

Conecta2

Un modelo de tecnología educativa para la integración comunitaria enfocada al desarrollo de la inteligencia ciudadana en estudiantes de primaria

RESUMEN

El objetivo de este artículo es describir el Proyecto Conecta 2, una plataforma educativa en línea que se distingue por su enfoque social y humanista. El modelo introduce las nociones de ecosistema educativo cultural para cultivar comunidades de aprendizaje, la inteligencia ciudadana y la tecnología para la integración ciudadana.

PALABRAS CLAVE

Tecnología educativa, integración comunitaria, inteligencia ciudadana, estudiantes de primaria.

ABSTRACT

This model introduces the notions of a cultural, educational ecosystem that nurtures learning communities, cultivates civic intelligence and incorporates technology in order to integrate citizens within a plural society.

KEYWORDS

Education technology, community integration, civic intelligence, k-6 students.

* Juan Manuel López Garduño jmlg101@gmail.com

En 1998 Giovanni Sartori escribió el libro *Homo Videns*, en el que sostuvo la tesis de que el hombre sólo cree lo que ve en la pantalla; con una postura radical plantea que las generaciones del futuro dependerán de ella para interpretar sus propias vidas. Retomando este planteamiento y viendo los alcances de la convergencia tecnológica que potencia la distribución de información en todos los sentidos, me parece oportuno rebautizar el Homo Videns. Propongo definir esta etapa de la historia de la humanidad en la que vivimos como la *Era del Homo Inmediático, un sujeto que deambula entre la distracción global y la destrucción local*. Como tal, este personaje tiene un hambre insaciable por satisfacer primero que nada los deseos que lo gratifican de manera inmediata, y deja de lado cualquier compromiso de largo plazo. Es seducido por la ilusión de tener acceso 24/7 a contenidos informativos chatarra – por ello perecederos –, y busca satisfacer sus necesidades sociales, psicoafectivas y a veces hasta íntimas, como el *sexting* mediante mensajes constantes SMS, Facebook y Twitter, entre otros.

En la era del *Homo Inmediático* la seducción de los mensajes publicitarios se intensifica y parece inevitable. ¿Quién no quiere el último mega *gadget*, madre de todos los *gadgets*, que permite una videoconferencia *technicolor 3D*? Curiosamente eso de *technicolor* lo escuché por primera vez cuando era niño; también lo de 3D. La verdad es que para mis gustos, salvo algunas mejoras, el color que veo desde hace algunos años en la TV u otros dispositivos me basta. Sin embargo es evidente que por el impulso de vender, los publicistas quieren hacernos sentir insatisfechos al mostrar mejoras en la mega recontra alta definición de la misma forma como demuestran desde que tengo uso de razón, las mejoras constantes en la tecnología de afeitarse de Gillette Mach 3, o también el shampoo que se convierte en un ser extraterrestre armado con rayo láser para eliminar la caspa del cabello. Hay que poner mucha atención en esta era de bombardeo hipermediático para que no nos tomen el pelo con todo y caspa. Para mayores detalles a este respecto, recomiendo la revisión de al menos tres libros: *Technopoly* y *Amusing ourselves to Death* de Neil Postman y *High Tech Heretic* del astrónomo Clifford Stoll.

Por lo anterior, inicio, con estas reflexiones, tal vez irónicas y provocativas, sobre ciertas tendencias sociales relacionadas con el uso de la tecnología. Estas son el punto de partida para compartir con ustedes las ideas que me han llevado a mirar a las TIC no como lo que son, Tecnologías para la Información y Comunicación, si no en lo que deben ser: *Tecnologías para la Integración Comunitaria*. Mostraré cómo hemos plasmado esta concepción de la tecnología educativa en nuestros desarrollos multimedia, particularmente en Conecta2, una plataforma en línea que hemos definido como un *ecosistema educativo digital*.

No hay duda que estamos cada día mas atrapados entre dos variables rectoras que promueven una visión de corto plazo en nuestra organización social. Por un lado está la economía de mercado que sólo sabe moverse en función de las bolsa de valores y las ganancias trimestrales. Por el otro, el sistema político democrático que baila al son de los ciclos electorales, los cuales obligan al político a ofrecer remedios casi mágicos para ganarse el voto del Homo Inmediático. No es difícil ver que este *protoneanderthal* posmoderno está seducido por la continua distracción mediática y globalizada que gratifica su apetito impulsivo por el *fast food*, *fast content* y *small talk*. Sobrevive en muchos casos con actitud cínica, entre la destrucción local que resulta de su apatía por participar como *ciudadan@* en asuntos de su vecindario. Depreda y lo depredan en un mismo paquete en *Infinitum*: WOW, háblele.

9 En la medida en que gran parte de lo que da sentido a nuestras vidas, sobre todo en términos afectivos, está en función de nuestra relación con los demás, entonces es fundamental que aprendamos a participar, como ciudadanos comunes, en la solución de problemas y asuntos de la esfera pública. William Jefferson Clinton

Y no quita el dedo del renglón este cazador recolector de territorios cableados. Va feliz cual nómada, empuñando como arma las nuevas tecnologías móviles, en busca de los terabytes que lo liberen del aislamiento mas no de la soledad, y lo conecten donde sea, con lo que sea. Recientemente mientras comía, escuchaba un par de comensales hablando interminablemente de las ventajas de sus Blackberrys y no pude evitar pensar que esta plática la he escuchado frecuentemente, provocándome cierto hartazgo. Para colmo, fui al baño y mi compañero de mingitorio estaba hablando por su super *smartphone* y se quejaba de que su recién comprado modelo no tenía buena recepción en el baño, todo esto mientras hacía sus necesidades... No pude más que sonreír y decirle en silencio, *get a life, not second life: a real f..cking life*. Por cierto, se fue sin accionar la palanca correspondiente. Obvio que este homo immediático estaba tan distraído con su plática a distancia, que le importó poco darse cuenta que el modelo de mingitorio no era de sensor automático y requería de un poco de su cooperación para hacer de su participación en ese pequeño espacio comunitario, un poco más higiénica. Al menos fue del uno y no del dos.

Aprovecho que estamos ya en asuntos de cero, uno y dos para entrar al tema de concebir las computadoras como tecnologías para la integración comunitaria y unir esta noción con la tarea de educar. Primero un poco de matemática de las Ciencias Sociales:

$1 + 1 =$ comunidad

$1 \times 1 =$ individualismo

$1 - 1 =$ desacuerdo y violencia

En este mismo nivel de sencillez, veamos los planteamientos del libro *Todo lo que tenía que haber aprendido, lo aprendí* en el jardín de niños, del autor Robert Fulghum. El autor plantea que si hiciéramos caso de algunas lecciones básicas de esta etapa escolar, el mundo sería otro. Por ejemplo, no le pegues a nadie o pon las cosas en su lugar después de usarlas, o mi favorita: cuando salgas a la calle con tu compañero (hermano, hermana, amigo etc.), al cruzar la avenida tórnense de la mano y cúdense. Como ven se empieza a asomar mi obsesión por lograr la integración comunitaria y para ello planteo un objetivo esencial de la educación.

Dicho de manera muy sencilla, el fin último de la educación es formar individuos capaces de integrarse de manera armónica a su comunidad. La situación por la que atraviesa nuestro país y el mundo en general, apunta a una conclusión indudable. No sólo requerimos ciudadanos inteligentes; urgen ciudadanos buenos. De nada sirve una sociedad con alto coeficiente intelectual capaz de crear nanotecnologías y mapear el genoma humano, si se coexiste con un analfabetismo ético que nos hace inmunes a la muerte cotidiana de millones de seres y al uso irracional de los recursos del planeta.

Basta con ver la historia del siglo pasado, y toda la historia de la humanidad, para darnos cuenta que creamos y destruimos a un ritmo muy similar. Al decir del músico Sting: 'nunca he visto un milagro de la ciencia que haya sido tanto una bendición, como una maldición'. Hace falta la humildad para darnos cuenta de nuestra frágil ubicación en la dimensión espacio-temporal del cosmos, y no dejarnos llevar por la soberbia antropocéntrica que se relaciona con lo que llamaba Neil Postman, en su libro *The End of Education*, los 'dioses nuevos' que nos han fallado.

Volviendo a lo terrenal, insisto: de muy poco sirve un individuo con un *IQ* muy alto, si no tiene IC o sea inteligencia ciudadana. Propongo definir esta *inteligencia ciudadana como la habilidad para enfrentar la complejidad cognitiva asociada a la convivencia comunitaria, con el fin de identificar y resolver problemas locales y así tomar decisiones encaminadas a la acción colectiva*. Un resultado de esta inteligencia es una ética social, esencia de las virtudes sociales para la creación de prosperidad, tal como lo expresa Francis Fukuyama en su libro *Trust*. A grandes rasgos aquí se cimienta el punto de partida para el trabajo que he desarrollado como diseñador conceptual de soluciones multimedia, en el campo del cómputo educativo.

La pirámide de la integración comunitaria

El esquema (Figura 1) que se presenta a continuación refleja de forma gráfica el marco teórico en el cual se inscriben los objetivos de nuestras soluciones multimedia.



Figura 1. Esquema del marco teórico de Modelo Conecta 2

Definido como *la pirámide de integración comunitaria*, contiene cinco factores organizados por niveles que hacen sustentable la estructura del modelo. En el nivel más alto se expresa la construcción de la comunidad como objetivo primordial de la educación. Los elementos que dan el primer soporte a dicha comunidad son el sentido de identidad y pertenencia de cada individuo que integra (o desintegra) este organismo colectivo.

En el siguiente nivel planteamos la necesidad de que los miembros de la comunidad resuelvan, individual y colectivamente, tres preguntas de la condición humana que la UNESCO define como saberes universales de la educación del futuro (Morin, 1999). Desde el punto de vista colectivo, si estas preguntas están bien resueltas y las consecuencias de sus soluciones bien entendidas, podemos hablar de un grado positivo de autoestima comunitaria que hace posible la solución colectiva de problemas locales. Será desde esta postura que asumimos nuestras responsabilidades y sabemos que podemos decidir nuestro destino en lugar de sentirnos predestinados al fracaso.

Por último, en la base de la pirámide se logra el sustento de toda la estructura comunitaria por cada individuo con inteligencia ciudadana. Lo más importante en esta esquematización es la noción de que el todo (comunidad) se explica en partes (individuos) y en sentido inverso, las partes hacen posible la explicación del todo. De esta manera la comunidad debe ser resultado de la suma de todas las voluntades de sus miembros, previo acuerdo de propósitos de bien común. En síntesis y recordando a los ecologistas de los años sesenta, la idea es pensar globalmente y actuar localmente.

De la idea a la práctica: Conecta2

A continuación haré una descripción muy breve de una aplicación que desarrollamos a lo largo de dos años para aterrizar nuestro propósito de convertir las nuevas tecnologías en recursos de integración comunitaria. El funcionamiento general de *Conecta2* se define de la siguiente forma:

Mediante un conjunto de recursos interactivos en línea, el sistema administra tareas semanales de lectura con ejercicios de evaluación automática y las contextualiza con otras herramientas formativas y transversales, para integrar un ecosistema educativo digital que cultiva comunidades de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Notarán que en esta definición introducimos por primera vez el concepto de *ecosistema educativo digital*. Junto con la idea de cultivar experiencias de aprendizaje dentro y fuera del aula, queda reflejada una postura muy estricta frente al uso de la tecnología en la educación. Uno de nuestros criterios, antes de crear o hacer uso de alguna tecnología, es saber exactamente qué necesidades reales queremos resolver, y cuáles son las ventajas y desventajas al instrumentarla. También hay que preguntarse: ¿quiénes son los ganadores y perdedores al introducirse una nueva tecnología? De lo contrario, se puede caer en una lógica de mercado que depreda los propósitos sustantivos del uso de la herramienta, en este caso el de educar, únicamente con el fin de generar beneficios en ventas.

El principal problema que se identificó para ser atendido con el uso de *Conecta2* fue la discontinuidad aguda entre el aula y la comunidad. Aunado a circunstancias socioeconómicas que complican el entorno familiar, situaciones cotidianas de inseguridad y la presencia de medios que generan cada vez más distractores, lo que ocurre en el salón de clases no tiene cosa alguna que ver con la realidad del estudiante. Un estudio reciente de la UNESCO plantea que el clima escolar es la variable de mayor influencia en el rendimiento de un estudiante.

En *The Society of Mind*, Marvin Minsky habla de la transferencia del aprendizaje y la frustración del docente al ver cómo un niño aprueba un examen, pero no puede transferir sus conocimientos a los entornos externos más vivenciales. No tiene las competencias de representación de los conceptos aprendidos para conectarlos a su realidad. La niña de la Mixteca alta no le encuentra propósito alguno a saber que hace miles de años el hombre cruzó por el estrecho de Bering para llegar al continente americano. Ante el clima de inseguridad, el niño de Ciudad Juárez, Monterrey o Ciudad Victoria no ve razón alguna para conocer el debate entre liberales y conservadores, al promulgarse las Leyes de Reforma. Al crear *Conecta2*, no sólo se pensó en usar la tecnología para cerrar la brecha digital. Se pensó sobre todo, en la necesidad de cerrar la brecha aula – comunidad.

Con base en lo anterior, se desarrolló Conecta2 para promover una alfabetización integral en tres niveles:

1. Alfabetización tradicional: competencias lectoras y habilidades comunicativas
2. Alfabetización ciudadana: formación de valores
3. Alfabetización digital: competencias tecnológicas

La mayoría de los contenidos y tareas publicadas semanalmente a lo largo del ciclo escolar son del área de Ciencias Sociales y, además de estar vinculadas al esquema de la pirámide de integración comunitaria, se relacionan de manera estrecha con los programas oficiales de quinto y sexto grados de primaria. Con respecto a las funciones de red social, Conecta2 permite únicamente comunicación entre alumnos del mismo grupo académico. Además de cumplir con una función de seguridad, el propósito de esta restricción es que los niños aprendan a asumir la responsabilidad y consecuencias de lo que publican por este medio.

Resultados registrados

El semestre pasado el sistema fue probado en 35 escuelas públicas, activándose a través de sus maestros más de 2 mil niñas y niños, de los cuales aproximadamente mil fueron usuarios regulares e hicieron las tareas semanales (Edumundo, 2010). Esta población realizó un total 18 mil tareas en un periodo de 6 meses (enero a junio), lo cual implicó la lectura conjunta de aproximadamente 55 mil cuartillas de texto. Los maestros tuvieron acceso a las evaluaciones grupales y por alumno en tiempo real. En cuanto a los demás recursos de la plataforma se registró un nivel significativo de uso.

Las estadísticas que se registraron en los sistemas de monitoreo de Conecta2 evidencian un nivel de uso recurrente. La gráfica de Google Analytics (Figura 2) muestra una clara apropiación en función de la dinámica de trabajo que promueve este ecosistema educativo digital.

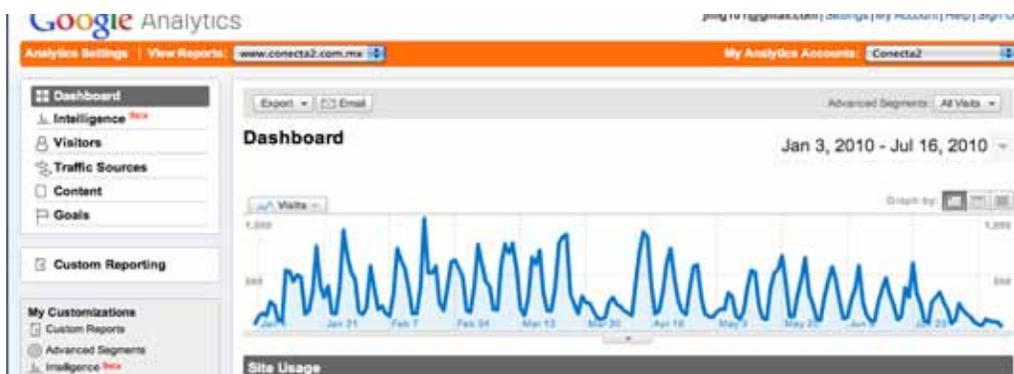


Figura 2

La tendencia de uso sostenido sigue confirmándose durante el presente ciclo escolar, al continuarse con la instrumentación en escuelas de Cuernavaca (Morelos) y Córdoba (Veracruz).

Para más información de *Conecta2*, se puede consultar www.conecta2.com.mx (también allí los resultados publicados de la prueba piloto antes mencionados).

Conclusiones

En este texto he expuesto la cohesión social que hace sustentable a la comunidad está en riesgo por el homo *inmediático*. Armados con iPad, iPhone y iTouch, la tribu de este sujeto se ha constituido como la iGeneration. Su intención es estar en todos lados a la mayor velocidad posible sin estar realmente en ninguno. En su último libro, Federico Reyes Heróles habla de una nueva soledad (Reyes, 2010). Cita un reporte del escritor y periodista español Vicente Verdú: “Mientras la relación de cuerpo a cuerpo sigue debilitándose, la relación a distancia, máscara a máscara, aumenta y prolifera”. En China se han abierto clínicas para atender jóvenes adictos al Internet. Se agudiza un aislamiento sonoro por el uso excesivo de los audífonos que repercute en la actitud hacia la socialización. Aumentan los casos de cyberbullying y parece imparable la pornografía infantil por Internet. Sería imposible hacer un inventario de todos los impactos polémicos en esta era del homo *inmediático*, saturado por información incapaz de digerirla, hipercomunicado en la distancia pero autista en el diálogo íntimo del hogar y la familia.

Sin embargo aparte de los autores citados, son muy pocas las voces que hablan de las desventajas de las nuevas tecnologías, en comparación con las voces que sólo hablan de maravillas inobjetables. Polemizar sobre las desventajas en un ambiente tan dogmático puede provocar acusaciones de herejía. En lo personal las acepto, y me uno a las voces de escepticismo respecto a la tecnología. Más nos vale ser prudentes: hay demasiado en juego. Necesitamos liderazgos definitorios de políticas educativas que no se entreguen dogmáticamente al *cliché* publicitario que reza: más computadoras y conectividad, mejor educación. Lo que urge en este sentido es un sistema educativo que vincule el aula con la comunidad y que en el proceso promueva de manera prioritaria la inteligencia ciudadana como un recurso contra el analfabetismo ético.

Es impostergable el compromiso por las acciones de largo plazo; si bien implicará sacrificios mayores por varias generaciones, es lo único con lo cual podremos contrarrestar nuestra adicción por los satisfactores de corto plazo, que solo alimentan el egoísmo y evitan la solidaridad comunitaria. Considerando el entorno actual, suena muy idealista pensar en cambiar este abandono de los asuntos ciudadanos, más allá de los momentos electorales. Por esta apatía y desánimo colectivo, es importante desarrollar a través de la educación la capacidad de imaginar un mejor mundo posible; que puedan los niños soñar y crear ideas para hacer de lo imposible, algo alcanzable.

Referencias

EDUMUNDO. (2010) Conecta2. *Una Plataforma Tecnológica En Línea Para La Educación Sostenible*.

Recuperado el 24 de noviembre de 2010 de <http://www.conecta2.com.mx/info/noticias.html>

Fukuyama, F. (1995). *Trust*. New York: Free Press Paperbacks.

Fulghum, R. (2003). *All I Really Need To Know I Learned In Kindergarten*. New York: Ballantine.

Minsky, M. (1988). *The Society Of Mind*. New York: Simon & Schuster.

Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Paris: UNESCO.

Reyes, F. (2009). *Alterados. Preguntas para el siglo XXI*. México: Santillana.

Postman, N. (1993). *Technopoly*. New York: Vintage Books.

Postman, N. (1985). *Amusing Ourselves To Death*. London: Penguin Books.

Postman, N. (1995). *The End of Education: redefining the value of school*. New York: Vintage Books

Sartori, G. (1998). *Homo Videns*. México: Taurus.

Stoll, C. (2000). *High Tech Heretic*. New York: Anchor Books.

UNESCO. (2010). *Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo*.

Recuperado el 24 de noviembre de 2010 de

http://portal.unesco.org/geography/es/ev.php-URL_ID=9076&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html



Indicadores psico-sociales del uso y consumo mediático e hipermediático

Virtualis No. 3, Enero - Junio 2011

<http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis>

ISSN: 2007-2678