



Mi Universidad

ANTOLOGÍA

Innovación psicopedagógica

Maestría en Psicopedagogía

Cuarto Cuatrimestre

Mtra. Nydia Helena Ramos Pérez

Septiembre 2022

Marco Estratégico de Referencia

Antecedentes históricos

Nuestra Universidad tiene sus antecedentes de formación en el año de 1979 con el inicio de actividades de la normal de educadoras “Edgar Robledo Santiago”, que en su momento marcó un nuevo rumbo para la educación de Comitán y del estado de Chiapas. Nuestra escuela fue fundada por el Profesor Manuel Albores Salazar con la idea de traer educación a Comitán, ya que esto representaba una forma de apoyar a muchas familias de la región para que siguieran estudiando.

En el año 1984 inicia actividades el CBTiS Moctezuma Ilhuicamina, que fue el primer bachillerato tecnológico particular del estado de Chiapas, manteniendo con esto la visión en grande de traer educación a nuestro municipio, esta institución fue creada para que la gente que trabajaba por la mañana tuviera la opción de estudiar por las tardes.

La Maestra Martha Ruth Alcázar Mellanes es la madre de los tres integrantes de la familia Albores Alcázar que se fueron integrando poco a poco a la escuela formada por su padre, el Profesor Manuel Albores Salazar; Víctor Manuel Albores Alcázar en julio de 1996 como chofer de transporte escolar, Karla Fabiola Albores Alcázar se integró en la docencia en 1998, Martha Patricia Albores Alcázar en el departamento de cobranza en 1999.

En el año 2002, Víctor Manuel Albores Alcázar formó el Grupo Educativo Albores Alcázar S.C. para darle un nuevo rumbo y sentido empresarial al negocio familiar y en el año 2004 funda la Universidad Del Sureste.

La formación de nuestra Universidad se da principalmente porque en Comitán y en toda la región no existía una verdadera oferta Educativa, por lo que se veía urgente la creación de una institución de Educación superior, pero que estuviera a la altura de las exigencias de los jóvenes que tenían intención de seguir estudiando o de los profesionistas para seguir preparándose a través de estudios de posgrado.

Nuestra Universidad inició sus actividades el 18 de agosto del 2004 en las instalaciones de la 4ª avenida oriente sur no. 24, con la licenciatura en Puericultura, contando con dos grupos de cuarenta alumnos cada uno. En el año 2005 nos trasladamos a nuestras propias instalaciones en la carretera Comitán - Tzitol km. 57 donde actualmente se encuentra el campus Comitán y el corporativo UDS, este último, es el encargado de estandarizar y controlar todos los procesos operativos y educativos de los diferentes campus, así como de crear los diferentes planes estratégicos de expansión de la marca.

Misión

Satisfacer la necesidad de Educación que promueva el espíritu emprendedor, aplicando altos estándares de calidad académica, que propicien el desarrollo de nuestros alumnos, Profesores, colaboradores y la sociedad, a través de la incorporación de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Visión

Ser la mejor oferta académica en cada región de influencia, y a través de nuestra plataforma virtual tener una cobertura global, con un crecimiento sostenible y las ofertas académicas innovadoras con pertinencia para la sociedad.

Valores

- Disciplina
 - Honestidad
 - Equidad
 - Libertad
-

Escudo



El escudo del Grupo Educativo Albores Alcázar S.C. está constituido por tres líneas curvas que nacen de izquierda a derecha formando los escalones al éxito. En la parte superior está situado un cuadro motivo de la abstracción de la forma de un libro abierto.

Eslogan

“Mi Universidad”

ALBORES



Es nuestra mascota, un Jaguar. Su piel es negra y se distingue por ser líder, trabaja en equipo y obtiene lo que desea. El ímpetu, extremo valor y fortaleza son los rasgos que distinguen.



Innovación Psicopedagógica

Objetivo de la materia:

Al término del cuatrimestre el alumno identificará las relaciones teóricas y metodológicas que se establecen entre la psicología y la pedagogía para integrar un enfoque interdisciplinario que le permita entender las posibilidades de este nuevo espacio profesional y realizar acciones intencionadas y pertinentes con el fin de modificar y mejorar aquellos comportamientos de aprendizaje en sujetos que lo necesitan.

UNIDAD I

INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. El nuevo paradigma del aprendizaje basado en:
 - 1.1 El estudio personal y grupal
 - 1.2 Desarrollo de habilidades docentes superiores
 - 1.3 Niveles de dominio psicopedagógico superiores
 - 1.4 Desarrollo de técnicas de enseñanza actualizadas
 - 1.5 Medios de apoyo con tecnología de punta.
 - 1.6 Tecnologías en el campo cibernético.
 - 1.7 Redes de apoyo.
 - 1.8 Teorías sobre los medios de comunicación.
 - 1.9 Enseñanza superior a distancia, virtual.
 - 1.10 Valor de la creatividad en el aprendizaje significativo.

UNIDAD II

DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS Y SISTEMAS INSTRUCCIONALES

2 Didácticas.

2.1 Orientación vocacional e inserción en el mercado laboral.

2.2 Articulación interna de las didácticas específicas en psicopedagogía.

Actualización en la didáctica crítica actual.

2.3 Diseño y desarrollo curricular psicopedagógico estratégico.

2.4 Planteamiento didáctico en el ámbito de la carrera.

2.5 Diagnóstico y evaluación.

2.6 Didácticas especiales en la educación superior.

2.7 Excepcionalidad en el método mínimo de los fundamentos de la educación superior.

2.8 Metaintervención excepcional psicopedagógica en educación.

UNIDAD III

FACTORES SOCIOAMBIENTALES EN EDUCACIÓN

3 Enseñanza y aprendizaje interpersonal e intrapersonal y ambiente.

3.1 Escenarios educativos diferentes del contexto socioeducativo.

3.2 Propuestas psicopedagógicas innovadoras, producto de la práctica y la reflexión.

3.3 Interacción alumnado-profesorado, profesorado-escuela, alumnado-profesorado y comunidad.

3.4 Impulsores del aprendizaje escolar: atención, incentivación y motivación.

Aprendizaje escolar y personalidad.

3.5 Rendimiento escolar e inteligencia múltiples.

3.6 Procesamiento de la información: memoria y aprendizajes significativos.

3.7 Ritmos y estilos de aprendizaje.

3.8 La superdotación.

3.9 Estrategias y aptitudes para el aprendizaje escolar.

3.10 La evaluación como proceso de comunicación, comprensión y mejora de la calidad educativa.

3.11 Seguimiento y sistematización de las experiencias de aprendizaje.

Al término del cuatrimestre el alumno identificará las relaciones teóricas y metodológicas que se establecen entre la psicología y la pedagogía para integrar un enfoque interdisciplinario que le permita entender las posibilidades de este nuevo espacio profesional y realizar acciones intencionadas y pertinentes con el fin de modificar y mejorar aquellos comportamientos de aprendizaje en sujetos que lo necesitan.

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION	
1er Trabajo	20%
2do Trabajo	20%
3er Trabajo	20%
Examen	40%
Total	100%
Escala de calificación	8- 10
Mínima aprobatoria	8



UNIDAD I

El paradigma del aprendizaje basado en:

1.1 El estudio personal y grupal

Un pueblo carente de educación desconoce sus derechos y no puede defenderlos, por ello ha de adquirir capacidades que permitan el desarrollo personal y colectivo, a fin de llevar una vida digna, la cual constituye el objetivo supremo de nuestro orden constitucional en el que la educación de 0 a 23 años es un derecho garantizado por el Estado. Garantiza el derecho a la educación desde la educación inicial a la superior, llevando a efecto cuatro condiciones necesarias (Tomasevski, 2004): asequibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad de los servicios educativos. La asequibilidad implica la garantía del derecho social a una educación gratuita y obligatoria, así como del derecho cultural al respeto a la diversidad, especialmente de las minorías.

La accesibilidad obliga al Estado a facilitar una educación obligatoria gratuita e inclusiva a todas y todos: niñas, niños, adolescentes y jóvenes. La aceptabilidad considera establecer criterios de seguridad, calidad y calidez de la educación, así como de las cualidades profesionales del profesorado. La adaptabilidad se refiere a la capacidad de adecuar la educación al contexto sociocultural de las y los estudiantes en cada escuela, al igual que a la promoción de los derechos humanos a través de la educación. Los siguientes son los principios en que se fundamenta la NEM.

1.2 Desarrollo de habilidades docentes superiores

A. Fomento de la identidad con México. La NEM fomenta el amor a la Patria, el aprecio por su cultura, el conocimiento de su historia y el compromiso con los valores plasmados en su Constitución Política. “La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo.

Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden” (UNESCO 1982).

B. Responsabilidad ciudadana. La responsabilidad ciudadana implica la aceptación de derechos y deberes personales y comunes. Bajo esta idea, las y los estudiantes formados en la NEM respetan los valores cívicos esenciales de nuestro tiempo: honestidad, respeto, justicia, solidaridad, reciprocidad, lealtad, libertad, equidad y gratitud, entre otros. Son formados para responsabilizarse y velar por el cumplimiento de los derechos humanos; desarrollar conciencia social y económica, lo que significa que están a favor del bienestar social, sienten empatía por quienes están en situación de vulnerabilidad y promueven una cultura de paz para el fortalecimiento de una sociedad equitativa y democrática.

Respetan y practican los valores cívicos esenciales de nuestro tiempo: amistad, bondad, fraternidad, generosidad, gratitud, honestidad, humanismo, humildad, igualdad, justicia, laboriosidad, lealtad, libertad, perseverancia, prudencia, reciprocidad, respeto, solidaridad, superación personal, tolerancia. Poseen conciencia social, están a favor del bienestar social, sienten empatía por quienes están en situación de vulnerabilidad y promueven una cultura de la paz. Encuentran en la adquisición de saberes y habilidades la base para su desarrollo individual y también la responsabilidad de utilizarlos en favor de su comunidad.

Promueven la participación en la búsqueda del bienestar social, reconociendo los canales y espacios en que sus causas se pueden atender, fomentan la convivencia armónica y resuelven los conflictos priorizando el consenso en una cultura de paz y con un hondo sentido comunitario. Respetan el derecho ajeno y exigen respeto al propio derecho. Favorecen el respeto y ejercicio de los derechos humanos en el marco de la diversidad para el fortalecimiento de una sociedad equitativa y democrática. La NEM promueve la formación ciudadana y a través de ella, la responsabilidad que implica el ejercicio de libertades y la adquisición de derechos. Las y los estudiantes desarrollan la conciencia social que les permite actuar con respeto a los derechos humanos, y comprender que su participación es importante y tiene repercusiones en su grupo y comunidad.

C. La honestidad. Es el comportamiento fundamental para el cumplimiento de la responsabilidad

social, que permite que la sociedad se desarrolle con base en la confianza y en el sustento de la verdad de todas las acciones para permitir una sana relación entre los ciudadanos.

D. Participación en la transformación de la sociedad. En la NEM la superación de uno mismo es base de la transformación de la sociedad. El sentido social de la educación implica una dimensión ética y política de la escuela, en cualquier nivel de formación, lo que representa una apuesta por construir relaciones cercanas, solidarias y fraternas que superen la indiferencia y la apatía para lograr en conjunto la transformación de la sociedad.

La formación ciudadana es un camino para la transformación social y depende de educar personas críticas, participativas y activas que procuren procesos de transformación por la vía de la innovación, la creación de iniciativas de producción que mejoren la calidad de vida y el bienestar de todos. Quienes son formados en la Nueva Escuela Mexicana emplean el pensamiento crítico gestado a partir de análisis, reflexión, diálogo, conciencia histórica, humanismo y argumentación fundada para el mejoramiento de los ámbitos social, cultural y político.

Asimismo, poseen capacidades que favorecen el aprendizaje permanente, la incorporación de métodos colaborativos e innovadores, avances tecnológicos e investigación científica y usan la libertad creativa para innovar y transformar la realidad en beneficio de una mejor distribución de la riqueza. Las y los estudiantes formados en la NEM tienen el conocimiento y las capacidades para promover la transformación de la sociedad y asumen que una nación soberana tiene en el centro al conjunto de su población, en el contexto de la diversidad que la integra como nación y llevan a cabo acciones de transformación: en su organización, en la producción y en sus condiciones de bienestar.

Luchan porque la transformación busque el bienestar de todas y todos y que combata la desigualdad en todos los ámbitos en los que les toque intervenir; para ello utilizan con justicia los saberes, habilidades y herramientas que han obtenido en su educación. Tienen las capacidades para lograr el conocimiento necesario en métodos y avance tecnológico para lograr el aprendizaje permanente. Propician la libertad creativa para innovar y transformar la realidad. Comprenden que las humanidades y la filosofía, las ciencias sociales, naturales y experimentales, las matemáticas, el civismo, la historia, las artes, la tecnología, la literacidad, el deporte, la salud, el cuidado del medio ambiente, constituyen factores centrales para el desarrollo integral y armónico del individuo y del país.

E. Respeto de la dignidad humana. La NEM contribuye al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plena y responsablemente sus capacidades. Promueve el respeto irrestricto a la dignidad y los derechos humanos de las personas, con base en la convicción de la igualdad de todos los individuos en derechos, trato y oportunidades. La NEM asume la educación desde el humanismo, base filosófica que fundamenta los procesos del Sistema Educativo Nacional, permitiendo desde ella establecer los fines de la educación y los criterios para nuevas formas de enseñanza y aprendizaje; así como para vislumbrar nuevos horizontes de avance social, económico, científico, tecnológico y de la cultura en general, que conducen al desarrollo integral del ser humano en la perspectiva de una sociedad justa, libre y de democracia participativa. (Arteaga, 2014, p. 184).

1.3 Niveles de dominio pedagógicos superiores

La NEM promueve en esta fase inicial, orientaciones generales que potencien la reflexión, diseño y puesta en práctica de acciones en dos niveles: la gestión escolar y la práctica educativa en el día a día. El propósito es que maestras y maestros cuenten con orientaciones que les permitan poner en práctica la NEM, en un primer momento.

Gestión escolar participativa y democrática

La NEM impulsa una gestión escolar democrática, participativa y abierta que implique el compromiso efectivo de todos sus miembros y de la comunidad. Promueve nuevas formas de interacción entre los distintos actores educativos: entre docentes, de estos con los directivos, la participación de la comunidad y de las madres y los padres de familia, así como del personal administrativo. Reconoce que la escuela y su gestión es un campo de relación y disputa de diversos intereses (educativos, profesionales e incluso personales), lo cual permite transformar las acciones que despliegan los actores educativos, al asumir nuestras diferencias.

La gestión escolar se orienta desde el trabajo colaborativo —con la finalidad de generar comunidades de aprendizaje—, poniendo las condiciones para el diálogo, y en las que se priorice el aprendizaje de las y los estudiantes. La participación activa de todos los actores educativos es una constante, y las opiniones, las sugerencias, las experiencias y los conocimientos, tienen un papel sustantivo en el fortalecimiento de las funciones. En este sentido, el trabajo colaborativo sugiere:

- Estar atento a los cambios que la dinámica escolar cotidiana impone a la práctica docente: mantenerse alerta a las acciones –propias y de los otros–, cuestionarse permanentemente y ponderar nuevas rutas de acción relativas a los principios de la NEM;
- potenciar la autoridad y responsabilidad del docente desde el acompañamiento y en su práctica;
- promover variadas formas de participación que pueden realizarse entre la escuela y la comunidad, con lo cual se fomente un mayor arraigo a la vida local
- comentar, compartir y valorar las opiniones, experiencias y sugerencias de la comunidad escolar permanentemente.

En la gestión escolar es fundamental la interacción de las maestras y los maestros con el personal directivo, los supervisores y los asesores técnico pedagógicos. Estos, desde sus funciones de asesoría, acompañamiento y seguimiento, convocan a procesos de retroalimentación en los que docentes, así como los directivos y personal de apoyo se ven identificados y se sienten motivados.

La gestión escolar está orientada a la excelencia, para la mejora continua de las prácticas pedagógicas. Esto implica el emprendimiento de procesos reflexivos que conducen a acciones concretas en el aula. Se trata de ponderar qué tareas deben mantenerse, porque se efectúan de manera óptima, y aquellas que, con base en información referente a los resultados, deben modificarse.

La práctica educativa en el día a día

El docente es actor fundamental para el logro de aprendizajes de niñas, niños y adolescentes, por lo que basa su labor en la realidad de su salón de clase; reconoce su incidencia en el ámbito local y comunitario, y está al tanto de los principales temas y debates que conciernen a su práctica.

Para la Nueva Escuela Mexicana la labor docente del día a día se fundamenta en los siguientes principios orientadores:

- El derecho de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes a la educación significa que son sujetos activos en el desarrollo de sus potencialidades.
- El interés, la actividad, la detección de necesidades y las potencialidades de las y los estudiantes, así como los desafíos de su contexto y de la humanidad en su conjunto, son ejes reguladores de la

actividad en el salón de clase.

- Niñas, niños, adolescentes y jóvenes son considerados en igualdad de capacidades y disposiciones para aprender, con especial atención a aquellos que provienen de contextos en situación de vulnerabilidad.
- Atención a la diversidad cultural, lingüística, de género, de aprendizaje, de grupos.
- Promoción del trabajo colaborativo a partir de la participación de las y los estudiantes en las actividades que fomenten la cultura física, el apoyo emocional, el desarrollo intelectual, y una cultura de paz, aspectos propios del ser humano.
- Organización y uso de información, estrategias, recursos, materiales para enriquecer las actividades escolares y promover diversas experiencias de aprendizaje.
- Coherencia entre los valores y las propuestas, los objetivos y las estrategias, el discurso y la práctica, el contenido y la forma, en que se ejerce la función docente y directiva.
- Vinculación con la comunidad inmediata para enriquecer la labor de la escuela, los procesos formativos, y revitalizar el lazo social.

Estos principios tienen distintos ámbitos de orientación para las maestras y los maestros.

En esta fase incluimos cuatro que son centrales para el desarrollo de la práctica cotidiana:

- a) diagnóstico del grupo,
 - b) organización del contenido
 - c) selección de las estrategias y
 - d) evaluación.
- a) Diagnóstico del grupo

Parte fundamental de la práctica docente es considerar información sobre su ambiente inmediato, es decir, su salón de clase, con la intención de organizar el tratamiento de contenidos y que sirva como punto de referencia en el curso. Los datos que se obtengan por medio de distintas fuentes, pueden ser de utilidad para el trabajo con el Programa Escolar de Mejora Continua.

Se sugiere obtener información sobre las trayectorias escolares de las y los estudiantes a través de un ejercicio colegiado en el que, entre docentes, se compartan información relevante de la evolución del aprendizaje del estudiantado. Cabe destacar que esta información no se agotará en un solo día, sino

que se acrecentará durante el curso escolar.

Si lo considera necesario, organice pequeños expedientes de cada uno de las y los estudiantes, ayudándose de un diario grupal, bitácoras, tarjetas, ficheros o alguna otra herramienta de uso sencillo y accesible.

Bajo la lógica de que en la NEM se trabaja bajo el supuesto de promover las potencialidades; identifique de las y los estudiantes:

- logros obtenidos en el nivel o grado de estudios previo;
- intereses y cambios en ellos;
- habilidades, disposiciones, aspiraciones y capacidades que les han sido reconocidas por sus maestros, por sus pares, por sus padres, o que ellas y ellos mismos reconocen;
- trabajos escolares, productos de actividades, producciones escritas, fotos, etc.;
- evaluaciones, valoraciones, realizadas a lo largo del curso;
- contexto y composición familiar: actividades de apoyo, actividades extraescolares.

Organización de los contenidos

Maestras y maestros tienen el saber indispensable para repensar y modelar las estrategias que pondrán en juego en el salón de clase. En este sentido, se espera que, con la experiencia construida, aborde críticamente la planeación en el contexto escolar.

Algunos principios organizadores de los contenidos son los siguientes.

- Interrogarse sobre las formas de organización de los contenidos en su contexto escolar.
- Reflexionar individual y colectivamente sobre cuáles son las formas de organización pertinentes en su comunidad escolar.
- Recuperar el sentido de la experimentación pedagógica desde un punto de vista lúdico, que lleve a la integración de áreas, campos de conocimiento y asignaturas.
- Organizar estrategias y actividades de apoyo de los padres de familia en el tratamiento de los contenidos para beneficio de la formación de las y los estudiantes.
- Atender los intereses, potencialidades, problemáticas, opiniones y valoraciones de las y los estudiantes.

- Revisar o diseñar materiales de trabajo y elegir los que juzgue pertinentes para su planeación.
- Considerar la información que se recaba constantemente en el diagnóstico y puede sugerir formas de organización de los contenidos.
- Impulsar el sentido lúdico en las actividades.

1.4 Desarrollo de técnicas de enseñanza actualizados

Selección de estrategias metodológicas

El trabajo pedagógico cobra sentido al diseñar, construir, seleccionar diversas estrategias metodológicas que contribuyan al aprendizaje de las y los estudiantes.

Algunos principios orientadores para el diseño y la selección de estrategias son los siguientes.

- Ponderar la experiencia docente y la reflexión sobre la práctica para el diseño y selección de estrategias metodológicas.
- Considerar estrategias sustentadas en metodologías activas y participativas, que dinamicen el trabajo en el aula y que favorezcan la experimentación y tengan en cuenta la perspectiva socioafectiva.
- Fomentar el aprendizaje colaborativo en tanto construcción colectiva de conocimientos que llevan a cabo personas a partir de distintas fuentes de información mediante estrategias de trabajo en equipo, reflexión, intercambio de opiniones, participación, articulación de ideas de manera oral y por escrito, retroalimentación, y que tiene en la mira construir nuevos significados y edificar un saber social plural, informado, responsable y ético, que se proyecta socialmente.
- Promover pausas activas; momentos insertos en la jornada escolar, dirigidos al involucramiento del movimiento corporal y la ejercitación mental de las y los estudiantes, maestras y maestros, con el fin de enfocar la atención, mantener la continuidad de la actividad, relajarse, poniendo en juego el cuerpo y los sentidos.
- Potenciar la autonomía en el aprendizaje de las y los estudiantes.
- Vincular las estrategias pertinentes al tipo de contenido que se quiere trabajar y al nivel de profundidad que se pretende lograr.
- Propiciar formas de interacción entre las y los estudiantes que relacionen contenido, actividades y formas de valoración, en las que se incorporen las artes y lo lúdico.

- Seleccionar materiales, recursos, tecnologías de la información y la comunicación, y organizar el espacio del aula, de acuerdo con los contenidos y las formas de participación que se espera de las y los estudiantes.
- Contextualizar las actividades en el entorno de las y los estudiantes –familia, comunidad inmediata, región– y vincularlos en el mismo establecimiento escolar o con otros –de la misma comunidad, de la región, del país–.

Evaluación

La NEM entiende la evaluación como un proceso que construye información del ámbito escolar para retroalimentar y tomar decisiones orientadas a la mejora continua en distintos rubros: en las trayectorias formativas de los estudiantes; en la práctica docente; en la gestión escolar; para el conocimiento del sistema educativo.

La evaluación en tanto proceso:

- se realiza en temporalidades específicas y de forma continua en la práctica educativa, lo que implica periodos determinados por la vida cotidiana de la escuela y los establecidos oficialmente;
- conecta acciones significativas que tienen lugar en las interacciones entre las y los estudiantes, maestras y maestros, cuerpo directivo, padres de familia;
- construye saberes ligados a los rubros susceptibles de evaluación. La evaluación se construye desde la práctica en el aula y con la participación conjunta de todos los actores de la escuela: cuerpo directivo, maestras y maestros, estudiantes, con la colaboración de apoyo técnico pedagógico y supervisores, e implica la sistematización de la información de lo que acontece en el cotidiano escolar. Para orientar la evaluación en este sentido, los ámbitos en los que se construirá información, serán los siguientes.

1. Trayectorias formativas de los estudiantes. La información que se obtenga puede organizarse de la siguiente manera: estado inicial de los aprendizajes, momentos significativos observados, aprendizajes obtenidos, las habilidades, disposiciones y capacidades a potenciar.

2. Gestión escolar. Para el perfeccionamiento del Programa Escolar de Mejora Continua y la toma de decisiones en los consejos escolares; para elaborar vínculos de interacción entre la escuela y la comunidad.

3. Práctica docente. Se trata de construir información que permita fortalecer y dar nuevos sentidos a la labor profesional del maestro, desde la retroalimentación de la planeación y la vivencia cotidiana, a través de la reflexión. Esta información posibilita la organización de los planes de formación continua.

4. Sistema educativo. La información de este ámbito es de utilidad para elaborar la estadística del ciclo escolar y así conocer el funcionamiento, desarrollo y estado actual del sistema educativo mexicano. Además, se requiere como insumo para la evaluación y elaboración de políticas públicas.

5. Evaluación diagnóstica. La evaluación al magisterio será diagnóstica para obtener información sobre sus áreas de oportunidad y planear la capacitación para cada uno de ellos.

1.5 Medios de apoyo con tecnología de punta

Las nuevas tecnologías tienen un lugar central en el desarrollo de nuevas formas de interacción a distancia. Han contribuido para posibilitar y optimizar algunas dimensiones de las características de la interacción, como dotarla de mayor rapidez, mayores posibilidades del tipo de formato con el cual se envía la información o de nuevas posibilidades de comunicación entre los miembros de una comunidad de aprendizaje. Sin embargo, el medio que se utilice para producir la comunicación no determina en sí mismo la naturaleza del proceso comunicativo.

Se busca mediante la incorporación a la educación aprovechar el potencial de estas tecnologías para impulsar nuevas formas de enseñar y aprender. Ya no se trata de usar la TIC para hacer lo mismo pero con mayor rapidez, comodidad y eficacia, sino para hacer cosas diferentes, para poner en marcha procesos de enseñanza y aprendizaje que no serían posibles sin las nuevas tecnologías. Estos usos marcan un gradiente para la alfabetización digital que comporta el aprendizaje del uso funcional de estas tecnologías, así como el conocimiento de las prácticas socioculturales asociadas al manejo de las tecnologías en la Sociedad de la Información y la capacidad para participar en estas prácticas utilizando dichas tecnologías de manera adecuada.

Podemos definir, entonces, siguiendo a Fullan & Steingelbauer (1991, en Angulo Rasco, 1994) dos ámbitos necesariamente interrelacionados para que se generen auténticas innovaciones en las aulas: el subjetivo y el objetivo. Por un lado, el ámbito subjetivo supone el cambio de representaciones y teorías implícitas de los actores, desde las cuales interpretan y adaptan las innovaciones. Por otra parte, el ámbito objetivo se refiere a las prácticas que son objeto de transformación: intencionalidades, contenidos de enseñanza, estrategias metodológicas, materiales curriculares,

enfoques y prácticas de evaluación.

En el contexto de la sociedad del conocimiento, las tecnologías de uso educativo son un soporte fundamental para la instrucción. Las herramientas que brindan las nuevas tecnologías estimulan la experimentación, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos, favoreciendo la conformación de un espacio de intercreatividad que contribuye a la creación de un entorno de aprendizaje colaborativo.

El aprendizaje colaborativo es entendido como un proceso de interacción en el que los miembros del grupo se asumen responsables de sus acciones e integran las habilidades y contribuciones de sus pares en un esfuerzo coordinado para la actividad que los convoca. Tal como plantea Andreoli (2013) la colaboración va a depender del establecimiento de un lenguaje y significados comunes respecto a la tarea y de una meta común al conjunto de participantes.

Es un desafío, para los docentes, generar espacios que posibiliten la construcción colaborativa del conocimiento y crear las condiciones para que el estudiante vaya, progresivamente, actuando de manera más autónoma, responsable y estratégica, en la gestión de su propio proceso de aprendizaje. Apoyar procesos de aprendizaje que prioricen el diálogo y la interacción colaborativa, distribuida. Propiciar el rol protagónico de los estudiantes en las contribuciones que pueden hacer al desarrollo de la información y los recursos del aprendizaje.

Pero no existe una única manera de participar en las tareas educativas propuestas. Según Wenger (2001) existen diferentes trayectorias que brindan a los miembros diversas identidades de participación. Este autor trabaja el concepto de “participación periférica legítima” en la que prácticamente no existe participación plena pero que, igualmente, genera oportunidades para aprenderla y opciones para lograrla. La mezcla entre participación y no participación está condicionada por cómo los miembros se sitúan en el panorama social, de qué se ocupan y qué desatienden, qué intentan conocer y comprender, y qué ignorar; con quién buscan conectarse y a quién evitan, cómo utilizan la energía, y cómo intentan dirigir sus trayectorias.

Cuando hablamos específicamente de comunidades de aprendizaje ponemos el énfasis en los procesos de participación, identificación e identidad de los miembros. Wenger (2001) afirma que una comunidad de aprendizaje no se define por el estudio de los lazos débiles o fuertes, por quién conoce a quién o

quién habla con quién en una red de relaciones interpersonales por las que fluye información. El tipo de cohesión que transforma el compromiso mutuo en una comunidad requiere trabajo, no supone homogeneidad, pero si creación de relaciones entre las personas. El dominio compartido, es decir, aquello que la comunidad quiere explorar y aprender, y la práctica que comparten provee identidad y es una fuente de cohesión que favorece la construcción de un compromiso mutuo. El compromiso mutuo, la implicación, el dominio y la práctica conjunta llevan consigo procesos de negociación.

La tecnología expande y modifica el modo en que las comunidades se organizan y expresan los límites y las relaciones. Cambia la dinámica de la participación y lo que significa “estar juntos” los espacios que eligen para habitar, encontrarse e interactuar cuando están en el ciberespacio. Es posible compartir información e ideas al mismo tiempo que los pequeños grupos con intereses más específicos y diferenciados encuentran maneras de generar espacios privados limitando el acceso, expresando intimidad o privilegio (Wenger, et. Al, 2009).

1.6 Tecnología del campo cibernético

Comenzaremos señalando que una visión parcial sobre la tecnología nos limita pensar sólo en los aspectos tangibles de la misma -los artefactos-. Quienes nos dedicamos a educación necesitamos una visión más amplia y contextualizada de lo que significa e implica el largo camino del ser humano en su empeño por adaptar el medio a sus necesidades y el «saber hacer» elaborado y transmitidos en este empeño. Juana Sancho Gil (1994), caracteriza a la educación escolar como una Tecnología Social y advierte dos caras de un discurso que, por considerar como única forma de Tecnología Educativa los artefactos -libros, radio, televisión, computadora-, enmascara lo que supone afrontar la problemática de la educación actual no como un problema técnico, sino como un problema social que exige reflexión, juicio y deliberación.

En general, la tecnología se utiliza en los sistemas educativos y no puede confundirse con los aparatos, las máquinas o las herramientas. Los profesores en mayor o menor medida utilizan alguna tecnología en sus clases: mediante las clases expositivas, la agrupación del alumnado según la edad, los libros de texto, entre otras, con el objetivo de proporcionar la enseñanza a un colectivo de estudiantes de forma obligatoria o voluntaria. En este sentido, siguiendo a Torres (1985) consideramos que la educación se define como una influencia consciente e intencional, esa influencia, para ser puesta en práctica, necesitará un programa de acción.

De este modo, como afirma Rosenblueth (1980), la educación puede concebirse como un tipo de Tecnología Social y al educador como un tecnólogo de la educación. Así, los profesores o los teóricos de la educación al estar dispuestos a utilizar y considerar las tecnologías - artefactuales, organizativas y simbólicas- producidas y utilizadas en la contemporaneidad, facilitan en sus estudiantes la comprensión de la cultura de su tiempo y el desarrollo del juicio crítico sobre las mismas. Para Gimeno (1981: 85) “La técnica pedagógica ha de partir de un conocimiento de la realidad, de su génesis y funcionamiento, más su misión es guiar la configuración de esa realidad en la relación que marcan los objetivos”.

Por consiguiente, resulta fundamental tener en cuenta el momento social, histórico, político, económico y cultural en el que se vive a la hora de trabajar sobre las metas educativas y planificar la puesta en marcha de entornos que posibiliten su consecución por parte de profesores y estudiantes. Consideramos que la actualidad está muy influenciada por la cultura tecnológica. Pero cabe preguntarse desde cuándo se toma en consideración a los conocimientos tecnológicos en los procesos de enseñanza. Autores como Cohen (1988) señalan que el entusiasmo por las nuevas tecnologías en la educación data, por lo menos de 1820, con la producción masiva y relativamente barata de nuevos libros y su amplia distribución.

Algunos teóricos de la educación vieron en esta tecnología las posibilidades pedagógicas de contar con materiales más diversificados para docentes y estudiantes. Desde la segunda Guerra Mundial, con la predominancia económica, política y, en algún sentido, cultural, de los Estados Unidos este entusiasmo fue incrementándose. Los cambios en las técnicas de edición hicieron los libros más económicos y accesibles. La revolución del libro de bolsillo se anunció como una forma de liberar al profesor y a los estudiantes de los textos escolares, las clases expositivas y la recitación a los que estaban encadenados. Paulatinamente, la proliferación de la utilización de las aplicaciones de las nuevas TIC, desde notebooks a los sistemas multimedia y las redes, han generados enormes expectativas en el ámbito de la educación escolar. Pero cabe preguntarse: ¿Qué uso de las mismas se llevan adelante en las aulas? ¿Qué prácticas educativas se generan?

1.7 Redes de apoyo

Oportunidades y Retos para avanzar hacia escuelas inclusivas hoy: El rol de las TIC. Lograr que la educación en la sociedad del conocimiento sea cada vez más inclusiva es uno de los mayores desafíos educativos a enfrentar. La perspectiva de “desarrollo con las TIC” que concibe la tecnología como un

medio a favor de un desarrollo humano y social más inclusivo (Sunkel, 2010) da cuenta de las potencialidades y posibilidades de las TIC para dar respuesta a este desafío.

Desde esta perspectiva, los sistemas educativos han incorporado en sus políticas las TIC impulsando diversas iniciativas vinculadas con la inversión y utilización de las mismas en las escuelas. Sin embargo, las evidencias muestran que el proceso de integración de las nuevas tecnologías al mundo escolar es menos fluido de lo esperado (CEPAL, 2010), teniendo que enfrentar diversas barreras, como las anteriormente mencionadas, asociadas a los contextos, las prácticas y los actores. Aunque el camino es complejo, las TIC abren una ventana de oportunidades para atender a la diversidad y disminuir la exclusión y marginación en los contextos escolares. Entre las oportunidades que hemos identificado están:

- **Mejora de los Aprendizajes:** A través de las TIC se puede disponer de una cantidad indefinida de diversos recursos educativos y didácticos que sirvan de apoyo a los aprendizajes de todos los estudiantes. Las TIC ofrecen una diversidad de contenidos educativos que permiten atender dificultades específicas y diferentes estilos de aprendizaje, posibilitando orientar los propios aprendizajes, a través de la selección y el procesamiento de información. Además, las TIC amplían y enriquecen el aprendizaje al contribuir al desarrollo de capacidades cognitivas de orden superior, como el análisis y la síntesis y otras habilidades como manejo de información, resolución de problemas, creatividad, pensamiento crítico, comunicación efectiva, colaboración, trabajo en equipo y aprendizaje autónomo. Favorecen además el aprender a aprender. Las TIC han beneficiado a poblaciones con discapacidad, quienes a través de las adaptaciones a los equipos tecnológicos y los softwares y programas específicos han podido aproximarse a los contenidos curriculares y tener logros de aprendizaje.
- **Promueve la participación:** El uso de las TIC permite el trabajo cooperativo en la escuela y el trabajo en redes. Posibilita el aprendizaje grupal colaborativo. Abre nuevas oportunidades a aquellas poblaciones en situación de vulnerabilidad que no tienen acceso a estas tecnologías en sus hogares.
- **Mejora la práctica pedagógica:** En los procesos de aprendizaje, el papel mediador de las TIC es evidente. Sirve para orientar actividades tanto individuales como grupales (Coll, 2010), además para la planificación. Apoya la labor docente para acceder a bancos de información y documentación y conocer propuestas innovadoras. Con diferentes recursos tecnológicos se pueden utilizar metodologías activas, promover un clima de aula motivador, realizar actividades en grupo, entre otras.

- Mejora la gestión institucional: Los directores de centros pueden mejorar la gestión organizativa y administrativa que realizan, a través de plataformas virtuales y programas específicos. Se pueden desarrollar sistemas de gestión de centros que posibiliten contar con la información actualizada del centro y con el historial de cada alumno y docente. Apoya el seguimiento de procesos, tales como los procesos de admisión y promoción, así como el seguimiento al trabajo pedagógico.
- Mejora las competencias docentes: Las TIC se han convertido en una herramienta para la formación del profesorado. A través de los programas virtuales de formación o las comunidades virtuales, el docente puede mejorar sus competencias profesionales. También puede participar en comunidades de práctica y foros de intercambio, compartiendo recursos educativos digitales de libre acceso (Pedro, 2012) El acceso a la información le posibilita además ampliar sus conocimientos e intercambiar experiencias.
- Abre otros espacios de aprendizaje: Las TIC posibilitan poner en marcha modelos educativos flexibles e innovadores de aprendizaje a lo largo de toda la vida, lo cual abre oportunidades educativas de calidad a personas jóvenes y adultas que no estudiaron o no continuaron sus estudios y permite a las personas a actualizarse permanentemente.
- Apoya el Trabajo Colaborativo: Las TIC no solo favorecen el “aprender a aprender”, sino también el “aprender a convivir”, al posibilitar el aprendizaje colaborativo, las comunidades virtuales, etc. A través de las TIC y de su adecuado uso se puede aprender a cooperar. Estas oportunidades que hemos identificado nos dan un panorama más esperanzador de las potencialidades de las TIC en una escuela que acoge y responde a la diversidad. Sin embargo, no debemos perder de vista de que a pesar de este abanico de oportunidades, las sombras que amenazan por convertir las TIC en otro factor de desigualdad y exclusión están ahí.

Por ello es necesario tener presente que las TIC por sí mismas no generan los cambios educativos esperados. Su potencial transformador dependerá de los modelos sociales y pedagógicos en los cuales se inserte su uso (TEDESCO, 2010). El reto sería la transformación de los sistemas educativos y en específico de la escuela, como espacio de construcción de una ciudadanía democrática, solidaria y respetuosa con las diferencias. Para esto es necesario impulsar políticas y crear las condiciones que promuevan una cultura escolar colaborativa, una gestión institucional colaborativa, docentes competentes, comprometidos y con altas expectativas, recursos de apoyo para todos, prácticas educativas creativas e innovadoras, un currículo pertinente y flexible y adecuados sistemas de evaluación. Y será en este contexto donde las oportunidades que brindan las TIC evidencien su

capacidad transformadora de una educación que aspiramos sea cada día mas inclusiva.

1.8 Teorías sobre los medios de comunicación

La Teoría de la Comunicación estudia la capacidad que poseen algunos seres vivos de relacionarse con otros seres vivos intercambiando información. La Teoría de la Comunicación es una reflexión científica muy nueva, pero, en cambio, su objeto de estudio –LA COMUNICACIÓN– es una actividad muy antigua: la aptitud para servirse de la información en la interacción la poseen especies animales que han antecedido al hombre en millones de años.

El manejo de la información es una capacidad que aparece muy tempranamente en las especies cuyo comportamiento recurre a la interacción; pero no es el comportamiento interactivo más antiguo en la historia de la Evolución. Existen numerosos seres vivos capaces de relacionarse con otros, que solamente intercambian materias o energías, pero que todavía no han llegado al estadio evolutivo que les capacita, además, para manejar el intercambio de información. Las especies que han logrado la capacidad de interacción comunicativa se distinguen biológicamente porque disponen de órganos especializados para poder desarrollar el trabajo que requiere el intercambio de información; y se distinguen conductualmente porque poseen pautas de comportamiento adecuadas para que ese trabajo genere información. Sin esos órganos, y sin esas pautas, no es posible que la interacción entre los seres vivos del salto desde el mero intercambio de materias y energías, al intercambio de información. El análisis de cuáles son los requisitos imprescindibles, de carácter biológico y de carácter conductual, para que le sea posible a un animal llevar a cabo un comportamiento comunicativo, permite identificar en la Naturaleza a los Actores de la comunicación, dentro del conjunto de los seres vivos.

En consecuencia, la Teoría de la Comunicación reconocerá la aptitud para comunicar en todo ser vivo capaz de relacionarse con otro ser vivo, recurriendo a un comportamiento comunicativo. Este enunciado tan simple remite a un campo de reflexiones muy complejo. Se trata de explicar en qué consiste «un comportamiento comunicativo» y en qué se diferencia de otras formas de interacción. Toda la primera parte de este libro gira en torno a esos análisis. Este primer tema tiene el objetivo de familiarizar al lector con los objetos y con los conceptos que se irán examinando de forma progresiva en sucesivos capítulos.

Características del trabajo comunicativo

Entiendo que un ser vivo interactúa comunicativamente cuando su comportamiento muestra todas y cada una de estas características:

a) El Actor se sirve de una materia y la modifica. Esa materia puede ser orgánica o inorgánica: su propio cuerpo, el cuerpo de otro, una cosa de la naturaleza o un objeto fabricado. Denomino «sustancia expresiva»(*) a la materia que el Actor (Ego) debe alterar de forma temporal o permanente, para que la comunicación con el Actor (Alter) sea posible.

Por ejemplo, el pulpo utiliza su propio cuerpo como sustancia expresiva, modificando la coloración de la piel; los hombres prehistóricos se sirvieron de las paredes de la cueva de Altamira como sustancia expresiva, modificando la coloración natural con el empleo de pinturas.

La capacidad de comunicar supone aptitud por parte del ser vivo para modificar el estado de la materia (orgánica o inorgánica).

b) El Actor realiza un trabajo expresivo. Denomino «trabajo expresivo» a la clase de operaciones que lleva a cabo Ego con la materia de la sustancia expresiva, cuando modifica su estado.

Por ejemplo, la clase de operaciones que realizamos con las manos, cuando articulamos los gestos que se emplean en el lenguaje de los sordomudos, suponen un trabajo expresivo; en cambio, el trabajo que efectuamos con esas mismas manos cuando operamos para mover un mueble o cavar la tierra, es un trabajo no expresivo. El esfuerzo que requiere conseguir ser oídos por alguien distante requiere operaciones.

c) expresivas con el diafragma (movimientos de aspiración y retención del aire), con la laringe (estrechamiento de la glotis), con las manos (hacer una bocina delante de la boca), entre otras. Estas operaciones expresivas son diferentes de los trabajos que efectuamos con estos mismos órganos cuando respiramos.

El trabajo expresivo es verdadero trabajo, puesto que consume energía y altera temporal o permanentemente una materia; sin embargo, recurre a operaciones que le distinguen de otros trabajos no comunicativos, como se muestra en los ejemplos precedentes. La característica del trabajo

expresivo es la siguiente: cuando Ego altera la materia para servirse de ella como substancia expresiva de la comunicación, sus operaciones están ordenadas a la producción de expresiones.

Denomino «expresión» (o «expresiones») a aquella modificación (o modificaciones) que sufre la materia de la substancia expresiva como consecuencia del trabajo de Ego, gracias a la cual (o las cuales) se le confiere a la propia substancia expresiva, o se le transfiere a otra materia, un uso relevante en la interacción comunicativa. Las expresiones aparecen en la materia de la substancia expresiva como un cambio de lugar, un cambio de forma, una huella, una traza. Por ejemplo, la colocación de unas hojas de parra en la puerta de una taberna es un cambio de lugar que confiere a esta materia vegetal un valor expresivo del que carecía cuando las hojas estaban en la vid. La forma que adquiere el mármol esculpido de una estatua confiere a la piedra un uso diferente del que recibiría utilizada como sillar de cantería. La huella de los animales que señalan los límites de su territorio con la orina otorga a las cosas impregnadas un uso expresivo. El trazo de la pintura sobre la pared, el lienzo o el papel hace de estas substancias expresivas materiales aptos para asumir funciones de relevancia en la interacción comunicativa.

expresivas con el diafragma (movimientos de aspiración y retención del aire), con la laringe (estrechamiento de la glotis), con las manos (hacer una bocina delante de la boca), entre otras. Estas operaciones expresivas son diferentes de los trabajos que efectuamos con estos mismos órganos cuando respiramos.

El trabajo expresivo es verdadero trabajo, puesto que consume energía y altera temporal o permanentemente una materia; sin embargo, recurre a operaciones que le distinguen de otros trabajos no comunicativos, como se muestra en los ejemplos precedentes. La característica del trabajo expresivo es la siguiente: cuando Ego altera la materia para servirse de ella como substancia expresiva de la comunicación, sus operaciones están ordenadas a la producción de expresiones.

Denomino «expresión» (o «expresiones») a aquella modificación (o modificaciones) que sufre la materia de la substancia expresiva como consecuencia del trabajo de Ego, gracias a la cual (o las cuales) se le confiere a la propia substancia expresiva, o se le transfiere a otra materia, un uso relevante en la interacción comunicativa. Las expresiones aparecen en la materia de la substancia expresiva como un cambio de lugar, un cambio de forma, una huella, una traza.

Por ejemplo, la colocación de unas hojas de parra en la puerta de una taberna es un cambio de lugar que confiere a esta materia vegetal un valor expresivo del que carecía cuando las hojas estaban en la vid. La forma que adquiere el mármol esculpido de una estatua confiere a la piedra un uso diferente del que recibiría utilizada como sillar de cantería. La huella de los animales que señalan los límites de su territorio con la orina otorga a las cosas impregnadas un uso expresivo. El trazo de la pintura sobre la pared, el lienzo o el papel hace de estas sustancias expresivas materiales aptos para asumir funciones de relevancia en la interacción comunicativa.

1°. La propia materia de la sustancia expresiva adquiere un uso relevante cuando las alteraciones que Ego ha operado en ella produciendo las expresiones le permiten a Alter diferenciar a esa sustancia expresiva de las restantes materias (expresivas o no expresivas) que concurren en el mismo ámbito perceptivo; o cuando Alter puede diferenciar el estado que presenta la sustancia expresiva en el momento t_n , del estado que presentaba en el momento t_{n-1} anterior a la intervención de Ego.

Por ejemplo: la modificación en la cola del pavo real cuando despliega las plumas diferencia las cualidades perceptibles del animal respecto a las que ofrece cuando mantiene las plumas recogidas, y también le diferencia con relación al aspecto de la pava.

En general, el trabajo expresivo que hace relevante la materia interviniendo sobre sus cualidades perceptibles opera de modo tal que a la sustancia expresiva se le pueda asignar el valor de una figura, destacando sobre un fondo perceptivo, este último constituido por las restantes materias a las que se les asigna otro valor expresivo diferente, o que carecen de un uso expresivo. Así ocurre en este texto, impreso en un cuerpo más pequeño que los otros textos del entorno.

2°. La sustancia expresiva transfiere un uso relevante cuando las alteraciones que Ego ha producido en aquélla con sus expresiones le permiten a Alter diferenciar cualidades perceptibles en otra materia:

Por ejemplo, los discos contienen microsurcos, en los cuales están impresas las expresiones que alteran la sustancia expresiva, en este caso la materia del polietileno. Recurriendo a un aparato de reproducción adecuado, otra materia -el aire- adquiere cualidades vibratorias, cuya intensidad, frecuencia y tono son acústicamente distinguibles.

Desde el punto de vista de las distintas sustancias expresivas, orgánicas e inorgánicas, que el Actor

Ego puede modificar, cabe llevar a cabo la siguiente tipología de trabajos expresivos:

– «Trabajo expresivo sobre el cuerpo de Ego». Cuando Ego aplica su esfuerzo a hacer relevante su propio organismo. Cabría diferenciar en esta tipología dos clases de expresiones:

a) Expresiones del propio cuerpo que el Actor obtiene utilizando una capacidad funcional del organismo. Por ejemplo, cuando Ego recurre al grito o al salto para llamar la atención de Alter; cuando el gato eriza su pelo o la persona airada enrojece («expresiones con su cuerpo»).

b) Expresiones del propio cuerpo que el Actor obtiene resaltando o incorporando al organismo características perceptibles. Por ejemplo, cuando el animal se impregna de sustancias odoríferas que facilitan su reconocimiento olfativo por otros animales del mismo grupo; cuando el hombre se pinta la cara por razones estéticas o rituales («expresiones sobre su cuerpo»).

1.9 Enseñanza superior a distancia

Las TIC están transformando la forma de enseñar y aprender en educación superior. Desde su aparición se han ido incorporando paulatinamente a la educación, no solo como un componente curricular cada vez con mayor peso sino también, y más importante, como un medio para mejorar las prácticas docentes y de aprendizaje.

En términos generales, el concepto de e-learning o educación a distancia se distingue por “el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para mejorar y apoyar el aprendizaje en la educación terciaria” (OCDE, 2005, p. 11). Dependiendo de los diferentes grados de participación de las TIC pueden definirse un número diferente de modalidades de educación superior. La Unión Europea define el concepto de educación a distancia como “el uso de nuevas tecnologías de multimedia e Internet para mejorar la calidad del aprendizaje facilitando el acceso a recursos y servicios así como a intercambios y colaboración a distancia” (Comisión Europea, 2001) esto es, incorporando la distancia como una característica definitoria. En los últimos años, la educación a distancia ha experimentado grandes avances, interpretados por algunos como una “revolución de la educación” que cambiará la forma actual de entender la educación superior. Muchos ven en la aparición de los cursos masivos gratuitos a distancia (MOOC, por sus siglas en inglés) una fuerza potencialmente transformadora, que permite a estudiantes de cualquier parte del mundo acceder de forma gratuita o por muy poco dinero a cursos ofrecidos por las mejores universidades.

Este nuevo enfoque de la educación conlleva algunos retos y potenciales riesgos que son todavía difíciles de prever en su conjunto. Al mismo tiempo, ofrece grandes oportunidades para llevar la educación superior de calidad a todos los rincones del mundo. La educación a distancia, en general, y los MOOC, en particular, no son en absoluto fenómenos pasajeros. Al ritmo de estos grandes avances están surgiendo una serie de cuestiones interrelacionadas. El futuro de la educación superior presencial, el papel de los profesores y de las experiencias en el aula con compañeros, el equilibrio justo entre el aprendizaje a distancia y presencial, el control de la calidad y otros aspectos como la certificación son todavía cuestiones centrales de un abierto y apasionado debate. No obstante, y a pesar de que todavía persiste mucha incertidumbre, las IES, los políticos y la opinión pública son cada vez más conscientes de que estas tecnologías pueden transformar en profundidad y democratizar la educación superior desde una perspectiva global, mejorando sus resultados e incrementando su impacto económico y social.

América Latina se arriesga a quedarse atrás si no consigue adaptarse a las dinámicas de cambio presentes en la educación superior. La región también tiene la oportunidad de superar los retos y recoger los potenciales beneficios que dichos cambios pueden significar para la educación superior. La educación a distancia y los modelos emergentes de educación superior pueden ayudar a reducir las desigualdades en el acceso y los resultados de la educación superior, su relativa baja calidad y limitada capacidad de dar respuesta a las necesidades de la economía moderna, así como las presiones financieras que tiene que soportar el sistema.

La educación a distancia representa una oportunidad única para paliar las desigualdades en el acceso a la educación superior y mejorar el acceso para todos los grupos socioeconómicos. Uno de los principales factores que marcan la diferencia en el acceso a la educación superior es el nivel de ingresos y el origen socioeconómico. En teoría, las nuevas TIC facilitan una participación más democrática en la educación superior (siempre que una parte amplia de la población tenga el acceso garantizado a la misma) restando importancia a factores como los ingresos o el origen. Las nuevas tecnologías también permiten matricularse y participar de la educación superior a los habitantes de zonas rurales y áreas aisladas, así como a los grupos desfavorecidos y de riesgo. Por último, la educación a distancia supone una mayor flexibilidad en las prácticas docentes y de aprendizaje, facilitando la participación de diferentes segmentos de la población (p. ej., trabajadores a tiempo parcial y personas de la tercera edad).

La educación a distancia también ofrece muchos beneficios potenciales con respecto a la calidad. En primer lugar, las TIC están desencadenando la aparición de nuevas prácticas docentes y de aprendizaje potencialmente positivas, con un margen considerable de mejora de los modelos pedagógicos y de los métodos de aprendizaje. En segundo lugar, los programas de IES de excelencia pueden estar al alcance de más personas, lo que ofrece nuevas oportunidades para participar y beneficiarse de los altos estándares de calidad de la formación así como elegir unos estudios entre los cursos disponibles en la red global de educación superior.

La educación a distancia también puede tener un impacto importante en el sistema productivo. En primer lugar, forma a los futuros trabajadores para utilizar y entrenarse en la resolución de problemas con el uso de nuevas tecnologías. En segundo lugar, permite al sistema educativo responder mejor a las cambiantes demandas del sector productivo, por ejemplo, facilitando la formación continua o desde el lugar de trabajo. Además, promueve nuevos métodos de aprendizaje, tales como la introducción de la comunidad de aprendizaje y el aprendizaje interactivo, lo que estimula el desarrollo de competencias personales altamente valoradas por los empresarios y, por otra parte, esenciales para desempeñar muchos de los trabajos de la nueva economía.

Por último, las nuevas tecnologías pueden reducir los costos financieros derivados de la prestación de servicios de educación superior. Aunque los costos fijos pueden ser altos (debido a la necesidad de realizar importantes inversiones tecnológicas, y de mantenimiento y actualización de los programas informáticos), los costos marginales por estudiante pueden reducirse si se consigue llegar a una audiencia amplia. No obstante, las implicaciones financieras de la educación a distancia para las IES son todavía inciertas.

El siguiente capítulo profundiza en estos temas, centrándose en dos áreas principales. En primer lugar se analiza la evolución global de la educación a distancia y las principales características y potenciales implicaciones de algunos de sus avances más recientes. En segundo lugar, se encuadran estas cuestiones dentro del contexto de América Latina y se analiza el impacto potencial de mitigar o agravar los principales retos y brechas existentes en la educación superior (p. ej., el acceso y la calidad del sistema de educación superior, y su conexión con el sector productivo).

1.10 Valor de la creatividad en el aprendizaje

Despertar el interés por aprender mediante el juego

El término gamificación es relativamente nuevo y más aún lo es su introducción al ámbito educativo. Esto ha hecho que su concepto todavía esté en proceso formativo, conforme avanza experimentalmente. Aun así, las diferentes conceptualizaciones que se le han dado en los últimos años muestran como su noción por sí sola tiende a relacionarse con la acción misma de enseñar, esto se justifica ya que la gamificación como término implica, y en esto coinciden las diversas acepciones, el juego como la puerta de entrada al aprendizaje. Actividad de la que se tiene registro desde el año 3.000 a. C. y de la cual no solo al ser humano le es inherente, sino que está presente en gran medida en diversos organismos como forma primigenia de aprendizaje.

Es de resaltar el retroceso conceptual que caracteriza cada cambio de época, donde volver a los principios básicos para empezar de nuevo suele ser fundamento para la posteridad, para el cambio de paradigma; hecho que sucede con la implicación que tiene la gamificación como recurso educativo y es que remonta a redescubrir todas las características, mecanismos, herramientas de las que natural y esencialmente se vale el juego para educar.

La gamificación, por lo tanto, como forma educativa, abre camino a un sinfín de posibilidades para reestructurar, el método tradicional de enseñanza, puesto que lo fortalece desde sus principios más básicos, porque redescubre el potencial que hay en el juego como primera forma de aprendizaje; lo que implica directamente la espontaneidad natural que se da en el acto educativo y proceso de aprendizaje. Hecho que no se evidencia en la educación actual como espontáneo y natural sino como mecánico, lineal, y cuyos fines aparentemente están limitados al servicio del estado.

Al proponer nuevas metodologías o formas de enseñanza por lo general se remite a la necesidad de activar en los educandos el interés por aprender, indispensable si se quiere alcanzar aprendizajes significativos. Una de las razones por las cuales es común escuchar decir a los niños “odio la escuela” y luego en grados superiores, se hace más notable aquella aversión que manifiesta el estudiantado por las aulas, por los profesores, etc., en pocas palabras una mala experiencia educativa, es que la mayoría de los conocimientos que reciben son impartidos tan mecánicamente que lo asumen normalmente, como parte de la realidad que los rodea y no permite ver el trasfondo de cada descubrimiento que

tiene cada conocimiento enseñado. Es por esto precisamente, que la gamificación se vincula íntimamente con la educación misma ya que remite al juego y sus mecanismos o herramientas subyacentes, para avivar el interés por aprender, espontáneo como se da en la infancia.

Así, es de vital importancia para la mejora de la educación avivar a toda costa el interés por aprender, y qué mejor forma de hacerlo que retornando a las primeras formas de aprendizaje, es decir por medio del descubrimiento del mundo a través del juego. No obstante, también es de suma importancia saber aprender y más aún, distinguirlo que se quiere aprender, hecho que no se daría en el estudiante si no se guía adecuada y responsablemente por el sendero del conocimiento. Al contrario, el valor natural del conocimiento en sí se pierde totalmente; se mecaniza totalmente convirtiéndose en solo información.

Por tal motivo es primordial redescubrir ese valor natural del acto de conocer y del conocimiento manifestado fugazmente, por ejemplo, en el niño cuando quiere saber por sí mismo y experimenta con los objetos a su alrededor, así como intenta percibir su entorno en general. Su deseo por conocer en su más inocente expresión y la naturalidad con la que se asombra por lo que le rodea, son razones en la que toda corriente educativa debe encaminarse.

Esta perspectiva puede hacerse con el uso adecuado de la gamificación en el primer proceso educativo, donde su recompensa es el deseo de saber por su propia naturaleza, querer lograr saber su verdadero sentido, pero para ello debe buscar su individualidad propia, la expresión real y única de su ser. Utilizar la naturalidad del juego para hacerle ver al estudiante que su mayor logro es en primera instancia conocerse así mismo. Aplicar esta técnica educativa favorece potencialidades intrínsecas del ser humano y logra conseguir una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Al respecto Freud (1908) manifiesta que:

La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego. Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Además, sería injusto suponer que no toma en serio ese mundo; al contrario, toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino... la realidad efectiva. El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su

investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su «jugar» del «fantasear». (p. 1)

Siguiendo con estas ideas, es difícil hablar de una educación que tenga por objeto potenciar en todo sentido la creatividad innata del estudiante, suponiendo claro, la importancia de una atmósfera adecuada para ello que propicie el pensar reflexivo y auto reflexivo. Un aprendizaje óptimo, involucra un engranaje de actitudes como la diversión, donde la búsqueda de felicidad esté presente a cada instante en todo acto educativo, pues el docente da de sí mismo, enseña con pasión y con empoderamiento de sus propias facultades.

Al incluir esta forma educativa, la autorreflexión, en los proyectos de aula, relacionamos todas las áreas del saber para obtener aprendizajes significativos que exigen acercarse al real sentido de la vida por parte de estudiantes y docentes a partir de su de su propio contexto. Este eje es una constante fundamental para dinamizar la innovación en el aprendizaje del estudiante y la retroalimentación del maestro, encaminados a redescubrirse como ser vivo y por tal vivificar el asombro por saber.

Como lo plantea Gamboa (2019), evolucionar el ser corpóreo (mente, cuerpo y espíritu) mediante la creatividad tanto en la familia como en el sector educativo y social es buscar caminos alternos donde se encuentren retos variados para solucionar cuanto problema limite las capacidades de sus estudiantes y educandos también, para que la proyección sea general a través de un trabajo conjunto en el cual se valide tanto los errores como los aciertos y permitir al estudiante avanzar, autoconstruirse, auto conocerse y mejorar desde el reencuentro con la verdadera naturaleza única y sin igual del verdadero ser, el real significado de su existencia.

La gran responsabilidad de los maestros está en ese hecho, aunque al educar también se educan a sí mismos. Es importante, que respeten al máximo la individualidad del estudiante que empieza a formarse y que está en manos conscientes del deber que le impone la experiencia y la historia que lo antecede. Entre más historia menos errores deben cometerse, lo cual supone que con toda la voluntad y el esfuerzo se debe aprender más para enseñar mejor. En este sentido, se plantea esta reflexión a modo de ensayo, con respecto a dos grandes herramientas a considerar en el proceso de enseñanza-aprendizaje: la gamificación y la creatividad.

Argumentación teórica

La gamificación permite que los ambientes y el aprendizaje sean más atractivos para los estudiantes, para esto, el uso de herramientas tecnológicas y actividades lúdicas genera que el conocimiento no sea lineal y repetitivo, que no sea tedioso y tradicional. Ahora bien, la gamificación en el ámbito educativo, conforme lo señala Borrás (2015), presenta variados aspectos positivos entre los que podemos contar: retroalimentación constante, motivación por el aprendizaje, mayor retención en la memoria al ser más atractivo, lo que a su vez genera aprendizajes más significativos y autónomos, y generación de competencias adecuadas.

En términos de gamificación se hace necesario no excederse y no romper los límites, ya que, si bien los avances de la tecnología permiten que la información esté al alcance de un *click*, también es cierto que ambientes de aprendizaje sin regulación no conducen al cumplimiento de las metas esperadas y se puede caer en conductas ilegales o afecciones a la conducta de quien se educa, si no existe un adecuado tratamiento. Para el soporte del reconocimiento educativo de la gamificación como un eje dinamizador de la enseñanza, se plantean una serie de interpretaciones de su concepto y sus respectivas propuestas que enriquecen a la teoría pedagógica en la práctica.

Sobre los diferentes conceptos de Gamificación

Autores como Roberth-Staycy Linker (2015, como se citó en Oliva, 2017) conceptualizan la gamificación como:

Recurrir al uso de elementos que forman parte de la estructura del juego, para lo cual aplican técnicas de juegos en contextos educativos (...) gamificar es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos. (p.31)

A diferencia de Roberth Linker, quien enfatiza en las formas adyacentes al juego, McGonigal (2011, como se citó en Oliva, 2017) parece otorgarle más relevancia a la potenciación de las propias facultades del estudiante, afirmando que la gamificación es:

Toda acción educativa en la cual el docente debe recurrir a la utilización de dinámicas, estructuras y mecánicas de juego en entornos y aplicaciones que no son precisamente un juego, buscando potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes al modo y la forma en cómo aprenden los estudiantes. (p.31)

Posteriormente, diversos autores tratan de estructurar más su concepto, por ejemplo, Mocis (2015, como se citó en Oliva, 2017) dice que:

La gamificación aplicada al entorno universitario, busca crear una dinámica del juego enfocada en la retroalimentación positiva del aprendizaje, en donde los estudiantes parten de la estructura jerárquica de clase en donde al cumplir objetivos y metas pueden acumular puntos, insignias y cualquier otra evidencia que denote el progreso significativo que tienen durante una clase. (p. 31)

Es evidente como Mocis enfatiza a la retroalimentación como punto clave para una adecuada educación, y destaca la igualdad temporal del aprendizaje que adquiriría el alumno y profesor si se logra una enseñanza adecuada, es decir, aprender educando.

Autores como (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012, como se citó en Gené, 2015) tratan de ampliar un poco más los campos a los que la gamificación es aplicable cuando señalan que ésta “consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (p. 4). También se encuentra un aporte teórico de Burke (2012, como se citó en Gené, 2015), quien observa en la gamificación una serie de mecanismos que subyacen en el juego y de las que es posible valerse para avivar el desarrollo educativo mutuo definiéndola como “el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo” (p. 4). Para sintetizar un poco estas conceptualizaciones Kapp (2012) propone el uso intensivo de toda herramienta o función intrínseca del juego para lograr una motivación óptima, al definir la gamificación como “aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores” (p. 4). Podría decirse a partir de esto que la gamificación se asemeja al mecanismo con que el juego por si mismo se vale para enseñar y sin duda al ponerla en práctica en cada ámbito del saber puede solucionar aquella apatía educativa moderna en los procesos de enseñanza-aprendizaje utilizando didácticas dinamizadoras mediante juegos estructurados acordes al tema que se va a enseñar.

Haciendo una recopilación del estudio realizado de la gamificación, los mencionados autores coinciden con la utilización del juego como una herramienta de enseñanza y aprendizaje, este término tiene mucha incidencia actualmente más su avance es relativamente lento por la complejidad que rige cada institución en cuanto a su metodología y de cómo hacerla parte integrado de su método de enseñanza, ya que para utilizar del juego como herramienta pedagógica es necesario tener completamente claro la profundidad y el alcance que en su naturaleza que el juego por sí mismo posee.

Al estudiar la naturaleza del juego y sus dimensiones, se observa como este hace parte de las primigenias formas de aprendizaje de un sin número de especies orgánicas, incluidas por supuesto, los seres humanos. Por esto mismo profundizar en el campo de acción de la gamificación abre las puertas a una nueva forma de enseñar y aprender que podría llevar a quien se lo proponga, a descifrar y entender de manera real y adecuada su verdadera naturaleza, el hecho de saber, de querer aprender.

La gamificación, puede relacionarse también con la educación corpórea creativa (Gamboa & Porras, 2019) la cual refiere un enfoque al posicionamiento de estas tres variables (CRCE, Creatividad, Recreación, Corporeidad Educativa), y en consecuencia, se empieza a ver la necesidad de priorizar la implementación de nuevos enfoques creativos que dinamicen el proceso de enseñanza-aprendizaje, y vivifiquen el asombro por conocer, el interés por saber, el deseo por ser un ser único e individual, ya que no es enseñar por enseñar; se trata de revitalizar el natural deseo de conocer, para la construcción de saberes innovadores abarcando el total desarrollo del ser humano como individuo y como ser social.

En este sentido, los profesores, estudiantes y la familia, y seres cercanos, deben emprender un trabajo en equipo que permita unificar planes curriculares para tener en cuenta en las instituciones, como sí educar fuera lo más valioso e importante, la responsabilidad del crecimiento de un niño, el compromiso de poder orientar una vida humana.

Precisamente, la dificultad que tiene la educación radica en que el ser humano actual, no posee la conciencia del valor real de la vida, y más importante de la vida que se piensa. Es deber indispensable de cada ente educativo despertar el asombro en cada uno de sus educandos, la espontaneidad y simplicidad del querer saber por saber, el amor y entusiasmo por descubrir nuevas cosas, nuevos conocimientos que tiendan a su progreso y al de su sociedad, puesto que permitiría una completa formación de personas con una noción clara de su ética, de su moral, del contexto donde viven, de sus limitaciones y fortalezas, seres humanos formados con honestidad y rigurosidad respecto de su real

sentido de estar vivo, un ser con pertenencia de sí mismos y una consciencia académica tal en la que tienda a enseñar mejor y con más profundidad con la que a él mismo se le instruyó.

De allí la importancia que tiene utilizar la gamificación en la educación, no solo como estrategia, metodología, herramienta, artefacto, mecanismo etc., sino que hay que pensarla como una reestructuración de valores innatos de cada individuo para que realice la máxima expresión de todas sus facultades. Sobre el impacto de esta, en diversos escenarios incluyendo por supuesto el ámbito educativo, Parente (2016) expone acerca de la gamificación:

La gamificación no es una moda sino que se va a instalar en nuestro vocabulario y en nuestras vidas, de la misma forma que Internet lo ha hecho ya. Esta persistencia viene dada por el cambio de ritmo en la sociedad digital, pero no quedará relegada a la figura del consumidor final, pues ya ha empezado su camino hacia el mundo empresarial. El impacto que tendrá sobre muchos de los procesos y actividades de personas y organizaciones será muy semejante a la que se consiguió en su día con la aplicación de los estándares de calidad ISO, que consiguieron reconducir a las empresas a la generación de bienes y servicios con unas pautas predefinidas de calidad. (p. 11)

Se hace imprescindible por esto reestructurar no solo la forma de educar, es primordial asumir de nuevo el significado natural de educar, la gamificación en la formación permite pensar en la necesidad de remontarnos a las primeras y más ingenuas formas de enseñanza natural para vivificar su real significado, sintiendo en su propio ser la magnitud de su responsabilidad respecto al autodescubrimiento, respecto al mundo que lo rodea e invita naturalmente a conocer. Al hacer esto llega a entender que aquello a lo que llama educar, es la percepción más cercana de su verdadero significado; la educación en esencia es uno de los mayores y más valiosos descubrimientos que el ser humano ha descifrado y conceptualizado de la naturaleza.

Saber educar, implica obtener la conciencia necesaria para cuidar todo comportamiento y toda palabra que no corresponda a una adecuada interacción en el proceso educativo, básicamente se quiere que el estudiante encuentre en sí mismo todo el conocimiento, procurar despertar en el deseo por saber y consecuentemente sus facultades mismas estarían encaminadas a potencializarse, aprendiendo como un niño lo hace, jugando espontáneamente. Su criterio propio, su creatividad, su individualidad, su genialidad, su voluntad, etc., estarían avivándose conforme avance voluntariamente por las sendas del conocimiento, a través de una herramienta creativa: la gamificación.

La creatividad e innovación en el sector educativo

Haciendo un recorrido a través de la historia, la creatividad casi siempre ha estado en cada proceso de la acción del ser humano sobre el planeta, adecuándose a las circunstancias y al contexto existente. La creatividad puede tomarse en este sentido como la raíz de los pensamientos, deseos, necesidades, ilusiones y movimientos que el ser corpóreo necesita para poder vivir, de ahí la plasticidad que infiere ser creativo y más si se tiene la responsabilidad de educar a otro individuo, para poder construir un camino acorde a cada educando.

Con base en lo anterior, autores como Chacón y Moncada (2006) señalan que en esta época donde todo se transforma de manera rápida y vertiginosa, la creatividad pasa a ser una herramienta fundamental para la mejora del desarrollo social y personal de los estudiantes, de tal modo que aquellas personas que desplieguen y desarrollen sus capacidades creativas, se encontrarán en mejor disposición de poder responder a las demandas y exigencias del medio, así como a sus propias necesidades individuales. Gamboa & Porras (2019) por su parte, definen la creatividad como:

Es la cualidad que más se valora, es una capacidad intelectual y una herramienta mental a partir de la cual se organizan instrumentos para la razón creativa, y, por otra parte, es la capacidad del sujeto innovador, es una herramienta al servicio de la pedagogía. Como herramienta, también es una forma de expresión humana que utiliza la razón para crear mensajes veraces que reducen nuestra ansiedad ante el desconocimiento del mundo y de emociones que estimulan nuestros centros de placer, mediante la selección entre otras estrategias de las mejores imágenes de felicidad y de la gratificación con el humor, para evadirnos de la gravedad de los problemas cotidianos. (p. 70)

La creatividad toma tal relevancia en este texto porque se requiere de ella para buscar una forma única de educar que abarque todos los aspectos que el ser humano en su niñez y durante su crecimiento requiera aprender para hacer de sí mismo un ser completo, un ser pleno que se conoce y del cual pueda decirse que vive realmente y se ha realizado como individuo; un ser humano que sea consciente de todas las facultades que posee y puede utilizar al servicio progresista de sí mismo y de la sociedad.

Amabile (1996) propone a la creatividad como el acto de “generar ideas nuevas y útiles en cualquier campo” (p. 1). En este sentido puede decirse que no es de extrañar, que hayan surgido en la historia tan pocos genios o seres históricos respecto de toda la humanidad, tuvieron que presentarse una

consecución de hechos y circunstancias espacio - temporales y de contexto para formar a aquellos seres históricos, considerados genios o inventores cuya vida trascendió su sociedad. Cabría preguntarse en este punto si a cada ser humano se le educare certera y completamente bien, con los conocimientos, palabras, ambiente e instrumentos adecuados, en pocas palabras, con todas las condiciones necesarias para que todo su ser se exprese con sus facultades al máximo, ¿No surgirían acaso más seres históricos, más genios?

Sostenemos, que el despertar de la creatividad (generar ideas) sumado a la innovación (materialización de ideas) y el resultado es el recrear (volver a crear) nuevas tendencias y técnicas de aprendizaje donde se involucre los valores, el buen uso de las tecnologías, y maestros con pertenencia que sean líderes en el proceso educacional. Es así, que a través de la gamificación aplicada al ámbito educativo, toma vital importancia proponer el desarrollo de procesos o proyectos que tengan por fin avivar o despertar la creatividad en el estudiante.

El profesor debe trabajar de la mano con el estudiante, incentivándolo a realizar engranajes entre lo conocido y lo desconocido para cumplir las expectativas del objetivo propuesto, buscando en sí mismos el deseo por saber que innatamente se tiene, y que requiere de un guía para descubrirse o para despertarlo, hecho que no se realizaría si el guía orienta mecánica y tradicionalmente además de no tener ese interés, de carecer de ese asombro que se requiere para adentrarse en el conocimiento individual natural y científicamente, contribuyéndole con nuevos o mejores descubrimientos acerca de la vida y la problemática que la acontece permanentemente.

A partir de allí es que la responsabilidad del maestro se amplifica cuanto más se comprende la complejidad de la enseñanza, y el ser creativo del aprendiz corre el riesgo de no ser despertado si la enseñanza de saberes se hace mecánicamente adormeciendo por ende el primer interés natural por el conocimiento del aprendiz. En el más riguroso de los sentidos, ser maestro implica conciencia del valor real de la labor formativa que ejercerá en un individuo, un maestro autentico es el que sabe enseñar a aprender, tal como lo afirma Heidegger (1954):

En efecto, enseñar es todavía más difícil que aprender. Sabemos muy bien esto, pero pocas veces lo pensamos. ¿Por qué enseñar es más difícil que aprender? No porque los docentes hayan de estar en posesión el máximo posible de conocimientos y tenerlos siempre a disposición. Enseñar es más difícil que aprender porque implica un hacer aprender. Es más, el auténtico maestro lo único que enseña es el arte de aprender. (p. 77)

Teniendo en cuenta esta aseveración de Heidegger se hace primordial la necesidad de examinar cada acto que intente enseñar, y es deber crear alternativas viables y aplicables para enseñar cada vez mejor, cada vez más consciente de la responsabilidad que implica orientar, enseñar a aprender en busca de la emoción de saber que puede saber y el despertar del interés natural por aprender, la búsqueda de su propia creatividad hacia el mundo que lo rodea, facultad que el maestro debe tener despierta para enseñar, por esto Heidegger acentúa sobre la responsabilidad en mayor grado que recae en quien enseña expresando que: “ (...) en lo único que el maestro aventaja al aprendiz es en que tiene que aprender todavía más que éste, pues tiene que hacerse con la capacidad de hacer aprender” (p. 78).

Carl Rogers y Freiberg (1996), por su parte parecen estar de acuerdo con estos planteamientos de Heidegger comparando el progreso de la educación como una alternativa de la humanidad para sobrevivir, asegurando:

Creo que nos enfrentamos a una situación enteramente nueva en educación, en la cual, el propósito de ésta, si hemos de sobrevivir, debe ser *la facilitación de cambio y el aprendizaje*. Solo son educadas las personas que han aprendido como aprender, que han aprendido a adaptarse y cambia, que advirtieron que ningún conocimiento es firme, que solo el proceso de buscar el conocimiento da una base para la seguridad. El único propósito valido para la educación en el mundo moderno es el cambio y la confianza en el progreso y no en el conocimiento estático. (p. 6)

De ahí la importancia que este texto trata de conferirle a la gamificación y a la creatividad en la educación como reestructuradores porque es a partir de su trascendencia conceptual como deben ser estudiados estos significados. De acuerdo con Heidegger y Rogers, es primordial aprender a aprender, saber aprender es base fundamental para un aprendizaje significativo. Puede hablarse de re-crear la concepción que se tiene de la educación, y esto se logra haciendo un recorrido retrospectivo de todo lo que puede significar educar, si se aplica esta desestructuración a todo ámbito el ser humano consecuentemente entenderá que son muchas sino todas tal vez las cosas que desconoce y creía conocer.

La creatividad debe hacer parte de todo proceso educativo, no como materia, o forma de enseñar o aprender, mucho menos como un acontecimiento esporádico y de escasa manifestación, la creatividad

debe hacer parte intrínseca de todo proceso formativo en tanto que le es propia y utilizable a cada individuo y como un objetivo del maestro para con su aprendiz.

LINKOGRAFÍA

<https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

https://www.uv.mx/personal/paguirre/files/2011/05/Teoria-de-La-Comunicacion.libro_.pdf

<https://www.redalyc.org/pdf/309/30990112.pdf>

<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.4863/pm.4863.pdf>

[https://oei.int/downloads/disk/eyJfcMfPbHMiOmsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNTSWhkSEl6TkKc09Xc3pkSFJsYzZzeFlubG5ZMnd3TVRBeE5HbDNjZ1k2QmtWVU9oQmthWE53YjNOcGRHbHZia2tpQWM5cGJteHBibVU3SUdacGJHVnVZVzFsUFNKTlYTWdWRWxEVXkxNHOXlkSFZ1YVdSaFpHVnpKVEpESUdKaGNuSmxjbUZ6SUhrZ2NtVjBiM01nY0dGeVlTQnNZU0JtYjNKdFlXTnBiMjRnYVc1amJlVnphWFpoTG5Ca1p pSTdJR1pwYkdWdVlXMWxLajFWVWkVZdE9DY25UR0Z6SlRjd1ZFbERVeTF2Y0c5eWRlVnVhV1JoWkdWekpU SkRKVEL3WW1GeWNtVnlZWE1sTWpCNUpUSXdjbVYwYjNNbE1qQndZWEpoSlRjd2JHRWxNakJtYjNKdFlXT nBKVU16SlVJemJpVXlNR2x1WTJ4MWMybDJZUzV3WkdZR093WlVPaEZqYjI1MFpXNTBYM1I1Y0dWSkloUm hjSEJzYVdOaGRHbHZiaTl3WkdZR093WlUiLCJleHAiOiIyMDIyLTA5LTA1VDA2OjI3OjUyLjM1OFoiLCJwdXliO iJibG9iX2tleSJ9fQ==--36c7c412857833002d634ac0e6941f832d91d58e/Las%20TICS-
oportunidades,%20barreras%20y%20retos%20para%20la%20formaci%C3%B3n%20inclusiva.pdf?content_t ype=application%2Fpdf&disposition=inline%3B+filename%3D%22Las+TICS-
oportunidades%252C+barreras+y+retos+para+la+formacion+inclusiva.pdf%22%3B+filename%2A%3DUTF- 8%27%27Las%2520TICS-
oportunidades%252C%2520barreras%2520y%2520retos%2520para%2520la%2520formaci%25C3%25B3n%25 20inclusiva.pdf](https://oei.int/downloads/disk/eyJfcMfPbHMiOmsibWVzc2FnZSI6IkJBaDdDRG9JYTJWNVNTSWhkSEl6TkKc09Xc3pkSFJsYzZzeFlubG5ZMnd3TVRBeE5HbDNjZ1k2QmtWVU9oQmthWE53YjNOcGRHbHZia2tpQWM5cGJteHBibVU3SUdacGJHVnVZVzFsUFNKTlYTWdWRWxEVXkxNHOXlkSFZ1YVdSaFpHVnpKVEpESUdKaGNuSmxjbUZ6SUhrZ2NtVjBiM01nY0dGeVlTQnNZU0JtYjNKdFlXTnBiMjRnYVc1amJlVnphWFpoTG5Ca1p pSTdJR1pwYkdWdVlXMWxLajFWVWkVZdE9DY25UR0Z6SlRjd1ZFbERVeTF2Y0c5eWRlVnVhV1JoWkdWekpU SkRKVEL3WW1GeWNtVnlZWE1sTWpCNUpUSXdjbVYwYjNNbE1qQndZWEpoSlRjd2JHRWxNakJtYjNKdFlXT nBKVU16SlVJemJpVXlNR2x1WTJ4MWMybDJZUzV3WkdZR093WlVPaEZqYjI1MFpXNTBYM1I1Y0dWSkloUm hjSEJzYVdOaGRHbHZiaTl3WkdZR093WlUiLCJleHAiOiIyMDIyLTA5LTA1VDA2OjI3OjUyLjM1OFoiLCJwdXliO iJibG9iX2tleSJ9fQ==--36c7c412857833002d634ac0e6941f832d91d58e/Las%20TICS-
oportunidades,%20barreras%20y%20retos%20para%20la%20formaci%C3%B3n%20inclusiva.pdf?content_t ype=application%2Fpdf&disposition=inline%3B+filename%3D%22Las+TICS-
oportunidades%252C+barreras+y+retos+para+la+formacion+inclusiva.pdf%22%3B+filename%2A%3DUTF- 8%27%27Las%2520TICS-
oportunidades%252C%2520barreras%2520y%2520retos%2520para%2520la%2520formaci%25C3%25B3n%25 20inclusiva.pdf)