



Artículo científico Recibido: 11-06-2023. Aceptado en forma revisada: 15-09-2023

De TICs a TEPs: develando el co-protagonismo infantil
From TICs to TEPs: unveiling children's co-protagonism.

Mariana Marín Ibarra¹, Emilio Maceda Rodríguez² & Eduardo Abedel Galindo

Meneses³

Universidad Autónoma de Tlaxcala

Resumen.

El presente trabajo muestra la importancia del uso de tecnologías para crear nuevos ambientes de aprendizaje, que abran la mirada social y deconstruyan la hegemonía del saber experto, fomentando una ciudadanía participativa a través de la infancia, como constructora de una sociedad democratizadora. La creación de la aplicación PYPU busca atender a las propuestas de la ONU para el desarrollo sostenible, creando una educación de calidad que atienda a la inclusión y equidad. Por lo tanto, la presente investigación muestra entonces la forma en que se crea la gobernanza educativa y su relación con la ciudadanía, para posteriormente profundizar en los ambientes digitales, atendiendo a las tecnologías de empoderamiento y participación, para culminar con el desarrollo del proyecto de la

¹ Doctora en educación (ciencias de la educación), Maestría en historia (ICSyH-BUAP), Licenciada en historia (licenciatura en historia); profesora en la universidad autónoma de Puebla; <https://orcid.org/0000-0002-0599-4732>; mariana.marinicorreo.buap.mx

² Doctorado en desarrollo regional por el Colegio de Tlaxcala A.C, Maestría en Historia en el Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades "Alfonso Vélaz Pliego" de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Licenciatura en Historia por el Colegio de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. <https://orcid.org/0000-0002-6755-4652>; emacedar_fcdh@uatx.mx

³ Doctorado en Licenciatura en Ciencias de la Familia en la Universidad Autónoma de Tlaxcala (UATX). <https://orcid.org/0000-0001-9569-281X>; eagalindo_fcdh@uatx.mx.



aplicación PYPU que se encuentra dirigida a niños/as con discapacidad intelectual y auditiva como espacio para el desarrollo del co-protagonismo infantil.

Palabras claves: Tecnologías del Empoderamiento y la Participación; Aplicaciones digitales; Gobernanza Educativa; Ciudadanía; Co-protagonismo infantil

Abstract.

This work shows the importance of the use of technologies to create new learning environments that open the social gaze and deconstruct the hegemony of expert knowledge, fostering participatory citizenship through childhood, as the builder of a democratising society. The creation of the PYPU application seeks to meet the UN's proposals for sustainable development, creating a quality education that addresses inclusion and equity. Therefore, this research shows how educational governance is created and its relationship with citizenship, and then delves into digital environments, addressing the technologies of empowerment and participation, culminating in the development of the PYPU application project, which is aimed at children with intellectual and hearing disabilities as a space for the development of children's co-protagonism.

Keywords: Technologies of Empowerment and Participation; Digital Applications; Educational Governance; Citizenship; Child Co-protagonism.

Introducción

El siglo XXI trajo consigo nuevos retos en el aprendizaje y en la resignificación de los objetivos de la escuela, desafió las capacidades docentes, metodologías educativas y ambientes de aprendizaje, pues la pandemia generada a raíz de la difusión del COVID-19 trastocó la vida pública y privada de las sociedades a nivel mundial. La escuela, no se encontró exenta de cambiar drásticamente su mirada y adaptarse lo más rápido posible a la emergencia sanitaria.

A pesar de que desde el siglo XX la influencia de la tecnología se hizo presente en el ámbito educativo con el arribo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación de medios análogos y digitales, existe en la sociedad mexicana una desacreditación al uso de

Marín Ibarra, M., Maceda Rodríguez, E. & Galindo Meneses, E. Hexágono Pedagógico Vol. 14 N°1 2023



estos elementos para la educación básica y ante la falta de infraestructura, conocimientos para su manejo y en general un analfabetismo digital, los programas para su incorporación han sido escasamente exitosos. Cabe destacar que en México se realizaron programas educativos que buscaron crear la educación a distancia a través de la televisión, ésta no se ocupó para la enseñanza elemental, en el mejor de los casos fue bien recibida para el nivel secundario donde el programa de telesecundaria fue bien recibido en comunidades marginadas.

La creación de ambientes de aprendizaje digitales y la resignificación del concepto de infancia es una tarea pendiente, pues en general se piensa que toda sociedad tuvo un pasado mejor, romantizando los hechos y actividades anteriores. Por lo tanto, es necesario reconocer que ambos conceptos son cambiantes y se forjan con el paso de generaciones que deben atender a los contextos en los que viven.

En este sentido el presente trabajo muestra la importancia respecto al uso de tecnologías para crear nuevos ambientes de aprendizaje, que abran la mirada y deconstruyan la hegemonía del saber experto, fomentando una ciudadanía participativa a través de la infancia donde los niños y niñas se construyan como grupo y fomenten una sociedad democratizadora. Para ello, la creación de la APP PYPU realizada en la Universidad Autónoma de Tlaxcala en México busca atender a las propuestas de la ONU para el desarrollo sostenible, creando una educación de calidad que atienda a la educación inclusiva, equitativa y de calidad, al ser un espacio de arte, ciencia y diversión diseñado para niños y niñas con discapacidad intelectual y auditiva, aunque también se encuentra abierta al público en general para la construcción de redes de co-protagonismo infantil.

Metodología

El presente artículo es derivado del proyecto “Redes de Co-Protagonismo Infantil “PYPU” para niñas y niños con discapacidad intelectual y auditiva” ID 1577, apoyado por CONACyT en 2021, desarrollado por la Universidad Autónoma de Tlaxcala.



La presente investigación muestra entonces la forma en que se crea la gobernanza educativa y su relación con la ciudadanía, para posteriormente profundizar en los ambientes digitales atendiendo a las tecnologías de empoderamiento y participación, para culminar con el desarrollo del proyecto de la aplicación PYPU como espacio para el desarrollo del co-protagonismo infantil.

Resultados

La pandemia que surgió a partir del virus COVID-19 trajo como consecuencia una modificación radical en la vida cotidiana de la sociedad a nivel mundial, ya que debido al encierro y la segmentación social que se forjó en favor de una política pública sanitaria de prevención, el distanciamiento social fue requerido y afianzado por los diversos gobiernos. En este cambio de dinámica pública, la escuela replanteó sus objetivos, pues al trasladarse del espacio físico a los medios digitales, tanto los padres y madres de familia como los docentes tuvieron que ingresar forzosamente en el mundo digital y de forma apresurada y atropellada intentaron manejar rápidamente programas como Zoom, Classroom, Facebook, Google meet, Webex, por mencionar algunos.

Esta alfabetización digital no fue sencilla y el trabajo remunerado y no remunerado se duplicó en los hogares, ya que tanto los padres de los niños tuvieron que trabajar desde casa y la escuela centró su ambiente virtual en los hogares, abriendo al público los espacios privados que desdibujaron las barreras físicas e ideológicas entre espacios para mascotas, laborales, educativos, sociales, de compra-venta, etc. Lo cual trajo como resultado un cambio significativo en la dinámica familiar donde la salud mental mostró su importancia y trascendencia, pues el encierro motivó que en las casas se hiciera una división del espacio para trabajar, tanto como el tiempo, siempre tendiendo actitudes positivas, desarrollando en el núcleo familiar gran organización y paciencia.

En este sentido, las infancias desarrollaron habilidades digitales en el uso de plataformas donde pasaron gran parte de su día tomando clases y conviviendo, de ahí que las TICs dieran un paso agigantado en aras de la necesidad para convertirse en TACs y TEPs.



Particularmente, el contexto educativo del siglo XXI y la emergencia sanitaria, influenciaron el desarrollo de plataformas educativas que promovieran la educación de calidad como factor importante para el desarrollo sostenible. La importancia de la plataforma “PYPU” radica en que fomenta la igualdad de oportunidades para la construcción de la educación inclusiva, sobre todo, su principal aporte radica en la construcción de las redes de co-protagonismo infantil para desdibujar el conocimiento experto y el fomento de una ciudadanía participativa, con buena salud mental a partir de las actividades artísticas y culturales que se presentan.

Conclusiones.

En el Programa “PYPU” se desarrolla la capacidad de niños y niñas a través de las artes y la educación, como metodologías para la construcción de experiencias de aprendizaje. Esta misma experiencia de trabajo ha permitido el diseño y definición de un proceso de formación para las infancias, que participan de las actividades que convoca el mismo. El proceso de formación orienta la participación de las niñas y los niños de forma gradual y ascendente en cuanto a su intervención, conocimientos y habilidades a favor de su capacidad de agencia, de esta forma, las niñas y los niños son co-protagonistas de su desarrollo.

La presente investigación muestra entonces la forma en que se crea la gobernanza educativa y su relación con la ciudadanía, para posteriormente profundizar en los ambientes digitales atendiendo a las tecnologías de empoderamiento y participación, para culminar con el desarrollo del proyecto de la aplicación PYPU como espacio para el desarrollo del co-protagonismo infantil.

Referencias.

ANUIES. (21 de Agosto de 2020). ANUIES. Obtenido de Sólo 5% de mexicanos con alguna discapacidad obtiene grado de licenciatura:



http://www.anuies.mx/noticias_ies/slo-5-de-mexicanos-con-alguna-discapacidad-obtiene-grado-de

- Foucault, M. (2018). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI.
- Galindo, E.A., Cervantes, J. y Maceda, E. (2021). *Promover las niñas: Programa Pequeñas y Pequeños Universitarios*. Tlaxcala: Memoria del XII Encuentro en la Red Colombiana de Investigación en Didáctica de Ciencias Sociales.
- Giroux, H. (1999). Pedagogía crítica como proyecto de profecía ejemplar: cultura y política en el nuevo milenio. En *La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato*. España: Biblioteca Aula, Serie Pedagogía, teoría y práctica.
- Gómez Collado, Martha E. «Panorama del sistema educativo mexicano desde la perspectiva de las políticas públicas.» *Innovación educativa*, 2017: 143-163.
- Hunter, I. (1998). *Repensar la escuela. Subjetividad, burocracia y crítica*. Barcelona: Ediciones Pomares, Corredor S.A., Caspe.
- Imbernon, F. (1999). Amplitud y profundidad de la mirada. La educación ayer, hoy y mañana. En F. (. Imbernon, *La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato*. España: Biblioteca Aula.
- Latorre Iglesias, Castro Molina y Potes Comas. (2018). *Universidad Sergio Arboleda*.
Obtenido de
<https://repository.usergioarboleda.edu.co/bitstream/handle/11232/1219/TIC%20TAC%20TEP.pdf?sequence=1>
- Marín Zavala, J. G. (2020). Educación normal y enseñanza a distancia: literacidades-digitales docentes ante la emergencia sanitaria de COVID-19. *Práctica docente. Revista de Investigación Educativa*, 11-33.
- Miyares, A. (Febrero de 2014). *Charocanelas*. Obtenido de Los desafíos en la educación y la democracia: <https://www.youtube.com/watch?v=esLaKB4IX1E>
- Miyares, A. (2014). *Seminario de igualdad y democracia*. Obtenido de Mujer nuevo leon: <https://www.youtube.com/watch?v=R1B53STIVj4>



- Pineau, P. (1999). Premisas básicas de la escolarización como construcción moderna que construyó la modernidad. *Revista de estudios de currículum*, 39-61.
- Pérez Llamas, José María. *Modernidad/Modernización: Reforma educativa en México en el contexto de largo plazo 1990-2015*. México: UPN, 2017.
- Ribera Carbó, Anna. «INAH.» *La Escuela Moderna en México. Una asarozza aventura revolucionaria*. 1995. file:///C:/Users/clase/Downloads/Dialnet-LaEscuelaModernaEnMexico-2937543.pdf.
- Rigal, L. (1999). La escuela crítico-democrática: una asignatura pendiente en los umbrales del siglo XXI. En F. (. Ibernon, *La educación en el siglo XXI. Los retos del futuro inmediato*. España: Biblioteca Aula.
- Shapiro, J. (Enero de 2022). *El País*. Obtenido de “Hay que darle un móvil a un niño antes de los 13 años, cuando todavía se deja aconsejar”:
https://elpais.com/educacion/infantil-primaria/2022-01-03/jordan-shapiro-hay-que-darle-un-movil-a-un-nino-antes-de-los-13-anos-cuando-todavia-se-deja-aconsejar.html?fbclid=IwAR220Oc0_TDNv8q8cssfRV5AfD9mpUqT2jhXsgbwUe0GX97k05uJkSwS3AE
- Trejo Quintana, J. (2020). La falta de acceso y aprovechamiento de los medios y tecnologías: dos deudas de la educación en México. En IISUE, *Educación y pandemia. Una visión académica* (págs. 122-129). México: IISUE-UNAM.
- Valle Cruz, Maximiliano. «Modernización educativa o reconstrucción de la legitimidad del Estado en México.» *Papeles de Población, UNAM*, 1999: 225-260.
- Velásco Rodríguez, M. Á. (2017). *Infantia, Educación y Aprendizaje*. Obtenido de Las TAC y los recursos para generar aprendizaje:
<https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/796/775>