

# Educación 4.0

17 de noviembre de 2020.

## ¿Por qué educación 4.0?

A partir de la revolución industrial, las escuelas han estado vinculadas a la necesidad de formar trabajadores para la producción de bienes y servicios. Cuando la computadora irrumpe en el ámbito laboral, las escuelas comienzan a incursionar con esta tecnología.

Al hacer un análisis retrospectivo del desarrollo de la educación a través de su vínculo con las tecnologías de la información y las telecomunicaciones, se hace evidente que la Educación 1.0 corresponde a la enseñanza impartida por profesores ubicados en un aula ante grupos de alumnos que se disponen en filas de asientos para el consumo de información vertida por el catedrático, presente en los libros de texto y con el uso de pizarrones negros y algunos equipos tecnológicos para apoyo didáctico.

En la Educación 2.0 la computadora llega a las escuelas, pero esta irrupción no se debe a los maestros, sino a los ingenieros. Los talleres de computación se usan para impartir clases sobre el uso de las herramientas de ofimática (procesador de texto, hoja de cálculo y presentaciones electrónicas) y en algunos casos, lenguajes de programación. En los salones de clase se incorpora el video y los proyectores digitales. Pero a pesar de estos avances, aunque en algunas escuelas se ha introducido el trabajo colaborativo, en muchos casos se ha mantenido el modelo del aula para consumo de información con filas de asientos, horarios rígidos y disciplina inflexible, herencia de la Educación 0.5.

En la Educación 3.0 los talleres de computación son sustituidos por la estrategia «trae tu propio equipo», (BYOD por las siglas de: Bring your own device) que consiste en utilizar las computadoras portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes de los alumnos, como instrumentos didácticos.

Al mismo tiempo que se ha transitado de la Educación 0.4 a la Educación 3.0, la educación ha gozado de un gran prestigio como instrumento

de promoción de la cultura, pero bajo el lema «educación para el desarrollo», los programas educativos se han dirigido principalmente a la formación de mano de obra, la capacitación de trabajadores, administradores de negocios y proveedores de bienes y servicios, así como agentes y funcionarios de gobierno.

Ahora el currículum escolar se caracteriza por tener perfiles de egreso muy ambiciosos y con demasiados contenidos, mismos que se ven ampliados para hacer frente a los cambios sociales, económicos, políticos, culturales, demográficos y tecnológicos que se están viviendo. De esta manera, a los aprendizajes tradicionales se han ido agregando otros contenidos, como manejo de las nuevas tecnologías, educación para la ciudadanía, equidad de género, ecología, etc. y que tienen la finalidad de preparar a los alumnos para adaptarse con facilidad a esa sociedad cambiante. Sin embargo, el exceso de contenido imposibilita, tanto al maestro para abarcarlo, como al alumno para profundizar e interiorizarlo y se descuida con ello el desarrollo de herramientas básicas que posibilitarían al alumno para aprender de manera autónoma.

Es necesario que la Educación 4.0 mantenga un paralelismo con la Industria 4.0 y por ello debe preparar para la movilidad, tomar decisiones mediante el análisis de datos, usar de manera creativa las aplicaciones de la tecnología conocida como «Internet de las cosas», trabajar mediante la colaboración para poder abordar problemas complejos y liderar grupos de trabajo en una gran diversidad de situaciones.

