



CÁMARA DE DIPUTADOS
LXIII LEGISLATURA

INFORME DE VIAJE DE TRABAJO

INTERNACIONAL

Comisión, Comité, Área Administrativa u Organismo Institucional:

COMISIÓN DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y SERVICIOS EDUCATIVOS

Destino de la comisión:

País INGLATERRA

Ciudad LONDRES

Periodo de la comisión:

Fecha de salida: 18-ENE-2016

Fecha de regreso: 24-ENE-2016

Nombre del evento:

BETT SHOW 2016

Motivo:

Participante

Ponencia

Otros

Se solicita atentamente anexar Informe de Viaje de Trabajo, el cual deberá incluir los siguientes datos:

- Objetivo de la comisión
- Resultados

- Logros
- Acuerdos

- Actividades realizadas
- Conclusiones

DIP. ANA GUADALUPE PEREA SANTOS

Nombre y firma del Diputado:





INFORME DE TRABAJO

Bett show 2016

London



OBJETIVO: Conocer lo que a nivel mundial ofrece la tecnología enfocada al manejo de información en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mismo que representa una oportunidad de desarrollo social y educativo.

LOGROS: Durante el evento se apreció el gran interés de la industria, la academia, la sociedad civil y política por injerir en el desarrollo educativo, como fuente de crecimiento económico y fortalecimiento del desarrollo social sustentable y de manera general, se estimaron las propuestas tecnológicas en cada uno de los ámbitos educativos, siendo la empresa INTEL quien realizó el acercamiento a los desarrolladores que en conjunto ya despliegan proyectos en México.

ACUERDOS: Como representantes de los diferentes grupos parlamentarios, quienes acudimos a la invitación de participar en este evento, logramos coincidir en la importancia de allegar de información a las distintas áreas relacionadas, así como promover actividades que permitan una mayor participación de quienes tienen en su facultad la toma de decisiones en el desarrollo tecnológico enfocado en la educación pública de México.

ACTIVIDADES

Exposición sobre Tecnología Educativa,
del 20 al 23 de enero del 2016
Londres, Inglaterra.

La ciencia y tecnología en la educación fue el tema que en el Centro de exposiciones ExCel en el Reino Unido, congregó como cada año, a una serie de fabricantes de soluciones interactivas enfocadas a la educación, dando oportunidad a los líderes en la materia de experimentar con los últimos avances tecnológicos, escuchar a figuras inspiradoras y expertos en la industria de todo el mundo; dicha exposición, establece los parámetros que se requieren instituir en materia docente y didáctica a nivel mundial, lo cual hace de este evento, un marco de opinión y tendencia.

Los expositores en el evento abarcaron los niveles educativos de primaria y secundaria esencialmente por constituir un pilar en el desarrollo de nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje, sin omitir diversas propuestas enfocadas a la educación superior, educación avanzada, educación para niños con necesidades especiales y discapacidad, proyectando otras propuestas para ámbitos laborales y de desarrollo que, además de ilustrar a la concurrencia, sirvió de reflexión sobre el uso de la tecnología en México.

En definitiva, nuestro país, como una nación en desarrollo, se enfrenta a diversas problemáticas derivadas de la brecha que existen entre la educación tradicional y la nueva era tecnológica, algunas de ellas se corroboran con los altos índices de deserción y reprobación, bajos niveles de retención de conocimiento, deficiencia en el desarrollo de capacidades y habilidades, generadas principalmente por la evidente falta de infraestructura en las escuelas que a la fecha padecemos.

Es indudable que existen carencias en los docentes mexicanos en cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje, toda vez que son pocos los profesores que utilizan la tecnología como un complemento o herramienta en su labor, en algunos casos, la tecnología es vista como un elemento negativo en razón de que cuando se les deja a los alumnos alguna actividad de investigación, el estudiante bajan la información de internet y solo transcribe tal cual los resultados obtenidos, por ello, el maestro retoma una actitud tradicional de enseñar y en gran medida se niegan a aceptar y aplicar los adelantos tecnológicos en su actividad formativa.

Si bien es legítima esa forma de pensar del docente, tanto por la actitud del estudiante, como por no estar debidamente capacitado con los alcances que permite la tecnología, es por ello la relevancia del Bett Show, para darle nuevos elementos al profesional educativo.

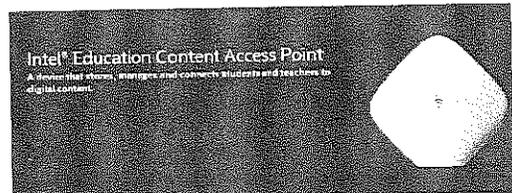
De manera general, existen dos incógnitas relevantes en materia de tecnología educativa, uno es el proceso para integrar la tecnología a la enseñanza- aprendizaje y el más importante, la elaboración de material didáctico basado en tecnología.

Cierto es que en México se han iniciado estrategias tendientes a actualizar los medios educativos con un enfoque tecnológico aplicado al ramo, como lo fue la entrega de tabletas digitales en las escuelas oficiales, también es cierto que no existe una evaluación para ver si esas medidas y el presupuesto asignado para ello han arrojado los resultados tangibles en alumnos beneficiados.

En conclusión, para lograr una transformación basada en tecnología y educación, se requiere el esfuerzo conjunto entre los distintos órdenes de gobierno, y con ello, acortar distancias y diferencias educativas en nuestra sociedad y al mismo tiempo, fortalecer los canales de comunicación entre el educador y el educando que permitan disolver discrepancias tanto culturales, hasta dificultades generadas por el mismo bullying.



De las muestras más interesantes de la exposición pudimos apreciar la que realizó la empresa Intel, quien ofrece un enfoque integral para la creación de ambientes de aprendizaje exitoso por medio de la construcción de una infraestructura integrada por dispositivos adecuados y un software que cubra las necesidades de manera total para el éxito del estudiante, para ello, se presentó el dispositivo "Education Content Access Point", conocido por sus iniciales CAP, que es un punto de acceso con contenido educativo, el cual puede ser el complemento a las aulas digitales ya existentes en México, donde los estudiantes y profesores podrían tener acceso a todos los contenidos mediante Internet y una interacción permanente.

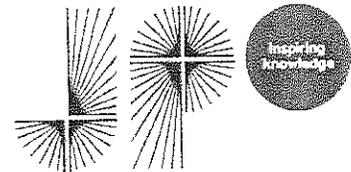


Dichos contenidos digitales pueden ser precargados en el dispositivo por el sistema escolar y organizarlo en lecciones para un rápido acceso a materiales relevantes para toda la clase.

Hasta 50 estudiantes pueden acceder y descargar contenido desde el dispositivo al mismo tiempo, disminuyendo los periodos extensos en un aula y con una capacidad de hasta 500 GB de almacenamiento.



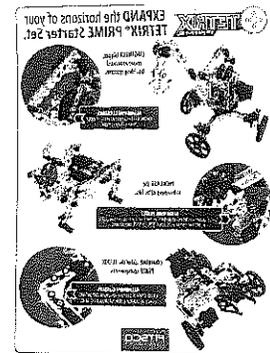
La empresa JP Inspirin Knowledge dedicada a la asistencia técnica y a la fabricación de equipos para información y comunicación, presento sus nuevos recursos didácticos vinculados a Intel y enfocados en tabletas digitales que permiten una alta calidad en seguridad y recursos educativos para su utilización en salones de clase; esta empresa en crecimiento fue la que diseño las tabletas otorgadas por el Gobierno Federal en México a los alumnos de nivel primara de algunas escuelas oficiales.



La empresa Lapsafe products presenta soluciones efectivas para el almacén, carga e incluso actualización o sincronización de dispositivos portátiles utilizados en el salón de clases, alguno de ellos conocidos como The ClassBuddy Range y el Mentor Range, que son un excelente complemento para la administración y cuidado de los dispositivos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos productos son a consideración de los expertos, los elementos básicos que pueden revolucionar la educación en cualquier país y con una implementación correcta y bien estructurada, garantizan un notorio incremento en el proceso educativo hasta del 3.8%, muy por encima del crecimiento tradicional y de manera paralela una disminución del 4.5% en los factores que generan diferencias durante el proceso de enseñanza.

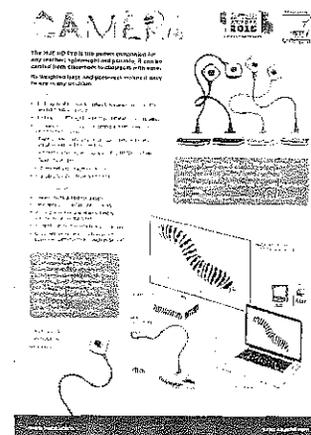
Otras propuestas tecnológicas exhibidas en el Bett Show se encauzaron al desarrollo y tratamiento científico, así como en la ingeniería para la construcción de múltiples sistemas, explicaron herramientas útiles para fomentar la programación en los niños con el apoyo del "lego", "tetrax" y diversos materiales didácticos



Escribir bien y leer bien es una propuesta basada en diversos estudios científicos sobre plataformas de aprendizaje desarrollado por la empresa Common Sense Education, que despierta la creatividad tanto en niños de 3 a 10 años, como en profesores, basados en la publicación de los conocimientos obtenidos mediante un software que compendia la información de un tema específico y genera una plantilla para imprimir y producir una publicación literaria, estos libros se pueden publicar con plataformas unificadas y están a disposición de quienes se encuentren registrados en la misma, en México ya se desarrollan estas estrategias bajo el auspicio de Intel, con "Intel Education Estudy"



La proveedora de soluciones tecnológicas HP, como líder de mercado mostro sus avances en software y periféricos en apoyo a los estudiantes y a una educación de calidad, la muestra más trascendente fue el avance de su tecnología en reconocimiento de textos para sistemas educativos. De las innovaciones que marcaron tendencia en la exposición, estaban enfocadas en la programación visual, (video y fotografía) para generar material didáctico y educativo en edades de 13 a 16 años, un proyecto exitoso que ha sido implementado en Argentina y el cual pretende ser impulsado en diversos países de Latinoamérica y para perspectivas más avanzadas los sistemas Touch screen retoman una dirección más didáctica enfocada en a las áreas exactas como matemáticas, física, química, etc., siendo una herramienta de aprendizaje más fluido y sensible.

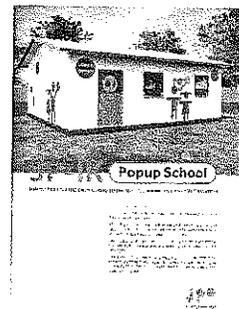


Las ventajas del realismo, interacción y comunicación que ofrece un entorno 3D y 4D, tiene como propósito presentar a los entornos como apoyo a las estrategias de enseñanza en la modalidad educativa, es la sensación de realismo lo que contribuye a satisfacer las necesidades propias y estímulo en el aprendizaje, haciéndolo muy atractivo para los niños y jóvenes, para ello se desarrollaron cámaras que permiten estas dimensiones para que los usuarios puedan capturar y proyectar mediante un link y los servicios de Publisher y Exploring.



Los laboratorios científicos se verán beneficiados con nuevos desarrollos para niveles de educación básica presentando paquetes de medición o “kit de ciencias” para comprobaciones exactas en física o química, ofreciendo en algunos la función de microscopio proyectable.

Para las áreas rurales o de bajos recursos la empresa JP Inspirin Knowledge propone módulos de construcción ecológicos equipado con computadoras para estudiantes y profesores, pizarra digital interactiva, proyector digital y todos los componentes del ecosistema de educación asociada, una aula puede ser construida en una semana y es en Panamá donde ya se desarrolla un plan piloto.



De manera general el Bett Show 2016 ha sido una experiencia que motiva a uno como legislador a proponer e impulsar proyectos que permitan el amplio desarrollo e implementación de estas tecnologías ya que son la alternativa más viable y eficaz para realizar una verdadera reforma educativa con resultados tangibles que requiere México; la asesoría y apoyo del personal de Intel fue lo suficiente para abrir un panorama generoso de posibilidades que deberán estar al alcance de nuestros jóvenes estudiantes y adultos mayores inmersos también en procesos educativos.



CONCLUSIÓN: Cualquier administración gubernamental, al invertir en tecnología, genera un bien común ya que facilita el acceso, conexión, eficiencia, transparencia, integración de procesos, mejor oferta de servicios tanto vía electrónica como en administración de recursos lo que da como resultado una mejor y mayor recaudación, así, un buen inicio es empezar con las áreas educativas.