

TEMAS SELECTOS DE ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

Coordinadores:

Dr. Julio Álvarez Botello

Dra. Eva Martha Chaparro Salinas

Dr. Juan Alberto Ruiz Tapia

Dra. Minerva Martínez Ávila

**TEMAS SELECTOS
DE ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA**

AUTORES:

DR. JULIO ÁLVAREZ BOTELLO
DRA. EVA MARTHA CHAPARRO SALINAS
DR. JUAN ALBERTO RUÍZ TAPIA
DRA. MINERVA MARTÍNEZ ÁVILA

TEMAS SELECTOS DE ORGANIZACIÓN EDUCATIVA

Primera edición, 2014

D.R. © Julio Álvarez Botello (Coordinador)

D.R. © Universidad Autónoma del Estado de México

Diseño y diagramación: Bonobos Editores S. de R.L. de C.V.

edbonobos@yahoo.com.mx

ISBN 978-607-8099-56-6

El contenido de cada uno de los apartados de este libro es responsabilidad exclusiva de su(s) autor(es).

Este libro no puede ser fotocopiado ni reproducido total o parcialmente por ningún medio o método sin la autorización por escrito de los autores y el editor.

CONTENIDO

Introducción	6
---------------------------	----------

PARTE 1: CALIDAD Y PRODUCTIVIDAD EDUCATIVA

Capítulo 1

La dirección escolar y la gestión eficaz	8
--	----------

Capítulo 2

La evaluación y la acreditación de la educación superior en México: un análisis documental como base para la acreditación de la enseñanza de la contaduría y administración	16
---	-----------

Capítulo 3

Propuesta de un programa de tutoría para el fortalecimiento de la educación a distancia en la universidad autónoma del Estado de México	26
---	-----------

Capítulo 4

La deserción de los alumnos en la preparatoria abierta y su aportación al mercado laboral	42
---	-----------

Capítulo 5

Equidad de género y la educación superior	50
---	-----------

Capítulo 6

La función de la palabra hablada, la semiótica; la función de la palabra escrita, la semántica	57
--	-----------

PARTE 2: TIC´S EN LA EDUCACIÓN

Capítulo 1

Innovación tecnológica integral que permita una gestión escolar de calidad en instituciones de educación superior 70

Capítulo 2

La educación en la sociedad de la información 79

Capítulo 3

La cultura virtual en la educación 95

Capítulo 4

Uso del blended learning: caso de estudio 112

Capítulo 5

El simulador de negocios como herramienta de competitividad organizacional para estudiantes universitarios en instituciones de educación superior. 118

Capítulo 6

La certificación de las competencias en tecnologías de información como factor de desempeño en los egresados universitarios 134

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de los estudios sobre la competitividad organizacional tienen sus precedentes en el desarrollo de la ciencia administrativa en el ámbito específico de la administración de las operaciones y ha ido creciendo al transcurso de la segunda mitad del siglo XX y particularmente para áreas específicas no manufactureras en los últimos 30 años, esta aplicación del concepto y su discusión es el elemento central de confrontación de ideas que la Red de Investigación Latinoamericana en Competitividad Organizacional está desarrollando ahora con un año de creación.

En este primer aniversario de esfuerzos compartidos nos permitimos poner a nuestros lectores este valioso documento el cual permite mostrar que está pensando esta red de investigación y sus miembros, no necesariamente encontrarán una línea común de pensamiento, esta irá desarrollándose con el continuo debate de ideas y la confrontación de las mismas en los diferentes foros que estaremos abriendo para tal fin, por otro lado este libro pretende desarrollar este concepto en el ámbito de las organizaciones educativas, que aunque educadoras de este concepto, poco aplicado y reconocido en el medio pedagógico.

Es preocupante, por decir lo menos, la poca literatura que discuta sobre esta temática y los incipientes elementos particulares para la aplicación de la competitividad en las organizaciones educativas, es por esto que se decidió desarrollar este libro como una aportación oportuna y pertinente para que se continúe estudiando y desarrollando este, junto con otros conceptos, que den viabilidad de largo plazo y niveles de calidad y productividad a este tipo particular de organizaciones, pero de suma trascendencia en los entornos de las sociedades latinoamericanas.

Esperamos por medio de este libro poder iniciar una discusión y proyectos futuros de investigación que lleven a propuestas, metodologías e implementaciones para lograr instituciones educativas competitivas y de alta calidad en Latinoamérica.

DR. JULIO ÁLVAREZ BOTELLO

REPRESENTANTE DE LA RED DE INVESTIGACIÓN LATINOAMERICANA
EN COMPETITIVIDAD ORGANIZACIONAL

PARTE 1:
CALIDAD Y PRODUCTIVIDAD
EDUCATIVA

CAPÍTULO 1

LA DIRECCIÓN ESCOLAR Y LA GESTIÓN EFICAZ

AUTOR

DR. EN C. ED. JULIO ÁLVAREZ BOTELLO

COAUTORES

DRA. EN C. ED. EVA MARTHA CHAPARRO SALINAS

DRA. EN ED. MARÍA DEL CARMEN HERNÁNDEZ SILVA

Resumen

En el presente capítulo se ha desarrollado un grupo de temas relacionados con la Dirección escolar los cuales pueden explicar de mejor manera la relación entre la Dirección de un centro educativo y el perfil de persona que debiera ocupar esta responsabilidad, junto con esto las competencias que debe tener, y el estilo de liderazgo para, entonces poder desarrollar una gestión eficaz, incluyendo en este las características de esta gestión para que el liderazgo, competencias y perfil estén enfocados al logro de estas acciones detalladas en el presente capítulo.

Palabras clave: Liderazgo, Competencias, Perfil, Gestión eficaz.

Introducción

En la actualidad el desarrollo de los centros educativos está teniendo la necesidad de cambios provocados por factores externos, tanto de orden social, como de otros tipos (medioambiente, política, etc.), que la relación entre la institución y su entorno está cada vez más entrelazada, o al menos debiera darse de esa manera, con esto podríamos identificar una institución educativa que prepara de manera pertinente a sus estudiantes, que genera servicios educativos, tanto en el orden del extensionismo como de la investigación educativa, manejados con la relevancia y el acercamiento a su entorno que de la importancia y el apoyo de la propia comunidad as estos esfuerzos educativos.

Por tanto la pregunta es, si el centro educativo tiene que vivir permanentemente en un entorno como el que se describe en el párrafo anterior como debe el directivo de estas instituciones manejarse para administrar esta de manera eficaz.

Federico José Ortega Estrada (2008) nos da una serie de características que se conforman como una buena guía para identificar los diversos factores a ser tomados en cuenta para lograr una gestión educativa eficaz.

- Un compromiso con normas y metas claras y comúnmente definidas.
- Planificación en cooperación, coparticipación en la toma de decisiones y trabajo colegiado (de los profesores).
- Dirección positiva.
- Estabilidad laboral.
- Una estrategia para el desarrollo del personal acorde con las necesidades pedagógicas de cada escuela.
- La elaboración de un currículo cuidadosamente planeado y coordinado.
- Un elevado nivel de implicación y apoyo de los padres.
- La búsqueda y reconocimiento de unos valores propios de la escuela.
- Buen empleo del tiempo de aprendizaje.
- Apoyo activo y sustancial de la autoridad educativa.

Así tenemos una labor compartida entre el directivo y el grupo directivo, profesores, personal administrativo y los propios alumnos y padres de familia que permitirán la eficacia en estos procesos de formación, un manejo de recursos eficiente, así como servicios educativos pertinentes y de alta calidad.

Así también Sergio Garay y Mario Uribe (2006) como conclusión de un estudio de escuelas eficaces en Chile llegaron a las siguientes conclusiones sobre el perfil del Director Eficaz:

- a. “Son líderes participativos que abren espacios para la opinión del cuerpo docente.
- b. Son motivadores, constantemente instan a los profesores a trabajar duro en pos de los objetivos de la escuela; apuestan y actúan para lograr un mayor compromiso de sus docentes a través de refuerzos positivos y de un reconocimiento permanente de su trabajo.
- c. Delegan funciones y dan espacio para que los profesores colaboren con otras tareas de la escuela.
- d. Tienen altas expectativas puestas en el futuro de sus alumnos y en las capacidades de sus profesores.
- e. Son bastante accesibles y siempre están dispuestos a recibir sugerencias, lo que se aplica tanto para los apoderados como para los docentes y alumnos y finalmente,
- f. Son muy activos y de terreno, con mucha movilidad dentro y fuera de la escuela y con muy poco tiempo dedicado a labores de escritorio.”

Se puede entonces concluir la aportación de estos últimos autores sobre el énfasis en el aprendizaje, siempre en un ambiente de trabajo ordenado, coordinado y con planeación participativa que incluye la aportación de profesores y la confianza en el estudiantado.

Estudiando ambas propuestas vemos que en esencia la propuesta es hacia una Dirección orientada a los procesos de formación, con un liderazgo participativo y una relación con el entorno de influencia del espacio educativo para brindar servicios educativos pertinentes y de calidad brindando entornos de enseñanza donde los profesores tengan una participación más allá de la impartición de cátedra, siendo incluyentes en las opiniones y afectaciones de los programas de estudio y de las estrategias de enseñanza y aprendizaje que permitan esa competitividad educativa, buscada por las instituciones de este tipo.

Competencias de los directivos escolares:

De la misma manera que es muy importante las actividades que debe tener en cuenta un directivo para aspirar a tener un centro educativo con altos estándares de calidad y eficacia, debemos hablar de las competencias que se demandan en un directivo escolar que desea lograr los objetivos anteriormente mencionados.

En ese sentido Nurys del Carmen González (2006) propone las principales competencias que deben desarrollar los directivos escolares, se mencionan y explican a continuación:

“Gestor de un centro que busca la calidad. Las competencias en este ámbito implican el diseño, junto a su comunidad, del Proyecto Educativo de Centro, PEC, y el establecimiento de los planes de desarrollo a corto mediano y largo plazo. Comprende también, el desarrollo de estrategias para alcanzar las metas propuestas y de los procesos de evaluación que permitan valorar y reencauzar, si fuera necesario, el desarrollo de dichos planes. Y el director se integra también a promover la participación en una gestión compartida en la elaboración del presupuesto, el mantenimiento de la planta física y la adquisición de materiales y equipos.

Animador de la calidad académica de su centro. La calidad académica de un centro depende en mucho de lo que se realiza en cada aula. En este sentido el rol de los docentes es fundamental en el desarrollo de aprendizajes de calidad. Así, González (2002) afirma sobre el particular que “Los directores y directoras reconocen que la eficacia de sus centros educativos es medida en función de los logros de aprendizaje de los estudiantes y de las oportunidades educativas que el centro educativo provea para que ocurran esos logros”. Esto implica que el director asuma el liderazgo en el proceso de desarrollo personal y profesional de sus docentes acompañándolos en la elaboración y desarrollo del Proyecto Curricular del Centro y los Proyectos de Aula; promoviendo la reflexión sobre la práctica y asumiendo el rol de ser su capacitador natural.

Líder de la comunidad educativa. El director como líder de la comunidad educativa es el responsable de promover y propiciar la utilización del centro y las comunidades como fuentes de aprendizajes (Grinberg, 2003) integrando todos los actores: estudiantes, docentes, padres, madres y comunidad. Esto implica la creación de una cultura organizacional que valore la calidad y el mejoramiento continuo de todos los procesos y acciones que se desarrollen en el centro y de la integración de éste con la comunidad.

Líder de la relación centro-comunidad. El director debe ser capaz de crear y articular espacios y posibilidades de cambio para promover acciones de integración con la comunidad a la que pertenece su centro. Entre estas acciones se encuentra el establecimiento de acuerdos con instituciones educativas y no educativas que sirvan de apoyo al centro, la promoción de intercambios deportivos, educativos y culturales con instituciones similares, y, la participación, junto al centro y la comunidad, en la prevención y solución de los problemas comunitarios.”

Estas cuatro competencias permitirán que por medio del director del centro educativo se pueda tener una gestión de recursos que optimice estos, y permita el apoyo a la eficacia y eficiencia del centro.

Así también deberá promover la calidad tanto en términos administrativos, como en los procesos de formación, extensionismo e investigación que generaran en centros pertinentes y eficaces con altos estándares de calidad.

Es menester de un director ser el líder de su centro educativo y de sus diferentes miembros, esto facilitará un clima laboral que propicie el compañerismo, el apoyo a las decisiones directivas, pero más aún una comunidad interesada en los resultados del centro y generadora de propuestas que desarrollen y potencialicen el centro educativo.

Por último, el liderazgo que pueda tener y desarrollar el director del centro educativo en la sociedad a la cual se brindan los servicios educativos, permitirá desarrollar servicios de extensionismo, así como de investigación, además de adecuar programas educativos para resolver problemas específicos de esa comunidad a la cual sirve, con un beneficio inmediato en la buena imagen y aceptación del centro educativo, y el reconocimiento social a sus egresados, investigadores y a la calidad de los diversos servicios que presta.

Competencias investigativas del Directivo escolar:

Sin embargo existe una quinta competencia que desde la perspectiva de Mineira Finol de Franco, Hermelinda Camacho (2008) de manera complementaria para poder desarrollar proyectos de educación integral debieran tener las siguientes competencias investigativas:

“1. Competencias para preguntar: en relación a ésta Muñoz y otros (2001) inician el análisis afirmando que las preguntas constituyen una de las principales herramientas del investigador en su intento de aproximarse a la realidad; por naturaleza, el hombre en su devenir cuestiona, indaga, busca respuestas acerca de los fenómenos naturales, sociales, y a su propio pensamiento, utilizando para ello, la pregunta; ésta sirve de herramienta no sólo para iniciar el proceso investigativo, sino para continuar su desarrollo.

2. Competencias observacionales: La observación constituye el primer procedimiento de carácter empírico, se aplica a cualquier conducta o situación. Para Jiménez (2000: 95) “se trata de la percepción dirigida hacia los objetos y fenómenos de la realidad”. Es decir, el investigador observa los hechos, eventos o situaciones con base a su propia experiencia, sensaciones, manera de actuar, registra en su pensamiento lo observado y desde su postura describe propiedades y características de interés para sí mismo y la investigación.

3. Competencias analíticas: El investigador no sólo observa, pregunta y registra, también, deberá analizar la información o datos; para ello, hará uso de diversas técnicas y una de éstas es el análisis; constituye un proceso mental que consiste en desagrupar en partes la totalidad; extrayendo las ideas principales y secundarias, determinando relaciones, características. Mediante el análisis, el investigador destaca elementos, factores, componentes, que posteriormente, serán interpretados.

4. Competencias metodológicas: De acuerdo con Bunk (2000) citado por Maldonado (2002) consiste en saber aplicar procedimientos adecuados a las tareas encomendadas, que conllevan en el proceso investigativo al conocimiento, habilidades y destrezas para la elaboración e implementación de diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información; de igual forma, de diseño, ejecución de estrategias y métodos para la resolución de problemas. Cabe destacar que las competencias investigativas descritas constituyen el eje fundamental de este trabajo; por cuanto, el personal directivo en su función gerencial está llamado a dominar teórica y operativamente dichas competencias para promover y participar en la ejecución del PEIC.”

Es evidentes que para fines de la planeación integral de un centro educativo deberán desarrollarse estas cuatro competencias en los directivos para no caer en el seguimiento de lo que “es” y “fue” pero descuidando por esta falta de competencias en lo “podría ser, o será”.

Liderazgo y los directivos en los Centros Escolares

Considerando como lo hemos identificado en las secciones anteriores la necesidad de un líder en el director de un centro educativo, debemos por tanto con la misma importancia identificar que elementos deben ser desarrollados por este para poder decir que es un líder educativo.

Federico José Ortega Estrada (2008) desarrolla toda una serie de elementos que deben ser desarrollados por un directivo para poder identificarlo como líder, las cuales se dividen de la siguiente manera:

a) Nivel Escuela:

- Liderazgo y cooperación
- Clima de aprendizaje focalizado en resultados
- Monitoreo continuo del progreso de los alumnos
- Evaluación frecuente del desempeño de los profesores
- Profesores son reconocidos por su desempeño en un marco de incentivos
- Gestión autónoma con real poder de decisión sobre el personal docente

b) Nivel sala de clase:

- Focalización en aprendizaje de destrezas básicas
- Altas expectativas respecto a todos los alumnos
- Aprovechamiento óptimo del tiempo de enseñanza y aprendizaje
- Profesores reciben capacitación orientada a la práctica
- Profesores planifican sus actividades y tienen tiempo para prepararlas
- Se asignan tareas para el hogar

De esta manera hemos bosquejado las características de un Directivo educativo que pueda tener las condiciones de desarrollar una Administración educativa exitosa, con calidad, pertinencia, eficaz y con reconocimiento social en el entorno de impacto de los servicios educativos que se prestan en el centro escolar. Los estilos de liderazgo son muy bien desarrollador por Ingrid del Valle García Carreño (2010), la cual bosqueja diferentes estilos los cuales resume como a continuación extraigo de su documento original:

- **El liderazgo facilitador** ejerce el poder a través de los demás y no sobre ellos. De esta manera, es posible definirlo como los comportamientos que favorecen la capacidad colectiva de una escuela para adaptarse, resolver problemas y mejorar sus resultados.
- **El liderazgo persuasivo** se sustenta en cuatro premisas básicas: (1) optimismo: el líder mantiene altas expectativas para los otros; (2) respeto a la individualidad de cada ser humano que se manifiesta en comportamientos como civismo, educación, cortesía y afecto; (3) confianza, dado que los seres humanos son interdependientes, la confianza se convierte en la más alta forma de motivación humana; (4) intencionalidad: los líderes persuasivos actúan a partir de una postura intencionalmente sugerente.
- **El liderazgo sostenible** se basa en siete principios: (1) Genera y mantiene un aprendizaje sostenible; (2) Asegura el éxito en el tiempo; (3) Apoya el liderazgo de otros; (4) Dirige su atención a la

justicia social; (5) Desarrolla, más que utiliza, los recursos humanos y materiales; (6) Desarrolla la diversidad y la capacidad del entorno; (7) Tiene un compromiso activo con el entorno.”

Finalmente Ingrid del Valle (2010) en otro extracto propone como un estilo que surge de la evolución de los liderazgos mencionados anteriormente un estilo (Liderazgo Distribuido o LD) al cual debieran aspirar los directivos escolares:

“Se concluye que lo que diferencia el LD de otras formas de liderazgo es la primera de estas tres características: el liderazgo como el producto de actividades concertadas y conjuntas, enfatizando que este liderazgo es una propiedad emergente de un grupo o red.

De la revisión de la literatura del LD se distinguen las variables siguientes:

- control / autonomía,
- estructura organizativa,
- el contexto social y cultural dentro del cual la organización y la gente que hace parte de ella se organizan y operan,
- los iniciadores de cambio, la oposición y el estatus de líderes formales e informales dentro de una organización,
- dinámica de trabajo de equipos dentro de una organización (cómo se forman y cómo trabajan),
- formas institucionales y espontáneas de (LD) y
- la resolución de conflictos.”

Conclusión

De lo anterior podemos concluir que los elementos que debieran ser analizados para lograr una Dirección eficaz y con resultados en su gestión que permitan logros como la calidad, pertinencia y competitividad tendrán necesariamente que ver con las siguientes variables y su relación que darán como resultado el logro de los objetivos planteados por la organización educativa.

A continuación se muestra un esquema que permite visualizar lo visto y recomendado en este primer capítulo.

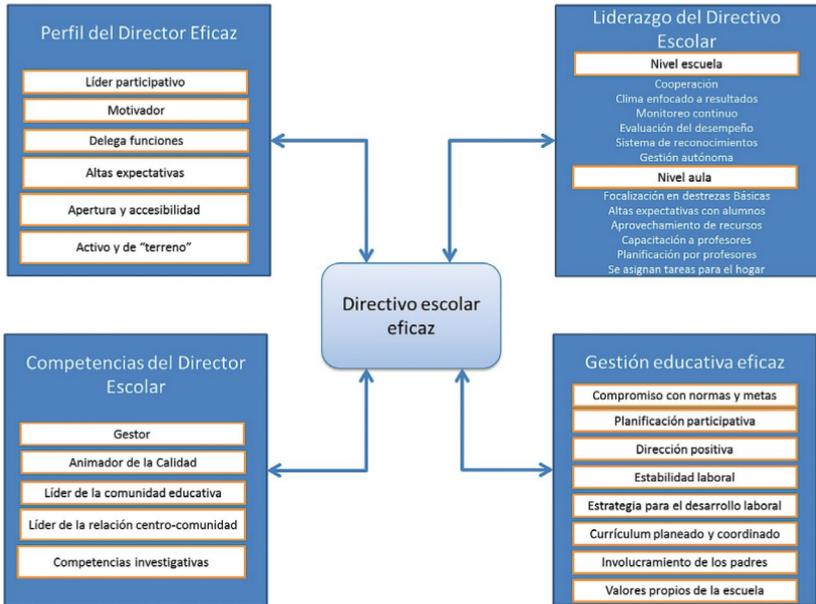


Figura No. 1: *elementos de un Directivo escolar eficaz (Desarrollo del autor)*

Bibliografía

1. Finol de Franco, Mineira y Camacho, Hermelinda (2008). Competencias investigativas del personal directivo para la ejecución del proyecto educativo integral comunitario (PEIC). *Multiciencias*, vol. 8, diciembre, pp. 178-184, Universidad del Zulia, Venezuela
2. Garay, Sergio y Uribe, Mario (2006). Dirección Escolar como Factor de Eficacia y Cambio: Situación de la Dirección Escolar en Chile. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, vol. 4, núm. 4e, pp. 39-64, Red Iberoamericana de Investigación Sobre Cambio y Eficacia Escolar. España
3. González, Nurys del Carmen (2006). Perfil del Director: Competencias de la Posición de Director o Directora de un Centro Educativo. *Ciencia y Sociedad*, vol. XXXI, núm. 2, abril-junio, pp. 240-256, Instituto Tecnológico de Santo Domingo, República Dominicana.
4. del Valle García Carreño, Ingrid (2010). Liderazgo distribuido, una visión innovadora de la dirección escolar: una perspectiva teórica. *Omnia*, vol. 16, núm. 3, septiembre-diciembre, pp. 19-36, Universidad del Zulia. Venezuela
5. Ortega Estrada, Federico José (2008). Tendencias en la gestión de centros educativos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, vol. XXXVIII, núm. 1-2, pp. 61-79, Centro de Estudios Educativos, A.C., México

CAPÍTULO 2

LA EVALUACIÓN Y LA ACREDITACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN MÉXICO: UN ANÁLISIS DOCUMENTAL COMO BASE PARA LA ACREDITACIÓN DE LA ENSEÑANZA DE LA CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN

AUTOR

DRA. MINERVA MARTÍNEZ ÁVILA

COAUTORES

DRA. MARÍA DE LA LUZ SÁNCHEZ PAZ

DRA. EN A. ROCÍO PALMA LÓPEZ

Resumen

La calidad de la enseñanza superior es un concepto pluridimensional que debería abarcar todas sus funciones y actividades: desde la enseñanza y programas académicos hasta los servicios a la comunidad y el mundo universitario.

Un elemento fundamental para la mejora de la calidad de la educación superior es la autoevaluación y el examen externo llevados a cabo por expertos independientes; así como la creación de entidades nacionales independientes y la definición de normas de calidad reconocidas a nivel internacional.

Palabras clave: evaluación, calidad y acreditación.

Introducción

El tema de la evaluación de la calidad educativa no es algo nuevo, siempre se ha hablado de educar con calidad. Actualmente parece existir una gran preocupación por la calidad educativa.

La UNESCO (1998) declara que la calidad de la enseñanza superior es un concepto pluridimensional que debería abarcar todas sus funciones

y actividades: enseñanza y programas académicos, investigación y becas, personal, estudiantes, edificios, instalaciones, equipamiento y servicios a la comunidad y al mundo universitario. En materia de evaluación de la calidad, menciona que un elemento fundamental para la mejora de la calidad de la educación superior es la autoevaluación y el examen externo llevados a cabo por expertos independientes; así como la creación de entidades nacionales independientes y la definición de normas de calidad reconocidas a nivel internacional.

En México la evaluación de los programas de educación superior es una práctica relativamente reciente, y surge con la intención de impulsar la mejora de la calidad de la educación superior a través de procesos de evaluación interna y externa de las instituciones.

Contenido

Bases teóricas de calidad

Evaluación y calidad

La evaluación es un proceso de mejora continua y permanente de la calidad educativa. Entendiendo por evaluación la concepción que se concibe desde las declaraciones y aportaciones de la ANUIES para la Modernización de la Educación Superior como: "el ejercicio de análisis y reflexión sobre las actividades académicas que permite apreciar el sentido y la orientación, así como la eficiencia y la eficacia de los procesos y resultados institucionales. Dado que la evaluación tiene como propósito la toma de decisiones y que estas solo pueden hacerse efectivas realmente en la medida en que quienes realizan las actividades específicas las asumen.

En los últimos años apreciamos un protagonismo de la evaluación, no solo desde ámbitos académicos sino también políticos, dado que la Administración Educativa la considera como requisito esencial para el mejoramiento de la calidad educativa. La mejora de la calidad de la enseñanza exige ampliar los límites de la evaluación para que pueda ser aplicada de modo efectivo al conjunto del sistema educativo. La actividad evaluadora es fundamental para analizar en qué medida los distintos elementos del sistema educativo están contribuyendo a la consecución de los objetivos previamente establecidos. Por ello, ha de extenderse a la actividad educativa en todos sus niveles, alcanzado a todos los sectores que en ella participan Castillo (2002).

Simplemente, "evaluar" es asignar un valor a algo, juzgar. En educación, normalmente quiere decir juzgar a un estudiante, profesor o programa educativo. Los profesores emiten muchos juicios en el proceso de evaluar los logros de los alumnos, y una forma común del juicio es

la calificación. A través del proceso de calificación el enseñante hace público sus juicios sobre las realizaciones académicas de sus alumnos Tenbrink (2006).

La calidad es la resultante total de las características del producto y servicio de mercadotecnia, ingeniería, fabricación y mantenimiento a través de los cuales el producto o servicio en uso satisface las esperanzas del cliente Feigenbaum (1983). Según la norma ISO 9000 la calidad es: conjunto de propiedades y características de un producto o servicio, que le confiere su aptitud para satisfacer necesidades expresadas o implícitas.

La calidad del servicio está determinada por el cliente o usuario y establecida a través de una política de calidad institucional, que establece el marco general y las directrices para el aseguramiento de la calidad, mediante acciones planificadas.

Sistemas de evaluación y acreditación

Los sistemas de evaluación y acreditación de la educación superior a nivel mundial son temas fundamentales del sistema educativo que deben coadyuvar a medir de calidad educativa para contribuir al desarrollo social y económico de los países. Todo ello bajo un contexto dinámico y cambiante como consecuencia de los procesos de globalización, la económica del conocimiento, la inserción tecnológica y en general de la diversidad de cambios en la esfera mundial que en los últimos años se están presentando.

En el contexto mexicano, la evaluación y la acreditación de la educación superior, tiene como finalidad contribuir en la mejora continua y aseguramiento de la calidad de las instituciones de educación superior, a través de criterios, indicadores que han establecido los organismos acreditadores.

En la década de los setenta el Gobierno Federal impulsa diversas políticas a través de la Secretaría de educación Pública (SEP); sin embargo esto tuvo mayor impacto hasta la creación e implementación del Programa para la Modernización Educativa 1989-1994, donde la evaluación se empezó a institucionalizar mediante líneas estratégicas a fin de mejorar la calidad de los programas educativos, surgiendo entonces la Coordinación Nacional para la Planeación de la Educación Superior (CONPES) con el nombre de Comisión Nacional de Evaluación (CONAEVA), en 1989 por ocho miembros: cuatro del representantes del Gobierno Federal y cuatro del Consejo Nacional de la ANUIES.

Por otra parte la CONAEVA consideró la creación de unidades de evaluación en cada una de las instituciones de educación superior y estableció un marco de referencia y un conjunto de criterios.

A partir de 1993, el liderazgo de la CONAEVA en el desarrollo del sistema de evaluación decayó, y para 1986 prácticamente deja de operar.

En el marco de evaluación externa, los procesos fueron impulsados a partir de entonces por los CIEES. Los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) fueron creados en 1991 como un organismo no gubernamental al que se le asignó la evaluación diagnóstica de programas educativos y funciones institucionales.

Los CIEES en 2001 a petición de la SEP formaron un patrón de programas en el que ubicaron tres niveles: nivel 1, nivel 2 y nivel tres; siendo el nivel 1 el de mayor calidad para la acreditación, nivel 2 con la posibilidad de lograr la acreditación a mediano plazo y el 3 a largo plazo.

En el año 2000 surge el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior (COPAES), una instancia reconocida por la SEP que otorga reconocimiento para un lapso de 5 años, renovable por periodos iguales a la calidad de los programas educativos de los niveles técnico superior universitario, profesional asociado y licenciatura.

Por otra parte es importante destacar que un elemento de relevancia para asegurar la calidad de programas e instituciones es el Programa Integral de Fortalecimiento Institucional (PIFI), impulsado por la Secretaría de Educación Pública.

Este programa tiene como objetivos la mejora de la calidad de los programas educativos y servicios que ofrecen las instituciones, así como en su caso, el aseguramiento de la calidad de los programas educativos que hayan sido acreditados por organismos especializados reconocidos por el Consejo para la acreditación de la Educación Superior (COPAES) o reconocidos como de nivel 1 por los Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior (CIEES) o que estén registrados en el Padrón Nacional de Posgrado (PNP), SEP-CONACYT, así como los procesos de gestión que hayan sido certificados por normas internacionales ISO9000-2000.

Continuando con COPAES, desde 2001 a la fecha, el COPAES ha reconocido 23 organismos acreditadores como no gubernamentales que han satisfecho los requisitos establecidos por el consejo y que han acreditado programas educativos de instituciones públicas y privadas en todas las entidades federativas del país.

Año	Nombre del organismo acreditador	Siglas
2002	Consejo de Acreditación de la Enseñanza de la Ingeniería, A.C	CACEI
	Consejo Nacional de Educación de la Medicina Veterinaria y Zootecnia, A.C	CONEVET
	Consejo Mexicano para la Acreditación de la Educación Médica, A.C	COMAEM

	Asociación Nacional de Profesionales del Mar, A.C.	ANPROMAR
	Comité Mexicano de Acreditación de la Educación Agronómica, A.C	COMEAA
	Consejo Mexicano de Acreditación de la Enseñanza de la Arquitectura, A.C	COMAEA
	Consejo Nacional para la Enseñanza e Investigación en Psicología, A.C	CNEIP
2003	Consejo de Acreditación de la Enseñanza en la Contaduría y Administración, A.C	CACECA
	Consejo Nacional de Educación Odontológica, A.C	CONAEDO
	Consejo Nacional de Acreditación en Informática y Computación.	CONAI
	Asociación para la Acreditación y Certificación de Ciencias Sociales, A.C.	ACCECISO
	Consejo Mexicano para la Acreditación y Certificación de la Enfermería, A.C.	COMACE
2004	Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño, A.C.	COMAPROD
	Consejo Nacional de Enseñanza y del Ejercicio Profesional de las Ciencias Químicas, A.C.	CONAECQ
	Consejo Nacional para la Calidad de la Educación Turística, A.C.	CONAET
2005	Consejo Nacional para la Acreditación de la Ciencia Económica, A.C	CONACE
2006	Consejo Nacional para la Calidad de Programas Educativos en Neurología, A.C.	CONCA-PREN
	Consejo Mexicano para la Acreditación de la Educación Superior Farmacéutica, A.C	COMAEF
	Consejo Nacional para la Acreditación de la Educación Superior en Derecho, A.C.	CONFEDE
	Consejo Nacional para la Acreditación de la Enseñanza en Derecho, A.C.	CONAED
	Consejo Nacional para la Acreditación de la Licenciatura en Biología, A.C	CACEB
	Consejo Mexicano para la Acreditación de la Enseñanza de la Cultura de la Actividad Física, A.C.	COMACAF
	Consejo para la Acreditación de la Comunicación, A.C.	CONAC

Cuadro 1: *Organismos acreditadores reconocidos por el COPAES (2002-2006).*

Consejo de acreditación de la enseñanza en la contaduría y administración, a. c

Creado en 1996, bajo la influencia de la Asociación Nacional de Facultades y Escuelas de Contaduría y Administración, ANFECA.

A partir de 2002 se consolidó como asociación civil y en 2003 fue reconocido por el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior, COPAES.

Misión

Crear una cultura de evaluación que permita impulsar la mejora continua de los programas académicos impartidos en las instituciones de educación terciaria, en las áreas de contabilidad, administración y otras afines, con calidad y pertinencia académica en el ámbito nacional e internacional.

Visión

Que todas las instituciones de educación terciaria que impartan programas académicos en las áreas de contaduría, administración y otras afines, que decidan efectuar el proceso de acreditación reciban un servicio profesional de calidad que les permita impulsar la mejora continua de sus programas académicos y acceder al reconocimiento y prestigio social.

Al internacionalizarse la educación como consecuencia de la globalización, CACECA ha extendido sus actividades hacia instituciones educativas de Latinoamérica. Entre los países en los que tiene presencia se encuentran Guatemala, Perú, Bolivia, Chile, Cuba, Ecuador, El Salvador, Nicaragua, Colombia, Argentina, Puerto Rico y Paraguay.

Este Organismo Acreditador en el lapso de 10 años ha logrado acreditar el 49% de la matrícula nacional de nivel superior en los programas educativos de administración y contabilidad.

Actualmente, CACECA ha consolidado un área de investigación. Obteniendo, en el 2011, el registro ante el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, CONACYT, como un organismo impulsor de la investigación en ciencia y tecnología (CONACYT – RENIECYT).

En materia de acreditación, es importante conocer el concepto de acreditación, desde la perspectiva de la ANUIES.

La ANUIES desde 1972, en su XIV Asamblea General, celebrada en Tepic, Nayarit, recomendó dar atención al tema de la acreditación, definiéndola como “un sistema de créditos”, encaminado a otorgar reconocimiento a las habilidades y destrezas adquiridas.

Para las instituciones, la acreditación puede entenderse como “una valoración que indica si una institución alcanza un nivel o estatus determinado”. (ANUIES, 2001). A partir de la acreditación, se decide si

la institución educativa es adecuada en diversos sentidos y por lo tanto debe recibir aprobación, es decir deber ser admitida en una categoría determinada (de acreditada).

Lineamientos para la acreditación del programa de acuerdo a CACECA

CACECA, evalúa a los programas educativos, a través de un conjunto de ocho variables; con el establecimiento de una escala de valores, con dos criterios:

- a). Menos de 701 puntos “No acreditado”
- b). de 701 a 1000 puntos “Acreditado”.

Las variables a evaluar son las siguientes:

1. Profesores
2. Estudiantes
3. Programa de Licenciatura
4. Formación integral
5. Recursos financieros
6. Recursos eficiencia
7. Extensión – Investigación
8. Información adicional.

Estas variables de manera general comprenden los siguientes aspectos para evaluar:

Variable 1: profesores

Los aspectos que evalúa de esta variable, son:

- a) La formación docente (cursos de enseñanza-aprendizaje)
- b) Grado académico
- c) publicado libros, trabajos de investigación o equivalente
- d) publicación en revistas especializadas
- e) Certificación académica y/o profesional
- f) Experiencia laboral mínimo de 3 años en la materia(s) que imparten
- g) Proceso de selección
- h) Perfiles académicos para contratación
- i) Normatividad para la permanencia laboral
- j) Reglamento de promoción docente
- k) Reglamento de evaluación
- l) Impartición de tutorías
- m) Extensión académica: congresos y otros eventos académicos, entre otros.

Variable 2: estudiantes

- a) Procedencia de los estudiantes de nuevo ingreso
- b) Legislación y su reglamento que regule el proceso de admisión.
- c) Perfil de ingreso del estudiante
- d) Programa de inducción
- e) Guía de estudio para aspirantes
- f) Evaluación del idioma inglés.
- g) Herramientas de computo
- h) Programa de tutores
- i) Material bibliográfico especializado.
- j) Servicio social y prácticas profesionales.
- k) Participación en eventos académicos.
- l) Reglamento de titulación
- m) Programa de becas
- n) Vinculación escuela-familia-empresa, entre otros.

Variable 3: programa de licenciatura

- a) Plan de estudios fundamentados en el mercado laboral
- b) Planes de estudio actualizados
- c) Perfiles de ingreso y egreso
- d) Diagnóstico de necesidades de capacitación docente
- e) Vinculación con el sector productivo
- f) Intercambio académico
- g) Relación con organismos gubernamentales y sector privado, entre otros.

Variable 4: Formación integral

- a) Participación en actividades culturales
- b) Participación en actividades deportivas
- c) Participación en eventos académicos, entre otros.

Variable 5: recursos financieros

- a) Ingresos propios
- b) Ingresos por proyectos especiales
- c) Eficiencia en el proceso financiero
- d) Políticas para la asignación de recursos
- e) Financiamiento externo, entre otros.

Variables 6: recursos eficiencia

- a) Infraestructura física adecuada
- b) La existencia de planes formales para adecuar la infraestructura

física al desarrollo de actividades académicas para los próximos 10 años.

- c) Utilización de recursos computacionales, entre otros.

Variable 7: extensión – Investigación

- a) Proyectos de extensión
- b) Fondos para financiamiento de proyectos
- c) Publicación de investigación nacional e internacional
- d) Premios a la investigación
- e) Líneas de investigación, entre otros.

Variable 8: información adicional

- a) Nivel académico del personal administrativo
- b) Experiencia laboral del personal administrativo
- c) Programas de formación o actualización para personal administrativo, entre otros.

Conclusiones

Vivimos en un mundo de constantes cambios derivados de la introducción tecnológica y un proceso de globalización que hace que existe una enorme competencia en la producción de bienes y servicios que recibe el usuario. En este sentido la base fundamental para que las organizaciones enfrenten estos retos del siglo XXI, es mediante la calidad de la educación que se imparte en las Instituciones de Educación Superior. Ello implica que la calidad deberá ser evaluada y acreditada bajo ciertos lineamientos.

Bibliografía

1. CACECA (2013). Acreditación. Disponible en: <http://www.caceca.org.mx/web20/index.php/sample-sites>
2. Castillo, S. (2002). Compromiso de la evaluación educativa. Madrid: Pearson.
3. CIEES (2013). Materiales de apoyo a la educación. Publicaciones, Disponible en: <http://www.ciees.edu.mx/ciees/publicaciones.php>.
4. COPAES (2012). Marco General para los Procesos de Acreditación de Programas Académicos del Nivel Superior. Disponible en: http://www.copaes.org.mx/FINAL/docs/MARCO_DE_REFERENCIA_COPAES_2012.pdf
5. Feigenbaum, A. (1983). Control de la calidad. México: continental

6. Rubio, J. (2007). La evaluación y la acreditación superior en México: un largo camino aún por recorrer, *Reencuentro*, núm. 50, pp.35-44. ica para los profesores. España: Ed. Parcea, S.A.
7. Tenbrink. T. (2006). Evaluación guía prát.
8. UNESCO (1998). Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: Visión y Acción. Disponible en: http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm

CAPÍTULO 3

PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE TUTORÍA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA EN LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

AUTOR

DRA. EN ED. MARÍA DEL CARMEN HERNÁNDEZ SILVA

COAUTORES

DR. EN C. ED. JULIO ÁLVAREZ BOTELLO

DRA. EN C. ED. EVA MARTHA CHAPARRO SALINAS

Resumen

La presente investigación permitirá describir la importancia de la tutoría en la educación a distancia, dando a conocer las habilidades, conocimientos y valores que el tutor debe dominar para hacer eficiente el aprendizaje del alumno, reconociendo las capacidades que como tutor debe alcanzar y determinando si sus competencias son suficientes para lograr el objetivo deseado por los alumnos.

En el aspecto práctico la investigación aportará a las Instituciones que hacen uso de la educación a distancia información actual de las competencias y el mejoramiento que el alumno obtendrá al contar con un tutor en el seguimiento de su carrera en la Universidad Autónoma del Estado de México.

Palabras clave: Tutoría, educación, distancia.

Introducción

La función tutorial es uno de los pilares sobre los que se consolida la educación a distancia. Consiste en la relación orientadora de uno o varios docentes respecto de cada alumno en orden a la comprensión de

los contenidos, la interpretación de las descripciones procedimentales, el momento y la forma adecuados para la realización de trabajos, ejercicios o autoevaluaciones, y en general para la aclaración puntual y personalizada de cualquier tipo de duda (Padula, 2002).

Según García Aretio (2001), la palabra tutor hace referencia a la figura de quien ejerce protección, la tutela, de otra persona menor o necesitada. En educación a distancia, la característica fundamental es la de fomentar el desarrollo del estudio independiente, es un orientador del aprendizaje del alumno aislado, solitario y carente de la presencia del docente habitual. Es aquí donde la figura del tutor cobra su mayor significado en cuanto que se hace cargo de su asistencia y ayuda personal, a la vez que es la representación o nexo con la institución.

En la enseñanza a distancia, a menudo los esfuerzos aislados y solitarios del alumno resultan insuficientes, por lo que se hacen necesarios los apoyos dados por los tutores a ese aprendizaje individual. Por lo que se entiende a la tutoría como un proceso de ayuda en el aprendizaje contextualizado en el sistema educativo al cual se apoya. Por último, cabe destacar que el tutor debe poseer suficientes conocimientos de las materias que tutela y dominio de las técnicas apropiadas para el desarrollo de las diferentes formas de tutorías.

Contenido

Antecedentes de la tutoría

La complejidad actual nos encamina a buscar espacios de entendimiento en los cuales podamos trabajar de manera significativa, enfática y eficaz, uno de los modos para realizarlo es lograr entender la significación amplia de algunos vocablos que aparecen en campos específicos; como la palabra innovación cobra gran importancia no solo en la mercadotecnia, la economía, el diseño, sino especialmente en el espacio de la docencia y de la tutoría.

Las innovaciones docentes siempre han impactado en la sociedad en especial en el siglo XX, periodo de grandes aportaciones al conocimiento pedagógico y didáctico, circunstancias que responden a la dinámica vertiginosa del siglo. Los cambios en las perspectivas docentes – dicentes, la recuperación de las practicas tutoriales, la utilización de las Tic's, el fortalecimiento bibliográfico y he orográfico, nos avocan a las nuevas exigencias por lo que necesitamos estar constantemente revisando las propuestas de innovación y de crecimiento para trasmitir y fomentar el fortalecimiento.

Etapas del desarrollo histórico de la Tutoría Académica.

A continuación, se realiza una exploración histórica acerca del surgimiento y transformación de la atención de la tutoría académica a distancia, así como la evolución e institucionalización de la misma en la educación de nivel superior y en las universidades integrantes de la ANUIES, UAEM, IEES y Escuela a nivel nacional e internacional de nivel superior, éstas son:

Primera Etapa: “Los antecedentes de los modelos tutoriales a lo largo de la historia en la mayoría de las naciones (1940-1960)”.

Dichos antecedentes pueden rastrearse a lo largo de la historia en la mayoría de las naciones. Por ejemplo, en las universidades anglosajonas, salvo excepciones, se perseguía la educación individualizada procurando la profundidad y no tanto la amplitud de conocimientos si no como consecuencia de la práctica docente, la cual se distribuía entre las horas de docencia frente a grupo, la participación en seminarios con un número reducido de estudiantes que trabajan en profundidad un tema común y en sesiones de atención personalizada, cara a cara, a las que se denomina tutoring o supervising en Inglaterra; y academic advising, mentoring, monitoring o counseling, según su carácter. En cuanto a los estudiantes, sus principales actividades eran asistir a las sesiones de los cursos, estudiar en la biblioteca, leer, escribir, participar en seminarios y discutir el trabajo con su tutor. En el Reino Unido, Australia y Estados Unidos, el tutor era un profesor que informaba a los estudiantes universitarios y mantenía los estándares de disciplina.

La actividad central del sistema tutorial inglés (tutoring) es el trabajo escrito (essay), que el tutor propone al estudiante, cuya finalidad era enseñar a pensar al alumno y a argumentar sobre un tema seleccionado como mecanismo para desarrollar su capacidad crítica. Los antecedentes más próximos a la idea de tutoría académica son los de la Universidad de Oxford, en la que el estudiante tiene un encuentro semanal con el profesor (tutor) que le es asignado. El alumno prepara un ensayo por semana para discutir oralmente con su tutor, lo que no excluye que se utilicen otros apoyos educativos como son lecturas adicionales, clases, bibliotecas, prácticas en laboratorio, conferencias, etcétera. También era importante la interacción que se daba con otros compañeros en el desarrollo de diferentes actividades académicas.

En Estados Unidos, Canadá y países europeos, los centros de orientación en las universidades significaban instancias de gran importancia en la actualidad. Los centros de orientación (Counseling Centers e incluso Academic Advising Centers), existentes desde la década de los años treinta, agrupan a especialistas en pedagogía y psicopedagogía, en estrecha

relación con el profesorado ordinario. Tenían un lugar definido dentro de la estructura institucional y coordinan las actividades del asesoramiento académico (*academic advising or mentoring*), con la atención especializada a ciertas necesidades personales y sociales, así como necesidades académicas especiales que desbordan la preparación, el tiempo y las finalidades de la atención formativa propias de la docencia universitaria.

Experiencias conocidas en el campo de los programas de tutoría se encuentran en la historia de las universidades de Minnesota, Chicago, Illinois, Ohio, Missouri, Michigan y Dakota del Norte. Un centro europeo del tipo de los Centros de Orientación de Estados Unidos y Canadá es el Centre d'Orientation et de Consultation Psychologique et Pédagogique de la Universidad Católica de Lovaina (Louvain-la-Neuve).

Por ejemplo, el doctorado en el Instituto de Química, desde 1941, se realizó con la participación de un tutor por cada estudiante. Convertida en un hecho cotidiano en la vida académica de la Facultad de Química a partir de 1965, la tutoría alcanzó rango legal, al ratificarse con la aprobación de las Normas Complementarias al Reglamento General de Estudios de Posgrado.

En este periodo podemos resumir que el *tutoring* como así lo nombraban apoyaba a los estudiantes por medio de tareas llamadas (*easy*), cuya finalidad era enseñar a pensar al alumno por medio de una atención personalizada, en los años 30's agrupan especialistas psicopedagógicos con atención especializada a ciertas necesidades personales y sociales, con encuentros, orientación y programas de de higiene mental, atendiendo a la necesidades tanto académicas como psicológicas.

En este periodo se enfoca mucho la atención personalizada en la cual se perseguía la educación individualizada procurando la profundidad y no tanto la amplitud de conocimientos por medio de *mentoring*, *monitoring* o *counseling*, también se agrupan especialistas en psicología y pedagogía y asesoramiento académico con la atención especializada, de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

Segunda Etapa: “El Sistema tutorial en la educación superior mexicana, en específico dentro de la Universidad Nacional Autónoma de México (1961-1986)”

El sistema tutorial, se practica desde los inicios de la década de los años cuarenta. Las tutorías se han desarrollado con diferentes intensidades de forma natural. Su aplicación se dio inicialmente en el posgrado, particularmente en la Facultad de Química. Desde 1970, en el nivel de posgrado; el sistema tutorial consiste en asegurar al estudiante y al tutor, el desarrollo de un conjunto de actividades académicas y la realización de proyectos de investigación de interés común. En la maestría y el doctorado

en Bioquímica, hacia 1964, se reconoció que la calidad de un programa de posgrado depende de la excelencia de sus tutores, por lo que la selección de éstos se realizaba mediante un serio análisis de su productividad científica. Apenas inicia sus estudios, la investigación se convierte para el alumno en el centro de su programa particular que concluye con la formulación de una tesis para obtener el grado correspondiente.

Las experiencias que se han tenido con las tutorías han influido, en los reglamentos que sobre el tema han surgido en la UNAM, y que han configurado el conjunto de ordenamientos legales del posgrado en 1980.

Además, en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, la participación del tutor como guía del alumno, quedó establecida en los planes de estudio desde 1970, en cuatro programas de maestría y en cuatro doctorados.

Uno de los modelos tutoriales más conocidos es el implantado desde hace tres décadas por la Open University. Esta universidad es una institución de educación a distancia que inició sus actividades educativas en 1971. Es un modelo de tutoría académica y personalizada, muy difundido en el Reino Unido. Los alumnos estudian en forma autónoma los materiales preparados para cada uno de los programas y se encuentran con sus tutores en los centros locales de enseñanza y en las escuelas de verano para resolver problemas de aprendizaje y recibir sugerencias para las fases subsecuentes.

Hacia 1980, la Facultad de Química, en sus normas complementarias al reglamento de posgrado, incorporó los aspectos de organización administrativa tutorial, se establecieron listas de tutores acreditados por el Consejo Interno de la División de Posgrado, quien constata que los investigadores que se mantengan activos en investigación lleven a cabo el proceso de graduación conforme a la normatividad. En 1986 se creó un Comité de Selección de Tutores, específico para el nivel de doctorado.

Como casos sobresalientes, la Facultad de Química, de Ciencias Políticas y el Colegio de Ciencias y Humanidades empezaron a mostrar la gran potencialidad de la tutoría en el nivel de posgrado.

En la UNAM, el doctorado se apoya más en la calidad de su cuerpo de tutores que en su estructura curricular. Por ejemplo, en la Facultad de Química, desde el inicio del doctorado, la participación de alumnos y tutores es conjunta y los segundos son sometidos periódicamente a evaluaciones y a juicios de aceptación.

La tutoría puede darse también en disciplinas diferentes a las del tutor principal y a la del tutorado. Esta es una idea nueva. Por ejemplo, en el doctorado en Ecología del Centro de Ecología de la UNAM, cada alumno tiene un tutor o un asesor individual, y también el alumno debe escoger tutores en áreas que no son las que van a cultivar en su investigación.

Por lo general se propicia que sean áreas diferentes y complementarias al tema central de la investigación del alumno. Este modelo implica una relación obligatoria entre el alumno y el tutor, con un cierto número de horas a la semana o al mes.

El alumno debe entrar en el campo del tutor accesorio, leer obras escogidas, importantes, cruciales en la disciplina de que se trate y esforzarse, con la guía de esa persona, en explotar un campo que, de otra manera, no habría tenido la posibilidad de conocer. Este tipo de tutoría en posgrado ayuda mucho al enriquecimiento académico en la formación de individuos pero, además, les da una gama mucho más amplia de relaciones directas con otras personas que están trabajando en su programa de posgrado.

En 1991, en la Facultad de Medicina de la UNAM se incorporó la figura de tutor para mostrar a los alumnos el modelo profesional de lo que es un médico. Cada alumno tiene asignado un médico (tutor), por el tiempo que dura la carrera. Este médico es un profesionalista destacado a quien el alumno visita en su lugar de trabajo y puede observar y participar en cierta medida con él. Esta modalidad resulta un estímulo y la oportunidad de acercarse a la vida cotidiana de un médico.

Adicionalmente, la misma Facultad estableció los Núcleos de Calidad Educativa (NUCE), consistente en un programa de alta exigencia académica, destinado a los mejores alumnos, en contacto con los mejores profesores de la Facultad de Medicina de la UNAM. Los alumnos son seleccionados a partir de su promedio de bachillerato, examen de clasificación y entrevista personal.

Este sistema tiene los siguientes propósitos:

1. Apoyar al alumno en el desarrollo de una metodología de estudio y trabajo apropiado para las exigencias del primer año de la carrera.
2. Ofrecer al alumno apoyo y supervisión en temas de mayor dificultad en las diversas asignaturas.
3. Crear un clima de confianza que permita conocer otros aspectos de la vida personal del alumno, que influyen directa o indirectamente en su desempeño.
4. Señalar y sugerir actividades extracurriculares para favorecer un desarrollo profesional integral del estudiante.
5. Brindar información académico-administrativa según las peticiones del alumno.

En la Facultad de Medicina de la UNAM, la finalidad es fortalecer la relación maestro-alumno. Se asigna al estudiante un tutor que supervisa la formación profesional abarcando aspectos científicos, humanísticos y éticos. Se asignan tutores por etapas.

En este periodo podemos resumir que los modelos aquí analizados de tutoría académica y personalizada, se llevaban a cabo en los centros locales de enseñanza y en las escuelas de verano para resolver problemas de aprendizaje y recibir sugerencias para las fases subsecuentes. El tutor debía mostrar gran potencialidad de la tutoría en el nivel de posgrado, en el doctorado en Ecología del Centro de Ecología de la UNAM, cada alumno tiene un tutor o un asesor individual, este tipo de tutoría en posgrado ayuda mucho al enriquecimiento académico en la formación de individuos pero, además, les da una gama mucho más amplia de relaciones directas con otras personas que están trabajando en su programa de posgrado.

Estas interacciones de tutoría se realizaban en su lugar de trabajo del tutor pudiendo observar y participar en cierta medida con él, apoyar a la supervisión en temas de mayor dificultad en las diversas asignaturas, clima de confianza que permita conocer otros aspectos de la vida personal del alumno, sugerir actividades extracurriculares, brindar información académico-administrativa según las peticiones del alumno.

En este periodo se puede resumir el fortalecimiento en la relación maestro-alumno, la supervisión por parte del tutor en cuanto a la formación profesional abarcando aspectos científicos, humanísticos y éticos.

Tercera etapa: “Etapa de institucionalización de la formación docente en las instituciones de educación superior y en la UAEM. (1987-2010)”.

Algunas facultades y escuelas de la UNAM han introducido programas especiales de apoyo al estudiante distinguido para conducirlo en su estancia Universitaria, tal es el caso de las Facultades de Psicología y de Medicina. En la Facultad de Psicología de la UNAM, existe una propuesta: el Sistema de Investigación, Evaluación y Tutoría Escolar (SIETE), compuesto por cuatro módulos: ASESOR, funciona como evaluación diagnóstica para el alumno; SEPA, aplica una batería de instrumentos psicométricos; SISTEMA DE EXPERTO, realiza un diagnóstico mediante instrumentos de inteligencia artificial; y TUTOR, este módulo se enfoca hacia una formación mediante un programa de fortalecimiento académico.

La tutoría académica históricamente la encontramos como un proceso de enseñanza aprendizaje que ha centrado su atención en el docente. Esta manera de enfocar la educación tiende a desaparecer en la actualidad dado que busca una mejor calidad de la educación, tratando de superar las limitaciones de la educación tradicional, desde el siglo pasado se han desarrollado nuevas ideas de carácter psicopedagógico que han propuesto nuevos rumbos para la educación.

El modelo español de enseñanza superior a distancia desarrollado por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), presenta la

figura del Profesor Tutor como el orientador del aprendizaje autónomo de los alumnos. En la actual reforma educativa española, se consideran la tutoría y orientación del alumno factores indispensables para mejorar la calidad educativa y se reserva como un derecho del alumno y una obligación de los centros.

En la Universidad de Navarra y en la Universidad Complutense de Madrid, “el asesoramiento entre iguales” (peer tutoring) cuenta con una larga tradición, dada su eficacia comprobada y el enriquecimiento personal que supone para ambas partes, lo que exige al profesor que forma a los estudiantes un tiempo generoso pero con efecto multiplicador. Esta modalidad considera que el profesor universitario, en tanto que asesor de sus estudiantes, no tiene por qué intervenir en todas y cada una de las necesidades de ellos, ya que algunas pueden o deben ser atendidas, por ayudantes de profesor y/o por estudiantes de cursos superiores que se capaciten y se comprometan con la labor de ayudar a sus compañeros de cursos inferiores (The International Encyclopedia of Education, 1994).

La valoración de la tutoría en esa misma región se pone de manifiesto al reconocer esta actividad como “Un aspecto importante de la función educativa que se desarrolla en la Universidad de Navarra. Es parte de la tarea propia de todo profesor y es un derecho de todos los alumnos. En principio, ha de alcanzar de hecho a todos los alumnos”.

En tanto, en la Universidad Complutense de Madrid se establece entre los diferentes derechos de los alumnos “El derecho a ser asistido y orientado individualmente en el proceso de adquisición de conocimientos mediante la institución de la tutoría” (Castillo y García, 1996).

Estas transformaciones han ido adquiriendo reconocimiento y legitimidad a través del tiempo y en todos los espacios académicos, han encontrado expresión y difusión universal en los señalamientos de la UNESCO, como “La declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: Visión y Acción (UNESCO, 1998), que coloca al estudiante en el primer plano de la preocupación de este organismo, proponiendo a ciudadanos bien formados y profundamente motivados, provistos de un sentido crítico y capaces de analizar problemas de la sociedad, buscar soluciones para los que se plantean a la sociedad, aplicar éstas y asumir responsabilidades sociales.”

Todos los antecedentes reflejan una clara preocupación por reconocer que, hasta hace poco, no se había puesto la atención en el lugar preciso. Es decir, en el sujeto que requiere de un estímulo diferente, enriquecido, no tradicional, de acción en una escuela con escenarios que promuevan su aprendizaje, no importando si superan las fronteras del acostumbrado recinto escolar; en abierta y directa con un actor docente también diferente, innovador, dotado de suficiente creatividad y

habilidades para mantener una comunicación permanente y productiva con el educando, compartiendo experiencias y promoviendo metas cuyo cumplimiento beneficie ambos personajes.

De esta forma la ANUIES, en busca del mejoramiento integral y permanente de sus programas y servicios, retoma en su visión del sistema de educación superior hacia el año 2020 las recomendaciones de la UNESCO (ANUIES, 2000a) y propone líneas estratégicas dirigidas hacia la transformación del sistema de educación superior, que apoyen el mejoramiento integral y el aseguramiento de la calidad del sistema de educación superior, en su conjunto.

En esta propuesta, la categoría de calidad se constituye sobre conceptos como pertinencia, cobertura, eficiencia, nivel de desempeño y equidad, reflejados en un apartado dedicado al desarrollo integral de los alumnos en un marco de innovación educativa, con el objetivo principal de mejorar la calidad del sistema de educación superior. Con mucha claridad, se propone que las IES mexicanas centren su atención en los alumnos, por ser ellos quienes dan sentido a sus actividades educativas, además de crear y desarrollar programas que ofrezcan atención desde antes de su ingreso y hasta después de su egreso, en el entendido de que a lo largo de su estancia se orienten a asegurar su permanencia, buen desempeño y desarrollo integral (ANUIES, 2000a).

Cuarta etapa: “Apoyo a estudiantes y atención diferenciada, para favorecer su formación integral. (2000-2011).

A principios de la administración federal, desde la formulación del Plan Nacional de Desarrollo 2007- 2012 (PND 2007), se propone como estrategia “flexibilizar los planes de estudio, ampliar los sistemas de apoyo tutoriales y fortalecer los programas de becas dirigidos a los grupos en situación de desventaja”.

En particular el programa sectorial de educación (PSE, 2007), en el primero de sus seis grandes objetivos, propone:

Elevar la calidad de la educación para que los estudiantes mejoren su nivel de logro educativo, cuenten con medios para tener acceso a un mayor bienestar y contribuyan al desarrollo nacional.

Lo existente en estos momentos es una iniciativa para crear sistemas tutoriales en las IES, cuya propuesta ha sido elaborada por un equipo de educadores capaces y bien intencionados, pero como se ha dicho, las condiciones para desarrollar la tutoría no son las mejores.

Para que la tutoría académica sea considerada como una propuesta seria, en términos de incidir eficazmente en la problemática de la educación superior, es conveniente resolverse específicamente en el ámbito de la planeación, entre otras actividades importantes, las siguientes:

Organizar e instalar consejos o coordinaciones tutoriales. Este primer paso puede aportarle un sentido y organización a los sistemas tutoriales, los cuales únicamente observan la organización técnica, dejando pendiente la planeación y evaluación de la acción tutorial. Hasta ahora los sistemas tutoriales tienen una presencia volátil y voluntarista debido a que no reciben el apoyo económico necesario para desarrollarse.

“La orientación y la tutoría en la Universidad adquieren más importancia que nunca. La orientación debe estar integrada en el propio proceso de enseñanza y aprendizaje y para que eso sea posible los profesores universitarios deben asumir un nuevo rol y los alumnos también.

Se concluye este apartado citando a (García, 2005) al definir al nuevo profesor tutor universitario como: “aquel que tiene especialmente encomendando a un estudiante (o grupo de estudiantes) para asesorarlo y ayudarlo en su proceso educativo, como medio para contribuir al desarrollo de las competencias genéricas y disciplinarias definidas para cada titulación. Es el profesor que, a la vez y en convergencia con las funciones de la docencia, lleva a cabo un conjunto de actividades orientadoras y formativas, procurando que el estudiante alcance el máximo desarrollo en lo cognitivo, lo personal, lo académico y lo profesional.”

En correspondencia con ello, se definen como líneas de acción (PSE 2007):

- Contribuir al impulso de programas de tutoría y de acompañamiento académico de los estudiantes a lo largo de la trayectoria escolar para mejorar con oportunidad su aprendizaje y rendimiento académico.
- Promover programas para que los alumnos terminen sus estudios en los tiempos previstos en los programas académicos, y con ello incrementar los índices de titulación.
- Promover actividades de integración de los estudiantes de nuevo ingreso a la vida social, académica y cultural de las instituciones de educación superior, y fortalecer los programas de apoyo a la formación integral de los estudiantes.
- Apoyar la instrumentación de acciones para facilitar la transición de la educación superior al empleo o, en su caso, al posgrado.
- Fomentar la realización de estudios para conocer mejor las características, necesidades, circunstancias y expectativas de los estudiantes, y desarrollar políticas de atención.

Tutoría

Definición

La tutoría consiste en un proceso de acompañamiento durante la formación de estudiantes, que se concreta mediante la atención personalizada a un alumno o grupo reducido de alumnos por parte de académicos

competentes y formados para esta función, los cuales se apoyan conceptualmente en las teorías del aprendizaje más que en las de enseñanza. (ANUIES 2000)

Molina (2004) concibe a la tutoría como un proceso educativo referido a la socialización que involucra todos los elementos con los que interactúa la persona: la familia, la escuela, la comunidad, hasta contextos específicos de interacción social en donde se construyan conjuntos de significados, representaciones y valores a través de los procesos de mediación semiótica, sociocultural e internacional

Objetivos de la Tutoría

Objetivo general

El objetivo de la tutoría es brindar a los estudiantes asesoramiento y orientación sobre cuestiones relacionadas con su tarea actual de formación académica y personal y su futuro profesional. La parte relacionada con el aprendizaje de una determinada disciplina es la que corresponde a cada profesor, como parte de sus obligaciones docentes y es lo que recibe el nombre de tutoría curricular. Sin embargo, éstas no son suficientes para conseguir abarcar en toda su amplitud el objetivo perseguido por ese servicio. Son entonces las tutorías académicas, las que completan las necesidades de asesoramiento y orientación sentidas por nuestros estudiantes, mejorando su adaptación a la vida universitaria y guiándoles en los distintos aspectos transversales de su formación cuya finalidad y objetivo último es convertir al estudiante en el centro de todo el proceso de aprendizaje universitario.

El tutor

Definición

Tutor está tomado del latín: de tutor, - Ōris, “protector”, derivado de tueri “proteger”.

El tutor es el guía que acompaña al alumno durante su trayectoria escolar; quien lo induce en los procesos académicos inherentes tanto a su plan de estudios como a los servicios que ofrece la institución. Orienta al estudiante para mejorar su desempeño académico, y colabora en su formación profesional, para lograr en él un desarrollo académico y una formación integral.

Perfil del Tutor

Conocimientos fundamentales: Conocimiento básico de la organización y normativa de la institución, de las dificultades académicas

más comunes de la población escolar, así como de las actividades y recursos disponibles en la institución, para apoyar la regularización académica de los alumnos y favorecer su desempeño escolar.

Características personales. Responsable, con clara vocación para la enseñanza, capacidad de diálogo y para las relaciones interpersonales y el trabajo colaborativo, buen escucha, comprensivo, discreto y confiable.

Habilidades básicas: Para Organización, detectar necesidades, planear y evaluar.

Competencias del Tutor

1. Se mantiene capacitado para desempeñar su labor como tutor, en los ámbitos de análisis de trayectorias escolares, manejo de grupos, desarrollo de habilidades para el aprendizaje y alternativas de atención para sus tutorados.
2. Planifica las actividades de tutoría, atendiendo las necesidades identificadas en su grupo de tutorados y optimizando los recursos institucionales con los que cuenta.
3. Lleva a la práctica procesos de tutoría grupal e individual de manera eficiente y eficaz.
4. Evalúa las actividades de tutoría para medir el impacto de su intervención y reorientar su planeación.

Funciones del Tutor

El tutor, al constituirse en guía del estudiante a lo largo de su formación académica universitaria, precisa desempeñar funciones diversas y realizar actividades que sirvan de apoyo al alumno para su eficiente trayectoria y mejorar el desenvolvimiento escolar.

La atención que en materia de tutoría se debe otorgar a los estudiantes son las siguientes:

- Contar con la capacitación necesaria para ejercer la actividad tutorial.
- Formación y profesionalización continúa.
- Establecer y mantener la comunicación con los tutorados para establecer estrategias conjuntas atendiendo a las políticas de tutoría de la escuela.
- Elaborar un plan de trabajo en base a las necesidades, evolución y potencialidades y dar seguimiento a las actividades acordadas con sus tutorados.
- Detectar y canalizar a los estudiantes con problemas académicos o personales cuando ello se requiera.

- Intervenir en aspectos relacionados con falta de motivación, organización del tiempo de estudio, selección de carga académica, entre otros aspectos vinculados directamente con su desempeño.
- Propiciar en los estudiantes el estudio y aprendizaje autónomo, y sugerir hábitos y técnicas de estudio.
- Impulsar y propiciar el trabajo colaborativo entre los alumnos.
- Integración del expediente del alumno, con información referente a su trayectoria académica.
- Impartición de tutoría grupal y/o individual a los estudiantes.
- Orientación al alumno sobre los servicios institucionales y estructura académica (mapa curricular, servicio social, prácticas profesionales, opciones de titulación, cursos, becas, actividades culturales y deportivas, etc.).
- Diseño de estrategias para cubrir necesidades académicas detectadas.
- Seguimiento y evaluación de las acciones tutoriales.
- Elaboración y registro de reportes periódicos y finales en torno al desarrollo del programa.
- Participación en las reuniones del claustro de tutores a las que sea convocado para tratar asuntos relacionados al proceso de tutoría.

Conclusiones

Finalmente, podemos concluir que la importancia de la tutoría radica principalmente en la función que ésta cumple en el proceso de aprendizaje de los alumnos universitarios, la tutoría resulta una herramienta indispensable para el mejoramiento de la calidad educativa, al prestar atención de manera directa a las necesidades de los alumnos mediante tutores capacitados en las temáticas de estudio, proveyendo de esta manera habilidades y conocimientos que aportan mayor valor a las capacidades y competencias que el sistema educativo de las instituciones universitarias busca.

Bibliografía

1. Aguirre A. ED. (1996). *Psicología, Adolescencia, Psicología del Niño y el Adolescente*. México: (Alfaomega. 1996).
2. ANUIES (2000), *La Educación Superior en el Siglo XXI. Líneas Estratégicas de Desarrollo*, México: ANUIES.
3. ANUIES (2000). *La educación Superior en el siglo XXI*. (Revista de la Educación Superior. N. 107, pp.55-73, 1998).
4. ANUIES (2006). *Consolidación y Avance de la Educación Superior en México. Elementos de diagnóstico y propuestas*, México, ANUIES.

5. Ausubel D. (1963). *Psicología Educativa: Un Punto de Vista Cognoscitivo*. México, ed. Trillas.
6. Barberá, E (Coord), Badia,A & Momino, JM (2001) “La incógnita de la educación a distancia” Barcelona:ICE-Horsori.
7. Bartolomé, m. (1992). *La investigación cooperativa (praxis) (copigrafiado), Taller de iniciación a la investigación- acción.*(EUTS-Universidad de Granada), 2-IV-1992. Bates,A.W.(2001)”Cómo gestionar el cambio tecnológico”. Barcelona: Gedisa.
8. CIIEAD – SEP, (1992). *La educación abierta y a distancia en México. Estudio comparativo de modelos de universidades a distancia y entre los resultados obtenidos se evidenció la diversidad de modelos operativos como una característica de la educación a distancia y ello como un factor relevante para innovación y el cambio en las universidades de corte tradicional presencial.* p.13
9. DAAV, UAEM (2010). *Diplomado en Ambientes de Aprendizaje Virtual.* Dirección de Educación Continua y a Distancia UAEM
10. Díaz, García Y León Garduño, (2006). *El Programa Institucional de Tutoría Académica (PROINSTA).*UAEM.
11. Dirección de Desarrollo Académico del Personal Académico (2003), *Manual del tutor de la UAEM,* Toluca, México: Programa de Tutoría Académica de la Facultad, DIDEPA, Secretaría de Docencia, UAEM.
12. Duart,J y Sangrá, A (2000) “Aprender de la virtualidad”. Barcelona: Gedisa.
13. Estrés. Consultado el 11 de Octubre de 2013 en Wikipedia.org/wiki/Estrés.
14. GAGNÉ. (1977). *Las Condiciones del Aprendizaje.* Aguilar, Madrid.
15. García J. (1997). *Psicología de la Educación .Síntesis,* Madrid.
16. García A. (2001)”La educación a distancia. De la teoría a la práctica.” Barcelona: Ariel.
17. García E. (2007). *Curso del Tutor y taller del SITA. (PROINSTA).* UAEM. Fainholc, B (1999) “La interactividad en la educación a distancia”. Barcelona: Paidós.
18. García y Moreno. (2006). *La tutoría y el trabajo en pequeños grupos favorecen el desarrollo educativo.*www.facmed.unam.mx/plan/PEF-MUNAM.pdf.
19. García, J. (1997). *Psicología de la Atención.* Madrid: Síntesis Psicológica Reategui (1999). www.psicopedagogia.com/deficit-de-atencion-bibliografia. (Onrubia, 1993, Interacción social y contextos educativos. Consultado el 20 de Agosto de 2013

20. García, M y Magaz, A. (2000). ... Kahneman, D (1973) Atención y Esfuerzo Madrid. ...Miranda, A.
21. Gros,B y Silva,J: “La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales” Revista Iberoamericana de Educación Nro 36/1 .[en línea] OEI [Fecha de consulta: mayo de 2012] <http://www.rieoei.org/tec_edu32.htm>
22. Gutierrez A. (2003) “Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas”. Barcelona: Gedisa
23. Hernández R. (2010) Metodología de la Investigación. Perú: Mc Graw Hill
24. M.C.y E. (1998) “Módulo 6: Proyecto, Orientación y Tutoría”. Curso para supervisores y directores de instituciones educativas
25. Martínez F.(1989), “Diseño de investigación para el estudio de la deserción. Enfoque cuantitativo transversal”, en Trayectoria escolar en la educación superior, México: CONPES, ANUIES.
26. Martínez, J. (2004) “El papel del tutor en el aprendizaje virtual.” Revista UOC. [en línea]UOC [Fecha de Consulta: mayo de 2012]
27. Migueo Walso Sánchez. (2002). La tutoría académica una opción en la formación integral del alumno. Consultado el 22 de Julio de 2013 en: <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=94401901>.
28. Muelas, E. (2004) “Módulo 3: La función tutorial.” BsAs.: Fundec.
29. Pask, (1964). Teoría De La conversación. Consultado el 16 de Agosto de 2013 en www.sapiens.com.
30. Paula Caldeiro, Graciela. (2006). Orientación escolar y tutoría. Extraído el 18 de Julio de 2013 de: <http://educacion.idoneos.com/index.php/355333>.
31. Piaget, J.(1999).De la Pedagogía de Paidos, Barcelona.
32. Portal del Tutor. (2001). La Tutoría en la Facultad de Ingeniería de la UNAM. Facultad de Ingeniería Universidad Nacional Autónoma de México. Consultado el 3 de Julio de 2013 en <http://www.psicopedagogia.com/certificado/532>
33. Propuesta de ANUIES (1998). La Educación superior en el siglo XXI. Lineas estrategias de desarrollo.
34. Rosselló, B y Soriano, M. (1998). Rubenstein, J. (1982).Ruiz-Vargas (1987) Consultado el 02 de Agosto de 2013
35. Salmon, G (2000). “E- Moderating: The key to teaching and learning online” London: Kogan Page.
36. Ugaz,P. (2005) “Claves para desempeñar el rol de tutor en un programa virtual” Actas de Online Educa Madrid 2005

37. Universidad Autónoma del Estado de México (2002), Bases para el Modelo Institucional de Innovación Curricular de la UAEM, Toluca, México: UAEM.
38. Universidad Autónoma del Estado de México (2008), Programa de Tutoría Académica del plan flexible de la Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública, Toluca, México: UAEM.
39. Universidad de Colima (2004), Primer Encuentro Nacional de Tutoría [en CD], 23-25 de junio de 2004, Colima: SEP, ANUIES, Universidad de Colima.
40. www.psicopedagogia.com/deficit-de-atencion-bibliografia, (Anicama, J; Melgar, E; Antinori, B; Tomás y Araujo, D. (1997b) Validez clínica de la Escala de ... Gabinete de Orientación Psicológica (1993). García y Moreno. (2006). La tutoría y el trabajo en pequeños grupos favorecen el desarrollo educativo.www.facmed.unam.mx/plan/PEF-MUNAM.pdf.

CAPÍTULO 4

LA DESERCIÓN DE LOS ALUMNOS EN LA PREPARATORIA ABIERTA Y SU APORTACIÓN AL MERCADO LABORAL

AUTOR

DRA. EN ED. FELISA YAERIM LÓPEZ BOTELLO

COAUTORES

DR. EN C. ED. JULIO ÁLVAREZ BOTELLO

M. EN A. SUSANA VILCHIS CAMACHO

Resumen

En el Sistema de Enseñanza Abierta se respeta el ritmo individual de estudio ya que el avance académico depende de cada persona, de su capacidad de aprendizaje y del tiempo que se dedique a su formación. Desafortunadamente la estructura social, las condiciones políticas y económicas de nuestro país obstaculizaron gran parte del sistema educativo que se realiza en la modalidad abierta.

Los problemas económicos son los que influyen más para que un alumno deserte y también repercuten en forma negativa en la calidad de los recursos necesarios para la educación, de ahí la necesidad de mejorar la distribución y eficacia de los recursos disponibles.

Palabras claves: sistema abierto, alumnos, mercado laboral, preparatoria.

Introducción

En México, dentro del ámbito educativo, uno de los problemas más graves es la deserción estudiantil por sus altos índices observados y si a esto agregamos que nuestro país se encuentra en vías de desarrollo, nada provechoso resulta el poco presupuesto destinado a este sector.

Un enorme rezago educativo, en la actualidad adolescentes mayores de 15 años no cuentan con educación básica completa. Solo en el año 2000 eran 34 millones de mexicanos y de seguir la actual tendencia, se

estima que para el año 2025 la cifra podrá llegar a poco más de 40 millones de mexicanos. (Movimiento Social Republicano, 2006).

Siendo el objetivo conocer los factores y causas que originan la deserción en el sistema de enseñanza abierta en el nivel medio superior.

Examinar las causas por las cuales los estudiantes que asistieron a Institutos del sistema de enseñanza abierta no hicieron uso de las asesorías y tutorías.

Describir y analizar los factores socioeconómicos, psicológicos y políticos que originan la deserción.

Conocer la aportación al mercado laboral por parte de los estudiantes de la preparatoria abierta

Contenido

En México, los índices de eficiencia terminal y de absorción descienden conforme se avanza en cada nivel educativo:

Nivel educativo	Ingresan	Concluyen
Primaria	100	91.3
Secundaria	87.4	69.6
Media Superior	60.7	37.0
Superior	29.2	14.6

En el Estado de México: En primaria, los índices de reprobación y deserción son mínimos, mientras que en secundaria es del 92.1 por ciento, debido a que en esta etapa donde los estudiantes comienzan a interrumpir sus estudios.

En lo que se refiere al nivel medio superior, la cobertura es del 50.4 por ciento, de acuerdo a lo establecido por la Secretaría de Educación Estatal, en el año 2007. (Revista Tecnología y Comunicación Educativas, No 44, enero-junio 2007).

Lamentablemente con la deserción, se agravan las pérdidas económicas, dando lugar a una disminución de los magros recursos invertidos en la educación, repercutiendo en el desarrollo del país toda vez que los individuos adquieren poca preparación educativa que en cierta medida lacera el avance educativo a nivel nacional y sobre todo el desarrollo del país.

Si bien es cierto, la deserción escolar es un problema que se agrava día a día y esto no necesariamente implica que sus causas se encuentren en el ambiente escolar, porque sabemos que existen otras variables externas

como las sociales, económicas e incluso las políticas, que impactan esta problemática.

A pesar de que se habla continuamente de la gravedad de esta situación poco se ha hecho por investigar el peso que tienen en los distintos niveles del sistema educativo sobre los diversos factores que intervienen en este fenómeno.

Ahora bien, los sistemas abiertos creados en la década de los setentas surgen como una ampliación de oportunidades para continuar sus estudios aquellas personas que por diversas causas se encontraban impedidos de continuar con su preparación bajo un sistema escolarizado; (Colegio de Bachilleres, 2010); sin embargo, esta modalidad no escapa del problema que nos ocupa, dado que presenta un alto porcentaje de deserción.

¿Por qué si la educación abierta surge como una alternativa, presenta esta problemática, llamada deserción o abandono?

Imprescindible es adentrarnos en este tema por la complejidad de su propia naturaleza.

Podremos observar en una primera parte, un análisis de los antecedentes históricos del Sistema de Enseñanza Abierto en México y el objetivo del Sistema de Enseñanza Abierto.

En la segunda parte podremos encontrar la definición, ventajas y los problemas a los que se enfrenta el Sistema de enseñanza Abierta.

En la tercer fase con el objeto de precisar cuáles son los factores que podrían ser asociados a la deserción, haré un acercamiento, en el marco de algunos planteamientos teóricos, tomando en cuenta los estudios realizados en Estados Unidos en el documento de Vicent Tinto (1989), reconociendo la existencia de diferentes modelos y teorías que buscan explicar el fenómeno de la deserción.

Afirma Tinto que en general, es posible clasificar las teorías en cuando menos cinco tipos:

1. Teorías psicológicas en donde es posible distinguir a los estudiantes que permanecen y a los desertores, por los atributos de su personalidad que determinan diferentes respuestas a circunstancias educativas similares.
2. Teorías sociales o ambientales en donde son elementos de predicción importantes del éxito escolar el estatus social individual, la raza y el sexo, ya que el éxito es moldeado por las mismas fuerzas que configuran el éxito social en general y que definen el lugar que los individuos y las instituciones ocupan en la sociedad.
3. Teoría de las fuerzas económicas en donde el estudiante contrasta los beneficios vinculados a la obtención de un determinado grado en una determinada institución, con los recursos financieros

necesarios para hacer frente a la inversión que supone estudiar en dicha universidad.

4. Teorías organizacionales en donde incide el efecto del tamaño, la complejidad institucional, los recursos disponibles, el ambiente y la existencia de estímulos diversos sobre la socialización de los estudiantes.
5. Teorías interaccionales en donde la conducta estudiantil es resultado de la interacción dinámica recíproca entre los ambientes y los individuos.

Las dos últimas teorías se refieren a aspectos del problema de la deserción que conciernen de manera directa a las instituciones y, sobre los cuales, éstas pueden incidir en forma importante.

Tinto considera que la fuerza de las teorías organizacionales subyace en el reconocimiento de que la organización de las instituciones educativas, sus estructuras y sus recursos y patrones de asociación, tienen una repercusión real sobre las actuaciones estudiantiles.

Sin poseer un poder explicativo suficiente al ignorar las subculturas estudiantiles o los patrones de interacción entre maestros y alumnos, que sirven para transmitir los efectos de la organización; tampoco explican los diferentes tipos de conducta que presentan los estudiantes dentro de una misma institución.

Las teorías interaccionales, sostiene Tinto en el mismo texto, que la comprensión que cada individuo tiene de su situación escolar representa una interpretación de los acontecimientos, derivada de su interacción con otras personas y con el contexto más amplio del que forma parte.

El mismo autor asegura que las experiencias institucionales sirven para reforzar o debilitar el compromiso y para aumentar o disminuir la calidad de los esfuerzos que los estudiantes están dispuestos a hacer respecto de su propia educación.

En otro trabajo, Tinto sigue aportando elementos para comprender el fenómeno de la deserción y afirma que, entendida ésta como abandono de los estudios superiores, adopta, esencialmente, dos tipos de comportamiento en los estudiantes: exclusión académica y deserción voluntaria.

A pesar de la gravedad del problema de la deserción en el nivel medio superior y superior existen pocos estudios que profundizan sobre sus principales causas. La mayoría reconoce el problema e intenta solucionarlo a través de medidas que raramente producen resultados positivos o satisfactorios.

Por último encontraremos algunas de las entrevistas y relatos de vida hechos a alumnos desertores, donde se hablará más específicamente de las causas que originaron la deserción de los alumnos.

Con este trabajo se pretende establecer las causas que originan la deserción de los estudiantes y proponer algunas alternativas para solucionar este problema, con la finalidad de que éstas sean retomadas para elevar el nivel de eficacia de esta modalidad y apoyar el funcionamiento del S.E.A. para una mejor aportación al mercado laboral.

Levantamiento de información.

Una de las formas en las que encuentro un sustento potencial para poder explicar las causas de la deserción y la aportación al mercado laboral en especial de los alumnos pertenecientes al sistema abierto del nivel medio superior, son los relatos de vida, como una herramienta técnico metodológica que permite recuperar información de los sujetos de manera directa que han tenido la vivencia del tema motivo de estudio.

Entendidos estos como un intento por descubrir lo social, en el cual la comunicación adquiere un lugar central, siendo el sujeto el protagonista. (Sandoval, 2010)

Es importante remarcar la diferencia que distingue, lo que se denomina historia de vida con el relato de vida. Aunque a primera vista parecieran ser las mismas técnicas, no lo son. La primera remite a estudios sobre una persona determinada, que sí incluye su propio relato, pero que es completado por el investigador con otras clases de documentos o narraciones. Se basa en recorridos amplios en la vida de un sujeto; lo que interesa es una suerte de totalidad, donde el orden cronológico tiende a ser respetado. Tampoco es el testimonio, ya que éste último toma al individuo en calidad de partícipe u observador de un hecho, por lo tanto se aleja de la entrevista biográfica.

También se lo podría diferenciar de la historia oral, siendo ésta, el análisis de fuentes orales con un objetivo histórico.

Aunque indudablemente comparten características comunes, y tal vez la historia oral sea la técnica más abarcativa de las señaladas, las diferencias existen a pesar de que a veces parezcan sutiles. Poder explicitarlas ayuda a una mejor comprensión de las posibilidades y potencialidades de cada una.

A diferencia de todo lo anterior, el relato de vida es una entrevista que busca conocer lo social a través de lo individual. Por eso se sustenta en la experiencia del individuo, no teniendo que ser este último una persona en particular ni especial, ya que sólo basta con ser parte de la comunidad a la cual se estudia.

Éstas han sido algunas de las características que tanto Daniel Bertaux como Franco Ferrarotti, ambos con una amplia trayectoria en la aplicación de esta técnica en sus investigaciones defienden, como parte de reivindicar lo biográfico en tanto enfoque metodológico y no simplemente como herramienta o técnica.

Así, cuando se habla de una entrevista biográfica hago referencia a un relato pronunciado en primera persona, ya que lo que se intenta rescatar son las experiencias de ese individuo. Casi nunca se pretende que sea exhaustivo, sino que se centra en algún momento o aspecto de la vida

Es necesario aclarar que en tanto el individuo se posiciona en primera persona y habla de sus experiencias, se le considera el personaje del relato. No importa si dice absolutamente todo, ni si respeta el orden cronológico, sino los hechos que son iluminados por la selección del recuerdo y la lógica de conexión que se evidencia en el relato. Hay que tener presente que todo relato biográfico es focalizado, parcial, y su primer recorte está dado por el investigador mismo con base en su interés de conocimiento. Tampoco debe importar si las cosas ocurrieron tal cual lo contado, ni si es absolutamente verdad. Esto se basa en que si no sucedió así, por lo menos desde el presente se le concibe de esa manera y por lo tanto se actuará en consecuencia.

Toda entrevista, tiene dos elementos: entrevistado y entrevistador son indispensables para que este texto sea el que es. Si uno no estuviese, o hubiese estado e interactuado de otra manera, el texto sería otro.

Para la realización de este estudio se localizaron 15 estudiantes que desertaron de Institutos del Sistema de Enseñanza Abierta entre mayo del 2007 a mayo del 2008 y cuyas edades oscilan entre los 17 y 28 años. De ellos 8 eran de sexo femenino y 7 de sexo masculino. La dificultad de este trabajo radica que son alumnos que salieron del sistema.

El primer instrumento fue la entrevista, la cual contaba con 34 preguntas, para después realizar los relatos de vida.

El objetivo de la aplicación de las entrevistas consistió no solo en investigar las causas y consecuencias de la deserción, sino también obtener información para elaborar posibles soluciones al problema.

Cabe mencionar que para respetar el anonimato de los entrevistados, se utilizan determinadas claves, que me permitieron tipificar la información.

Comentarios de los relatos de vida.

La deserción adquiere dimensiones especialmente preocupantes, porque si se toma en cuenta que es a través de la educación, que los jóvenes adquieren y construyen el conocimiento, y los instrumentos necesarios para poder formarse personalmente, profesionalmente y prepararse para una plena incorporación a la sociedad, es entonces la deserción, un tema que debe preocupar a nuestro país.

Los problemas económicos son los que influyen más para que un alumno deserte y también repercuten en forma negativa en la calidad de los recursos necesarios para la educación, de ahí la necesidad de mejorar la distribución y eficacia de los recursos disponibles como becas a los

alumnos del sistema abierto, mejorar el material didáctico, capacitación al docente en cada centro educativo del sistema abierto con el fin de combatir la deserción.

Conclusiones

A pesar de estar especificado en las facultades del Colegio de Bachilleres impartir educación en las modalidades escolar y extraescolar, no es sino hasta el año de 1975 que se conformó la nueva estructura denominada Sistema de Enseñanza Abierta, para ampliar la cobertura educativa y mejorar la eficacia terminal del nivel medio superior que habrá de repercutir significativamente en la educación superior (Colegio de Bachilleres, 2010).

La metodología del S.E.A. está basada en tres principales elementos: la Asesoría Académica, los Materiales Didácticos y la Evaluación del Aprendizaje, orientados hacia el estudio independiente, es decir, a formar estudiantes conscientes de su propio aprendizaje para regularse y auto-dirigirse. (<http://www.bachillerato.sead.net/indx.htm>).

En este trabajo se consideraron cinco aspectos del Sistema de Enseñanza Abierta: jurídico-político, epistemológico, psicológico, social y económico, en vista a facilitar la lectura y estudio de sus elementos y su articulación para la creación y funcionamiento de esta modalidad.

La mayoría de los proyectos y programas que se encuentran para esta modalidad pertenecen al tipo de educación compensatoria cuyo objetivo solamente radica en atender la demanda estudiantil sin realizar cambios en la planificación, organización e instrumentación de los sistemas abiertos; así, los resultados obtenidos son pocos satisfactorios y los programas implementados son considerados como fracasos.

De manera general se observó que no existe coherencia entre los fines y objetivos de este sistema. Situación originada tal vez porque al sistema abierto no se le reconoce la importancia y la validez que podría tener. Desafortunadamente la estructura social, las condiciones políticas y económicas de nuestro país obstaculizaron gran parte del sistema educativo que se realiza en la modalidad abierta.

Es importante también resaltar que no importa el tiempo que haya transcurrido después de que el alumno haya abandonado los estudios para que pueda inscribirse en el S.E.A. y concluir el ciclo de enseñanza media superior, siempre y cuando tenga completos los estudios de la enseñanza básica.

El S.E.A. enfrenta algunas limitaciones y problemas, entre éstos se encuentran la falta de material didáctico, la escasez de recursos humanos y económicos y además la necesidad de difundir y promover las ventajas de estudiar en este sistema. La deserción adquiere dimensiones especialmente preocupantes, porque si se toma en cuenta que es a través de la educación, que los jóvenes adquieren y construyen el conocimiento,

y los instrumentos necesarios para poder formarse personalmente, profesionalmente y prepararse para una plena incorporación a la sociedad y al mercado laboral, es entonces la deserción, un tema que debe preocupar a nuestro país.

Los problemas económicos son los que influyen más para que un alumno deserte y también repercuten en forma negativa en la calidad de los recursos necesarios para la educación, de ahí la necesidad de mejorar la distribución y eficacia de los recursos disponibles como becas a los alumnos del sistema abierto, mejorar el material didáctico, capacitación al docente en cada centro educativo del sistema abierto con el fin de combatir la deserción.

La labor para reunir la información de los relatos de vida tuvo dificultad, ya que los alumnos entrevistados habían salido del sistema abierto. Lo cual provocó que las entrevistas se extendieran en tiempo por las actividades propias de los estudiantes desertores o que las entrevistas no se concretaran por falta de interés de los alumnos o por causas ajenas a la voluntad de la sustentante.

Bibliografía

1. Bertaux, D. (2005). *Relatos de Vida*, Ediciones Ballaterra, S.A., España.
2. Colegio de Bachilleres (2010). *El sistema de Enseñanza Abierto*, C.A.F.P., México.
3. <http://www.bachillerato.sead.net/indx.htm>
4. JARAMILLO M. L. (1999), *La Deserción Escolar*. Escuela Normal para Profesores. México.
5. *Revista Tecnología y Comunicación Educativas*, No 44, enero-junio 2007.
6. SANDOVAL T., (2010) *Metodología De La Ciencia Del Derecho*, UAEM, México.
7. TINTO V, (1989). *Una Reconsideración De Las Teorías De La Deserción Estudiantil*, Grupo Interinstitucional para el desarrollo del proyecto de eficiencia terminal, rezago y deserción estudiantil, ANUIES, (Tr. Felipe Martínez Rizo).
8. TINTO V. (1998). *La Deserción En La Educación Superior: Síntesis De Las Bases Teóricas De Las Investigaciones Recientes*, en: *Review of Educational Research*, Vol 45, No. 1, Columbia 2001, (Tr. Carlos María de Allende) ANUIES, 1998.
9. TINTO, V. (2003). *El Abandono De Los Estudios Superiores: Una Nueva Perspectiva De Las Causas Del Abandono Y Su Tratamiento*, Cuadernos de Planeación Universitaria, Año 6, No. 2, ANUIES-UNAM, México.

CAPÍTULO 5

EQUIDAD DE GÉNERO Y LA EDUCACIÓN SUPERIOR

AUTOR

M. EN A. SUSANA VILCHIS CAMACHO

COAUTORES

DRA. EN C. ED. EVA MARTHA CHAPARRO SALINAS

M. EN ED. SILVIO PÉREZ GÓMEZ

Resumen

Actualmente en la sociedad los niños y niñas construyen su identidad al ver como se desenvuelve el papá y la mamá en el hogar. Se debe reconocer que de la familia se parte para poner en práctica la inequidad de género, entonces es imprescindible trabajar con los miembros de la familia para lograr una igualdad de actividades en el seno familiar.

En la familia existe la discriminación marcada ya que se permiten tareas distintas por a las mujeres y los hombres gozan de responsabilidades diferentes. Para que la mujer disfrute de su individualidad debe adoptar una autonomía sobre su cuerpo, economía y tiempo. Un mito de nuestras tradiciones es en el que “las mujeres deben dedicarse al cuidado de los hijos, de la casa y del esposo; centrarse en su matrimonio y ser un objeto sexual”.

Palabras clave: discriminación, inequidad, genero.

Introducción

La educación en las universidades debe ser abordada de manera responsable, tanto por los inversionistas para planear una adecuada infraestructura, que implica libros, tecnología, apoyos económicos para las clases más necesitadas y profesores comprometidos.

Aparecen y se desarrollan las universidades experimentales para formar los gerentes, los institutos universitarios de tecnología oficiales y privados y los colegios universitarios, como proveedores de una educación de habilidades y destrezas; se crean universidades privadas subsidiadas, para completar la formación iniciada por el Estado (Fuenmayor, 2003-229).

La educación superior se ve afectada por una serie de acontecimientos, el sistema universitario de finales de los 80 se caracterizaba por un deterioro académico creciente, poco desarrollo de la investigación científica y humanística, incipiente actividad de extensión, uso ineficiente de los recursos, elevada burocracia administrativa, pérdida de la rectoría por parte del Estado, crecimiento anárquico e insuficiencia de las dotaciones de aulas y laboratorios. A esto se añade años después impunidad de las acciones gremiales y sindicales, deudas de todo tipo y compromisos laborales pendientes, casos que aún gravitan fuertemente sobre las universidades. A lo anterior se agregan necesidades de planta física, la formación de la generación de relevo académico, la modernización de las bibliotecas, la definición de una política de postgrado y la revisión curricular de todos los programas para asegurar su pertinencia, reducir su duración y garantizar la calidad y la equidad educativas, así como la realización de toda la reforma legal y el enfrentamiento del clientelismo y la partidización, pues los claustros conformados bajo estas dos premisas constituyen una camisa de fuerza para el desarrollo académico de las instituciones. Bajo el lema: “Hacia la excelencia académica con calidad, equidad y pertinencia social” hemos actuado en el sector superior educativo (Fuenmayor, 2003-230).

Contenido

Las Técnicas de levantamiento de datos que empleamos fueron a través de la obtención de la información, que se obtuvo mediante una encuesta estructurada y se realizó a alumnos del primer semestre de la FCA, elegidos al azar, en noviembre de 2012. La metodología se empleó fue documental: informativa, expositiva y descriptiva.

La encuesta se aplicó a 90 alumnos de manera aleatoria. El procedimiento para el análisis se dio al ordenar las encuestas y analizar por tipo de respuesta cada una de las preguntas cuantificándolas para poder calcular el porcentaje de respuestas.

Los hallazgos que se pretendía encontrar a través de la investigación, es que para los estudiantes de la licenciatura de contaduría de primer semestre hay actividades que consideran que hay actividades que son propias para las mujeres y otras para los hombres, una gran mayoría considera que los hombres no tienen permitidas determinadas actividades. En el análisis de los atributos que describen de la mejor manera a una mujer, arroja que es principalmente amorosa, trabajadora y tierna. Con más bajo puntaje demuestra que es poco vanidosa, poco dócil y poco obediente. Lo cual está especificado en la gráfica de abajo.

La ponderación cuantificada de acuerdo con el análisis que realizamos de las actividades se muestra de manera detallada. Es relevante mencionar que pudieron elegir la misma actividad tanto para hombres como para mujeres.

La inequidad se ve marcada por la distinción de clases sociales, por falta de libros en las bibliotecas para que los alumnos puedan tener acceso a la información, así como la falta de tecnología que se ha convertido en un punto fundamental, por lo que las escuelas públicas deben de trabajar en la obtención de recursos para poder culminar con éstos aspectos. Pueden buscar programas que apoye el gobierno y de alguna manera gestionar para cubrir las necesidades fundamentales.

Se debe buscar invertir en infraestructura para universidades y de ésta manera tener recursos para poder atender la manera de impartir conocimiento, así como la generación del mismo.

Se tienen casi al día las estadísticas de la educación superior, las cuales tenían 10 años de atraso; se han venido corrigiendo las irregularidades encontradas en las instituciones privadas y oficiales y hoy se puede decir que la oferta privada de pregrado ha sido regularizada en un 95%, mientras la de postgrado lo está en 80%. Se han incrementado en un 50% las plazas estudiantiles en los tecnológicos y los colegios universitarios, mientras que en las universidades el incremento ha sido de aproximadamente un 15% (Fuenmayor 2003-232).

Otro motivo que debiera estar dentro de la equidad es la edad, donde pudieran continuar con sus estudios sin importar el número de años, sin embargo esto es inequitativo.

En el contexto colombiano, la construcción de una democracia real basada en la igualdad social de acceso a las oportunidades educativas, ha tenido poca incidencia en la política de educación superior. No ha sido un ideario político-ideológico que guíe a este nivel. Por el contrario, éste continúa siendo altamente restrictivo con relación al grupo de edad entre 18 y 24 años, con una tasa de cobertura de 14.0%, considerada muy baja respecto a los promedios de países industrializados y de otros países latinoamericanos (Gómez, 1997-4).

Al hablar de edad surge de manera casi inmediata el nivel socioeconómico como obstáculo para continuar con los estudios, cuando el acceso a la educación debiera ser por el grado de conocimientos dando esto la élite.

El concepto de Equidad Social en Educación, en la sociedad liberal moderna, se refiere a la creación de condiciones iguales de competencia -según el mérito- para todas las personas, independientemente de su origen socioeconómico y rasgos culturales y adscriptivos. Esto implica la igualdad social de acceso a las oportunidades educativas y de permanencia en ellas. (Gómez, 1997-5).

El conocimiento es un bien que puede ser adquirido y aplicado- por todos; que confiere 'poder' a quien lo adquiere -ya sea personas, grupos sociales, empresas, naciones-, y que puede ser 'distribuido' socialmente de manera equitativa (Gómez, 1997-9).

Se debe trabajar en una igualdad real en la educación, ya que la inequidad por consecuencia acarrea otros problemas por lo que se debe de seguir una estrategia para poder llegar a una equidad plena en la educación superior. Se hace necesaria una nueva visión estratégica, un conjunto de escenarios futuros deseables, cuyas principales características pueden ser aportadas por una política de Equidad Social (Gómez, 1997-11).

Al darse la inequidad a nivel licenciatura, por aspectos importantes como el nivel socioeconómico surgiendo jóvenes que dejan los estudios, es decir la discriminación entre grupos sociales, donde se excluyen a los más pobres, surge el tema de la equidad en la familia desde el punto de vista del género.

La familia y la equidad de género.

La presente investigación pretende fomentar la igualdad de género en la familia como parte fundamental para la sociedad, así como involucrar a los alumnos de la Facultad de Contaduría y Administración en la equidad de género familiar para que se logre una igualdad real.

Los niños y niñas construyen su identidad viendo cómo se desenvuelve el papá y la mamá en el hogar. Se debe de reconocer que la familia es de donde se parte para poner en práctica la inequidad de género, por lo que es imprescindible trabajar con los miembros de la familia para lograr una igualdad de actividades en el seno familiar.

El concepto de género comenzó a usarse en la década de los 70 como una categoría analítica para llamar la atención sobre la diferencia existente entre lo biológico y lo social. El interés de la oposición sexo/género reside en mostrar como la diferencia biológica ha sido usada para fundamentar y justificar la posición de la mujer en el conjunto social. La capacidad reproductiva se ha convertido en el factor que determina el papel social de la mujer, el cual se liga a la procreación, a lo doméstico y por tanto al cuidado, no ya de los hijos e hijas sino de todos los que lo necesiten (Martínez, 2009:18).

El concepto cobra fuerza a partir de 1980 (aunque ya se mencionaba en 1960, a partir de los llamados “Estudios de la mujer” y ha representado una nueva forma de observar las relaciones individuales y colectivas entre el varón y la mujer, así como los papeles que han construido socialmente. Antes retrataban al hombre y a la mujer desde la óptica del sexo, creando una división desventajosa y dogmática según la cual el campo de uno era impenetrable e inconcebible para el otro (Galeana, 2004, 140).

En la familia se da la discriminación marcada hacia las niñas ya que se permiten tareas distintas por ser mujeres y los hombres gozan de privilegios y de tener responsabilidades diferentes.

Los índices de violencia intrafamiliar se mantiene en un nivel altamente preocupante, ya que siete de cada diez familias sufren en la Ciudad de México algún tipo de violencia. No contamos con los refugios que se requieren en todo el país para mujeres y niños golpeados, indispensables para superar esta patología social, origen de delincuencia, drogadicción y niños de la calle (Galeana, 2004:9). Un hogar debe de estar sobre los pilares del respeto y responsabilidad, y de acuerdo a esta lógica debemos cuidar el desarrollo intrafamiliar del tema de la equidad reconociendo que existen diferentes tipos de familias y que éstas de acuerdo a estas condiciones tendrán que manejar un desarrollo diferenciado, los tipos de familias que podemos reconocer con las siguientes:

Familia nuclear: Vive en un mismo hogar el papá, la mamá, solo o con los hijos

Familia extensa: En un mismo hogar viven el papá, la mamá, los hijos y otros parientes, pueden ser los abuelos, tíos, primos, yernos o nueras.

Familia monoparental: En un mismo hogar vive una madre o un padre sin pareja, con sus hijas e hijos. Los padres y las madres pueden vivir sin pareja por diferentes razones, por viudez, por divorcio, por abandono o por ser padres que decidieron quedarse solos al cuidado de sus hijos, también se les llama padres solteros. Algún familiar puede vivir solo(a) con los niños porque ha asumido su crianza.

Familia compuesta: Uno o dos de sus miembros tienen hijos de matrimonios anteriores y deciden casarse o vivir en pareja. Regularmente esta nueva pareja se hace cargo de hijos que no son enteramente propios (hijastros) y en algunos casos tienen hijos en esa nueva relación y conviven por igual con los demás hijos, ya sea los de ella o los de él.

Familia uniparental: Vive solo una persona, ya sea porque así lo decidió o porque así le toco vivir.

Familia corresidente: Bajo el mismo techo viven algunos amigos o conocidos, sin tener lazos consanguíneos ni políticos, viven juntos y comparten gastos y tareas domésticas, comparten compañía afecto, problemas y soluciones.

La mujer es reconocida para tomar decisiones en cuanto a la alimentación, salud y educación de sus hijos.

La investigación feminista ha trasladado la clásica discusión sobre la distribución del trabajo doméstico, focalizada en la contabilización del número de tareas que cada cual realiza en la familia, al estudio de los mecanismos de poder que a través del lenguaje convierten este tipo de trabajo en una actividad marcada por el género, en el que las mujeres continúan llevando el peso principal en las actividades de cuidado del hogar y la crianza. El análisis del discurso aplicado a este

tipo de investigaciones muestra algunos de los procesos que sutilmente actúan para ocultar o anular el problema como una cuestión de justicia y también de responsabilidad hacia la otra parte de la relación. (Martínez, 2009:144).

Las demandas y las luchas de las mujeres en su dimensión global en su dimensión global no se dirigen sólo a conquistar la igualdad civil o política sino que establecen un campo de pugna en el terreno simbólico, redefiniendo y cuestionando la universalidad misma. El concepto de género como categoría teórica es, en este sentido, una reconceptualización que permite estudiar y comprender las relaciones sociales basadas en la diferencia de sexos. El hecho de nacer mujer o varón es el punto de partida de una construcción social y cultural.

El género define los atributos que cada cultura le otorga a lo “masculino” y lo “femenino” y esta construcción establece una “forma primaria de relaciones de poder” (Fassler, 1997: 146).

La mujer debe tener autonomía sobre su cuerpo, de su economía y de su tiempo, para que pueda disfrutar de individualidad.

Transformación del Rol de género

Por un lado la mujer tiene que cumplir con el rol de esposa, de madre y ahora tiene una participación importante en el aspecto laboral, donde muchas veces es el sostén de su familia. Así mismo el rol del hombre se ha venido modificando, ya que la mujer está participando en actividades fuera del hogar y el hombre ha comenzado a realizar actividades dentro del hogar, lo que trae como consecuencia que se dé un equilibrio, habiendo igualdad dentro de todas las diferencias que hay por ser mujer y por ser hombre. Son iguales en responsabilidades pero diferentes por ejemplo en algunas habilidades, que al tratar de practicar se puede llegar a desarrollar tan bien como la pareja.

Ahora son dos ingresos para el mismo hogar y dos personas que pueden contribuir a las responsabilidades del hogar, al cuidado de los hijos y dos personas que pueden disfrutar plenamente de cada una de las actividades que desempeñan, tanto en el hogar como laboralmente y por supuesto en los descansos.

Todavía existe la creencia en estudiantes de la Facultad de Contaduría de que las mujeres deben dedicarse al hogar y los hombres son proveedores, aun cuando consideran que deben repartirse las tareas de la casa y en muchas ocasiones pretenden que sea de manera equitativa las labores del hogar y que también trabajen las mujeres, no se ha logrado que se elimine el estigma de la mujer por completo de que la mujer tiene ciertas actividades que deben ser distintas a las de los hombres.

Conclusiones

El 92% de los alumnos de la Facultad de Contaduría, consideran que las mujeres tienen los siguientes atributos: deben de ser amorosas con un promedio de 92%, deben de dedicarse a trabajar el 73%, son tiernas un 71% y con el porcentaje más bajo de 41% son obedientes.

En las actividades por género son propias para hombres las siguientes: el 90% considera que operar maquinaria pesada, con 89% trabajar en el campo, 85% tener una jefatura, 82% asistir a juntas vecinales.

Actividades para mujeres: trabajar en un jardín de niños 88%, planchar 87%, hacer las compras de la casa 86% así como cuidar a los niños, y con un 85% cuidar enfermos.

La manera de pensar, de los alumnos de la Licenciatura de Contaduría es muy tradicional ya que está fuertemente influenciada por la cultura de nuestros antepasados donde las actividades van de acuerdo al género.

Bibliografía

1. Williamson, G. (2010). Equidad, inequidad y educación superior: aprendizajes de un preuniversitario para jóvenes de la educación de adultos.
2. Fuenmayor Toro, L. (2002). Excelencia académica y equidad en el sector superior educativo.
3. Gómez, V. M. (2002). Política de equidad social y transformación de la educación superior.
4. Galeana, P. (2004). Derechos humanos de las mujeres en México. UNAM
5. Martínez Martínez M. C. (2009). Género y conciliación de la vida familiar y laboral. Edit .um
6. Fassler, C. (1997). Género, familia y políticas sociales: modelos para armar. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/11791509/4-Equidad-de-Genero-y-Familiar> 24 de Octubre de 2012

CAPÍTULO 6

LA FUNCIÓN DE LA PALABRA HABLADA, LA SEMIÓTICA; LA FUNCIÓN DE LA PALABRA ESCRITA, LA SEMÁNTICA

AUTOR

M. EN ED. SILVIO PÉREZ GÓMEZ

COAUTORES

DRA. EN ED. MARÍA DEL CARMEN HERNÁNDEZ SILVA

DRA. EN ED. FELISA YAERIM LÓPEZ BOTELLO

Resumen

No se realiza el complejo proceso de enseñanza-aprendizaje sin la comunicación, considerando y realizando con todos los elementos de la misma y mucho menos sin considerar el signo de ésta que es la palabra.

Palabras clave: comunicación; la palabra; el signo, semiótica, semántica.

Introducción

La docencia, el aprendizaje y la comunicación se realizan primordialmente mediante la palabra que es signo de todos los signos e imagen explícita de todas las imágenes. Esto adquiere gran significado dentro de la docencia y el aprendizaje que es una muy compleja actividad conjunta: por un lado el elemento más activo, el estudiante y por otro, el docente, quien facilita el conocimiento, señala y explica las rutas más atingentes hacia las metas a conseguir: aprender, obtener el conocimiento.

Utilizamos la palabra dentro del diálogo, pero cuando hablamos no es lo mismo que dialogar, ya que mientras dialogamos esta práctica de la comunicación y del buen entenderse, es una solución a los conflictos resultantes de la convivencia. Si no dialogamos como seres humanos en el uso de la palabra, causamos mayor atraso a la solución del conflicto y tal vez se empeora éste de un modo innecesario. Cuando se menciona esto, sólo se habla quizás de una comunicación rudimentaria, elemental, precaria simplemente.

El hablar cae dentro de las expresiones verbales cuando se quiere expresar algo a terceras personas y no significa por ello que se realice entendimiento alguno, porque tampoco existe consenso, puesto que todos vemos al mundo de diferente manera y no como realmente existen las cosas. Los gustos las expresiones y las preferencias nos impulsan al diálogo, simplemente mediante la palabra.

Cuando intercambiamos opiniones de manera respetuosa y ponemos en claro diversos puntos de vista, realizamos el diálogo y aceptamos con el intercambio natural y social de la comunicación, una suma de valores imperceptibles a primera vista, como es el saber escuchar, la propia sinceridad, la claridad, la pertinencia en la responsabilidad de los actos propios, lo cual abarca además los sentimientos.

Para llegar al entendimiento y conocimiento de las cosas, no obstante expresarlas de diversas formas, la palabra es el instrumento que nos lleva al momento oportuno, con la verdad, con los valores para llegar a la comunicación, al entendimiento y al conocimiento finalmente.

Contenido

Los problemas del signo a la luz de la nueva semiótica: la comunicación actual.

Nos habremos preguntado alguna vez, ¿qué sería del ser humano si no pudiera comunicarse? Ya lo escribió José Saramago en su Ensayo sobre la ceguera, el ser humano sin comunicación no podría existir.

Imaginar que un día al despertarnos por la mañana y no se logra entender una sola palabra de lo que dice nuestra mamá. Con gran asombro, nos encaminamos a la escuela, y al cruzar la calle, caemos a la cuenta que el semáforo tiene las tres luces encendidas al mismo tiempo.

En la escuela, tampoco se comprende lo que se habla ni la profesora ni los compañeros, nadie. Además, cuando se mira la hora, y en el reloj hay sólo rayas y puntos que no se logran descifrar... ¿Se puede imaginar una situación así? ¿Se viviría un caos!

Definitivamente, las personas no podrían vivir de la forma en que lo hacen si no se contara con la comunicación; si no se pudiera transmitir, recíprocamente, aquello que se piensa o se desea.

Por todo esto, se da especial atención al tema comunicación.

La comunicación es un proceso por medio del cual se transmiten datos, informaciones, sentimientos, pensamientos e ideas y cualquier otra cosa intelectual susceptible de transmitirse. Es un proceso, porque se lleva a cabo en un lapso de espacio y tiempo. Son necesarios varios elementos y tiempo suficiente para que pueda realizarse. Se pasa entonces por varias etapas, que aunque cortas, es necesario cumplir.

Todos los elementos en la comunicación, son importantes y absolutamente necesarios. Si uno de ellos falta, el proceso queda incompleto y ésta no se realiza; al completar el proceso, la Comunicación se realiza de manera eficiente.

Definición de comunicación.

La comunicación tiene su raíz en la palabra latina *comunicare*, que significa *poner en común*. Su definición formal es: *proceso de emisión y recepción de mensajes*. Concepto del que se sirve gran variedad de ciencias para definir, cada una en su ámbito, una infinidad de fenómenos distintos aunque todos ellos de naturaleza similar que se explica en su raíz etimológica. Genéricamente se trata de la acción o efecto de comunicar o comunicarse. Aunque también se designa así al “papel escrito” que anuncia sobre una persona o circunstancia particular, y luego por carácter transitivo pasó a llamarse el “mensaje” mismo. Para la Sociología el énfasis en la comunicación está en Niklas Luhmann (1984) que desde un punto de vista funcionalista establece categoría de sistemas de comunicación para los sistemas sociales y con un proceso de reducción de complejidad en la incorporación de elementos, explicado por un proceso de autopoiesis (ποιησις) de creatividad, de producción.

La comunicación se ha convertido en los últimos tiempos en una herramienta imprescindible para cualquier organización (por ésta se entiende: empresas, instituciones, comunidades, Estado-Gobierno) para perseguir sus objetivos como entidad social. Para gestionar esta herramienta nació la figura del *Director de Comunicación*, comúnmente denominado *dircom*, y también el rol del *Planificador comunicacional*, cada uno se encarga de gestionar la comunicación intra y extra-organizacional, acorde a los intereses, objetivos y la cultura donde se desarrollan las actividades.

El idioma.

Existe inmensa variedad de códigos con los que se establece la comunicación día a día. El más común es el idioma. Cada país tiene una misma lengua, con variaciones sobre la misma, pero una a final de cuentas con la que se comunican los habitantes y por eso se entiende entre sí. En Chile, en México, en Venezuela, etc., el código es el español, pronunciado sui generis y con palabras propias, que significan a lo mejor otra cosa en Argentina o en la misma España. Por eso se dice que el idioma es el español de Chile y de otros países aquí señalados, prácticamente sin diferencias esenciales ni estructurales.

Otras formas.

Aparte del idioma, hay además, muchos otros códigos, es decir, muchos conjuntos de signos, que se utilizan día tras día: señales de tránsito, cuando el semáforo tiene la luz roja encendida o la verde o la amarilla, quienes están frente a él entienden el mensaje, esto es, detienen o avanzan el vehículo o el caminar. En ello no participa el lenguaje hablado, pero sí distintos códigos que entienden unívocamente los receptores.

La comunicación tiene diversos esquemas y paradigmas:

Códigos diversos.

Hay diferentes tipos de códigos, esto es, distintos conjuntos de signos que las personas ocupan para transmitir mensajes, y finalmente, para efectuar la comunicación.

Cuando se hace referencia a ellos, lo que se hace es distinguir entre código lingüístico y código no lingüístico escrito, si se utiliza el lenguaje escrito.

Código lingüístico: Es un código, conjunto de signos que necesita del lenguaje, ya sea oral o escrito. De este modo, los códigos lingüísticos se dividen, a su vez, en código lingüístico oral, lenguaje oral, y código lingüístico escrito, cuando se utiliza el lenguaje escrito.

Los idiomas son códigos, los más comunes códigos y corresponden a códigos lingüísticos, que son orales o escritos.

Código no lingüístico: Son aquellos que no necesitan del lenguaje. No requieren de un idioma determinado para ser capaces de transmitir el mensaje.

Para que estos códigos sean útiles, tanto emisor como receptor deben saber sus significados, pero no tienen que saber leer ni escribir. Ello se debe a que estos códigos, como no utilizan el lenguaje, no son escritos ni orales.

Los códigos no lingüísticos tienen tres variaciones: código no lingüístico visual, código no lingüístico gestual y código no lingüístico auditivo.

Código no lingüístico visual: se percibe y transmite a través de la vista. Para captar el mensaje, el receptor debe ver la señal que el emisor envía. No confundir ver con leer. Con el código lingüístico escrito, hay que verlo, pero no basta, porque hay que saber leer y conocer el idioma para entender el mensaje. En cambio, cuando se realiza la comunicación con el código no lingüístico visual, sólo basta el sentido de la vista. Un ejemplo típico de código no lingüístico visual es el de la mayoría de las señales de tránsito o publicidad en general. Con dibujos, las autoridades, policía en general o cualquier elemento del Estado transmiten indicaciones a seguir en el camino.

Código no lingüístico gestual: Con este código, el emisor transmite sus mensajes a través de gestos, utilizando su cuerpo. Podría parecerse al código no lingüístico visual, ya que se trata de un signo o señal comunicativa que el receptor también debe recibir a través de la vista.

Tipos de comunicación.

Según el código que en ella se ocupe, existe gran variedad de tipos de comunicación.

Comunicación lingüística escrita, si el código empleado es lingüístico escrito. Por ejemplo, la carta, el oficio, el memorándum, u otro escrito.

Comunicación lingüística oral, cuando el código empleado es lingüístico oral. Por ejemplo, cuando se realiza la conversación.

Comunicación no lingüística visual, cuando el código empleado es no lingüístico visual. Por ejemplo, la gran variedad de anuncios o colores sucesivos mediante carteles, globos o pantallas monumentales electrónicas.

Comunicación no lingüística gestual, cuando el código empleado es no lingüístico gestual. Por ejemplo, los gestos que utilizamos a diario, el rostro con fastidio o afectado por la alegría o el sufrimiento.

Comunicación no lingüística acústica, cuando el código empleado es no lingüístico acústico. Por ejemplo, la bocina del vehículo, la sirena o campana dentro de un edificio, casa o establecimiento.

Problemas en la comunicación.

Para que la comunicación se lleve a cabo en forma eficaz, todos los elementos que participan en ella deben estar funcionando bien. Basta que uno falle, para que el proceso entero fracase. Veamos algunos de los problemas que se pueden presentar, en cada uno de los elementos estudiados.

Emisor: el emisor falla si no se expresa claramente, cuando transmite algo distinto a lo que en realidad quiere transmitir, cuando se confunde, cuando olvida partes importantes del mensaje. Cuando el emisor puede errar en el medio que utiliza para transmitir. Por ejemplo, si de lenguaje oral se trata, un emisor que habla demasiado bajo o demasiado rápido, no transmitirá de buena manera sus mensajes. En cambio si de lenguaje escrito se trata, un emisor que tiene una letra incomprensible también dificultará la comunicación.

Mensaje: se deben elaborar mensajes completos y correctos para que puedan entenderse por el receptor, puesto que este es el objetivo. Cuando el mensaje está incompleto, o no claro, el mensaje presenta fallas, y por lo tanto, no produce comunicación alguna. El problema más frecuente en la elaboración de mensajes es la poca claridad, es decir, aquellos mensajes que pueden ser interpretados de más de una manera.

Por ejemplo, hay un anuncio en el diario que dice: “Rento departamento en Toluca, Méx.” Algunos lectores podrían pensar que la persona que puso el aviso tiene un departamento en Toluca y desea arrendarlo a alguien. Sin embargo, otros lectores podrían creer que la persona que puso el aviso es quien necesita arrendar un departamento en Toluca. El emisor de ese mensaje lo construyó de buena forma, pero no se dio cuenta de que era ambiguo, es decir, de que podía interpretarse o entenderse de dos maneras diferentes.

Código: ni todos los códigos son efectivos para todo ni en todas las situaciones son efectivos. Cuando se elige uno, el emisor debe percibir dos cosas: primero, que el receptor maneja ese código, es decir, de que lo entiende y, segundo, que el receptor podrá captar el código en la situación en que se encuentra. Por ejemplo, un hijo (emisor) quiere transmitir a su madre (receptor) que la ama. Pero se lo dice en alemán. Si la madre no sabe alemán, no podrá entender el mensaje. El código ha sido el elemento que falló para que se realice la comunicación.

En otro caso, si un niño le hace su declaración a una niña en el idioma que ella entiende, pero se lo dice en una fiesta, con la música a todo estruendo y mucha gente conversando alrededor, lo probable es que ella no oiga nada. Entonces, el código oral tampoco fue el apropiado. Tal vez, en esa situación hubiera sido preferible el uso de un código no lingüístico, esto es, escrito o mediante gestos o señales.

Receptor: con frecuencia, el receptor no capta el mensaje, debido a una falla propia. Un receptor distraído, somnoliento, no comprenderá el mensaje que se envió, aunque todos los demás elementos de la comunicación funcionen bien.

La comunicación es un campo del conocimiento puesto que estamos situados en la Era del Conocimiento (Brooking, 1997; Bueno, 1997; Sullivan, 2001; Nevado y López, 2002), que estudia los procesos de la comunicación humana. Ésta incluye la teoría de la información, la comunicación intrapersonal, marketing, publicidad, propaganda, relaciones públicas, análisis del discurso, el periodismo y telecomunicaciones, entre otros medios y canales comunicativos.

La comunicación es el intercambio de información entre sujetos u objetos. Incluye temas técnicos (telecomunicaciones), la fisiología biológica (por ejemplo, función y evolución) y sociales (periodismo, relaciones públicas, publicidad, medios audiovisuales).

La comunicación humana es un complejo proceso que implica intercambio de información y utiliza los sistemas simbólicos en apoyo para este propósito. Participan en este proceso multitud de maneras de comunicar: conversación (dos personas cara a cara); por medio de gestos con las manos; los mensajes enviados usando la red global de

telecomunicaciones; el habla; la escritura, modos todos, no los únicos, que permiten interactuar con otras personas y hacer algún tipo de intercambio de información.

En la comunicación cuando se involucra algún tipo de aparato, se dice que hay comunicación mediada.

Amplio es el estudio de la comunicación, pero mayor es su aplicación.

Ha estado en constante evolución, debido a las nuevas tecnologías y el uso de las redes sociales, ahora en boga.

La comunicación en la semiótica, es la materialización del pensamiento y del sentimiento, signos todos conocidos por las partes involucradas. Estos símbolos son transmitidos y reinterpretados por el receptor. Hoy, están incluidas redes de colaboración y sistemas híbridos, medios de comunicación y la comunicación personal y también la horizontal.

En Grecia, el estudio de la retórica, el arte de hablar y persuadir, era una cuestión vital para los estudiantes. En el siglo XX, muchos expertos comenzaron a estudiar la comunicación como una parte específica de sus disciplinas académicas. Esta comenzó a emerger como un campo académico distinto a mediados del siglo XX. Marshall McLuhan, Paul Lazarsfeld y Theodor Adorno están entre los pioneros.

Ya no es necesario el periódico para informarse, todavía se cuenta con la televisión y la radio. Sin embargo se puede acceder a una revista a través de Internet, a través del mismo sitio o red social, también por Twitter y por Facebook. Muchos periódicos tienen cuentas en estas redes y publican la información, que siempre está actualizada. Es interesante porque se puede comentar y discutir entre sí.

Cantidad de pensadores e investigadores, en las disciplinas de humanidades como la filosofía, la sociología, la psicología y la lingüística, han hecho contribuciones en hipótesis y análisis sobre lo que se llama “Teoría de la Comunicación”, con una nueva visión general de sus ideas y por ello la hacen un nuevo fenómeno social y actual en constante evolución, tanto por los signos como por los canales de transmisión.

Entre las teorías que ponen de relieve el funcionalismo, está la Escuela de Frankfurt (la primera y fundamental y esencialmente marxista) y la Escuela de Palo Alto (teórica y dominante en la actualidad). El trabajo teórico en América Latina cobró impulso en los 70's cuando comenzó a reelaborarse y transformarse las teorías extranjeras. Así surgió la teoría de las mediaciones con Jesús Martín-Barbero.

Estas teorías dan diferente peso a cada uno de los componentes de la comunicación. En primer lugar se establece que todo lo que dice el remitente será aceptado por el receptor (el público). Luego viene la teoría crítica de que el análisis profundo de la red de transporte o la dominación ideológica en la comunicación de masas (Adorno, Horkheimer).

El receptor, dicen los investigadores de Palo Alto, comprende y acepta sólo lo que el público quiere. Desde el punto de vista de Barbero, lo que el receptor acepta o más bien entiende, varía considerablemente en función de su propia cultura, en el más amplio sentido de la palabra.

La comunicación es una palabra con sentido muy amplio y, como tal, se abre un abanico de posibilidades en muchos segmentos. Con la aparición de las nuevas tecnologías, y la sofisticación y el refinamiento de los métodos existentes de comunicación, surgen cada día nuevas alternativas de posibilidades de comunicación cada vez más dinámicas y de vasto alcance, *ranking* de medios.

Estos avances en el ámbito de la comunicación son una parte integral de la evolución del hombre y la sociedad, aun cuando se sabe que la comunicación está directamente relacionada con los sentidos humanos. De esta forma es imposible que el hombre pueda vivir aislado de la sociedad. En realidad la gente y la sociedad misma construyen a diario el medio ambiente para mejorar estas direcciones.

Para despertar el interés de la gente en cualquier servicio o producto existe la necesidad de un cierto incentivo para hacerlo y para eso hay medios. Estos están siempre evolucionando y mejorando, lo cual quiere decir que para despertar el interés de la gente y la sociedad, se tornan cada vez más difíciles y técnicos.

En la percepción del mundo, el hombre ve lo real a través de su propio filtro interno, ya que la referencia es siempre él mismo, al mirar, juzgar y percibir lo que desea y para lo que está preparado.

En la era de la comunicación, muchas empresas aún desconocen cómo llegar al público y aquí se trata de cómo vender el conocimiento, cómo gestionarlo y cómo evaluarlo. Esta evaluación debe venir por canales externos, evaluadores ajenos a la Institución evaluable. El fracaso puede producirse, en ausencia de un profesional con grandes aptitudes para la docencia, el proceso de comunicación va más allá del intercambio de información y que debe ir de la mano con el proceso de gestión del conocimiento. El administrador debe tener el aspecto de la encuesta, el punto de vista técnico; es necesario recoger la individualidad y optar por un enfoque metodológico.

La semiótica, como ciencia del signo.

Para la semiótica, el acto de comunicar es la materialización del pensamiento, sentimiento, esto es, signos conocidos ya por las partes involucradas.

En Beuchot, Mauricio, “Filosofía del lenguaje”, se encuentran, detalladas magistralmente las siguientes épocas del signo y su desarrollo: **la antigua** abarcando la Grecia clásica hasta la Roma imperial; **la correspondiente al Medioevo** hasta los albores del modernismo;

la época moderna delineando desde la separación semiótica de la edad medieval hasta el Renacimiento, considerando el Racionalismo francés, el Empirismo inglés, la reacción racionalista de Leibnitz apegada a Descartes y la sensualista aficionada al empirismo de Locke, concluyendo finalmente en el Enciclopedismo; barre después con el idealismo, positivismo y romanticismo, inglés y tedesco (pero lamentablemente sin tocar a Lord Byron); destaca la hermenéutica lingüista de F. Nitzsche, reacción significativa en las obras de este autor que sintetizan el romanticismo y el idealismo modernos. Cierra Beuchot, Mauricio, con la época Contemporánea con los dos grandes resultados sobre la filosofía del lenguaje: el estructuralismo de F. Saussure y la filosofía analítica, lógica y matemática de Charles S. Peirce.

- En la comunicación actual, parece que el **signo** se ha cancelado. Umberto Eco ha expresado de diversas formas concluyendo que el signo es una realidad incómoda. Pero la semiótica es una ciencia autónoma del signo, por lo que debe tomarse lo de Eco como una reacción entendible del último especialista en la semiótica. Esta ciencia desemboca en 4 ámbitos:
- El signo sobre todo el lingüístico tiene la vanguardia sobre cualquier otro (Saussure)
- El lenguaje comunica y el signo lingüístico, la palabra, es el primer centro de todos los elementos por el que se realiza el proceso comunicativo. (Heidegger, Beuchot)
- El signo está en la balanza entre el significante y el significado, asocia a ambos.
- El valor del signo se halla entre el uso cotidiano con la lingüística (ámbito sintagmático) y los modelos que se presentan con el ejercicio y juegos del signo (el aspecto paradigmático).

Existe toda una corriente que parece filosófica en torno a la Semiótica, de corte anglosajón (Peirce) que cobija la lógica analítica de Frege, Wittgenstein, Carnap, Quine, Odgen y Richards, Moore, Russel y Charles Jacobson, cuyos trabajos versan en los ámbitos de la lógica.

La parte de la Semiótica que estudia lo relacionado entre significante y significado es la Semántica. La Semiótica se ocupa de los signos, procesos sgnicos, procesos comunicativos, funciones del lenguaje, arquitectura, cine, teatro, modas, tránsito vehicular y peatonal, literatura, publicidad, arte, juegos, la diplomacia, televisión, gestos y demás situaciones de la comunicación; la Semántica está directamente asociada al significado y sentido del signo, la palabra, de los símbolos y expresiones, por tanto del significado.

Existen diferentes ámbitos de la semántica:

- Lingüística: estudia la codificación del *significado* en el ámbito de la expresión. Esta a su vez se divide en:
- Semántica estructural: la denotación de la palabra y aquello a lo que se destina ésta.
- Semántica léxica: la connotación de la relación entre la palabra y lo que significa de acuerdo a la expresión y al contexto en que se encuentra.
- Lógica: analiza los problemas lógicos de significación, estudiando y valorando los signos gráficos: paréntesis, los cuantificados, las variables (desinencias, las constantes (raíces), reglas, predicados, causales, modales, condicionales, etc.
- Del conocimiento (Cognitiva): el paradigma psíquico entre interlocutores en el proceso de comunicación dado que la mente establece relaciones permanentes entre combinaciones de signos y lo que el significado introduce externamente en la interlocución.
- Generativa: es propiamente la separación de la gramática que dispone que todo enunciado procede de una estructura semántica [τό σημαίνον, τό σημαινόμενον, y τυγχάνον, (pág.24)] y no sintáctica (conjunciones y demás partes de la oración utilizadas para expresar, escribir, dar sentido y dirección a la comunicación.

Conclusiones

La comunicación se volvió sin espacio, sin tiempo, sin velocidad y sin presencia indispensables. El cambio cultural de la sociedad tiene grandes ventajas las que son proyectadas por las propiedades del espacio virtual porque permite y motiva uniones y reagrupaciones de personas ahí donde no es necesaria la igualdad espacial, donde no cuenta el tiempo, donde al parecer hasta el tiempo se detiene, donde la velocidad tampoco es sensible, ni se necesitan interlocución, ni intercambios ni peso ni ritmos como tampoco contexto alguno.

El conocimiento se facilita y se ubica al alcance de todos, dada la información y manejo disponibles. Uno de los amplios y múltiples objetivos de esta investigación es poner de relieve el cambio innovador a partir del infinito uso del medio ambiente virtual; de la cantidad recursos que significan las TIC; de la dotación de conocimientos que están dentro de la palabra como signo y como realidad lógica para usar los contextos específicos que hoy día están al alcance de la sociedad; de la necesidad de desarrollar en él mismo, como activo estudiante, los esquemas para aprender a aprender; al mismo tiempo para desarrollar diversas formas de operar la información recibida; aplicar la lógica, la crítica y la estructura del lenguaje para

alcanzar autonomía en el aprendizaje suficiente y poder adaptar, aplicar y desenvolver el conocimiento en el medio social en que se desenvuelve.

Nadie ve al mundo como realmente es, pero hay que verlo.

Si se ha modificado el reto estudiantil para el aprendizaje, la enseñanza y sus métodos deben también modificarse

La superación personal, la educación, la manera de validar el conocimiento, se volvieron más fáciles, incluíbles y necesarios, para todos los interesados.

La nueva arquitectura de la educación nos empuja al aprendizaje de por vida.

La palabra mental, concepto e idea, y la palabra escrita se han modificado inexorablemente.

Bibliografía

1. Avogadro, M. (2006). Razón y Palabra 10° Aniversario. Razón y Palabra, 11(50) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520722009>
2. Beuchot, M. (2004) *Hermenéutica, Analogía y Símbolo*. Herder, México.
3. (2005) *Historia de la filosofía del lenguaje*. FCE, México.
4. (2004) *La Semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. FCE, México.
5. (2006) *Perfiles esenciales de la hermenéutica*. FCE, México.
6. (2001) “La búsqueda de la ontología en Gadamer” en *Intersticios*, Número Especial, Publicación Semestral de la Escuela de Filosofía de la Universidad Intercontinental, Año 6/núms. 14 y 15/ 2001, p. 39.
7. Brown, G.; Yule, G. (1993) *Análisis del Discurso*, Madrid: Visor.
8. Cepal. (2006) *A decade of social development in Latin america, 1990-1999*, ONU, Santiago de Chile, Consulta realizada el 12 de Abril de 2012 en <http://eclac.org/publicaciones/xml/1/14801/lb77> In Chap V.pdf.
9. Cornejo, M. (2002). *Blogs. Usos didácticos*. Consultado el 23 de Agosto de 2012, en <http://cprmerid.juntaextremadura.net/documentos/blogs.pdf>.
10. Creel, C. (2005). *El salón de clases desde el punto de vista de la comunicación*. Revista perfiles educativos. CISE UNAM, México.
11. Cresson, J. (1995). *Multimedia – shaping the future of education*. Paper presented a multimedia conference, South Africa.

12. EDUCAR (2012), para una nueva sociedad. Reflexiones y orientaciones sobre la educación en México. (Conferencia del Episcopado Mexicano.
13. Elliott, J. (2005). El cambio educativo desde la investigación acción. Madrid, Morata.
14. Fowler et alt. (1979) Lenguaje y control. México, FCE.
15. Gadamer, Hans Georg: Arte y verdad de la palabra.
16. Gadamer, Hans-Georg. "Hermeneutics and Ontological Difference." The
17. Gadamer, Hans-Georg. "Ich und Du (Löwith)." *Gesammelte Werke*, Vol. 4 (Tübingen: Mohr Siebeck, 1987), 234–39.
18. Gadamer, Hans-Georg. "Phenomenology of Ritual and Language." *Language and Linguisticity in Gadamer's Hermeneutics*, ed. Lawrence K. Schmidt (Lanham, MD: Lexington Books, 2000), 19-50.
19. *Gadamer Reader* (Evanston: Northwestern University Press, 2007), 356–71
20. Kress, G. (1979) Los valores sociales del habla y la escritura. México, FCE.
21. Longas Alzate, Olga Lucía, López Zapata, Rubén Darío, Ramírez Álvarez, Leydi. Redactar: hablar en el escrito *Revista Virtual Universidad Católica del Norte* [en línea] 2005, (Mayo-Agosto) : [fecha de consulta: 14 de marzo de 2013] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194220464011>> ISSN 0124-5821
22. Ong, W.J. (1987) Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra. México, FCE.
23. Steiner, George: Heidegger 2005)
24. The dark side of organizations. A guided journey to the organizational underworld. Universität Heidelberg Heidelberg, Alemania.

PARTE 2:
TIC'S EN LA EDUCACIÓN

CAPÍTULO 1

INNOVACIÓN TECNOLÓGICA INTEGRAL QUE PERMITA UNA GESTIÓN ESCOLAR DE CALIDAD EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

AUTOR

M. EN I. CÉSAR ENRIQUE ESTRADA GUTIÉRREZ

COAUTORES

DRA. MINERVA MARTÍNEZ ÁVILA

M. EN A. MARÍA. ISABEL REYES SÁNCHEZ

Resumen

La categoría temática de gestión educativa data de los años sesenta en Estados Unidos, de los años setenta en el Reino Unido y de los años ochenta en América Latina (Casassus, 2008). En cada una de estas regiones fue adquiriendo distintos matices desde la perspectiva clásica anglosajona la gestión educativa de las instituciones posee un fuerte carácter técnico instrumental asociada al direccionamiento y a los resultados (Schön, 1998).

Desde nuestra óptica la gestión educativa tiene que ver con los procesos internos de cada institución, con el uso eficiente de la tecnología para no “cansar” a nuestros “clientes” con trámites engorrosos, que lo único que hacen es papel para justificar la “calidad” de la que muchas organizaciones presumen, pero que al interior esta solo es medida por el grado de documentos creados y guardados en un archivo.

Palabras Clave: gestión educativa, innovación tecnológica, calidad educativa.

Introducción

El soporte tecnológico para una buena administración escolar es de una importancia tal que hoy en día no se imagina una gestión sin el apoyo de la tecnología. El deseo de información por parte de todos los actores en materia de educación y de que preferentemente sea en línea por sí misma

es una justificante esencial para desarrollar una estrategia de innovación tecnológica y si esta es integral mucho mejor, ya que involucrará a todas las áreas de la organización.

Si se logra una estrategia tecnológica relevante para la Institución Educativa (IE), el impacto social será muy bueno debido a que los usuarios de la tecnología cambiarán su forma de estar en contacto con la administración escolar. Con respecto a los beneficios económicos deberán ser notables ya que muchos de los procedimientos no requerirán de material para poderse llevar a cabo. En relación al impacto educativo se debe traducir en mejores servicios para la población académica, se intentará lograr un cambio cultural en la forma de atención por parte de los trabajadores de la institución.

La movilidad del personal administrativo se da cada cuatro años en una gran mayoría de los departamentos de la IE, si se logra tener un soporte tecnológico integral, la entrega por parte de los actores actuales será mucho más fácil y no se descuidará la calidad en el servicio.

El soporte tecnológico ayudará a crear nuevos procedimientos ya que facilitará la gestión, dando una respuesta ágil a todos los actores involucrados y elevando con esto la calidad en el servicio y cumpliendo con la normativa de mejora continua marcada por la ISO 9001:2008.

Así mismo un soporte tecnológico garantizará una base de datos electrónica en toda la Institución, una base de datos única que se encuentre centralizada y que no sea redundante con otros sistemas que se encuentren en la IE y por consecuencia la disminución de papelería.

Contenido

No existe un soporte tecnológico integral que avale una gestión de calidad en la Facultad de Contaduría y Administración (FCA) de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM). La tarea fundamental de la administración escolar, es la de facilitar la enseñanza y el aprendizaje. En esta tarea, la administración escolar no puede reducirse a un simple flujo de procesos y resultados, que sin duda son importantes, pero que sin embargo, no podrían concretarse sin una adecuada comprensión del componente humano y del apoyo de la tecnología.

No basta conocer la normativa institucional o tener las bases suficientes de la administración escolar. Se requiere ante todo una actitud consciente en donde se pone en juego la capacidad para el trabajo colectivo, la capacidad para establecer relaciones de cooperación entre la escuela y la comunidad así como también la capacidad para crear las condiciones que motiven a los alumnos al trabajo organizado y consciente, así mismo el uso de la tecnología debe ser de vital importancia ya que sin esto el trabajo se hará más burocrático, lento y de pobres resultados

Hacer gestión significa desarrollar acciones de gerencia y de liderazgo para que permanentemente se abran y se cierren brechas que conduzcan a niveles superiores de desempeño; es el concepto más amplio de manejo de una organización (Velásquez Botero, 2008).

Cuando hablamos de gestión, hablamos de un enfoque sistémico tanto de la gestión misma como de la organización, a la que consideramos un “organismo vivo”; hablamos de integralidad, al involucrar a todas las personas que integran la organización y/o que interactúan con ella, es decir, a los grupos sociales objetivo (clientes o usuarios, accionistas, empleados, comunidad), y todos los procesos, áreas y/o funciones de la misma (Velásquez Botero, 2008).

La gestión por tanto debe ser entendida como el arte de la organización por parte de los actores y los recursos, la gestión en el desarrollo de los procesos de aprendizaje. La gestión es entender a la organización como un ser vivo, saber que necesita para que ésta funcione correctamente y dé los resultados deseados, así mismo lograr un acoplamiento con todos y cada uno de los personajes que la integran

Administración escolar.

La tarea fundamental de la administración escolar, es la de facilitar la enseñanza y el aprendizaje. En esta tarea, la administración escolar no puede reducirse a un simple flujo de procesos y resultados, que sin duda son importantes, pero que sin embargo, no podrían concretarse sin una adecuada comprensión del componente humano (Reyes Ponce, 2003).

Efectivamente, la administración escolar, es fundamentalmente, administración de recursos humanos y por tal razón exige del directivo concentrarse en las relaciones interpersonales.

Un directivo que no tenga la sensibilidad y la capacidad de conocer la realidad social de maestros, padres y alumnos difícilmente podrá lograr los objetivos o las metas institucionales.

Por lo anterior, no basta conocer la normativa institucional o tener las bases suficientes de la administración escolar. Se requiere ante todo una actitud consciente en donde se pone en juego la capacidad para el trabajo colectivo, la capacidad para establecer relaciones de cooperación entre la escuela y la comunidad así como también la capacidad para crear las condiciones que motiven a los alumnos al trabajo organizado y consiente.

El directivo entonces debe aceptar que el quehacer educativo no puede tener un positivo impacto social sino parte del criterio del que es y debe ser trabajo de equipo; pero no de un equipo cercano o de elite, sino de todo el personal, de todos los maestros y maestras, personal técnico, administrativo, e intendencia a su cargo, de tal forma que garantice

resultados positivos en las tareas que emprenda para lo cual se requiere hacerlos partícipes desde la planeación hasta la evaluación.

Un buen directivo, debe saber comunicarse ya que para dar órdenes concretas debe existir el convencimiento y el compromiso de todos en las tareas y propósitos institucionales.

Lo dicho hasta ahora nos ubica en el mundo de la comunicación ya que esta nos permite intercambiar hechos, ideas y experiencias con otros. En una escuela deberá establecerse y practicarse una comunicación adecuada y efectiva.

En suma, hablar de administración es hablar de un verdadero liderazgo pero entendiendo el liderazgo como aquel que es capaz de convencer a los demás de las tareas y propósitos que la institución tiene... nunca en una relación de poder y sumisión (Reyes Ponce, 2003)

La Administración Escolar, es una disciplina que está haciendo un llamado a los actores educativos para que recuperen la capacidad de crear un nuevo futuro.

Finalmente, el proceso de comunicación, organización y planeación son elementos centrales que requieren principal atención. Esto debido a que la planeación no es una actividad exclusiva de los sujetos educacionales, sino que conlleva políticas económicas, sociales, internacionales y educativas determinadas para el sistema educativo.

Sociedad del conocimiento.

El término “sociedad del conocimiento” ocupa un lugar estelar en la discusión actual en las ciencias sociales así como en la política europea. Se trata de un concepto que aparentemente resume las transformaciones sociales que se están produciendo en la sociedad moderna y sirve para el análisis de estas transformaciones. Al mismo tiempo, ofrece una visión del futuro para guiar normativamente las acciones políticas. Sin embargo, ha tenido una adaptación desigual en las diferentes áreas lingüísticas concurrendo también con otros términos como “sociedad de la información” y “sociedad red” (Krüger, 2006)

La Administración Escolar, es una disciplina que en los últimos tiempos ante la “sociedad de conocimiento” está haciendo un llamado a los actores educativos para que recupere la capacidad de crear un nuevo futuro. Con mayor imaginación y con base en las posibilidades que somos capaces de visualizar como factibles.

Las instituciones educativas también tienen esta cualidad en su administración, sin embargo, si observamos que éstas proveen más que un bien y servicio determinado, entonces coartamos la esencia y trascendencia de la institución educativa. En sí misma es el conocimiento que ahora es el mayor de los bienes capitalizables de la sociedad (Roja Quiñones, 2006).

Es por eso que los sistemas de información que se ocupan en la IE son una parte importante y fundamental en la calidad educativa y en la gestión.

Gestión Educativa.

La postura de la administración educativa está apegada a una visión simplista, de tipo empresarial, en donde se le da mayor relevancia al factor de la ganancia que al sistema del servicio, cómo comercializar éste, se pierde el valor pedagógico y se pierde de vista la trascendencia del fin de la institución educativa, por esta determinante y los cambios sociales actuales la visión de empresa administrativa moviliza el valor del trabajo que adquiere la empresa educativa (Martínez Aguirre, 2012)

Calidad.

La calidad es un concepto antiguo que a través del tiempo ha tenido diversas interpretaciones, y que en las épocas recientes sigue teniendo utilidades que distan mucho unas de otras. Es así como podemos hablar de calidad para referirnos a las características de un producto o servicio o para calificar los procesos y la gestión de una organización (Velázquez Botero, 2004). La calidad es un grado predecible de uniformidad y confiabilidad a bajo coste y acorde con el mercado (Deming, 1982). La calidad significa conformidad con los requisitos (Crosby, 1979).

La Sociedad Americana para la Calidad define el concepto como la totalidad de las funciones y características de un producto o servicio, dirigidas a satisfacer las necesidades de cierto usuario.

Por lo tanto la calidad es lograr que el cliente quede satisfecho con el producto o servicio que se le ofrece y se quede con deseos de volver con nosotros.

Sistema.

Un sistema es un “conjunto de elementos que se interrelacionan para funcionar como un todo” (García Reyes & García Dunna, 2008).

Un buen sistema (o uno de alta calidad) es aquél que cumple con las necesidades del cliente. El sistema debe ser: UTIL y UTILIZABLE (Kendall & Kendall, 2005).

Un sistema es parte del universo, con una extensión limitada en espacio y tiempo. Existen más correlaciones o correlaciones más fuertes entre una parte del sistema y otra, que entre esa parte del sistema y partes fuera del sistema (Bertalanffy, 1986).

Por lo que podemos concluir que un sistema es un conjunto de elementos interrelacionados entre sí, que forman parte del universo en un momento dado del tiempo y del espacio y que ayudan a nuestra realidad a ser comprendida de una mejor forma para lograr un objetivo en común.

Implicaciones prácticas del tema de investigación.

A través de la presente investigación se pretende mejorar las prácticas del proceso de administración escolar para lograr que la gestión sea en verdad de calidad, al mismo tiempo se quiere comprender a toda la organización que en este caso es la Facultad de Contaduría y Administración de la UAEM y su funcionalidad para poderla transformar en un nuevo “ser” que sea más funcional y dé mejores resultados.

La mayoría de las organizaciones educativas cuentan con ejes rectores. Dichos ejes se muestran en la figura 1, en ellos podemos observar que toda organización cuenta con un apartado de docencia, investigación, difusión cultural, extensión y vinculación y de administración



Figura 1: *Creación del Autor*

El hecho de hacer que todos estos actores se involucren en un sistema integral implica que todos deben conocer los términos como la gestión de calidad y la mejora continua, lo que conlleva a una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión.

En la planificación se contemplan todos los procedimientos de la Facultad de Contaduría y Administración de la UAEM para poderlos estudiar y observar, para de esta manera llevar a cabo las mejoras necesarias que ayuden a elevar la calidad de los servicios.

En la acción se desarrollaran sistemas individuales para cada proceso basándonos en las características que cada encuestado nos ofrezca a través de la experiencia en el uso de los sistemas actuales.

En la observación, se analizará cómo se comporta cada usuario de los sistemas y las mejoras que trajo en el desempeño de su trabajo.

En la reflexión volveremos a estudiar el procedimiento para ver si nos falló, nos faltó o se podría mejorar aún más el entorno.

Actualmente en el apartado de docencia, hemos identificado los sistemas que se muestran en la figura 2.

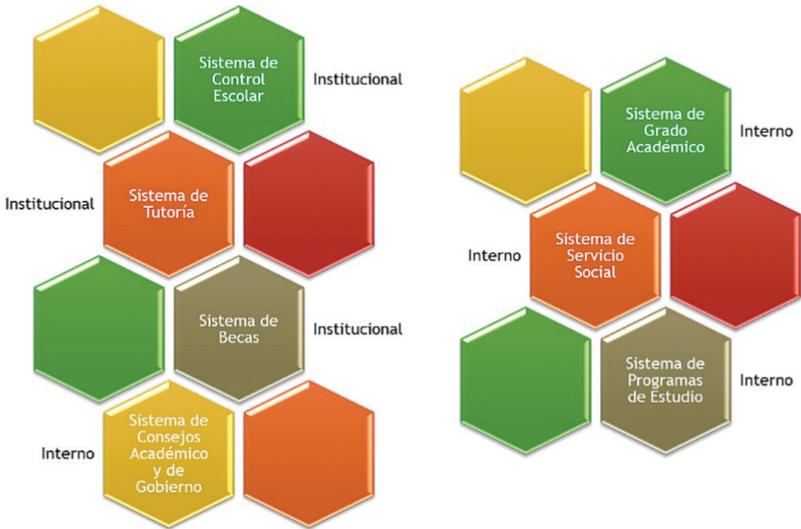


Figura 2: *Creación del Autor. Docencia*

Todos estos sistemas se encuentran operando actualmente, con la salvedad de que la mayoría de ellos no tienen una relación en línea, sino que tienen que ser “alimentados” posterior a la captura del principal, por ejemplo la información del Sistema de Control Escolar no se transmite en línea al Sistema de Grado Académico.

En la Figura 3 se puede apreciar el apartado de investigación, el cual incluye los tres sistemas actuales, se observa que no existe relación entre sí, por lo que queda información que se tiene que volver a capturar al llegar a cada sistema.

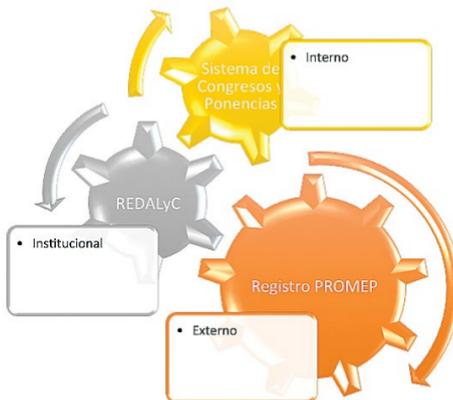


Figura 3: *Creación del Autor. Investigación*

En el caso de difusión cultural, extensión y vinculación y administración, la situación no es tan diferente, ya que existen sistemas que requieren información de otros, y como ninguno de ellos está comunicado, se tienen que hacer capturas repetitivas, lo que conlleva al deterioro de la calidad en el servicio ya que un usuario puede capturar su información hasta en 5 ocasiones diferentes dependiendo del número de sistemas utilizados.

En la figura 4 se muestran los sistemas de Extensión y Vinculación, el sistema externo puede tomar información de los internos para no tener que volver a capturar la información correspondiente.



Figura 4: *Creación del Autor. Extensión y Vinculación*

La presente investigación pretende diseñar una metodología para intentar solucionar los problemas de comunicación entre los diversos sistemas. El diseño de un soporte tecnológico usando esta metodología nos debe traer como resultado un producto que ayude a solucionar los problemas administrativos de la organización y facilitará la comunicación entre la misma. Lo que traerá como consecuencia una gestión de calidad que al final de cuentas se verá plasmada en todos los actores de la Facultad de Contaduría y Administración.

Conclusiones

El tema de gestión de calidad relacionado con el soporte tecnológico es apasionante en el sentido de que en nuestro entorno actual no se imagina una gestión de calidad, pero es difícil entender hoy en día un sistema de gestión de calidad sin el apoyo tecnológico.

La presente Investigación trata de desarrollar una herramienta tecnológica que inicialmente pueda ser utilizada en la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad autónoma del Estado de México, que contemple todos los sistemas internos para su conexión con el exterior, pero como propuesta en su diseño para cualquier Institución de Educación Superior.

El siguiente paso es aplicar encuestas a alrededor de las 400 personas que comprenden la muestra, lo que nos dará información valiosa para la toma de decisiones sobre si los sistemas internos usados actualmente ayudan en algo o son solo simplemente estilos de administración

El diseño de la metodología y de la herramienta tecnológica, buscará interactuar con sistemas externos a la institución para apoyar el crecimiento profesional de los egresados y de los alumnos actuales

Obtendremos indicadores sobre la calidad de nuestros servicios en relación a los sistemas ocupados.

Bibliografía

1. Bertalanffy, L. V. (1986). *Teoría General de los Sistemas*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
2. Casassus, J. (2008). Problemas de la gestión educativa en América Latina. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1.
3. Crosby, P. B. (1979). *Quality is Free*. New York: Mc Graw Hill.
4. Deming, E. (1982). *Calidad, productividad y competitividad. La salida de la crisis*. Madrid: Díaz de Santos.
5. García Reyes, H. (., & García Dunna, E. (. (2008). Enhancing Simulation as Improvement and Decision Support System Tool. Winter Simulation Conference, (págs. 2549-2554). New York.
6. Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2005). *Análisis y Diseño de Sistemas*. México: Pearson.
7. Krüger, K. (2006). El Concepto De «Sociedad Del Conocimiento». *Revista Bibliográfica De Geografía Y Ciencias Sociales*, 1.
8. Martínez Aguirre, L. (2012). *Administración educativa*. Tlalnepantla: Red Tercer Milenio.
9. Reyes Ponce, A. (2003). *Administración Moderna*. México: Limusa.
10. Roja Quiñones, J. M. (2006). *Gestión Educativa En La Sociedad Del Conocimiento*. Colombia: Gestión Magisterio.
11. Schön, D. A. (1998). *El profesioanl Reflexivo*. México: Planeta Mexicana.
12. Tello, C. G. (2008). Gestionar la escuela en Latinoamérica. *Gestión educativa, realidad y política*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1.
13. Velásquez Botero, L. E. (2008). *Calidad De La Gestión Y Gestión De La Calidad*. Fundación Iberoamericana para la Gestión de la Calidad, 3.
14. Velázquez Botero, L. E. (31 de 05 de 2004). *La Principal Ventaja Competitiva De Las Organizaciones Modernas Radica En La Calidad De Su Gestion*. Obtenido de El tiempo.com: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1532168>

CAPÍTULO 2

LA EDUCACIÓN EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

AUTOR

DR. JUAN ALBERTO RUÍZ TAPIA

COAUTORES

DRA. MARÍA DE LA LUZ SÁNCHEZ PAZ

M. EN A. SUSANA RUÍZ VALDÉS

Resumen

Se describe a la sociedad actual a través de los nuevos medios tecnológicos y como éstos provocan un cambio en la forma de estudiar en la educación, por medio del acceso a bancos de información, de revistas y libros digitales actualizados. Los cambios continuos que se llevan a cabo en la sociedad de la información y el conocimiento en el ámbito educativo obligan a las personas a usar las tecnologías digitales en forma rápida y ágil para apropiarse de conocimientos. Actualmente, se requiere mejorar la calidad de la educación teniendo en cuenta que se vive en un mundo globalizado. Cada vez se aprende más por medios audiovisuales e interactivos, donde la competitividad y la especialización toman un papel principal. Se pone de manifiesto que la sociedad actual se encuentra en los inicios de una nueva cultura virtual caracterizada por los flujos de información y que repercute en el desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

Palabras clave: sociedad de la información, enseñanza-aprendizaje, cultura virtual.

Introducción

La educación en la sociedad de la información debe estar basada en la utilización de habilidades comunicativas, principalmente de la palabra. En la sociedad informacional, se pretende superar la desigualdad que genera el reconocimiento de determinadas habilidades y la exclusión de aquellas personas que no tienen acceso al procesamiento de la información, se debe reflexionar en relación a plantear qué tipo de habilidades se están potenciando en los contextos formativos y si con ello se facilita

la interpretación de la realidad desde una perspectiva transformadora.

La llamada sociedad de la información (SI) se manifiesta en la vida diaria. Se trata de determinar el papel que desempeña la educación en este tipo de sociedad y al mismo tiempo qué es lo que ella aporta y/o exige a las instituciones educativas.

Cuando se habla de educación en la SI, el término no tiene un significado único ya que conlleva muchos términos afines y lleva un desarrollo conceptual, teórico y pedagógico. En la educación la idea de información, de conocimiento e incluso aprendizaje, viene reduciéndose fundamentalmente a las llamadas TIC, que a su vez tienden a centrarse en la computadora y el internet, creando así nuevas identidades y formas de inclusión/exclusión: los conectados y los desconectados.

Cuando se piensa en el término educación se tiene en mente el sistema escolar, educación formal. El interés está enfocado sobre la enseñanza antes que sobre el aprendizaje. Aprender se confunde con asimilar y repetir información. Suele darse más importancia a la infraestructura y al equipamiento que a las condiciones de enseñanza y aprendizaje, a la oferta más que a la demanda, a los resultados por sobre los procesos. La mentalidad escolar ha contribuido a restringir la visión y el campo educativo, separándolo de lo económico, lo social y lo cultural en sentido amplio. Desde el punto de vista de la historia de la educación, la “sociedad de la información” no es precisamente alentadora, teniendo en cuenta que la educación tradicional ha sido básicamente por memorización, su consulta a la enciclopedia y por la transmisión de información en demérito de la construcción y apropiación del conocimiento.

Contenido

La Educación en la SI tiende a entenderse simplemente como aprovechamiento de las TIC para fines educativo-escolares (fuente de contenidos, reforzador didáctico, personalización de la enseñanza y el aprendizaje, ayuda para la capacitación y la labor docente, facilitador en la enseñanza a personas con necesidades educativas especiales, etc.), para usar en la escuela o para ampliar el campo de los aprendizajes fuera de ésta, para ayudar al docente. “Educación y TIC” o “uso de las TIC en educación”, o “alfabetización digital”, son maneras de referirse a esta visión de la educación en la SI. Se le confunde con educación virtual o electrónica (e-learning), privilegiando así el medio y los entornos, desplazando al sistema escolar como eje de la educación y los aprendizajes sistemáticos y a menudo reforzando por esta vía la fuerte tendencia actual a la privatización de la educación.

Algunos elementos importantes de la educación en la SI son: oferta educativa flexible, diversificada, individualizada, adecuada a las necesidades

de grupos y objetivos específicos. La educación se centra en torno a la oferta, a las oportunidades y el acceso a la computadora, a internet, más que en torno a la pertinencia y calidad de contenidos y métodos, las condiciones de producción y difusión de dichos contenidos y en general, a la pregunta de qué (información o educación) y para qué (impacto social). El hardware domina sobre el software de las tecnologías y de la propia educación, la información sobre la comunicación, el conocimiento al aprendizaje. Asimismo, predomina un enfoque pasivo y reactivo frente a las TIC vistas como herramientas capaces de difundir información antes que un enfoque activo y proactivo que ve a los sujetos no únicamente como consumidores sino también como creadores de información y conocimiento.

De las primeras redes computacionales, en la década de los 80's, enfocadas en conectar escuelas entre sí a nivel nacional e internacional, se ha pasado a macro políticas y proyectos donde se han instalado computadoras en cada escuela y hacer realidad el aprendizaje personalizado y a lo largo de toda la vida con ayuda de artefactos manuales que caben en la palma de la mano y que cada persona puede llevar consigo. Actualmente la posibilidad del aprendizaje permanente es cada vez mayor. Se vive en una era de la información digital.

La educación en la SI es un enunciado problemático, difícil de significar, atrapado en dos términos que están precisamente en revisión: educación (cuando lo que se busca es el aprendizaje, el aprender a aprender) e información (cuando el objetivo es trascender el dato, conocer, comprender, aprender, crear).

Las modernas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) desplazan a las tradicionales y a instituciones claves como la familia, la comunidad, el sistema escolar, los medios masivos de comunicación, la biblioteca, el lugar de trabajo, etc. Para muchos las TIC están reducidas a computadoras e internet. El campo educativo se ha convertido en mercado privilegiado, disputado desde la política, la empresa privada y las grandes corporaciones multinacionales. Las TIC son usadas como aliadas de la privatización de la educación especialmente en países que cuentan con una fuerte tradición de educación pública. Grandes expectativas están puestas sobre las TIC ya que desvían la atención y los recursos de las condiciones esenciales y los factores estructurales que condicionan la oferta y la demanda educativa: el modelo económico, las políticas sociales, la deuda externa, la cooperación internacional, la práctica docente. La SI y el énfasis en la información pueden contribuir a reforzar, antes que evitar, problemas de la educación y sus sistemas escolares, como la memorización, el aprendizaje sin comprensión, las jerarquías, roles fijos entre emisores-docentes y receptores-alumnos.

La educación, el conocimiento, la información y la comunicación son esenciales para el progreso y el bienestar de la sociedad. Si bien las TIC tienen grandes repercusiones en todos los aspectos de nuestra vida cotidiana, así también sus capacidades reducen obstáculos tradicionales de tiempo y distancia.

“Actualmente las TIC, en la sociedad de la información, tienen la capacidad de entrar en todos los ámbitos de la vida social”, (Castell, 1996). El avance tecnológico de las comunicaciones y la facilidad de almacenar y difundir información genera profundas modificaciones en el medio ambiente educativo. La educación nunca ha permanecido fuera de los cambios y necesidades sociales y hoy en día se ve afectada por la entrada de las nuevas tecnologías que a su vez cambian los papeles que desempeñan profesores y alumnos, su espacio de enseñanza-aprendizaje, sus formas de comunicarse y sus materiales didácticos. Los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje no responden a las demandas actuales de la sociedad por lo que se necesita integrar nuevas estrategias de estudio que integren actividades educativas con la problemática social.

Joyanes (1997), comenta que *“a medida que la sociedad va siendo dominada por las tecnologías de la información y la comunicación, una constante sociológica a tener presente es el cambio”*. Y aquí las TIC representan un elemento determinante en el proceso de cambio social, constituyéndose en herramientas articuladoras de un nuevo tipo de sociedad. Entre las principales tecnologías se puede contar con el teléfono, la televisión, la radio, el dinero electrónico, las tecnologías multimedia, la realidad virtual y las redes telemáticas.

Influencia de la educación en la sociedad de la información.

En el prólogo a *“La era de la información”*, Castell (1996) plantea: *“lo que es específico del modo de desarrollo informacional de la actual sociedad es que el conocimiento tiene como punto de partida el propio conocimiento y que la acción del conocimiento sobre sí mismo es la principal fuente de desarrollo de la actual sociedad”*. Esto implica partir del supuesto que la sociedad y el ser humano se hacen continuamente a sí mismo en un operar recursivo. Señala Castell que: *“se produce así un círculo virtuoso de interacción de las fuentes del conocimiento de la tecnología y la aplicación de ésta para mejorar la generación de conocimiento y el procesamiento de la información”*. Maturana y Varela (1984) denominan a este proceso “circularidad cognoscitiva tautológica”. Este proceso rechaza la idea de que los seres humanos actúan por instrucciones que surgen desde el entorno. Los seres humanos, plantean ambos autores, son capaces de crear mecanismos explicativos que generan por sí mismos el fenómeno que se quiere explicar y desarrollar. Castell denomina *“informacional”*

a este nuevo modo de desarrollo, constituido por el surgimiento de un nuevo paradigma tecnológico basado en la tecnología de la información.

La sociedad informacional según Castell, se orienta hacia el desarrollo tecnológico, es decir, hacia la acumulación de conocimiento y hacia grados más elevados de complejidad en el procesamiento de la información. La búsqueda de conocimiento e información es lo que caracteriza a la función de desarrollar tecnología y ella tiende a desarrollarse a través de paradigmas que se van creando en los sectores sociales que hegemonizan la sociedad. Sin embargo, existe una conexión especialmente estrecha entre cultura, educación y fuerzas productivas, entre espíritu y materia. Castell relaciona de algún modo el florecimiento tecnológico que tuvo lugar a comienzos de la década de los setenta en los Estados Unidos de Norteamérica con la cultura de la libertad para la innovación tecnológica y el espíritu emprendedor que resultaron de los procesos culturales de los campus de formación educacional superior estadounidenses de la década de 1960. Este autor sugiere que la educación en Silicon Valley rompe desde el punto de vista de los valores sociales con las pautas de conducta establecidas, tanto en la sociedad en general y la educación en particular así como en el mundo empresarial.

En la SI actual más que cambios curriculares lo que se requiere es generar una disposición general al cambio en la forma de aprender, comunicarse y producir. *“El futuro profesional es tan imprevisible, e implicará brechas tan grandes en relación con lo que han aprendido la mayoría de quienes hoy asisten a la escuela, que debemos, antes que nada, solicitar a la escuela que los prepare para aprender a cambiar, más que a formarlos en competencias específicas que probablemente estarán obsoletas o serán inútiles para la mayor parte de ellos a corto plazo”* (Touraine, 1997).

La presencia de la innovación tecnológica como una constante a lo largo del desarrollo económico, en determinados momentos históricos genera una verdadera concentración de modificaciones técnicas, con capacidad de alterar radicalmente no sólo el proceso productivo, sino la conformación de toda una sociedad. Actualmente se asiste a una revolución tecnológica sin precedentes, donde se puede compararla solamente con la revolución industrial. La misma se caracteriza por los avances de las nuevas tecnologías como la informática y las comunicaciones. Este nuevo modelo social es marcado por la tercerización de servicios, la automatización, la globalización y las telecomunicaciones. Este es el escenario ideal para que se presente la *cibercultura*.

Mientras en la revolución industrial, la producción giraba en torno a materias primas y maquinarias tangibles, en la SI, la materia prima es la información, las computadoras son bienes materiales pero los programas no. El mundo es el mismo que en aquella época pero éste parece

ser cada vez más pequeño ya que las telecomunicaciones y la globalización han acortado las distancias. Estas transformaciones provocan grandes cambios en las estructuras empresariales ya que deben adaptarse al nuevo entorno, se produce una reivindicación de la empresa y una nueva manera de organizar el trabajo. Aquí es donde nace la educación virtual, rompiendo con horarios y lugares de trabajo. Se basa en el uso frecuente de las nuevas tecnologías y se convierte en una alternativa posterior para el fomento del empleo, o para la inserción laboral de jóvenes o adultos desempleados.

La educación virtual provoca la necesidad de ahorrar energía en el lugar de trabajo y evitar el desplazamiento de los empleados, hecho que lleva a tratar de realizar las tareas a distancia desde los propios hogares. Los sistemas de telecomunicaciones y los sistemas de procesamiento de datos permiten no sólo cumplir con el objetivo sino que contribuyen a crear un nuevo sistema de realizar tareas. La educación virtual se caracteriza por el lugar donde se desempeñan las tareas, la distribución del tiempo y el uso intensivo de tecnología de información y comunicación. En la actualidad el desarrollo científico-tecnológico es el elemento indispensable de cualquier país, empresa u organización pública o privada, que quiera enmarcarse en los procesos de cambios que ocurren a nivel mundial. Estas tecnologías avanzadas transforman permanentemente las relaciones entre los países y al interior de éstos, entre sus regiones y localidades, como en las propias empresas e instituciones.

La revolución del conocimiento y la tecnología están modificando los contenidos del trabajo. Un puesto de trabajo se define por la tecnología que utiliza y fundamentalmente por el uso que se hace de ella. Por lo tanto es posible afirmar que la competitividad y la especialización no dependen sólo de la tecnología (que es conocimiento) que incorpora una organización, sino principalmente del compromiso, dedicación y competencia de las personas en la utilización pertinente de esas tecnologías.

Una organización ya no es exitosa por el simple hecho de haber implementado la mejor infraestructura física y tecnológica, sino porque cuenta con las personas adecuadas para su uso y además porque pueden desempeñarse en un ambiente que está en constante cambio. Hoy en día se está frente a una verdadera revolución en la forma de trabajar, la cual posee actualmente a diferencia del pasado, más propiedades analíticas y sintéticas, es decir, es más intelectual. Si los investigadores, profesionales y trabajadores no asumen estas nuevas cualidades ponen en peligro su posición y estabilidad en el trabajo, amenazan la competitividad de empresas e instituciones y del propio país y no satisfacen a clientes y usuarios.

Ello es así porque las tecnologías (conocimientos) computacionales ya no sólo transmiten información, sino que fundamentalmente registran

compromisos a través del lenguaje digital. Esto nos muestra que hemos pasado de la era en que la computación sólo administraba y estructuraba las comunicaciones para entregar información al instante, a una nueva era en que profesionales, ejecutivos y trabajadores en general articulan y modifican constantemente sus identidades personales a través de las redes de computadoras y tanto las formas de gestionar como el perfil del nuevo profesional han cambiado definitivamente. Esta situación está generando también nuevas formas de pensar en los trabajadores, los cuales tienden a buscar entornos de inteligencia artificial con predominio del aprendizaje generado y la visión compartida. Son estos entornos innovadores sobre la base del cognitivismo sistémico los que desarrollan creativamente nuevos conocimientos. Es necesario construir marcos conceptuales, cuerpos de conocimientos y herramientas adecuadas para la comprensión de estos.

Hay que anticiparse a las tendencias del mercado laboral que la nueva economía está exigiendo de una mentalidad distinta en relación al futuro. Este cambio en las conciencias de los trabajadores tiende a ser paradigmático y busca cuestionar toda la visión actual del mundo y los supuestos sobre los que descansa dicha visión. Pero no es sólo esta nueva forma de pensar que está caracterizando al trabajador moderno que adiciona valor a los conocimientos de las actuales empresas e instituciones, sino que combina fundamentalmente estos conocimientos que desarrolla con la inteligencia emocional, la imaginación y la intuición. Se va alejando de un trabajo y un trabajador carente de conocimientos, de contenido mental, de la combinación de contenidos racionales y no racionales. Esta nueva realidad crea las bases para democratizar el trabajo e incrementar la productividad y los beneficios, la distribución del conocimiento y la inversión en investigación y desarrollo como claves del crecimiento económico y desarrollo humano del siglo XXI.

A partir de esta situación se empieza a vivir socialmente con un enfoque nuevo y una cultura del aprendizaje. Esta nueva visión tiende a orientar hoy día hacia la confianza en sí mismo, alejándolos del temor; potencia la delegación del control, busca incrementar inteligencia en el entorno laboral; crea condiciones para respuestas enérgicas, pero aprendiendo de las ideas y experiencias de los demás. Comienzan a surgir empresas que entienden que lo relevante es descubrir la forma en que se debe aprovechar las capacidades de autoformación y aprendizaje de los trabajadores en todos los niveles de la institución, porque solo este tipo de empresas que acrecienta el aprendizaje será capaz de ser lo suficientemente transparente y flexible ante clientes y usuarios para sobrevivir y desplegarse en un mundo en permanente cambio. Una actitud de aprendizaje debe ser capaz de aprehender los nuevos ritmos del rápido cambio del conocimiento.

El aumento de la información está cambiando la percepción que tiene la gente sobre la sociedad, modificando también el ritmo de nuestros propios archivos de imágenes, la forma de pensar, de sintetizar y la manera de prever las consecuencias de nuestras acciones. En definitiva, está creando un mundo simultáneo, próximo e interdependiente, obligando a las personas a interrelacionar grandes cantidades de relaciones causales. La innovación ha transformado la actividad diaria de cada sociedad.

Una de las nuevas tendencias en la formación profesional en esta nueva era que se está viviendo es aprender usando, es decir, aprender en el uso mismo de la tecnología porque a partir de su propio uso ella puede ser innovada. Esta nueva situación, según Castell, democratiza la inventiva y con ello la mente se transforma en fuerza productiva directa. Pero ello no se debe transformar la curricula en simples herramientas profesionales y especializadas. Con mayor razón, esta nueva situación del aprendizaje exige una fuerza mayor en la comprensión del tipo de sociedad en que se vive, entregando asignaturas pertinentes al aprendiz que le permitan conocerla, incorporar adecuadamente las ciencias básicas suficientes para que los nuevos profesionales sean novedosos en la innovación y por último desarrollar habilidades que logren innovar con la rapidez suficiente que el mundo moderno exige. Esto permitirá a los profesionales innovar atrayendo información y conocimientos desde cualquier parte de la red. Ello será así, de acuerdo a Castell (2001) porque *“el ciberespacio rompe con la unidad de interlocución (del uno-uno o uno-muchos, muchos-muchos) sin caer en el caos”*.

Hacia una sociedad del conocimiento con las tecnologías de la información.

Está creciendo una nueva sociedad basada en la información electrónica mediante el uso de las computadoras y viene a denominarse “sociedad digital”, una sociedad en la que los principales intercambios ya no son la fuerza de trabajo o los productos, sino las informaciones electrónicas. La información electrónica tiene ya un gran valor económico, el gran desarrollo de la tecnología de la información ha sido promovido por la política de los Estados Unidos de Norteamérica en materia de información y por el creciente capitalismo. El nuevo mundo de la información electrónica apunta a pretender hacer uso de la hegemonía de las tecnologías de la información para defender determinados intereses. En la actualidad, las políticas de información nacional e internacional tienen, en gran medida, el apoyo fundamental de las leyes del libre mercado y también de una política económica neoliberal, por lo que la información se ha convertido en un sector económico no solo pujante sino predominante.

La nueva sociedad de la información se encuentra estrechamente vinculada a los aspectos económicos es rica en información, traspasa las barreras lingüísticas, culturales religiosas y de todo tipo, pues existe

un destinatario prioritario, el capital, que controla toda su evolución y sus productos. Así, esta sociedad mundial de la información está constituida al servicio de los grandes mercados y de las multinacionales que pugnan por el control de los mercados internacionales en la industria de la información, que hoy es la más próspera y elevada en los mercados bursátiles internacionales. El capital ha impulsado esta gran evolución tecnológica para tratar de obtener una productividad cada vez mayor, por lo que las industrias nacionales compiten por el control de las empresas de comunicación, alta tecnología, telefonía, cable y todos los distintos servicios electrónicos.

Desde a mediados del siglo anterior se produce en el mundo un fenómeno caracterizado por el acelerado crecimiento de la ciencia y las fuerzas productivas, de modo que la ciencia deviene en una fuerza productiva más, lo que unido al fenómeno de la globalización y el desarrollo de áreas como la microelectrónica, la informática y las telecomunicaciones, provocan lo que ha sido llamado una: “revolución en la informática y la comunicación”, con la aparición de tecnologías que integran la telefonía, el video y la computadora y en las que han jugado un papel revolucionario la computadora y sus redes globales. De este modo aparece la multimedia, la realidad virtual e internet. Dado el carácter globalizador de este fenómeno se han producido profundas transformaciones sociales, donde una de ellas es la irrupción en nuestras vidas de las nuevas tecnologías de la informática y la comunicación, los niños aprenden computación desde la educación básica y toda la sociedad de una manera u otra ve su presencia. Se habla de conceptos como: “sociedad de la información”, “sociedad del conocimiento”, internet, correo electrónico, DVD, memoria flash, iPad, etc. y cada día se incorporan más conceptos a nuestra cotidianidad como un elemento imprescindible. Se está desarrollando una sociedad donde los conocimientos y una cultura diferente se extienden masivamente. Es necesario tener en cuenta el impacto que para el desarrollo de la humanidad implicó la revolución científico-técnica ocurrida en los últimos 50 años del Siglo XX y en los inicios del siglo XXI.

Estos fenómenos que se han caracterizado por el crecimiento acelerado de la ciencia, la productividad del trabajo científico y la conversión de la ciencia en una fuerza productiva directa, lo que trajo como una de sus consecuencias más importantes el aumento de la actividad de investigación, el rápido crecimiento del número de publicaciones especializadas, el desarrollo de los servicios de información y la multiplicación de las entidades que participan en el ciclo de la comunicación científica, destacan que en este contexto, la información científico-técnica creció a ritmos acelerados, de forma exponencial, en la misma medida en que se

desarrollaba la ciencia y que con el surgimiento de soportes electrónicos (discos magnéticos y ópticos), se facilitó el almacenamiento, actualización y recuperación de la información, transformándose radicalmente los canales tradicionales de producción, disseminación y acceso a la información científica, lo que favoreció una “explosión de información”, acentuada ante este avance vertiginoso de las tecnologías de la información y muy especialmente del fenómeno: internet.

En la década de los noventa aparece la denominación de las NTIC, sustentado en el desarrollo de nuevos equipos y dispositivos diseñados para almacenar, procesar y transmitir, de modo flexible, grandes cantidades de datos, hay una revolución de la información técnicamente apoyada en la multimedia (integración de texto, sonido e imágenes en la computadora), la realidad virtual (simulación de la realidad mediante computadoras) y las redes globales de computadoras de nueva generación (sistema de comunicaciones interactivas constituido por grandes redes de computadoras que se conectan entre sí a altas velocidades, gracias a sistemas de transmisión como la fibra óptica, cable coaxial, los satélites y la telefonía móvil).

En los últimos años, el mundo de las telecomunicaciones ha ido transitando hacia el predominio de la transmisión inalámbrica en la telefonía y a transmisiones más diversificadas donde prevalecen la utilización del satélite y la fibra óptica. Con estos últimos se puede integrar simultáneamente una gran variedad de servicios (telefonía, telefax, vídeo, televisión, redes informáticas, etc.). De modo que cuando hablamos actualmente de las TIC no se está refiriendo a un solo tipo de tecnología sino de al menos, tres tipos diferentes, cada vez más articulados entre sí, pero que utilizan procesos y establecen relaciones muy distintas entre los contenidos y los usuarios: la televisión, la computadora y la telefonía.

Se destaca con esto el papel que juegan las TIC, como elemento fundamental en la transformación del conocimiento en un factor primordial de la producción, basado en la productividad de la generación del conocimiento y el procesamiento de la información. Se puede mencionar que el concepto de sociedad de la información tiene sus antecedentes históricos en Europa a partir del desarrollo acelerado de las tecnologías de la información y las comunicaciones, en la que ha jugado un papel fundamental internet y puede ser conceptualizada como: “una fase superior del desarrollo histórico social de la humanidad, caracterizada por que la información es el recurso fundamental para su desarrollo y libre acceso” y en la cual, han resultado determinantes para su surgimiento y desarrollo las tecnologías de la informática y la comunicación.

Las TIC en la educación.

Estos medios de comunicación social cumplen una función trascendental como instrumentos socializadores en nuestra sociedad contemporánea, con un fuerte impacto en la configuración de los valores, creencias y actitudes de las personas que se desenvuelven en ella. Todo ello parece indicar, como el influjo de la información se puede traducir en una acumulación de temas y datos proporcionados por los diversos medios, entre ellos la televisión y las computadoras. Esta abundancia da lugar a un conocimiento paralelo, que en ocasiones, puede generar un conflicto o simplemente una sobre información en la socialización de las nuevas generaciones. En el espacio de la realidad virtual informacional, una de las posibilidades más fructíferas se encuentra en la simulación, en cuanto método para la comprensión e incluso argumento para la explicación y campo para la acción.

El aprendizaje, se convierte en la manera a través de la cual el ser humano aprende el comportamiento y ello ocurre no sólo mediante la observación de modelos reales, como podrían ser los padres, sino también a través de otros modelos, como serían las películas (cine) o los programas de televisión. El mejor antídoto para prevenir actitudes de imitación negativas es el hecho de que se promueva el desarrollo de la lectura crítica como una nueva actitud, distante y reflexiva. Como un proceso en el que hay que pasar de la dependencia a la autonomía. Con esto, no se pretende sólo la alfabetización en los medios de comunicación, sino también generar respuestas responsables y cambios de hábitos.

La nueva idea de escuela obliga a considerar los medios de información accesibles no sólo para el profesorado sino también como vía de expresión de los estudiantes. De este manera, se propicia un comportamiento en el que la expresión de ideas, la creatividad y la libertad llevan a abandonar el estilo de la pedagogía más tradicional, pasando a ser instrumentos al servicio de un ideal pedagógico compartido ayudando a comprender mejor su función instrumental en la búsqueda del aprendizaje y del conocimiento. La diferencia existente entre las instituciones educativas y la comunicación de masas no radica exclusivamente en la introducción de los medios en la escuela, sino que se hace necesaria una renovación de los objetivos, de los contenidos, de los métodos y de las técnicas pedagógicas.

El proceso de renovación que las Instituciones de Educación Superior (IES) están experimentando para poder continuar cumpliendo su función fundamental en la sociedad del mañana, requiere de una adaptación a una nueva cultura propiciada por las nuevas tecnologías de la información, a lo que se denomina "*cibercultura*". La entrada de nuevos medios en la enseñanza contribuye a los cambios necesarios que deben darse en la instituciones, pero al mismo tiempo exigen cambios en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El aprendizaje en la sociedad de la información.

La escuela, como sistema institucionalizado, tiende a conservar el status social establecido. Como sistema conservador que es, no propicia en su seno los cambios que se dan en materia de comunicación, como no lo hace respecto a otros cambios sociales. De esta manera, la comunicación icónica, audiovisual y las nuevas tecnologías de la información van imponiéndose progresivamente como ejes de la cultura del siglo XXI, mientras la escuela se encuentra utilizando la palabra hablada e impresa. Los avances tecnológicos en cuanto a comunicación, a pesar de las declaraciones de intenciones que se pueden encontrar en los documentos oficiales relacionados con la currícula, encuentran serios impedimentos como la falta de energía eléctrica, líneas telefónicas y computadoras para penetrar en las instituciones educativas.

Los audiovisuales y el software educativo no se encuentran entre los recursos de uso común en la formación. Aquí se presenta un problema económico, la capacitación específica en el profesorado, el replanteamiento metodológico y organizativo de las actividades de enseñanza aprendizaje que conlleva. Los estudiantes actuales han nacido bajo la influencia de los medios de comunicación, lo audiovisual se hace muy común en las nuevas generaciones. Se han producido modificaciones en la manera de acceder y de adquirir aprendizaje en la sociedad de la información.

El aprendizaje es el proceso por medio del cual la persona se apropia del conocimiento, en sus distintas dimensiones: conceptos, procedimientos, actitudes y valores. Además el aprendizaje es todo aquel conocimiento que se va adquiriendo a través de las experiencias de la vida cotidiana, en la que el alumno se apropia de los conocimientos que cree convenientes para su aprendizaje. Las experiencias, modifican a las personas. Los intercambios con el medio modifican las conductas. Las conductas se dan en función de las experiencias del sujeto con el medio. Por tanto, los aprendizajes permiten adaptarse al entorno, responder a los cambios y a las acciones que dichos cambios producen (Longworth, 2003).

Las tecnologías digitales apoyan a la adquisición de conocimientos bajo el término de “enseñanza virtual” o “aprendizaje electrónico”. En muchas ocasiones, existen dificultades de acceso a las nuevas tecnologías, pero además, hay grandes diferencias entre el aprendizaje por medios impresos, habitual en los estudiantes y el aprendizaje por medios electrónicos. Cambia la accesibilidad, pero lo que es más importante, cambia la atención, la motivación y su actividad mental (por ejemplo con el uso de los simuladores educativos). La capacidad de reflexionar, considerada uno de los grandes logros de la especie humana (Vygotsky, 1979), a través del establecimiento de dos formas distintas de señales que el ser humano

recibe del medio, para su procesamiento cerebral. Se remite de nuevo al viejo dilema entre la imagen y la palabra, el de la desproporción entre la información gráfica y la escrita recibida por el alumnado. Aunque los más media y la tecnología educativa como disciplina no se circunscriben al mundo de las imágenes, el uso más frecuente de ellas está apoyado en la realidad visual (Negroponte, 1995).

Con las nuevas tecnologías, los alumnos tienen inevitablemente que leer para trabajar con ellas, no deja de ser un hecho que la actividad básica para el desarrollo de la segunda vía neuronal, la lectura (lineal y analítica), se haya convertido en un accesorio, mientras que lo accesorio, la imagen (global), pase a convertirse en el núcleo fundamental.

El desarrollo de la sociedad de la información indica que el mal uso de las nuevas tecnologías lleva a privar a quienes la usan de una parte importante de la realidad. Así, *“el chateo en un cibercafé viene a ocupar el lugar que anteriormente tenía la tertulia en la pandilla. Se prefiere la simulación de la pandilla a la pandilla misma, la escenificación de lo real a la realidad en sí, el hablar a través de Internet al diálogo con quien se tiene al lado”*. (Castell, 2006). El sentimiento de pertenencia al grupo de iguales, en la mayoría de los casos, queda empobrecido y sustituido, a veces, por no se sabe qué nuevas vivencias ya que es un fenómeno complejo sobre el que aún no existe suficiente investigación.

La educación o alfabetización tecnológica, en el ámbito educativo formal y de la ciudadanía en general, requiere no sólo desarrollar los conocimientos y habilidades tanto instrumentales como cognitivas en relación con la información vinculada a través de las nuevas tecnologías (manejar software, buscar información, enviar y recibir mensajes, etc.), sino también demanda plantear y promover valores y actitudes de naturaleza social y política con relación a las tecnologías. Se trata de aprender a utilizar de forma inteligente la información. Ya que la tecnología no es meramente semiótica, sino de evolución de las interfaces tecnología-usuario, facilitando y familiarizando el empleo de la misma en función de los intereses potenciales de los sujetos. *“Las webs y los navegadores convierten a internet en una “telépolis” sin barreras y plantean una nueva meta para las acciones de formación y el aprendizaje de estrategias para la indagación de lugares y formas de navegación en busca de información”* (Landow, 1997).

Impacto de la cibercultura sobre la educación.

Actualmente, se expone una clara problemática real con respecto al tema de la educación y su integración con las tecnologías digitales y los medios masivos de comunicación. Con las nuevas y sofisticadas tecnologías que hoy se presentan, es necesario y fundamental, articular los modernos avances con los tradicionales sistemas encargados de la formación y el desarrollo

del individuo. En el caso de la “escuela”, es evidente el cambio que se está dando tanto en la forma de enseñar y evaluar como en la forma de acceder a los conocimientos y la información. Hay que ser capaces de afrontar los nuevos retos impuestos por la tecnología, preparar a las personas para que puedan desenvolverse en un mundo cada vez más tecnificado sin que por esto haya que renunciar a los valores tradicionalmente establecidos.

Un proceso de alfabetización audiovisual implica una capacidad para codificar, analizar, evaluar y comunicar en cierta variedad de formas. Así lo definió la Asociación para la alfabetización audiovisual en el 2000, desde una perspectiva que aborda la pedagogía de la imagen teniendo en cuenta la lectura objetiva, subjetiva, el conocimiento medio, la producción y evaluación. Y con “imágenes”, se hace referencia a dos nociones: la forma en la que llega a la inteligencia un mensaje y la transformación de lo subjetivo en objetivo, para luego ser de nuevo subjetivo en la mente del espectador; pero en últimas se trata de representación y construcción.

Con respecto a los medios cabe preguntarse qué realidad reflejan al ser la ventana del mundo. Por un lado hacemos una lectura objetiva de los medios para poder distinguir que dice cada uno de ellos, pero igualmente se da una lectura subjetiva del contenido que transmiten. Por esto, lo que importa y resulta significativo, es que tanto educadores como comunicadores sean capaces de conocer el lenguaje del medio para poder reflexionar sobre él y así, en conjunto con la juventud, poder producir los medios.

Como se ha vivido en los últimos años y desde luego como ya se ha estudiado, son muchos los efectos y las transformaciones generadas por la revolución científico-tecnológica, en los diferentes campos de acción del hombre, la política, cultura, economía, etc. Así, el papel de la educación también se replantea y no sólo es un derecho social sino que se convierte en un recurso estratégico pues se constituye en la base de gestión de esta nueva potencialidad (tipo de calificación laboral, desarrollo científico y tecnológico) que se ve reflejada en diversas esferas. Pero este recurso adquiere su potencialidad en el momento en que se imponen procesos de democratización integral ya que sólo democratizando los espacios de la vida social se logra elevar la calidad de los procesos educativos.

El modelo de formación se constituye ahora por medio de sistemas flexibles entendiéndolo como las diferentes alternativas, donde las economías a escala y la división del trabajo han cambiado y en las cuales el tipo de mentalidad que se requiere está relacionado con el trabajador apropiado para que trabaje en círculos de calidad, orientados a alcanzar la potencialidad de las nuevas tecnologías. Para esto, el tipo de formación que se quiere necesita antes que todo, formar un cerebro en los educandos en el cual se incentive la creatividad, imaginación e innovación.

El predominio de una cultura audiovisual puede generar un “proceso educativo del pensamiento”, pero debe existir una política sobre el tema de la educación y las nuevas tecnologías. Asimismo, hay que mirar el proceso de transformación interna de los sistemas educativos, sobre todo porque empieza a ser obsoleta la cultura de la especialización, repetición y acumulación informativa, pues existe un proceso de cambio acelerado en el cual la información es en poco tiempo obsoleta y la cuestión es qué enseñarle al alumno cuando sea adulto en los años posteriores. De esta forma, para abordar la cuestión de las nuevas tecnologías con relación a la educación, es fundamental la introducción de la temática educativa en un contexto interdisciplinario, que haga posible la articulación de diferentes niveles. En definitiva, hay que replantear el estilo pedagógico con todo lo que esto implica y en alianza con la utilización de las tecnologías avanzadas.

Igualmente, la escuela como sistema de educación formal, debe responder a los requerimientos que la época y las circunstancias requieran y justamente, en un período como el actual. Hoy en día estamos sumergidos en ellos y casi todo lo que se entiende, se oye y se percibe del mundo esta mediado por éstos, sobretodo en el caso de los niños. Los aprendizajes del hombre son siempre sociales; los niños, e incluso los jóvenes que aún están en proceso de formación, se transforman y se enlazan sus conocimientos cotidianos y espontáneos con los sistemáticos de la escuela.

Conclusiones

Es innegable la relación que existe entre la sociedad, la educación y las tecnologías de la información; la sociedad y la educación se ven afectadas por los cambios tecnológicos, estos tienen lugar y se desenvuelven de acuerdo a las características generales de la sociedad. El aumento de las ofertas de formación con el uso de las TIC ha propiciado una mayor demanda en la producción de cursos y de materiales educativos digitales; lo que provoca la investigación y el desarrollo, por parte de instituciones y universidades de herramientas y alternativas para propiciar la superación de los profesores y alumnos e involucrarlos de forma consiente en el proceso educativo.

No cabe duda que la educación sigue siendo un motor de cambio y progreso. En la sociedad de la información y el conocimiento en que vivimos, los factores educativos, de cultura y tecnológicos no pueden quedar fuera de nuestra actividad educativa (enseñanza-aprendizaje). La educación seguirá siendo una actividad prioritaria apoyada con las tecnologías digitales.

Bibliografía

1. Adell, J. (2004). Redes y educación. En De Pablos, J. y Jiménez, J. (Eds.). Nuevas tecnologías, comunicación audiovisual y educación. Barcelona: Cedecs.

2. Bell, D. (1973). *The Coming of Post-Industrial Society*. Basic Books: New York. Hay trad. castellana de R. García y E. Gallego, *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, Madrid: Alianza Editorial.
3. Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, España, Ed. Plaza & Janes.
4. Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. Cambridge, Mass.: Blackwell.
5. Castells, M. (1996-1998): *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, Vol. 1, *La sociedad red*, Vol. 2 *El poder de la identidad* y Vol. 3 *Fin de milenio*, Madrid, Alianza.
6. Castells, M. (2000). *Aprender en la sociedad de la información*. Fundación Santillana. Madrid.
7. Castells, Manuel, Giddens Anthony y Touraine Alain (2001), *Teorías para una nueva sociedad*, Madrid, Fundación Marcelino Botín.
8. Joyanes, Aguilar Luis. (1997). "Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital". Madrid: Mc.Graw-Hill.
9. Landow, G.P. (1997): "Teoría del hipertexto". Barcelona: Paidós.
10. Longworth, N. (2003). "El aprendizaje a lo largo de la vida. Ciudades centradas en el aprendizaje para un siglo orientado hacia el aprendizaje", Barcelona: Paidós.
11. Maturana, H., VARELA, F. (1984). *De Máquinas y Seres Vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo.*, *El Árbol del Conocimiento* 1984.
12. Negroponte, N. (1995). *El Mundo digital*, Barcelona: Ediciones B, 1995.
13. Touraine, A. (1997). *¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
14. Vygotsky, L.S. (1979): "El desarrollo de los procesos cognitivos superiores", Barcelona: Grijalbo.

CAPÍTULO 3

LA CULTURA VIRTUAL EN LA EDUCACIÓN

AUTOR

M. EN A. SUSANA RUIZ VALDÉS

COAUTORES

DRA. EN ED. FELISA YAERIM LÓPEZ BOTELLO

M. EN A SUSANA VILCHIS CAMACHO

Resumen

La sociedad actual se encuentra en los inicios de una nueva cultura virtual caracterizada por los flujos de información y que repercute en el desarrollo de nuevos ambientes de aprendizaje mediante las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Hoy en día, no es posible entender los nuevos procesos educativos sin hablar de la cultura virtual. Los procesos formales e informales, tienen que ser tomados en cuenta para fomentar una educación permanente a lo largo de toda la vida. La consecuencia de una visión diferente de la educación en la sociedad actual trae consigo que se tenga en cuenta una manera distinta de estudiar que viene determinada por el espacio, el tiempo, las interconexiones y las nuevas representaciones icónicas y simbólicas globales de las redes de comunicación y de la cultura. La función que la universidad contribuye de una manera significativa en el desarrollo de la sociedad de la información y la cultura virtual así como la capacidad de integración de las TIC en los ambientes educativos.

Palabras clave: cultura virtual, TIC, ambientes de enseñanza-aprendizaje.

Introducción

El antiguo concepto de cultura no tiene similitud alguna con el concepto actual de información electrónica. La cultura puede ser entendida como nuestra experiencia compartida con las múltiples relaciones que conforman las experiencias vividas por los individuos y la comunidad. El ser humano está inmerso en alguna comunicación dentro de alguna cultura, de forma que la comunicación es creación y transmisión de significados.

Los ámbitos de la cultura son transmisores de significado social, la nueva industria de la cultura y del entretenimiento está convirtiendo en mercancía a la cultura dominante.

La cultura durante siglos ha estado desvinculada de las relaciones de intercambio, en la actualidad está inmersa en estas relaciones, pues se ha producido un gran cambio hasta tal punto que la publicidad ya es intérprete y transmisora de ciertos significados culturales y así el capitalismo no elabora solo servicios sino también producciones culturales. Con el aumento y extensión de las tecnologías de la comunicación en la vida cotidiana, todas las formas de comunicación se están mercantilizando y de esta manera la cultura se está mercantilizando.

La cultura queda reducida a un entretenimiento comercial, como valor cultural se agota, pues en el mercado solo impera su utilidad y su valor como mercancía y pierde su auténtico valor de uso para adquirir solo un valor de cambio. Esto significa que las culturas locales están amenazadas al igual que los sentimientos, valores, experiencias y significados compartidos que son los que sustentan la cultura de los pueblos, pues el comercio global invade la cultura local.

Contenido

Cada vez más aspectos de nuestra vida se han convertido en mercancías. En la etapa comercial las transacciones se realizaban en un espacio y en un tiempo muy determinados, sin embargo la economía de la información digital incorpora el tiempo libre que no era objeto de relaciones comerciales, de esta forma tenemos una comercialización omnipresente, donde toda experiencia humana queda mercantilizada.

Con el paso del tiempo, la actual sociedad de la información tiene un mayor individualismo, la tecnología aparece como el sustituto de las relaciones sociales, perdiéndose, por tanto, la elaboración colectiva de ideas. La cultura se convierte, cada vez más, en experiencia de vida que puede ser objeto de embalaje y venta. En los últimos siglos se han transformado los recursos físicos en propiedad, hoy en día los recursos culturales se transforman en experiencias personales y en entretenimientos de pago en un mundo de redes de información, donde todo se transmuta en intangible, mediante las tecnologías electrónicas de la comunicación comercial y del comercio cultural. El capitalismo de la información no se va a basar en el antiguo mercantilismo o intercambio de bienes, sino en el acceso a servicios y experiencias, así el nuevo capitalismo de la información es más intangible y menos material. Este nuevo capitalismo no es transacción, fundamentalmente, material sino acceso inmaterial, es cuestión de temporalidad.

Marx, Weber y Durkheim, pusieron de manifiesto la vinculación entre lo económico, lo cultural y lo tecnológico y su incidencia en el

trabajador industrial, hoy esta vinculación va a conformar al sujeto consumista contemporáneo. Del capitalismo de la producción industrial se ha pasado al capitalismo de la representación digital, donde el entorno del ciberespacio va acaparando e incluyendo todas estas experiencias de vida. Aquí toda la producción cultural se presenta más accesible y además se completa con la traslación de las anteriores relaciones personales, ligadas a numerosos rituales, ceremonias, fiestas y otros por la sustitución de las relaciones virtuales. Esta mercantilización de la experiencia está tan extendida que se ha llegado a acuñar el término industria de la experiencia, estas nuevas concepciones de la cultura ya han sido tratadas en numerosos trabajos, como hicieron los filósofos Adorno y Horkheimer que ya abordaron el concepto de industria de la cultura.

La Cultura viene a ser, todo aquello que los seres humanos hemos sido capaces de crear y que no estaba en la estructura misma de la naturaleza y que comprende el “conjunto de representaciones, reglas de conducta, ideas, valores, formas de comunicación y pautas de comportamiento aprendidas (no innatas) que caracterizan a un grupo social y que se orienta y mantiene socialmente, se hereda mediante un sistema de transmisión con formas simbólicas y forma parte del patrimonio de los grupos humanos proporcionando el entorno donde las personas se desarrollan bajo su influencia siendo seres libres y contribuyendo a su evolución.

En la actual sociedad de la información aparece una nueva forma de cultura, la cultura de la pantalla que se superpone a la cultura del contacto personal y la cultura del libro. (Arenas, 1991). Además, junto al entorno físico, real, con el que interactuamos, ahora disponemos también del ciberespacio, entorno virtual, que multiplica y facilita nuestras posibilidades de acceso a la información y de comunicación con los demás. Frente a esta nueva cultura tecnificada y “massmediática”, (Umberto Eco, 2000) distingue dos posiciones extremas de los ciudadanos: los apocalípticos, que la consideran una “anticultura” decadente y desintegradora de la moral y los integrados, que ven de manera optimista esta nueva cultura. En las características de la sociedad actual se expresa que esta nueva “cultura”, conlleva nuevos conocimientos, nuevas maneras de ver el mundo, nuevas técnicas y pautas de comportamiento, el uso de nuevos instrumentos y lenguajes, va remodelando todos los ámbitos de nuestra sociedad e incide en los que se desarrolla nuestra vida, exigiendo a todos grandes esfuerzos de adaptación.

Actualmente el surgimiento del sistema de comunicación electrónica, caracterizado por su alcance global, la integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial, está cambiando nuestra cultura. Las culturas virtuales están compuestas por grupos

diferenciados de sujetos que se definen por las formas y contenidos de su comunicación que se establecen en el espacio cibernético. La cultura virtual está asociada indisolublemente a la navegación, al ciberespacio.

Cultura virtual. (Cibercultura).

Si se desea precisar cuál es el concepto de Cibercultura, entonces se tendrá que comentar primero que para una nueva era deben existir nuevos conceptos, para esto, se deben crear nuevos conceptos para percibirlo y construirlo, para nuevos conceptos un poco de novedad, de sorpresa, pero también un poco de tradición y sentido común y para redondear una forma que exprese ambos componentes, lo nuevo y lo viejo en una unión que favorece el tránsito de los límites a las posibilidades. Así es como surge el concepto de cibercultura, construido por la ya tradicional y compleja definición de cultura y la perspectiva innovadora del no menos complejo y más técnico de cibernética. Al unir dos palabras como cibernética y cultura surge el concepto de Cibercultura.

En una primera definición de cibercultura es: la acción de mejorar, preparar, cuidar y promover a los sistemas de conocimiento, instrucción, saber, a partir del estudio de los procesos de mando, gobierno y guía de esos sistemas. Y en ese sentido es un estudio de los procesos de mando en los sistemas que mejoran, preparan, cuidan, promueven, al conocimiento, la instrucción, el saber, la construcción, de la vida social, biológica y mecánica.

La diferencia específica del sentido de la cultura y la cibercultura es la reflexividad, la cultura busca sistematizar conocimiento y competencia práctica en la acción para ciertos fines sociales, la cibercultura busca lo mismo, pero con el énfasis en la mirada en los componentes de orden y organización, no sólo busca conocimiento y competencia, sino la estructura y orden que los sustenta. La cibercultura es una meta cultura que incluye a la cultura y la reorganiza. Cibercultura es un término provisional con el que se trata de dar cuenta de los diversos impactos que sobre la cultura contemporánea ha causado el uso extendido de las tecnologías digitales.

Hablar de cibercultura implica reconocer sus impactos, reconocer que se ejerce una gran influencia sobre nuestra vida tanto en la cultura como en la educación. El término "cibercultura" es utilizado por diversos autores para agrupar una serie de fenómenos culturales contemporáneos ligados al profundo impacto que han venido ejerciendo las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre aspectos tales como la realidad, el espacio, el tiempo, el hombre mismo y sus relaciones sociales. Pero la cibercultura, desde el punto de vista del impacto tecnológico, es poder discernir de qué modo están afectando las nuevas tecnologías a la inteligencia y a las formas de usarla.

Derrick Kerckhove, define la cibercultura como *“la tercera era de la comunicación, en la que se ha configurado un lenguaje todavía más universal que el alfabeto: el lenguaje digital”*. Una era que habría seguido a las de la oralidad y la escritura. Kerckhove menciona que se ha consolidado una mega convergencia de hipertexto, multimedia, realidad virtual, redes neuronales, agentes digitales y vida artificial que configuran una nueva condición cognitiva a la que él llama Webness, esto es, la esencia de toda red. Kerckhove, además, propone comprender la cibercultura desde tres grandes características: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad.

La interactividad es la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que conecta a los dos. Esta interactividad se ha constituido en un campo de investigación muy importante y ha tenido un interesante desarrollo en la esfera del arte.

La hipertextualidad significa para Kerckhove, acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte. Mientras que la digitalización es la nueva condición de producción de contenidos, la hipertextualidad es la nueva condición del almacenamiento y la entrega de contenidos. Esta hipertextualidad está invadiendo los dominios tradicionales del suministro de contenidos en forma de datos, texto, sonido y vídeo y está sustituyendo los métodos más antiguos de entrega de noticias en todos los lugares en donde las redes existen.

Mientras que la conectividad es un estado humano cuya condición es la fugacidad comprendida por un mínimo de dos personas en contacto entre sí.

La red es, según Kerckhove, el medio conectado por excelencia, la tecnología que hace explícita y tangible esta condición natural de la interacción humana y que la www añadió otra dimensión a la conectividad con el hipertexto, enlazando el contenido almacenado a su comunicación.

Por otra parte, Sherry Turkle menciona en su libro que la “construcción de la identidad en la era de Internet”, ofrece una descripción de las nuevas subjetividades que surgen ante la irrupción y extensión de las nuevas tecnologías digitales y principalmente sobre el problema de la identidad en el ciberespacio. Turkle se basa en observaciones del comportamiento de los usuarios de los llamados juegos interactivos. La primera observación que reporta Turkle es que estos jugadores se convierten en autores y creadores no solo de texto, en el caso de juegos basados solo en texto, sino de estructuras narrativas complejas, para el caso de los juegos de simulación.

En estos juegos de simulación, el jugador asume el rol de un personaje hasta sus últimas consecuencias. Tiene la oportunidad de expresar aspectos múltiples e inexplorados de su propio yo, jugando con su identidad y probando nuevas identidades. En muchos casos, los jugadores

asumen simultáneamente varias personalidades, en las cuales se sumergen hasta tal punto que su “vida real”, empieza a convertirse en un juego más que se suma al de sus otras identidades; esto es, viven identidades paralelas, vidas paralelas. Algunos de estos juegos tienen facilidades tecnológicas sofisticadas, tales como la respuesta al tiempo real y una alta interactividad y posibilidades de inmersión en el medio.

El cambio de un ideal modernista a una realidad posmoderna, es para Turkle un indicador de un cambio cultural profundo que consiste en el desplazamiento de una cultura del cálculo por una cultura de la simulación. Esta cultura de la simulación está emergiendo en muchos dominios y acorta la distancia tradicional entre la gente y las máquinas, obligando a configurar nuevas negociaciones culturales y la dilución de muchas de las fronteras tradicionales. Prácticamente, afirma Turkle hemos aprendido a interpretar las cosas según el valor de la interfaz. La cultura de la simulación anima a interpretar lo que se ve en la pantalla y esto quiere decir que en la cultura de la simulación si algo funciona tiene toda la realidad necesaria.

Por otro lado, cuando la gente explora los juegos de simulación y los mundos de fantasía se conecta a una comunidad virtual. Esto, para Turkle, es un subproducto muy positivo de la llamada cultura de la simulación, en la medida en que se abre una posibilidad de interrelación nueva muy útil, en cuanto las computadoras se convierten en los lugares en los que proyectamos nuestros propios dramas, de una manera que no es posible en los escenarios reales. En general, Turkle intenta mostrar cómo, con apoyo de las nuevas tecnologías, empiezan a encarnar ciertos ideales de realización de un pensamiento social, ahora favorecido por la virtualidad y la interactividad.

Por otra parte, Román Gubern describe los efectos emocionales del impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, desde una perspectiva biológica y antropológica. Gubern se detiene en fenómenos como la extensión de la pornografía, los usos amorosos del correo electrónico, la aplicación sexual de las imágenes digitales y de la realidad virtual, así como en lo que él llama el ideal claustrofóbico y sus servidumbres.

Pero Gubern también propone reconsiderar la compleja evolución histórica de las imágenes icónicas en la cultura occidental, a partir de la irrupción de las nuevas tecnologías de la ilusión perceptual, especialmente llamada: “realidad virtual”. Gubern, hace una distinción entre el hombre moderno y su antepasado cazador, la cual es de tipo físico como cultural. Gubern asegura que las tecnologías de la comunicación y la información están modificando nuestras vidas, afectando el plano físico, intelectual y emocional y propone presentar al actual “homo-informaticus” a la luz de las enseñanzas de la antropología, esto es, desde

un punto de vista de la evolución de las culturas humanas. Gubern comenta que los cambios culturales han impuesto al hombre avanzar en un camino de progreso racional y tecnológico; un escenario en el que las herramientas informáticas resultan muy pertinentes y en el que, a la vez, generan nuevas realidades y nuevas estrategias culturales para el hombre moderno.

Steven Birkerts ve a la cibercultura como una época de transición hacia la consolidación de una “cultura electrónica” que estaría acabando con los valores propios de la “cultura de la imprenta”, en la que se está inmersa desde hace más de doscientos años.

Luis Joyanes, comenta sobre los retos sociales ante un nuevo mundo digital, que incluyen aspectos tales como los cambios sociales de la revolución informática, los factores del cambio que han conducido a la cibercultura y el análisis de la nueva sociedad: la cibersociedad, centrado en los valores éticos asociados al cambio.

Edward Barret y Marie Redmond, mencionan la nueva cultura virtual como una forma de construcción social del conocimiento, basada en los medios contextuales y digitales.

Para Manuel Castell (1998), al hablar de la empresa red, comenta: *“existe efectivamente una cultura, pero una cultura de lo efímero, una cultura de la yuxtaposición de decisiones estratégicas, un agregado de experiencias e intereses, más que una carta de derechos y obligaciones. Es una cultura virtual con múltiples facetas, constituidas por las imágenes de las experiencias visuales creadas por los ordenadores del ciber mundo al reacomodar la realidad”*.

Jenifer Rich y Michael Menser afirman que *la tecnología se encuentra intrincada en una extensa gama de ámbitos discursivos y prácticas profesionales y comentan que la tecnología ha alterado las bases epistemológicas de las prácticas disciplinarias y de los análisis culturales*.

Steven Holtzman, plantea *la necesidad de ir desarrollando acercamientos a una futura cultura basada en mundos digitales*. Holtzman cree que ha llegado el momento de pasar de los anuncios y las predicciones a las acciones que puedan facilitar ese acercamiento. Holtzman propone desprenderse de modelos teóricos y prácticos referidos a una manera de pensar que no corresponde a la de los mundos digitales. Lo digital se ha extendido incluso a nuestra cotidianidad, pero aún no se desarrollan conceptos y habilidades que permiten soltar nuestros lazos con el pasado. Holtzman menciona a los “mundos digitales” como una presencia basada en la virtualidad, la computación y la animación. Se refiere a los mundos digitales como mundos que surgen renovando las imágenes mentales y los caracteriza como aquellos que solo existen en el ciberespacio, es decir, en ese lugar imaginario localizado completamente en el dominio digital. Para Holtzman los mundos digitales no son los mundos naturales, sino

mundos artificiales hechos por seres humanos y computadoras. Estos mundos tienen el potencial para expresar ideas sorprendentes y emociones profundas de una manera que ningún otro medio de expresión humana puede hacer. Los mundos digitales no pueden existir sin la computadora y no pueden ni siquiera concebirse fuera de la tecnología digital.

Por su parte, Pierre Levy, comenta que *la virtualización se ha extendido a distintos aspectos de la cultura contemporánea como: el cuerpo, el texto, la economía y la inteligencia e incluso aspectos colectivos como las comunidades, la empresa, la democracia, etc.* Levy afirma que la virtualización es simplemente la continuación expresa de la hominización y dice que la virtualización no es buena ni es mala, ni neutra, pero sobretodo tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio y lo imaginario; lo virtual no es lo opuesto a lo real sino una forma de ser que favorece la creatividad y deja ver algunos de los asuntos que la presencia física inmediata nos ha llevado a tratar con superficialidad. Levy afirma que la cultura humana va en dirección hacia lo virtual y se prestará atención en un futuro muy cercano a tres retos: El reto de abordar un concepto adecuado de virtualización, el reto de establecer una relación objetiva entre los procesos de hominización y la virtualización y el reto de comprender desde un punto de vista sociopolítico la mutación contemporánea que implica la extensión de lo virtual de modo que se pueda ser actor de ella.

Hoy en día, la digitalización se ha extendido en todos los ámbitos; en los medios de comunicación, en el mundo laboral, en nuestros ocios e incluso en el lugar más íntimo de nuestro espacio doméstico. Lo digital ha empezado a afectar nuestros modos de comunicar, que se encuentran supeditados a los avances tecnológicos, afectando rasgos culturales e incluso afectivos de una manera nunca antes vista.

La información digitalizada ya no se limita al texto escrito sino que incluye la imagen (que ahora se desarrolla en la infografía), el sonido y otros modos de comunicación, que por un lado abren posibilidades creativas y por otro destruyen formas anteriores. Las revistas electrónicas, están siendo afectadas por la edición digital, por los efectos sobre propiedad intelectual y algunas perspectivas de tipo sociológico donde se analizan los modos en que la información electrónica está afectando las relaciones interpersonales.

Hay muchos más enfoques y temas que tratar para poder comprender a plenitud el fenómeno de nuestra cultura contemporánea y que se ha englobado bajo el término “*Cibercultura*”. Pero el estudio y análisis de estas definiciones permiten obtener un panorama amplio, objetivo y práctico acerca del ambiente cultural en el que se mueve e intenta surgir la cultura digital.

Cibersociedad.

A medida que la sociedad va utilizando más la tecnología y en particular las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), una constante sociológica que siempre está presente es el cambio. Existe todavía un gran número de personas que no acaban de comprender la naturaleza real del cambio, incluso aquellas que están íntimamente relacionadas con las industrias de la informática y la comunicación, se muestran impactadas y desconcertadas ante la llegada de nuevos productos y tecnología. Las personas sienten el poder de la nueva tecnología, saben que las computadoras se compran en los grandes almacenes (como si fuesen un electrodoméstico del hogar) y tienen un efecto profundo en su modo de vida y de su trabajo. La información es el recurso clave de la economía, de las organizaciones, del mundo cultural y de la política.

Los factores esenciales de las transformaciones sociales, económicas y políticas que se avecinan, tienen una magnitud comparable a las que se produjeron anteriormente con la aparición de la máquina de vapor. Actualmente se vive el problema que se plantea la sociedad de la información y la revolución informática en marcha, así como el advenimiento y asentamiento de la aldea global y el nuevo espacio de las realidades social: el ciberespacio, como elemento de eliminación de las fronteras; todo ello conducido por la interactividad como anulación de las asimetrías y piedra fundamental de la llamada: “sociedad digital”, “mundo digital” ó “cibersociedad”. Se vive una revolución silenciosa que ha producido el advenimiento y la implantación de las nuevas tecnologías de la información; en ella, se examina el estado real de la nueva sociedad que está creando la multimedia, la realidad virtual y las autopistas de la información, así como el fenómeno de la infomedia, sociomedia y las nuevas perspectivas culturales que indican.

Se puede apreciar el impacto real de la cibersociedad y los cambios que se producen en el ámbito económico, político y cultural, junto con el fenómeno de la globalización de la humanidad, que gracias a las tecnologías de la información y de la comunicación se puede considerar el fenómeno social más importante de esta nueva era, con efectos difíciles de anticipar ya que también será mayor la rapidez en los cambios sociales. Actualmente se tienen en cuenta los valores sociales de la información; la ética de las tecnologías de la información, o ética de las computadoras, como una exigencia ineludible, no sólo porque es en sí misma un valor moral imprescindible sino porque las tecnologías de la información, por su especial estructura, requieren ética en todos los niveles: creador, proveedor y usuario de información.

El surgimiento del ciberespacio.

En el momento en que se empezó a escribir, se envió, se recibió y se respondió el primer mensaje entre dos redes remotas de computadoras, se hizo un nuevo espacio, “*el Ciberespacio*”, las redes de computadoras con sus terminales empezaron a conectarse, mediante la utilización de protocolos de comunicación. Con esta posibilidad de conexión, las computadoras en red empezaron a compartir recursos, espacios en disco, servicios, informaciones y conocimientos. El ciberespacio surge a partir de la interacción y convergencia de dos procesos. Uno fue la constitución de la infraestructura “física”, formada por computadoras, protocolos, software y sistemas. La analogía con la formación de las redes de ferrocarril y redes de electricidad ayudan a entender este elemento de formación del ciberespacio.

El segundo proceso debe entenderse en términos de variables de flujos. Se parte de las siguientes preguntas: ¿para qué sirve esta infraestructura? y ¿qué es lo que transporta? Las respuestas a estas preguntas indican que esta red física tiene una doble función: sirve para viabilizar la comunicación y también la información. Se deben entender como redes de comunicación y redes de información. Es de este doble proceso que emerge la constitución de algo intangible, infinito, inmensurable. De un mundo virtual: del ciberespacio que puede crecer indefinidamente, no tiene límites de expansión, debido a la capacidad creativa del hombre de producir informaciones, conocimientos y saber. Dada esta capacidad de producción infinita de conocimiento, existe la necesidad intrínseca de distribuirlo, emergiendo así la necesidad de comunicación. En el ciberespacio el elemento que tiene esta función es la producción de información y comunicación en formato digital.

A medida que hay más información y más comunicación, más se expande el ciberespacio y esta expansión se materializa a través de la formación de sitios o comunidades virtuales, envío de mensajes electrónicos o mails, etc. La fuerza de este movimiento de expansión del ciberespacio es visible en las calles. En los vehículos comerciales y transportes colectivos es muy común encontrar propagandas y publicidad con la indicación de las direcciones de sitios electrónicos. En los canales de televisión aparecen sugerencias para que la gente “vea más informaciones en el sitio tal”.

Desarrollo del ciberespacio y la cibercultura.

Las reglas culturales, políticas, económicas, sociales han cambiado. La revolución tecnológica generada por el rápido desarrollo de la computadora y el video ha creado una nueva estructura de poder en el mundo que

no hubiera sido posible imaginar hace algunos años. Esta nueva estructura es virtual y el centro de resistencia tiene que afirmarse en este espacio electrónico. Sin duda, el ciberespacio se ha convertido en un lugar virtual de expresión de comunidades heterogéneas y funciona como espacio social donde relaciones políticas, culturales y económicas recomponen las formas tradicionales de movilización social, sus características no lo han demostrado; los cambios son evidentes y los progresos también.

Como se aprecia, en el ciberespacio existen suficientes características como para poder afirmar que se está delante de un proceso de creación de una nueva cultura. “La cibercultura es una nueva cultura, en pleno desarrollo. Es la compañera del desarrollo de internet y del ciberespacio, de las comunidades virtuales y de las nuevas técnicas de representación, como la realidad virtual o la simulación digital”. Desde luego, esta nueva cultura se debe especialmente a la evolución tecnológica; pero está también ligada al fenómeno de la globalización en sus dimensiones culturales, artísticas, sociales y políticas. La cibercultura se apoya en comportamientos, esquemas mentales y modos de identificación social, muy diferentes de los que habíamos conocido hasta ahora. Por ejemplo, la navegación en los entornos de la información y del conocimiento, el trabajo en grupos de trabajo virtuales a escala mundial, la interacción en universos virtuales, introducen nuevas actitudes y nuevas formas de relación, que traen sin duda profundas consecuencias sociales y culturales.

No obstante, la sociedad se va adaptando a las transformaciones que se dan en nuestro entorno debido a la entrada de nuevas tecnologías, gozando de ellas y sacándoles el mejor provecho. Claro está, se está condicionado por la realidad de un mundo en el cual no todos tienen las mismas oportunidades, facilidades y tratamientos. Sin embargo, no se puede negar la importante y formidable función del uso de la red como medio de información y centro del discurso sobre el saber. Es evidente que las nuevas tecnologías han abierto caminos para mejorar la calidad de vida y poder conocer lo que acontece en el mundo. La tecnología es indiscutiblemente sinónimo de progreso y la cibercultura su producto.

Es cierto que ahora se abren más espacios para conocer y dar a conocer, el panorama es hoy más que nunca mucho más amplio y los caminos se hacen cada vez más cortos; las posibilidades de adquirir información son mucho más variadas y didácticas, la comunicación es más rápida y en fin, son muchos los beneficios que traen consigo los adelantos tecnológicos, sobretudo en el ámbito de las comunicaciones. Pero también son muchos los peligros si no se saben utilizar adecuadamente las innumerables herramientas que ofrece el mundo digital.

Lo virtual, la multimedia, el ciberespacio, lo digital no son más que los signos precursores de una revolución profunda que no ha mostrado

todavía su verdadero rostro, pero que ya recorre la sociedad de un extremo a otro sus consecuencias incalculables. La revolución tecnológica anuncia sobre todo conmociones económicas y sociales, sin precedentes, debido a su carácter globalizador o planetario. Lo virtual y lo ciber adquieren carácter mundial y el globo se virtualiza. Comienzan a proliferar conceptos como: los cibercampos, la cibertienda que se nutre de dinero electrónico o ciberdinero, cibercultura, el cibersexo, la cibereconomía y los cibercasinos virtuales que se abren en diferentes partes del mundo. La operación de digitalización mediante la cual, la partícula elemental del nuevo mundo es el bit en lugar del átomo ha constituido el primer punto de arranque o despegue de la nueva sociedad de la información apoyada en las TIC y ha iniciado el rápido desarrollo, rico en beneficios técnicos y sociales de la misma.

Autopistas de la información, multimedia, realidad virtual, hipertexto, interactividad, internet y el resto de términos que califican la revolución de la información en curso, comprenden una única realidad que se apresura a invadir toda la escritura digital. Esta revolución de la información se irá plasmando en la configuración de una nueva sociedad de la información llamada *cibersociedad*.

El tiempo y espacio virtual en el aprendizaje.

Antonio Cafiero afirma que *la técnica se ha convertido en una ideología dominante y que las instituciones creadas para dar cuenta de la nueva organización del conocimiento que deberían asumir esa ideología, se han vuelto muy complejas*. Comenta sobre las implicaciones que la cultura electrónica tiene sobre distintos campos. Observa una distancia preocupante entre lo que propone esta realidad tecnológica y lo que corresponde al modelo todavía vigente de escuela, vinculado históricamente a la generalización de la escritura.

Cafiero examina las consecuencias que los nuevos instrumentos de comunicación traerán sobre ámbitos como la sociedad, la institución educativa y la academia. Parte de la observación de que se está conformando una sociedad informática que pronto predominará en el mundo y que desarrollará la fuerte carga ideológica que contiene, creando posiblemente un efecto de profundización en las desigualdades.

En relación con el sistema educativo, Cafiero asegura, por un lado, los medios electrónicos exigirán una transformación radical del sector en todos sus aspectos, pero por otro se corre el riesgo de que esta transformación termine privilegiando una cultura ligera en la que se sobrestima el afán de lo rápido, las referencias fáciles y la relatividad del conocimiento. Por eso se preocupa por la transformación de los roles del docente, de la lectura y de la escritura y de la producción individual de textos.

La enseñanza-aprendizaje y su camino hacia el Cíberespacio.

Los métodos y procesos de enseñanza-aprendizaje que prevalecieron en la Sociedad Industrial a lo largo del siglo XX tuvieron la tendencia, en su casi totalidad, a priorizar el desarrollo de la capacidad de memorización. De cierta forma, este método, que está íntimamente asociado e identificado con el método expositivo, estaba directamente relacionado y articulado con una sociedad cuyo paradigma ya estaba constituido y centralizado en la industria. A partir de este espacio físico de producción, el grueso de la población ejercía actividades económicas basadas en operaciones repetitivas.

Con relación a la metodología de enseñanza-aprendizaje, se verifica la consolidación del método expositivo, unidireccional, donde el estudiante, sujeto del proceso educativo, asume un papel pasivo, receptivo de información y conocimiento. El elemento activo de este método es el profesor que “habla” sobre el contenido de la asignatura. Es el estudiante quien debe “oír”, apuntar en su libreta, memorizar lo que el profesor ha considerado como lo más relevante y en determinado espacio y tiempo predeterminado, el estudiante tendrá que reproducir algunos fragmentos del profesor. El uso e incentivo de la investigación, de la reflexión, de la lectura de textos complementarios y, en la mayoría de los casos, de la propia bibliografía básica no tiene mucho espacio y función en este método. Pensar y reflexionar se transforma en memorizar. Esto es una visión crítica, aunque sintética, de la esencia del método expositivo-memorístico. Se debe admitir que el uso al extremo de este método no puede acreditarse única y exclusivamente al profesor o a la escuela. Se trata de una cuestión que tiene origen en la dinámica de la sociedad industrial. El paradigma y la ideología de esta sociedad formatean e imponen comportamientos y lógicas de funcionamiento a sus instituciones y actores sociales.

Otro aspecto importante está asociado a la cuestión de la memorización. El proceso de enseñanza expositivo tiene como objetivo implícito la memorización. Este método tiene una función en el proceso de aprendizaje. El dominio del conocimiento demanda ejercicios de entendimiento y comprensión cuya mejor manera de presentarlos y asimilarlos es a través de la memorización. El caso es que, en una sociedad donde la fuente de creación de valores está en la búsqueda y producción de nuevos conocimientos, el método expositivo muestra la tendencia a tener un papel y una función relativa cada vez más reducida. Este método y la memorización no van a desaparecer ya que tienen una función preliminar en el proceso de aprendizaje, pero tendrán cada vez menor relevancia.

En este sentido, se debe evaluar la validez del método expositivo y de la memorización. La capacidad de transmitir conocimiento e información quedará comprometida por la masa creciente de nuevos conocimientos y por su transitoriedad. Este “nuevo mundo” de comunicación, información y conocimiento tiende a impactar también a la educación. Frente a la velocidad de producción y distribución de la información y del conocimiento, la educación como un todo y en especial la educación superior se tienen que modernizar, estructurar y capacitar para cumplir una nueva función social.

La búsqueda y definición de un nuevo método de enseñanza-aprendizaje vinculado a la sociedad de la información debe partir de prácticas que utilicen la memorización y el entrenamiento de recursos y herramientas de las TIC. A partir de esta dinámica, se debe orientar y estimular a los estudiantes hacia prácticas de investigación en las que se demanden las etapas de recolección, selección, procesamiento y análisis de información.

Mientras en la sociedad industrial el principal símbolo eran las chimeneas de las fábricas, en la sociedad del aprendizaje el ícono más expresivo tiende a ser la computadora. De acuerdo con Turkle (2001); *“las computadoras no se limitan a hacer las cosas por nosotros, ellas nos hacen cosas a nosotros, incluyendo nuestras formas de pensar acerca de nosotros mismos y de los demás”*. En la evolución vertiginosa de las computadoras, en asociación con las telecomunicaciones, la creación de las redes de computadoras ha hecho surgir un nuevo mundo, el ciberespacio, que ha comenzado a atraer, tal como los huecos negros del universo, la nueva fuente de energía de la humanidad, que es la información y el conocimiento. Con la expansión a alta velocidad, a este ciberespacio se le han ido añadiendo nuevas comunidades virtuales, sitios, motores de búsqueda, etc.

Impacto de la cibercultura sobre la educación.

Actualmente, se expone una clara problemática real con respecto al tema de la educación y su integración con las tecnologías digitales y los medios masivos de comunicación. Con las nuevas y sofisticadas tecnologías que hoy se presentan, es necesario y fundamental, articular los modernos avances con los tradicionales sistemas encargados de la formación y el desarrollo del individuo. En el caso de la “escuela”, es evidente el cambio que se está dando tanto en la forma de enseñar y evaluar como en la forma de acceder a los conocimientos y la información. Hay que ser capaces de afrontar los nuevos retos impuestos por la tecnología, preparar a las personas para que puedan desenvolverse en un mundo cada vez más tecnificado sin que por esto haya que renunciar a los valores tradicionalmente establecidos.

Un proceso de alfabetización audiovisual implica una capacidad para codificar, analizar, evaluar y comunicar en cierta variedad de formas. Así lo definió la Asociación para la alfabetización audiovisual en el 2000, desde una perspectiva que aborda la pedagogía de la imagen teniendo en cuenta la lectura objetiva, subjetiva, el conocimiento medio, la producción y evaluación. Y con “imágenes”, se hace referencia a dos nociones: la forma en la que llega a la inteligencia un mensaje y la transformación de lo subjetivo en objetivo, para luego ser de nuevo subjetivo en la mente del espectador; pero en últimas se trata de representación y construcción.

Con respecto a los medios cabe preguntarse qué realidad reflejan al ser la ventana del mundo. Por un lado hacemos una lectura objetiva de los medios para poder distinguir que dice cada uno de ellos, pero igualmente se da una lectura subjetiva del contenido que transmiten. Por esto, lo que importa y resulta significativo, es que tanto educadores como comunicadores sean capaces de conocer el lenguaje del medio para poder reflexionar sobre él y así, en conjunto con la juventud, poder producir los medios.

Como se ha vivido en los últimos años y desde luego como ya se ha estudiado, son muchos los efectos y las transformaciones generadas por la revolución científico-tecnológica, en los diferentes campos de acción del hombre, la política, cultura, economía, etc. Así, el papel de la educación también se replantea y no sólo es un derecho social sino que se convierte en un recurso estratégico pues se constituye en la base de gestión de esta nueva potencialidad (tipo de calificación laboral, desarrollo científico y tecnológico) que se ve reflejada en diversas esferas. Pero este recurso adquiere su potencialidad en el momento en que se imponen procesos de democratización integral ya que sólo democratizando los espacios de la vida social se logra elevar la calidad de los procesos educativos.

El modelo de formación se constituye ahora por medio de sistemas flexibles entendiéndolo como las diferentes alternativas, donde las economías a escala y la división del trabajo han cambiado y en las cuales el tipo de mentalidad que se requiere está relacionado con el trabajador apropiado para que trabaje en círculos de calidad, orientados a alcanzar la potencialidad de las nuevas tecnologías. Para esto, el tipo de formación que se quiere necesita antes que todo, formar un cerebro en los educandos en el cual se incentive la creatividad, imaginación e innovación.

El predominio de una cultura audiovisual puede generar un “proceso educativo del pensamiento”, pero debe existir una política sobre el tema de la educación y las nuevas tecnologías. Asimismo, hay que mirar el proceso de transformación interna de los sistemas educativos, sobre todo porque empieza a ser obsoleta la cultura de la especialización, repetición

y acumulación informativa, pues existe un proceso de cambio acelerado en el cual la información es en poco tiempo obsoleta y la cuestión es qué enseñarle al alumno cuando sea adulto en los años posteriores. De esta forma, para abordar la cuestión de las nuevas tecnologías con relación a la educación, es fundamental la introducción de la temática educativa en un contexto interdisciplinario, que haga posible la articulación de diferentes niveles. En definitiva, hay que replantear el estilo pedagógico con todo lo que esto implica y en alianza con la utilización de las tecnologías avanzadas.

Igualmente, la escuela como sistema de educación formal, debe responder a los requerimientos que la época y las circunstancias requieran y justamente, en un período como el actual. Hoy en día estamos sumergidos en ellos y casi todo lo que se entiende, se oye y se percibe del mundo esta mediado por éstos, sobretodo en el caso de los niños. Los aprendizajes del hombre son siempre sociales; los niños, e incluso los jóvenes que aún están en proceso de formación, se transforman y se enlazan sus conocimientos cotidianos y espontáneos con los sistemáticos de la escuela.

Conclusiones

En esta nueva sociedad y de la difusión de sus características, no existe un método establecido. Se puede decir que existe la necesidad de desarrollar experiencias que estimulen a los estudiantes a que creen sus propios métodos. Posiblemente, un objetivo importante en este inicio del proceso de consolidación de la sociedad de la información, con las ventajas que el uso de las TI ofrecen, es el de enseñar a “aprender a aprender”. El camino en el nuevo siglo está trayendo consigo, la construcción de una nueva sociedad, la cibercultura, conformando un nuevo paradigma social, económico y cultural. Una de las principales características de esta nueva sociedad es la importancia que la información, el conocimiento y el saber empiezan a tener como factores determinantes para el desarrollo económico y social.

Este ciberespacio les plantea a los educandos y profesores un reto análogo al del surgimiento de la imprenta de Gutenberg. La cantidad, diversidad y facilidad de acceso a la información y al conocimiento tiende a ser el gran reto para los educadores. En una visión casi futurista, se puede afirmar que el ciberespacio será el nuevo cosmos de la humanidad, donde todo de todos estará disponible. Ante esta perspectiva, la educación reforzará la búsqueda de elementos con el objetivo de estimular el “hacer pensar”, “aprender a aprender” y “aprender siempre”.

Con el advenimiento y expansión de la Cibercultura, los métodos de enseñanza, los recursos instructivos y los contenidos están sufriendo un gran impacto de forma inexorable e irreversible. El uso de las tecnologías de la información serán herramientas potentes para el desarrollo de

los procesos de enseñanza-aprendizaje. En estos momentos iniciales del proceso de transición hacia la cibercultura, se puede percatar la importancia que la educación tendrá que desempeñar. Sin embargo, apenas se empiezan a dar las condiciones culturales para definir y construir los nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, observar críticamente los métodos de enseñanza inherentes a la sociedad industrial y desarrollar experiencias en el uso de las TIC y del ciberespacio parece ser un camino factible y prometedor.

Bibliografía

1. Arenas, José M. (1991). Proyecto Docente de Tecnología Educativa. Sevilla: Universidad de Sevilla.
2. Barlow, J. P. (1994) *The Economy of Ideas*. Wired.
3. Barret E. & REDMOND M. (1997). *La construcción social del conocimiento*. Barcelona: Paidós.
4. Birkerts S., (1999). “Elegí a Gutenberg, El futuro de la lectura en la era electrónica. Capítulo 8, Entrando en el milenio electrónico”. Alianza Editorial, Madrid.
5. Cafiero, (2003). *Educación y nuevas tecnologías del libro: “Atracción mediática”*, Buenos Aires, Ed. Biblos.
6. Castells, M. (1996-1998): *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, Vol. 1, *La sociedad red*, Vol. 2 *El poder de la identidad* y Vol. 3 *Fin de milenio*, Madrid, Alianza.
7. Eco, Umberto (1993). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen
8. Gubern, R. (2000). *El eros electrónico*, Madrid, Ed. Taurus.
9. Holtzman S. (1998). *Digital Mosaics The aesthetics of cyberspace*, NY, Ed. Touchstone.
10. Joyanes, Aguilar Luis. (1997). “Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital”. Madrid: Mc.Graw-Hill.
11. Kerckhove, D. (1999). *Inteligencia colectiva. El ascenso de Internet y la Aldea Global*, en: *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisea.
12. Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
13. Menser M. & Rich J., (1998). *Tecnociencia y cibercultura, la interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*, Barcelona, Barcelona, Buenos Aires, México, Ed. Paidos
14. Turkle S. (2003). *La vida en la pantalla, la construcción de la identidad en la era de internet*, Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

CAPÍTULO 4

USO DEL BLENDED LEARNING: CASO DE ESTUDIO

AUTOR

DRA. MARÍA DE LA LUZ SÁNCHEZ PAZ

COAUTORES

DR. JUAN ALBERTO RUÍZ TAPIA

DRA. MINERVA MARTÍNEZ ÁVILA

M. EN I. CÉSAR ENRIQUE ESTRADA GUTIÉRREZ

Resumen

El Blending-Learning es una modalidad de aprendizaje en la que se aprovechan los beneficios de la educación presencial con métodos y técnicas derivados del uso de la tecnología, teniendo alta aceptación ya que aparentemente tiene la ventaja de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Este estudio pretende diagnosticar el uso real de las TIC en dos objetos de estudio: de los profesores y de los alumnos de cuatro licenciaturas en su modalidad presencial, así como determinar la magnitud de la brecha de conocimientos entre ambas poblaciones. Los resultados han sido sorprendentes: la brecha de conocimientos y aplicación de TIC entre profesores y alumnos es mínima, a favor de los profesores. Además, el uso de TIC es alto en las dos poblaciones estudiadas.

Palabras clave: blended learning, aprendizaje mixto, TICs, educación, desempeño académico.

Introducción

El uso de la tecnología ha llegado a tener tanta importancia en el ámbito educativo que ha repercutido en nuestras políticas públicas de la educación superior. Por razones de globalización y competitividad, la mayoría de las instituciones de educación superior han realizado esfuerzos por contar con la tecnología necesaria y de vanguardia en el momento, con el objetivo de mejorar sus procesos administrativos y de enseñanza-aprendizaje. También, la creciente accesibilidad, como individuos en una sociedad, al equipo de cómputo y a las redes de internet ha permitido que también cada vez más estudiantes se equipen con las Nuevas

Tecnologías de Información en sus hogares.

Se entiende que para cualquier organización es muy importante la medición de los resultados al poner en marcha un proyecto y su inversión. La verificación de que estas acciones tengan los resultados esperados es vital en un proceso. Investigaciones a través del mundo no reflejan una medición del desempeño en TICs de profesores, y menos comparada con la de los alumnos (Sánchez Paz, 2013). En el caso de la institución de educación superior que nos incumbe, no se ha realizado una medición objetiva y formal del desempeño académico de profesores y alumnos con el uso de las nuevas tecnologías de información.

Este estudio pretende diagnosticar los beneficios reales del uso de las tecnologías de información y de comunicación una institución educativa y determinar la brecha entre profesores y alumnos de conocimientos y aplicación de las TICs en las actividades académicas.

Los hallazgos en esta investigación, podrán ser valiosos para la toma de decisiones con el fin de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje utilizando la tecnología.

Contenido

La pregunta “¿Cuál es el uso real que profesores y alumnos hacen de las TIC en el área académica en un Organismo académico de Educación Superior?” nos lleva a indagar el grado de conocimientos que los profesores y alumnos tienen en cuanto a las TIC. La respuesta a esta pregunta puede llevarnos a hacer una comparación de estos resultados para determinar la magnitud de la brecha de conocimientos de herramientas informáticas entre profesores y alumnos, lo cual será la base para la toma de decisiones que pudieran mejorar los procesos actuales.

En este sentido, este estudio se limita a ser una investigación de tipo descriptiva, con un enfoque cuantitativo con el fin de dar un primer paso hacia el encuentro del estado real del uso de la tecnología disponible en la institución de estudio por parte de los profesores y de los alumnos.

Específicamente, se pretende diagnosticar el tipo de uso del equipo y el grado de aplicación en las cuestiones académicas, de profesores y estudiantes de las cuatro licenciaturas presenciales en la Facultad, que son Administración, Contaduría, Informática Administrativa y Mercadotecnia.

Finalmente, debido al rápido avance de la tecnología, este estudio está limitado a un tipo de TIC disponible en este momento. Seguramente, en un futuro no muy lejano se hable de nuevas tecnologías y tal vez nuevas maneras de aplicarlas en la educación.

Como instrumento de medición se diseñaron dos cuestionarios, uno para recabar información de los profesores y otro para recabar la infor-

mación de los estudiantes. Los datos de la población para elegir la muestra a estudiar se obtuvo de datos recientes originados de la oficina de Control Escolar de un Organismo Académico de Educación Superior. Ambos cuestionarios fueron aplicados en las instalaciones escolares en el mes de enero de 2013.

Se usaron dos cuestionarios, definiendo tres dimensiones de estudio para ambas poblaciones: Dimensión Conocimientos, Dimensión Aplicación y Dimensión Expectativas.

El primer cuestionario se ha diseñado para obtener información de los profesores en cuanto a los conocimientos que tienen en TIC y de su uso en procesos académicos. Se han incluido 25 preguntas contenidas en las 3 dimensiones estudiadas. El otro cuestionario se ha diseñado para obtener información de los estudiantes en cuanto a los conocimientos que tienen en TIC y de su aplicación en procesos académicos. En este caso se incluyeron 24 preguntas, básicamente las mismas que las que se hacen a los profesores. Además de los datos generales, también estas preguntas incluyen las mismas tres dimensiones: de Conocimientos, de Aplicación y de Expectativas.

La correlación nos indicó que a mayor conocimiento, mayor uso de las aplicaciones y a mayor uso de las aplicaciones, más expectativas se tiene de la tecnología. Es decir, que si los alumnos no conocen algo, hay que inducirlos a que lo conozcan para que lo apliquen y que a la vez, se interesen más en ella.

Se observó que en relación con los alumnos existe una mínima correlación entre la licenciatura que se cursa y la dimensión conocimiento (.256) y una relación media (.438) entre la licenciatura y la de aplicación. Puede explicarse este resultado, ya que una de las licenciaturas es precisamente la de Informática Administrativa.

Con respecto a los profesores, se obtuvo una muestra válida de $n=82$, con un promedio de edad de 42.2 años, de los cuales el 57% son mujeres y el 43% hombres.

En lo que respecta a los profesores, los resultados revelan que en general, los profesores conocen las TIC (se obtiene una media de 3.03 en escala de 4 en la dimensión conocimientos), pero las aplican con una media de 2.62, lo cual significa que no aplican algunas herramientas que conocen a su ámbito docente. Sin embargo, están conscientes de que las TIC representan gran apoyo en sus procesos de enseñanza-aprendizaje y que deben estar actualizados para poder impartir sus clases usando las nuevas tecnologías.

Se observó que existen profesores con formaciones diferentes a las licenciaturas que se imparten en la Facultad, pero esto se entiende ya que existen cursos como: derecho, inglés, matemáticas, informática, que los imparten especialistas de los temas.

Se apreció que no existe correlación entre la edad y la dimensión conocimiento, ni tampoco con la dimensión aplicación. El resultado se explica porque prácticamente, los conocimientos son básicos para todos los profesores.

Por otro lado, se observa que hay correlación (.774) entre el nivel de conocimiento y la aplicación de las herramientas. Lo que indica que efectivamente, los profesores aplican lo que saben.

El 99.5% de los profesores manifestaron tener equipo de cómputo propio.

De los profesores, la dimensión Conocimientos muestra que todos ellos conocen las tecnologías en una escala de 3 sobre 4. En lo que respecta la dimensión Expectativas para profesores, el estudio muestra que los profesores tienen altas expectativas en la aplicación en su quehacer docente, así como también muestran interés en estar informados sobre cómo aplicar las TIC en actividades en el aula.

Conclusiones

El desarrollo de esta investigación ha ido arrojando resultados que en parte han sido sorprendentes porque difieren de los resultados esperados. Algunos resultados que se obtuvieron durante esta investigación son los que a continuación se mencionan.

Tanto para alumnos, como para profesores, se encontró que el parámetro edad no tiene correlación con el Conocimiento y la Aplicación de las TIC en las actividades académicas.

El Blended Learning es muy bien aceptado por los estudiantes y se manifiesta gran interés, tanto por profesores como por alumnos, por estar informado sobre las TIC.

El hallazgo más sorprendente es en relación a la brecha de conocimientos, aplicación y expectativas en TIC que existe entre profesores y estudiantes. Como se muestra en la tabla siguiente, la brecha en conocimientos es del 4.48%, pero a favor de los profesores, es decir, ellos conocen un poco más las herramientas tecnológicas.

Adicionalmente, por el lado de Aplicación de esos conocimientos, los profesores también aplican un 4.48% más estas herramientas en actividades académicas. Se observa que ambos porcentajes son idénticos, reflejando consistencia en las respuestas.

Finalmente, en lo que respecta a Expectativas, son los profesores quienes ven más útil y provechoso el uso de las TIC, y quienes tienen más interés en mantenerse informados en las maneras de usarlas y aplicarlas en las actividades académicas, pero la diferencia es mínima, ya que es de un 5.8%.

A partir de los hallazgos en esta investigación, se pueden tomar decisiones para incrementar el aprovechamiento de las TIC en un Organismo

Académico de Educación Superior, con el objetivo de facilitar al estudiante la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias que le son requeridas en las áreas profesionales y pueda insertarse con más facilidad al medio laboral.

Una reflexión en el uso o abuso de la tecnología es necesaria en el ambiente docente, comenzando por interpretar adecuadamente las políticas públicas e institucionales, que permean a toda la comunidad universitaria.

No se debe dejar de reflexionar y tratar de mejorar el aprendizaje acoplando todos los medios a disposición, ya que el mundo está continuamente cambiando y no dejará de hacerlo. De no hacerlo así, cada vez será mayor la brecha entre la educación que proporcionamos a la sociedad y la tecnología. Sin embargo, se debe tener cuidado de no caer en el uso indiscriminado de la tecnología. No se debe hablar únicamente de nuevos recursos educativos sino de un entorno educativo enriquecido con la tecnología.

Sánchez (2008) explica que las TIC requieren entrelazarse con principios pedagógicos, metodologías y prácticas de enseñanza. Este punto de vista lo sostiene Llorens (2012) cuando dice que primero se tiene que definir el modelo educativo con un dispositivo pedagógico apropiado y posteriormente elegir la tecnología que nos puede ayudar en esa tarea, si es necesaria. Se debe evolucionar de las TIC a las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento), dejando de enfocarse en los medios tecnológicos y centrando la atención en alcanzar el aprendizaje y el conocimiento efectivo (Espuny, 2010).

Es decir, se sugiere primero definir el modelo educativo y posteriormente elegir la tecnología que puede apoyar en esa tarea, si es necesaria, como lo menciona Espuny (2010), debemos evolucionar de las TIC a las TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento), dejando de enfocarse en los medios tecnológicos y centrando la atención en alcanzar el aprendizaje y el conocimiento efectivo.

En los documentos consultados se encuentra que los factores en común que se consideran primordiales para el éxito de una enseñanza basada en el Blending Learning están la motivación, la comunicación, la capacitación de los profesores y el cuidadoso diseño de los cursos. Los profesores deben combinar sus fortalezas tradicionales con lo nuevo e innovador para obtener mejoras en el logro de sus objetivos en el aula. De la misma manera, los estudiantes deben concientizarse de la importancia del uso de la tecnología en actividades formales académicas.

Los tecnólogos deben pensar en la simplicidad y en la facilidad de uso, y debe haber especialistas en educación que provean de indicadores y estudios que permitan guiar y medir el impacto de las tecnologías en la docencia.

Bibliografía

1. Espuny, C., Gisbert, M. & González, J. (2010). Los Seminarios TAC. Un reto de formación para asegurar la dinamización de las TAC en las escuelas. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 34. Disponible en http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec34/pdf/Edutec-e_n34_Espuny_Gisbert_Gonzalez_Coiduras.pdf
2. Llorens, F. (2012). Tendencias TIC para el apoyo de la Docencia Universitaria. UNIVERSITIC 2012. Serie Tendencias TIC. Comisión Sectorial de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la Conferencia de Rectores de Universidades Españolas. Recuperado el 20 de diciembre de 2012, disponible en http://www.crue.org/export/sites/Crue/Publicaciones/Documentos/Tendencias_TIC/Tendencias_TIC_Docencia.pdf
3. Sánchez, M. (2008). Integrando las Tecnologías de la Información y Comunicación al proceso de enseñanza aprendizaje. Revista Reencuentro, marzo, numero 051. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. Pag 98-110. Recuperado el 27 de diciembre de 2012, de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/340/34005113.pdf>
4. Sánchez Paz, María (2013). “Uso de TICs en la Facultad de Contaduría y Administración, UAEMex, 2012. “ Tesis Doctoral. Universidad Santander.

CAPÍTULO 5

EL SIMULADOR DE NEGOCIOS COMO HERRAMIENTA DE COMPETITIVIDAD ORGANIZACIONAL PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR.

AUTOR

M. EN A. SUSANA RUÍZ VALDÉS

COAUTORES

DRA. EN A. ROCÍO PALMA LÓPEZ

DR. JUAN ALBERTO RUÍZ TAPIA

Resumen

El presente documento busca conocer los comportamientos y actitudes de los estudiantes frente a la práctica de simuladores, con la finalidad de detectar en qué medida son o pueden ser aprovechados los aportes cognitivos que estos brindan. Se explica de manera general el uso que se le da a los simuladores como herramienta de competitividad, sus principales aportaciones y la teoría que sustenta al aprendizaje basado en la simulación con la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb, así mismo se explican algunas estrategias de aprendizaje con el uso de simuladores de negocios. Se presentan las consideraciones metodológicas que se tomaron en cuenta para llevar a cabo la investigación tal como la identificación de las variables de estudio, el diseño de la investigación, el instrumento para la recolección de datos y la población.

Palabras clave: simulador de negocios, negocios, aprendizaje experiencial.

Introducción

El desarrollo del individuo tiene que ver con la interacción que tiene éste con el medio que le rodea, en consideración a lo planteado, la problemática que se detecta es que en las instituciones de educación superior no hay un aprendizaje elaborado con construcciones dinámicas y esto hace que el alumno no este interrelacionado con el medio en que se desenvuelve; por tal motivo se hace necesario el uso de simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje, entendiéndolo a la simulación como un modelo representativo de las operaciones de un mundo real (Gilbert, 2006); por lo que éste se considera un recurso educacional para promover el aprendizaje de conocimientos previamente obtenidos.

Con la utilización de simuladores de negocios se pueden desarrollar diversas competencias como son: concentración, memorización, anticipación, capacidad de observación, desdoblamiento de la atención, inducción (ligada a la memorización y a la anticipación), construcción de nociones espaciales entre otras, que son aquellos beneficios que se ha logrado que se reconozcan en la práctica de simuladores. Pero eso es apenas una parte de un aporte mucho más grande en materia cognoscitiva: los simuladores enseñan a pensar de manera diferente, enseñan a perder el miedo a equivocarse, a experimentar, a buscar alternativas para resolver problemas, a describir procedimientos para lograr objetivos, a compartir experiencias, entre otras estrategias para mejorar el proceso de aprendizaje. Es posible que con el uso de simuladores de negocios se agudicen ciertas competencias o mejor aún, se desarrollen mejor si están latentes.

La finalidad de los simuladores de negocios es recrear situaciones a las que se puedan enfrentar los alumnos dentro de un ambiente organizacional, conocer el funcionamiento de la industria, las variables económicas, plantear diferentes estrategias y buscar soluciones a situaciones particulares, así como observar los resultados de la toma de decisiones y además poder experimentar el trabajo en equipo.

Contenido

Antecedentes

En el área educativa los simuladores no han sido utilizados tan ampliamente. El desempeño en una empresa no es tarea sencilla puesto que una mala toma de decisiones o un mal manejo de los recursos puede implicar pérdidas económicas significativamente para la empresa y por tanto la posible desaparición de esta. Así como los soldados, los pilotos y los astronautas se preparan de manera práctica mediante el uso de simuladores para las situaciones que se encontrarán en el mundo real,

también así debería de formarse a los profesionales del área de negocios mediante el uso de simuladores de negocios. (González, 2001).

Etxeberria (2008), en su artículo “Videojuego y Educación” explica los beneficios educativos que los videojuegos pueden proporcionar en el ámbito educativo y menciona que:

- Pueden ser utilizados para estimular el sentido de alerta de los jugadores y mejorar sus habilidades de pensamiento.
- Pueden incrementar el espacio de atención de aquellos jugadores que presentan dificultades en la realización de una tarea individual después de un tiempo.
- Ayudan a incrementar el desarrollo de habilidades para la identificación y asimilación de conceptos numéricos, reconocimiento de palabras, identificación de objetos y colores, incremento de la tasa de lectura, mejora de la comprensión.
- Los jugadores pueden percibir sus propios errores y son animados a corregirlos o seleccionar otras opciones.
- Los jugadores pueden transferir las conductas aprendidas a través de los videojuegos a situaciones de la vida real.

Estallo (2005), menciona los diferentes aprendizajes basados en la utilización de videojuegos como son: la fantasía, el desafío y la curiosidad, a partir de las cuales, el usuario puede desarrollar algunas acciones que inciden favorablemente en su aprendizaje.

Silvern (2007), en su artículo: “El Uso de los Videojuegos en Salón de Clases”, explicó todo lo que un videojuego puede ofrecer en términos de experiencias educativas útiles, argumenta que son las habilidades que el jugador posee y que pone en práctica, las que hacen que los videojuegos se conviertan en una herramienta educativa valiosa. Estas habilidades pueden ser: Ensayo y error, Generación de un modelo, Creación de una norma, Comprobación de hipótesis, Generalización, Estimación, Organización.

Álvarez (2002), en su artículo: “**Software educativo y educación para la salud**”, reflexiona sobre la enseñanza y las actitudes en la educación mediante el software educativo dirigido a alumnos. Por otra parte, (Waldegg, 2002), en su artículo: “**El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias**”, habla sobre la presencia irreversible de las nuevas tecnologías de información y comunicación en la vida cotidiana, mencionando que es necesario clarificar los diferentes roles y usos que pueden tener en la educación para revisar y evaluar las principales tendencias en su aplicación escolar.

Valverde (2007), menciona la importancia de utilizar software en ámbitos educativos; comenta cómo este se puede convertir en una herramienta apropiada para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Simulación

Si se reflexiona concretamente sobre el término simular, se puede decir que es un acto que todos han practicado, por eso resulta muy natural asumir que se sabe lo que es; sin embargo es un concepto tan complejo que incluso los teóricos difieren en sus definiciones.

Simular es el primer acto creativo del ser humano y una parte fundamental en la vida del hombre. Cuando se es bebé, jugar queda fuera de cualquier pauta, no hay reglas, no hay exigencias, más tarde, con la socialización, el juego adquiere reglas “[...el niño] adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aún espontáneas, pero que imitan lo real” (Piaget, 2001). Esta sería la primera dimensión del simulador donde se plantean situaciones hipotéticas que se inscriben en ciertas reglas que se van marcando y que tienen cierta correspondencia con la realidad.

Profundizando específicamente en lo que es un simulador de negocios, se puede definir como un modelo representativo de las operaciones de un mundo real (Gilbert, 2006) y que han sido utilizadas como herramientas en el área de aprendizaje y capacitación, ya permiten tomar decisiones de tipo financiero, producción, mercadotecnia y negociación, en un ambiente ficticio de manera que se puede representar la realidad para los participantes, y pueden desarrollar habilidades directivas, toma de decisiones y trabajo en equipo.

El uso de simuladores como herramienta educativa.

Las herramientas tecnológicas está modificando ya los actuales procesos educativos, de tal forma que hace más flexible el tiempo y el espacio mediante el uso de programas cada vez más transdisciplinarios, que contribuyen a la formación de un nuevo tipo de aprendizaje, con nuevas habilidades, comportamientos y valores (Vargas, 2002).

Desde el punto de vista de la psicología cognitiva, el aprendizaje se define como cambios en las estructuras intelectuales del individuo, mediante procesos de asimilación y acomodación para explicar cómo es que se logra modificar las estructuras conceptuales y con ello, aprender (Piaget, 2001). El aprendizaje basado en la experiencia, está enmarcado en lo que generalmente se llama aprendizaje activo. El mismo, supone animar a las personas a descubrir por sí mismas los principios de funcionamiento de los sistemas, procesos, a través de la experimentación y la exploración.

Un simulador de negocios como estrategia de aprendizaje, difiere del aprendizaje tradicional centrado en el docente donde el alumno aprende escuchando, en lugar de ello, el alumno es quien asume un rol más activo y aprende haciendo. Es un esquema donde se trata de pasar de un enfoque donde se aprende escuchando y se evalúa según la información que

logre reproducir, a otro donde se aprende haciendo y se evalúa según las habilidades del alumno para encontrar la información y la estrategia necesaria para resolver una situación problemática.

Por esta razón las simulaciones tienen como objetivo imitar sistemas, entidades, fenómenos o procesos representando aspectos predecibles del comportamiento de un problema o un tema; permiten experimentar una situación ficticia y mostrar el comportamiento real de aquello que se está simulando. Esto lleva a concluir que la simulación es una herramienta de enseñanza válida para ejercitar la toma de decisiones que modela la vida real. De esta forma, se pueden enseñar y evaluar aquellos tipos de competencias que son mejor aprendidas a través de la experimentación o de la puesta en práctica, como por ejemplo habilidades interpersonales, trabajo en equipo, habilidades técnicas, de gestión, etc.

Al emprender cualquier proyecto de enseñanza-aprendizaje, en el contexto de un modelo determinado, es necesario preguntarse las siguientes cuestiones:

- ¿Qué es lo que ha de aprender el estudiante?
- ¿Qué procesos han de seguirse para alcanzar los objetivos que se marquen?
- ¿Cuáles son las estrategias que se van a utilizar?
- ¿Cómo se puede intervenir en el proceso para mejorarlo cuando se producen distorsiones, sea por razones externas o internas?

El constructivismo es un modelo para procesos de enseñanza-aprendizaje que acepta que la construcción de los conocimientos depende en gran medida de los esquemas que ya posee el individuo en su mente, adquiridos a través de las experiencias y relaciones con el exterior.

Con la presencia de simuladores en la educación se incluyen otros lenguajes y códigos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en especial el de la imagen en movimiento, lo que permite nuevas formas de aproximación y comprensión con respecto al saber. La ciencia de la Informática se encuentra relacionada con los procesos de almacenamiento, transferencia, recuperación y tratamiento de la información. Intenta conjuntar disciplinas tan variadas como lo son las ciencias de la computación, electrónica, lingüística, comunicación, cibernética, y otras disciplinas que ayuden a los procesos de recuperación, manejo, almacenamiento, transporte y control de la información.

Si bien las computadoras, en un principio, se utilizaron en la enseñanza como una herramienta para ayudar al profesor en la preparación de sus actividades didácticas, hoy se utilizan como un instrumento de ayuda para dotar al alumno de autonomía y fomentar su creatividad. En la actualidad contamos con un amplio abanico tecnológico que, unido

al auge en la informática, está cambiando los esquemas tradicionales en el campo de la educación, resultando lógico, por lo tanto, que su utilización sea una herramienta decisiva para la enseñanza hoy en día.

El modelo de aprendizaje experiencial de Kolb.

La teoría del aprendizaje experiencial (“*experiential learning theory*”) se centra en la importancia del papel que juega la experiencia en el proceso de aprendizaje. Desde esta perspectiva, el aprendizaje es el proceso por medio del cual construimos conocimiento mediante un proceso de reflexión y de “dar sentido” a las experiencias. Siguiendo esta línea, los desarrollos de David Kolb se centran en explorar los procesos cognitivos asociados al abordaje y procesamiento de las experiencias y en identificar los diferentes modos en que se realizan dichos procesos, esto es, los diferentes estilos de aprendizaje.

Para entender el proceso de aprendizaje a través de la simulación se considera el modelo de aprendizaje experiencial de Kolb (1984), el cuál considera el aprendizaje como una espiral en donde el estudiante puede anticipar los efectos posibles de una acción que lleva a cabo. El modelo divide en cuatro etapas el proceso de aprendizaje, mostradas en la Figura No. 1:

- Experiencia concreta: en esta etapa la persona realiza una acción particular y después considera el efecto de la acción en esta situación determinada.
- Observación y reflexión: en esta segunda etapa se busca entender los efectos en el caso particular anterior de modo que si dicha acción fuera llevada a cabo en las mismas circunstancias entonces sería posible anticipar qué podría seguir a la acción.
- Formación de conceptos y abstractos: en esta etapa el propósito es entender el principio general bajo el cual opera el caso particular.
- Prueba en nuevas situaciones: en esta última etapa el objetivo es usar la acción en una nueva circunstancia dentro del rango de generalización expresado en el principio.

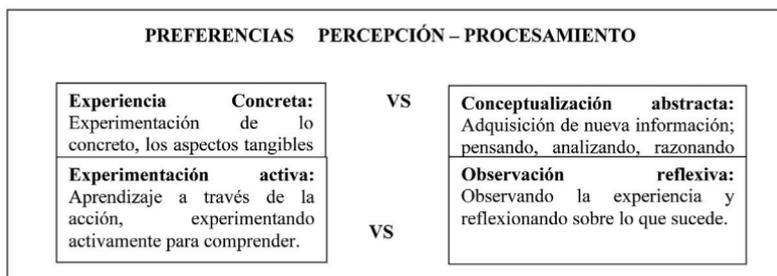


Figura No. 1: *El modelo de Aprendizaje Experiencial de KOLB*

Fuente: David A. Kolb, *Experiential Learning*, Englewood Cliffs, N.J, Prentice Hall, 1984.

En el caso de la técnica de la simulación se considera que el aprendizaje se desarrolla siguiendo las etapas de este modelo. Así, el proceso de aprendizaje mediante la simulación se inicia con la decisión inicial para la gestión de una empresa y concluye con la aplicación de los principios de administración que se han desarrollado para la dirección de una empresa en la vida real.

Las características de cada una de las etapas se muestran en la figura No. 2.

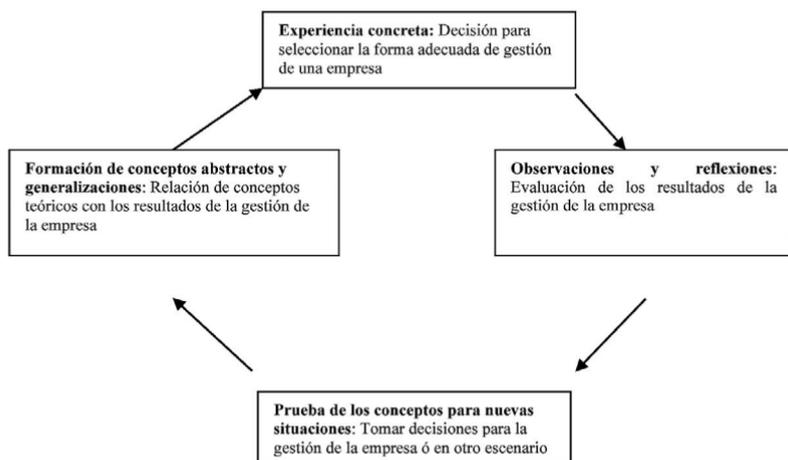


Figura No. 2: *El modelo de Aprendizaje Experiencial de KOLB en la Simulación*

Fuente: David A. Kolb, *Experiential Learning*, Englewood Cliffs, NJ, Prentice Hall, 1984.

El simulador de negocios es una técnica educativa que consiste en el análisis y evaluación grupal continua sobre la gestión de una empresa que opera en un ambiente de negocios hipotético. El aprendizaje en la simulación por parte de los estudiantes se logra mediante la aplicación de los conceptos de dirección para el análisis y evaluación de la información para tomar decisiones con relación a la gestión y la evaluación de los resultados que muestran el desempeño del negocio que administran.

El propósito de la simulación es desarrollar en los estudiantes las habilidades de toma de decisiones y trabajo en equipo a través de:

- Relacionar los aspectos teóricos sobre el proceso de dirección empresarial con los aspectos prácticos que se producen en el ambiente que genera el simulador
- Plantear nuevas estrategias para la empresa que dirigen a fin de colocarla en una posición competitiva en la industria que participa.
- Estar conscientes de como una decisión que se toma en una área en particular de una empresa afecta a todas las demás áreas.

- Determinar las variables principales que influyen en la dirección de una empresa y establecer alternativas adecuadas para enfrentar los cambios de las mismas.

Asimismo, la simulación se ha convertido en un instrumento fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje en el ámbito de negocios, dado que mediante esta técnica se puede efectuar el análisis y la evaluación de las diferentes situaciones que enfrentan las empresas en el desarrollo de sus actividades. También, su flexibilidad permite adaptarlo a diferentes situaciones propias de los cambios del entorno tanto de la industria como de un país.

Por consiguiente, la simulación se desarrolla en un ambiente competitivo, puesto que todas las empresas que dirigen los estudiantes al encontrarse en una misma industria están en competencia directa entre ellas. Es decir, de acuerdo al diseño de la simulación y las características del simulador de negocios, una empresa, que dirige un equipo de estudiantes, está en competencia directa por el mercado con otras compañías dirigidas por otros equipos de la misma clase o de otras universidades.

El entorno variable y dinámico en que actualmente se desarrollan las organizaciones propicia que el proceso de enseñanza aprendizaje deba basarse en técnicas de enseñanza dinámicas, flexibles e interactivas que permitan no solo la transmisión de conocimientos sino que además propicien en los alumnos durante su proceso de formación y desarrollo profesional el fortalecimiento de habilidades orientadas a la operación de una empresa.

Esta necesidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje es cubierta en parte por la simulación de negocios o juego de negocios (business game), dado que durante una simulación los estudiantes, usando como base un simulador, se pueden analizar ciertos problemas y oportunidades que son similares a los que enfrentan las organizaciones en la vida real, así como plantear estrategias para resolver dichos problemas o para tomar ventaja de una oportunidad. Asimismo, dado que la simulación permite conocer los resultados de las acciones que se llevaron a cabo para la ejecución de las decisiones es posible monitorear el desempeño de la empresa mediante la evaluación constante de los resultados de las estrategias planteadas por los equipos participantes.

Debido a estas características, la simulación es utilizada principalmente en las escuelas de administración, como un medio que permite fomentar las habilidades directivas y de toma de decisiones en los alumnos a través del análisis y evaluación de los resultados alcanzados durante la gestión de una empresa. Actualmente, su uso se ha difundido en algunas universidades como una técnica en el proceso de enseñanza-

aprendizaje, especialmente en el área de administración y/o afines para los alumnos de los últimos periodos de formación profesional.

La técnica de la simulación de negocios se constituye en una herramienta básica en el proceso de aprendizaje debido a que: fomenta el trabajo en equipo y la interacción entre los participantes, así como fortalece y/o desarrolla las habilidades de las personas que ejercen funciones directivas y permite que los participantes puedan conocer la interrelación que existe en el proceso de toma de decisiones de una empresa. De acuerdo a lo anterior, se puede establecer entonces que la simulación permite que los estudiantes desarrollen la capacidad de toma de decisiones y trabajo en equipo, ya que a través de su uso se pueden enfrentar a ciertas situaciones similares a las que se producen en el mundo real de los negocios.

Principales funciones en un entorno de simulación educativa.

Esta síntesis realizada por (Marques, 2000) se puede completar con una visión conjunta de las funciones que diferentes autores otorgan a la tecnología de información y que puede servir como un elemento sintetizador de los cambios y repercusiones que estas tecnologías pueden tener en la educación.

Aparici y Davis (1992)	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de los medios como transmisores reproductores de modelos, normas y estereotipos • Uso crítico que utiliza los medios para reflexionar sobre la sociedad y su entorno • Uso lúdico y creativo de los medios con el fin que los niños adquieran diferentes códigos y puedan expresarse con ellos. • Uso más completo que unificaría las anteriores perspectivas.
Rowntree (1991)	<ul style="list-style-type: none"> • Atraer el interés de los estudiantes. • Hacer que se recuerde más fácil el aprendizaje. • Estimular nuevos aprendizajes • Justificar y proveer aprendizajes. • Conseguir que el estudiante responda activamente • Dar específico y rápido feed-back a sus respuestas • Alentar la práctica y la revisión • Ayudar a los estudiantes a su propio progreso.

Martínez (1994)	<ul style="list-style-type: none"> • Servir como recurso para mejorar y mantener la motivación del aprendizaje • Función informativa o portadora de contenidos • Guía metodológica del proceso de aprendizaje • Ser medios de expresión del propio alumno • Fuente abierta de información • Instrumento para la gestión • Herramienta de diagnóstico y rehabilitación • Generador de nuevos escenarios formativos • Medio lúdico y para el desarrollo cognitivo • Contenido curricular: conocimientos, competencias
Sauvvé (1995)	<ul style="list-style-type: none"> • Los medios como “sustitutos de la enseñanza”, como transmisores únicos de los contenidos que se concretan en un material pedagógico autosuficiente. • Los medios como “sostén del aprendizaje”, por ejemplo para discutir sobre los contenidos o las dificultades de aprendizaje o, para ser estimuladores de la continuidad de estudios. • Los medios como “sostén de la enseñanza y comunicación”, reproduciendo el modelo de enseñanza cara a cara, en donde el profesor está en contacto directo y en tiempo real con los estudiantes.
Congreso Internacional de Tecnología. García Vega (2001)	<ul style="list-style-type: none"> • Formación individualizada. Cada alumno puede trabajar a su ritmo, por lo que no existe presión para avanzar al mismo ritmo que los demás o esconder dudas. • Planificación del aprendizaje. De acuerdo con sus posibilidades, el estudiante define los parámetros para realizar su estudio; así se evitan los ritmos inadecuados que aburren o presionan al alumno, etc. • Estructura abierta y modular. Gracias a la especial estructura de los paquetes de formación, el usuario puede escoger el módulo de enseñanza que más se acerque a sus necesidades, dejando aparte las áreas que él considere innecesarias por el momento. • Comodidad. La enseñanza llega al alumno sin que este tenga que desplazarse o abandonar sus ocupaciones. Que “viaje” la información, no las personas. • Interactividad. Los nuevos medios proporcionan grandes oportunidades para la revisión, el pensamiento en profundidad y para la integración, además, le permiten usar distintos soportes (libros, computadora, videos) en su formación y no de forma aislada, sino combinándolos para lograr un mejor entendimiento de la materia.

Tabla 1: *Funciones de los medios.* - Fuente (Marques, 2000)

Un análisis detallado de las propuestas de estos autores indica una serie de aspectos comunes:

- Los medios como elemento lúdico, motivador
- Los medios como medio de expresión y comunicación
- Los medios como fuente de información, transmisores de contenidos.

Aportaciones y estrategias de aprendizaje de un simulador de negocios.

Usar simuladores representa aprendizaje en sí, no es un acto pasivo en el que solo se recibe información, sino más bien es un acto donde se ejercita la mente. Para simular hay que aprender a manipular el modelo virtual hecho esto, hay que conocer las reglas, aprender a moverse por el mundo virtual para conseguir cosas, resolver acertijos y rompecabezas para acceder a diferentes etapas, adquirir estrategias para lograr objetivos; (Prensky, 2002) identifica estos puntos como “niveles de aprendizaje” en los simuladores. A medida que se avanza hay que continuar aprendiendo nuevas cosas y adaptar a las circunstancias aquellas que ya se han aprendido, donde uno involucra muchos aspectos de la propia personalidad y del entorno en el momento en el que una persona se interna en ese mundo. Esto es: equivocarse y corregir, identidad y aprendizaje, aprendizaje en situación, decidir y hacer.

Aprendizaje Colaborativo.

Otra característica de los simuladores es que el aprendizaje se alcance realizando actividades de carácter colaborativo. Por tanto, la evaluación de la competencia debe ir acompañada de un proceso de fomento del aprendizaje colaborativo. Para que el aprendizaje colaborativo funcione debemos tener en cuenta cinco componentes esenciales:

1. Interdependencia positiva: Los estudiantes son conscientes de que son un equipo y de que el trabajo de uno repercute en los demás.
2. Exigibilidad personal: Cada miembro del grupo debe ser capaz de aportar su conocimiento al grupo y de aprender lo que sus compañeros le aporten, con el fin de beneficiar a todo el grupo (“No vale descansarse sobre los demás”).
3. Interacción positiva cara a cara: Se produce cuando los alumnos comparten sus conocimientos, discuten distintos puntos de vista, ayudan al resto con las dificultades.
4. Habilidades interpersonales y de grupo: Los estudiantes deben organizar el trabajo y tomar decisiones, manifestando sus dotes de liderazgo, conciliación.
5. Autoanálisis del grupo: El grupo debe autoanalizarse para saber si su trabajo está siendo efectivo, si se alcanzan las metas y si se

está trabajando en el ambiente adecuado. Esto permite que los miembros del grupo fortalezcan sus habilidades de trabajo y se fomente el compromiso de todos con los objetivos comunes.

Desarrollo de la investigación.

La presente investigación se orientó a realizar una contribución en el área de la administración estratégica, con un enfoque hacia la investigación educativa. El interés principal es sobre la importancia que tiene el uso de un simulador de negocios como herramienta de aprendizaje para desarrollar la capacidad de toma de decisiones y trabajo en equipo a estudiantes universitarios de una Institución de Educación superior ya que la forma de “aprender-haciendo” es más efectiva que solo adquirir conocimientos teóricos.

Actualmente la educación universitaria debe permitir la formación de profesionales eficientes y eficaces, que respondan a las necesidades de la sociedad y den solución a los problemas que identifiquen en sus distintas áreas de actuación. La simulación permite al estudiante aprender de manera práctica, a través del descubrimiento y la construcción de situaciones hipotéticas. Un simulador tiene la ventaja de permitirle al estudiante desarrollar la capacidad de toma de decisiones y trabajo en equipo a través de su uso y ponerlo en contacto con situaciones que pueden ser utilizadas de manera práctica. Esta metodología debe de ser implementada en escuelas de nivel superior, a fin de mejorar las condiciones educativas de los egresados.

Identificación de las variables del estudio.

Esta investigación está compuesta por dos variables de estudio: aprendizaje y simulador de negocios.

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional
Dependiente: Trabajo en equipo	Realización de una tarea por medio de un grupo de personas, que integra los esfuerzos individuales, capacidades diversas de cada integrante, dividiendo el trabajo de acuerdo a funciones específicas, así logrando los objetivos deseados.	El trabajo en equipo se mide a través de tres dimensiones: 1. La tarea (consiste en que cosa hará el equipo), 2. El procedimiento (es cómo lo hará, operaciones y actividades -secuencias- que permitan lograr realizar las tareas) y 3. El proceso socio-afectivo (son las relaciones humanas dentro del equipo, el grado de interacción en cuanto a comunicación, colaboración o interdependencia).

Dependiente: Toma de decisiones	Acción de seleccionar, bajo ciertos criterios, entre dos o más alternativas para dar solución a un problema.	Se mide mediante el proceso racional por el cual una persona elige entre dos o más alternativas a fin de solucionar un problema que afecta a la empresa
Independiente: Simulador de negocios.	Un simulador es un modelo representativo de las operaciones de un mundo real. (Gilbert, 2006)	Es una aplicación que se mide por medio de un software educativo que se utiliza con la finalidad de generar el aprendizaje en el alumno que lo manipula.

Tabla 2: *Variables de estudio.- Elaboración propia*

Diseño de la Investigación.

Está investigación se fundamenta en un diseño experimental de campo, ya que se realiza manipulando de manera intencional una variable independiente para analizar las consecuencias de tal manipulación sobre la variable dependiente; ya que el objetivo es usar un simulador de negocios como herramienta de aprendizaje para desarrollar la capacidad de toma de decisiones y trabajo en equipo a través de la integración de los conceptos administrativos a estudiantes universitarios.

Se trata de una investigación con un diseño transversal, ya que los datos que se obtuvieron de una encuesta en un momento dado del tiempo. La población objeto de estudio fue a 52 estudiantes regulares del décimo semestre de la licenciatura en Administración, de la asignatura Administración Estratégica.

Instrumento para la recolección de datos.

Se seleccionó el cuestionario (González, 2001) para los alumnos, porque se consideró que de acuerdo con las preguntas de investigación dicho instrumento aportaba información suficiente para su desarrollo el cual ya presenta la validez y confiabilidad respectiva.

El cuestionario, es sin duda el instrumento de mayor uso en la obtención de datos. En términos generales, lo forman una serie de preguntas que el alumno debe contestar por escrito para buscar la causa del fenómeno a investigar, este método se aplicará a los estudiantes objeto de estudio. Se pretende conocer a través del cuestionario la postura de los alumnos respecto al uso de simuladores negocios como herramienta de aprendizaje.

Conclusiones

La simulación de negocios es una herramienta de aprendizaje que permite desarrollar la capacidad de toma de decisiones y trabajo en equipo a través de la integración de conceptos administrativos a estudiantes universitarios, además de que es una herramienta que sirve para favorecer el aprendizaje relacionándolo con un sistema real a través de la experimentación de un modelo que lo representa. El simulador de negocios permite establecer un ambiente de negocios organizacional y virtual donde el alumno tiene la oportunidad de poner en práctica lo aprendido a lo largo de su licenciatura así como de fortalecer un mejor aprendizaje en lo concerniente a la administración estratégica de una empresa.

El uso de simulaciones puede ser orientado como apoyo al aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal, ya que favorece el desarrollo de la creatividad y estrategias de pensamientos, tales como: la observación, el análisis y la toma de decisiones; además de que obliga al estudiante a demostrar lo aprendido durante su formación académica.

Asimismo, la simulación favorece la construcción de grupos responsables de sí mismos, permite desarrollar el diálogo y la capacidad de analizar y seleccionar la decisión más adecuada para la empresa que dirige, incrementando así el nivel de compromiso e interés por parte de los estudiantes; al permitirles adquirir experiencia a través del análisis de un mercado, formulando estrategias y gestionando la implementación de las mismas.

El uso de simuladores permite además en los estudiantes generar experiencias interactivas y desarrollar un aprendizaje integral de todas sus materias; logrando un mejor entendimiento sobre el comportamiento del mercado laboral y posibilitar su desarrollo con la implementación de estrategias adecuadas para alcanzar los objetivos de la empresa simulada. Además de reforzar el aprendizaje con diferentes medios tales como: imágenes, diagramas y pensamiento de estrategias que logran captar mejor su atención en los temas del curso. Mediante la simulación, se consigue retener mucho más información y desarrollar mejor su aprendizaje, elementos que son importantes para el desarrollo profesional de los alumnos.

Se requiere usar la simulación como complemento y soporte para el curso de administración estratégica, de modo que lo aprendido teóricamente sea respaldado con la práctica a través del simuladora, así, la simulación a partir de una experiencia concreta en la dirección de una empresa permitirá entender conceptos y realizar generalizaciones para otras circunstancias.

El uso de simulaciones puede ser orientado al apoyo del aprendizaje de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, ya que

favorecen el desarrollo de la creatividad y estrategias de pensamientos, tales como: descubrir regularidades mediante la observación, hacer inferencias, ensamblar datos aislados, simplificar, hacer analogías, llegar a la conclusión requerida, aplicar los resultados a casos más complejos o nuevos contextos; llegar a ideas nuevas y distintas, analizar y diseñar sus propios juegos, desarrollar actitudes favorables hacia la formación del alumno.

La simulación es de suma importancia en el ámbito educativo, ya que hacen que el estudiante desarrolle varios tipos de inteligencia y sus canales de percepción, es decir, kinestésico y visual. Además, sirve para fortalecer la vida social del estudiante, su lenguaje, despierta su ingenio, desarrolla el proceso de observación, inferencia, hipótesis y aprende a proponer soluciones estratégicas organizacionales.

Finalmente, se recomienda que se pueda utilizar este simulador de negocios o algún otro ya sea en esta materia o en otras que se preste para esto y que pueda ser de utilidad para los estudiantes de Administración en otras Universidades.

Bibliografía

1. Álvarez, Manuela, Gómez del Castillo M. T. (2002), Software educativo y educación para la salud, Comunicar.
2. Estallo, J. A. (2005), Los videojuegos: Juicio y Prejuicios. Barcelona: Planeta.
3. Etxeberria F. (2008), Videojuego y Educación, VI Congreso Nacional de Ludotecas. Febrero, Dossier pp: 99-127. AIJU: Valencia.
4. Gilbert Nigel, T. K. (2006), Simulación para las ciencias sociales, (2ºed.). México. Ed. Mc Graw Hill.
5. González Zavaleta, E. (2001), El uso de los simuladores de negocios en el proceso de aprendizaje Departamento de Negocios y Administración ITESM-CEM, Publicación electrónica de la división de administración y ciencias sociales de la rectoría zona sur [en línea]. Disponible en: http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/proy/n2/inv_simul2.html.
6. Kolb, D. (1984), *Experiential Learning: Experience as the source of learning and development*, Prentice Hall, New Jersey.
7. Márques, P. (2000), Las Claves del Éxito, Cuadernos de Pedagogía. N° 291, pp: 55-58.
8. Piaget J, (2001), La formación de la inteligencia, (2º ed). Barcelona. Ariel.

9. Prensky, M. (2002), The motivation of gameplay. On the Horizon, 10(1), 14 p. Disponible en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20The%20Motivation%20of%20Gameplay-OTH%2010-1.pdf>.
10. Ruiz Tapia, J. A. (2008), Elaboración de un instrumento para determinar los estilos de aprendizaje de los alumnos de la Facultad de Contaduría y Administración de la Universidad Autónoma del Estado de México, Proyecto de investigación Universidad Autónoma Estado de México.
11. Silvern, S.B; Williamson, P.A (2007), The effects of videogames play on young children's aggression, fantasy and prosocial behaviour, Journal of Applied Developmental Psychology. 8, pp: 453-462.
12. Valverde Chavarría, J. (2007), Software libre, alternativa tecnológica para la educación, Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación".
13. Vargas Hernández, J. G. (2002), La formación de administradores en programas de educación abierta y a distancia para la posmodernidad organizacional, Reencuentro.
14. Waldegg Casanova, G. (2002), El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias, Revista Electrónica de Investigación Educativa.

CAPÍTULO 6

LA CERTIFICACIÓN DE LAS COMPETENCIAS EN TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN COMO FACTOR DE DESEMPEÑO EN LOS EGRESADOS UNIVERSITARIOS

AUTOR

DRA. EN A. ROCÍO PALMA LÓPEZ

COAUTORES

M. EN I. CÉSAR ENRIQUE ESTRADA GUTIÉRREZ

M. EN ED. SILVIO PÉREZ GÓMEZ

Resumen

Este trabajo muestra un extracto del marco teórico de las competencias laborales en el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación como un factor de desempeño de los egresados universitarios en la inserción en el ámbito laboral.

Se consideran algunos conceptos básicos desde la aparición del término de competencias, el surgimiento como otra corriente educativa, y como se retoma en el aspecto laboral, se estudian las ventajas y desventajas que tienen.

Palabras clave: competencias laborales, competitividad, CONOCER.

Introducción

La formación basada en competencia laboral proviene de una corriente de pensamiento social contemporáneo que pone énfasis en la vinculación entre el sistema educativo y el productivo para lograr la afinidad entre la capacitación de la mano de obra y las necesidades de las empresas.

El sistema inició en el Reino Unido en las década de los ochenta; después se implementó en países como Australia, Nueva Zelanda, Francia, Alemania, Estados Unidos y Canadá. Al adoptar el sistema se esperaba

que la competitividad de la mano de obra mejorara; sin embargo, los estudios realizados no han sido suficientes para saber si se han alcanzado estos objetivos (Débora Kelli, 1999).

La educación superior actualmente necesita de una visión renovada para su planeación que sea congruente con las características de la sociedad de la información y a partir de esto se ha visto que es indispensable repensar los conceptos básicos de la educación utilizando las TIC's así como realizar una planeación estratégica en las universidades y explorar las competencias de acuerdo con las exigencias del mundo laboral para los profesionistas del siglo XXI.

Es importante la certificación de competencias laborales como el medio que permite generar calidad en las personas que laboran en empresas de calidad.

Además la certificación como un factor que permita la vinculación que debía de existir entre las empresas y la formación educativa.

Contenido

La certificación de competencias, un factor para el conocimiento en el tercer milenio.

*“Enseñar no es una función vital,
Porque no tiene el fin en sí misma;
La función vital es aprender.”
Aristóteles*

Las Competencias Laborales nacen en México con el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN), donde se decide implantar el sistema de educación y certificación basado en normas de competencia laboral en México.

El concepto de competencias en el mundo industrializado no es nuevo como ya se ha mencionado. Sin embargo, en México se empezó a aplicar a mediados de los 90's. promovido por el Gobierno Federal, a través del Consejo de Normalización y Certificación de Competencia Laboral CONOCER, organismo encargado de establecer un sistema de certificación de la capacidad o “competencia” laboral de los trabajadores, con el fin de impulsar su desarrollo con base en estándares de calidad del desempeño.

Se entiende por Competencias Laborales al conjunto de conocimientos, habilidades y capacidades requeridas para desempeñar exitosamente un puesto de trabajo; dicho de otra forma, expresan el saber, el hacer y el saber hacer de un puesto laboral.

Al describir un puesto bajo el concepto de Competencias Laborales, se establecen Normas de Competencia Laboral, las cuales consideran:



Figura 1: *Elaboración propia*

Algunos beneficios tangibles de la Gestión de Recursos Humanos por Competencias incluyen:

- Incorporación rápida y eficaz del alumnado al proceso productivo.
- Disminución de la rotación sustentada en un adecuado plan de desarrollo personal.
- Elevar el nivel de conciencia del alumnado en su propia superación.
- Hacer eficientes los recursos y el tiempo invertido en la capacitación.
- Facilitar el proceso de promoción en las organizaciones.
- Constituye la base de los procesos de reclutamiento, selección e inducción de personal.
- Es una herramienta básica para el sistema de evaluación del desempeño del trabajador.
- Constituye un importante requisito de la certificación de las normas ISO-9000.

Son numerosas las tipologías y clasificaciones de competencias laborales genéricas que han elaborado diferentes autores (Rodríguez, 2006), tratando de incluir aquellas que en mayor medida responden a las necesidades derivadas del desempeño laboral. El modelo propuesto por Spencer y Spencer (1993) recoge seis grupos de competencias genéricas que se presentan en el Cuadro 1.

Grupos Competencias genéricas	Orientación al resultado. Atención al orden, calidad y perfección
Competencias de desempeño y operativas	Espíritu de iniciativa. Búsqueda de la información con el uso de TIC's
Competencias de ayuda y servicio	Sensibilidad interpersonal. Orientación al cliente. Persuasión e influencia. Conciencia organizativa. Construcción de relaciones.
Competencias de influencia	Desarrollo de los otros. Actitudes de mando: asertividad y uso del poder formal.
Competencias directivas	Trabajo en grupo y cooperación. Liderazgo de grupos. Pensamiento analítico
Competencias cognitivas	Pensamiento conceptual. Capacidades técnicas, profesionales y directivas.
Competencias de eficacia personal	Autocontrol. Confianza en sí mismo. Flexibilidad. Hábitos de organización

Cuadro 1: *Clasificación de las competencias laborales genérica (Spencer y Spencer, 1993)*

Las competencias y la educación superior.

Chomsky (1997) a partir de las teorías del lenguaje, instaura el concepto y define *competencias* como la capacidad y disposición para el desempeño y para la interpretación. La educación basada en competencias Holland (1966:97) se centra en las necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades individuales para que el alumno llegue a utilizar con pericia las habilidades señaladas por el mundo laboral.

Las competencias son un conjunto de conocimientos, habilidades y valores que convergen y permiten llevar a cabo un desempeño de manera eficaz, es decir, que el alumno logre los objetivos de manera eficiente y que obtenga el efecto deseado en el tiempo estipulado y utilizando los mejores métodos y recursos tecnológicos para su realización. Los avances de la investigación de punta, indican que la obtención de las metas radica en los conocimientos de la disciplina, el desarrollo de las

habilidades, el crecimiento en hábitos mentales y de conducta que se relacionen con los valores universales y de la misma disciplina, así como en la construcción de competencias de desempeño.

Así, las competencias se construyen desde las disciplinas, que son el marco de referencia del aprendizaje, con los conocimientos, habilidades y actitudes inherentes a cada competencia. Las actitudes o comportamientos responden a los valores y a las disciplinas. La evaluación se basa en una demostración del desempeño o en la elaboración de un producto. Las competencias se construyen durante el proceso de aprendizaje y también son el resultado de este mismo.

La certificación de competencias se refiere a la comprobación de una experiencia eminentemente práctica, que necesariamente se enlaza a los conocimientos para lograr un fin: el desempeño. En otras palabras, la teoría y la experiencia práctica se vinculan utilizando la teoría para aplicar el conocimiento a la construcción o desempeño en el uso de las tecnologías.

La evaluación se describe como un resultado de lo que el alumno está capacitado a desempeñar o producir al finalizar una etapa. Determina que el egresado va a desempeñar o construir algo específico y se basa en la comprobación de que el alumno es capaz de construirlo y/o desempeñarlo.

La competencia engloba al conjunto de realizaciones, resultados, líneas de actuación y consecuciones que se demandan del titular de una profesión u ocupación determinada (Prieto, 1997).

Por otro lado Tejada define competencia como las funciones, tareas y roles de un profesional para desarrollar adecuadamente e idóneamente su puesto de trabajo que son el resultado y objeto de un proceso de capacitación y cuantificación.

La cuantificación es básicamente la formación necesaria para tener la competencia profesional deseada de manera que la competencia es el resultado del proceso de cualificación que permite “ser capaz de” o “estar capacitado para”

Para Ariza Montes la capacidad de encontrar empleo está condicionada por la interacción de dos variables que actúan, la primera es la propia situación del mercado laboral y la segunda es el ajuste de las competencias del candidato a la demanda de este.

Ariza Montes describe una serie de competencias genéricas que se repiten frecuentemente en diferentes puestos y que constituyen los cimientos del desempeño en el puesto de trabajo.

Los agrupa en seis categorías:

1. Competencias de logro y acción
2. Competencias de ayuda y servicio
3. Competencias de influencia

4. Competencias gerenciales
5. Competencias cognitivas
6. Competencias de eficacia personal

Se ha considerado que las empresas prefieren a profesionales que sepan responder con agilidad a las demandas de competencias del mercado de trabajo donde muchas de estas tienen un componente de naturaleza emocional.

Daniel Goleman (1997) en su obra “teoría de la inteligencia Emocional”, la define como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos, los de los demás, motivarnos y manejar de manera adecuada las relaciones con personas de nuestro entorno y con nosotros mismos. Por eso en la actualidad las competencias emocionales juegan un papel tan importante como la clásica inteligencia racional.

La competencia ocupacional como la posesión y desarrollo de habilidades y conocimientos suficiente, actitudes apropiadas y experiencia para lograr éxito en los roles ocupacionales. (Sims, D.: 1991).

Por su parte Boterf, Barzucchetti y Vicent dicen que es una combinación de conocimientos, capacidades y comportamientos que se pueden utilizar e implementar directamente en un contexto profesional.

El término de competencia ha tenido variadas interpretaciones y aplicaciones prácticas en el mundo productivo de diferentes países y se ha utilizado indistintamente para referirse a autoridad, competición, incumbencia, cualificación, etc. Mertens (1996) indica que bajo el paraguas de competencia, hay una gran divergencia de aproximaciones, definiciones y aplicaciones.

La educación y la capacitación basada en competencias el aprendizaje y desarrollo de una habilidad. Sin embargo existen diferentes maneras de conceptualizar la naturaleza de las competencias. Si no se adopta la apropiada o si las formas desarrolladas no son las adecuadas, entonces no sólo no se desarrollará dicho potencial, sino que, a mediano plazo, se perjudicará la estructura de desarrollo de habilidades. Gonzzi y Athanasou (1996).

“Una competencia es la capacidad para responder a las exigencias individuales o Sociales para realizar una actividad o tarea (...) Cada competencia reposa sobre una combinación de habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos (incluyendo el conocimiento tácito), motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y comportamientos que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de manera eficaz “(Proyecto DeSeCo, de la OCDE, 2002: 8).

“Competencia es la capacidad de movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones.” (Perrenoud, 2004:11).

La certificación de competencias surgió en Europa a partir de los años 80 por la necesidad de dar respuesta a la situación contextual cambiante.

Algunos autores como Berton, F mencionan dos modalidades básicas de evaluación (certificación) como la cuantificación y la competencia profesional por un lado la que evaluación de formación en donde se obtiene un diploma, la evaluación de la competencia se efectúa en las empresas en función a la característica estructurales, sus objetivos y la cultura que la rige.

Por otro lado la que está regida por estándares profesionales que estable que a partir del análisis de la cuantificación en diferentes situaciones del trabajo sin la consideración de la modalidad de adquisición, La norma está limitada a un campo profesional.

Vargas clasifica son tipo de certificación: una tradicional basada en títulos y otra basada en normas o referencias donde se utiliza la competencia como un elemento que constituye el sistema como podemos ver a continuación:

Certificación tradicional	Certificación por competencia
Expedida al final del ciclo formativo	Expedida al final de una evaluación
Basada en pruebas teórica y prácticas usualmente en aulas y talleres didácticos	Basada en evidencias de desempeño en el ejercicio real del trabajo
Centrada en currículos cuya actualidad no siempre es cierta	Centrada en estándares traducidos o currículos
Reconocimiento basado en el prestigio	Reconocimiento Nacional o sectorial
Se consigue una vez y se conserva toda la vida	Se actualiza constantemente con nuevos conocimientos
No usa mecanismos de verificación externa de calidad	Utiliza mecanismos de verificación interna y externa de calidad
Baja o ninguna participación de los actores sociales	Centrada en competencias laborales
Centrada en tareas o puestos de trabajo	

Tabla 1: *Elaboración propia a partir de información extraída de Navío Gámez, Antonio*

Los sistemas que tratan de incluir la certificación y evaluación de competencias permiten reajustar lo que se adquiere desde el inicio y a lo largo de la vida profesional, además cuestionan el papel de los conocimientos de sistemas de formación, permiten constatar que los conocimientos y las competencias que son útiles en la vida profesional se aprenden en situaciones informales, valida por un externo las competencias como medio de regulación para seguir acciones formativas vinculadas al mundo productivo.

Así mismo se reafirma la necesidad de educación permanente en el contexto que requiere acciones de una formación continuas se debe considerar la inclusión de la sociedad en la adquisición de las competencias así como su respectiva evaluación pero lo más importante permite la vinculación entre instituciones educativas y empresas productivas.

Existen diferentes formas de obtener una formación profesional para posterior realizar una certificación siendo esta por medio de programas formativos en donde se han demostrado las competencias requeridas para obtener un certificado.

Y también están los organismos independientes dedicados a la certificación de competencias, en México tenemos al CONOCER (Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales), cuya responsabilidad se basa en garantizar la calidad en los procesos de evaluación para la certificación de las competencias laborales asegurándose de que en dichos procesos estén presentes la confiabilidad, la imparcialidad y la valides de los resultados de las evaluación.

Olmedo menciona que la insistencia de separación que debe existir entre el formador, el evaluador y el certificador proviene del modelo del Reino Unido. Sus raíces están emparentadas con los orígenes de dicho modelo, esta separación permite asegurar la calidad y transparencia del certificado, es aquí en donde los organismos certificadores son y deben ser instituciones reconocidas en busca de un interés más social que económico.

La competencia general es la función general que desarrolla el puesto de trabajo, las unidades de competencias son grupos de competencias y de criterios de actuación asociados que forman una actividad o una subarea de competencia, y la realización profesional siendo la descripción de algo que una persona que trabaja en una área profesional determinada debe ser capaz de hacer. Esto es una acción, un comportamiento o un resultado dotados de un significado real en el sector profesional pertinente.

La aproximación basada en competencias, ofrece un marco coherente, permite tener una visión clara sobre los elementos constitutivos del rol efectivo de los trabajadores, anima a las personas a tener más control sobre su propio aprendizaje, evita un proceso de formación repetitivo o innecesario.

Conclusiones

En consecuencia, un profesional competente, debe contar con las competencias para llevar a cabo sus actividades en el ámbito laboral así como adaptarse a los cambios que en esta se den, en el marco de su desempeño laboral, uno o varios esquemas de actividad a diversas situaciones o problemas que se le presentan, ya que la competencia no es una característica del trabajo en sí, sino de quienes lo ejecutan bien. Por esto, las competencias no se adquieren en una etapa de formación profesional y se deben adquirir continuamente, esta es la diferencia en un certificado tradicional y uno que está regido por normas o estándares además de todo lo anterior, contienen un fuerte componente reflexivo y ético relacionado con la ejecución profesional a la que se vincula. Las competencias laborales tienen un sentido de innovación permanente de las personas en su ámbito profesional, debido a que los procesos de evaluación se vinculan con la certificación de competencias.

Por lo anterior es importante repensar como se genera calidad en las personas a través de su formación continua y además de una certificación en sus competencias laborales que les permitan un mejor desempeño en el ámbito productivo, es importante conocer cada uno de los términos relacionados con las competencias laborales y su certificación por que en muchas ocasiones estas son tema de confusión y mala interpretación dejando de darles la importancia que realmente tienen.

Bibliografía

1. Ariza Montes, J. A. Diez competencias y un destino. Profesor del departamento de recursos humanos de ETEA
2. Berton, F. (1999). Evaluation des qualifications en Europe, entre normalization et negociation. Actas del eI encuentro de Galicia y el Norte de Europa de Formación para el trabajo, Santiago de Compostela.
3. Brynjolfsson, E. (1994): "Information Assets, Technology, and Organization". *Management Science*, 40(12), 1645-1662.
4. Colás y Buendía (1998). Investigación Educativa. ALFAR. Sevilla
5. CINTERFOR/OIT. Montevideo, Uruguay. <http://cinterfor.org.uy>
6. Chomsky, N (1997). Problemas actuales en teoría lingüística: Temas teóricos de gramática generativa México: siglo XXI editores.
7. Goleman, D. (1997). Emotional Inteligence. Nueva York. Bantam Books.
8. Le Boterf, G; Barzucchetti, S& Vicent, F, (1993). "Como gestionar la calidad de la formación", Barcelona: Gestion 2000. AEDIPE.

9. Kelli, Débora (1999). "The australian way: competency based training in the corporate sector" , International Journal of training and development, vol 3,no 2 p 118 jun 1999.
10. Rodríguez, G (2006) "Mercados de trabajo, calificación y competencias laborales en la industria electrónica en la zona metropolitana de Guadalajara", México Universidad de Guadalajara.
11. Spencer, L y Spencer S. (1993) Competence at work, models for superior performance. John Wiley and sons editors.
12. Holland, J. L. (1966). The psychology of vocational choice: A theory of personality types and model environments. Waltham, MA:Blaisdell
13. Mertens, L. (1996). Competencia laboral: sistemas, surgimientos y modelos.
14. Tejada Fernández, J. (1999). "Acerca de las competencias profesionales I y II" revista herramientas No 56 y 57.
15. Sims, D. (1991). "The competence approach", Adults Learning.
16. Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Barcelona: Graó.

TEMAS SELECTOS DE ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA, coordinado por Julio Álvarez Botello, se terminó de diagramar en mayo de 2014, en la ciudad de Toluca, Estado de México. Para su composición se utilizaron tipos de las familias Baskerville de 10.5 y Arial de 17 puntos.