****  

Título de la ponencia: **Computación Básica**

Tema en el que participa: **Reorganización institucional; planeación, descentralización y departamentalización.**

Nombre del autor (es): **M.I. Alberto Pedro Lorandi Medina**

Dependencia y región a la pertenece: **Instituto de Ingeniería, Veracruz – Boca del Río**

Correo electrónico institucional: [alorandi@uv.mx](mailto:alorandi@uv.mx)

Resumen: *Pese a lo que se pudiera pensar por como fueron creadas y como aparentan funcionar, el AFBG y las Academias de Computación Básica necesitan un esquema diferente de organización y operación, con un programa de la EE de Computación Básica aprobado en 2003, con reuniones eternamente extraordinarias por el bajo índice de asistencia, con incumplimientos a lo establecido por el Reglamento de Academias y con una clara visión enfocada más a quien debe de impartir docencia y no que se debe de enseñar, las Academias de Computación Básica Estatal y Regionales, han fallado a la Universidad, los estudiantes y la sociedad, como se verá a lo largo de este trabajo el quehacer académico de área ha sido relegado a segundo plano, cubriendo temas que ya son cubiertos en Bachillerato, olvidando que existen otros Sistemas Operativos y Software de Aplicación diferente a Office de Microsoft, y de seguir el esquema actual de operación, muy pronto se terminará viendo historia de la computación, en lugar de las competencias digitales que requiere un estudiante de licenciatura del siglo XXI*.

Palabras Clave: ***Competencias Digitales, Academias por Área de Conocimiento, Computación Básica, Área de Formación Básica General, Reorganización Académica.***

**1. Introducción**

En los inicios del MEIF, la Universidad Veracruzana creo el AFBG donde una de la EE fue “Computación Básica”, destinada a fomentar o permitir que se adquirieran las competencias digitales básicas que un estudiante de licenciatura necesita. Estaba bien pensada, era una EE enfocada en competencias y casi departamentalizada porque se creo una Academia de “Computación Básica” que ofrecería diversas formas de acreditar las competencias: un examen de competencias único, con un curso en una modalidad distribuida, y con la idea de un curso en forma virtual y una modalidad de autoaprendizaje.

De hecho en su creación, el AFBG tenía para cada una de sus 5 EE lo siguiente:

* Una Dirección del AFBG, que en el Acuerdo de Creación de, dependería de la Secretaría Académica pero en realidad, depende de la Dirección General de Desarrollo Académico.
* Un Órgano Equivalente a Consejo Técnico que asigna las EE, formado por:
  + Director del ABFG, el Coordinador Estatal de la Academia de Computación Básica, 4 Coordinadores Regionales de la Academia de Computación Básica y 4 Coordinadores regionales del ABFG

Suena bien ¿o no? Pero poco a poco se fue desvirtuando hasta llegar a convertirse en un ente anticuado, con cotos de poder preocupantes y una total desorganización y apatía académica, a pesar de supuestamente estar vigilada por la dirección del A.F.B.G.

¿Qué es lo que pasó?, lo que tenía que suceder cuando la academia es rebasada por intereses personales y cuando se viola la legislación universitaria de manera flagrante, en lugar de ser un ejemplo para todas las academias por haber nacido por competencias y departamentalizada, se convirtió en una organización donde se niega el acceso a nuevos miembros y donde el espíritu académico quedó rezagado importando más quien puede impartir esta EE que quien está capacitado

Si bien es cierto en la década del 2000, las competencias informáticas básicas y el uso de una computadora, Internet, correo electrónico, etc., eran poco comunes, y eran contados los académicos que dominaban las competencias en TICs, el AFBG en lugar de invitar a estos académicos a participar en la docencia en esta EE, prefirió mediante un oscuro procedimiento, seleccionar a un reducido grupo de privilegiados y supuestamente “certificarlos”, mediante un examen del que la comunidad universitaria no fue informada ni convocada y posteriormente, un diplomado que supuestamente cubría las competencias necesarias para impartir esta EE que en realidad cubría muy poco de estas competencias digitales elementales, centrándose solo en la docencia en lugar de las habilidades y competencias en el manejo de una computadora y el software que la debe acompañar para convertirla en una herramienta de utilidad.

Como se podrá ver en las siguientes secciones, las Academias de Computación Básica nunca se reunieron a desarrollar trabajo académico ni a actualizar los contenidos de la EE, en lugar de ello se dedicaron a preservar en el pequeño coto de poder que dan ser Coordinador de una Academia a solo unos cuantos académicos que violaron los establecido en el Reglamento De Academias Por Área De Conocimiento, Por Programa Académico Y De Investigación, durando en el cargo hasta 6 años seguidos y sin cumplir siquiera el 50% de las obligaciones a que está obligado un Coordinador de Academia.

**2. La Experiencia Educativa de Computación Básica**

Esta EE en realidad tiene un nombre que genera una confusión y ha ayudado a tratar de establecer un perfil de docente equivocado pero conveniente a los intereses de algunos académicos que no quieren cumplir con lo mínimo a que está obligado quien tiene el privilegio de ejercer la docencia en la Universidad Veracruzana, el nombre de “Computación Básica” en realidad debería ser “Competencias Digitales Básicas” ya que en esta EE no se trata la computación como materia, se tratan temas como:

* Uso de una computadora
* Uso de un Sistema Operativo
* Internet
* Uso de una Suite de Ofimática

Que no son temas que se estudien en una carrera relacionada con informática, computación o sistemas, en realidad son temas que cualquier estudiante de licenciatura o cualquier docente de esta, deben dominar para poder llevar a cabo sus tareas más sustantivas, sin embargo, usando en nombre de esta EE se definió que el perfil natural del docente fuera “Grado de licenciatura en informática o en sistemas computacionales administrativos” que en realidad en nada garantiza que se tengan las competencias digitales necesarias, todavía aunando más en el perfil que las Academias establecieron se puede encontrar que es una alternativa al perfil el tener grado de licenciatura en cualquier área de conocimiento, pero con una supuesta “certificación de las habilidades de computo a través de un examen aplicado por la Academia Estatal de la experiencia educativa de computación básica del MEIF”, el cual ni siquiera cubre la totalidad de las competencias digitales que se requieren en el siglo XXI, ya que no cubre ni Redes Sociales, ni aspectos primordiales de la llamada WEB 2.0, ni el uso de aplicaciones de Software diferentes a Office de Microsoft. Inclusive estas Academias crearon un Diplomado con el que certificaron que muchos académicos adquirieron las competencias necesarias pero, dicho diplomado solo cubría 4 temas:

* Tecnología de la Información y comunicación enfocada a la educación
* Diseño Instruccional para Internet
* Software para diseño de cursos en línea
* Plataformas educativas

Que como puede deducirse, ni contemplaban el uso de aplicaciones de software como Suites de Ofimática, edición de archivos de audio, imagen o video, Sistemas Operativos diferentes a Windows como MACOS/X o Linux, etc. Siendo más bien un curso de didáctica que de competencias digitales.

Y como algunas personas dicen, la “cereza en el pastel” fue que solo bastó certificarse a principios de la década del 2000, para estar capacitado a enseñar en esta EE que tiene cambios vertiginosos y radicales año con año, si en verdad se hubiera buscado que las competencias del docente fueran la base de la certificación, este examen debió ser aplicado al menos cada 2 años a todos los docentes, para garantizar que los académicos estaban en condiciones de hacer docencia en un terreno tan cambiante.

Por otro lado, las Academias de Computación Básica olvidaron por años actualizar los contenidos de la EE, prueba de ello es que el último programa aprobado oficialmente de esta EE data del año 2003, siendo ya casi histórico en competencias digitales que han hecho cambios profundos en la sociedad, por ejemplo el programa no habla nada de Redes Sociales, no menciona la WEB 2.0, no habla de Blogs, no contempla el SO de Apple ni sus computadoras, no habla de Software Libre o Linux, y por rezones lógicas, todavía contempla el manejo de discos flexibles que prácticamente ya no existen, pro haber sido remplazados por memorias USB (que tampoco toca el programa), no habla de nuestra plataforma de educación a distancia Eminus ni de espacios virtuales de almacenamiento, sitios de colaboración, correo de estudiantes institucional, etc.

Como puede verse, las Academias han fallado tanto en definir un perfil adecuado de docente, como en definir y actualizar el contenido de la EE entre otras cosas, porque tampoco han cumplido con sus obligaciones de reunirse periódicamente, al menos 1 vez al mes como lo marca nuestra legislación, ni de hacer su trabajo académico, en lugar de ello, su mayor preocupación ha sido quien y donde, debe impartir esta EE, llegando inclusive hasta a establecer que se cobrará por aplicar los exámenes de competencias, cosa que cualquier PTC de la institución ni siquiera pensaría en hacer por ser solo un examen más.

Como puede concluirse en este apartado, la EE ha sido descuidada y sus contenidos son obsoletos y lejos de los requerimientos de un estudiante de licenciatura del siglo XXI. Es más, sus contenidos son solo una repetición de los que marca la SEP en sus programas de bachillerato como se puede apreciar en tabla 1, en donde inclusive se puede apreciar que la SEP, contempla más temas que la U.V. y entonces Computación Básica en realidad viene a ser un repaso .

|  |  |
| --- | --- |
| Tabla I Comparación de programas entre SEP y UV | |
| SEP Informática I y II 96 Horas | U.V. Computación Básica 60 Horas |
| * Operas Las Funciones Básicas Del Sistema Operativo Y Garantiza La Seguridad De La Información * Navegas Y Utiliza Recursos De La Red * Elaboras Documentos * Elaboras Presentaciones Electrónicas * Diseñas Y Elaboras Algoritmos Para La Solución De Problemas * Planea Hojas De Cálculo. * Manipulas Y Empleas Software Educativo. | * Hardware y Software * Internet * Word * Excel * PowerPoint |

**3. Las Academias Estatal y Regional de Computación Básica**

En lo referente a la operación de las 5 academias (1 estatal y 4 regionales) de esta EE, la historia nos dice que no han cumplido ni siquiera en un 50% de lo que de ellas se esperaba, por ejemplo el Reglamento De Academias Por Área De Conocimiento, Por Programa Académico Y De Investigación, dice que las academias se deben reunir por lo menos cada mes pero por ejemplo de 2000 a la fecha se tienen:

* 13 reuniones de la Academia estatal de 2008 a 2012, menos de 2 por año, y 1 sola reunión de la academia regional de Veracruz entre esas fechas
* 6 coordinadores de la academia estatal de 2000 a 2012 pero el Abogado Carlos Escudero Pérez, ocupo la coordinación estatal de 6 años seguidos y repitió en 2011 renunciando al poco tiempo
* 1 coordinador de la academia regional de Veracruz entre 2007 y 2012 pero el Dr. Luis Quintana Rivera ocupo el cargo de coordinador regional en Veracruz 3 años seguidos y repite en 2012 elegido por solo 5 de 27 miembros.
* Ninguna reunión de academia estatal con al menos el 95% de sus integrantes, todas han sido con menos del 50% de asistencia de los miembros

De estas reuniones, al menos desde 2008 a la fecha, no se ha tenido una reunión de academia estatal o regional (Veracruz) para tratar de revisar el contenido de la EE, solo se tuvo una reunión de 5 de los miembros en 2011 para revisar el contenido de la EE pero estas modificaciones nunca fuero aprobadas.

Es evidente que una Academia que no se reúne en pleno siglo XXI con la cantidad de herramientas existentes y medios de comunicación tan variados, solo demuestra que no quiere reunirse, y debe también ser evidente que si no se reúne una academia no sirve de nada que exista, bien podría ser encargado a la DGTI o a las Áreas Académicas de la U.V. o a la Facultad de Estadística e Informática que revisaran y adecuaran el programa en lugar de estar viendo historia de la computación y los mismos tremas de bachillerato como ahora sucede.

También es muy criticable, que los coordinadores de esta academia y la mayoría de sus miembros no tenga página personal y usen una dirección de correo de Hotmail, Yahoo o Gmail, en lugar de la cuenta de U.V., ¿con que cara le decimos a nuestros estudiantes que usen su correo institucional, si los académicos no usan el suyo?, se predica con el ejemplo dice un dicho muy viejo.

Aún más criticable es que oficialmente sea un Windows XP la base de esta EE, hace ver innecesario el licenciamiento de Microsoft a todas las computadoras donde se imparte Computación Básica, y deja mucho que desear que esta EE se base en un SO que tiene 10 años de uso y que ha sido rebasado por ya 3 versiones, Windows Vista, Windows 7 y ahora Windows 8.

EL material didáctico que se tiene ya es histórico, trata Windows XP, Office 2003 y Office 2007, siendo que tan solo el programa de “Program Testing” o los sitios de Microsoft ya se enfocan en Windows 7 y Office 2010 y ya está listo Windows 8 y Office 360.

Podemos concluir tan solo con lo poco que se ha mencionado que la EE necesita urgentemente de un cambio radical en sus contenidos y un nuevo paradigma para hacerla acorde con los cambios actuales, las Redes Sociales no son solo un pasatiempo, han demostrado ser ya un mercado de trabajo, el “Social Media Manager”, es tan solo un ejemplo, y es increíble que esta EE no las contemple. Algo similar ocurre con espacios de almacenamiento, sitios como SkyDrive, DropBox, Googledrive, aplicaciones como GoogleDocs, etc. Son temas que requiere dominar un estudiante de licenciatura del siglo XXI y que la EE no contempla y las Academias por no reunirse no han hecho los cambios necesarios.

Un tema que llama la atención es la participación de los académicos de esta EE y academias en Proyecto Aula, solo un bajo porcentaje de los integrantes de las 5 academias ha finalizado su participación en Proyecto Aula, por ejemplo en Veracruz en la tercera generación de Proyecto Aula (G3) solo 1 académico de la región terminó su participación de los 4 que iniciaron en esa fecha

Otro punto criticable es los exámenes departamentalizados y los exámenes de competencias, por años se ha fallado severamente en entregar a todos los docentes de esta EE los exámenes únicos parciales, finales y de última oportunidad, lo que ha ocasionado que cada docente elabore los suyos perdiéndose la oportunidad de tener una EE departamentalizada con exámenes únicos, que en un examen U.O. representa un retroceso considerable.

En lo referente a los exámenes de competencias, que años como el 2001 o 2002 tenían cerca de 200 aspirantes, en 2010 solo se presentaron 10 o 15 estudiantes, y el examen oficial nunca llegó a los que lo aplicaron (Caso Veracruz), algo ha pasado en este terreno, esta opción debería tener una gran demanda pero no es así.

**4. Fallas notables en el contenido de la EE**

Por solo mencionar algunos temas que no se han cubierto en esta EE tenemos:

* En ninguna parte del contenido programático de la EE de Computación Básica se hace referencia a las funciones de Fecha y hora en Hoja de Cálculo o usar la fecha en elementos rápidos del Procesador de Palabras
* En el contenido programático de la EE de Computación Básica solo se marca “Tabla de Contenido” en Procesador de Palabras.
* Nunca se hace uso de Tablas de Contenido de Ilustraciones, Ecuaciones y Tablas en el Procesador de Palabras.
* Nunca se menciona el editor de ecuaciones en el programa.
* El programa no habla de procesadores de palabras, hojas de cálculo o presentaciones electrónicas, habla de Word, Excel y PowerPoint.
* El programa no habla de Apple, Linux y Software Libre
* En navegadores no se mencionan Firefox, Safari, Chrome u Opera
* La EE solo contempla Office 2007 y Windows XP
* Edición de imagen, audio, video y animación, no están contemplados en el programa de la EE, siendo competencias básicas de un estudiante de licenciatura
* No se habla de la imagen institucional ni de sus colores oficiales
* La palabra Multimedia no está mencionada en el programa
* Se usa Software no licenciado como WinZip y Winrar dentro del programa.
* En el programa no se hace referencia a Redes Sociales ni se hace referencia a Blogs, Wikis, Twitter, Facebook o Linkedin
* La academia no usa un sitio de colaboración por ejemplo
* Eminus no es usado por el 100% de los integrantes de la academia
* Los académicos y coordinadores de academia no tienen página personal en su mayoría
* Nos se usa el correo institucional de manera única

**5. Conclusiones**

Por todo lo que se ha planteado es urgente y una reorganización a fondo de las academias de computación básica y su organización en el AFBG, es necesario otro esquema ya que “Desarrollo Académico” por ejemplo, reconoce que no se puede cumplir con al menos una reunión mínima mensual de academias, como lo establece el reglamento de academias y eso solo indica que se necesita otra estructura mucho más eficiente y mucho más comprometida.

Es deseable la apertura de la EE a otros PTC, como bien lo establece la reglamentación en el documento de “consideraciones para el proceso de asignación, proyección y horarios de experiencias educativas del AFBG y exámenes de oposición” que los Investigadores solo deben solicitar al Consejo Técnico su participación como docentes en esta EE como complemento de su carga, y es de notar que las competencias digitales necesarias son cubiertas perfectamente por cualquier investigador que publica y tiene producción académica.

En necesario acabar con el mal llamado “Examen de Certificación” y cambiar a un examen de oposición que deba ser presentado al menos cada 2 años ya que las competencias digitales requeridas varían radicalmente cada 2 o 3 años

Se requiere mayor compromiso y producción académica aparte de participación en AULA por parte de todos los miembros de las academias de computación básica y urgentemente se debe vigilar que se respete lo establecido por el Reglamento de Academias.