

Categoría: 131-La Clase

Publicado: Sábado, 07 Agosto 2021 09:01

Escrito por Wilberth Adolfo Ordoñez Molina & Rogelio Del Prado Flores



Introducción

La educación como medio de realización de los jóvenes de secundaria en tiempos de los avances tecnológicos y su inclusión en todos los ámbitos de la vida en sentido de una posibilidad de alcanzar la felicidad. Los medios de comunicación que pueden ser una vana felicidad que aleja a los jóvenes de su realización, bien empleados, pueden ser herramientas pedagógicas que buscan potencializar las capacidades y habilidades de los jóvenes de hoy, haciendo de la educación un medio que busca la felicidad de los jóvenes estudiantes.

El hombre está llamado a ser feliz, a alcanzar su propia realización,

en este mundo globalizado y para ello es importante saber que esto lo logrará, tanto cuanto pueda asumir dicho llamado y desee alcanzarlo en realidad. Por desgracia este llamado se ve opacado por los diferentes ruidos que lo acompañan, como podría ser el abuso de la misma tecnología y que aleja al sujeto de ese deseo de ser feliz y realizado. El objetivo de la investigación es analizar a la educación que presenta nuevas aristas, gracias a los modelos educativos actuales que buscan aprovechar lo que puede ser un ruido en la formación que es el saber incluir a la tecnología de comunicación en los planes de tal manera que la educación se convierta en un medio gamificador y busca la realización de los jóvenes de secundaria actualizando su propia forma y metodología.

Este artículo toma como base la metodología cualitativa, con el fin de presentar de manera general datos descriptivos de los sujetos investigados. Las herramientas para esta metodología se sintetizan de Taylor, S.J. y Bogdan R. (2000), para entender el contexto y a las personas bajo una perspectiva holística dentro del marco de referencia de su realidad.

Dentro este marco de referencia, los jóvenes de secundaria presentan una mayor interacción con sus docentes al vincular su clase con los medios de comunicación, haciendo que ésta, se convierta en una experiencia; participativa, colaborativa y dinámica haciendo que los jóvenes de secundaria realmente vean la educación como un medio de realización y felicidad.

La felicidad y la realización por medio de la educación y comunicación de jóvenes de secundaria.

La educación en todo el mundo y en todo tiempo, ha tenido una historia y metodología significativa: “la letra con sangre entra”, “el pensamiento se construye”, frases que muestran los diversos modelos de educación y así cada uno de ellos va implementado en su forma, diferentes recursos que se fueron dando según el avance de la técnica y la tecnología.

Modelos que buscan la felicidad, lo ético, la formación de personas críticas, que aunque pareciera en crisis, ante un mundo que

constantemente muestra un rostro de individualidad, que se sustrae por completo del esquema de organización, (Han, Byung-Chul. 2017. pp. 12-13) busca eliminar la otredad, en todos los campos, gracias al creciente desarrollo tecnológico y al uso activo de las redes sociodigitales, la educación muestra las diversas relaciones, para perderse en lo etéreo de la felicidad sin compromiso y del úsese y tírese de la vida que nos ha tocado vivir. (Bauman. 2008, pág. 28), en este planeta somos dependientes de los otros y eso nos hace responsables unos de otros, esto, en algunos casos nos hace mirar la felicidad del otro haciendo que nos olvidemos de la propia felicidad. Por esa razón la educación es importante para mostrar al sujeto el camino hacia la superación y la felicidad, pero partiendo de la propia. El docente debe estar formado en la felicidad propia, una ética como tarea a la autodeterminación de las personas como manifestación de la libertad (Del Prado Flores, R. 2018. pág. 32). Para que pueda llevar de la mano a sus alumnos, haciendo que ellos sean críticos de este mundo que cada día se agota (Bauman, 2008. pág. 23),

Los jóvenes de hoy, en esta pérdida de la otredad, miran a sus padres como ejemplo de la pérdida del tiempo por la excesiva entrega a sus trabajos, por esa razón se va olvidando de la participación y la colaboración en la escuelas y los trabajos, Hay que mirar de nuevo el pensamiento aristotélico que puede darnos una luz para retomar el camino, los jóvenes deben de reaprender sobre la generosidad que debe estar presente tanto en la casa como en la escuela y que se manifiesta como dice Aristóteles en la disposición del que da. (Aristóteles. 2005. pág. 127)

La educación y la comunicación de hoy en día, ha de mostrar el rostro en el que se presenta el Otro -absolutamente otro- que no niega la presencia de los sujetos, no lo violenta como la opinión, la autoridad o lo sobrenatural taumatúrgico. Permanece al nivel de quien lo recibe, La educación es la presentación no-violenta por excelencia, porque, en lugar de herir la libertad del sujeto, la llama a la responsabilidad y la instaura. La educación desde la comunicación mantiene la pluralidad del Mismo y del Otro, buscando la realización de ambos frente a un mundo cada vez más exigente. (Levinas, E. 2012. pág. 216)

La educación sólida de la modernidad, que nos abría las puertas del mundo y nos hacía alcanzar lugares propios de una raza selecta, hoy,

está al alcance de todos, las puertas se mantienen abiertas gracias a los medios informacionales, pero que han de poner en alerta a las nuevas generaciones de docentes para no convertir la educación en una sociedad del espectáculo, donde lo que importa es lo que cien mexicanos dijeron, en lugar de lo que la verdad y la razón dice.

Contexto.

La educación es un juego que se debe tomar en serio y que se está planteando ya en diversos países y que está formando parte de las estrategias educativas. En el programa internacional de la UNESCO, se proyecta que para el 2030 la educación sea para todos, y que se disminuya el número de analfabetismo mundial, tanto lecto-escritura como el digital. Los países del mundo según el estudio de aulaPlaneta (2017), tienen una tarea importante para lograr alcanzar esta propuesta que es tomada de igual manera por el BM, que para poder dar un incremento a los préstamos internacionales deben comprometerse para dar cumplimiento a dicho Objetivo.

El tejido digital favorece la comunicación simétrica. Hoy en día los participantes en la comunicación no consumen las informaciones de modo pasivo sin más, sino que ellos mismos las engendran de forma activa (Han, Byung-Chul. 2014)

En México se espera que la cuarta transformación abra las puertas a la educación para todos, pero desde los cimientos: la docencia y los recursos materiales. Se puede hablar de grandes herramientas tecnológicas, pero si no se dota de lo indispensable a las escuelas, los proyectos se quedan cortos e imposibles de aplicar.

Educación y comunicación en alumnos de secundaria

La metodología utilizada es la cualitativa, que presenta de manera general los siguientes datos descriptivos de los sujetos investigados, que son alumnos de primero y de tercerero de secundaria y docentes de secundaria de la ciudad de Mérida, que tienen la posibilidad de interactuar de manera presencial y en línea, haciendo de la experiencia educativa una gamificación, la metodología empleada fueron entrevistas a profundidad y observación en sus clases donde aplicaban

elementos digitales para complementar sus explicaciones.

Desde su contexto los alumnos entrevistados mencionan que utilizan la computadora y las redes sociodigitales de manera constante, tanto para los trabajos escolares como para su diversión. Los maestros frente a las realidades actuales buscan usar herramientas como la computadora dentro del aula escolar, porque resulta más efectivo y ameno el lograr el aprendizaje y la investigación, así como el uso de los celulares porque todos los alumnos cuentan con un equipo, sin embargo, el reto al que se enfrentan es que la escuela no cuenta con internet para los alumnos. Se habla de la educomunicación, término empleado por la Unesco en 1970 aproximadamente, y que busca unificar la tecnología con la educación. Se menciona la gamificación, una educación por medio del juego. Retos que las escuelas de la ciudad de Mérida buscan solventar en sus propias prácticas ya que reconocen que niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. En definitiva, el escenario en el que actúa la generación interactiva mexicana se centra en la relación con Internet, televisión, celulares y videojuegos de niños y adolescentes entre 6 y 18 años. (Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba. 2010).

En conclusión

La educación, frente a estas nuevas herramientas, va construyéndose y va moldeándose para generar su propia identidad, y poder hacer que los jóvenes alcancen su propia realización de manera eficaz y divertida. Lo curioso es que pareciera que el cuerpo e identidad de la educación está en función no del desarrollo técnico, no de las necesidades del pueblo, ni mucho menos de las exigencias del mundo global, sino más bien de los intereses de las instituciones de gobierno.

A nivel mundial hay países que han abierto las puertas a toda la tecnología para la formación de los alumnos y la consolidación de aptitudes nuevas que se necesitan para enfrentar la realidad actual, sin olvidar desde luego la ética de la comunicación.

Referencias bibliográficas.

Aristóteles. (2005). Ética a Nicómaco. Introducción y traducción de

Categoría: 131-La Clase

Publicado: Sábado, 07 Agosto 2021 09:01

Escrito por Wilberth Adolfo Ordoñez Molina & Rogelio Del Prado Flores

José Luis Calvo Martínez. Madrid. Alianza Editorial.

Bauman, Z. (2008). *La sociedad sitiada* (1.^a ed., 5a reimp). Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Del Prado Flores, R. (2018). *Ética de la comunicación*. México. Gedisa.

Han, Byung-Chul. (2017). *La sociedad del cansancio*, Barcelona , Editorial Herder

Han, Byung-Chul (2014). *El enjambre*, Barcelona , Ed. Herder

Levinas, E. (2012). *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*. (2.^a ed.). Salamanca, Sigueme.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (2000). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (3.^a ed.). Barcelona. Paidós.

Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba (2010). *La generación interactiva en México. Niños y adolescentes frente a las pantallas*. En Razón y palabra núm 96. razonypalabra.org

aulaPlaneta, E. (2017, 26 junio). *Los países que favorecen el aprendizaje activo están a la cabeza de la educación mundial*. aulaPlaneta. <https://www.aulaplaneta.com/2017/06/02/noticias-sobre-educacion/los-paises-favorecen-aprendizaje-activo-estan-la-cabeza-la-educacion-mundial/>

Wilberth Adolfo Ordoñez Molina <https://orcid.org/0000-0001-8980-5742>
wilberth_adolfo@yahoo.com.mx

Rogelio Del Prado Flores rogelio.delprado2@anahuac.mx
<https://orcid.org/0000-0002-2181-2724>