

Revista Electrónica Trimestral



Año 3 Número 11

Julio - Septiembre de 2008



MaestroSEnlínea



Es importante adquirir experiencia personal en el manejo de herramientas electrónicas, usar la tecnología debe significar transformar su hacer pedagógico; organizar el proceso de enseñanza; convertirse en facilitador en vez de experto; ayudar a los estudiantes a trabajar en equipo de manera natural y autónoma; y lograr que las actividades comunes en el salón de clases sean la discusión y el diálogo.

Contenido:

Globalización, innovación y tecnología: ¿Se puede cerrar la brecha generacional?

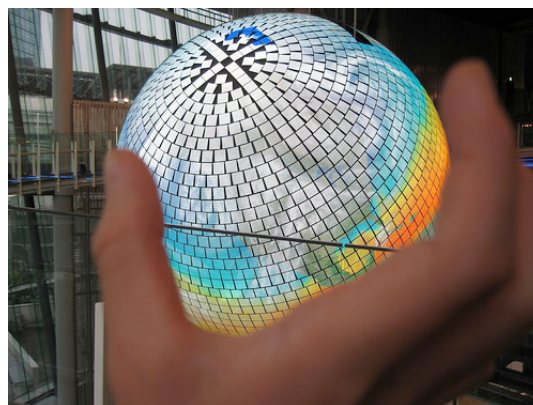
¿Cómo funciona Wikipedia, la mayor enciclopedia del mundo?

Recursos digitales para la enseñanza de la asignatura Ciencias II

Organización de archivos con material de apoyo didáctico

Educación integral para el ciudadano del siglo XXI

Los kioscos del futuro



MaestroSEnlínea

Revista Electrónica de la Coordinación de Tecnología Educativa

Publicación Trimestral

Año 3, N° 11 Julio-Septiembre de 2008

Registro solicitado previamente con el nombre de MaestroSEnlínea.

INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR
DIRECCIÓN DE RESERVAS DE DERECHO
MÉXICO D. F. 22 DE FEBRERO DE 2007

Los artículos son responsabilidad del autor y no reflejan necesariamente la opinión de los editores de esta publicación.

Índice

	Página
Directorio	
Gobernador Constitucional del Estado de Nuevo León José Natividad González Parás	2
Secretario de Educación Reyes Tamez Guerra	3
Subsecretaria de Educación Básica Irma Adriana Garza Villarreal	
Coordinador de Tecnología Educativa Juan Lauro Calvillo Domínguez	
Comité Editorial	
Edición Armando Alán Tijerina Martínez	
Coordinación de Edición, Producción y Diseño Ricardo Alonso Velázquez Padilla	
Colaboración Jesús Valdez Elizondo Francisco Javier González Gómez José Ángel Pérez Rodríguez Juan Ricardo Martínez Ávila Tomás Corona Rodríguez Héctor González Caballero Carlos Martínez Rodríguez Sebastian Cordero Salas Luis Cuauhtémoc Pérez García	
Índice	2
Editorial	3
SECCIONES	
Ciencia y Tecnología Recursos digitales para la enseñanza de la asignatura Ciencias II	4
Educación a Distancia ¿Cómo funciona Wikipedia, la mayor enciclopedia del mundo?	7
Análisis Educación integral para el ciudadano del siglo XXI	9
Opinión Los kioscos del futuro	13
Sociedad de la Información Globalización, innovación y tecnología: ¿Se puede cerrar la brecha generacional?	15
Proyectos Estratégicos Organización de archivos con material de apoyo didáctico	21
Datos y Cifras	24
Acerca de los Autores	25
Calendario 2007-2008	27



MaestroSEnlínea
Juan Escutia y Albino Espinoza S/N
Col Obrera, Monterrey, N. L.
C. P. 64010
Teléfono: 20-20-55-73

maestrosenlineanl@yahoo.com.mx

Editorial

La implementación pedagógica hace la diferencia

Antes de encender los equipos (computadoras y servidores), las herramientas periféricas y de presentación de contenidos que les acompañan (pizarras electrónicas, proyectores, impresoras) los profesores deben tomar en cuenta algunas consideraciones, como las que se enfatizan a continuación: Deben tener una comprensión general de las posibilidades, necesidades y desafíos que se presentan al usar tecnología multimedia en la escuela, además se requiere tener el liderazgo para entusiasmar al resto de la comunidad educativa, con la finalidad de transformarla en una comunidad digital.

Es importante adquirir experiencia personal en el manejo de herramientas electrónicas. Para los maestros, usar la tecnología debe significar transformar su hacer pedagógico; organizar el proceso de enseñanza tomando como base los problemas pertinentes a los estudiantes; convertirse en facilitador en vez de experto; ayudar a los estudiantes a trabajar en equipo de manera natural y autónoma; y lograr que las actividades comunes en el salón de clases sean la discusión y el diálogo. Algunos docentes ya están transformando su manera de enseñar pero necesitan herramientas y suficiente capacitación para lograr que los cambios metodológicos propuestos funcionen.

La evidencia encontrada en muchas instituciones indica que las computadoras se han utilizado simplemente para reemplazar los temas de los libros y los apuntes. También se han adquirido como novedad para entusiasmar a los estudiantes aunque el nivel de aprendizaje adquirido sea ínfimo. Por ello es de suma importancia que los directivos y líderes escolares consideren la inclusión de la tecnología y fomenten su uso en la escuela, pero sobre todo que comprendan y valoren el invaluable apoyo que ofrece la tecnología en la educación.

Para la mayoría de los profesores, los aspectos técnicos relacionados con el uso de la computadora y las redes electrónicas, son complicados. Lo cierto es que no necesitan convertirse en expertos o aprender a elaborar software. Basta con saber utilizar las herramientas disponibles en Internet (correo electrónico, foros de discusión, etc.) y conocer la manera de encontrar información en la Word Wide Web (WWW) de su respectiva asignatura o materia para iniciar un cambio positivo en su manera de enseñar.

Puede ser que en la institución educativa donde laboren, los profesores tengan que considerar diversas situaciones determinadas por lo que en la zona escolar se haya establecido. Algunas escuelas se enfrentan a decisiones sobre el mantenimiento y la capacidad de las instalaciones eléctricas, la clase del equipo existente; otras ponderan la seguridad en las aulas y hasta el funcionamiento del aire acondicionado en los salones donde existe equipo de cómputo.

En este número de **maestroSEnlínea** se abordan temas relacionados con estas problemáticas. Esperamos que la lectura de los documentos que conforman este número impacte prepositivamente a nuestra comunidad lectora.

Hasta la próxima

Armando Alán Tijerina Martínez

Recursos digitales para la enseñanza de la asignatura Ciencias II

Por José Ángel Pérez Rodríguez

En el nuevo programa de estudios de Ciencias II, en los contenidos del Bloque V, se establece el trabajo por proyectos, modelo instruccional a través del cual los estudiantes se dedican a integrar sus conocimientos científicos al explicar fenómenos naturales o al estudiar diversos problemas reales a los cuales proponen soluciones basadas en los conocimientos, habilidades y valores adquiridos en la asignatura de ciencias II.

Uno de los temas que se proponen en el Bloque V refiere a la astronomía. En éste se toma como pretexto los contenidos relacionados con esta ciencia que estudia la constitución de los astros para propiciar que los alumnos:

Analicen las explicaciones de algunas culturas acerca del origen del universo y valoren los contextos en que surgieron.

Identifiquen las características de la astronomía y sus diferencias con respecto a la astrología.

Describan algunas de las características de los cuerpos que componen el universo: estrellas, galaxias, cometas, planetas, asteroides y satélites artificiales (distancia de la Tierra, temperatura, tamaño, órbita, movimientos que realiza, entre otros).

Expliquen el papel de la fuerza de gravedad en la estructura del Universo utilizando los conocimientos adquiridos.

"No puedes enseñárselo todo: sólo puedes ayudarle a encontrarlo por sí mismo".

Galileo Galilei (1564-1642)
(Astrónomo y físico italiano)

Reconozcan las dimensiones de tiempo y espacio que se involucran en el origen y la estructura del Universo y utilicen la notación desarrollada para expresar distancias.

Los anteriores conocimientos y las habilidades que se desarrollan en los alumnos al adquirirlos, así como los valores y las actitudes que se promueven, exigen del docente la utilización de representaciones dinámicas que establezcan un espacio de comunicación efectiva y significativa entre sujeto y objeto.

Lograr esto requiere ineludiblemente del empleo de materiales didácticos digitales. Algunos se pueden conseguir en la Internet, otros más se pueden comprar con la desventaja de que no se pueden generalizar por los altos costos de las licencias.

Pensando en las escuelas oficiales de nuestro estado y considerando la importancia de proponer materiales significativos para el Bloque V de Ciencias II hemos desarrollado el Software Educativo: ***El Universo***.



El Universo es un programa elaborado bajo el enfoque trazado por el programa Ciencias II, de educación secundaria, consta de varias secciones y en cada una de ellas se sugieren hojas de trabajo para su abordaje en el aula de ciencias. Estas secciones se detallan a continuación:

1. Física conceptual

Física conceptual

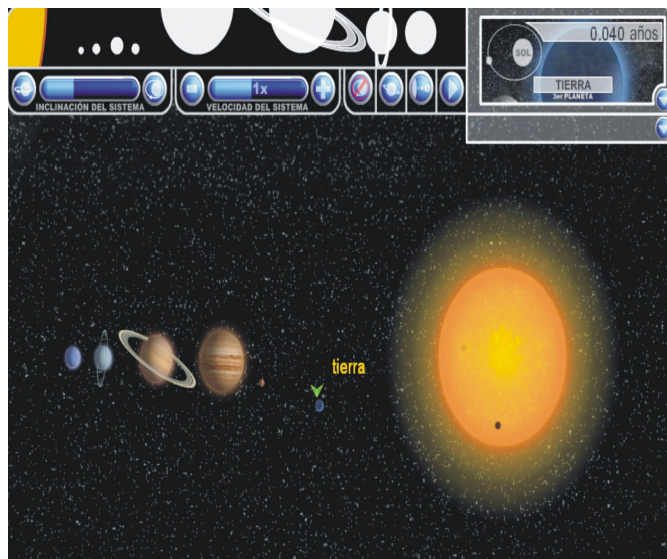
El universo

Algunos pueblos antiguos creían que el universo estaba formado por gigantes y dragones, que empezó con un caos líquido, como una mazorca de maíz o un huevo primordial.

Física conceptual

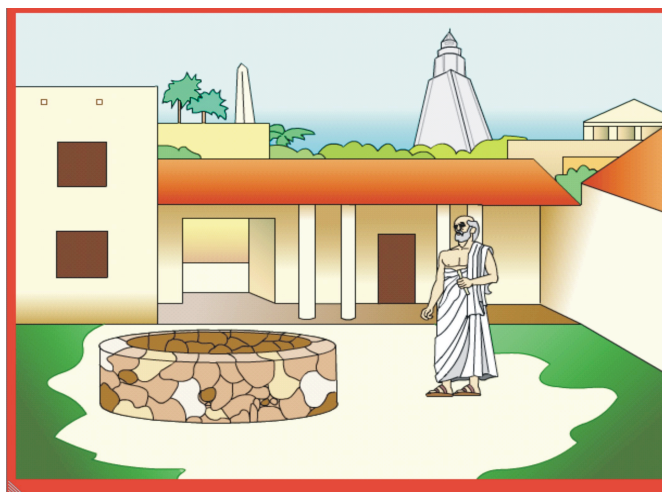
La teoría especial y general de la relatividad, publicadas por el genio alemán Alberto Einstein en 1905 y 1916 respectivamente, presentan una nueva realidad muy distinta a las concepciones clásicas expuesta por Galileo y Newton.

Con la teoría de la relatividad el espacio deja de ser considerado como un recipiente donde ocurren los fenómenos naturales. El tiempo deja de ser una coordenada que nos dice cuándo ocurren los fenómenos. Einstein demuestra una nueva realidad: Un tiempo relativo y un espacio que se curva en presencia de grandes masas. Después de Einstein, espacio y tiempo se entrelazan en un nuevo concepto *El Espaciotiempo*. ¿A cuál científico le tocará desentrañarlo?



En esta sección se presentan las diversas concepciones del Universo desde la antigüedad hasta la época moderna.

2. Eratóstenes



Aquí se hace referencia al método utilizado por el sabio griego Eratóstenes quien en el siglo III A. C. calculó con asombrosa exactitud la circunferencia de la tierra. Esta sección es importante no por el resultado que ofrecen los cálculos, sino porque tomando como hilo conductor el trabajo del célebre sabio alejandrino, se induce en los alumnos a

pensar científicamente desarrollando habilidades y actitudes para el razonamiento lógico y el trabajo experimental.

3. Sistema solar

En esta sección se pueden simular los movimientos de los planetas alrededor del Sol. Posee un contador de tiempo el cual permite que los alumnos construyan, mediante un diseño instruccional, las Leyes de Kepler.

4. Sistema Tierra-Luna

Aquí se simula el movimiento de dos satélites naturales y de la Luna. Los elementos con que cuenta la simulación permiten que el alumno conozca la Ley de la Gravitación Universal y aplique este conocimiento en la comprensión del mundo natural.



5. Ley de Hubble



Mediante la interacción con este simulador el alumno comprende la Ley de Hubble.

6. Retos

En la sección de retos se plantean problemas conceptuales a los estudiantes, así como situaciones en las que se les invita a pensar y a poner en juego los conocimientos adquiridos sobre el tema.

Esta sección debe visitarse hasta que los estudiantes hayan resuelto todas las hojas de trabajo y hayan comentado con su maestro y con el resto de la clase lo relativo a este software.

Retos

1. Joaquín estudia en la secundaria 36. Su maestro le pidió investigar ¿cómo descubrió Eratóstenes que la Tierra era redonda?

a) Observando que los rayos llegan perpendiculares en cualquier parte de la Tierra.

b) Utilizando el razonamiento lógico.

c) Observando que los rayos del sol llegan perpendiculares en algunos lugares e inclinados en otros.

d) Observando con un telescopio distintos lugares.

El software *El Universo* lleva un 80% de avance en su construcción y cuando se termine llegará a los profesores de secundaria que imparten la asignatura de Ciencias II, quienes son los que al final harán de este material un buen recurso didáctico.



Como funciona Wikipedia, la mayor enciclopedia del mundo

Por Francis Pisani

Wikipedia cumplió ocho años el 15 de enero. La mera idea de crear una enciclopedia en la que cualquier internauta pueda participar es sorprendente. Hoy día ésta se ha vuelto la mayor enciclopedia del mundo y su éxito es asombroso. Debilidades y logros parecen depender del modelo en igual medida y particularmente de sus principios de gobernanza, opuestos a las jerarquías tradicionales y a la propiedad privada del contenido.



WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

La versión en inglés cuenta con 145 millones de palabras y 475,000 artículos. Crece a un ritmo de 3,000 palabras por día, gracias a la participación de 16,000 usuarios registrados (sin contar los anónimos que pueden intervenir en cualquier momento). Wikipedia existe en 200 lenguas diferentes (1,3 millones artículos en total) explicó Jimmy Wales, fundador de Wikipedia durante una

presentación hecha en la Universidad de Stanford el 9 de febrero.

Críticas

La calidad de los artículos ha sido siempre tema de discusión (al igual que los estudios comparativos todavía no concluidos). Algunos artículos son mejores que otros, eso es innegable, pero la solidez, profundidad y valor de las referencias exteriores tienden a sorprender.

Serias críticas a Wikipedia aparecieron antes del cuarto aniversario. Las más discutidas fueron escritas por Larry Sanger, co-fundador del proyecto (en el cual dejó de participar). En un artículo publicado a fines de diciembre en el sitio Kuro5on señaló tres debilidades: la percepción de falta de credibilidad (en particular entre bibliotecarios y profesores) y la presencia dominante de "gente difícil" a la cual se le hace demasiadas concesiones. Pero el problema de fondo, según Sanger, es "el anti-elitismo y la falta de respeto hacia la pericia".

El analista y profesor Clay Shirky, reconoce en su respuesta que la "gente difícil" constituye un problema, pero atribuye su presencia a la misma naturaleza abierta del proyecto, lo cual

la vuelve inevitable "por definición". Controlar su participación implicaría "renunciar a la primera virtud de Wikipedia" que radica precisamente en su lado abierto. Quienes no lo aprecian pueden usar otros instrumentos.

En Stanford, Jimmy Wales precisó que "quienes causan problemas representan mucho menos del 1% de las contribuciones pero toman un 5% del tiempo de la comunidad." Y precisa que los más difíciles no son tanto los vándalos como los buenos contribuidores con carácter imposible.

Gobernanza: "una mezcla desconcertante"

Nadie recibe salario, cualquiera puede participar, pero la evolución de la "comunidad" es responsabilidad de un grupo de administradores (300 en inglés, 100 en alemán, la segunda lengua) electos por otros, casi siempre por unanimidad. El secreto radica en la flexibilidad. Las decisiones son privilegios de los humanos y nunca dejan que las tomen los programas en su lugar.



"En Wikipedia, somos flexibles en cuanto a metodología social. Privilegiamos los resultados sobre los procesos" explicó Wales en Stanford, a donde fue invitado para participar en una clase de Howard Rheingold

(autor de *Smart Mobs*) sobre cooperación. Esto se da en un ambiente de "amor y respeto" en el cual la primera regla básica es la adopción de un punto de vista neutral.

Para explicar el funcionamiento de Wikipedia, Wales habla de una gobernanza hecha de "una mezcla desconcertante, pero manejable" de consenso (tratan de evitar las votaciones); democracia (votan a veces y los participantes pueden establecer sus propias reglas); y monarquía. "Es mi papel en la comunidad" explica.

Una "monarquía constitucional", por supuesto.

Jimmy Wales es suave en su forma de ser y firme en sus principios. Hace sentir su presencia sin tratar de imponerla. Parece ser tan indispensable para Wikipedia como lo es Linus Torvalds para Linux. El futuro de Wikipedia no está asegurado todavía. Para Shirky, se trata de "un experimento en apertura social" y todo depende de la habilidad en manejarlo. Cuando los estudiantes le preguntaron sobre los inconvenientes de su modelo, Wales contestó que "no hay". Luego para seguir con las risas que tal respuesta desencadena agregó: "No puedo tomar este contenido de gran calidad y venderlo por mil millones de dólares y a la vez, nunca hubiera sido creado de otra manera."



* El presente artículo fue publicado en la Web del autor en febrero de 2005 (Nota del editor).

Análisis

Educación integral para el ciudadano del Siglo XXI

“Todos los niños son artistas...”
Pablo Picasso.

Por Georgina Farías Flores

Tuve el privilegio de participar como voluntaria en un programa del Museo MARCO, llamado “Marcomóvil”, que consiste en guiar a niños y adultos dentro de un “camión-museo” (acondicionado para transportar obras de arte originales de prestigiados artistas nacionales y extranjeros), al final del recorrido se les invita a participar en un taller de artes plásticas. El Marcomóvil es llevado principalmente a zonas marginadas y escuelas primarias. Lo aprendido de esa experiencia me llevaría todo el espacio, así que sintetizo al decir que el papel que juegan las artes dentro de la educación al permitir explorar procesos de pensamiento, formas distintas de ver y expresar nuestro punto de vista sobre lo que nos rodea (“hacer de lo ordinario algo extraordinario”), es tan importante como saber leer o sumar.

La palabra *arte* proviene del latín *ars, artis*, que significa habilidad, profesión, arte. Según el diccionario de la lengua española, arte se define como “actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido. Las bellas artes son un conjunto de manifestaciones que se valen del color, la forma, el lenguaje, el sonido y el movimiento para expresar algo: las bellas artes son la pintura, la escultura, la arquitectura, la literatura, la música y la danza, el séptimo arte es la cinematografía.

Opiniones expertas, como la de Patricia Ochoa Jiménez, actualmente maestra de Educación Temprana y Primaria en EU, comenta que las artes “ayudan a desarrollar la creatividad, la cual es esencial para el desarrollo de ideas y la solución de problemas. El simple hecho de dar

un papel en blanco a un niño (o adulto) representa un reto para pensar, organizar ideas, sintetizarlas y concretarlas. También con las artes se desarrollan habilidades motrices, finas y gruesas, que ayudarán a los niños a tener un buen desempeño en su profesión de adulto, ya sea que trabaje como mecánico o médico cirujano. Observar, analizar, discernir, evaluar, comparar, crear, son verbos que se van perdiendo en los sistemas educativos rígidos. Desarrollar el uso de ambos lados del cerebro en los infantes, se verá reflejado con un éxito escolar en años posteriores. Esto, por mencionar algunos de los muchos beneficios que las artes proporcionan en la formación escolar de los niños.”

Investigando más sobre el tema, encontré un artículo de Bruce Buchanan (“Beyhond the Basics” publicado en mayo de 2008), que menciona los beneficios de incluir clases de artes dentro de un programa de educación como herramienta para el aprendizaje de las matemáticas o para mejorar la lectura. Según Buchanan, un gran número de investigaciones indican que los estudiantes que realizan regularmente actividades artísticas, gozan de mejor aprovechamiento académico que aquellos estudiantes que no las realizan.

Según la organización “Americans for the Arts”, organización de apoyo para el estudio de las artes en Estados Unidos, los estudiantes que participan regularmente en cursos relacionados con las artes, tienen “cuatro veces más probabilidades de ser reconocidos por su desempeño académico y cuatro veces mas

probabilidades de participar en concursos de matemáticas y ciencias.”



En otro estudio del Departamento de Educación de E.U., realizado a 25,000 estudiantes de primaria y secundaria (middle and high school), se encontró que los estudiantes que habían estudiado artes, obtenían mejores calificaciones, tenían mejor desempeño en sus exámenes y veían menos horas de televisión. También reveló que las habilidades creativas aprendidas a través del arte pueden estimular la comprensión lectora y el vocabulario, así como el razonamiento espacial aprendido a través de la música ha demostrado que ayuda a los estudiantes a tener un mejor entendimiento de los conceptos matemáticos. Otros beneficios de la educación en artes es la posibilidad de involucrar a estudiantes que difícilmente se interesarían en las actividades escolares, generando en el alumno una razón para querer asistir a la escuela.

En su artículo “Excellence in Education: The Role of the Arts”, Arthur D. Efland, menciona que el ser humano, para lograr un equilibrio, necesita experimentar cambios en su rutina, no sólo para contrarrestar el aburrimiento sino para evitar el estrés psicológico cuyo efecto es debilitante. No es coincidencia que a lo largo de nuestra historia, las personas utilicen las artes para provocar un estímulo psicológico, ya fuera a manera de un sermón, un ritual o una danza, antes de iniciar una batalla, para provocar “un incremento en el estado de alerta, efectividad, emotividad o interés... buena disposición para actuar e incremento de la capacidad del sistema nervioso central para tomar y procesar sobre los eventos alrededor.” (Daniel Berlyne, 1968).

Sin embargo, Efland concluye que las artes no ofrecen un remedio para los problemas en la educación actualmente; según el autor, dicho remedio será encontrado sólo cuando se tenga una amplia idea de una educación donde las artes, ciencias y humanidades, sean adecuadamente representadas.

Otros expertos señalan que “en el salón de clases, las artes facilitan alcanzar muchos de los objetivos para lograr el aprendizaje, como agudizar el sentido de alerta; mejorar la comunicación verbal y no verbal; mejorar la colaboración/cooperación; estimular la imaginación; desarrollar el potencial creativo; refinar las habilidades auditivas/visuales; fomentar el desarrollo cognitivo, afectivo y estético; enaltecer la sensibilidad hacia la diversidad; proveer una liberación del estrés y de las emociones, mejorar la autoestima y desarrollar la autodisciplina” (Phyllis Gelineau, 2004).

Actualmente, se empieza a explorar el uso combinado de la tecnología y las artes para mejorar el proceso de aprendizaje en los alumnos. En 2003; Andrew Needle, un profesor de arte y Zoltan Fulop, maestro de biología; crearon una comunidad de aprendizaje para unir la anatomía humana y la animación por computadora en un proyecto educativo que consistió en que los alumnos elaboraran el modelo 3D del esqueleto humano y luego le aplicaran a dicho modelo propiedades de movimiento. Los resultados fueron más que exitosos, los alumnos comprendieron mejor como los huesos están relacionados con los movimientos del cuerpo humano; además de que obtuvieron mejores calificaciones. Ya no es sólo importante saber utilizar la tecnología sino el saber aplicarla a distintos campos, “el profesionista moderno necesita una base de amplio conocimiento en la historia de otras culturas, política y artes” (Brooklyn 1989; Moodie 2005). “Esta necesidad de conocimiento integral es lo que está revitalizando la educación de las artes, que hace 20 años atrás eran vistas como materias imprácticas” (Andrew Needle, 2007).

¿Por qué en nuestro país pareciera que “se nos pasa de noche” esta información básica para mejorar la educación? Algunos dirán que antes de fomentar las clases de arte en las escuelas mexicanas y saber aplicarlas para el aprendizaje en general, hay otros problemas prioritarios a resolver; principalmente el de falta de presupuesto, así como el lograr que las escuelas obtengan resultados satisfactorios en la prueba ENLACE, evaluación nacional que en su página Web (<http://enlace.sep.gob.mx/>) es definida como “una de las herramientas fundamentales del Sistema Educativo Nacional que permite explicar avances o limitaciones para sustentar procesos de planeación y toma de decisiones para mejorar la calidad educativa y atender criterios de transparencia y rendición de cuentas.”

La prueba ENLACE abarca la evaluación de las asignaturas de español, matemáticas y ciencias; pero valdría la pena señalar que monitorear el avance de la educación bajo esos parámetros es, como dice Doug Herbert, subdirector en el Departamento de Educación de Estados Unidos, como “medir la presión sanguínea a un paciente, que si bien es un parámetro crítico, no lo es todo para poder diagnosticar la enfermedad.”

En Estados Unidos también se evalúan matemáticas, lectura y ciencias en las escuelas. No hay una evaluación relacionada con el arte, sin embargo, una coalición de organizaciones para la educación en las artes (“Arts Education Working Group”, Septiembre 2007), ha elaborado una serie de recomendaciones y están ejerciendo presión para incorporarla a la ley. La propuesta incluye la evaluación de las materias de artes cada 5 años, la inclusión de programas de arte para discapacitados y generación de reportes anuales sobre el acceso que tienen los estudiantes a éstos programas. Porque consideran que para llevar a cabo tan compleja labor “se necesita realizar una meta nacional para redefinir el valor de las artes en las escuelas, así como hacerlas accesibles a todos los alumnos” (Jerrold Ross, 2005).

En E.U. como en cualquier otro país, si no hay una ley que avale, proteja y promueva las artes, desde lo educativo, de tal manera que se les otorgue la misma importancia que a las materias

“primordiales”, la tendencia es que las escuelas concentren toda su atención sólo en las áreas donde serán evaluadas; la percepción general es que no hay tiempo para “el adorno” de las clases de artes. Por lo regular, las artes son consideradas como algo “extra” y prescindible, el ya limitado presupuesto para educación difícilmente podrá ser asignado para este fin. Otro problema es que los maestros no tuvieron buenas experiencias en clases de arte cuando asistían a la escuela (fueron clases aburridas, frustrantes, repetitivas...); además la mayoría de los docentes tiende a confundir el término “clase de arte” con el de hacer una manualidad – actividad tediosa y monótona en la que todos los alumnos realizan exactamente lo mismo-.

Dejemos de ver a las artes como algo accesorio considerando que su práctica en la escuela constituye un medio que “nos permite expresar significados y obtener conocimiento que no puede ser aprendido de otra manera. Mientras nos movemos a una sociedad gráficamente orientada, las artes proveen una forma de conocimiento que radica en la imaginación y el juicio, en el pensamiento crítico y la comunicación usando símbolos complejos.” (Ann McCoy, 2007) “Las artes son materias serias y rigurosas. Son un aspecto esencial en el conocimiento humano” (Elizabeth Murfee, 1998).

En México, hay varios factores que deben tenerse en cuenta para definir y aplicar reformas al sistema de educación que fructifiquen en una mayor calidad de la educación. La investigación de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO-Sede México, “Factores asociados al logro educativo de matemáticas y español en la Prueba ENLACE 2007: un análisis multinivel”, coordinada por Giovanna Valenti, demuestra que el problema es complejo. Esta investigación concluye que “más allá de las diferencias en las capacidades y habilidades innatas, y mas allá de las diferencias entre las condiciones socioculturales de la vida de los alumnos, las escuelas tienen una responsabilidad importante sobre los aprendizajes.” Aunque se menciona el factor sociocultural como algo que no es controlable, también se aclara que “si las escuelas no

pueden tener influencia importante sobre su entorno sociocultural, sí podrían tenerla sobre las prácticas familiares, las aspiraciones educativas individuales, y los hábitos de asistencia y estrategias de estudio de los alumnos a fin de atenuar parcialmente los efectos del entorno” (Págs. 77-78).

Volviendo a la situación de las escuelas mexicanas y su vinculación con el arte; muy probablemente no se puedan tener mejores aulas ni computadoras para todas las escuelas a corto o mediano plazo; pero sí es posible implementar nuevas metodologías de enseñanza que enfatizan la creatividad a través del arte para modificar hábitos y estrategias de estudio que empiecen a marcar la diferencia en la educación de los niños y jóvenes.

Algunos expertos sugieren que se hagan ajustes y agregados a la prueba ENLACE, como “que en futuros levantamientos de la prueba ENLACE se controlen habilidades cognitivas y el nivel de logro previos del alumno, como forma de contar con una estimación más precisa de la influencia de los factores escolares e individuales sobre el aprendizaje” (Pág. 85).

El avance en las asignaturas “importantes” que pondera la prueba ENLACE en nuestro país es muy lento (en 2007 “del 21.3 al 24.6 en español y de 17.6 al 22.3 en matemáticas” Felipe Calderón). Educamos a los alumnos con el objetivo de “obtener un nivel de excelencia en matemáticas y lectura”, mientras las habilidades y capacidades artísticas están siendo relegadas. De la misma manera, el llevar la tecnología a todas las aulas mexicanas no ha sido tarea fácil. ¿Qué va a suceder entonces? ¿Realmente estaremos preparando a nuestra niñez para poder enfrentar los cambios del siglo XXI? ¿Cuál es el objetivo de la educación en la actualidad? ¿No nos es posible ver más allá? Imaginemos que la educación es como una pieza de pan; en la cual el arte es la levadura (potenciador del conocimiento); las humanidades son la receta y los ingredientes (la experiencia y el conocimiento); las ciencias son el horno (la tecnología). Los resultados de ENLACE indican que “falta mucho por hacer”, pues el pan sale “apelmazado” –entre otras

cosas- ...y nos seguirá saliendo así mientras falte la levadura y quizá modificar la receta o mejorar el horno. Así que no hay de otra: hagamos los cambios necesarios porque nuestros niños se merecen un mejor pan, elaborado artísticamente.

Referencias

Buchanan, Bruce (2008). *Beyond the Basics. American School Board Journal*, May2008, Vol. 195 Issue 5, p36-40, 4p, 2c

Efland, Arthur D. (2001). *Theory into practice. Excellence in Education: The Role of the Arts*. Autumn84, Vol.23 Issue 4, p267, 6p

Needle, Andrew. (2007, July). *Combining Art And Science In "Arts and Sciences" Education*. College Teaching; July 2007, Vol. 55 Issue: Number 3 p114-120, 7p

Berlyne, D. (1968, July). *The psychology of aesthetic behavior*. Paper presented at Pennsylvania State University.

Ross, Jerrold. (2005, Jan/Feb). *Arts Education and the Newer Public Good. Arts Education Policy Review*. Jan/Feb2005, Vol. 106 Issue 3, p3-7, 5p

Ochoa Jiménez, Patricia (2008). Maestra certificada de Educación Temprana y Primaria, especialidad en Educación Bilingüe, E.U. Experiencia como maestra de artes de niños y educación especial. pochoajimenez@bryanisd.org

McCoy, Ann H. (2007). *The Arts: Who Needs Them? We All Do!*. Delta Kappa Gamma Bulletin; Winter2007, Vol. 73 Issue 2, p29-32, 4p

Murfee, Elizabeth. *Eloquent Evidence: Arts at the Core of Learning*. (Washington, D.C., The National Assembly of State Arts Agencies (NASAA) 1998).

Gelineau, R. Phyllis. *Integrating the Arts Across the Elementary School Curriculum*. (Belmont, CA: Thompson Wadsworth, 2004).

Valenti Nigrini, Giovanna. (Octubre, 2007). *Factores asociados al logro educativo de matemáticas y español en la Prueba ENLACE 2007: un análisis multinivel*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO-Sede México. <http://www.snee.sep.gob.mx/Enlace2008/Flacso.pdf>

Discurso del Presidente de México, Felipe Calderón. Publicado en El diario de México. Viernes 24 de Agosto 2007

Opinión

Los Kioscos del futuro

Por Javier Matuk

Hace poco tiempo el asunto de tomar fotografías estaba reservado a los momentos “inolvidables” y a los viajes especiales: lo tradicional era tomar unas 24 o 48 fotos. Eso acontecía hace apenas unos pocos años, pero con la llegada y adopción masiva de la tecnología digital, la realidad es que ahora podemos tomar 48 fotos de la partida de un pastel en una fiesta, por ejemplo. Luego podemos tomar otras 50 de una puesta de sol y así la cantidad de fotos seguirá incrementándose rápidamente. Lo he platicado otras veces, mi archivo personal ya ronda en las 7,500 fotos (que, por cierto, administro un poco “a mano” y un poco con Picasa de Google).



Uno de los problemas es, precisamente, ¿qué hacer con tantas fotos? Es imposible pensar en imprimir todas y llenar álbum tras álbum. Además, con el asunto de lo digital, tendemos a tomar la misma escena y situación unas 20 veces, para después ver “cual quedó mejor”. Existen muchas actividades que se pueden llevar a cabo

con las fotografías digitales, desde quemar un CD o DVD y verlas en la tele de la casa en una reunión familiar, hasta atreverse a imprimir pocas o muchas –depende del presupuesto y la paciencia- en la impresora de casa.

A pesar de que muchas empresas impulsan la idea de que imprimas en tu casa las fotos, todavía no le encuentro el gusto a esa actividad; a la fotografía digital. De hecho estoy acumulando una gran cantidad de cámaras, entre compradas y regaladas, pero el hecho de imprimir las fotos sigue siendo, al menos para mí, una acción que se relaciona con “ir a un lugar”, llevar un CD o tarjeta de memoria, seleccionar el tamaño de papel, con brillo o mate y esperar una hora. Claro, eso de la hora siempre ha sido una utopía, pero es buen pretexto para perder el tiempo en el centro comercial.

Los fabricantes de cámaras y equipos de impresión se han dado cuenta de que a todos los que nos gusta salir a imprimir fotos constituimos un mercado cautivo. Se ha acuñado el término “kiosco de impresión” y comenzamos a ver los primeros en algunas tiendas en México (yo los he visto en Sanborns). Ahí está Kodak con el servicio. Básicamente llegas, insertas la tarjeta de memoria y seleccionas lo que quieres imprimir. Las opciones son bastante limitadas ya que es una máquina autónoma y mecanizada la que las imprime.

Otra empresa, HP, ha lanzado su versión de kioscos en el mercado norteamericano y pronto lo hará en México. La semana pasada estuve en San Francisco participando en el evento “Un mundo de expresiones”, en el cual la firma ofreció un panorama del mercado donde es líder: impresión y del mercado que quiere apropiarse: impresión de fotografías. Precisamente en uno de los salones estaba instalado uno de estos nuevos kioscos donde los asistentes podíamos ordenar algunas impresiones.



Al insertar la tarjeta de fotos (de cualquier tipo), la máquina carga y copia todas las imágenes en su memoria electrónica. A partir de ahí se selecciona el producto (o impresión) deseado: calendario, póster, tarjeta de felicitación, álbum de fotos, entre otras opciones. Luego, a través de sencillos menús se va configurando y diseñando lo que se desea. Mi experiencia fue la siguiente: la máquina cargó unas 450 fotos que traía en la tarjeta, se tardó un par de minutos en esto; después decidí hacer un calendario, de esos mensuales que se cuelgan en la pared, seleccioné unas 50 fotos y el sistema automáticamente las acomodó en cada página; luego solicité la impresión de 2 póster de unos 46 x 61 cm. Yo sabía que las fotos que había seleccionado eran de

alta resolución (8 mega píxeles) y fueron tomadas con una cámara con lente Leica, así que pensé que obtendría un buen resultado.

No fue bueno, fue muy bueno. En cuestión de 20 minutos obtuve el calendario y dos póster, con una calidad –sobre todo la de los póster- excelente. Esto es lo que se podrá hacer en los kioscos que planea instalar esta empresa en México, con la diferencia de que aquí sí hay personas detrás de las máquinas, cortando y ajustando los materiales que se imprimen. El costo del calendario era de 25 dólares y los póster 10 dólares cada uno, precios altos para México. De hecho, todavía no hay fecha de cuando instalarán los kioscos, ni bajo que modalidad (franquicia, propios, etc.) Lo están planeando, fue la respuesta oficial.

Los kioscos de Kodak fueron los primeros, pero están más limitados por ser de auto-servicio. Los de HP se ven con más posibilidades, pero hay que revisar el precio, pues en México (y en muchas otras partes) somos muy “sensibles” a la hora de gastar en esto. Seguramente las dos firmas ampliarán su oferta y posiblemente los consumidores tendremos más opciones para llevar al papel nuestras mejores tomas fotográficas. Yo por lo pronto tengo dos póster que enmarcar y pienso seguir tomando fotos en alta resolución. Espero sus comentarios en www.matuk.com/foros.

Para recibir Desde el teclado todos los lunes en tu buzón, visita <http://www.matuk.com/det>

Sociedad de la Información

Globalización, Innovación y tecnología: ¿Se puede cerrar la brecha generacional?

Por Carlos S. Baradello

Comentarios de Tomás Corona Rodríguez



El 16 de abril de 2008 tuve la suerte de escuchar una conferencia que disertó en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, en las instalaciones del EGAD, el Doctor Carlos S. Baradello y deseo expresarles que me sorprendió gratamente la frescura de sus ideas, la elocuencia de sus argumentos y la certeza de sus juicios.

Creo que es de esos auténticos docentes que ha encontrado la magia de hacer cotidiano lo complejo, lo misterioso; a través de su capacidad expresiva; como lo demostró repetidamente en sus acertadas elucidaciones. Es agradable saber que gente como él está dirigiendo este mundo cada vez más dislocado.

Cuando le solicité la autorización para publicar una sinopsis de su innovadora conferencia en esta revista, mostró un alto grado de gentileza y cordialidad al enviarme casi simultáneamente la información sobre la misma. Estoy seguro que su contenido será útil y provechoso para todos los lectores de *Reforma Siglo XXI*, específicamente para quienes tenemos la noble misión de forjar a las nuevas generaciones en un marco de apertura y criticidad.

En el resumen ejecutivo de la conferencia el Dr. Baradello expresa:

“¿Cuántas veces hemos concluido que nuestra vida, nuestra generación de padres, ha sido mejor que la que viven nuestros hijos...? ¿Qué cuándo nosotros éramos jóvenes, reflexionábamos y valorábamos mas, vivíamos con plenitud la anticipación y sabíamos esperar...? ¿Cuántas veces hemos cuestionado la velocidad vertiginosa en que viven, el “multi tasking”, su desarraigo a valores históricos y su reemplazo por valores que para nosotros los padres, son difíciles de entender y racionalizar...? ¿Cuántas veces el diálogo entre padres e hijos se descarrila con consecuencias nefastas para todos, o simplemente no se descarrila debido a la ausencia de diálogo...?”

Durante esta conferencia se presentarán las respuestas obtenidas a través de una encuesta realizada a jóvenes de 15 a 25 años la cual se muestra a continuación:

- 1.- ¿Cuáles son las tendencias más sobresalientes que definen tu generación?*
- 2.- ¿Cuál es, según tu opinión, la barrera mayor que crea obstáculos/abismos entre tu generación y la de tus padres?*
- 3.- ¿Cuál es la mayor ventaja o beneficio que tiene tu generación con respecto a las generaciones anteriores?*
- 4.- ¿Si pudieras cambiar algo de tu generación, que sería?*
- 5.- ¿Si soñaras con un mundo diferente (mejor) cuáles serían las primeras tres cosas que cambiarías?*

6.- *¿Hay algo que te preocupa acerca del futuro de tu generación? ¿Qué te mantiene despierto y no te deja dormir sobre tu futuro?*

Los resultados de esta encuesta servirán para identificar las diez tendencias que causan mayor impacto en los jóvenes a la luz de las grandes tendencias de la actualidad: la globalización, las innovaciones tecnológicas y su efecto transformador de la sociedad. Éstas afectan la vida de todos pero impactan de modo particular la de nuestros hijos y en consecuencia crean desafíos reales en nuestra comunicación diaria.

Al mismo tiempo, estos mismos fenómenos, crean oportunidades económicas extraordinarias al abrir mercados globales y obtener ventaja de la actitud emprendedora de los jóvenes para gestar nuevas empresas de rápida expansión global.

En otras palabras esta conferencia pretende identificar puntos de contacto que tiendan a cerrar la brecha generacional existente, aceptar estos desafíos y orientarlos para lograr mejoras económicas y beneficios sociales. Nuestro reto como educadores y padres es polarizar la energía emprendedora de los jóvenes, potenciada por la globalización y las innovaciones tecnológicas, como motor para la transformación económica y social”.

Su disertación inició con una contundente frase: *“El sentimiento de honor por la invitación... fue rápidamente seguido por el pánico...”* ¿Por qué? Sus propios hijos representaban quizá un ejemplo de la brecha generacional que ha generado la globalización, por ello afirma: *Entonces “... decidí interrogar a mi “propio” grupo de opinión”.*

Partiendo de la premisa de que las generaciones nóveles requieren, para vivir, *“Horizontes más amplios”*, señaló las **10 tendencias** que están incidiendo actualmente en los jóvenes de todo el mundo, impactándolos de manera frontal e inevitable; las cuales surgieron después de interpretar

analíticamente la información contenida en las encuestas aplicadas.

1.- Movimientos migratorios. Éstos representan *“el rostro humano de la globalización”*. A partir de sencillos datos estadísticos, el Dr. Baradello explicó cómo se incrementará la densidad poblacional de hispanos, sobre todo mexicanos, en los Estados Unidos durante las próximas décadas y seguramente este mismo fenómeno se repetirá en todas las fronteras del mundo. La migración es un fenómeno social con carácter continuo y permanente.

2.- Globalización. Indudablemente, las *“Tecnologías de la Información y Comunicación aceleran la velocidad (de todos los procesos humanos) y posibilitan el aumento de nuestra eficiencia...”* (en todas las acciones que emprendemos), sin embargo, no debemos dejar de lado la necesaria presencia del humanismo como el rasgo primordial de nuestro ser y quehacer cotidiano. Indicios fehacientes del fenómeno globalizante que nos aqueja, son: a) *Viajes aéreos a precios moderados.* b) *Las comunicaciones instantáneas* y c) *El ingreso de China e India a la economía global.*

Otros innegables efectos de vivir en un mundo globalizado son: d) *La aceptación de otros estilos de vida como modelos viables* y e) *La erosión de la identidad nacional o al menos una identidad compartida: el fenómeno de las diásporas.* Aquí refiere a la incrustación de modelos extranjerizantes que son adoptados de manera natural por todos los países, que van forjando paulatinamente una identidad planetaria y a la dispersión, sobre todo de los jóvenes, por todos los rumbos de la Tierra gracias a su asombrosa capacidad de adaptación.



3.- Redes sociales (social networks). El Dr. Baradello, situado en uno de los extremos de la brecha generacional, expresa las siguientes afirmaciones: *“Nuestras redes sociales estaban definidas por las escuelas, el barrio, la parroquia... En cada cambio abandonábamos a los viejos y hacíamos nuevos amigos... Por costo, falta de disponibilidad o tiempo para usar el teléfono o escribir cartas las relaciones se perdían... Cuando llegábamos a la vida profesional contábamos con redes de menos de 100 amigos... En realidad las relaciones eran más profundas, el contacto era personal (cara a cara) y de ese contacto se definía la lealtad, fidelidad y compromiso...”*



Y retomando la información proporcionada por uno de sus hijos y de otros jóvenes, a través de la encuesta aplicada, identifica como inciden las consecuencias de la globalización y el uso de la tecnología en las relaciones interpersonales. *“¡Lucas (su hijo) piensa tener en Facebook a todas las persona que ha conocido en su vida!; (Los jóvenes se comunican abiertamente por lo menos) 1 hora por día de modo intermitente; (Están) Permanentemente informados de cambios, novedades, decisiones, fotos, cumpleaños; (Se establece entre ellos) Un contacto más superficial, ¿menos personal?; (Pero realmente estamos ante) Otro paradigma, otro modo de comunicación que incluye centenares (de personas con las) que de otro modo hubiéramos perdido contacto”.*

La aseveración más relevante es la que alude a la creación de un nuevo paradigma comunicativo sustentado en el uso de la tecnología y que permite elucidar como se ha

generado una *“Nueva amistad”*, (con relaciones) *más amplias*, (y con) *cientos de puntos de contacto globales y en gran parte virtuales”*.

4.- Tecnologías móviles. Con un sencillo apunte gráfico: *Antes: Un lugar + Una hora = Una actividad. Ahora: En todo lugar + A cualquier hora = Todo tipo de actividades.* El Dr. Baradello expuso sus apreciaciones acerca de la asincronía, multiplicidad, atemporalidad, diversificación y sobre todo la movilidad que caracteriza a los implementos tecnológicos los cuales siguen, de manera inexorable, un proceso de perfeccionamiento permanente. Contando con ellos, prácticamente cualquier persona puede establecer contacto directo y simultáneo, si así lo desea, con otra persona que también esté “conectada” en cualquier rincón del planeta. Comentó también lo sorprendente que resulta la nueva competencia multifuncional que han desarrollado los niños y jóvenes de hoy, la cual les permite desplegar simultáneamente un sinnúmero de actividades.



5.- Las nuevas tecnologías se disuelven en lo cotidiano... Por lo regular, la mayoría de los artefactos tecnológicos que se crean poseen un carácter innovador y en el mediano o largo plazo llegan a transformar la realidad. Cómo sostiene el Dr. Baradello, surgen

primero como una *novedad* y posteriormente se convierten en una *necesidad*, sin quererlo, la nueva tecnología “*nos invade y nos atrapa*”, y su inserción en nuestra vida cotidiana es irreversible desafortunadamente, “*las consecuencias sociales, económicas y políticas (que ha generado el uso de la tecnología en todos los ámbitos) aún no se entienden completamente...*”



6.- Las limitaciones de tener un solo planeta. En este rubro se denota la preocupación de los jóvenes por el daño ecológico que le estamos causando al planeta, la necesidad de cuidarlo y preservarlo, así como el insoslayable desarrollo de una conciencia planetaria que garantice un mejor futuro para todos los habitantes de la tierra. También se deja entrever como, ante tantos y portentosos canales comunicativos nuestro planeta se ha reducido, habitamos ya la “*aldea global*” que vaticinaba H. Marshall McLuhan.



7.- La inclusión como “nuevos amigos” del 50% del planeta excluido hasta ahora. El avance tecno-científico, específicamente el Internet, ha permitido establecer contacto con media humanidad la cual, por diversas circunstancias había permanecido aislada o alejada de nuestras vidas: minorías, grupos vulnerables, pueblos situados al otro lado del

mundo, amigos lejanos, actores, activistas sociales, escritores, científicos, entre muchos otros.

Según el Dr. Baradello, esta inclusión se vincula con tres grandes ámbitos: “*alimentación, salud y educación*” cuya relevancia social se ha manifestado intensamente en las últimas décadas, reflejándose en una mayor exigencia al respeto a los derechos humanos, a la opinión de los grupos minoritarios, así como en el apoyo a los países pobres o en situación de guerra; en la perspectiva de lograr una vida más digna para todos los seres humanos.

8.- La urbanización. El fenómeno urbanizador ha impactado de manera frontal y con cierta negatividad en el *modus vivendi* de la mayoría de los habitantes del planeta, provocando severas consecuencias en la forma de ser, de actuar y de pensar de los ciudadanos. Expresa el Dr. Baradello que, además del notorio abandono del medio rural, con toda la problemática económico-social que ello implica, destacan: “*La distorsión de la naturaleza*, (resulta imperativo el recorrer enormes) *distancias*, (se han dilatado irremisiblemente los) *tiempos de espera*, (es inconcebible cómo se ha elevado el nivel de) *estrés* (en las personas) y *todo* (lo que se consume) es “*procesado/fabricado*”.



9.- La promoción de la cultura de gratificación instantánea. En el caprichoso mundo de hoy todos creemos que merecemos lo mejor y queremos a toda costa conseguir aquello que nos hace falta por más nimio que sea. Recibir algo a cambio de dar se ha vuelto una constante en las relaciones humanas contemporáneas. Indefectiblemente el “*afán de servir*” se ha perdido en la maraña de

indolencia provocada por la banalidad que promueve la mercadotecnia.

Esta “cultura de gratificación instantánea” afecta primordialmente a la generaciones nóveles y es común ver por allí a jóvenes prepotentes que viven en la superficialidad, convertidos en amantes perniciosos de la vida regalada. ¿Qué hacer al respecto?

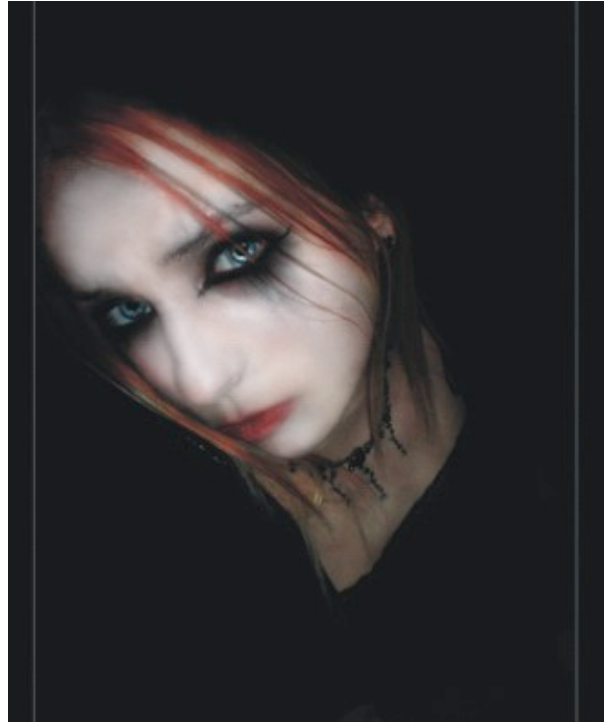
El Dr. Baradello plantea varias interrogantes: ¿Esperar (a que la situación cambie)?; ¿Reflexionar (críticamente sobre ello)?; ¿Aceptar límites (o marcárselos a quienes los rebasan)?; *Tiempos acelerados* (¿cómo detenerlos?); *La distancia muere* (La tecnología ha roto el tiempo y el espacio reales), *Si lo quiero... puedo* (al parecer todo es cuestión de desear algo y fácilmente lo obtenemos), *¡Todos los días son Navidad!* (refiere a los satisfacción de los deseos cotidianos y que antes acontecían sólo una vez al año)

10.- El marketing individual exacerbado: diferenciación y materialismo. La inmensa mayoría de los seres humanos que habitamos el planeta somos constantemente “bombardeados por marcas que nos hacen ¡felices!”



El Dr. Baradello sostiene que: “Los jóvenes usan este marketing en su diferenciación para tener “éxito”. Las marcas y las circunstancias definen al joven.” Lamentablemente, ese afán materialista que mueve a la juventud de hoy torna más difícil la formación de valores, la educación formal, la relación familiar, la búsqueda de una identidad propia, puesto que los jóvenes deben competir ferozmente para demostrar su originalidad, su autenticidad y cada vez es más difícil sobresalir en un mundo que los apresa como en una vorágine sin fin.

Lo irónico de esta situación globalizante es que también existen jóvenes tristes que se aglutinan para compartir su angustia como los “Emos” o los “Darks”.



Aludiendo a la búsqueda constante de una identidad realmente auténtica, sueño utópico de cualquier ser humano; el Dr. Baradello retomó una frase de J.J. Rousseau para expresar esa compleja condición existencial: “El creador después de fabricarme rompió el molde, y no salió nadie igual a mí. Por lo tanto estoy llamado a producir una nota original en el concierto del Universo”.

En suma, “**las 10 tendencias que impactan de modo particular a nuestros jóvenes**”, aparecen en el siguiente cuadro:

- 1.- Movimientos Migratorios.
 - *El rostro humano de la globalización.
- 2.- Globalización:
 - *Viajes aéreos a precios moderados.
 - *Comunicaciones Instantáneas.
 - *El ingreso de la India y la China a la economía global.
 - *Aceptación de otros estilos de vida como viables.
 - *Erosión de la identidad nacional.

3.- Redes Sociales (social networks).

*Otro paradigma, otro modo de comunicación.

4.- Tecnologías Móviles.

*En todo lugar + A cualquier hora = Todo tipo de actividades

5.- Las tecnologías se disuelven en lo cotidiano.

*Novedad que se vuelve necesidad.

6.- Las limitaciones de tener un solo planeta.

*Necesidad de formar una conciencia ecológica planetaria.

7.- La inclusión como “nuevos amigos” del 50% excluido.

*Grupos minoritarios, países en guerra, activistas sociales.

8.- La urbanización.

*La distorsión de la naturaleza, distancias, tiempos de espera, estrés, todo es “procesado/fabricado”.

9.- La promoción de la cultura de gratificación instantánea.

*Si lo quiero... puedo.

10.- El marketing individual exacerbado: La diferenciación.

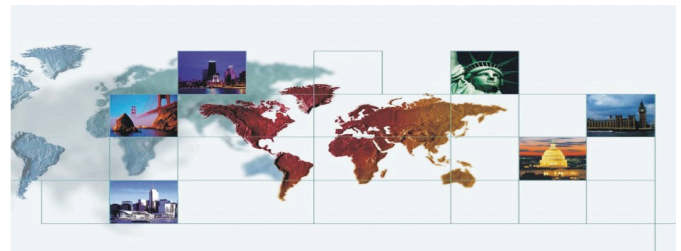
*Las marcas y las circunstancias definen al joven.

Enseguida, el Dr. Baradello explicó, mediante un conciso esquema (el cual aparece a continuación), la importancia de “*las dos fuerzas creadoras del hombre: el trabajo y el amor...*”, vinculándolas a tres conceptos básicos que determinan el ser y el hacer de los seres humanos en todas las actividades que emprenden: “*corazón, éxito y razón*” y la relación de éstos con el uso de la tecnología (redes sociales).



A manera de valioso consejo y como deseo personal, el Dr. Baradello mostró y comentó una idea que resume el contenido de la conferencia impartida: “*Soñar juntos en una comunidad local, nacional, global, caracterizada por: una amplia gama de accesibles oportunidades, un sentimiento genuino de pertenencia y una responsabilidad compartida por el éxito de la empresa común*”.

Concluyó con una serie de comentarios filosóficos de índole motivacional que fueron bien recibidos por la audiencia quien agradeció con sonoros aplausos la significativa disertación del Dr. Baradello; helos aquí: “*Atraverse más de lo que otros piensan que es sabio; esperar más de lo que otros piensan que es práctico; arriesgarse más de lo que otros piensan que es seguro; soñar más de lo que otros piensan que es posible*”.



Personal Contact Information
 Carlos S. Baradello, Ph.D.
 Líder Académico Tecnológico de Monterrey,
 México
 & Associate Dean School of Business and
 Management
 University of San Francisco, USA
 Cel. +1 415 342 6663
 Tel. +1 415 422 3699
 E-mail: csbaradello@usfca.edu

Proyectos Estratégicos

Organización de archivos con material de apoyo

Por Gustavo Luna Garza

SINOPSIS

Nuestros alumnos de preescolar, primaria y algunos de secundaria, ya están maquinando acerca de los posibles aparatos electrónicos que pudieran recibir en la época decembrina. En cuanto a los alumnos de preparatorias y universidades, éstos han vivenciado y experimentado distintos programas digitales innovadores durante los procesos de enseñanza y aprendizaje y en su vida cotidiana. Es indudable que la ciencia y la tecnología han despertado un enorme interés en la niñez y juventud para satisfacer las necesidades que demanda el entorno social, psíquico, emocional, mental, y cultural en que estamos viviendo. ¿Qué diremos de los docentes? ¿Cómo lograr en ellos un cambio de actitud con respecto al uso de recursos digitales? ¿Qué medidas deberán tomar para enfrentar la inserción de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo?

PALABRAS CLAVE

Medidas para enfrentar las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Tiza vs. Tiza interactiva. Pizarra vs. Pizarra interactiva. Tecnofobia vs. Tecnofilia. Letrado en el estrado. Guía en la vía. Utilizar las TIC favorece los procesos educativos. Aulas Inteligentes. Los CECSE. Cápsulas didácticas.

INTRODUCCIÓN

Ciencia y Tecnología avanzan rápidamente creando diversos programas educativos

innovadores, sin embargo, un buen porcentaje de docentes no quiere actualizarse por el temor que provoca en ellos el uso de estas valiosas herramientas cuya utilidad para mejorar el trabajo áulico es incuestionable. Uno de los retos más grande para el magisterio sería: “dejar de lado la tecnofobia y adentrarse en la tecnofilia”.

Aunque la tecnología educativa no nace con el uso de la computadora en el aula, es necesario mirar con nostalgia al pizarrón y la tiza, objetos que enfatizan la trascendencia de la tarea educativa, y mantener firme la convicción de que no hay recurso, por eficiente que sea, que remplace la mirada, la voz y los sueños de los profesores.

La educación y el trabajo son dos de los procesos fundamentales que realiza el ser humano. Parece demasiado simple. No lo es: los individuos nos reunimos para poder mantener una relación a través de formas complejas de interacción, personales e impersonales donde los procesos laborales, comunicativos, educativos y culturales, conforman los principios de socialización e historización que nos mantiene unidos en una organización.

En este sentido, podemos vincular lo laboral con los principios de hechos, sucesos y acontecimientos que se desarrollaron en la escuela, en décadas pasadas, como el uso de la tiza y la pizarra, hoy denominados gis y pizarrón. Con el auge de las nuevas tecnologías ahora estamos usando en las “aulas inteligentes” estos materiales pero con la

diferencia que son interactivos: “Tiza” vs “Tiza interactiva” y “Pizarra” vs “pizarra interactiva”.



DESARROLLO

Freire, retomando los principios de la pedagogía democrática que se remontan a Sócrates, sostiene que no es necesario que los docentes depositen información en la cabeza de sus estudiantes; el maestro sensato se da cuenta que no tiene que actuar como “Letrado en el Estrado” sino más bien como “Guía en la Vía”, es decir, guiando, aconsejando, apoyando a los estudiantes. Las aulas de clase creativa de hoy son aquellas en las que todas las personas están aprendiendo, incluso el mismo docente.

Por ello adquiere importancia la **“Organización de Archivos con Material de Apoyo Didáctico”** y que los docentes sean capaces de realizar esta actividad en su computadora personal o en la de la escuela. Utilizar las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) como apoyo a los quehaceres educativos favorece enormemente los procesos de aprendizaje y enseñanza.

En los albores del siglo XXI, no podemos desconocer que la presencia de la computadora en nuestra vida es una realidad palpable e innegable; está presente en casi todos nuestros actos diarios, sean estos informativos, de trabajo, esparcimiento o estudio. La razón de esa presencia es su capacidad para adquirir, procesar y almacenar una gran cantidad de información y tener la posibilidad de combinar esa capacidad con la de los medios de comunicación, conformando redes que potencian aún más su capacidad.

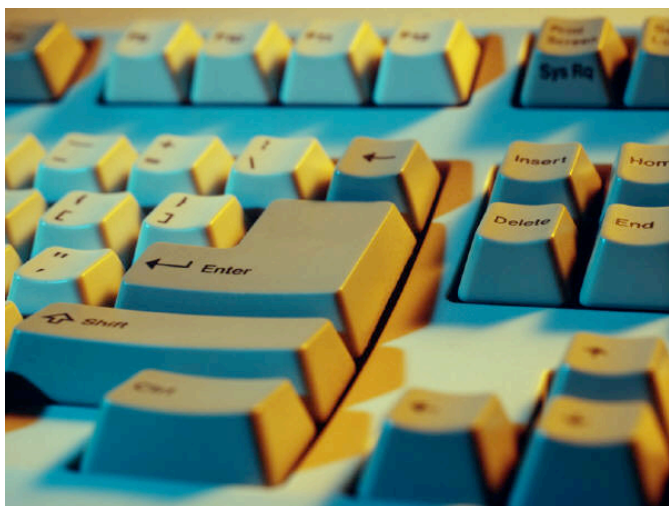
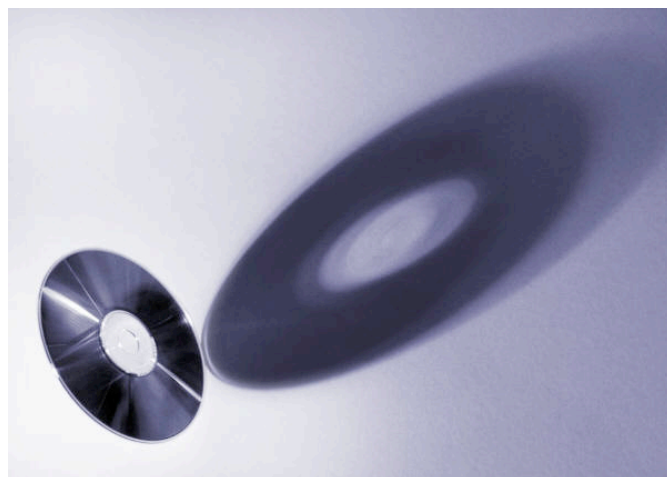
Si bien las computadoras, en particular, y las TIC, en general, todavía no han abarcado totalmente los ámbitos educativos, es evidente que eso está ocurriendo en esta primera década del siglo XXI con la dotación de equipos de cómputo y programas innovadores a las escuelas, específicamente con las denominadas “Aulas Inteligentes” y el equipamiento de los Centros de Cómputo (CECSE).

En el caso específico del nivel de Primaria, está teniendo mucho auge la dotación de equipos a través del programa Enciclomedia. Su aplicación con multimedia, los recursos digitales que contiene, como las cápsulas didácticas; además de su carácter innovador, resultan motivantes para sus principales usuarios: maestros y alumnos. Mientras, tanto éstos, por imposición de la propia realidad, van realizando un aprendizaje gradual y progresivo tendiente a una mayor utilización de estos recursos tecnológicos en el ámbito educativo.

CONCLUSIÓN

El auge de las TIC, desde la creación del televisor y el uso doméstico del video, hasta la llegada de Internet a las instituciones educativas, obliga hoy a los docentes a planificar la instrucción con algo más que una pizarra, una proyección y un libro. Independientemente del nivel en el cual se ejerza la enseñanza, es imperativo incluir alguno de los medios que se derivan del avance tecnológico, pues éstos, se quiera o no, forman parte del quehacer cotidiano en tanto que resuelven gran parte de las necesidades

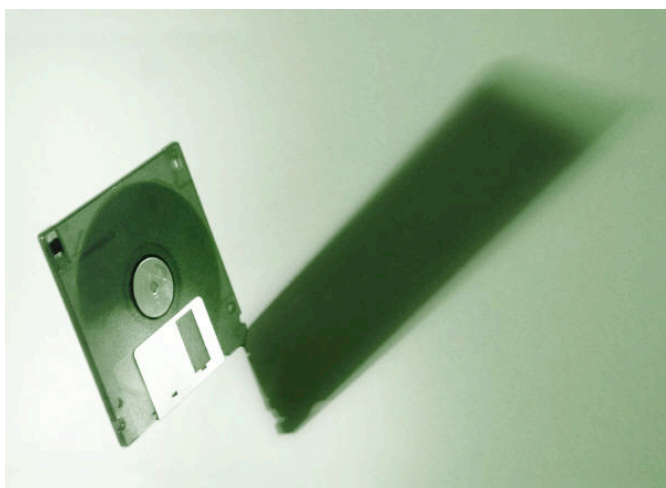
comunicativas e informativas, sobre todo las de los alumnos que en buena medida hay que educar empleando los recursos de su contexto de vida. La tecnología debe constituirse como una herramienta de apoyo al trabajo áulico cotidiano, una guía didáctica cuyas aplicaciones interactivas conducirán, indudablemente, a la innovación educativa.



Hoy, el diseño instruccional exige que el docente esté actualizado en cuanto al uso de las TIC y consciente del valor e importancia de educar en función de necesidades reales desde donde pueda abordar la planificación de la instrucción, con una guía clara en torno al uso, manejo y aplicaciones con tecnología en las escuelas. De tal forma que las estrategias creadas, sustentadas en la tecnología, permitan proyectar resultados significativos y a la vez actúen como estímulo para que los demás docentes diseñen sus propias actividades.

PROPUESTA

Considerando las inquietudes de los docentes y alumnos de Educación Básica en el estado de Nuevo León y tomando en cuenta que en cada centro educativo existen trabajos que elaboran o adquieren los docentes o son desarrollados por los propios alumnos como resultado de algún tema o de una clase impartida durante el ciclo escolar, los cuales, lamentablemente, son olvidados o desechados; se propone la **“Organización de Archivos con Material de Apoyo Didáctico”** aprovechando los recursos digitales con que cuentan las escuelas, considerando la utilidad que esta actividad proporcionaría a docentes y alumnos en el mediano y largo plazo.



REFERENCIAS

Docencia Universitaria, Volumen 1, N° IV, Año 2003 105
 Nuevas Tecnologías en el Aula. Guía de Supervivencia. *Antonio R. Bartolomé*
 En Internet: <http://www.educar.org/articulos/tecnologiaeducativa.asp>
<http://www.educar.org/articulos/educacionvirtual.asp>

DATOS Y CIFRAS

Uso de nuevas tecnologías

Usuarios de Internet, 2007 (tercera parte de tres de este segmento)

56% de los internautas mexicanos envían más de 25 mensajes SMS al mes

89% de los internautas estarían dispuestos a recibir mensajes SMS publicitarios en su celular si esto les generase un ahorro

52% de los internautas han comprado algún contenido para celular

48% de los internautas que compran servicios para su celular compran ringtones

9% de los internautas están suscritos a algún servicio vía RSS

37% de los internautas saben lo que es un podcast

66% de los internautas que conocen los podcast están suscritos a uno

De los internautas que saben lo que es un podcast, 26% están suscritos a 1 ó 3 servicios

Entretenimiento es el servicio de podcast al que más están suscritos

59% de los internautas tienen consola de videojuegos

22% de los internautas que tienen consola usan Xbox

63% de los internautas que tienen consola gastan menos de 1,000 pesos en juegos

55% de los internautas que tienen consola de videojuegos juegan online

Fuente: Estudios AMIPCI 2005 - 2007 (<http://www.amipci.org.mx>)

ACERCA DE LOS AUTORES

Baradello, Carlos S.

csbaradello@usfca.edu

Doctor en filosofía (PhD) con acentuación en Ingeniería Eléctrica por la Carnegie Mellon University Cuenta con una amplia trayectoria tanto en la academia como en la industria.

Vicedecano en la Facultad de Ciencias Económicas y de Gestión en la Universidad de San Francisco, California, Estados Unidos de Norteamérica.

Ex vicepresidente corporativo de Motorota para Latinoamérica y actual manager de fondos especializados en el mercado latino.

Corona Rodríguez, Tomás

tcorona_61@hotmail.com

Se graduó como profesor de educación primaria de la Escuela Normal “Ing. Miguel F. Martínez” en 1981. En 1985 obtuvo la licenciatura en Educación Media con especialidad en Lengua y Literatura Españolas por la Escuela Normal Superior de Nuevo León, “Profr. Moisés Sáenz”. Es candidato al grado de maestro en Educación Media, en la especialidad de Lengua y Literatura Españolas por la Escuela de Graduados de la Escuela Normal Superior de Nuevo León. Cursó un Diplomado en Desarrollo Personal y Profesional del Magisterio en la Universidad Regiomontana (1992). Terminó la Especialización en Planeación, Desarrollo y Evaluación de la Práctica Docente en la Universidad Pedagógica Nacional (1994). En 1995 se tituló como Maestro en Educación por la Universidad Pedagógica Nacional.

Farías Flores, Georgina

georgina.farias@gmail.com

Licenciada en Diseño Industrial por la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León, posee también la Maestría en Diseño Gráfico con Especialidad en Mercadotecnia por la Universidad de Monterrey.

Ha realizado diversos proyectos de diseño gráfico para empresas, CD interactivos para promoción de servicios y productos, diseño de páginas Web y diseño de interfases gráficas.

Ha participado en la gestión de proyectos completos de diseño (presupuesto, negociación, investigación, creación de concepto creativo y desarrollo de todo el proyecto). Responsable del concepto y diseño de interfases gráficas para sistemas de automatización, monitoreo y control de procesos industriales para diversas empresas del sector público y privado. Editorialista de la sección Interfase del periódico El Norte desde noviembre de 2006 a la fecha, en donde participa sobre diversos temas que están relacionados con la tecnología, desde un punto de vista regional. En el ámbito académico, ha impartido clases en el Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey (CEDIM). Es Voluntaria del Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey (MARCO) desde 2003 a la fecha.

Luna Garza, Gustavo

gusluga@yahoo.com.mx

Maestro en Educación por la Escuela de Graduados de la Escuela Normal Superior del Estado en la especialidad de Lengua y Literatura.

Se desempeñó (1979 – 2002) como profesor de educación básica en los niveles de primaria y secundaria en diferentes municipios del estado de Nuevo León.

De 1995 a 1998 laboró como maestro comisionado en la Secretaría de Educación de Nuevo León en el Proyecto denominado “Desarrollo Académico de Primarias”.

De 2002 a la fecha se encuentra comisionado en la Coordinación de Tecnología Educativa. Actualmente trabaja en el Departamento de Educación Continua como instructor de cursos de capacitación para la actualización de los docentes en el Estado de Nuevo León.

En esta comisión se amplía como asesor técnico pedagógico para apoyo a los niveles de preescolar, primaria y secundaria en cuanto a las asesorías del uso y manejo de la pizarra interactiva en las aulas inteligentes de dichos niveles.

Matuk, Javier

Javier.matuk@matuk.com

Ingeniero de profesión, decano de Internet en México. Antes solía editar revistas de tecnología y tenía un ISP (Internet Service Provider). Socio Fundador de la empresa de tecnología SPIN. Colabora en diferentes medios especializados, entre ellos el diario Reforma, la revista PC Magazine y el portal de tecnología T1MSN. Uno de sus pasatiempos favoritos es formatear dispositivos, su especialidad son las Notebooks. Escribe desde 1988 sobre temas de tecnología, Internet, gadgets, computación y tópicos relacionados con la industria de las telecomunicaciones. Su website se encuentra en <http://www.matuk.com>

Pérez Rodríguez, José Ángel

soyangel3@yahoo.com

Profesor de educación primaria, egresado de la Escuela Normal Básica Miguel F. Martínez (1971-1975). Maestro de educación secundaria (Escuela Normal Superior, 1975-1979). Realizó la Maestría en la enseñanza de la Física y la Química en esta última institución, durante el periodo 1988-1990. Es candidato a doctor en ciencias por el Centro de Investigación y de Estudios Avanzados (CINVESTAV), del Instituto Politécnico Nacional (IPN).

Pisani, Francis

fp@francispisani.net

Bloguero, autor, periodista, Francis Pisani escribe sobre las tecnologías de la comunicación y la información desde el inicio de la Web. Establecido en la región de la Bahía de San Francisco publica columnas semanales en El País (Madrid), Reforma (México) y varios medios de América Latina. Su blog Transnets.net es uno de los más visitados en el sitio de LeMonde.fr (Paris). Una parte importante de su trabajo reciente ha sido dedicado al estudio de las redes y al desarrollo del periodismo online. Está escribiendo un libro sobre la Web 2.0. Doctor en ciencias políticas-estudios latinoamericanos de la Sorbonne (Paris), autor o editor de varios libros, ha publicado en más de 100 medios de cuatro continentes. Ha dado conferencias e impartido cursos en más de 20 universidades incluyendo la Universidad Iberoamericana en la ciudad de México, la

Universidad de Stanford y la Universidad de California en Berkeley (donde reside), muy cerca de San Francisco y de Silicon Valley.

Ver también <http://francispisani.net>" FrancisPisani.net.

Tijerina Martínez, Armando Alán

atijerin@senl.senl.edu.mx

Ingeniero Agrónomo y Maestro en Administración Pública por la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL). Actualmente labora en el Departamento de Investigación y Desarrollo Académico de la Coordinación de Tecnología Educativa de la Secretaría de Educación de Nuevo León como asesor técnico pedagógico y es director editorial de la revista electrónica maestroSEnlínea. En el Nivel Medio Superior de la UANL ha impartido cursos y diplomados en el área de tecnología educativa a profesores de secundaria y preparatoria. Ha colaborado como especialista invitado en temas de tecnología aplicada a la educación en programas de radio y televisión de la misma Universidad.

Velázquez Padilla, Ricardo Alonso

velazquezeditors@hotmail.com

Licenciado en Ciencias de la Educación, profesor de Educación Primaria, pasante de la Escuela Normal Superior Profr. Moisés Sáenz Garza con la especialidad de psicología. Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Nuevo León, con la especialidad en periodismo. Actualmente labora en el Departamento de Telecomunicaciones e Informática Educativa en la Coordinación de Tecnología Educativa de la Secretaría de Educación de Nuevo León, como editor de textos y diseño gráfico. En el ámbito editorial ha fundado sus propias revistas impresas, tanto deportivas como educativas, ha colaborado con sus escritos en el periódico Milenio, el Siglo de Torreón, así como en revistas deportivas a nivel nacional y regional. Es Director Editorial de Diamante Sport, su web site es

<http://www.diamantesport.com>.

Es hasta este número el coordinador de la edición, producción, diseño gráfico y de estilo de la revista electrónica MaestroSEnlínea.

CALENDARIO ESCOLAR 2007 - 2008



Vigente para las escuelas oficiales y particulares incorporadas en los Estados Unidos Mexicanos con ciclo escolar anual

SEP

- INICIO DE CURSOS
- FIN DE CURSOS
- SUSPENSIÓN DE LABORES DOCENTES

- SUSPENSIÓN PROGRAMADA POR SUCESIÓN DE DÍAS INHÁBILES

- RECESO DE CLASES
- VACACIONES
- SEMANA NACIONAL DE LA EVALUACIÓN
- TALLERES GENERALES DE ACTUALIZACIÓN PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN BÁSICA

- SOLICITUDES DE PREINSCRIPCIÓN A PREESCOLAR, PRIMER GRADO DE PRIMARIA Y PRIMER GRADO DE SECUNDARIA PARA EL CICLO ESCOLAR 2008-2009

www.sep.gob.mx

AGOSTO 2007	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
D L M M J V S	D L M M J V S	D L M M J V S	D L M M J V S
1 2 3 4	1	1 2 3 4 5 6	1 2 3
5 6 7 8 9 10 11	2 3 4 5 6 7 8	7 8 9 10 11 12 13	4 5 6 7 8 9 10
12 13 14 15 16 17 18	9 10 11 12 13 14 15	14 15 16 17 18 19 20	11 12 13 14 15 16 17
19 20 21 22 23 24 25	16 17 18 19 20 21 22	21 22 23 24 25 26 27	18 19 20 21 22 23 24
26 27 28 29 30 31	23 24 25 26 27 28 29	28 29 30 31	25 26 27 28 29 30
	30		
DICIEMBRE	ENERO 2008	FEBRERO	MARZO
D L M M J V S	D L M M J V S	D L M M J V S	D L M M J V S
1	1 2 3 4 5	1 2	1
2 3 4 5 6 7 8	6 7 8 9 10 11 12	3 4 5 6 7 8 9	2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15	13 14 15 16 17 18 19	10 11 12 13 14 15 16	9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22	20 21 22 23 24 25 26	17 18 19 20 21 22 23	16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29	27 28 29 30 31	24 25 26 27 28 29	23 24 25 26 27 28 29
30 31			30 31
ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO
D L M M J V S	D L M M J V S	D L M M J V S	D L M M J V S
1 2 3 4 5	1 2 3	1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12	4 5 6 7 8 9 10	8 9 10 11 12 13 14	6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19	11 12 13 14 15 16 17	15 16 17 18 19 20 21	13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26	18 19 20 21 22 23 24	22 23 24 25 26 27 28	20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30	25 26 27 28 29 30 31	29 30	27 28 29 30 31



Lic. José Vasconcelos C.
(1882 - 1959)



Secretaría de Educación Pública

SNTE SINDICATO NACIONAL DE TRABAJADORES DE LA EDUCACIÓN

MIRRA ELBA ESTHER GORDILLO MORALES
Presidenta del Comité Ejecutivo Nacional del
Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación

LIC. JOSEFINA VÁZQUEZ MOTA
Secretaria de Educación Pública

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA