

Software interactivo en la educación secundaria

by Ulises Alberto Carbajal Palomares - Saturday, October 12, 2019

<https://vinculando.org/beta/software-interactivo-en-la-educacion-secundaria.html>

Resumen

Hoy en día, las necesidades académicas han evolucionado de manera exponencial, así mismo se requiere una actualización en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El presente artículo, denota las ventajas de combinar las herramientas tecnológicas (softwares interactivos) con la educación por llamarla de alguna manera tradicional, así también, diferenciar entre un software interactivo y uno educativo.

Cabe señalar que, no es que no exista relación entre la escuela y la tecnología, sino que no se le da uso constante como se pudiese desear, los alumnos contemporáneos no esperan detectar una diferencia entre la educación tradicional al interior de un aula y una que trascienda estos límites previamente establecidos así entonces, la educación debe de abrazar a estas nuevas herramientas, debe entender que no son enemigas, sino que pueden convertirse en grandes aliados.

Abstract

Today, academic needs have evolved exponentially, as well as an update in the teaching-learning process.

The purpose of this article is to denote the advantages of combining technological tools (interactive software) with education by calling it in some traditional way, as well as differentiating between interactive and educational software.

It should be noted that, it is not that there is no relationship between school and technology, but that it is not given as constant use as one might wish, contemporary students do not expect to detect a difference between traditional education within a classroom and One that transcends these previously established limits, then, education must embrace these new tools, must understand that they are not enemies, but that they can become great allies.

Palabras clave: Educación, tecnología, software interactivo, herramienta.

Keywords: Education, technology, interactive software, tool.

Introducción

El objetivo de este artículo es, compartir una visión del alcance de las herramientas tecnológicas (software interactivo) en la labor educativa, ya que, resulta ser uno de los temas más interesantes en la actualidad, considerando la necesidad que los jóvenes estudiantes hoy en día exigen es la “inmediatez”, para prácticamente todas las actividades a realizar en su vida cotidiana.

Como lo afirma Sartori (1997):

Todo progreso tecnológico, en el momento de su aparición, ha sido temido e incluso rechazado. Y sabemos que cualquier innovación molesta porque cambia los órdenes constituidos. Pero no podemos, ni debemos

generalizar. (p. 29)

Del mismo modo, como lo menciona Giovanni Sartori, resulta sumamente interesante como desde un punto de vista hacia algo nuevo, moderno, revolucionario o que simplemente salga de lo cotidiano, al ser humano le cuesta trabajo el adaptarse a estas nuevas necesidades; en tal caso a las nuevas tecnologías, mismas que es comprensible hasta cierto punto, ya que el salir de una zona de confort y aventurarse a lo desconocido es un paso difícil de dar. Sin embargo, prueba fidedigna de ello, es la incorporación de diversas herramientas tecnológicas en nuestra vida cotidiana hoy en día.

Ahora bien, la implementación de dichas herramientas tecnológicas en una labor educativa suele apreciarse más como un oasis en el desierto, facilitando el acceso a la información o provocando un aprendizaje significativo en el alumno; uno donde se puede refrescar la manera de dar y recibir clases.

Por otra parte, Sartori (1997) también afirma que:

Damos por descontado que todo progreso tecnológico es, por definición, un progreso. Sí y no. Depende de qué entendamos por progreso. Por sí mismo, progresar es sólo «ir hacia delante» y esto comporta un crecimiento. (p. 41)

La observación realizada por Giovanni Sartori denota una perspectiva diferente y con un alto grado de crítica hacia el inminente y arrollador amotinamiento de la tecnología en nuestra vida cotidiana, ya que, el término “progreso” resulta polisémico, considerando que este, en un contexto alterno al esperado resultaría desfavorecedor, si se le denota como sinónimo de avance.

Con lo anterior, se refiere a una contextualización del término “progreso / avance” para lo cual se plantearán dos situaciones. Primera, donde una casa se va construyendo desde los cimientos sólidos y al gusto de los dueños, cada día la prosperidad se hace presente, y es motivo de orgullo y regocijo. Por el contrario, en el segundo ejemplo, imaginemos una persona con una fuerte afección de salud, así entonces la progresión de este se denotaría en otro contexto completamente diferente.

Así que, se puede percibir el avance tecnológico hoy en día, desde dos ópticas completamente contrarias una de otra, considerando de igual manera que históricamente los avances han sido tachados de algo innecesario y que por el contrario de representar una ayuda serían los causantes de un desempleo masivo de trabajadores, en la actualidad, no es diferente, sin embargo, gran parte de los encargados de la educación comprenden la importancia del mismo y lo asumen con un compromiso por la adopción de estas nuevas innovaciones.

¿Por qué y para que del software interactivo?

Antes de comenzar a generar preguntas, es necesario conceptualizar que es un software, a lo cual la RAE define como: “es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas, que permiten ejecutar distintas tareas a una computadora”, bajo esta misma lógica, entonces, podemos entender que es aquella parte de un ordenador, que existe, pero que nos resulta imposible de tocar de manera física.

Con respecto al software interactivo, se debe puntualizar cual es la diferencia entre este y su predecesor con quien

suele confundirse (software educativo). De manera sencilla puede explicarse, como su nombre lo enuncia, “educativo” se determina a brindar una enseñanza específica en un área determinada, pero del cual ya se tiene un camino preestablecido.

Sirva de ejemplo, el que probablemente algunos de nosotros hemos interactuado en algún momento, con softwares que, en apariencia, nosotros tenemos el control de la situación, pero que, sin embargo, todas las acciones que realizamos representan una consecuencia, que previamente fue programada; uno de los clásicos es y será “Aprendiendo con PIPO” ya se en cualquiera de sus variantes, según imperara la necesidad del momento, aprender a leer, matemáticas, etc.

En efecto, el uso de dicho software sirve para adquirir o reforzar un conocimiento de un área en específico, pero a la hora de cumplir con todos los retos o exigir un próximo nivel, resulta imposible, pues dicha programación, no puede llegar a este estrato de exigencia.

Ahora bien, al detectarse un área de oportunidad tan amplia, tenía que ser aprovechada por los programadores, y brindar un grado de libertad mayor a los usuarios.

Indiscutiblemente, esta evolución en el software abrió a un mundo de posibilidades, donde ya no dependerá en su totalidad de la programación previamente realizada, por el contrario, ahora se puede echar a volar la creatividad hacia los conocimientos que se pretendan alcanzar.

Dicho lo anterior, podemos decir que un software interactivo, representa un sinfín de posibilidades, tal cual lo puede ser un procesador de textos como lo es Word de la paquetería básica de Office o uno más especializado como lo es AutoCAD desarrollado por AUTODESK y que se especializa en un diseño asistido por computadora para dibujos en 2D y 3D, o quizá uno que sea sencillo de usar y que potencie las habilidades deductivas de los usuarios, así como la discriminación de la información a la hora de crear organizadores gráficos como lo es CmapTools o MindMap.

Conviene subrayar, que lo expuesto anteriormente, son ejemplos de un amplio abanico de posibilidades de las que se puede hacer uso, sin embargo, también es menester realizar una pequeña nota a pie de página, donde se aclara que, dichas herramientas, no son más que eso “herramientas”.

Hay que dejar claro, el software interactivo no es la panacea de la educación, es únicamente una alternativa más al proceso de enseñanza – aprendizaje.

El docente de hoy en día

Por lo que se refiere a, el docente frente a grupo es grato mencionar que, aunque en repetidas ocasiones, caemos en el bucle infinito del pesimismo, donde se dice que los profesores están reacios a la implementación de dichas herramientas tecnológicas, la realidad pinta diferente en la mayoría de los casos.

Si bien, seguramente conocemos a algún profesor que diga tajantemente “esas cosas de la tecnología, no son para mí, es más yo ni les entiendo” son pocos, por el contrario de todos aquellos que se presentan interesados a afrontar un nuevo reto, clara muestra es, justo el lector de este artículo, alguien que ha salido de los métodos tradicionales de búsqueda de información y actualización, y que ahora lo hace de manera digital.

Es necesario recalcar que, el rol del docente es fundamental, pero está lejos de ser el foco de atención, puesto que sigue siendo una herramienta, misma que si se emplea de manera inadecuada, el daño que se pueda causar podría resultar irreversible.

Y es justo aquí, donde se cuestiona el real uso de esta herramienta, ¿El profesor está capacitado? ¿Los alumnos están preparados para echar mano? La respuesta es un quizá, y un seguro que sí.

Con lo anterior, se refiere al profesor si es que no lo está, pero si le apasiona su labor, potenciará esta área de oportunidad, sin importar el esfuerzo, el costo o lo complicado que resulte, mientras que el alumno, sin importar el nivel de estudio al que pertenezca, el acto de presentar algo innovador para realizar una o varias acciones en específico o de manera simultánea, se mantendrá interesado, y seguramente en poco tiempo obtendrá resultados sobresalientes.

Aún más, si dicho acto se normaliza hasta el grado de no ser capaces de diferenciar cuando se está aprendiendo y cuando se esta trabajando, ya que una de las principales ventajas de dichos aditamentos es que resultan atemporales (o sea que no es necesario un momento determinado para trabajar) considerando que incluso si los medios económicos lo permiten, se pueden usar en teléfonos inteligentes.

Así es que, considerando estas ventajas aún queda la que probablemente es la más importante, “la socialización”, ya que, si bien es fundamental el adquirir nuevos conocimientos lo es aún más el ser capaz de compartirlos para las generaciones futuras, que sean las preguntas detonadoras para a su vez generar nuevos conocimientos.

Con lo anterior, se refiere a la globalización del mundo digital y se procura dar solución a los retos de inmediatez y el limitado acceso a la información especializada de temas educativos y de interés para los alumnos y docentes.

Discusión

Si bien, el artículo aún está en proceso de construcción, se debe mencionar cómo se referenció al inicio del presente texto, esto no es la alternativa definitiva a la educación contemporánea; sin embargo, sí es una alternativa de la cual deberíamos echar mano de manera constante y rutinaria, el futuro de los alumnos no depende de las clases tradicionales, claro está, que no son malas pero los alumnos exigen nuevos métodos, estilos y herramientas a la hora de aprender.

Es nuestra responsabilidad como docentes el mantenerse actualizados y capacitados para todas las generaciones presentes y futuras, si algo nos debe de quedar claro es qué seguimos en un proceso de aprendizaje, no podemos caer en el acto soberbio de creer que nuestro actuar frente a un grupo es, ha sido y será el mejor.

Toda práctica es perfectible y dentro de esta perfectibilidad está la innovación y el uso de distintas herramientas, el querer ser mejor día tras día, clase tras clase, es algo que nos llenará de gozo y regocijo, y es que si hay alguien quien podría detectarlo, evidenciarlo y agradecerlo, será el mismo alumno al que se pretende enseñar.

Literatura consultada

- Santori, Giovanni. (1997): Homo Videns. La sociedad teledirigida, Madrid: Taurus.
- Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española (23^o edición). Madrid, España: Autor.