



---

**UNIVERSIDAD DEL SURESTE COMPETENCIAS  
EDUCATIVAS VIRTUALES**

---

**Nombre del alumno: ALDO IRECTA NÁJERA.**

**Nombre del trabajo: ACTIVIDAD SEMANA 3**

**Materia: TRANSFORMACION DE LA EDUCACION VIRTUAL EN MEXICO**



**Comitán de Domínguez Chiapas a agosto del 2020.**

Panorama actual de la educación virtual en México.

Relación de dos vías entre tecnología y educación

La primera es el uso de la tecnología para la enseñanza y en esto juegan un rol importante las tablets, laptops, PC, software, realidad aumentada y hasta los videojuegos.

A nivel secundaria y primaria el escenario cambia mucho, pues son contados los casos. Uno de ellos a nivel secundaria está a través del programa mSchools. A nivel primaria resalta por mucho el caso del programa Tiger Leap (Proge Tiger), cuyo inicio data de 1996 y está bajo la supervisión del Ministerio de Educación e Investigación.

La otra vía es la enseñanza de la tecnología (programación, circuitos, informática, apps) para que los estudiantes sepan conceptualizarla, crearla y aprovecharla.

Al respecto es común que a nivel preparatoria y universidad se enseñe en ciertas carreras general/usar tecnología, principalmente las carreras vinculadas con los sistemas computacionales e ingenierías de sistemas.

Si el matrimonio México-educación ha sido complejo, mediocre e infeliz (las pruebas PISA así lo dicen), el tridente México-educación-tecnología es débilmente existente y claramente disfuncional.

El obstáculo de la generación.

Se asume que las personas mayores tienen menos capacidad en el uso de las TIC's en general y que los jóvenes, al contrario.

El obstáculo del gremio.

Otro obstáculo más es la pertenencia a un gremio o disciplina académica, donde profesores de acuerdo con su disciplina, pareciera que en las llamadas disciplinas blandas-puras (como la Filosofía) los docentes tienden a estar menos conectados, poseen menor infraestructura y en general prescinden del empleo de las TIC's para la educación; a diferencia de disciplinas blandas-aplicadas, duras-puras y duras-aplicadas, como Lengua Inglesa, Biología e Informática, respectivamente, que tienden a emplear las TIC's como fuente de información y herramienta esencial en el trabajo educativo.

Obstáculo de los roles de la educación tradicional.

presupone que docentes y estudiantes asumen los mismos roles en la educación en línea que los tradicionalmente asumidos en la educación tradicional presencial, esto implica una fuerte limitación, ya que impide la transformación de los roles dentro de los procesos educativos en línea.

Obstáculo del poder docente.

Los estudiantes dentro de la educación en línea se asumen disminuidos, y muchas veces están a la defensiva respecto de actitudes potencialmente autoritarias e intransigentes de los docentes.

Obstáculo de la planeación didáctica.

Las instituciones en general plantean dos modalidades básicas de planeación didáctica: a. la institución elabora sus propios diseños instruccionales y guiones didácticos y el docente en línea es un ejecutor de los mismos sin poder hacerle modificaciones, convirtiéndose fundamentalmente en un evaluador de actividades. b. la institución solamente establece la estructura evaluativa de cada curso y deja a cada docente la tarea de hacer su propio diseño y guión instruccional, lo que lo convierte en docente, diseñador instruccional y evaluador de actividades.

Obstáculo del uso de las plataformas educativas.

Aplica tanto a docentes como a estudiantes en línea, aunque de diversas maneras. El docente -que puede ser o no un nativo digital- necesita conocer y adentrarse en el funcionamiento de la plataforma educativa que funcione en la institución.

Obstáculos en el desarrollo de la educación virtual

Es sabido que en las poblaciones a nivel mundial existe un acceso desigual o inequitativo a Internet y a tal inequidad se le ha llamado brecha digital.

Estados con mayor oferta educativa virtual

Requisitos para estudiar en línea

Obviamente lo principal para estudiar una carrera en línea es dispositivo electrónico (PC o Laptop) y conexión a internet. Es posible conectarse desde un teléfono celular, sin embargo, es menos recomendable pues estarás mucho más limitado respecto a la cantidad de tareas que podrás hacer al momento de tomar una clase; además de que termina siendo más una distracción que una herramienta.

Se recomienda contar con lo siguiente:

- Conexión a internet de al menos 5 megas
- Navegador actualizado, Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari o Microsoft Edge
- Cámara
- Bocinas, (externas o integradas al equipo), o auriculares
- Micrófono
- Adobe Acrobat Reader

futuro de la educación virtual en México

La actual situación educativa merece reconocer las medidas que el Gobierno Federal intenta implementar para corregirla en el futuro inmediato.

Algunos detalles con el futuro educativo.

Los resultados de la educación son insatisfactorios: 90% de los que ingresan a primero de primaria no llegan a escuela superior; los niveles de aprendizaje muy bajos; 41% de los egresados de escuela superior no tienen trabajo y la cuarta parte del resto gana menos de \$2000 por mes.

Se presentan severos problemas del financiamiento en su distribución, destino, uso y rendición de cuentas reales.

Se carece de claridad en la definición de roles y transparencia en su desempeño y manejo de las responsabilidades con las que los diferentes actores intervienen en la educación

Carencia de una política de Estado en materia educativa que asegure continuidad y desarrollo.

Carencia de una visión sistémica de la educación.

Desvinculación entre lo que se aprende, la vida y el mundo laboral.

Poco recurso para equipamiento y programas de actualización en uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación.

Desvinculación "educación-producción".

Inconsistencias e insuficiencias en el diseño e implementación de políticas.

Excesiva regulación y burocracia.