

Perifoneo contra digitalización, el reto de la innovación educativa

En medio de la pandemia. La aparición de nuevos emprendimientos se han consolidado a lo largo del pasado 2020 por la contingencia en donde, todos los niveles de educación tuvieron que detener la marcha presencial

LUIS CARLOS VALDÉS DE LEÓN
TORREÓN

El año 2020 que acaba de terminar y el covid-19 dejará una marca social en general, en materia de salud, convivencia, economía, educación, por mencionar algunos; que lo distinga dentro de la historia moderna de la humanidad. Ante la pandemia que ya acechaba algunos países en el mundo, a mediados de marzo en México, entidades en el país adelantaron la suspensión de clases en el sistema educativo mexicano, declarando el cierre temporal de escuelas. Con la extensión del período de cuarentena, la educación estaba en riesgo; y había que diseñar estrategias para garantizar la continuidad de la misma, surgiendo así, innovaciones tecnológicas digitales, así como métodos tradicionales surgieron para enriquecer la endeble estrategia educativa del país, afectada en gran medida, por la brecha digital en la infraestructura que impacta a múltiples comunidades.

La Laguna no fue la excepción. El reto fue desarrollar innovaciones que pudieran garantizar el aprendizaje bajo el entorno de crisis sanitaria, con clases a distancia, de forma virtual y con el uso de diferentes tecnologías. Se incentivó la creatividad y la innovación para desarrollar soluciones educativas, desde las más sofisticadas tecnologías digitales, hasta el tradicional perifoneo.

El perifoneo como herramienta educativa en comunidades rurales

La premisa estaba hecha: "La falta de internet no iba a ser el pretexto para que los alumnos dejaran de aprender". Esta fue la idea planteada por el profesor Christian Omar González Luna, de la materia de Geografía y otras materias de la Escuela Secundaria José Santos Valdés del municipio de

Francisco I. Madero. Tuvo la iniciativa de llevar la instrucción de sus materias a estudiantes que no contaban con internet en sus comunidades rurales, del municipio de Francisco I. Madero, Coahuila.

Mediante grabación de contenidos en video y diferentes audios, transmitidos por las redes sociales de dicha escuela, así como audios transmitidos por bocinas móviles, es decir, mediante el perifoneo, ha logrado que sus estudiantes tengan ese acceso a la educación bajo la nueva normalidad, yendo incluso más allá.

"El perifoneo fue inicialmente una herramienta de mercadotecnia en los ejidos, que llega a diferentes poblaciones rurales, es un medio de comunicación vigente desde hace años". Aunque inicialmente fue con una bocina fija como llegaba al hogar de sus alumnos, ahora el profesor Christian ha usado también su vehículo para que con bocina sobre el techo de su carro, recorre las calles en las diferentes comunidades ejidales, dándole un perfil educativo al perifoneo".

Christian González, conoce a sus alumnos, y sabe de las carencias que muchos de ellos tienen: La falta de recursos como el internet, las computadoras, además de otras necesidades básicas como alimento o vivienda. Pero además, "vi como los adolescen-

tes se convierten en padres de familia teniendo once años; se tienen que quedar en casa a cuidar a sus hermanitos, dejando de ser adolescente porque sus papás deben salir a trabajar", lamentó.

Algunos de sus alumnos sí cuentan con el servicio de internet, a ellos les maneja clases en Facebook o zoom. A quienes no, el perifoneo continúa siendo el principal medio de difusión del contenido escolar, apegándose siempre a las clases que se transmiten por medio de la televisión, implementada por el gobierno federal.

Sin embargo, hay familias que no tienen ni siquiera la televisión: "Hay ejidos a los que no llega la señal o las familias que sí tienen la televisión, pero sólo tienen una para cuatro niños y no se dan abasto".

Por lo que recolectó televisiones análogas, les hizo adecuaciones con un decodificador para devolverle la utilidad, y las ha entregado a estas familias, al igual que monitores de computadoras antiguas, que ha logrado reciclar.

"Es una nueva forma de vivir con esta innovación educativa, que incluso se piensa implementar en países como Colombia e incluso de Inglaterra, donde ya conocen sus métodos y les llama la atención la forma cómo ha logrado utilizar el perifoneo como una herramienta de innovación tecnológica al servicio de la educación", destacó. ■



La gamificación, una propuesta divertida para la educación

De acuerdo a José Luis Llamas Cárdenas, director de la academia de robótica Robot Punk en Torreón, se ha identificado que en el entorno de pandemia y con la educación bajo la nueva normalidad, durante las clases en línea se ha generado mucha dispersión por

múltiples distractores y no se está garantizando un aprendizaje real de los estudiantes de todos los niveles educativos. Para revertir este efecto, fue la implementación del concepto "gamificación" como propuesta didáctica.

■ ¿Qué es la gamificación?

La gamificación es una técnica de diseño que consiste en utilizar elementos característicos de los juegos, aplicados en un contexto no lúdico, con el fin de incrementar la motivación de las personas para conseguir un objetivo y hacerlas vivir una experiencia gratificante.



Componentes de un sistema gamificado



Diseño del juego



Diseño gráfico



Programación



Narrativa



Experiencia de usuario

Elementos básicos de la gamificación

1. Mecánicas

Son las normas de funcionamiento y las herramientas para construir una experiencia que permita involucrar al usuario de manera dedicada y divertida en las actividades que desea realizar.

- Premios
- Medallas
- Recompensas
- Ranking
- Badges

2. Dinámicas

Son las acciones que surgen cuando los jugadores usan las mecánicas y tienen por objeto despertar el interés y motivar al jugador a participar en la actividad que está llevando a cabo.

- Aprendizaje
- Emoción
- Identidad
- Reto
- Competición

3. Estética

Es el diseño que hace emerger las sensaciones, fantasías, vivencias y experiencia de usuario. Son todos aquellos elementos que permiten entender las reglas y hacen surgir las dinámicas.

- Diseño visual



FUENTE: <https://www.educativa.com/>

“Han surgido muchas soluciones que se pueden conectar directamente del teléfono, donde quizás la señal de internet es mala”

Sabrina Seltzer
Directora de Innovación Abierta y Emprendimiento EdTech

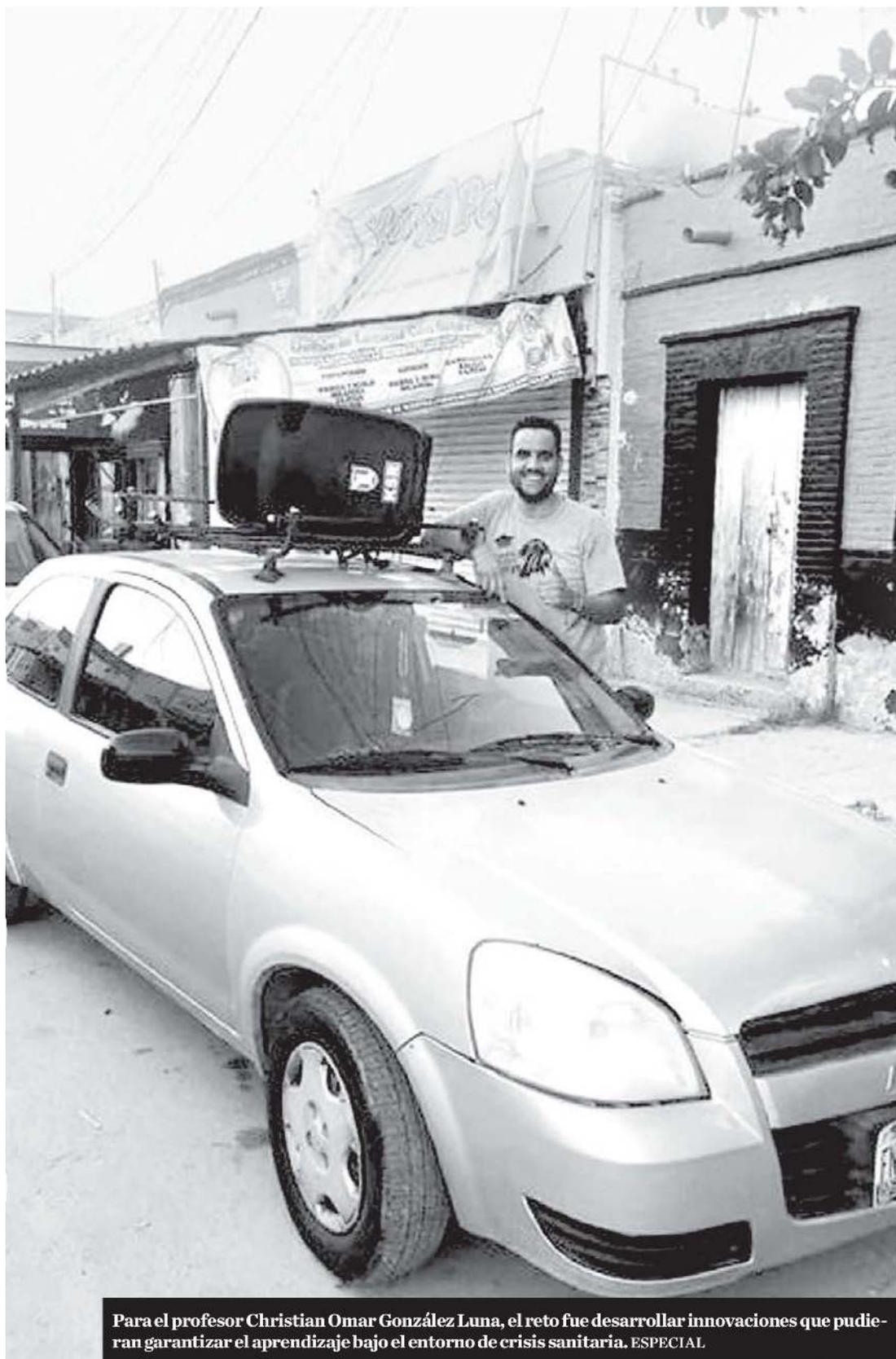
“Podría pensarse que esta no es una idea novedosa, lo cierto es que bajo el entorno de pandemia, el uso de la gamificación va a la alza”

José Luis Llamas Cárdenas
Director de la Academia de Robótica Robot Punk

“El perifoneo fue inicialmente una herramienta de mercadotecnia en los ejidos, es un medio de comunicación vigente desde hace años”

Christian Omar González
Profesor de Geografía





Para el profesor Christian Omar González Luna, el reto fue desarrollar innovaciones que pudieran garantizar el aprendizaje bajo el entorno de crisis sanitaria. ESPECIAL

