

Tema 1: El reto de educar a los mexicanos del siglo XXI

Ponencia: **La tecnología: vertebra del sistema educativo.**

Lic. René Martínez Lara

1 de febrero de 2014

RESUMEN

Esta ponencia insiste en la importancia de las nuevas tecnologías de la información como material educativo para el buen desarrollo del curriculum (subtema iv) y la eficacia de la escuela (Tema 3, subtema i). Asimismo señala el hecho de que el rasgo del perfil de egreso relacionado con las tic's es más bien un rasgo de ingreso (subtema ii), una competencia propia de las nuevas generaciones (tema 2, subtema i) para el cual el docente debe estar preparado(tema 5, subtema ii); en otras palabras la integración del mundo virtual y el ambiente educativo escolar es un requisito necesario aunque no suficiente para mejorar la calidad en el sistema educativo público de nuestro país. Si bien para adaptarse a la organización de los foros se ubica en el tema 1. La propuesta es el uso de los juegos virtuales como material didáctico para la formación del sentido investigativo, innovador y crítico de los alumnos. Lo que supone que todas las escuelas cuenten con la infraestructura adecuada para el internet y la formación de los docentes en el uso de las Tic's.

Tema 1: El reto de educar a los mexicanos del siglo XXI

Ponencia: **La tecnología: vertebra del sistema educativo.**

Lic. René Martínez Lara

PROBLEMATIZACIÓN

Es un hecho en este siglo XXI el uso de la tecnología en todos los ámbitos: industrial, político, de la salud, familiar, etc. Aún más, se puede afirmar que el siglo XXI se rige por los avances tecnológicos ya que con la misma velocidad que éstos se dan, se incorporan a lo cotidiano. Ello implica que los niños crecen en un ambiente donde la tecnología es de uso común y como sabemos ellos tienen mayor capacidad de aprendizaje ya que su curiosidad no ha sido domesticada por las normas sociales; así que cuando llegan a la escuela llevan un conocimiento práctico en el uso de la tecnología que, en muchos casos, supera al del maestro.

Al respecto, una de las características que se propone el perfil de egreso de educación básica es: **el alumno aprovecha los recursos tecnológicos a su alcance como medios para comunicarse, obtener información y conocimiento.** En realidad este no es un logro de la escuela sino del ambiente cotidiano sobre todo en las zonas urbanas. Por lo anterior, es necesario pensar el nuevo modelo educativo como uno en que la tecnología esté integrada en el aula de forma que uso sea tan común como en el ámbito familiar y personal de los alumnos. Es necesario tener presente que las nuevas generaciones manejan los teléfonos celulares inteligentes (smartphones), ipods, tablets y acostumbran buscar y encontrar todo tipo de información en la red. Pero no sólo eso, sus juguetes son en menor proporción físicos ya sea de plástico, cartón, madera, etc., y en mayor proporción virtuales. Es decir las tradicionales pelotas, muñecas, cochecitos, bloques para armar, juegos de mesa, etc., fueron dando paso al ya antiguo *atari*, *nintendo* y *maquinitas*, al XBOX, al Wii (en el que se pueden jugar múltiples deportes de pelota, sin que se use una pelota de verdad).

De estos juegos virtuales los niños saben que funcionan con sensores como los adultos del siglo XX sabíamos que el refrigerador, la televisión y la lavadora funcionaban con energía eléctrica. Y ¿qué son los sensores? ¿Cómo funcionan? Pueden ser preguntas mucho más interesantes para los niños que las tradicionales clases de geografía por ejemplo. De la misma forma que antaño hubo niños, si bien los menos, que se dedicaban a desbaratar sus juguetes para saber como funcionaban y seguramente llegaron a ser ingenieros mecánicos, eléctricos, etc. Seguramente llegarán a las aulas niños que se pregunten como funcionan los nuevos juguetes tecnológicos y esos niños requieren un maestro dispuesto a explorar ese nuevo mundo de la tecnología con ellos. Repito un maestro dispuesto a explorar, no un maestro que lo sepa todo sobre tecnología y nuevos medios de comunicación. Los mejores maestros no son necesariamente los que saben más sino los que están dispuestos a descubrir con sus alumnos y a descubrir en sus alumnos potencialidades diversas. Así que el aula más que una biblioteca debe ser un taller en el que los niños puedan usar las tic's continuamente y los maestros les enseñen a ser selectivos con las fuentes de información. También hay que saber que no todo lo que está en la red es verdadero o útil, hay que aprender a ser críticos con la información de la red. El maestro puede seleccionar un conjunto de sitios web de confianza para los niños, integrarse e integrarlos en redes sociales seguras.

Pensemos en un grupo de primer grado, niños de 6-7 años que reconocen letras, números y palabras pues los marcan para comunicarse con sus padres o para buscar sus programas favoritos en Google. Pensemos en un estudiante de secundaria que juega Age of empires, tiene mayores probabilidades de entender las relaciones entre economía y política en ese juego que escuchando la explicación del maestro. ¿Por qué? Porque el juego le reta a tomar decisiones conforme aumenta la población. El juego le puede dar mayor sentido a sus estudios sobre el desarrollo de la Europa del siglo XVI o de las culturas prehispánicas o de los incipientes Estados africanos. Entonces necesitamos un maestro que esté dispuesto a jugar con sus alumnos y aprovechar dicha

experiencia para enriquecer sus explicaciones, relacionarlos con temas que se aborden en clase y con la formación de competencias de análisis y crítica.

La generación **Net** fue anunciada hace más 20 años por Negroponte; tal generación **Net** ya no está en las aulas, algunos de ellos deben estar laborando, la mayoría seguramente no tiene trabajo, pero tienen hijos. Sus hijos podrán tener una mala alimentación pero estarán rodeados de tecnología, esos son los niños que estarán en las escuelas públicas. El acuerdo 592 menciona un conjunto de materiales audiovisuales y multimedia expresamente elaborados para el desarrollo del currículum oficial: portales *Explora Primaria* y *Explora Secundaria*; y la telesecundaria ha llegado a muchos rincones de nuestro país; pero sabemos que lo público difícilmente compite con lo privado. Hay en el mercado gran cantidad de juegos virtuales y software educativos que pueden ser utilizados en el aula o cuando menos los maestros deben saber de su existencia para aprovecharlos. Todos sabemos que aunque nuestros alumnos no tengan para comprar dichos juegos originales los conocerán en versiones copiadas, prestadas, alquiladas o simplemente versiones subidas a la red para su libre uso. El maestro debe conocerlas para poder entablar un diálogo crítico con sus alumnos sobre todos esos juegos y programas gratuitos que circulan en la red.

CONCLUSIÓN:

Por todo lo anterior es válido insistir en lo importante de que maestros y alumnos de todos los niveles educativos tengan acceso a internet así como en años anteriores debieron tener bibliotecas y laboratorios. Asimismo es necesaria la capacitación y actualización constante del personal docente en el uso de las nuevas tecnologías de la información.

1 de febrero de 2014