

NUEVOS PAISJES EDUCATIVOS: UNA PERSPECTIVA TECNOLÓGICA EN LA EDUCACIÓN.



Julio César Maruri Gutiérrez

Nace en la ciudad de Xalapa, Veracruz, el 14 de marzo de 1971. Realiza sus estudios profesionales en la Normal Superior “Dr. Manuel Suarez Trujillo” donde obtiene el título de Lic. En educación Media Superior con especialidad en Matemáticas; en la Facultad de Contaduría de la Universidad Veracruzana obtiene el título de Lic en Contaduría; además obtiene el grado de Master en Tecnologías Aplicadas a la Educación en el Centro Regional de Educación Superior “Paulo Freire” y en esta misma institución obtiene del grado de Doctor en Educación y Cultura Digital Pedagógica.

En el ámbito laboral ha sido maestro de educación básica en el sistema de telesecundarias, director comisionado en escuelas telesecundarias, Asesor Técnico Pedagógico en el área de matemáticas en la educación básica y se ha desempeñado como catedrático en el nivel superior, destacando sus aportaciones para la inclusión de las tecnologías en el ámbito educativo.

INDICE

	Página
1. PERSPECTIVAS DE LA TECNOLOGIA EN LA EDUCACIÓN	3
1.1. Del papel y el lápiz al ordenador.	3
1.2. Nuevos paradigmas educativos.	10
1.3. Conectivismo, cognitivismo y conexionismo: nuevas teorías de aprendizaje y bases de la innovación educativa.	13
1.4. Los retos ante la llegada de tecnología a las instituciones educativas	15
2. EDUCACION PRESENCIAL Y A DISTANCIA	18
2.1. El trabajo docente para la construcción del conocimiento.	18
2.2. El trabajo docente para la construcción del conocimiento.	21
CONCLUSIONES	23
BIBLIOGRAFÍA	27

1. PERSPECTIVAS DE LA TECNOLOGIA EN LA EDUCACIÓN

1.1. Del papel y el lápiz al ordenador.

Con la llegada de las tecnologías, la vida de los seres humanos se ha revolucionado en todos los ámbitos, en el aspecto educativo hemos podido darnos cuenta que el impacto de las tecnologías ha sido tal que no hay día que no se haga uso de un recurso tecnológico en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Antes de la revolución tecnológica digital, la enseñanza se basaba en el uso del lápiz, el papel y cientos de libros donde se almacena la información, opacos en forma tal vez y, sobre todo, estáticos en contenido, además con elementos que fijaban un camino muy definido para los alumnos.

A mediados del siglo XX y lo que va del siglo XXI, con la llamada expansión de la revolución digital a todos los ámbitos de la vida en su cotidianidad, la educación está en una progresiva y vertiginosa transformación. Un proceso en el que poco a poco se abandona el papel y el lápiz para dar paso al uso de una pantalla táctil, un monitor y un teclado; y con ello, la metodología tradicional de enseñanza, cede paso al dinamismo, la creatividad, la gran cantidad de información y a la interacción constante con las TIC.

Conveniente es entonces, realizar un profundo análisis de la enorme influencia que la revolución tecnológica está teniendo en las instituciones educativas, donde las necesidades de los alumnos son cubiertas con una mayor eficacia, los conocimientos son impartidos de una forma más dinámica y, sobre todo,

donde las mentes del mañana ya están siendo incentivadas bajo un paradigma completamente diferente.

La educación y la transmisión de conocimientos ha sido una de las premisas básicas de la sociedad desde los inicios de la humanidad. Basándose en esos tiempos en modelos que hoy pudiéramos ver arcaicos, pero que en esa época fueron validos ya que atendían a las necesidades de las sociedades de ese, los pueblos egipcios, los pueblos griegos y los romanos ya tenían algún sistema para la transmisión de conocimientos y, por consiguiente, de una educación.

En aquella época se distinguían las enseñanzas por dos grandes grupos: la primera refería a las enseñanzas teóricas y la otra a las enseñanzas prácticas. Estas, las prácticas eran las más comunes en los grupos sociales: los maestros artesanos, por ejemplo, enseñaban las labores y los oficios a sus descendientes en esencia y otros que les denominaban aprendices, los cuales terminaban por ir mejorando las técnicas de forma que en el tiempo les fueron enseñadas. Las enseñanzas teóricas eran un tanto menos comunes, pero las más próximas al modelo actual dialógico, en donde resaltan personalidades como Sócrates, Platón, Aristóteles y Pitágoras quienes dedicaban la mayor parte de su tiempo a la investigación, la reflexión y la enseñanza de sus conocimientos a determinados grupos selectos del pueblo, asegurando así su gran legado de conocimientos en las diversas áreas del saber que aún se sigue enseñando y aplicando en el mundo posmoderno como parte de un progreso histórico de la humanidad misma.

Cientos de años delante de esa época, los métodos educativos ya habían cambiado, fundándose las primeras universidades en lo que conocemos como el antiguo continente, tierra que ha sido el epicentro de grandes movimientos socioculturales de la época. En estas se centraba el aprendizaje en temáticas como el arte, la ciencia o la historia, áreas centrales para el progreso de la época. Poco a

poco, el sistema educativo del mundo comenzaba a tomar forma en algunos continentes.

Es relevante mencionar que la educación estandarizada, como la conocemos hoy en día, no comenzó a hacerse realidad si no hasta el siglo XIX, donde los movimientos sociales y éticos ocurridos en los siglos anteriores daban ese impulso al ser humano para abrir la reja del conocimiento en búsqueda siempre del progreso —la división de clases sociales entre ellas la clase burguesa y sus ideales progreso fueron fundamentales en lo que hoy es el sistema educativo mundial—. En nuestro país México, después del hecho conocido como la conquista de México, ese proceso en el que se mezclaron las culturas de los pueblos indígenas con los españoles marco una nueva época, la llegada al país de los ideales de la ilustración, por un lado y por otro las inconformidades de los pueblos ante las formas de represión y gobierno dieron paso a las ideas libertadoras, por otro lado la llegada de estos pueblos trajo consigo las formas de educación del continente europeo, ya estábamos en procesos de globalización.

Con el paso de los años, las leyes educativas continuarían sufriendo reformas y adaptaciones acordes a los cambios de la época. Unas modificaciones que también trajeron consigo un cambio en la metodología que nos lleva hasta la situación actual. La realidad que hoy vivimos en el siglo XXI.

Las ideas de progreso siempre han acompañado la historia del hombre y en consecuencia los inventos tecnológicos también. Antes de entrar en detalle y en conocer cómo la tecnología está llegando a las escuelas y que influencia tendrá en ellas, es realmente necesario analizar la metodología de trabajo que utilizan la gran mayoría de los profesores en la actualidad. Primero en cuanto a la enseñanza y después en cuanto a la Evaluación como aspectos centrales:

En cuanto a la Enseñanza. Los conocimientos son impartidos en una clase dentro de un aula limitada por cuatro paredes, regularmente mediante la transmisión oral de conocimientos, haciendo el uso de algunos libros texto y, en otras ocasiones de la red conocida como internet. Se muestran los conocimientos al alumno, se explican más detalladamente los aspectos conflictivos del temario y se fijan una serie de ejercicios y trabajos para tratar de afianzar esos conocimientos en la mente del alumno y a esto los docentes le llamamos aprendizaje significativo, el cual conjuntamos con estrategias como el ABP, el trabajo colaborativo, el trabajo cooperativo.

En cuanto a la evaluación, con una gran frecuencia, la adquisición o apropiación de los conocimientos es verificada mediante pruebas objetivas, en las que el alumno se enfrenta a diferentes cuestiones teóricas y prácticas asociadas a los temas de la materia. Posterior a ello, se asigna una calificación (generalmente entre 5 y 10) que refleja el nivel de conocimiento, los cambios en el currículo y las formas de evaluación en el programa de estudio vigente en 2019 para México, proponen que se evalúe por nivel de desempeño del I al IV y que al final esto se asocie con una calificación numérica.

Esta metodología clásica, aunque ha resultado efectiva en muchos casos, refleja numerosas carencias que llevan al alumno a la desmotivación, el desinterés y, sobre todo, a una adquisición de conocimientos muy superficial. Unas carencias que, con la llegada de la tecnología a las escuelas y, sobre todo, con la transformación digital que está sufriendo la sociedad, están acentuándose más que nunca.

La inclusión de la tecnología en las escuelas, se hace, con frecuencia, de una forma muy superficial, ya que la gran mayoría de las instituciones académicas, de los docentes y, por supuesto, de los alumnos, asumen que la integración de la

tecnología en las escuelas consiste únicamente en reemplazar elementos como el lápiz o el papel por herramientas más avanzadas como la tablet, la pizarra electrónica y las plataformas virtuales. La llegada de estas nuevas herramientas a las escuelas debe ser acompañada indiscutiblemente por un cambio en la metodología de trabajo. Y es que el mundo en el que actualmente vivimos y lo que nos espera en un el futuro que nos aguarda, plantea una serie de retos completamente diferentes a los que nos hemos enfrentado en el pasado. El paradigma está en plena transformación, y la educación debe acompañarla.

La metodología tradicional se basa en la memorización masiva de conceptos. El problema de esta metodología es que la comprensión y el asentamiento de dichos conocimientos queda por completo en segundo plano. El objetivo del alumno es superar la prueba establecida por el profesor, y los docentes, en la mayoría de los casos, contribuyen con sus metodologías a ese objetivo común. No importa que el alumno olvide días más tarde lo estudiado. Tampoco importa que el alumno no extraiga nada de valor de dichas enseñanzas. Lo único que importa es que el alumno alcance la calificación deseada, y eso se traduce en un conocimiento vacío y de escasa utilidad.

Este complejo problema se agrava aún más si observamos la facilidad con la que podemos consultar información en internet. En 2016, basta con tener un reloj inteligente o un smartphone cerca para consultar cualquier suceso en cuestión de segundos. En el futuro, será aún más radical: nuestro propio cuerpo podría vivir conectado a Internet, y toda la información existente en la red estará a nuestra disposición en cuestión de milésimas de segundos. Memorizar, en ese momento, carecerá de sentido. Lo importante será comprender, analizar y asentar los conocimientos de una forma más profunda y reflexiva, de una forma que realmente enriquezca al alumno y contribuya a su futuro como profesional y como parte de la sociedad. Tendencias que las políticas educativas han estado formulando, pero existe una lucha entre la metodología tradicional y las nuevas metodologías, esto

implica un esfuerzo extra en el docente por considerarse el mismo de otra generación en la que no existían tecnologías que nos dieran la posibilidad de la conectividad.

Esta metodología tradicional, en la actualidad puede llegar a fomentar la desmotivación del alumno y, por consiguiente, los malos resultados académicos. En el mundo, empresas como Lenovo y Microsoft han podido comprobar cómo, mediante el empleo de metodologías más innovadoras, el alumnado aumentaba el interés por las asignaturas y, sobre todo, los resultados académicos. De hecho, apreciaron casos particulares en los que alumnos con dificultades y malos resultados invertían por completo su papel en el aula gracias a estas metodologías más inclusivas, participativas e innovadoras, siendo un completo éxito, pero estas acompañadas e impulsadas por docentes que se arriesgaron e impulsaron la transformación, hay que reconocer en México la diversidad cultural y territorial y que estos factores hacen que en una gran parte de las escuelas del país no cuenten con conectividad, situación que de alguna manera se suple cuando el docente planea y hace uso de recursos multimedia.

La llegada de los primeros productos tecnológicos a las escuelas data, aproximadamente, de la segunda mitad del siglo XX. Las principales universidades estadounidenses comenzaron a ofrecer en sus aulas —y de forma muy provisional— ordenadores como el Apple I, dando así breves tomas de contacto a sus estudiantes. No obstante, no fue hasta la década de los noventa cuando la tecnología comenzó a tomar una mayor relevancia en las escuelas. El progresivo abaratamiento de los ordenadores, la llegada de nuevos formatos multimedia como Microsoft PowerPoint y la expansión de Internet como un método de comunicación universal abrieron por completo las puertas a la tecnología en las escuelas.

En la actualidad, las compañías tecnológicas y las instituciones académicas continúan impulsando esta carrera tecnológica dentro del aula. Hablamos de empresas como Microsoft, Lenovo, Samsung, Apple o Google; y de empresas como Telcel o movistar, que mediante cursos le han apostado a la formación del profesorado para la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación en las aulas.

Microsoft, por ejemplo, centra gran parte de sus esfuerzos educativos en el desarrollo de software y servicios que se adapten a las necesidades específicas del aula. La compañía estadounidense hace un gran énfasis en la integración de servicios como Office, OneDrive o Skype —todos basados en la nube, repositorios virtuales—, los cuales permiten al alumnado y al profesorado impartir y recibir los contenidos de una forma más versátil y acorde a los tiempos actuales.

La compañía de Redmond también está experimentando durante los últimos meses con la inclusión de videojuegos como Minecraft en el ámbito educativo. La idea es fomentar la creatividad de los alumnos, la exploración y, sobre todo, el desarrollo de contenidos tradicionales de formas más innovadoras, atractivas y cercanas para el alumno. Los resultados han sido muy satisfactorios, logrando una gran motivación e interés por parte de los alumnos. La creación u diseño de clubes de robótica, de elaboración de juegos de video han sido un gran atractivo para los jóvenes alumnos, ya que no necesitan saber lenguaje de programación para poder generar un avatar y darle los movimientos en un espacio dentro de un video juego.

1.2. Nuevos paradigmas educativos.

Google es otra de las compañías que más está apostando por la tecnología en los entornos educativos. Además de ofrecer una suite de servicios completa para instituciones académicas, la compañía de Mountain View ha impulsado varias tendencias durante los últimos años, entre las cuales destacan:

Chromebooks. Estos ordenadores sencillos y baratos se están convirtiendo en una de las grandes tendencias en los entornos educativos de los Estados Unidos. Su sencillez de uso y su reducido precio hacen que estos dispositivos se conviertan en la solución perfecta para llevar la tecnología a las escuelas. De hecho, según Gartner, más del 70% de los Chromebooks vendidos están destinados a fines educativos.

Training Center. Para maximizar el uso de las tecnologías de Google en el aula, la propia compañía estadounidense ofrece métodos de formación a los propios docentes. En ellos se muestra cómo hacer clases más interactivas, cómo migrar los contenidos tradicionales a la nueva era tecnológica y cómo maximizar el uso de las herramientas de Google.

Google Apps, también para la educación. La suite de servicios de Google (Drive, Docs, Gmail, etc.) es usada por personas de todo el mundo a diario. El entorno educativo no es una excepción.

La solución Classroom. La plataforma Classroom permite gestionar de forma digital todos los aspectos de un aula actual. Los profesores pueden hacer un seguimiento del trabajo de sus alumnos, ofrecerle contenidos mediante Internet,

actualizar calificaciones... Todas las tareas que se realizan a diario en el aula, se pueden trasladar a la plataforma Classroom. Además, la solución se encuentra perfectamente integrada al resto de servicios de la compañía, pudiendo así interactuar con documentos de Drive, correos electrónicos de Gmail, etc.

Por otra parte, Apple también está impulsando esta transición tecnológica en la educación. Además de los clásicos descuentos educativos y de determinadas colaboraciones con centros especializados, la compañía californiana ha trabajado en el desarrollo de plataformas como iTunes U y otras soluciones de software que permitan incorporar todos sus productos en los entornos educativos de la forma más sencilla e invisible posible.

No obstante, el verdadero valor de Apple en el ámbito educativo se encuentra en dos aspectos muy concretos: el impulso de la App Store y la accesibilidad de sus productos. La compañía estadounidense apoya de diferentes formas a los desarrolladores para que generen software de valor para los entornos educativos. Así, surgen soluciones como iStudiez Pro o Human Anatomy Atlas, dos soluciones de un gran valor en el entorno educativo.

Por último, el mayor fabricante de ordenadores portátiles del mundo, Lenovo, también es uno de los mayores impulsores de la tecnología en la educación. Además de patrocinar e impulsar eventos que sirvan como confluencia de ideas educativas, Lenovo también ofrece diferentes programas como el Lenovo Scholar Networks, el cual fomenta el desarrollo de aplicaciones y el aprendizaje de una materia tan importante como es la programación.

Las empresas con mayor creación e innovación tecnológica tienen tres puntos en común de todas las soluciones tecnológicas diseñadas para el ámbito educativo y estas son las siguientes:

Modularidad. Hasta ahora, todos los alumnos han seguido un mismo ritmo en el aula: el dictado por el docente. No obstante, esta metodología puede llegar a generar diferentes dificultades en alumnos con necesidades y/o capacidades especiales. En cambio, con la llegada de la tecnología a las escuelas y su cambio metodológico, el ritmo pasa a ser marcado por el propio alumno —dentro de unos márgenes—, eliminando así parte de esa posible frustración y aumentando el porcentaje de contenidos y aptitudes desarrolladas. De esta forma, determinados alumnos pueden trabajar en una serie de contenidos mientras que otros invierten su tiempo en desarrollar o trabajar otro tipo de aptitudes.

Control total. La seguridad y la monitorización del alumno es uno de los aspectos clave en la incorporación de la tecnología en las escuelas. Por ello, todas las compañías involucradas ofrecen diferentes soluciones para monitorizar el uso que el alumno hace de estas herramientas.

Simplicidad. A pesar de la formación impartida a los profesores, la sencillez de uso es una característica esencial para el triunfo de la tecnología en las escuelas. Un software complejo limita y dificulta la penetración de la tecnología en las escuelas, provocando rechazo a las nuevas metodologías y fracasando en esta progresiva transición.

1.3. Conectivismo, cognitivismo y conexionismo: nuevas teorías de aprendizaje y bases de la innovación educativa.

En el esquema de zona de desarrollo próximo, asociada al Cognitivism, se presenta una distribución vertical de niveles, donde el Nivel del Tutor está encima del Nivel Potencial y Real del estudiante. Esta visión jerárquica genera cuestionamientos respecto a ¿por qué colocar el conocimiento de un tutor por encima del de un alumno?. Innovar podría ser colocar todo desde una perspectiva menos vertical y más transversal, donde el tutor no actúe como facilitador para ascender hacia el conocimiento de él mismo, sino como un facilitador de la transformación y estimulación de un conocimiento, que incluso muchas veces ya tiene el alumno, y que simplemente necesita ser estimulado para que sea aplicado correctamente.

Quizás el innovar en la educación implica cambiar esa perspectiva del profesor como ser de conocimientos superiores a los del humilde alumno, y más bien el profesor debe asumir un rol humilde al guiar, aceptando la diversidad de opiniones y experiencias de cada ser.

Al respecto, encontré esta frase

“Critiqué y continúo criticando aquel tipo de relación educador – educando en el que el educador se considera el único educador del educando, en el que el educador rompe o no acepta la condición fundamental del acto de conocer que es la relación dialógica” Pablo Freire, 1993.

En cuanto al Conectivismo, muchos autores lo mencionan como si el centro del Conectivismo fuese el uso de tecnologías. Personalmente entiendo que las tecnologías se convierten en una herramienta útil en constante evolución, más no son el centro de la innovación misma. Lo innovador del Conectivismo es justamente la filosofía de ver conexiones en todo y aceptar que la diversidad es esencial para lograr un real aprendizaje.

En cuanto al Conexionismo, es importante resaltar no sólo su planteamiento de las redes neuronales como modelo base del aprendizaje, sino además los estudios de laboratorio en los que se basó uno de sus principales exponentes Edward Thorndike al cual lo podemos ver en el siguiente video sobre experimentos de lo que denominó Ley del efecto

1.4. Los retos ante la llegada de tecnología a las instituciones educativas

Todas las iniciativas que promueven el uso u la aplicación de las TIC y los programas desarrollados por las compañías tecnológicas además de las instituciones oficiales son el eje central del cambio educativo que nos aguarda, abriendo así un nuevo mundo de posibilidades, beneficios y, por supuesto, barreras que solventar; deben ser aprovechadas para el desarrollo de las capacidades de los seres humanos en sus diferentes etapas. Sin embargo esto no es algo que se pueda hacer de la noche a la mañana, es una labor ardua que desde mi punto de vista debe iniciar con quienes conducen los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La formación del profesorado y, en algunos casos, la oposición al cambio, es una de las principales dificultades de esta transición. Por una parte, se reclama una formación a nivel técnico que permita a los profesores extraer el máximo rendimiento de las herramientas tecnológicas. Por otra parte, se reclama una formación a nivel metodológico.

Es este último tipo de formación el que más dificultades plantea, pues va mucho más allá de distribuir e impartir los contenidos mediante nuevas herramientas. Se trata de transformar el papel del profesor en el aula, el cual debe abandonar su rol de líder y fuente de conocimiento para convertirse simplemente en un acompañante que fomente la autonomía, la creatividad y el interés de los alumnos en la materia. El profesor debe dejar de ser el centro del aula para convertir al alumno en el centro de su método educativo, pensar en lo que cada uno de los alumnos de un grupo debe aprender, relacionándolo con el contexto. Otra situación que también se debe considerar, es un cambio profundo en los contenidos impartidos en el aula. El clásico libro de texto con su correspondiente boletín de ejercicios está obsoleto en todos los niveles. Las presentaciones en diapositivas, los experimentos, los contenidos audiovisuales y los trabajos de investigación son

algunos de los modelos a seguir. Los contenidos deben ser más prácticos, dinámicos y, sobre todo, atractivos, que logren motivar y despertar las inquietudes de los alumnos por generar sus propios aprendizajes.

La realización de más proyectos de investigación o de trabajos cooperativos en el aula son algunos de los ejemplos de los métodos que los profesores deben fomentar en este nuevo paradigma educativo. Y es que se tratan de retos más próximos a los que el alumno tendrá que afrontar a lo largo de su vida personal y profesional.

La memoria debe dejar de ser el eje central del sistema educativo. Con la llegada de la tecnología a las aulas, se debe dar más valor a competencias más útiles como el trabajo en equipo, la flexibilidad, la síntesis o la comprensión profunda de los contenidos. El modelo educativo debe abrazar este cambio desde sus cimientos. Aquí surge otro tema de reflexión; este cambio metodológico resulta irrelevante sin una evolución paralela de los sistemas de evaluación. El sistema clásico (calificación numérica basada en una prueba oral, práctica u escrita) es incompatible con este nuevo paradigma porque excluye otros parámetros como la participación del alumno, su autonomía en el aula, la velocidad con la que resuelve los retos planteados por el profesor, el interés en la materia, su actitud en los grupos de trabajo, el progreso con el paso del tiempo... Aptitudes de gran valor en el mercado profesional, que antes no se trabajaban, pero que resultan de vital importancia para juzgar el nivel de conocimientos de un alumno.

La sociedad conocida como “generación digital” no muestra dificultades en el uso de las nuevas tecnologías, pero sí en la producción de contenido mediante el uso de las mismas. Los jóvenes recurren a la tecnología para consumir contenido, pero muy pocos lo hacen para generarlo. Y es ahí donde los docentes y las

instituciones deben trabajar con sus alumnos, mostrando cómo se debe utilizar la tecnología para crear contenidos de calidad.

Esta es también una de las mayores preocupaciones reflejadas por los padres de los alumnos. La tecnología es un arma de doble filo para los alumnos — especialmente en edades más bajas—. Los beneficios de una educación tecnológica son infinitos, pero siempre y cuando los docentes busquemos una educación donde los jóvenes aprendan a usar la tecnología de una forma responsable y sostenible. Esto es ir en la búsqueda de una cultura digital pedagógica.

2. EDUCACION PRESENCIAL Y A DISTANCIA

2.1. El trabajo docente para la construcción del conocimiento.

Dirigir el trabajo docente hacia la transformación educativa presencial y a distancia, con base en las condiciones para la construcción del conocimiento colaborativo en las áreas profesional, laboral, colectiva y personal.

En nuestro entorno laboral la incursión en el ámbito digital es un hecho innegable, ya que se ha venido dando a través de los años, cada día se generan nuevas acciones que nos llevan a ingresar a esta modalidad, considero que su uso y aplicación depende de cada docente que se interese en conocer un poco más esta estructura que es un entorno virtual, la cual si la vemos como una herramienta no solo de trabajo sino también como un apoyo necesario, nos puede traer grandes beneficios.

En este sentido la tecnología ha cambiado, anteriormente en sus inicios enfocándonos en el entorno virtual no era tan amigable, y si era escueto y complejo, las pantallas de hace unos diez años atrás, las veníamos muy monótonas, es decir sin tanto colorido, el ambiente de trabajo virtual no era tan amigable como el de hoy en día, la plataforma de trabajo era muy abstracta y las acciones eran por medio de comandos o sea instrucciones, si deseabas crear algo en la pantalla, había que saber manejar algún lenguaje de programación lo cual dificultaba un poco los desarrollos que se necesitaban para cubrir ciertas necesidades. En la actualidad se continúan viendo algunos lenguajes de programación, pero son muy específicos para personas que se dedican a desarrollar funciones que los mismos usuarios requieren, en nuestra nueva modalidad las pantallas virtuales están llenas de

coloridos, la posibilidades de realizar trabajos de calidad y en un tiempo considerable dependiendo de la complejidad del trabajo que se dese realizar.

Tenemos a nuestro alcance plataformas con las que podemos interactuar, tomar información relevante para nuestro desarrollo profesional, lo cual anteriormente era muy difícil y también escaso, ahora podemos organizar la información en nuestro ordenador personal con capacidad de almacenar una gran cantidad de información, ya que los dispositivos de almacenamiento al igual que la tecnología han sufrido cambios considerables y esto ha sido debido a que los consumidores han tenido la necesidad de crecer, tenemos la posibilidad de vincular una diversidad de programas o archivos que vamos creando con otros y formarlos como uno solo, la conectividad que se tiene en estos momentos es algo con lo que no se pensaba hace algunos años, los accesos a internet nos han dado la posibilidad de interactuar con personas a distancias considerables, prácticamente con todo el mundo, esa barrera de la distancia se ha minimizado con esta aplicación, ya no nos limitamos a comunicarnos por medio del teléfono o las cartas, ahora se tiene el email, los chats, las video conferencias o video llamadas, etc.

Como podemos apreciar nuestro entorno virtual ha cambiado y como se apreció la comunicación es aún más dinámica con estos sistemas, las plataformas que se han creado en torno a este trabajo ha sido la necesidad en gran parte de los usuarios que requieren nuevas formas de aplicación en sus servicios en los ordenadores, esto nos ha llevado de igual manera en conocer y aprender a utilizarlos generando nuevos conocimientos, la sociedad estudiantil que nació en la era de esta tecnología lo ven como algo cotidiano y útil para sus interese personales, así como nosotros los docentes lo estamos tratando de visualizar de esta manera, ya que algunos aun nos resistimos, creamos temores y no damos el paso hacia esta nueva modalidad de vivir y educar.

Una de las modalidades que se están implementando desde hace algún tiempo en nuestras escuelas, la tecnología interactiva por medio de algunos programas para reforzar algunos temas en las asignaturas, se maneja el programa interactivo jklic con el cual se pueden desarrollar algunas actividades interactivas, depende del maestro que tan ameno realizase la actividad para que los alumnos se interesen y se puedan registrar más adelante los beneficios.

La tecnología ha sido un abanico de posibilidades para la interacción y educación de los alumnos por este medio, seleccionar información como video para reafirmar o reforzar los temas expuestos durante las clases le da al docente la posibilidad de que sus alumnos tengan un mejor desempeño, además que este tipo de actividades capta la mucho la atención de los alumnos, los recursos encontrados en los ambientes virtuales han hecho posible que una diversidad de problemas que antes se esquematizaban con rotafolios o platicas, las podamos tener al alcanzase como un medio virtual visible, ya que una imagen nos da una ideas más profunda de los temas y con el apoyo de videos se tiene la posibilidad de una retroalimentación que genere una reflexión y que más adelante se aplicable, que nos ayude a construir en nuestros alumnos el pensamiento virtual en el que la educación está en estos momentos.

2.2. Algunas condiciones para la transformación de la educación presencial y la distancia.

Pese a los esfuerzos por llevar a lugares remotos la tecnología y la mayoría puedan tener acceso a ella, aún falta la cultura que nos permita comunicar e incorporar información diversa. Sin embargo, es necesario crear proyectos en donde los recursos económicos sean realmente utilizados para una ciudadanía que se beneficie. Por su parte el contexto y las actitudes de las personas influyen indudablemente en la promoción de las TIC, resulta sorprendente ver los estados emocionales que generan el uso de las mismas, y las diversas anécdotas personales que han surgido de las redes sociales unas buenas y otras no tanto. Sin embargo, es necesario transformar la calidad de las TIC a nivel educativo, pues muchas veces nos esteramos de los programas y rara vez llegan a las escuelas, sobre todo en la modalidad de Telesecundaria, que es una propulsora de las TIC como apoyo pero que no se cuenta con lo que en los libros marca para reforzar. Claro que cuando este es utilizado como herramienta, realmente se mejoran resultados académicos porque de esta manera permite que sean aprendizajes visuales y kinestésicos con la manipulación del software educativo.

Se considera que la tecnología es una herramienta en el ámbito laboral la cual aplicada nos permite optimizar actividades, con las nuevas tecnologías hemos logrado que trabajos que se tenían que realizar por medio de otros instrumentos se logren concentrar en medios electrónicos, generar archivos con muy fácil acceso, claro sabiendo como ordenarlos y ubicarlos en lugares en donde se pueda tener una fácil acceso, anteriormente se generaban archivos en papel y después de un tiempo había que formar un espacio donde almacenar esta información, aun es importante aunque ya no tan prescindible, se debe determinar que se debe de imprimir y que no es tan necesario, ya que los documentos impresos son necesarios.

Los maestros nos debemos de preparar para esta nueva era tecnológica, la cual está en pleno desarrollo, su práctica depende del interés que tenga el docente de asumir esta responsabilidad de conocer y desarrollar como un conocimiento nuevo, haciendo uso de la tecnología se va más allá para que los alumnos le den una dirección al conocimiento que ya han concebido de la tecnología, si el docente tiene un dominio de esta herramienta le será mejor dirigir la atención de los alumnos hacia un conocimiento complejo y que significa llevar a la práctica situaciones que es probable se llevaría mucho tiempo con los métodos anteriores de búsqueda y aprendizaje.

Lograr introducirse en el ambiente informático para hacer uso de la internet como un elemento básico de consulta, si lo vemos como una herramienta de apoyo no sólo para el trabajo, sino que tiene muchas aplicaciones que se pueden utilizar para nuestro bienestar personal, la tecnología fue desarrollada para que actividades se vuelvan más accesibles y satisfactorias, es decir que ciertas actividades con la tecnología se han vuelto más sencillas de realizar.

La tecnología ha abierto una gran puerta a la socialización, y esto es debido a la gran cantidad de sitio dentro de la red que sirven para socializar de distintas maneras, la red es un medio por el cual uno o varios individuos pueden interactuar ya sea de manera escrita, hablada o por videoconferencia.

CONCLUSIONES

Como podemos apreciar el entorno del docente ha cambiado drásticamente en estos últimos años en los que los procesos educativos han tenido que irse de manera indirecta modificando, el docente debe trabajar como siempre bajo ciertos lineamientos que cada vez son más exigentes, nuestro mundo ha cambiado y algunos no nos hemos dado cuenta de la magnitud que esto significa, aquellos que se han preocupado por seguir estos pasos hemos tenido la oportunidad de experimentar y aprender de nuestros errores, nos hemos involucrado en un sinnúmero de actividades diarias, hemos iniciado procesos que el mismo sistema nos exige y que en algunas ocasiones no hemos concluido.

Se nos ha propuesto el trabajo colaborativo, como un método o estrategia que por medio del cual nosotros podamos desarrollar nuestro trabajo de una manera más eficaz, y llegar a puntos de realización que de manera individual nos costaría más trabajo llegar, ya que el trabajo colaborativo se enfoca en la unión de varias disciplinas para realizar una actividad de una mejor manera, distribuyendo las responsabilidades y las acciones que se deban de tomar, establecer rumbos como un equipo de trabajo pero con un enfoque similar pero compartido y con la firme convicción de terminar y no dejarlo inconcluso, ayudando esto a que el grupo colaborativo genere el conocimiento y que cada uno de sus integrantes lo haga propio.

Dentro de estos cambios que hemos tenido no se puede dejar pasar desapercibida la tecnología, una herramienta que si la podemos ver de esa manera muy poderosa para quien la sabe aplicar, para quien no lo sabe es un poco difícil de desarrollar, pero de igual manera muy importante por el alcance educativo que pudiera tener, en este sentido los docentes deben desarrollar esa habilidad de intuición de no quedarnos esperando a ver qué pasa en nuestro entorno,

debemos de cambiar cuando nuestro entorno cambia para que no se nos haga difícil ni complicado adaptarnos cuando los cambios ya empezaron a tener sus efectos.

Debemos de desarrollar habilidades básicas que con el tiempo pueda subir el nivel he ir mejorando no sólo como maestros y trasmisores del conocimiento, debemos de aprender los estándares bajo los cuales podemos estar trabajando sin necesidad de llegar a un estado de confort en donde ya no queramos ver los cambios que ya surgieron, debemos caminar como ya se comentó de acuerdo con los avances, el docente debe de estar a la vanguardia y a la expectativa de los cambios que sufre nuestro entorno. Quedarnos en el mismo lugar es sinónimo de estancamiento, estar al día es difícil en esta época, ya que la sociedad del conocimiento se mueve constantemente y el pensamiento ha cambiado a uno más complejo.

Nuevamente con la revisión de los temas antes presentados, podemos aspirar a “Nuevos paisajes educativos: una perspectiva con tecnología”, y constatar que nos invita a hacer una reflexión más profunda en relación con el uso del espacio virtual, el cual es muy activo por la cantidad de individuos que lo visitan.

Al estudiar algunos fenómenos que se presenten en conjunto con el internet y que nos lleva al ambiente virtual, se tiene presente una nueva metodología de aprendizaje-enseñanza y que se basa en las nuevas tecnologías, claro como una opción más para impartir un conocimiento y que los docentes además de manejarlo se puedan apoyar como una herramienta de trabajo.

Es necesario realizar y un nuevo planteamiento en relación a los nuevos aprendizajes ya que la incursión en las nuevas tecnologías abarca una nueva

estrategia que traerá por consiguiente lo que en México se ha denominado como un sistema híbrido.

Este el proceso en el que requiere de los espacio virtuales como un medio de comunicación e interacción con otras personas, el espacio virtual también nos ha dado la oportunidad de incursionar en este medio para socializar con una comunidad educativa, sin estar en contacto físico con ellos, esto también favorece en el aspecto profesional y el laboral.

Las plataformas y los foros nos han dado un apoyo para crear nuevas sociedades del conocimiento, una de las ventajas de la plataformas fue que los docentes podemos tener cursos a distancia lo cual resulta con muchas ventajas, pero eso si también es un reto ya que en una plataforma la interacción con los tutores es por vía internet, ya sea por un chat, por correo electrónico o por videoconferencia, esto ha originado que algunos maestros se resistan a estos métodos y que los vean más que como un beneficio una amenaza a su trabajo, por lo que es necesario realizar un planteamiento de lo benéfico que puede resultar para que ellos lo apliquen en su medio. Por otro lado, los foros también son medios de comunicación en donde se tratan temas de interés para un grupo de personas y ellos empiezan a expresar sus opiniones, a modo de encontrar una respuesta que cumpla con las expectativas de todos los que participan en el foro, el cual es abierto al público en general o a una determinada cantidad de personas.

Es necesario reafirmar la confianza que tenemos en una educación que se adapte a los cambios, abierta al mundo, sin que por ello deje de transmitir el saber adquirido en las aulas, que se vea reflejado en los alumnos el esfuerzo que hace el docente por alcanzar metas, haciendo uso de medios tecnológicos como una opción para alcanzarlos, el docente se debe de preparar y debe de ir al día en los cambios que beneficien una mejor educación.

Resulta interesante innovar en nuestra práctica docente, experimentar con nuevas actividades con las nuevas tecnologías, introducir pequeños y grandes cambios metodológicos, es renovar nuestro quehacer docente y no estar utilizando todos los años la misma estrategia, recordemos que nuestros alumnos son personas que también piensan , pero cada año los alumnos evolucionan, por lo que no es conveniente limitarnos, muy por el contrario mantener estrategias que con el paso del tiempo se vayan renovando, lo cual es importante ya que se han utilizado estrategias que han dado buenos resultados por lo que renovarlas y adecuarlas a la era del conocimiento en el que estamos resulta interesante, deseamos al final de todo este proceso contar con alumnos comprometidos con su educación y que socialmente se adapten a la sociedad en la que estamos inmersos en la actualidad.

BIBLIOGRAFIA

- Bereiter, C. y Scardimalia, M. (2003). Aprendiendo a trabajar creativamente con el conocimiento. [Documento electrónico]. Recuperado el 16 de febrero 2003 de <http://ikit.org/fulltext/inresslearning.pdf>
-
- Hernández, O. y Sánchez, J. (2007). El aprendizaje basado en proyectos (PBL) como estrategia para la construcción de conocimiento (KB) apoyado con tecnología informática. [Documento electrónico]. Recuperado el 23 de junio de 2008 de http://ikit.org/SummerInstitute2007/Highlights/SI2007_papers/35_Hernandez.pdf
- Hargreaves, A. (2001). La nueva ortodoxia educativa. En aprender a cambiar. (pp. 15-28). España: Octaedro
- Barriga, A (2009). La innovación: proyectos y desconciertos en el docente; Educar en la era de la información. En pensar la didáctica. (pp. 56-87; 88-95). Buenos Aires: Amorrortu.
- Santos, A. y Porras, L. H. (2010). Una visión sistemática y educativa de los telecentros: Estudio de dos casos. En María Isabel Royo, alma Yolanda Castillo y Laura Helena Porras (Coords.), La investigación educativa, un horizonte abierto, (pp. 229-255). México: Universidad Iberoamericana Puebla, Universidad de las Américas Puebla, Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Universidad Pedagógica Nacional, Contracorriente, A.C
- Barragán, R. (2009). Las emociones en el aprendizaje online. En Innovación Sociocultural e investigación del aprendizaje online a través de E Portfolios en el

espacio Europeo de Educación Superior (Tesis Doctoral). (pp. 85-106). Universidad de Sevilla.

- Hernández, O. (2005). La moderna educación basada en nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC). En Desarrollo de habilidades cognitivas en educación a distancia usando la internet. (Tesis Doctoral). (pp. 25-54). Universidad Autónoma del estado de Morelos.

- Pérez, D. y Matthías, D. (2007). Tecnologías de la información para la gestión del conocimiento. *Intangible-Capital*, 15 (3), 31-39

- Morales, L. y Díaz, F. (2009). Modelo de diseño instruccional para entornos colaborativos. En F. Díaz, G. Hernández y M.A. Rigo, (comps.). *Aprender y enseñar virtuales con TIC en educación superior: contribuciones socioconstructivismo*. (pp. 161-205). México: Universidad Autónoma de México.

- Del Moral, M. y Villalustre, L. (2005). Adaptación de los entornos virtuales a los estilos cognitivos de los estudiantes: un factor de calidad en la docencia virtual. *Pixel-bit. Revista de medios y educación*, 26, 17-25. [Documento electrónico]. Recuperado el 25 de noviembre de 2012 en [Http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?jCve=36802602](http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?jCve=36802602)

- William S., Burgess, K. L., Bray, M. H. Bransford, J. D. Goldman, S.R. et al (2000). La tecnología y el aprendizaje en las aulas de las escuelas para el pensamiento. En C. Desde (comp.), *aprendiendo con tecnología*. (pp. 139-165). Argentina: Paidós.

- Morin, E. (2003). La misión de la educación para la era planetaria. En educar en la era planetaria. (pp. 85-98). España. Gedisa.
- Lectura 03) Vilorio, O. (2007). Kenichi Ohmae: El próximo escenario Global; Desafíos y oportunidades en un mundo sin fronteras. Revista Venezolana de análisis de coyuntura, 13, 373-379.