



TRANSFORMACION DE LA EDUCACION VIRTUAL EN MEXICO

CUADRO SINOPTICO

DOCENTE:

Alejandro de Jesús Méndez López

ALUMNO:

Juan José Ojeda Trujillo

Panorama actual de la educación virtual en México

Educación y tecnología en México

Obstáculos para el desarrollo de la educación virtual en México

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.

- Obstáculo de los roles de la educación tradicional.
- El obstáculo de la generación.
- Obstáculo del poder docente.
- Obstáculo de la planeación didáctica.
- El obstáculo del gremio.
- Obstáculo del uso de las plataformas educativas

Estados con mayor oferta de educación 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

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.

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

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

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.

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

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.
- Excelente regulación y burocracia.