

BOLETÍN No. 259 ->>

- Aplicar conocimientos aprendidos en videojuegos, uso de dispositivos móviles e internet, deben ser analizados con pensamiento crítico por parte de los niños y jóvenes.
- Guillermo Orozco Gómez, ofreció taller a profesores del CCSH en el tema de comunicación.

La incorporación de la tecnología digital de celulares, tablets, video juegos e internet a la educación formal es un reto de los profesores en todos los niveles educativos, pues a través de las aulas es necesario enseñar a los alumnos a reflexionar y pensar de manera crítica en la información que se encuentra en la internet para evaluar su pertinencia y confiabilidad, declaró el investigador de la Universidad de Guadalajara y catedrático UNESCO, Guillermo Orozco Gómez, durante un taller ofrecido a los catedráticos del Centro de Ciencias Sociales y Humanidades, de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Durante su estancia en la UAA, Orozco Gómez apuntó que en México se ha avanzado en la alfabetización mediática y digital gracias a la incorporación dentro de los libros de texto de los temas relacionados con los medios de comunicación, acciones con las cuales se abre la posibilidad de pensar y reflexionar sobre la función de los medios y analizar un poco más a fondo sobre sus contenidos y repercusiones.

El investigador, doctorado en Harvard apuntó que este es un cambio positivo que se ha presentado en la educación formal, sin embargo es necesario ampliar el espectro de alfabetización mediática en los salones de clase e incorporar la tecnología mostrando cuales son los elementos y criterios para su utilización en el conocimiento.

Destacó que en la actualidad existe una tendencia por enseñar el uso de los nuevos aparatos tecnológicos como las computadoras, teléfonos celulares y otros dispositivos, pero lo que importa ahora es hacer pensar a los estudiantes.

Guillermo Orozco puntualizó que los niños y jóvenes están ampliamente familiarizados con el uso de video juegos, redes sociales, entre otros aspectos de la tecnología y los profesores deben buscar incorporar esos conocimientos dentro del aula.

Ejemplificó comentando que los videojuegos enseñan una forma de pensamiento prospectivo; que los jóvenes utilizan sin saber; tomando decisiones para poder avanzar en los niveles, matar o no al enemigo; acciones que generan consecuencias y que deben ser utilizadas para formar en ellos un criterio sobre su actuación de vida.

En este sentido finalizó expresando que el sistema educativo tendrá que irse adaptando a esta nueva forma de buscar y producir conocimientos, utilizando dentro del salón de clases todos estos dispositivos ofreciendo a los estudiantes proyectos para utilizar todas estas nuevas herramientas de forma positiva y cambiar la mentalidad en los procesos de enseñanza.

