

CONCLUSIONES EVENTO PRESENCIAL MÉXICO

El cuarto Encuentro Presencial “¿Qué y cómo enseñar y aprender en la era digital?” se llevó a cabo en la ciudad de México, el 29 de noviembre en el Auditorio “José Luis Sánchez Bribiesca” de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

El evento fue presentado por la Gerente de Fundación Telefónica México, Nidia Chávez y moderado por el Dr. Guillermo Rodríguez, Director de Investigación, Desarrollo e innovación de la Dirección General del Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación de la UNAM. Se contó con la participación de tres expertos en el tema: George Siemens (en ponencia virtual), exponente de la teoría del Conectivismo; el Dr. Enrique Tamés Director de la Escuela de Humanidades y Ciencias Sociales del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, experto en el impacto de las nuevas tecnologías en la sociedad; y el Dr. Fernando Gamboa, académico del Centro de Ciencias Aplicadas y Desarrollo Tecnológico de la UNAM, donde es responsable del proyecto “El Aula del Futuro”.

Al final se realizó la entrega de Premios Fundación Telefónica de Innovación Educativa a dos docentes de México que realizaron proyectos ganadores de segundo y tercer lugar, así como a los directivos escolares que promovieron e impulsaron los mismos.

Programa México

- 09:00 Registro asistentes
- 09:30 Presentación de Fundación Telefónica y de su labor educativa por Nidia Chávez Gerente de Gestión del Conocimiento y Educación
Proyección de vídeo de conclusiones en el ámbito virtual
Presentación del moderador Dr. Guillermo Rodríguez de la UNAM
Presentación de ponentes por parte del moderador
- 09:45 Proyección vídeo de George Siemens
- 10:30 Ponencia de Dr. Enrique Tamés
- 11:30 Ponencia del Dr. Fernando Gamboa
- 12:30 Entrega de Premios Fundación Telefónica de Innovación Educativa por parte de Nidia Chávez de Fundación Telefónica
Palabras de profesores ganadores
Espacio para comentarios de directivos
- 12:55 Cierre e invitación a participar en el EIE Diciembre-Enero: “El rol del profesor”

Conexión en directo con Lima.

George Siemens es un teórico de la enseñanza digital, uno de los principales exponentes del conectivismo como modelo de enseñanza, donde se enfatiza que los sistemas educativos no deben promover que el alumno memorice contenidos, sino promover la creación de conexiones con el mundo. En ese sentido, el conocimiento se basa en la capacidad creativa y de conectar información, situaciones, procesos, personas, sin duplicar contenidos predeterminados. Esta teoría se sustenta con la transición de la economía del conocimiento, donde los individuos que desarrollan actividades en las que intervienen procesos críticos y creativos tienen mejores oportunidades de crecimiento. Esto es resultado de los cambios derivados en el sector económico.

También, George argumenta que la sociedad siempre ha sido parte de una red de intercambio e interacción, los alumnos deben tener la oportunidad de explorar sus límites mediante el juego y la construcción, esta creación puede ser digital o física. Por ello, el aula no debe ser un "legado" o un elemento obligatorio, cada individuo debe determinar sus propias estrategias y herramientas, lo significativo será el proceso de construcción, los alumnos deben ser dueños de sus propios espacios, el punto es reunir la participación, no condicionar los espacios. El currículo también debe ser valorado en este sentido, ya que no se debe imponer un contenido previo al alumno, sino que sea él mismo quien construya su currículo, con esto se respeta la vulnerabilidad del alumno o su espacio privado de desarrollo.

¿Qué se ha debatido en *México*?

Debate1: ¿Enseñar competencias o bloques de conocimiento?

- Ponente: Dr. Enrique Tamés
- Objetivos: Análisis sobre el cambio en la manera de enseñar y aprender
- Claves extraídas:
El doctor Enrique Tamés explicó los cambios de paradigma en la educación del siglo XXI. Esta reflexión condujo a un análisis sobre el cambio de roles de hace cien años a la actualidad. Se discutió que muchos ámbitos profesionales si han tenido cambios trascendentales, lo cual contrasta con el ambiente educativo, el cual aparentemente no ha sufrido cambios, la pregunta es ¿debería cambiar? y esta pregunta conlleva a conocer cada elemento del proceso educativo, cómo son los alumnos, quienes se constituyen neuronalmente, comunican, juega y relacionan de maneras totalmente diferentes a hace cien años; los maestros que continúan en el papel de transmisores y sobretodo juegan un papel de rechazo a las nuevas generaciones, por el simple hecho de considerarlas intelectualmente inferiores. También las fuentes de conocimiento han sufrido grandes cambios a la par de la tecnología, sin embargo es necesario un cambio de modelo, una nueva cultura de aprendizaje, donde el construir y hacer sustituyan a la repetición o duplicación del conocimiento.

Debate2: " ¿Qué y cómo enseñar y aprender en la sociedad digital? "

- Ponente: Dr. Fernando Gamboa
- Objetivo: Mostrar que la tecnología debe adaptarse a las necesidades de aprendizaje y no viceversa.
- Claves extraídas:

Fernando Gamboa ejemplificó a través del trabajo que actualmente realiza en la Universidad Nacional Autónoma de México, las posibilidades de la tecnología en la era digital con el proyecto denominado "Aula del futuro". La primera reflexión se inicio sobre el término "Aula", de acuerdo con el ponente éste segmenta y limita el proceso de aprendizaje y enseñanza, en cambio propone el uso de términos como "espacios de construcción". Este proyecto se basa en una premisa clara: no pretende sustituir o proyectar lo que la escuela hace actualmente, sino imaginar nuevos escenarios de acción para alumnos y docentes. Se realizó una fuerte crítica a iniciativas de integración de tecnología en el aula, donde se pondera la instalación del equipo mermando las situaciones de interacción y comunicación alumno-alumno y alumno-docente. El proyecto presentado contiene un elemento tecnológico incorporando realidad aumentada y mesas de trabajo táctiles donde se crean situaciones de fluencia para diversas fuentes de información, promueve una dinámica de discusión e interacción entre individuos, el trabajo colaborativo y creativo. También permite traspasar los muros del aula en espacios donde los alumnos no necesitan estar presencialmente para interactuar con sus pares.

" ¿Qué y cómo enseñar y aprender en la sociedad digital?-¿Cómo y Qué enseñar?

Nuestros expertos responden.

Se concluyó la intervención, dando respuesta a una de las preguntas claves, ¿Cómo enseñar con tecnología? Quizá no existe una respuesta, sino tensiones en la enseñanza, estas tensiones permiten a quien diseña el acto educativo valorar y equilibrar la toma de decisiones. Estas tensiones son: ¿Enseñar con el currículo o dejar que los alumnos construyan su trayectoria? ¿Enseñar con un programa preestablecido o por situaciones? ¿Trabajar en equipo o individual? ¿Trabajar con base a lo que el alumno sabe o sumergirse nuevos universos? La respuesta no puede ser clara ante tales discusiones sin pensar en el contexto.

" ¿Qué y cómo enseñar y aprender en la sociedad digital?-¿Cómo y Qué enseñar?

A nuestra comunidad le importa.

Al cierre del encuentro, los invitados compartieron argumentos, que acompañaban a los expositores, uno de ellos fue el cambio de roles que vive la sociedad, no solo la UNESCO o la Secretaría de Educación Pública (SEP) abren espacios de discusión, surgen nuevos líderes en el ambiente educativo como Fundación Telefónica, lo que representa un cambio de paradigma importante.

Tras nuestro paso por el Tema 4, México propone:

La transformación educativa debe contemplar un nuevo espacio más allá de las aulas, en donde los alumnos construyen su aprendizaje a partir de nuevas relaciones y conexiones.

La tecnología ha transformado la sociedad, pero no ha tenido la misma transformación en el modelo educativo; el rol del profesor, las infraestructuras y la conectividad han tenido un peso determinante para que este cambio no surja.

La tecnología debe adaptarse a los requerimientos de la educación y se deben buscar modelos que permitan el desarrollo de habilidades colaborativas para el beneficio de la sociedad.