

Innovar para diversificar y favorecer el aprendizaje histórico mediante entornos virtuales

*La mejor manera de aprovechar las tecnologías es
desarrollar humana, profesional e institucionalmente
lo que podemos hacer sin ellas.*

*Manuel Moreno Castañeda
hola@profesormanuelmoreno.com*

Conceptos básicos: aprender y aprender Historia, innovación educativa, diversidad, virtualización y ambientes de aprendizaje.

Introducción

Ésta es una versión ligeramente modificada de un artículo que con el mismo nombre se publicó en la revista Tejuelo de la Universidad de Extremadura en el volumen 9 de año 2010 y que he utilizado como documento de trabajo en varias actividades de formación académica.

La idea de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para el aprendizaje de la Historia, me lleva siempre a pensar en la historia de estas tecnologías y las cíclicas insistencias de todo lo maravilloso que pudieron ser para la educación, por una parte; y por otra, a las quejas de los educadores por la manera como distraen a los educandos de sus deberes escolares. Así sucedió con la radio, la televisión y ahora con las computadoras e Internet, videojuegos, celulares y la gran diversidad de dispositivos móviles.

El objetivo de este escrito va en el sentido de buscar y proponer nuevos modos de aprender historia, y ubicar los modos de enseñarla, a partir del entendimiento de la enseñanza, simplemente, como ayuda a quienes aprenden; y con ese propósito, se propone una metodología para el aprendizaje de la Historia basada en la investigación, el estudio colaborativo y la construcción del conocimiento histórico, mediante el uso de las TIC, para facilitar oportunidades para la innovación que diversifique y favorezca los ambientes y procesos de aprendizaje.

Los procesos esenciales en el aprendizaje de la Historia son los mismos en cualquier ambiente, así como los principios metodológicos; lo que habría que atender son las peculiaridades de las circunstancias en que suceden y los medios por los que se accede y construye el conocimiento histórico, a fin de cuidar el modo de adecuarlos con miras a que influyan de la mejor manera en los modos de aprender.

Con la idea de que lo histórico es un aprendizaje que se da en diferentes ámbitos de nuestra vida, se analizará la manera como se aprende en los ambientes formales de las instituciones educativas, en los no formales (medios de comunicación) y en la informalidad de la vida cotidiana, hacia la búsqueda de su interacción en un ambiente holístico, que los docentes y los estudiantes pueden crear en los ámbitos escolares.

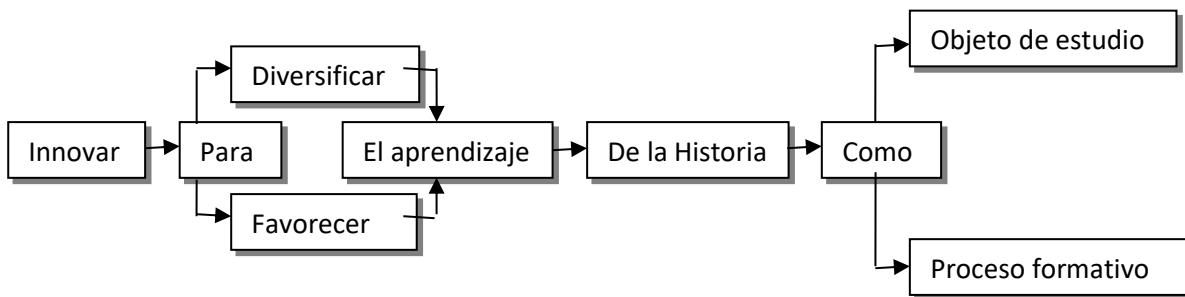
El ánimo de este ensayo es reflexionar críticamente sobre la incidencia que tienen y pueden tener las TIC en el aprendizaje histórico, a partir de las siguientes premisas:

- a) Lo histórico se da como un proceso formativo y como un objeto académico de estudio.

- b) Es necesario distinguir la importancia de los procesos educativos esenciales y las circunstancias en que suceden las técnicas utilizadas y las interacciones entre esos elementos y procesos.
- c) Las tecnologías potencian lo que humana, profesional e institucionalmente seamos capaces de hacer.

La intención que anima este texto es la búsqueda de propuestas para aprovechar de mejor manera los medios tecnológicos para innovar, diversificar y favorecer el aprendizaje de la Historia en las instituciones educativas. Para ello se consideran:

- a) La conceptualización sobre el aprendizaje y las dimensiones en que se da;
- b) El aprendizaje de lo histórico, como proceso formativo y como objeto de estudio;
- c) Algunas categorías para el análisis de lo histórico;
- d) Puntos clave en la innovación educativa; y,
- e) Pertinencia de las TIC en los puntos clave de innovación, para diversificar y favorecer el aprendizaje de la Historia. La siguiente representación gráfica puede ayudar a una percepción más clara de lo descrito.



En tanto que, como objeto de estudio, se contemplan: las circunstancias espacio temporales; la economía y las fuerzas productivas; las formaciones sociales; el ejercicio, relaciones y luchas por el poder; y la cultura y las expresiones artísticas. En lo que respecta al proceso formativo, se abordan la toma de conciencia histórica y la formación ciudadana que se manifiesta en valores sociales como la democracia, la libertad, la justicia, el respeto y goce de la diversidad y la convivencia pacífica y solidaria.

Conceptos básicos

Siempre resulta útil definir cómo se entienden ciertos conceptos y, sobre todo, con qué sentido se utilizan, en lo particular, en este escrito:

Aprender, se entiende como un proceso complejo bio psíquico y social, en el que por medio del estudio o la experiencia se asimilan y recrean nuevos modos de ser, cultura y conocimientos.

Aprender Historia, en el mismo sentido, como un proceso de vivencias y estudio por el que se conocen los procesos históricos y se adquiere una conciencia del propio ser en su actuar cívico, político y cultural.

Innovación educativa, son los cambios significativos que se dan en las relaciones esenciales de los sujetos, procesos y elementos que intervienen en los hechos educativos.

Diversidad, en cuanto a modos de ser y la cultura de los aprendientes, contenidos y ambientes de aprendizaje. De especial interés, por el propósito de este ensayo, son los estilos de aprendizaje que tienen que ver con: la cultura de aprendizaje vivida, las características de nuestras percepciones sensoriales, la necesidad de recursos de apoyo, los objetos de estudio, los procesos individuales y colectivos de estudio, la capacidad de abstracción y los modos de manifestar lo aprendido; lo que implica diversidad en los modos de enseñar, fuentes de información y tecnologías de apoyo. Ya en el campo específico de lo histórico, hay que considerar la diversidad de tiempos en los hechos históricos y de los contextos en que suceden.

Virtualización, entendida como el ambiente que se crea con uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, entre éstas la computadora y sus aplicaciones, para la gestión de los procesos académicos y administrativos de las instituciones educativas.

Ambientes de aprendizaje, entendidos como los entornos físicos y sociales en los que suceden los procesos de aprendizaje.

Situación y tendencias

Considerando las finalidades que el estudio de la Historia pueda tener, bien sea que se pretenda la formación social o acercarse a ella como un objeto de estudio científico, varían las estrategias, métodos y técnicas educativas que se aplican, sea en las instituciones educativas o en los ámbitos no formales e informales. Entre las formas tradicionales de enseñar historia que inciden en los modos de aprenderla, están las siguientes:

El anecdotismo, que presta una atención especial y exagerada a acciones de la vida cotidiana en cuanto a su importancia y trascendencia histórica. Para propósitos didácticos puede ser una forma amena de aprender y enseñar, pero también puede caer en la superficialidad y frivolidad en el aprendizaje de lo histórico.

El heroísmo, muy propio de la educación básica y los discursos políticos, en el afán de poner prototipos de comportamientos, que, si bien pueden cumplir con la función de dotar de ejemplos de valores cívicos y patrióticos, puede llegar a distorsionar lo histórico cuando se ve como producto de voluntades y valores individuales y la posibilidad de incidir en la historia como personalidades especiales y excepcionales.

Las efemérides, o sea, ver la Historia a través de conmemoraciones sociales de diversa índole, sean patrióticas, religiosas o de la sociedad civil. El año 2010, aniversarios en México por el bicentenario del inicio de la Guerra de Independencia y el centenario de la revolución de 1910. Fueron ejemplos, con todo el entusiasmo, manipulación e incongruencia que ello implica, de gobiernos derechistas celebrando hechos de insurgencia revolucionaria contra sus antecesores. Estas celebraciones pueden llegar a perder sentido y convertirse sólo en fiestas populares, de la que pocos tienen conciencia; o, por el contrario, en el afán de ser positivos, ser una oportunidad para la formación de valores cívicos y ciudadanos.

Por desgracia, este tipo de tratamientos tienden a caer en la banalidad, la enajenación de lo histórico, cuando se la hace ver como asunto de los elegidos y su alejamiento de la vida cotidiana, su manipulación patrioterica o su falta de sentido; cuando la celebración de los hechos históricos más bien se realiza para el lucimiento y justificación de quienes detentan el poder y no tiene significado para los gobernados.

El dogmatismo, creencias tradicionales usualmente propiciadas por quienes ejercen el poder, que no admiten dudas u objeciones sobre lo que se consideran verdades absolutas. Tal podría ser el caso del creacionismo. Este enfoque tradicionalista prefiere la transmisión vertical y unidireccional de la información histórica.

El privilegio del verbalismo, que se caracteriza por la ausencia de recursos para el aprendizaje más allá de la palabra, también suele limitarse a la dimensión perceptual y en esto lo verbal, auditivo y visual.

El maniqueísmo, la manía de prejuizar y clasificar a los personajes históricos entre buenos y malos, lo que impide realizar análisis críticos y objetivos.

El cronologismo, en el que se privilegian los tiempos con su periodización y sus fechas como marcas históricas, por la trascendencia de los hechos ocurridos en esos días. Ayuda a ordenar los acontecimientos de la historia y la posible relación causa-efecto, aunque se corre el riesgo de ofrecer estudios demasiado lineales y de pretender que el acontecer histórico quepa en esquemas rígidos e iguales para todos.

En general, se puede decir que los diferentes tratamientos para la enseñanza de la Historia, aun cuando intentan desarrollarse con seriedad académica, van encausados más hacia la homogeneidad en los contenidos y los modos de enseñar y evaluar lo aprendido, con lo que se inducen los modos de aprender.

Tradicionalmente se recomendaba para la enseñanza de la Historia ir de lo fácil a lo difícil, de lo cercano a lo lejano y de lo conocido a lo desconocido, recomendaciones que en principio son aceptables; pero hay que considerar el no tomarlo tan literalmente como medir la cercanía y lejanía por en metros y kilómetros, y menos ahora que con los nuevos medios de comunicación, lo lejano puede ser mejor conocido que lo cercano y cognitivamente no lo más conocido y cercano es lo más fácil de aprender. De modo que habrá que verlo más bien desde la búsqueda de maneras de ir de los presaberes a los saberes nuevos; aprender la complejidad y multidimensionalidad de los fenómenos históricos, métodos que ayuden a transitar de la realidad concreta a su abstracción, estrategias que aprovechen las zonas de aprendizaje próximo, y modos de convertir a la información en conocimientos y éstos en la sabiduría que implica la conciencia histórica.

Con respecto a las prácticas educativas tradicionales y la necesidad de su innovación, es recomendable hacerse preguntas como: ¿qué es valioso y vale la pena recuperarlo y fortalecerlo?, ¿qué es necesario desechar? y ¿qué innovar y cómo hacerlo?

La historia ¿para qué?

Antes de seguir adelante para contestar las preguntas anteriores, lo que hay que responder es a la pregunta que siempre se hace en estos casos: ¿para qué aprender Historia? Seguramente esta pregunta nos la hemos hecho muchas veces, pero eso no impide hacérsela de nuevo, pues es una interrogante siempre presente tanto en los docentes como en los estudiantes, cuya respuesta orientará mejor las decisiones que se tomen con respecto a los modos de aprender y enseñar Historia, así como a las técnicas e instrumentos tecnológicos más apropiados a los propósitos planteados.

Algunas veces, la respuesta a dicha interrogante simplemente puede ser: una búsqueda y difusión de información para consolidar la identidad, lo que podemos ver tanto en personas que buscan su árbol genealógico, como en comunidades o naciones que construyen y difunden su historia.

Desde el ejercicio del poder, la difusión y enseñanza de la Historia suele utilizarse para fortalecer la cohesión social, el logro de consensos o la justificación del sistema y de quienes ejercen el poder; también habrá quienes la utilicen para luchar contra el sistema mismo. Más allá de las luchas por el poder, es posible que otros vean en la Historia un instrumento para la formación nacionalista o la educación para la paz, la convivencia, la democracia y la vida ciudadana.

Cuando la historia pretende ser vista sólo como objeto de estudio académico, el énfasis suele hacerse en el pensar históricamente la fundamentación teórica de los estudios y el análisis e interpretación científica de las evidencias históricas, pero si se olvida su carácter formativo se desliga de la vida y para ésta pierde sentido. En la conjunción de diversos enfoques y dimensiones, de cualquier manera, se requiere pensar procesos como: entender conceptos de causa efecto, cambio y continuidad; juzgar la validez de las narraciones históricas y construir las propias, así como la construcción personal y colectiva de la conciencia histórica.

El aprendizaje de lo histórico puede ayudar a reflexionar sobre la toma de decisiones en distintos ámbitos y niveles, desde el actuar cotidiano como ciudadanos, hasta el de las personas que ejercen el poder público. Un nuevo enfoque debe explicitar que tanto los valores como la ideología están siempre presentes en la práctica y su orientación metodológica, de lo que se puede no ser consciente, y, por tanto, no explicarlo

Nuevos modos de aprender Historia

Aquí retomamos el concepto de innovación como nuevos modos de relación educativa, que transformen las rutinas y reviertan las tendencias de mantenimiento. Se trata de incidir en cambios radicales, que modifiquen la esencia de las relaciones educativas para aprender historia. Enseguida cinco ejemplos.

1. De la recepción pasiva a la construcción activa

Superar las formas tradicionales que entienden la educación como una transmisión de información sólo en la dirección docente-alumno, donde éste último guarda la información recibida y la manifiesta, sin modificaciones esenciales, en la evaluación determinada para legitimar lo aprendido. Además de su enfoque vertical y unidireccional, se caracteriza por su tendencia homogeneizante; de ahí que lo innovador sea lo que revierta esos rasgos, lo que puede lograrse con relaciones entre iguales, diversificación de fuentes de información y modos de construir el conocimiento, que se reflejen en diversas maneras de expresar lo aprendido.

En septiembre de 1910, (Sierra.1910) en el acto inaugural de la Universidad Nacional de México, Justo **Sierra, observando el actuar de las corrientes conservadoras de la época, señalaba: “los fundadores de la Universidad de antaño decían: ‘la verdad está definida, enseñadla’; nosotros decimos a los universitarios de hoy: ‘la verdad se va definiendo, buscadla’.** Ahora diríamos: la verdad se está haciendo, construyámosla.

Una nueva relación con el conocimiento implica cambios en diversas dimensiones de la educación institucional, entre ellas:

Apropiación del conocimiento. El hecho de que los estudiantes puedan incorporar el conocimiento que les interese, además de ser una motivación, ayuda a que lo perciban como propio y conjunten la historia personal con el currículum oficial; lo que le da sentido y significado al aprendizaje y contribuye a la formación de la conciencia histórica. Esta apropiación incluye, desde luego, la autogestión en los procesos de búsqueda, construcción y socialización del conocimiento.

Análisis crítico de categorías históricas. Más allá de contenidos basados en datos, fechas e información hueca en cuanto a significación social, centrar el estudio en las categorías fundamentales de los hechos históricos, entre ellas: circunstancias espacio temporales, organización y clases sociales, economía y fuerzas productivas, cultura y expresiones artísticas, relaciones y ejercicio del poder, y vida cotidiana.

El diseño curricular y su gestión suelen ser muy lentos en incorporar los conocimientos, cuyo rápido desarrollo deja, en poco tiempo, obsoletos los planes, programas y materiales de estudio. Para evitar la desarticulación de los procesos y la carencia de sentido para quienes estudian historia en las escuelas se requiere desarrollar estrategias más fluidas y dinámicas para que el conocimiento se incorpore en los contenidos curriculares y su operación cotidiana; asimismo, son necesarias propuestas curriculares más abiertas y flexibles que propicien su permanente innovación. Debe darse la posibilidad de que cada estudiante de Historia sea niño o adulto, pueda decidir sobre aprendizajes que le resulten interesantes, no necesariamente debe aprender sólo lo que otros deciden por ellos.

Si no estamos de acuerdo en que la información histórica que se proporciona a los estudiantes la determinen de antemano los diseñadores curriculares; el currículum no vaya aumentando de tamaño el territorio histórico, según crecen de tamaño los estudiantes; las actuales maneras de periodizar la Historia y repartirla entre los grados escolares; ir siempre de lo antiguo a lo reciente y los tratamientos tradicionales; entonces, ¿qué y cómo?, ¿cuál sería el enfoque o tratamiento y los criterios para decidir contenidos y ordenarlos?

Ni los niños, jóvenes, ni, claro, tampoco los adultos como estudiantes, se van a limitar a los contenidos establecidos en los programas, libros o lo que digan los profesores. En Internet, videojuegos, cine, etc., tienen acceso a diferentes narraciones históricas, distintos manejos de los tiempos históricos, con más libertad que los tratamientos rígidos y lineales que se acostumbran en el aula. Ahí es donde los profesores deben mediar y ayudar a interpretar, analizar y reconstruir el conocimiento histórico.

En todo caso, lo que hay que adecuar a cada grado, edad y nivel de desarrollo, no deben ser tanto fragmentos de tiempos y lugares, sino los procesos de conocimiento histórico y la formación de valores ciudadanos y democráticos.

En cuanto a contenidos, es pertinente centrarse en valores, habilidades, actitudes y conocimientos y el ordenamiento de éstos desde:

- La interpretación de la información a la construcción de conocimientos,
- Los conocimientos a los saberes,
- Los presaberes a los saberes nuevos,
- Las vivencias a la abstracción, y
- Las causas a los efectos y desde los efectos a buscar las causas.

2. Del individualismo a la construcción dialógica

El grupo escolar tradicional donde los alumnos se sientan unos al lado de otros, unos atrás de otros y todos viendo al frente al profesor, quien describe y explica apoyándose de instrumentos como el pizarrón pintado en la pared o un moderno pizarrón electrónico, pero siempre percibiendo al grupo como un conjunto de individuos sin relación entre sí; transformarlo en una comunidad de aprendizaje, en la que el conocimiento se construye colectivamente, mediante el diálogo y la contrastación de los conocimientos individuales. Del mismo modo, la evaluación propicia diversas maneras de expresar lo aprendido; entre ellas, la expresión grupal del aprendizaje histórico.

3. Una docencia significativa

En efecto, la innovación en la formación de una docencia que tenga sentido, como un apoyo profesional a quienes desean aprender, implica:

- Qué esté disponible, pero no se sujete a tiempos rígidos y únicos predeterminados;
- Superar el rol tradicional de ser canal único y obligado de acceso al conocimiento, para propiciar la diversificación de fuentes y, por supuesto, orientar sobre los modos de acceder a ellas;
- Propiciar la conformación de comunidades de aprendizaje en ambientes diversos, para la construcción dialógica de conocimientos;
- Además de los saberes históricos, saber qué hacer con los saberes propios y los de los demás;
- Adquirir habilidades para la gestión del conocimiento con apoyo de las TIC.

4. Trascender la escuela

Trascender la escuela es tener presente que la educación es mucho más que la escuela, la cual es un esfuerzo por institucionalizar los procesos educativos, legitimando ciertos aprendizajes mediante un currículo oficializado, e instrumentando organizacionalmente los espacios, tiempos y modos de enseñar y aprender, así como los procedimientos de evaluación y certificación de lo aprendido. Históricamente, la administración educativa ha ido cerrando sus esquemas y, en consecuencia, algunas instituciones se han vuelto demasiado rígidas, provocando la ampliación de brechas entre lo que se enseña en las escuelas y lo que se vive en la vida diaria.

Desde esta perspectiva, la innovación significa superar esas distancias trabajando por una escuela más ligada a la vida y una vida cotidiana más educativa. En el campo del aprendizaje histórico, se trata de vincular la vida personal, familiar, comunitaria y laboral a la Historia institucionalizada en el currículo escolar mediante un análisis crítico de ambas.

5. Trascender los medios

Como se dice en el epígrafe de este texto, **“lo mejor de las tecnologías para la información y la comunicación es lo que podemos hacer sin ellas”**. En efecto, el papel de los medios esencialmente es potencializar lo que humana y profesionalmente somos capaces de hacer. Por otra parte, cuanto más se aprecian los medios que se utilizan para informarse y comunicarse es cuando éstos no se perciben; o como se dice coloquialmente, cuando **“se vuelven transparentes”** y se crea una cercanía entre las personas que conversan, o al acceder directamente a la información que le interesa a cada quien sin percibir el medio que se utiliza como canal; tal afirmación se puede constatar en el transcurrir del tiempo, desde las cartas del correo tradicional hasta con los nuevos dispositivos electrónicos móviles.

Algunos autores aprecian menos el valor de las mediaciones computacionales, como Romero (1997, p.106), quien dice: **“sin sombra de duda compartimos la idea de que el diálogo es la esencia de la educación, pero el que toma el ordenador como interlocutor sólo puede considerarse un remedo imperfecto del específicamente humano”**. En efecto, no se debe confundir la interacción personal con la relación con los medios de comunicación; por más que lo parezca, no es lo mismo la persona real que los datos personales que se manejan en la computadora.

Sin embargo, cuando el mismo Romero afirma que **“puede argüirse, y así se hace, que frente a los habituales monólogos de la clase bienvenido sea ese parche, pero es una falsa solución”**; creo que exagera, pues no es sólo un parche ni una falsa solución, sino más bien complemento de una solución.

Por lo tanto, trascender los medios implica que los docentes modifiquen su actitud tradicional en el espacio donde se aprende y se enseña. Cualquier incorporación tecnológica en el esquema de la

educación escolar, implica cambios en los modos de enseñar; de ahí la resistencia de algunos docentes en el momento en que perciben amenazas a su seguridad profesional, con la incorporación de un aparato que no están seguros de saber manejar. Eso sucedió con las calculadoras y ahora está ocurriendo con los teléfonos celulares.

De tal manera que cuando se meten una o varias computadoras al aula:

- Un profesor tradicional tiende a conservar su papel de canal único y obligado para acceder al conocimiento y se coloca como vigilante y controlador de su uso;
- En otros casos, la computadora se convierte en un medio obligado para la comunicación y la transmisión de información entre docente y alumnos;
- También sucede que los estudiantes se dediquen por su cuenta a trabajar en las computadoras y el profesor se desentienda, muchas veces porque no entiende qué pasa.
- Lo ideal sería un modelo colaborativo en que todos trabajen conjuntamente en una comunidad de aprendizaje, donde el docente orienta, problematiza, en fin, ayuda a aprender, auxiliándose, lo mejor posible, de los medios necesarios para ello.

Principios para el aprendizaje de la Historia

- Desde un enfoque educativo integral, vincular el aprendizaje de lo histórico como objeto de estudio, con su valor formativo social, cultural, político y ciudadano.
- Desmitificar la historia tradicional basada en efemérides de las luchas por el poder, e impulsar enfoques más centrados en las circunstancias y condiciones de vida de la gente.
- Suplir la actual fragmentación curricular en la enseñanza de la Historia por un aprendizaje basado en procesos acordes con el desarrollo psicológico y sociocultural de los estudiantes y sus intereses de aprendizaje histórico; lo cual implica entender los procesos de ir de lo cercano a lo lejano, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido y de los pre saberes a los saberes nuevos, no de manera literal y referido sólo a espacios físicos y tiempos medidos instrumentalmente, sino a los procesos de desarrollo cognitivo y socio cultural de los aprendientes.
- Superar el tradicional tratamiento vertical, unidireccional y verbalista, que carece de sentido, a partir de la historia propia, como consecuencia de un vínculo particular con el conocimiento histórico.
- Analizar de manera crítica las categorías históricas como: clases sociales, economía y fuerzas productivas; relaciones, lucha y ejercicio del poder; cultura y contextualización de su acontecer.
- Examinar la realidad actual a partir de su explicación histórica.
- Construir colectivamente el conocimiento histórico.
- Actuar en congruencia, empatando los valores predicados con los vividos.

- Asumir una conciencia histórica en la actuación social y política cotidiana.

¿Y las tecnologías?

En la esencia de lo humano está el atreverse a transformar el mundo, más que adaptarse a él; y para ello crear y desarrollar conocimientos y tecnología. Sin embargo, si la persona se mediatiza, en el sentido de que se convierte en un usuario pasivo, subyugado por la técnica antes que dominarla, cae en la enajenación.

Una vez que se reflexiona sobre el uso de las tecnologías para el aprendizaje de la Historia, conviene recordar algunos sucesos importantes que siempre han estado presentes en la historia de la humanidad, ya que es la tecnologización la que nos ha hominizado y humanizado, con todo lo que esto significa.

Por ejemplo, las pinturas rupestres y los petroglifos constituyen un medio de información sobre los modos de ser de las personas de esas épocas. Se desprendían esas piedras pintadas o grabadas, o se preparaban algunas especialmente para ello, donde se plasmaba lo que se quería comunicar en ese tiempo, o con la idea de conservarlo para tiempos futuros. Después, para aligerar el transporte, se fabricaban ladrillos, como los mesopotámicos, seguidos de materiales más ligeros como el papiro egipcio, los pergaminos, los códices mayas y aztecas, y el papel chino, que luego daría origen a los libros, primero manuscritos y luego producidos en serie con la imprenta.

Simultáneamente, pero a otro ritmo, así como cambiaban los materiales, evolucionaron los modos de expresarse gráficamente; los dibujos, que pretendían expresar la realidad tal como era, se transformaron en expresiones cada vez más simbólicas, hasta llegar a las escrituras actuales en toda su diversidad.

En el siglo XIX con el desarrollo de transportes, como el ferrocarril; y de las comunicaciones, como la moderna organización del correo, el telégrafo y el teléfono; así como el invento de la cámara fotográfica y el cine, el mundo parecía ser más pequeño y las comunicaciones inmediatas. Ahora, en el arranque del siglo XXI las maravillas decimonónicas figuran como títereos de lo que sucedería después, de lo que se vive actualmente con todos los avances en materia de telecomunicaciones, cómputo y procesos de digitalización.

No obstante, lo anterior y a propósito de tiempos históricos, no todo se mueve a la misma velocidad. A miles de años del invento de la escritura y a medio milenio del invento de la imprenta, más de mil millones de personas no saben leer ni escribir, ni han tenido un libro en sus manos; y más de cinco mil millones no tienen acceso a las nuevas TIC.

Con semejante lentitud se mueven las mentalidades. Hay procesos en el ámbito de las instituciones educativas que no parecen ser tocados por el avance tecnológico, y en los modos de enseñar y aprender se evidencian formas de diversos períodos históricos.

Con la aparición de cada tecnología aparecen grandes esperanzas sobre sus benéficos impactos sociales y educativos, así como detractores y pesimistas de estas. Con la imprenta se soñó en un total acceso al conocimiento que los enciclopedistas pretendieron compendiar.

Como digo en otro escrito sobre el acceso al conocimiento y la inclusión educativa (Moreno, 2009-a)

Históricamente, cada avance logrado tecnológicamente trae aparejadas, más allá de su utilidad pragmática, ambiciosas expectativas que casi llegan a la dimensión de lo utópico, siempre con la esperanza de que la vida sea mejor que la que hasta entonces se ha vivido. Un ejemplo de estas ilusiones se encuentra en la siguiente cita tomada del discurso de un ministro durante la creación, en 1865, de la Unión Nacional del Telégrafo, cita que **Felipe Gutiérrez Florez (Gutiérrez, 2012, p.440) toma del libro “Internet. Éxtasis inquietante” de Finkelkarut y Soriano.**

Estamos aquí reunidos en un verdadero congreso de paz. Si es cierto que a menudo la guerra no se produce sino por malentendidos, entonces ¿no destruimos acaso una de sus causas facilitando el intercambio de ideas entre los pueblos, y poniendo a su alcance este prodigioso aparato de transmisión, este cable eléctrico, mediante el cual el pensamiento, como arrebatado por el rayo, vuela a través del espacio y permite establecer un diálogo rápido, incesante, entre los miembros dispersos de la familia humana?

Con la aparición del cine se pensó en la posibilidad de filmar las clases de los buenos profesores, y no sólo reproducir las películas, para lograr una mayor cobertura educativa; de manera semejante se pensó en la radio y la televisión

A propósito, creo interesante destacar la importancia de esta idea que no es reciente, ya que hace un siglo, en la inauguración de la Universidad Nacional de México en 1910, Justo Sierra se refería a:

...todos los descubrimientos, incontables ya, que en ese viaje ha logrado la ciencia; las aplicaciones y modalidades de la energía eléctrica que se va convirtiendo a los ojos del filósofo en una suerte de alma del universo, delante de la cual la materia y el éter parecen simples conceptos de nuestra mente; los que han mostrado la manera de retener en un hilo de cobre un mundo de sonidos que desaparecen con un simple contacto metálico; los que han hecho venir al objetivo del telescopio fotográfico miríadas de astros escondidos en la sombra que hasta hace pocos años un poeta habría calificado de eterna, y los que han traído al ojo del microscopio la inimaginable cantidad de nebulosas orgánicas que componen lo infinitamente pequeño.

Con respecto a su aparición histórica, se habla de nuevas y viejas tecnologías y se pretende llamar viejas a la imprenta con sus libros, el teléfono, la Radio y la TV, aunque todas ya entraron a la digitalización y viajan por la WEB; por ende, de acuerdo con esta convención técnica, ya todas son

nuevas. De cualquier modo, sólo de manera convencional llamaremos nuevas a Internet y los recursos de la Web, así como al uso de dispositivos móviles.

Cabe decir que, para efectos de innovación educativa, lo importante no es la edad del aparato, sino lo transformador de su uso educativo. Las tecnologías por sí solas no tiene sentido, éste se los da la gente que las posee y utiliza, lo cual es aplicable en todos los campos de la actividad humana; por dar un ejemplo, una sembradora o trilladora que se utilice en agricultura, una mezcladora en la industria de la construcción o un micrófono en la radio, tendrán distinto impacto según el uso que se les dé.

Si se recurre a la historia de lo que ha pasado con los distintos medios utilizados en las aulas, o los que se han intentado utilizar, pocos han sido más afortunados que el gis en el pizarrón y el lápiz y pluma en el papel. Las filminas, los carruseles de diapositivas, los proyectores de opacos y acetatos, la tele y ahora las computadoras e Internet, siempre provocan un encuentro entre tecnólogos y tecnófobos. Las reflexiones sobre este aspecto de las historias escolares conducen a ciertos aprendizajes, entre los que destacan:

- Que en las instituciones educativas existen tres dimensiones que se mueven con ritmos diferentes: la administrativa, que suele ser lenta en sus cambios; la tecnológica, que se transforma con mayor velocidad; y la académica, cuyos sujetos y procesos difieren en sus ritmos de continuidades y cambios. De ahí que toda innovación deba considerar la compleja multidimensionalidad de las instituciones educativas.
- Que la incorporación de nuevos recursos tecnológicos por sí mismos, no tiene sentido ni posibilidades de éxito. Toda innovación tecnológica, para que sea exitosa, debe ser parte significativa de un proyecto educativo.
- La incorporación de nuevas tecnologías a las prácticas educativas no se limita a soluciones económicas o de capacitación, debe contemplar la transformación de la cultura educativa, tanto a nivel organizacional como personal de quienes administran, enseñan y aprenden.

De acuerdo con este enfoque, se puede ubicar esta cuestión en el ámbito de la cibercultura de la educación, entendida como estos nuevos modos de ser, comunicarse y conocer, que se van conformando en y por los nuevos ambientes sociales que se propician con las TIC; es decir, ambientes que posibilitan construir nuevas relaciones sociales y nuevas maneras de compartir y recrear conocimientos.

Propuesta para la virtualización

En estos días la moda parece ser la “virtualización” de recursos y procesos educativos, cuyo concepto se entiende como el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que a su vez se conciben como nuevas la computadora y su aplicación para la gestión de la información y el

conocimiento y el aprovechamiento de los recursos de la WEB. Aunque no siempre tenemos claro que significa virtualizar ni para qué hacerlo, a este respecto, a continuación, cito algunas palabras dichas en el XVII Encuentro Internacional de Educación a Distancia de la Universidad de Guadalajara. (Moreno: 2008).

Más allá de lo literal, la virtualidad forma parte de nuestra realidad, como virtuales y reales son las sombras que se reflejan en nuestro camino, las figuras en los claroscuros de nuestra recámara y nuestra imagen en el espejo. Como virtual es el mundo que nos imaginamos más allá de nuestras percepciones sensoriales. El caso es que no son dos dimensiones separadas, la virtualidad ha sido y es parte esencial de nuestra realidad. Los virtuales mundos imaginados, son elementos consustanciales en nuestro proceso de hominización desde que nuestra especie toma conciencia de su existencia, lo que sucede con las actuales tecnologías informáticas es, más que una virtualización, un pequeño avance en la objetivación de esa virtualidad en la que siempre hemos vivido.

Desde estos presentimientos y pre-entendimientos se desatan una serie de interrogantes, entre ellas:

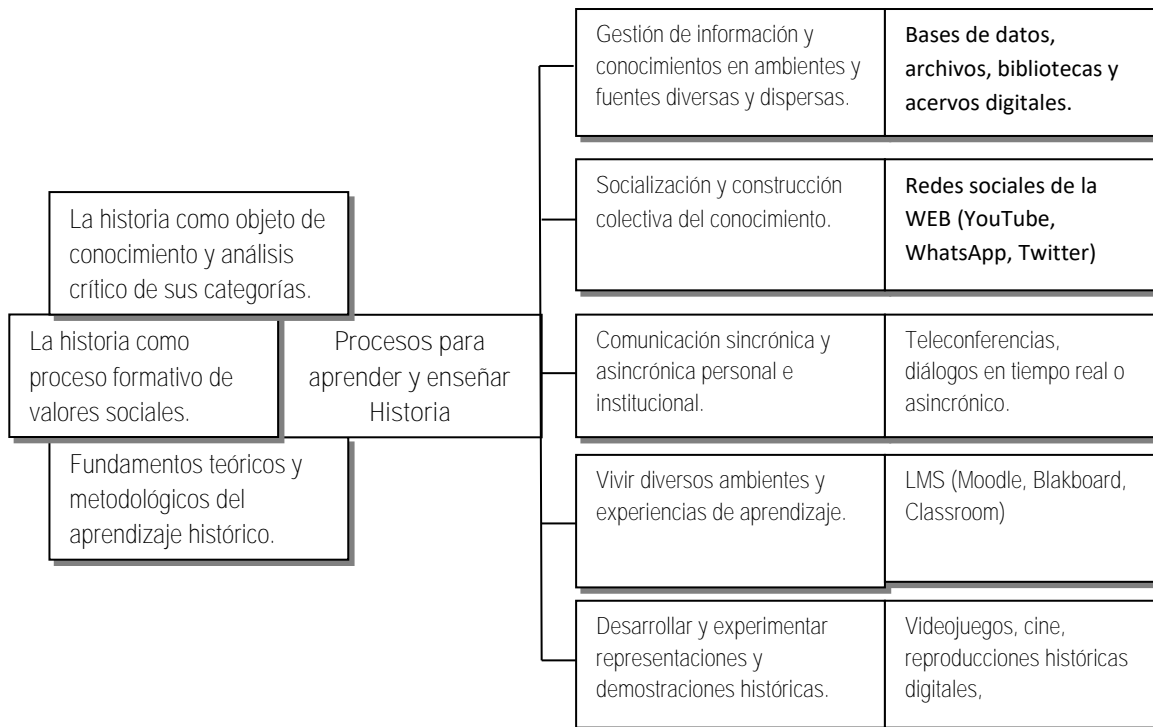
¿Buscamos virtualizar tecnológicamente para educar mejor, o éste de por sí es un proceso virtual?
 ¿Hasta dónde esa virtualización nos puede ser útil para aumentar la cobertura y bajar costos de los servicios educativos? ¿Hablamos de aprender en la virtualidad? y ¿Para qué virtualizar?

Lo que también nos puede arrojar muchas respuestas dependiendo lo que cada quien busque en ellas, por ejemplo, para:

- Dinamizar el contenido de un texto, al mismo tiempo que mejoramos su percepción y volvemos su lectura más y atractiva;
- Adecuar la realidad a las dimensiones, velocidades y frecuencia que nos posibilite su observación y conocimiento;
- Tender un puente que nos acerque al mundo de los estudiantes;
- Facilitar el acceso a los servicios educativos, cuidando que no sea una barrera más;
- Crear nuevos ambientes de aprendizaje;
- Lograr ambientes educativos más lúdicos y placenteros;
- Tender puentes entre la abstracción, objetivándola y la realidad, imaginándola;
- Acercar nuestra vida al mundo que queremos (no por no saber, o no querer vivir la propia);
- Situaciones y habilidades de búsqueda y exploración;
- Acceso más libre y directo a la información, procesarla, recrearla, expresarla y transferirla;
- Fortalecimiento de la autonomía y la autogestión;
- La posibilidad, de ampliar y diversificar nuestras relaciones, más allá de los espacios y tiempos áulicos; y,
- La preparación para el mundo del trabajo.

De esta manera, el uso de las tecnologías para la información y la comunicación se aplican a un proceso de innovación que viene a diversificar los ambientes y posibilidades de aprender. Lo que, a su vez, puede contribuir a favorecer mejores oportunidades de aprendizaje.

Virtualizar para innovar y diversificar el aprendizaje de la Historia



Procesos para los que pueden utilizarse una gran variedad de medios desde las mismas computadoras portátiles o de escritorio hasta dispositivos móviles.

Riesgos sobre el uso de las tecnologías

La exageración de las bondades de las tecnologías puede ser contraproducente: a mayor exageración de sus posibilidades, puede haber menos aprovechamiento de su potencial. Por tal motivo, conviene llamar la atención sobre los riesgos que conllevan.

- Como señalan Laborda y Gubern (citados por Romero Morante, 1997, p. 99), “**sin un criterio conceptual superior**, que no se encuentra en ninguna enseñanza centrada en la tecnología, el riesgo de trocar analfabetismo informático en un analfabetismo informatizado no sería un mero **temor**”.
- Quejarse del mal uso educativo que se hace de los medios, si no somos capaces de aprovecharlos.
- Sí, con la máquina se manejan datos y paquetes informativos, pero es la reflexión y la relación dialógica la que construye conocimientos.
- Con respecto a qué aprender, Romero Morante (1997, p. 53) plantea que:

En términos muy genéricos y a sabiendas del riesgo de no hacer justicia a la complejidad del asunto, podríamos decir que las didácticas “materialistas” cumplen preferentemente un papel de reforzadoras de contenidos, en tanto que en las “formalistas” el acento se coloca en las operaciones cognitivas que activan o contribuyen a desarrollar, mientras que en las “críticas”, finalmente, se busca ponerlas al servicio de un acceso significativo a contenidos socialmente relevantes, así como del aprendizaje de destrezas útiles para cualquier ciudadano en su vida normal.

- Otro riesgo es el desequilibrio entre el acelerado desarrollo de la tecnología y la limitada capacidad para incorporarla.
- El choque entre la cultura del aprendizaje institucional con la rigidez de tiempos, espacios y modos de gestión escolar y la nueva cultura tecnológica.
- Agregar a las exclusiones sociales, culturales, étnicas, económicas y personales existentes, la exclusión digital.
- Confundir los conceptos de datos, información, conocimiento y saberes. Con la máquina pueden manejarse datos, estructurar paquetes informativos, interpretar códigos, contactarse quienes así lo desean; pero las ideas, los sentimientos, los saberes, sólo son caudal de las personas.
- Fortalecer con las TIC las inercias y prácticas educativas tradicionales.
- Centrarse en las máquinas y sus textos, desligándose del contexto. No tanto preguntarse qué hacer con los aparatos con los que ya se cuenta, sino más bien verlos como respuesta a problemas educativos que se presentan y luego adquirirlos.

Las tecnologías no son educativas en sí, son instrumentos aprovechables para el terreno de la educación en tanto que sirven para la comunicación humana; para detectar, guardar y organizar la información y luego transferirla; así como para percibir más y mejor los objetos de estudio y expresar lo aprendido. En este sentido, pueden ser óptimamente aprovechadas: deben estar apropiadamente insertas entre la organización lógica de la disciplina histórica y la organización del proceso del aprendizaje histórico, todo integrado en un proyecto educativo con significado para quienes desean aprender y la institución que ofrece esos servicios.

Aprender Historia en ambientes virtuales

Para los diversos propósitos educativos de la Historia, la virtualización de sus ambientes y procesos académicos puede favorecer su aprendizaje, como en los siguientes casos:

- A) Participar en grupos de discusión sobre investigación y análisis de procesos históricos aprovechando la posibilidad de la comunicación sincrónica y asincrónica que se da en los entornos virtuales. Un caso interesante es el de historia a debate en: www.h-debate.com

- B) Ampliar las posibilidades de participar en programas educativos a personas que viven en diferentes lugares y no coinciden con los tiempos escolares tradicionales.
- C) Aprovechar los recursos de la WEB para que estudiantes y docentes apoyen sus procesos académicos. Que podrán encontrar en sitios como: Eduteka: <http://eduteka.org>. Educa historia: <http://www.educahistoria.com> e Histodidáctica: <http://www.ub.edu/histodidactica/>.
- D) Facilitar el acceso a datos e información que se ubican en lugares lejanos o de limitado acceso por lo frágil de sus materiales, como sería el Archivo General de Indias: <http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/archivos/mc/archivos/agi/portada.html> o el Archivo General de la Nación en México, en www.agn.gob.mx.
- E) Conocer sitios sobre lugares históricos, cuya visita real podría ser imposible o muy difícil de llevar a cabo. www.earth.google.com.
- F) Adentrarse en museos virtuales, como el Museo Nacional de Antropología, en www.mna.inah.gob.mx; el Museo Nacional de Arqueología, Antropología e Historia del Perú, <http://museonacional.perucultural.org.pe>; Museo Virtual de Canadá, <http://virtualmuseum.ca>; Museo del Louvre, <http://www.louvre.fr>; Museo Británico de Londres, <http://www.britishmuseum.org>; el Museo del Prado, en Madrid, www.museodelprado.es; Museo Nacional de Historia de Chapultepec, <http://www.mnh.inah.gob.mx>; y el Museo Regional de Guadalajara, http://portaleducativo.jalisco.gob.mx/N_Alumnos/Museo/museogua.html, entre otros.
- G) La posibilidad de que los estudiantes creen sus propios sitios en WEB y participen en redes sociales como YouTube, Facebook, Twitter; WhatsApp, Tik Tok y más que estén surgiendo, que pueden ser muy útiles para:
 - a. El rescate de las historias locales y con ellas trascender a historias regionales, nacionales y mundiales, en la búsqueda y construcción de nexos y significados.
 - b. Socialización y construcción colectiva de conocimiento.
 - c. Compartir ambientes y experiencias de aprendizaje.
- H) Propiciar la afectividad y los ambientes lúdicos con videojuegos educativos de temas históricos, como **"Imperium Civitas"**, en <https://juegos.fxinteractive.com/game.php?id=137>.
- I) Cognición y procesamiento de información y conocimientos históricos, mapas conceptuales y otros recursos sinópticos.
- J) Facilitar la gestión de la información y el conocimiento histórico, a través de numerosos sitios con publicaciones electrónicas como: Ciudad Arqueológica: <https://www.equiponaya.com.ar/>; Arte Historia, <https://www.artehistoria.com/>; y Arqueología Mexicana, www.arqueomex.mx.
- K) Aprovechar la reusabilidad de la información digitalizada para una mejor socialización y distribución equitativa de recursos educativos, mediante estrategias como los acervos de objetos de aprendizaje, redes de bibliotecas digitales o bases de datos compartidas lo que puede verse en: Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, www.cervantesvirtual.com/seccion/historia y la Biblioteca Digital Mundial: www.wdl.org.
- L) Sitios en Internet dedicados a la difusión del conocimiento histórico en diversos formatos, como noticias, cursos, documentos, etc. En sitios como: Historia Siglo XX, <http://www.historiasiglo20.org/> y Proyecto CLÍO, <http://www.clio.rediris.es>.
- M) Sitios que buscan ligar la historia personal con la historia general, como: Nuestros orígenes: <http://www.nuestrosorigenes.com>.
- N) Aprovechar el hipertexto para un manejo más libre, ameno y dinámico de las lecturas históricas.

- O) Desarrollo de aplicaciones Multi e hipermedia para facilitar y fortalecer la percepción de demostraciones y simulaciones de procesos y productos históricos.
- P) Creación de plataformas virtuales de aprendizaje, también llamadas LMS (por sus siglas en inglés: Learning Management System), para el desarrollo y ofrecimiento de programas educativos en línea, que pueden ser desarrolladas por cada institución, aprovechando las de acceso libre como Moodle, Classroom y Sakai, o las comerciales como Blackboard.
- Q) Desarrollo de trayectorias de aprendizaje a través de la WEB, valiéndose de lo que pueda ser pertinente según los propósitos educativos, como es el caso del WebQuest que, como se presenta en <http://es.wikipedia.org/wiki/WebQuest>, es **“un tipo de actividad didáctica que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica”**. Para conocer más sobre esta técnica se puede explorar <http://www.webquest.org>, <http://www.webquest.es> y <http://www.isabelperez.com/webquest>; la Biblioteca semántica de WebQuest, <http://cfievalladolid2.net/webquest>; o el Generador de Webquest, <http://www.webquest.es/phpwebquest>.
- R) Aprovechar los sistemas de teleconferencias para sesiones académicas en tiempo real, o compartir eventos que suelen hacerse presencialmente.
- S) Uso innovador de los viejos medios, tv y radio.
- T) Diversificar las maneras de evaluar y de manifestar lo aprendido.

Reflexiones para continuar el diálogo

- El aprovechamiento de las TIC para facilitar ambientes virtuales propicios para innovar, diversificar y mejorar, el aprendizaje de la Historia será más valioso en la medida en que las ubiquemos en su justo valor y potencial, integrándolas como apoyo a proyectos educativos, con una metodología fundamentada científicamente, así como en contenidos y actividades enfocados a los procesos formativos de la Historia y a su análisis como objeto de estudio.
- Para la educación en general, no se trata de decidir si se aceptan o no los ambientes virtuales; están ahí y se seguirán desarrollando. Y para la educación encerrada en los sistemas escolares, puede ser un ambiente más que diversifique los espacios y modos de aprender; o rechazarlo

para seguir siendo más un lugar de rituales que simulan la educación, mientras que la educación auténtica, la que le da sentido a la vida, sigue sus propios rumbos.

- La incorporación de las TIC a los procesos educativos tiene la posibilidad de ser una oportunidad de propiciar ambientes para:
 - Emigrar de la información que lleva al conocimiento, a la sabiduría de saber vivir;
 - A partir de la autogestión, combinar la responsabilidad personal con el estudio colaborativo, desarrollando el potencial de aprendizaje individual y colectivo;
 - **Convivir en “comunidades de aprendizaje” en ambientes virtuales; y,**
 - Conocer y desarrollar habilidades para la gestión del conocimiento y el manejo de las mismas TIC.

- En un proceso educativo, lo esencial son las interacciones formativas entre las personas y su relación con la realidad. A final de cuentas, las tecnologías propician, modifican o potencializan lo que humanamente somos capaces de hacer.

Bibliografía

- CARRETERO Mario, Rosa Alberto y González, María Fernanda. (2006). *Enseñanza de la historia y memoria colectiva*. Buenos Aires: Paidós Educador.
- CUESTA, Raimundo y Mainer, Juan. (2000). *Didáctica crítica y educación histórica. Pensar, desear y actuar de otra manera*. Cuadernos de Pedagogía. N° 295. Octubre del 2000). Editorial CISS Praxis, S. A. Barcelona.
- FINKIELKRAUT, Alain y Soriano Paul. (2006) *Internet: Éxtasis inquietante*. Libros del zorzal. Buenos Aires.
- FONTANA, Josep. (2004). *Historia y proyecto social*. Barcelona: Crítica y Universitat Pompeu Fabra.
- GONZÁLEZ de Molina, Manuel. (2000). *Historia sin memoria. Sobre la función social del conocimiento histórico*. (Cuadernos de Pedagogía. N° 295. Octubre del 2000). Editorial Font alba. Barcelona.
- GUTIÉRREZ Florez Felipe. (2012) *Las telecomunicaciones en la transición del siglo XIX al XX en el sistema territorial colombiano*. Medellín. Universidad Nacional de Colombia.
- MORENO Castañeda, Manuel. (2007). *Cibercultura y educación*. En: *Educación e investigación. Retos y oportunidades*. México: Trillas.

- (2008) *Inauguración del XVII Encuentro Internacional de Educación a Distancia*. Universidad de Guadalajara.
- (2009-a) *Acceso al conocimiento e inclusión educativa*. (Documento de trabajo). Universidad de Guadalajara.
- (2009-b) *Estudiar y aprender en ambientes virtuales*. (Documento de trabajo). Universidad de Guadalajara.
- (2009-c) *La docencia en los albores del siglo XXI*. (Documento de trabajo).

ROMERO Morante, Jesús. (1997) *¿Herramientas o cacharros? Los ordenadores y la enseñanza de la Historia en la enseñanza secundaria obligatoria*. España: Universidad de Cantabria.

SALAZAR Toledo, Julia. (1999). *Problemas de enseñanza y aprendizaje de la historia*. México: Universidad Pedagógica Nacional.

SIERRA Justo (1910) *Discurso en la Inauguración de la Universidad Nacional de México*. 22 de septiembre de 1910. Consultado en: <http://www.ensayistas.org/antologia/XXA/sierra/>

TEDESCO, Juan Carlos. (2004). *Educación en la sociedad del conocimiento*. (4ª edición). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

TREPAT A., Cristófol y Comes, Pilar. (2006). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*. (5ª Edición). GRAO e ICE de Universitat Barcelona.

YEHYA, Naief. (2008). *Tecnocultura. El espacio íntimo transformado en tiempos de paz y guerra*. (Ensayo). México: Tusquets Editores.