presentados por cada uno de los compañeros con el fin de integrar una visión general de los temas a tratar.

La presentación de los equipos al grupo deberá hacerse en las fechas asignadas a cada tema según la sesión, estas fechas puedes consultarlas en el espacio dedicado a la calendarización

Edad Media:

Equipos 1 y 2

- a) Tabla cronológica,
- b) Economía,
- c) Sociedad,
- d) Cultura, Arte y pensamiento.

Bárbaros:

Equipos 3 y 4

- a) Principales grupos bárbaros,
- b) Regiones donde se establecen los pueblos bárbaros,
- c) El imperio de Carlo Magno,
- d) Aportaciones de los pueblos bárbaros,

Bizancio:

Equipos 5 y 6

- a) Ubicación geográfica y áreas de dominio,
- b) Economía y política,
- c) Sociedad y cultura en el Oriente bizantino.

Árabes:

Equipos 1 y 2

- a) Orígenes del Islam,
- b) Economía y Sociedad,
- c) Características principales de la religión islámica,
- d) Cultura, arte y pensamiento,

Feudalismo:

Equipos 3 y 4

- a) Economía,
- Las nuevas relaciones económicas,

- b) Los grupos sociales,
- c) El poder político,
- d) La cultura y la mentalidad.

La Iglesia en la Edad Media y las Cruzadas:

Equipos 5 y 6

- a) El papel de la Iglesia en la Edad Media:
 - Los monasterios,
 - Las órdenes mendicantes;
- b) Causas de las Cruzadas;
- c) Las rutas de los cruzados;
- d) El comercio durante las Cruzadas;
- e) Consecuencias de las Cruzadas.

5.1.3.2 Primera actividad en clase: La vida monástica.

1ª ACTIVIDAD.

LA VIDA MONÁSTICA.

Lo que debes comprender:

A través de esta actividad vas a descubrir algunos aspectos de la vida diaria en un monasterio medieval, la importancia de la vida en comunidad y la forma en que cada uno de los habitantes del monasterios se organiza para trabajar en beneficio de este tipo de sociedades religiosas.

¿Cómo lo vas a lograr?:

El grupo se va a dividir en equipos de tres a cuatro alumnos a los cuales se les asignará una labor a realizar. En el salón de clase se buscará crear un ambiente propicio para el desarrollo de esta actividad: poca luz, música de la época, transparencias que representen monasterios de la época con el fin de que te sientas más ubicado en este periodo histórico.

En cada área de labor (ya verás cuales son estas labores) se va a colocar un documento que contenga información histórica sobre un punto determinado del monasterio así como las instrucciones que deberás seguir junto con tu equipo para llevar a cabo esta actividad. Cada equipo permanecerá unos minutos en el área asignada, se tocará una campana para que modifique su actividad en un ambiente de absoluto silencio.

Al finalizar la práctica cada entregará sus conclusiones sobre la experiencia y conocimientos adquiridos.

¿Para que te va a servir?:

Para que entiendas un poco mejor como pensaban y trabajaban los hombres que vivían en un monasterio, sus funciones, las privaciones y dificultades que debían pasar para llevar a cabo esa vida austera y de servicio que caracterizó a la vida monacal.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

Como ya se mencionó, al terminar la actividad cada equipo deberá entregar sus conclusiones sobre lo que percibió en esta actividad, es muy importante que compartas con los demás miembros de tu grupo tus experiencias y las compares con las de tus compañeros. Tu deberás ser capaz de distinguir si esta actividad tuvo alguna importancia para tu educación.

5.1.3.3 Segunda actividad en clase: Lectura de las peregrinaciones.

2ª ACTIVIDAD : LECTURA DE LAS PEREGRINACIONES

Lo que debes comprender:

Con esta actividad esperamos que complementes tu visión sobre la vida cotidiana en la Edad Media y la importancia que tuvo en ella la religión cristiana a través de la lectura reflexiva y analítica de un texto.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Después de estudiar y analizar el texto al que podrás tener acceso a través de esta página electrónica, vas a participar en una discusión con tu grupo sobre la función que tuvieron las rutas de peregrinaje en la Edad Media.

¿Para que te va a servir?:

Esta lectura te va a ayudar a comprender mejor el papel que jugaron las peregrinaciones en la difusión de las ideas por Europa, vas a entender a “la hospitalidad del camino” como una forma de facilitar este proceso de penetración del cristianismo en el mundo medieval.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

Después de haber leído el texto y participado en la discusión con tus compañeros, saca tus conclusiones y anótalas en tu libreta ¿Crees haber cumplido con los puntos señalados anteriormente en relación con: lo que debes aprender y para que te va a servir?.

5.1.3.4 Tercera actividad en clase: Taller sobre la Edad Media.

TALLER.

TEMA: “LA EDAD MEDIA”.

Lo que debes comprender:

En este taller vas a aprovechar tus habilidades manuales y creativas para poner en práctica tus conocimientos sobre lo que has aprendido en este módulo sobre las principales características de la vida en la Edad Media. Vas además a poner en práctica tus capacidades para trabajar en equipo, organizando, planificando y dirigiendo tanto tu trabajo como el de tus compañeros.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Para llevar a cabo esta actividad, se va a dividir al grupo en equipos, cada equipo va a escoger algunos de los temas que componen este módulo y a desarrollarlo en una maqueta en la que podrás incorporar tantos elementos como tu imaginación y conocimiento del tema te permitan.

Al terminar tu maqueta, tu equipo deberá hacer una presentación del trabajo al grupo en la que explicaran y justificarán los puntos trabajados.

Otra de las características de este taller es que la maqueta debe realizarse en un tiempo determinado así que tu y tus compañeros van a tener que organizarse muy bien para terminar el trabajo lo mejor y en el menor tiempo posible. (se vale planear con anterioridad la maqueta, incluso podrán llevar al taller material preparado con anterioridad.

Los temas son los siguientes:

- La vida monástica,
- La vida en el feudo,
- Las Cruzadas,
- La aparición de los burgos,
- La cultura de los pueblos bárbaros,
- La presencia musulmana en España,
- Línea de tiempo.

¿Para que te va a servir?:

Esta actividad te permitirá integrar todo lo que se ha visto en el curso sobre la Edad Media, vas a poner a trabajar a tu imaginación y a tus habilidades manuales para traer a la realidad o materializar una etapa del pasado que estudiaste en documentos. Además vas a poder poner en práctica tus habilidades para trabajar en equipo de manera activa.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

En esta ocasión va a ser el grupo quien evalúe tu trabajo y el de tu equipo; como se mencionó anteriormente, cada equipo deberá hacer su maqueta y presentarla a los demás equipos los cuales deberán señalar los puntos buenos y los puntos malos del trabajo. Es muy importante que consideres como retroalimentación lo que tus compañeros opinen sobre tu trabajo, esto te permitirá tener en consideración que no sólo uno tiene criterios para autoevaluarse sino que existen otros puntos que pueden ayudarnos a ubicar nuestros esfuerzos en relación con la aceptación o incluso el rechazo de los demás.

Aspectos a Evaluar:

Creatividad y originalidad,
 Representatividad de los principales elementos de cada tema,
 Presentación lógica y coherencia en los contenidos,
 Exposición oral de los contenidos trabajados en la maqueta,
 Integración del equipo.

5.1.3.5 Primera tarea: Las aportaciones árabes a la cultura contemporánea.

1ª. Actividad.

APORTACIONES DE LOS ÁRABES A LA CULTURA CONTEMPORÁNEA.

Lo que debes comprender y ¿Para que te va a servir?:

A través de esta actividad vas a identificar los rasgos fundamentales de la cultura árabe al diferenciarlos de otras culturas. Vas a comprender el papel que jugaron los árabes en la conformación de la cultura occidental al distinguir los rasgos fundamentales del proceso de asimilación de elementos culturales de Oriente y Occidente.

Vas a entender como esta fusión de culturas respondió a necesidades históricas determinadas a través del análisis comparativo de los requerimientos de las sociedades occidentales y orientales.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Vas a investigar en diferentes fuentes las características fundamentales de la cultura árabe distinguiendo sus principales aportaciones. Posteriormente vas a elaborar una lista de

artículos o productos de origen árabe y representarlos por medio de dibujos o esquemas explicando de que manera influyen en la vida moderna.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

Haz un resumen en media cuartilla de tus conclusiones, enséñaselo a alguno de tus compañeros (quién a su vez hará lo mismo con su resumen), y comparen resultados. ¿creen haber cumplido con los requisitos de esta actividad?. Si te sientes inseguro de tu avance solicita una asesoría, recuerda que puede utilizar el correo electrónico para este fin.

5.1.3.6 Segunda tarea: Análisis de la película “El nombre de la rosa”.

2ª Actividad.

ANÁLISIS DE LA PELÍCULA “EL NOMBRE DE LA ROSA”.

Lo que debes comprender:

Por medio de esta actividad te será más fácil entender el control que ejerció la Iglesia en la vida las personas del Medioevo.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Después de haber visto la película de “El Nombre de la Rosa”, vas a hacer una pequeña reseña en la que tratarás de incluir tus comentarios sobre lo que para ti fue la vida de los religiosos durante la Edad Media, el poder que ejercieron sobre las formas de pensar e interpretar el mundo y la influencia que tuvieron sobre el resto de la población

¿Para que te va a servir?:

Para comprender mejor a las sociedades medievales, su organización, sus formas de pensar, el control que ejerció la iglesia en la vida de las personas, las luchas por el poder religioso y las dificultades que existían entre las distintas órdenes religiosas.

¿Cómo vas a comprobar que lo aprendiste?:

El maestro hará una revisión de cada trabajo y hará sus comentarios, en el salón van a leerse algunas de reseñas para poder discutir con todo el grupo los principales puntos de la película; será importante que ubiques tu trabajo en relación con las conclusiones que sacará el grupo, quizás existan puntos que tu no identificaste o consideraste en tu análisis y que tengan un valor importante para aprovechar mejor la actividad.

5.1.3.7 Tercera tarea: Mesa de discusión sobre la mentalidad de la gente del medioevo.

MESA DE DISCUSIÓN.

TEMA: “LA MENTALIDAD DEL HOMBRE DEL MEDIOEVO”.

Lo que debes comprender y ¿Para que te va a servir?:

A través de esta mesa de discusión vas a tratar de distinguir los rasgos principales del pensamiento medieval en base a las investigaciones y conocimientos adquiridos a través de lo estudiado en este módulo. Vas a ser capaz de distinguir las diferencias que existen entre el pensamiento medieval y el pensamiento contemporáneo al comparar las circunstancias en que se originaron estas manifestaciones ideológicas. Además vas a utilizar los recursos

electrónicos como medio para conocer las opiniones de sus compañeros y, con base a la discusión suscitada en esta actividad, vas a poder formar tu propio criterio sobre el tema.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Después de haber cumplido con todos los puntos de este módulo (presentaciones en clase, actividades en clase y tareas) se espera que tengas un conocimiento de esta etapa de la historia que te permita emitir un juicio personal sobre la mentalidad de la gente en la edad Media. Tus conclusiones deberás hacerlas llegar a la mesa de conclusiones de la materia y deberás contestar a las propuestas de otros compañeros. No deberás olvidar que esta es una discusión tus opiniones y participaciones con los demás miembros de tu grupo son fundamentales para que se enriquezca el conocimiento del tema.

5.1.3.8 Criterios de evaluación del módulo.

Individuales:

- * Examen: 40 puntos.
- * Participaciones en clase (20 puntos).
- * 2 actividades (20 puntos, 10 puntos cada actividad),
 - 1.- Sobre la aportación de los árabes a la cultura contemporánea (10 puntos),
 - 2.- Análisis de la película “El nombre de la rosa” (10 puntos).

- * Mesa de discusión sobre la mentalidad del hombre del medioevo (10 puntos).

Grupales:

- Taller sobre Edad Media (10 puntos).

5.1.4 Módulo III: La Edad Moderna.

5.1.4.1 Temas específicos a trabajar en cada sesión.

PRESENTACIONES EN CLASE:

Esta parte del curso, como los parciales anteriores, está formada por una serie de presentaciones que deberán ser dirigidas por los miembros de los distintos equipos del grupo, la diferencia con el módulo anterior radica en que esta ocasión todos los equipos van a trabajar el mismo tema de la sesión aunque cada uno va a ser elegido para desarrollar sólo uno de los puntos del tema del día para presentarlo al grupo. Habrá un equipo que quedará a cargo de las conclusiones del trabajo.

Una vez más los equipos serán responsables de la calidad de la información, de la presentación y de los recursos pero todos debemos participar activamente para lograr sacar de estas actividades el mayor provecho posible apoyándonos en las lecturas sugeridas para cada tema.

Las presentaciones de los equipos al grupo deberán hacerse en las fechas asignadas a cada tema según la sesión, estas fechas puedes consultarlas en el espacio dedicado a la calendarización.

Temas y puntos a trabajar por sesión:

Renacimiento:

- a) Discusión y reflexión entre los dos equipos expositores sobre las causas históricas que determinaron la aparición del movimiento renacentista,
- b) Características del Renacimiento en Italia:
 - ¿Porqué se llama Renacimiento?,
 - Arte, ciencia y literatura renacentistas;
- c) El Renacimiento en otros países,
- d) Principales aportaciones renacentistas (preguntas y premios al grupo por su participación),
- e) Conclusiones.

Descubrimientos geográficos:

- a) Antecedentes de los descubrimientos geográficos:
 - Las 2 rutas comerciales (recorridos),
 - 1453 ¿Qué sucedió en ese año?,
 - b) ¿Quiénes patrocinaron las empresas de exploración? y ¿Porqué? ¿Cuáles serían sus intereses?:
 - El Mercantilismo,
 - ¿Porqué fueron los europeos y no los orientales quienes iniciaron los viajes de exploración? Pregunta del equipo al grupo (concurso, deben dar un premio a quienes ofrezcan las mejores respuestas, más lógicas y que consideren el contexto histórico como condicionante de este fenómeno),
 - ¿Qué Estados europeos fueron los que llevaron a cabo las empresas de exploración?.
- *Las rutas reservadas a portugueses y españoles;
- c) El Colonialismo. Sus grandes rasgos,
 - d) Conclusiones.

Reforma y Contrareforma:

- a) Pregunta al grupo: ¿Porqué las personas decidirían cuestionar la autoridad de la iglesia?,
- b) Causas económicas y políticas que dieron origen a al movimiento reformista de la iglesia,
- c) Martín Lutero y la crítica a la venta de las indulgencias,
- d) ¿Quiénes apoyaron a Martín Lutero?,
- e) Concurso sobre las propuestas de Lutero (trabajo de Tarea) premio a quienes manejen mejor su información y la analicen.
- f) Juan Calvino y su propuesta,
- g) Países en los influyó el protestantismo luterano, el Calvinismo y el Anglicanismo,
- h) Conclusiones.

Absolutismo y despotismo ilustrado:

- a) Iniciar con una pregunta al grupo ¿Cómo llegaron los monarcas a concentrar tanto poder en sus manos?,
- b) La teoría del Derecho Divino,
- c) Pregunta concurso al grupo ¿porqué fue importante el papel que jugaron los reyes absolutistas en esta etapa de la historia?, ¿Qué fomentaron?,
- d) Luis XIV,
- e) Isabel I de Inglaterra,
- f) Conclusiones.

Ilustración:

- a) Principios filosóficos de la Ilustración,
- b) Aspectos económicos de la Ilustración,
- El Laisser faire - Laisser passer,
- c) Aspectos políticos,
- d) La ciencia y el anticlericalismo en la Ilustración,
- e) El Despotismo Ilustrado,
- f) Conclusiones.

Revolución Industrial:

- a) Definición del término “revolución”,
- b) Condiciones geográficas que permitieron que Inglaterra se convirtiera en una potencia industrial,
- c) Las innovaciones tecnológicas,
- d) Cambios generados por la Revolución Industrial en las formas tradicionales de producción,
- e) Consecuencias de la Revolución Industrial:
 - Económicas,
 - Políticas,
 - Sociales,
 - Ideológicas,
- f) Conclusiones.

5.1.4.2 Primera actividad en clase: El dilema histórico de la iglesia.

ACTIVIDAD:

Tema: DILEMA HISTÓRICO DE LA IGLESIA.

¿Cuál fue la reacción de la iglesia católica ante la disgregación del catolicismo provocada por las ideas de Martín Lutero?.

Lo que debes comprender:

A través de esta actividad vas a distinguir las condiciones en que se surgieron los movimientos de Reforma y Contrareforma, vas a comprender las principales

argumentaciones de estas dos posiciones y a hacer un análisis crítico de estas posturas análisis, la reflexión, la transposición y la argumentación de las situaciones históricas en que se dieron los movimientos de Reforma y Contrareforma con el fin de que interpretes de manera global y más completa este fenómeno así como sus repercusiones en la vida de esta etapa de la historia .

¿Cómo lo vas a lograr?:

A partir de la información sobre las reformas protestantes que obtuviste en tu trabajo sobre “las propuestas de Lutero”, vas a analizar y reflexionar sobre estas posiciones y adoptar el papel de las autoridades de la iglesia católica proponiendo soluciones para frenar el avance del fenómeno de disgregación del catolicismo provocado por las ideas del protestantismo de Martín Lutero.

¿Cómo crees que debió ser la reacción de la iglesia católica?, ¿cómo frenaría la iglesia católica el avance de las ideas protestantes?, ¿cuál sería su propuesta o proyecto?, ¿castigarían a los insurrectos por atentar contra la principal institución religiosa o buscarían mejorar las condiciones de su iglesia?, ¿cómo resolverías tu el problema?.

Esta actividad la realizarás en quipos de tres personas, junto con tus compañeros vas a simular estar en un Concilio en el que se buscan encontrar formas de resolver un problema del pasado de acuerdo con la realidad propia del momento que se está estudiando, se trata de hacer una transposición de una situación histórica.

¿Para qué te va a servir?:

Esta actividad te permitirá comprender mejor las razones por las cuales surgió el movimiento de Contrareforma y las repercusiones que trajo consigo, aprenderás que los acontecimientos históricos se producen como resultado de una serie de elementos que de una forma u otra determinan su naturaleza.

Quizás tus soluciones no coincidan con las propuestas con la iglesia católica pero servirán para que comprendas y valores más profundamente las condiciones en que se dio este movimiento religioso.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

¿Qué tan intensa fue tu participación en esta “toma de posiciones”? ¿motivaste a otros de tus compañeros a participar entusiastamente en la discusión?, ¿estuviste a favor de buscar una mayor apertura en la iglesia católica o a favor de mantener el control de la iglesia sobre sus fieles a través de la fuerza y la represión? ¿cómo evalúas la decisión tomada por la Iglesia católica para evitar la disgregación? ¿cómo viste esta actitud de la iglesia en relación con tus ideas expresadas en la discusión con el grupo? ¿coincidiste o estuviste en desacuerdo con las decisiones finales los altos jefes de la iglesia Católica en el Concilio de Trento? ¿crees que podemos aplicar estos mismo conceptos a las sociedades actuales? ¿funcionarían estas medidas en el presente?.

Las respuestas dadas a estas preguntas pueden ubicarte mejor en si comprendiste los objetivos de esta estrategia, no sólo al manejo de información sobre la Contrareforma sino en relación a la actitud de la iglesia y su solución al problema de la disgregación. Además podrás saber de que manera estás ayudando a tus compañeros a aprender y de qué manera estás incorporándote tu al trabajo colaborativo.

Registra tus conclusiones en una hoja de tu libreta o en tu bitácora.

5.1.4.3 Segunda actividad en clase: Presentaciones individuales de monarcas absolutistas.

ACTIVIDAD:

PRESENTACIONES INDIVIDUALES DE MONARCAS ABSOLUTISTAS.

Lo que debes comprender:

A través de esta actividad vas a comprender los rasgos característicos de las monarquías absolutistas, las razones por las cuales existieron estos regímenes, sus aspectos positivos y sus puntos negativos.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Algunos compañeros del grupo van a presentar los reportes de su investigación sobre algunos de los más conocidos monarcas absolutistas, con esta información se va formar una mesa general de discusiones en los que sacaremos los rasgos más significativos de estos monarcas y reflexionaremos sobre los aspectos positivos y negativos de sus gobiernos.

¿Para qué te va a servir?:

Conocer esta etapa de la historia te va a permitir comprender y valorar las actuaciones de los monarcas absolutistas como reflejo de las necesidades económicas, políticas y sociales de su momento histórico.

Vas a entender como los proyectos y discursos del poder están íntimamente ligados con la realidad social en la que se generan.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

Al terminar las presentaciones y la mesa redonda en la cual tu y tus compañeros habrán dado a conocer sus opiniones, deberás de tener un juicio formado del papel que jugaron los monarcas absolutistas en el momento histórico estudiado, ¿podrían existir en la actualidad este tipo de gobiernos absolutistas?; si fuera así, ¿podrían actuar los monarcas en la actualidad de la misma manera?. De acuerdo con el momento histórico en el que les tocó vivir: ¿cuáles fueron los puntos positivos y los negativos de los gobiernos de los monarcas absolutistas?.

Registra tus conclusiones en una hoja de tu libreta o en tu bitácora.

5.1.4.4 Tercera actividad en clase: Simulacro en una fábrica.

ACTIVIDAD:

SIMULACRO DE TRABAJO EN UNA FABRICA (la producción en serie).

Lo que debes comprender:

A través de esta actividad vas a entender las diferencias entre la producción artesanal y la producción manufacturera, como esta última modificó las formas de vida, las relaciones entre las personas y su formas de pensar y sentir.

¿Cómo lo vas a lograr?:

El primer paso es formar al grupo en dos equipos, se les pedirá que elaboren un dibujo de una persona que contenga los siguientes elementos:

- 1.- Sombrero,
- 2.- Cabeza,

- 3.- Cara,
- 4.- Cuello,
- 5.- Saco,
- 6.- Corbata,
- 7.- Mangas
- 8.- Manos,
- 9.- Pantalones,
10. Zapatos,
11. Paragüas.

Todos los compañeros del grupo elegirán el mejor dibujo de cada equipo el cual se seguirá como modelo de trabajo. A cada alumno se le asignará el elemento que debe dibujar. Para la realización de esta práctica se le otorgarán un número de hojas a quien le corresponde realizar el primer elemento, quien a su vez lo pasara al segundo y así sucesivamente. Es importante designar a un encargado de acelerar y vigilar el trabajo y además presionar a los alumnos de su equipo para que obtengan el mayor número de dibujos. Al finalizar la práctica todos (trabajadores y capataces) reflexionaremos sobre esta experiencia en el trabajo

¿Para qué te va a servir?:

A través de esta experiencia vas a valorar la importancia del trabajo en equipo, asumiendo tu responsabilidad en la elaboración de un producto determinado.

Vas a comprender la transformación del trabajo artesanal realizado antes de la Revolución Industrial a la elaboración en serie de un mismo producto en una fábrica, analizando los cambios sociales que esto implica.

Vas a aprender también a distribuir tu tiempo y trabajar bajo presión bajo la dirección de un líder.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

Al terminar esta actividad y conocer las experiencias de trabajo de tus compañeros, podrás tener una idea más completa de lo que significa el cambio entre el trabajo doméstico (talleres de tipo artesanal) y la producción industrial. Las consecuencias que trajo consigo la producción en serie y la especialización, las nuevas relaciones que se establecieron entre obreros, patrones, producto y condiciones de trabajo.

¿Crees haber comprendido estos puntos?, ¿tienes dudas?. Consulta con algunos compañeros sobre sus experiencias (recuerda que ellos también pueden orientarte) o solicita una asesoría a tu profesor.

Registra tus conclusiones en una hoja de tu libreta o en tu bitácora.

5.1.4.5 Cuarta actividad en clase película sobre la Revolución Industrial

ACTIVIDAD:

PELÍCULA SOBRE LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL.

Lo que debes comprender:

A través de esta actividad vas a conocer condiciones que dieron origen al surgimiento de la revolución industrial en Inglaterra, los cambios que ésta produjo en la sociedad del siglo XVIII y la forma en que se sentaron las bases del capitalismo.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Vas a hacer un análisis de la película sobre la Revolución Industrial en Inglaterra identificando los puntos más representativos de esta película para exponerlos posteriormente al grupo con el fin de llegar a conclusiones generales sobre esta etapa de la historia y su impacto en nuestra sociedad

¿Para qué te va a servir?:

Para que entiendas que los hechos históricos no se dan por casualidad sino como resultado de una serie de elementos o condiciones que se conjugan.

Para que comprendas los orígenes de nuestra sociedad capitalista, los intereses y diferencias sociales que derivaron de este fenómeno.

Valores el esfuerzo de todos los hombres por mejorar sus condiciones de vida y Comprendas que todos podemos contribuir a este proceso a través del análisis crítico de las situaciones negativas y de las propuestas que cada quien puede formular para mejorar su medio ambiente natural y social.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

Después de haber visto y analizado esta película debes de poder distinguir aspectos importantes como las diferencias entre las sociedades en las cuales la producción artesanal era la principal forma de vida y las sociedades industriales. ¿Cómo se dio ese cambio?. Debes distinguir de que manera los tres inventos mencionados en la película “detonaron” a la revolución y los cambio innumerables que trajeron consigo. ¿Pudiste ver las condiciones de trabajo de los primeros trabajadores de las fábricas?. ¿Crees que estos trabajadores hayan llevado una vida fácil?, ¿cuál era la actitud de los patronos, cómo reaccionaban ante la situación de los trabajadores?.

Registra tus conclusiones en una hoja de tu libreta o en tu bitácora

5.1.4.6 Quinta actividad en clase: Rally de conocimientos y habilidades.

RALLY

Tema: RALLY DE CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES.

Lo que debes comprender:

Esta es una actividad programada especialmente para que trabajes con tu equipo, a través de ella vas a aprender a integrarte con tus compañeros para poder cumplir con una serie de requisitos para ser evaluado. Además esta actividad te va a permitir profundizar tus conocimientos sobre la Edad Moderna y poner en práctica algunas habilidades creativas o organizativas planeadas en relación a esta etapa de la historia.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Para obtener los diez puntos correspondientes a la calificación de esta actividad necesitas junto con tu equipo cumplir con todas las “tareas”, presentarlas con calidad y originalidad y sobretodo mostrar coordinación para trabajar de manera colaborativa. Lo trabajos de cada tarea van a ser explicados por quien elija el profesor con el fin de que todos los miembros del equipo participen y estén al tanto de los resultados de todas y cada una de las actividades planteadas en el rally.

Solamente un equipo puede obtener los diez puntos y será quien cubra todas las actividades primero y con mayor calidad así que tendrán que trabajar a toda velocidad y con muchas ganas para que todo salga SUPER en el menor tiempo posible.

El Rally termina 15 minutos antes de la hora de cierre de la clase, todos los equipos deben estar presentes en el salón para llevar a cabo la votación, quienes lleguen después no podrán entrar al salón de clase. Les recomendamos dediquen 5 minutos para poner al tanto a todos los miembros del equipo del material que elaboraron y como lo van a presentar. BUENA SUERTE.

¿Para qué te va a servir?:

A través de una actividad grupal, vas a integrar tus conocimientos y experiencias sobre los procesos que caracterizaron a la Edad Moderna para entender su pasado histórico como un elemento básico para comprender tu presente.

Por medio de actividades creativas vas a encontrar nuevas formas de interpretación histórica que te permitirán involucrarte de forma vivencial en el desarrollo de los acontecimientos que conformaron tu cultura.

Vas a organizarte y distribuir tu tiempo en actividades que pueden ser realizadas únicamente con el apoyo de tus compañeros, aprenderás a respetar las normas de grupo, tolerar las opiniones críticas de los demás fomentando un ambiente de solidaridad, respeto y diálogo constante entre los miembros de tu equipo y tus compañeros de grupo.

Aprenderás también a resolver problemas bajo presión de manera colaborativa asumiendo la responsabilidad del liderazgo en el equipo de trabajo.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

En el rally, existen muchos puntos que debiste trabajar pero serán tus compañeros quienes finalmente evalúen tu participación y aprovechamiento como parte de un equipo que se supone trabajó en cooperación.

Registra tus conclusiones en una hoja de tu libreta o en tu bitácora

Forma de autoevaluación por equipos del rally:

Esta es la forma en que tu equipo deberá evaluar los trabajos de los otros equipos participantes.

Con Control P, imprime esta forma de autoevaluación para que tu equipo pueda dar su opinión sobre el trabajo de sus demás compañeros. Saque 5 fotocopias para cada uno de los equipos del salón.

Esta forma deberá ser llenada y entregada al profesor una vez que se haya terminado la presentación de los trabajos del Rally.

Forma de autoevaluación por equipos del rally:

Nº DEL EQUIPO A EVALUAR _____

ASPECTOS A EVALUAR	
Puntualidad	
Presentación	

Contenidos	
Claridad en la exposición	
Integración del equipo durante el Rally	
Integración del equipo durante la presentación del trabajo	
Uso adecuado de fuentes	

CALIFICACIÓN FINAL DEL EQUIPO _____

5.1.4.7 Primera tarea: Las reformas propuestas por Lutero a la religión católica.

Actividad 1

Tema :”Las reformas propuestas por Lutero a la Religión católica”.

Lo que debes comprender:

Por medio de esta actividad vas a distinguir porqué surgió el movimiento protestante, cuales fueron sus principales características, en que se diferenció del cristianismo católico y cual fue el impacto que ocasionó en la sociedad de su tiempo.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Vas a investigar en diferentes fuentes como se inició el movimiento protestante, quien lo encabezó y cual fue la reacción que provocó en la gente.

Una vez cubierta esta parte del trabajo, vas a reflexionar sobre las razones por las cuales tanta personas apoyaron las ideas reformistas de Lutero, ¿Qué propuso Martín Lutero que interesó tanto a la gente de la época?.

Una vez hecho este análisis vas a indicar cuales fueron las principales características entre el cristianismo católico y el cristianismo protestante.

Y finalmente, vas incluir un pequeño comentario donde menciones alguna hecho social, económico o político de la actualidad en el que se reflejen estas diferencias entre católicos y protestantes.

No olvides incluir en tu trabajo, las referencias de las fuentes bibliográficas consultadas.

¿Para qué te va a servir?:

Esta parte de la actividad la resolveremos en clase en grupo, después de que hayas presentado este trabajo.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

Esta actividad será evaluada por tu profesor y también por algunos de tus compañeros, ellos te harán saber cuales fueron las debilidades o fortalezas de tu trabajo, tu deberás por tu parte escuchar sus críticas y comentarios con el fin de mejorar tu desempeño. Esta parte de la actividad estará muy relacionada con las conclusiones que saque el grupo en relación con lo que se considere es relevante y útil, debes estar muy atento a las aportaciones de tus compañeros para ubicar mejor tu avance, revisa los objetivos y compáralos con tus logros: ¿qué calificación te asignarías?

5.1.4.8 Segunda tarea: Análisis de la película “La Reina Margot”

Actividad 2

Análisis de la película “La reina Margot”.

Lo que debes comprender:

Vas a comprender, a través del análisis del video, como afectó la guerra religiosa a la vida política, económica y social de Francia., el poder que llegaron a tener algunos reyes absolutistas y cómo lo ejercieron para controlar a las sociedades de su tiempo.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Después de ver la película “La Reina Margot”, analiza la forma en que las guerras religiosas influyeron en la vida económica, política y social de Francia. En una cuartilla redacta tus ideas principales y tu conclusión sobre este conflictivo periodo de la historia.

¿Para qué te va a servir?:

Para conocer mejor el ambiente de intolerancia que reinaba durante las guerras religiosas, lo violentas y complejas que éstas fueron y la forma en que distintos factores económicos, políticos y sociales afectaron y se vieron afectados por su desarrollo.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

Esta actividad será evaluada por tu profesor y también por algunos de tus compañeros, ellos te harán saber cuales fueron las debilidades o fortalezas de tu trabajo, tu deberás por tu parte escuchar sus críticas y comentarios con el fin de mejorar tu desempeño.

Durante la revisión de tareas, el maestro deberá haber elegido algunos de los mejores trabajos del grupo, pon atención a los aspectos positivos de los trabajos seleccionados y compáralos con lo que tu presentaste, ¿encontraste muchos elementos para incluir en tu análisis?, ¿pudiste encontrar la relación entre el tema religioso y la situación social y política?.

Registra tus conclusiones en una hoja de tu libreta o en tu bitácora.

5.1.4.9 Mesa de discusión sobre los efectos de la Revolución Industrial en la actualidad.

MESA DE DISCUSIÓN:

Tema: “Efectos de la Revolución Industrial en la actualidad”.

Lo que debes comprender:

Esta actividad te va a servir para que reflexiones sobre el impacto que tienen en la cultura contemporánea los cambios tecnológicos generados en el siglo XVIII durante la revolución industrial. Vas a distinguir como un fenómeno fundamentalmente económico afectó a todos los niveles de vida y organización de las sociedades y se convirtió en un proceso dinámico que se proyecta con gran fuerza hasta nuestros días.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Después de haber manejado información sobre los cambios producidos por los avances tecnológicos del siglo XVIII y XIX, vas a reflexionar sobre la forma en que éstos cambios afectan nuestra vida actual, ¿crees que existirían los viajes en el espacio, la comunicación satelital, los aviones supersónicos, o los electrodomésticos si no se hubiera dado la

revolución industrial?, ¿podríamos habernos saltado este periodo de la historia y disfrutar de los avances tecnológicos de la actualidad?, ¿este proceso de innovaciones se ha detenido en algún momento de la historia?, ¿cuáles han sido sus aspectos positivos y sus puntos negativos?.

Para comprender mejor los aportes de la tecnología a nuestro trabajo diario vas a utilizar un medio electrónico para hacer llegar tus conclusiones, en un comentario **personal** de una cuartilla de extensión.

¿Para qué te va a servir:

A través de esta actividad vas a valorar las aportaciones de la revolución industrial a nuestra vida en la actualidad, vas a comprender como este proceso se inició hace más de trescientos años y sigue impactando nuestra vida en muchos de sus aspectos.

Vas a distinguir los aspectos positivos y negativos de este importante fenómeno y su reflejo en la economía, la política y la sociedad del pasado y del presente.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

Después de haber leído y contestado a algunos de los trabajos de tus compañeros sobre este punto de discusión, se espera que hayas logrado ampliar tu visión del tema sobre el que se ha estado reflexionando, ¿cómo ubicarías tu participación en la mesa?, ¿consideras que tus comentarios ayudaron a tus compañeros a ver a la revolución industrial como un acontecimiento que tiene alcances que van más allá del siglo XVIII?, ¿alguien dentro de la mesa contestó tus comentarios?, ¿estuvieron de acuerdo contigo o criticaron tu postura?.

Estos puntos pueden servirte como referencia para saber cual fue tu contribución al trabajo de equipo, y ubicar tu posición con respecto al resto de tus compañeros.

Registra tus conclusiones en una hoja de tu libreta o en tu bitácora.

5.1.4.10 Criterios de evaluación del módulo

Al igual que en los parciales anteriores, la evaluación del tercer parcial está compuesta por varios puntos y toma como base el desarrollo de distintas actividades.

A continuación encontrarás mencionadas las actividades, la modalidad de trabajo (individual o grupal) y las ponderaciones que recibirán de acuerdo con el contexto general de esta parte del semestre.

Si quieres saber en que consisten cada una de estas actividades, en las secciones denominadas “actividades en clase”, “extraclase” o por “actividades por módulo” encontrarás más información.

Las fechas de entrega de los trabajos, participación en las mesas de discusión y el rally las encontrarás en el espacio reservado en el schedule para el calendario de actividades . No olvides consultar tus calendario para organizar tus tiempos de trabajo, preparar tus materiales y enviar o entregar tus trabajos en las fechas solicitadas.

La calidad de los trabajos es un elemento fundamental para obtener una buena evaluación en el trabajo, la puntualidad en las entregas es también importante en la calificación pero te recordamos que lo más importante es la evaluación que tu hagas de tu propio aprendizaje.

Evaluaciones y ponderaciones:

Individuales:

- * Examen: 40 puntos.
- * Participaciones en clase(20 puntos).
- * 2 actividades (20 puntos, 10 puntos cada actividad):
 - 1.- "Las reformas propuestas por Lutero a la religión católica" (10 puntos),
 - 2.- Análisis de la película "La Reina Margot" o "La Misión" (10 puntos).
- * Mesa de discusión sobre los efectos de la Revolución Industrial en la actualidad (10 puntos)

Grupales:

- Rally (10 puntos).

5.1.5 Módulo IV: La Edad Moderna.

5.1.5.1 Temas específicos a trabajar en cada sesión.

PRESENTACIONES EN CLASE.

Esta parte del curso, como en los parciales anteriores, está formada por una serie de presentaciones que deberán ser dirigidas por los miembros de los distintos equipos del grupo, aunque los equipos seleccionados serán responsables de la calidad de la información, de la presentación y de los recursos, todos debemos participar activamente para lograr sacar de estas actividades el mayor provecho posible. Apoyándonos en las lecturas sugeridas para cada tema, los alumnos de todo el grupo deberán enriquecer los materiales presentados por cada uno de los compañeros con el fin de integrar una visión general de los temas a tratar. En esta ocasión cada sesión será dirigida por un compañero que el propio grupo habrá elegido previamente, el maestro será únicamente un asesor de la clase y ayudará a los alumnos durante sus investigaciones previas a la sesión.

La presentación de los equipos al grupo deberá hacerse en las fechas asignadas a cada tema según la sesión, estas fechas puedes consultarlas en el espacio dedicado a la calendarización.

El Liberalismo:

Equipos 1 y 3

- a) Causas,
- b) Principales propuestas;
 - Laisser Faire- Laisser Passer,
 - Los fisiócratas,
 - Los economistas ingleses.

De manera grupal se hará una discusión cuyo tema central será la influencia que tuvieron las ideas liberales en esta etapa de la historia, la segunda parte de la discusión girará en torno al tema la pregunta: ¿continúan las ideas liberales influyendo en la economía, la política y la sociedad actual?.

La independencia de los Estados Unidos:

Equipos 2 y 4

a) Causas: ¿porqué se originó el movimiento de independencia en las trece colonias?, ¿qué características especiales tenía Norteamérica?:

- Económicas,
- Políticas,
- Sociales,
- Ideológicas;

b) Desarrollo;

c) El papel de Thomas Jefferson;

d) Jorge Washington;

e) Benjamín Franklin;

f) La Constitución de 1787.

Partiendo de este primer acercamiento al tema, en la segunda parte de la sesión vamos a discutir sobre las consecuencias que tuvo este movimiento independentista en el resto del mundo.

La Revolución Francesa:

Equipos 5 y 6

a) Antecedentes:

- Económicos, políticos y sociales:
 - El Antiguo Régimen francés,
 - La situación agrícola,
 - Sociedad estamental,
 - Los excesos de la monarquía absolutista.
- Ideológicos:
 - La Ilustración,

b) Desarrollo:

- Los Estados Generales,
- La Asamblea Nacional Constituyente,
- La Asamblea legislativa,
- La Convención,
- El Directorio,
- Napoleón.

Después de conocer y desarrollar estos puntos, y comentar el texto de “La Declaración de los Derechos del Hombre” vamos, en grupo a sacar conclusiones sobre la trascendencia de este movimiento revolucionario.

¿Seguirán estando vigentes los principios de la Revolución Francesa en las distintas sociedades de nuestros días?.

El gobierno Napoleónico:

Equipos 1 y 3

a) Características principales:

- Objetivos,
- Las reformas,
- La expansión,
- Los logros.

Después de haber trabajado estos puntos y de hacer la lectura programada para esta sesión, vamos a discutir sobre: ¿qué parte del gobierno Napoleónico podemos considerar como la más valiosa?, ¿cuál fue su mayor aportación?, ¿fue Napoleón un hombre visionario?

Las independencias de los países de América Latina:

Equipos 2 y 4

- a) Situación económica, política y social de las colonias de España y Portugal,
- b) Principales movimientos revolucionarios,
■ Objetivos de estos movimientos.

Después de haber sido presentados estos puntos vamos a hacer un círculo de comentarios para hablar sobre los movimientos revolucionarios del siglo XVIII ¿qué elementos en común podemos encontrar en cada uno de ellos, y que logros alcanzaron? se trata de hacer un balance general de estos movimientos que nos permita ver la tendencia general de la época.

La Restauración:

Equipos 5 y 6

- a) Causas,
- b) Las ideas principales,
- c) Monarquías más representativas de este movimiento:
■ Las alianzas y los congresos.
- d) Impacto de los movimientos conservadores en la Europa de principios del siglo XIX.

5.1.5.2 Primera actividad en clase: Análisis del texto de la Constitución de los Estados Unidos.

ACTIVIDAD

ANÁLISIS DEL TEXTO DE LA CONSTITUCIÓN DE LOS ESTADOS UNIDOS.

Lo que debes comprender:

Los principales contenidos expresados en la Constitución de los Estados Unidos de América y la importancia que tienen éstos en relación con el momento histórico en que fueron producidos con el fin de comprender el impacto que más tarde tendrían en los movimientos revolucionarios del siglo XIX tanto en Europa como en América.

¿Cómo lo vas a lograr?:

A través de la lectura del texto de la Constitución de los Estados Unidos, vas a encontrar una serie de ideas y conceptos que, si bien ya los hemos visto expresados en distintos momentos en el movimiento de la Ilustración, en la Constitución Americana van a tomar un carácter más práctico al aplicarse a las necesidades independentistas de las colonias inglesas.

¿Para qué te va a servir?:

Para comprender como la las Revolución Americana sintetizó y llevó a la práctica muchos de los ideales y propuestas de los ilustrados franceses y de las doctrinas liberales de moda en la época. Cómo este movimiento influyó más tarde en otras revoluciones liberales como la Revolución Francesa y las independencias de varios naciones de Latinoamérica.

5.1.5.3 Dramatización de la Revolución Francesa.

ACTIVIDAD

DRAMATIZACIÓN DE LA REVOLUCIÓN FRANCESA.

Lo que debes comprender:

A través de la recreación personal de un momento histórico determinado, vas a conocer e el sufrimiento y las injusticias por las que tuvo que pasar el pueblo francés durante su Revolución.

¿Cómo lo vas a lograr?:

El grupo va a ser dividido en equipos a los que se les se les proporciona una imagen sobre un momento de la revolución que deberán representar todo sus miembros. Cada imagen llevará incluida un pequeño texto que contendrá información histórica sobre ese acontecimiento. Se establecerá un tiempo límite para el desarrollo de la actividad.

Cada equipo deberá organizarse, otorgando a cada miembro un papel específico a representar: actores, director, diseñador, etc.

¿Para qué te va a servir?:

Para comprender, a través de la experiencia el desenvolvimiento de un proceso histórico determinado (la Revolución Francesa).

Para aprender a organizarte con tus compañeros y comprender la importancia del trabajo colaborativo para lograr el éxito de una actividad determinada.

Para desarrollar tu creatividad en la elaboración de material y en la interpretación de un personaje determinado.

Para desarrollar y demostrar tus habilidades para expresarse oralmente.

¿Cómo voy a comprobar que aprendí?:

Al finalizar la práctica cada equipo entregará una reflexión sobre la misma, en la que incluya la evaluación numérica de su desempeño.

5.1.5.4 Tercera actividad en clase: Lectura y análisis del texto “los Derechos del Hombre”.

ACTIVIDAD

LECTURA Y ANALISIS DEL TEXTO “LOS DERECHOS DEL HOMBRE”.

Lo que debes comprender:

Los principales contenidos expresados en la declaración de los derechos del hombre y del ciudadano y la importancia que tienen éstos en relación con el momento histórico en que fueron producidos.

¿Cómo lo vas a lograr?:

Leyendo y analizando los contenidos principales de este documento, distinguiendo los aspectos revolucionarios de su propuesta: sus ideas sobre conceptos como el poder y el gobierno, el individuo y su sociedad, la economía y las cuestiones religiosas.

¿Para qué te va a servir?:

Para comprender el impacto que esta declaración de Derechos tendría posteriormente en los movimientos revolucionarios del siglo XIX tanto de Europa como de América y la forma

en que determinaría los valores y conceptos rectores de la vida de nuestras sociedades occidentales.

5.1.5.5 Cuarta actividad en clase: El juicio de Napoleón.

ACTIVIDAD:

JUICIO DE NAPOLEÓN

Lo que debes comprender:

¿Cómo lo vas a lograr?:

Primeramente tendrás que investigar en diferentes fuentes bibliográficas cuales fueron los orígenes de Napoleón Bonaparte, su posición social y educación principalmente así como las propuestas que hizo a través del código napoleónico y su Constitución.

Se dividirá al grupo en secciones, los que busquen resaltar los logros de Napoleón y aquellos que lo cuestionen. Cada sección designará quien debe representar a: Napoleón, al juez, un abogado defensor, un fiscal etc.

¿Para qué te va a servir?:

Para comprender que todo hombre forma parte de una realidad histórica con la que convive y en la que puede participar y que como tal , su conducta está determinada por las necesidades y requerimiento de ese momento que le tocó vivir.

5.1.5.6 Quinta actividad en clase: Discusión entre Liberales y Conservadores.

ACTIVIDAD:

DISCUSIÓN ENTRE LIBERALES Y CONSERVADORES.

Lo que debes comprender:

Que en todo proceso histórico existen fuerzas que mueven al cambio de las estructuras económicas, políticas y sociales, y cómo cada grupo social se involucra de distintas formas en los procesos históricos.

¿Cómo lo vas a lograr?:

En esta actividad - debate, todos serán integrados en tres grupos distintos, el primero estará compuesto por los conservadores, el segundo por los liberales y un tercero representará al pueblo que escuchará los discursos en los que tanto conservadores como liberales deberán de exponer sus argumentaciones para convencerlos.

¿Para qué te va a servir?:

Para distinguir más claramente las distintas posiciones que las diferentes clases sociales toman ante los cambios.

Se espera que en este punto del programa del curso tengas una idea más clara sobre la importancia que han ido cobrando las ideas liberales como principal fuerza de cambio económico, político y social así como de su enfrentamiento con los grupos conservadores que luchan por mantener el orden existente de acuerdo con los elementos y principios del antiguo régimen aristocrático.

5.1.5.7 Criterios evaluativos del módulo

Corresponde al cuarto parcial el **40 %** del **valor total del curso**.

Para cubrir este 40 % el alumno deberá cubrir:

- Las participaciones en clase (10 puntos),
- La reseña de una lectura (10 puntos),
- El examen final (20 puntos).

5.2 Contenidos de los guiones de apoyo a la video conferencia.

5.2.1 Grecia.

5.2.2 Roma.

5.2.3 Edad Media y Feudalismo

5.2.4 Bárbaros.

5.2.5 Bizancio.

5.2.6 Los árabes y la cultura islámica.

5.2.7 Feudalismo y Edad Media.

5.2.8 La Iglesia y la Edad Media.

5.2.9 El Renacimiento.

5.2.10 Los descubrimientos geográficos.

5.2.11 Reforma y Contrareforma.

5.2.12 El Absolutismo.

5.2.13 Ilustración y Despotismo.

5.2.14 La Revolución Industrial.

5.2.15 El Liberalismo.

5.2.16 La Independencia de los Estados Unidos.

5.2.17 La Revolución Francesa.

5.2.18 Napoleón.

5.2.19 Los movimientos independentistas en América Latina.

5.2.20 Congreso de Viena y Restauración.

CONCLUSIONES

Después de haber establecido los conceptos, criterios y lineamientos indispensables para llevar a cabo el diseño del curso de acuerdo con una metodología aplicable a la modalidad de educación a distancia, se hace indispensable hacer un balance tanto de lo que se espera del curso de Historia de la Civilización I en cuanto a su importancia y beneficios como de las limitaciones y problemas que pueden surgir de la aplicación del mismo dentro de la práctica docente.

Es importante señalar primeramente que el diseño del curso se basó tanto en una serie de lineamientos y procedimientos teóricos - metodológicos como en criterios propios del diseñador resultado de la práctica y experiencia en el área de la enseñanza y el aprendizaje; la toma de decisiones sobre cada una de las partes del proyecto no se hizo de manera intuitiva, azarosa o desordenada sino como resultado de un proceso de análisis y valoración de los numerosos factores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje en una realidad determinada, factores que determinan el funcionamiento y logro de los objetivos del plan general de trabajo.

Es por tanto fundamental comprender que este diseño está planeado tomando en consideración tanto los aspectos teóricos metodológicos de la educación a distancia en relación específica con el uso de tecnologías como considerando también de una serie de aspectos y dimensiones que tienen que ver con el contexto general dentro del cual va a desarrollarse el programa de esta materia: situación social de los alumnos a los que va dirigido el curso, el tipo de alumnos que se quieren formar, las características e intereses propios de la institución educativa dentro de la cual se piensa implementar el diseño (concepciones sobre la educación y su visión de futuro, intereses y compromiso con el

entorno social, recursos tecnológicos y capacidades de sus cuadros directivos y administrativos de involucrarse en el proyecto, etc.), los parámetros dados por un programa que responde a la dinámica propia de un proyecto curricular preestablecido, etc.

Las decisiones que determinaron los objetivos generales del proyecto se basaron en un diagnóstico previo que consideró las necesidades epistemológicas de la disciplina en relación con su área de conocimiento, las necesidades de la comunidad estudiantil dentro de una dimensión social con ciertos requerimientos y exigencias (valores, metas, aspiraciones, preocupaciones, etc.), los recursos humanos y tecnológicos con que se cuentan dentro de la institución educativa en la que se pensó implementar el diseño, la existencia de un programa curricular previo con ciertas características propias tales como relaciones con otros cursos en cuanto a contenidos, periodicidad, continuidad, etc., niveles de maduración cognoscitiva de los alumnos, etc.

En la etapa de organización y estructuración de los contenidos y procedimientos se seleccionaron determinados aspectos que, agrupados de manera ordenada y coherente dieran una estructura lógica y sistemática al curso; el qué y el cómo de lo que se enseña fue el punto central de esta parte del trabajo y estuvo determinado tanto por la experiencia derivada de la práctica docente del diseñador como por una serie de consejos y recomendaciones de compañeros de trabajo con un extenso conocimiento de la currícula del área de humanidades y del programa general que sirve de guía al curso de Historia de la Civilización I; esto permitió, entre otras cosas, enriquecer al proyecto un enfoque multidisciplinario que incorporó a los contenidos una serie de habilidades, procedimientos y valores importantes para la calidad de las metas propuestas para el trabajo.

Otro aspecto importante de la fase de organización y estructuración fue la preocupación constante porque existiera una integración entre los contenidos, las

estrategias, actividades, capacidades de los medios tecnológicos y cognitivas de los alumnos dentro del curso en sí y en relación con los demás cursos que componen el programa del área de humanidades. Se buscó que existiera una coherencia vertical y horizontal con las distintas unidades didácticas que integran el plan general del programa didáctico de preparatoria. Esta coherencia e integración se buscó también en la aplicación y uso de los recursos tecnológicos pues desde el principio del trabajo se les consideró a éstos como elementos o “ambientes” de enseñanza y aprendizaje a través de los cuales los alumnos podían interrelacionarse con compañeros de trabajo, maestros, asesores y contenidos y fomentar en ellos el desarrollo de ciertas habilidades y actitudes hacia el conocimiento.

Si bien muchas de las estrategias y actividades de enseñanza y aprendizaje ya han sido puestas a prueba en semestres anteriores, la implementación del diseño en su totalidad no se ha podido llevar a cabo. Se tiene así, una idea general sobre cómo funcionan las partes fundamentales del curso y, tomando como base a esta situación, se puede intentar construir una serie de escenarios posibles sobre su puesta en práctica. El presente trabajo buscó presentar así una propuesta de diseño de curso que incorporara e integrara una variedad de elementos que muchas veces no llegan a considerarse, planearse y administrarse de acuerdo a un proyecto de trabajo consciente y reflexivo, sin embargo se consideró obligación del investigador y diseñador delimitar lo más claramente posibles las condiciones de desarrollo de su curso así como las limitaciones y deficiencias del mismo partiendo del hecho que éste puede ser aplicable sólo bajo ciertas circunstancias de trabajo.

Así, haciendo este señalamiento es importante destacar una vez más que la materia sobre la cual se va a basar el estudio: Historia de la civilización en el nivel preparatoria del ITESM, tiene características propias que no pueden ser encontradas en los objetivos y

contenidos de otras materias dentro del propio plan de estudios del sistema ITESM por lo tanto el diseño está hecho en base a una realidad disciplinaria y curricular muy específica, situación que determina en algún momento su aplicación como modelo para otras materias.

El diseño del curso de Historia de la Civilización I está planteado para ser aplicado dentro de la preparatoria del Sistema Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey como parte de un proyecto de Educación a Distancia; uno de los elementos básicos del curso es el uso y aprovechamiento de los recursos tecnológicos y humanos existentes dentro de la institución educativa mencionada, considerar este punto es importante en la medida que nos permite detectar que el diseño puede ser aplicado a esta realidad no sólo porque la institución cuente con las condiciones tecnológicas indispensables para llevar a cabo el proyecto sino porque de una forma u otra se ha preocupado por construir toda una compleja infraestructura tecnológica, humana y administrativa capaz de soportar esta clase de proyecto tan ambiciosos en esta fase de la tecnología educativa. Bajo otro contexto sería difícil aplicar el diseño a otras realidades distintas de las presentadas aquí, esto se convierte en una limitante para el diseño en la medida en que los recursos tecnológicos con que cuenta el ITESM muy difícilmente se encuentran en otras escuelas preparatorias del país.

El curso de Historia de la Civilización I está diseñado tratando de resolver las inquietudes, necesidades y requerimientos de alumnos de primer semestre de preparatoria que llegan como estudiantes de “nuevo ingreso” a la institución. Esta especial característica del tipo de alumnos hizo necesario considerar una serie de aspectos que influyeron en el diseño del programa, en primer lugar se consideraron las distintas y, en ocasiones marcadas diferencias de formación entre unos alumnos y otros. Las opciones educativas a que tienen acceso los alumnos en los distintos campus que componen el sistema ITESM son muy diferentes y en algunos momentos pueden llegar a representar todo un problema para

quienes buscan establecer ciertos lineamientos o tendencias educativas sobre los cuales basar las estrategias de aprendizaje de sus cursos. En muchos de los centros establecidos a lo largo del país por el ITESM, la formación previa de los estudiantes está ligada a una educación de tipo tradicional en la que la transmisión de conocimientos es la base de las estrategias de enseñanza, tratar de incorporar a estos alumnos a una nueva forma de aprendizaje constructivista significa en muchos casos enfrenarse a la negativa a cambiar una serie de hábitos de aprendizaje que de una forma u otra le han funcionado a los alumnos dentro de las exigencias inmediatas de su realidad social y educativa.

Se advierte también que muchas veces pueden ser los propios profesores/facilitadores remotos o “in situ” quienes pueden llegar a obstaculizar, por falta de formación pedagógica principalmente, el buen desempeño del curso, es por tanto fundamental considerar que para poder llevar a la práctica este proyecto uno de los puntos básicos a considerar es hacer conscientes a los profesores de su papel de facilitadores del aprendizaje a través de cursos previos a la implantación del modelo donde se les proporcione información bien definida sobre las intenciones pedagógicas del curso, sus objetivos, estructura general y formas de interactuar a través de los medios tecnológicos de manera que cada profesor/facilitador dentro del proyecto se sienta parte consciente y activa dentro del mismo, con capacidad para plantear cambios y hacer mejoras al programa que faciliten y mejoren la calidad del aprendizaje.

En estos sentidos existen todavía muchas inquietudes que se traducen en hipótesis que en estudios posteriores podrían ser trabajadas, algunos de las líneas de investigación que pueden surgir de la aplicación de este modelo estarían relacionados con los siguientes aspectos:

Los alumnos carecen de habilidades y destrezas indispensables para llevar a cabo un curso de historia y civilización en la modalidad de educación a distancia:

- (a) Los alumnos desconocen los principios básicos de la metodología de la investigación;
- (b) No manejan técnicas de autoaprendizaje, carecen de una metodología para el autoaprendizaje;
- (c) No tienen experiencia en el manejo de medios electrónicos y computacionales (procesador de palabras, internet, CIR, etc.): desconocen las dimensiones de los espacios virtuales y sus posibles explotaciones; no están familiarizados con los lenguajes computacionales;
- (d) La mayoría carecen de computadoras con la capacidad necesaria para poder enlazarse y participar desde sus domicilios en los proyectos o actividades del programa.

Los maestros carecen de la formación necesaria para participar en esta clase de proyectos:

- (a) Desconocen los principios y requerimientos de la educación a distancia;
- (b) Continúan desarrollando su curso según el modelo tradicional: no diseñan su curso en base a los recursos tecnológico de la educación a distancia;
- (c) No están familiarizados o no tienen experiencia en con el manejo de los recursos tecnológicos : desconocen sus ventajas y limitaciones, no explotan adecuadamente las herramientas, al igual que muchos alumnos, los maestros carecen de computadoras con la capacidad necesaria para poder enlazarse y monitorear desde sus domicilios en los proyectos y actividades del programa.

Los programas no están planteados de acuerdo con las necesidades de un proyecto de educación a distancia:

- (a) Los objetivos se centran en una formación basada en contenidos temáticos;
- (b) No se incluye el fomento de valores y habilidades;
- (c) La visión de la historia es fundamentalmente cronológica, poco interés se hace en el análisis de procesos y estudio de estructuras económicas, políticas y sociales;

Los recursos tecnológicos no funcionan de acuerdo a los requerimientos del modelo:

- (a) Falta de equipo y programas para el funcionamiento del proyecto;
- (b) Irregularidades en el servicio (problemas con el servidor, caídas del sistema, saturación de líneas telefónicas para conectarse a través de los programas de servicio a domicilio, virus en las computadoras de uso general);
- (c) No existe un proyecto general que haga énfasis en las funciones de las sesiones satelitales o de videoconferencia, en internet y páginas electrónicas, los programas computacionales, los materiales impresos y las cintas magnetofónicas.

La organización administrativa no es la adecuada para soportar programas de educación a distancia:

- (a) No se prevén canales de solución a los problemas con: maestros, niveles de estudio y rendimiento de los alumnos, control de funcionamiento de los servicios escolares, proyectos curriculares multidisciplinares.

Las deficiencias de los alumnos, maestros, recursos tecnológicos y organización administrativa se conjugan provocando serios problemas en el adecuado funcionamiento del modelo:

- (a) Mala comunicación entre profesores, alumnos y cuadros directivos;
- (b) Los objetivos instruccionales no pueden cumplirse en su totalidad;
- (c) Los maestros pueden perder el control del programa;
- (d) Ansiedad en los alumnos;
- (e) Predisposición de los alumnos para participar en posteriores cursos de educación a distancia.

Los resultados de estas investigaciones podrían servir para diseñar nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje tanto para el curso de Historia de la Civilización como para aplicar en otras clases de cursos del área de humanidades de acuerdo con las necesidades propias de cada disciplina, de los programas y la currícula que se aplique en el sistema y del modelo de educación a distancia que mejor se adapte a los requerimientos del curso.

Así, sería conveniente establecer criterios de evaluación: medición y confección de pruebas que consideren el manejo de ciertas variables que nos permitan conocer más a fondo el impacto que está teniendo en alumnos, maestros y manejo de contenidos, currícula e institución la aplicación del diseño. Si bien la intención de este trabajo de investigación no es la de sentar una serie de principios para el diseño, con base en la experiencia acumulada y a la puesta en marcha de algunas de las estrategias de enseñanza aprendizaje, se puede señalar como parte importante de un proyecto posterior la necesidad de implementar una serie de pasos que nos permitan conocer cada vez más a fondo los requerimientos de otros

cursos. En este sentido se aprovecha esta conclusión del trabajo para señalar la importancia de hacer estudios previos al diseño que nos permitan obtener resultados cuantitativos y cualitativos en relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Entrevistas con resultados cualitativos dirigidas a:

- (a) Alumnos: para identificar sus intereses y motivaciones por participar en un curso de educación a distancia;
- (b) Maestros: para identificar sus intereses, motivaciones y conocimientos generales sobre las implicaciones de aplicar un curso de educación a distancia dentro de su materia;
- (c) Equipo de apoyo: para conocer sus opiniones y experiencias particulares sobre el proceso de aplicación del modelo;
- (d) Directivos: para conocer sus impresiones sobre la aplicación del modelo

Encuestas con resultados cuantitativos y cualitativos dirigidas a:

- (a) Alumnos: para identificar : estilos de aprendizaje y grado de dominio en el manejo de recursos tecnológicos;
- (b) Maestros: para identificar : preferencias en los estilos de enseñanza, conocimiento y grado de dominio de los recursos tecnológicos.

Por otro lado es fundamental señalar que el diseño del curso no fue concebido como algo estático o restringido a las modificaciones, si bien representa una serie de opciones para llevar a cabo un plan de trabajo definido y refleja la toma de ciertas decisiones por parte del diseñador, esto no significa que se le conciba como un proyecto terminado, ni siquiera se contempla esto como una posibilidad. Por el contrario el diseño se presenta

como una propuesta que debe ser sujeta a revisiones y cambios continuos que deberán estar determinados fundamentalmente por las nuevas necesidades de la comunidad a la que van dirigidos. Las intenciones educativas, los objetivos, estrategias, actividades y papeles que juegan profesores, alumnos y medios tecnológicos deben ser adecuados permanentemente a los requerimientos internos y externos que impulsan y dan razón al diseño.

La evaluación del diseño se convierte así en una parte medular del trabajo; reconocer el papel de los medios, recursos y procedimientos que impactan el diseño y su funcionamiento y aplicación es fundamental para poder hacer los cambios necesarios que nos permitirán alcanzar metas educativas reales y efectivas.

BIBLIOGRAFÍA

Abbot, J., Dallat, J., Livingston, R. & Robinson, A (1994). The Applications of videoconferencing to the Advancement of Independent Group Learning for Professional Development. En *Education and Technology Training International*, p. 31(2), (pp.85 –92)

Adiseshia, M. (1990) *Tendencias y Perspectivas de la Educación*. En Contreras, J. *Sobre el futuro de la Educación hacia el año 2000*. Madrid: Narcea

Amundsen. Ch. (1993). The evolution of theory in distance education. En D. Keegan (ed) *Theoretical principles of distance education* (pp. 62 y 73). Nueva York: Routledge

Anglin, G.J., Steven, R.M. & Morrison, G. R. (1995). Inquiry. En *instructional design and technology*. En G.J. Anglin (Ed.), *Instructional Technology: past, present and future* (2ª ed., pp. 340 –347). Englewood, CO: Libraries Unlimited.

Ausubel, D.P.(1977). The facilitation of meaningful verbal meaning in the classroom En *Educational Psychologist*, 12(pp. 58-79).

Ausubel, D.P. (1963). *The psicology of meaningful verbal learning*. New York: Grune and Stratton.

Boyd, R. & Apps, J. (1980). *Redefinig the Discipline of Adult Education*. En Moore, Michael y Kearsley, Greg. *Distance Education. A Systems View*. United States: Wadsworth Publishing Company.

Brom. Juan. (1974). *Esbozo de Historia Universal*. México: Grijalbo.

Coll, César, (1986). *Hacia la elaboración de un modelo curricular. Cuadernos de Pedagogía # 139*. Barcelona: Fontalba

Collis, B. (1996). *Tele- learning in a Digital World. The future of Distance Learning*. International United States. Thompson Computer Press.

Contreras, José. (1994) *Enseñanza, currículum y profesorado*. Madrid: Akal ediciones.

Corbella José et al.(1996). *Historia. Ciencias Sociales*. Madrid, España: McGraw-Hill.

Davies, I.K., (1978) *Educational Technology: Archetypes, Paradigms and Models*. En Hartley James y Ivor K. (eds). *Contributions to an Educational Technology. Volumen 2* (pp. 9-24). New York: Kogan Page.

Díaz Barriga, F. et al. (1996). *Metodología de Diseño Curricular*. México: Trillas

Driscoll, M.P.(1995). Paradigms for research in instructional systems. En G.J. Anglin (Ed.)Instructional technology: past, present and future (2ª ed., pp.324 y 326) Englewood, CO: libraries Unlimited.

Florescano, Enrique (1989). De la memoria del poder de la Historia como explicación en Carlos Pereira et al Historia ¿Para qué? (pp. 93 -127). México: Siglo Veintiuno Editores.

González y González, Luis. (1989). De la múltiple utilización de la Historia en Carlos Pereira et al Historia ¿Para qué? (pp. 55-74). México: Siglo Veintiuno Editores.

Hannafin, M.J. y Mc Dermott, K. T. (1995). The status and future of research instructional design and technology revisited. En G.J. Anglin (Ed.) Instructional Technology: past, present and future (2ª. De., pp 322 - 329) Englewood, CO: Libraries Unlimited.

Harasim, L., Hiltz, S., Teles, L & Turoff, M. (1995). Learning Networks: A Field Guide to Teaching and Learning Online. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Jonassen, D., Davidson M, Collins, M., Campbell, J. Y Haag, B. (1995) Constructivism and Computer – Mediated Communication in Distance Education. En *American Journal of Distance Education*, 9 (2), (pp. 7-26).

Jonassen, D. H. (1992) Applications and limitations of hypertext technology for distance learning. Paper presented at the *Distance Learning Workshop*, Armstrong Laboratory, San Antonio.

Jones T. y E. Schieman (1995). Learner Involvement: A Review of the Elements of the More Effective Distance Education. En *Canadian Journal of Educational Communications*, 24 (2),(pp.97 – 104).

Keegan, Desmond. (1994). Foundations of Distance Education. NewYork: Routledge.

Martín, M. L.(1997). Planeación, Administración y Evaluación de la Educación. Monterrey: Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey

Martín, M. L. (1996) Un nuevo paradigma educativo. En manual del curso: La tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, Ed. ITESM, p. 11.

Moore, M.G. (1993). Theory of transactional distance. En D, Keegan (Ed.), Theoretical principles of distance education (pp.39-58). New York: Routledge

Moore, M. y Kearsley, G.(1996). Distance Education. A Systems View. United States: Wadsworth Publishing Company.

Navarro, José et al. (1996). Historia del Mundo Contemporáneo. México: Alhambra Mexicana.

Ornelas, Carlos (1996) El Sistema Educativo Mexicano. México: Centro de Investigación y Docencia Económicas, Nacional Financiera y Fondo de Cultura Económica

Peters, Otto. (1993). Understanding distance education. En K. Harry, M. John & D. Keegan (Eds.), Distance Education: New Perspectives (pp. 330-341). Nueva York: Routledge.

Peters, Otto (1993). Distance education in a postindustrial society. En D. Keegan (Ed.) Theoretical principles of distance education (pp. 22-38) Nueva York: Routledge.

Pratt, Daniel D.(1997). Five perspectives on teaching in adult & higher education. Malabar, Florida: Krieger Publishing

Rosenblueth, Arturo (1971). El Método Científico. México: La prensa Médica Mexicana y Centro de Investigaciones y de estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional.

Sacristán, J. Y Pérez Gómez, A.I., (1995). Comprender y transformar la enseñanza.(4ª ed.) Madrid: Ediciones Morata.

Skinner, B.F.(1954). The Science of Learning and the Art of Teaching. Harvard Educational Review

Toledo, Purificación. Efectos del aprendizaje cooperativo en el rendimiento escolar s/f, s/ed.

Villoro, Luis. (1989). El sentido de la Historia en Carlos Pereira et al Historia ¿Para qué? (pp. 35-52). México: Siglo Veintiuno Editores.

Woolfolk, A. (1990). Psicología Educativa. México: Prentice Hall Hispanoamericana.

Zabalza, M. A. (1991). Diseño y Desarrollo Curricular. Para profesores de Enseñanza Básica (4ª Ed.). Madrid: Narcea

FUENTES ELECTRÓNICAS:

College of Engineering. University of Idaho (1996) Distance Education at a Glance Engineering Outreach.(<http://www.uidaho.edu/evo/dist11.html>) Guía 11).(<http://www.uidaho.edu/evo/dist8.html>) Guía 8).(<http://www.uidaho.edu/evo/dist12.html>)(guía 12)

Dorado Perea, Ch. (1997) [<http://www.xtec.es/-cdorad/esp/construc.htm>] y [<http://www.xtec.es/-cdorado/esp/metaco.htm>]

Escamilla, J., Battes, T. & Bullen, M. (1997) Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey y Universidad de Columbia Británica. Diseño, desarrollo e Implantación de Proyectos en Tecnología Educativa [<http://itesm.cstudies.ubc.ca/archives/EDST565f/canada/block1/block1.html>].

Gilcher, K. (1996) University of Maryland System Institute for Distance Education. Models of Distance Education[<http://www.umuc.edu/ide/modldata.html>]

Kaye, D.(1995) Marketing Distance Education. Disponible en (<http://copper,ucs.indiana.edu/-kaye/marketingDE.html>)

Miller, Gary. Distance Education and the Undergraduate Curriculum. En (<http://itesm.cstudies.ubc.ca/mexico/resources/miller.html>)

Sherry, L.(1997) University of Colorado at Denver.(<http://www.cudenver.edu/public/education/edschool/issues.html>)

University of Michigan (1995) (<http://dmi.oit.itd.umich.edu/reports/DistanceLearn/sect2.html>)

(<http://www.ecst.csuchico.edu/-kbarret/dleval.html>)