

La educación durante el COVID-19, desde la visión del *homo sapiens*, el *homo videns* y el *homo ludens*

Téllez Cuevas, Rodolfo

Universidad Autónoma del Estado de México UAEMEX (México)



rtellezc@uaemex.mx



ORCID ID: [0000-0001-8063-027X](https://orcid.org/0000-0001-8063-027X)

Artículo recibido: 01 septiembre 2022

Aprobado para publicación: 01 marzo 2023

Resumen

La educación recibió un golpe inesperado durante el desarrollo de la pandemia del COVID-19, confinando domiciliariamente a la comunidad estudiantil en general, gestando la implementación de estrategias para continuar con dicha actividad. La tecnología fue la principal herramienta ante esta coyuntura de dos años. La comunidad vio de diferente forma el problema, además de que las eras generacionales actuaron con patrones diferentes de acuerdo con su visión y formas de educativas que los diferencian en *homo sapiens*, *homo videns* y *homo ludens* respectivamente.

Palabras clave

Educación, COVID-19, eras generacionales, *homo sapiens*, *homo videns*, *homo ludens*.

Abstract

Education received an unexpected blow during the development of the COVID-19 pandemic, confining the student community in general to their homes, leading to the implementation of strategies to continue with said activity. Technology was the main tool at this two-year juncture. The community saw the problem in a different way, in addition to the fact that the generational eras acted with different patterns according to their vision and educational forms that differentiate them into *homo sapiens*, *homo videns* and *homo ludens* respectively.

Key words

Education, COVID-19, generational eras, *homo sapiens*, *homo videns*, *homo ludens*.

Resumo

A educação sofreu um golpe inesperado durante o desenvolvimento da pandemia de COVID-19, confinando a comunidade estudantil em geral em casa, levando à implementação de estratégias para continuar com a referida atividade. A tecnologia foi a principal ferramenta neste biênio. A comunidade via o problema de outra forma, além do fato de que as eras geracionais agiram com padrões diferentes de acordo com sua visão e formas educacionais que os diferenciam em *homo sapiens*, *homo videns* e *homo ludens* respectivamente.

Palavras-chave

Educação, COVID-19, eras geracionais, *homo sapiens*, *homo videns*, *homo ludens*

Introducción

El tema de la educación en la era COVID-19 marca una serie de situaciones que ya se venían desarrollando de forma indirecta, sólo que con la pandemia se recrudecieron o se hicieron presentes. Nuestro *objeto de estudio* lo es la educación ante la crisis de la pandemia y sus aspectos que a la par se han desarrollado cómo parte de lo que conoceremos como la era *Covid 19*. El *estudio del objeto* será desde un ámbito sociológico tomando en cuenta tres estadios que manifiestan una idea educativa de concepción del conocimiento y que con la pandemia fueron cada vez más notorios considerando teóricamente esos estadios que van de la era *homo sapiens*, para concebir posteriormente la del *homo videns* y el *homo ludens* que abarca el fenómeno de la pandemia misma. Nos *detona una interrogante*: si la educación ha evolucionado en cuanto a sus modelos de aprendizaje y de acuerdo con sus eras generacionales que van desde el aprendizaje en el aula y otros recintos, pasando por el empleo de la visión como principal sentido hasta llegar a adoptar al juego en la educación como un referente de las nuevas generaciones, entonces ante la pandemia del COVID-19 este transitar educativo generacional encontró adecuarse a las necesidades de dicho problema sanitario, creando así la opción de poder educar

digitalmente, virtualmente mediante metodologías sensitivas y lúdicas. En este estudio nos apoyaremos en fuentes secundarias de análisis por la misma naturaleza del trabajo; empero, en el caso del *homo ludens* se retomará a un autor que fue el primero en analizar dicha categoría desde el ámbito del juego en la vida del ser humano.

A la adquisición de la educación la podemos centrar en categorías, estadios o eras por su grado de aprendizaje y forma de cómo fueron y son educados dichas generaciones. Para eso debemos hacer un análisis conciso de la educación en el siglo pasado, considerando que una generación se educó a través del raciocinio, el empleo del análisis, la especulación y la investigación para obtener sabiduría en lugares tradicionales –además del aula– como la biblioteca, la hemeroteca, los museos entre los más comunes; las subsecuentes generaciones (finales del siglo XX y el nuevo) se han educado a través del uso de elementos sensoriales, auditivos y visuales; para llegar a la generación en el presente siglo que ha visto a la educación vinculada a la tecnología y esquemas lúdicos, se demuestra que la pandemia agudizó éstas formas ligadas al uso de la tecnología y la educación lúdica. Por eso en retrospectiva debemos conocer los aspectos más importantes de la educación del siglo XX y contrastarla con los nuevos modelos educativos de las generaciones del presente siglo; y, cómo influyó la pandemia del COVID-19 para consolidar nuevas formas de educar.

Una mirada rápida al sistema educativo del siglo XX en México

Es importante describir que la educación en diversos ámbitos operativos ha ido cambiando a lo largo de los últimos años. Reformas educativas se han dado en los diversos niveles y las universidades públicas no han sido ajenas a estas circunstancias. No podemos dejar de lado a los impactos de la globalización en todos los sentidos. Nuestro país no ha sido ajeno y hoy pareciera que los perfiles generacionales de educandos han transitado por diversos ámbitos que van desde la forma de *cómo se estudia*, *lo que se aprende* y *cómo se enseña-aprende*, o *cómo se aprende a aprender*; o, *lo que se debe de enseñar* y *cómo enseñarlo*. Ya desde los años noventa del siglo XX se fue perfilando la globalización trayendo cambios económicos y la ampliación de mercados que –a la distancia– influyeron también en la educación con la necesidad de transformarse (Urquidi, 1996: 174). La integración de la educación en el modelo globalizador se inició como un reto y en ese sentido se percibió un escenario *negativo* en el sistema educativo nacional según algunos estudios de los años 90 (Urquidi, 1996: 1975) que lo ubicaron en esa misma época como un fracaso de forma y fondo en lo que respecta a ser un sistema con amplio sentido de identidad nacional ante el embate de la globalización (Urquidi, 1996: 175, nota 1). Incluso otros consideraron lo contrario: que fue funcional y había cubierto sus expectativas. Urquidi hace un análisis de los primeros setenta años del sistema educativo (1926-1996) y describe las bondades y decepciones.

Cuadro 1. Logros y defectos del sistema educativo mexicano durante 1926-1996.

LOGROS	DEFECTOS
Mayor cobertura educativa	Rezago en la educación básica
Ampliación de oportunidades educativas	Concentración citadina y algunos grupos sociales
Sistema educativo más complejo	Ausencia de calidad educativa
Instrumento para preparar recursos humanos	No creó valores que enaltezcan el trabajo
Función base: formar ciudadanos preparados	Reprodujo rasgos autoritarios
Dio la esperanza de un futuro mejor	En el presente dejó en duda la esperanza
Excelencia en algunas áreas	Dejó sesgos de excelencia en algunos sectores
Política educativa transparente y concreta	Proyectos y programas contradictorios y erráticos

Fuente: Elaborado con datos de Urquidi (1996: 175, 176).

Por otro lado, Salinas dijo que el sistema educativo había tenido avances significativos y “carencias preocupantes” (Salinas, 2000: 619). Los logros fueron la base de las consideraciones educativas que formaron al México de la segunda mitad del siglo XX y base de las reformas entre 1989 y 1994 (Urquidi, 1996: 177; Salinas, 2000: 635-637). Se hicieron adecuaciones en los años 1991, 1992 y en 1993 se estableció un “planteamiento estratégico de largo plazo” que permitiría construir la “educación del futuro” con las siguientes medidas: ampliación del gasto en educación, mejora salarial a los docentes (Salinas, 2000: 624, 625), descentralización del sistema educativo a los estados, se reformaron los planes y contenidos en educación básica; se incrementó la enseñanza de nuevos lenguajes y conceptos, se potencializaron las habilidades “para resolver problemas”; se tomó en cuenta a la población étnica y apartada de los centros educativos y zonas pobres de las ciudades (Urquidi, 1996: 177; Salinas, 2000: 628, 629).

También se inicia la era de la “evaluación de la educación superior” (Urquidi, 1996: 177) que hoy conocemos como *certificación* en diferentes niveles educativos y la creación de consejos que avalaran la investigación (Salinas, 2000: 647). Las reformas fueron estrictamente enfocadas al paradigma educativo del nivel básico y medio superior, siendo reformas con un fondo pedagógico y también de corte político, como las subsecuentes reformas del siglo venidero y se creó el *Programa de Desarrollo Educativo 1995-2000* (Urquidi, 1996: 178; Salinas, 2000). Después vendría la debacle educativa debido a los *controles políticos y la radicalización gremial en contra del gobierno*, hicieron que el sistema educativo dejara mucho que desear: la politización suplantó los cambios de fondo para gestar las reyertas sindicales-gobierno constantes y donde los educandos se volvieron “ciudadanos apáticos, entrenados para obedecer en vez de actuar. Educados para memorizar en vez de cuestionar. Entrenados para aceptar los problemas en vez de preguntarse cómo resolverlos. Educados para hincarse delante de la autoridad en vez de llamarla a rendir cuentas” (Dresser, 2011: 37-39).

En consecuencia, las reformas que se dieron en la última década del siglo XX y lo que va del actual han sido del orden político, gremial y laboral omitiéndose contenidos novedosos e innovadores que permitan diseñar la esencia misma del conocimiento, la enseñanza y la educación

pública. Pero la educación hasta por lo menos los años ochenta fue una mezcla de la pedagogía tradicional y las innovaciones que se iniciaron en los 70's, para dar paso a una mezcla más crítica y autodidacta de asumir -el estudiante de media superior y superior- la responsabilidad compartida del conocimiento, pues acentuó la memorización” y la repetición de contenidos dejando al docente un papel activo y sus alumnos agentes pasivos. Esto trajo una línea conductora hacia esquemas pedagógicos donde el manejo de ideas y símbolos, la habilidad de conocer los sistemas de información que preparaban a los estudiantes para los cambios acelerados que se avecinaban y ello permearía en todos los grados académicos (Urquidi, 1996: 180). Este fue el esquema del modelo tradicional, propio de la era de los mexicanos educados en esa época, es decir de los *homo sapiens*. Ya nos tendríamos que preparar para el advenimiento de nuevos sistemas educativos, pero más que eso: las nuevas generaciones van a educarse *viendo y jugando*, como lo veremos en la línea del tiempo y los siguientes apartados.

Gráfico 1. Línea del tiempo de los Estadios/Eras con las condiciones educativas Siglos XX-XXI

SIGLO XX		SIGLO XXI....	
Estadio/Era	Estadio/Era	Estadio/Era	Estadio/Era
<i>homo sapiens</i>	<i>homo videns</i>	<i>h o m o l u d e n s</i>	PADEMIA
Siglo: Finales XIX hasta finales del XX	Siglo: Finales XX	Todo lo que va del siglo XXI	Diciembre 2019-2020
1982 aparece internet	Aprendizaje en video y a distancia	Aprendizaje en:	COVID-19
Aprendizaje en:	-Era digital	-Videojuegos	Plataformas digitales
-Bibliotecas	Ciberespacio	-Tutoriales	<i>Inteligencia Artificial</i>
-Libro impreso	-Tecnología, computación	-Reaprendiendo a aprender con la tecnología y las TIC	*Educación en casa: visual y lúdica
-Hemerotecas	-Cibernética	-Nanotecnología y conocimiento	
E D U C A C I Ó N			

Fuente: Elaboración del autor.

En la línea del tiempo, la era del *homo Sapiens* germinó a finales del siglo XIX, pero se desarrolló a lo largo del siguiente siglo hasta ya bien entrados los últimos años del mismo y donde la principal forma educativa se da presencialmente en el aula y las bibliotecas, hemerotecas y las visitas a museos fueron una forma extendida del salón de clase y de la educación misma. Se buscaba el uso del raciocinio para fortalecer la *sapientia* del ser humano, así se educó la era generacional del *homo Sapiens*. Iniciando las últimas dos décadas de fin de siglo, el *internet* va a ser un punto axial: la información a *raudales* da inicio gradualmente a la par que las nuevas formas de comunicación. La computación y cibernética habían llegado (Álvarez, 1984) en algunas disciplinas y resultaba complicado disponer de esta herramienta, pero su aceptación y empleabilidad cada vez se hizo más doméstica.

En el nuevo siglo aparecen los dispositivos de video y se disputa el escenario informativo y de aprendizaje con la televisión; llega la fibra óptica: la opción de realizar muchas actividades y tareas educativas *a distancia* empleando las bondades del internet y la información. Inicia la era digital y el mundo se hace cibernético en un cosmos espacial –*Ciberespacio*– y la educación va adquiriendo novedosas formas de manifestación como los *audiolibros* y los *videos educativos* llegarán pronto como una alternativa para las nuevas generaciones, empleando su naturaleza en una nueva forma de educarse. Los sentidos, en especial la visión y audición tendrán un rol en este esquema, aparecen los *homo Videns*.

Educación y juego, han ido de la mano hasta en las viejas sociedades animales *irracionales*, nos dice Huizinga (2021), con mayor énfasis los seres humanos cohesionarán estos dos aspectos para hacerlas la esencia de las nuevas generaciones (las nacidas en el siglo XXI) y su rol en la educación. Hay que ver a la educación como algo lúdico, diferente a como se las enseñaron a sus padres y abuelos. El *homo Ludens* ahora en él se suman todos esos beneficios creados por el hombre y para ello dispondrán de *tutoriales* que permiten evocar el *reaprendizaje* y empleo de las *Tecnologías de la Información y la Comunicación* para hacer de la educación un juego agradable en sí mismo y la robótica es un ejemplo de ello: ha llegado la *inteligencia artificial* que nos va a permitir educarnos en casa, llegado el momento, como llegó con la pandemia del Coronavirus. La educación en casa ya quedó como una alternativa y si es con herramientas que ponderen el juego será más atractiva.

Las generaciones de los siglos XX y XXI: mitos y realidades

Antes seguir con este trabajo (la educación en el análisis de las eras generacionales del *homo* y su evolución), nos compenetraremos en un tema aplicable a la realidad educativa hoy día. Conocer esa realidad en las generaciones de posguerra inicialmente, para así ubicarlas en el apartado del análisis evolutivo humano y conocer cómo se dio la educación a ellos en un enfoque tradicional donde proliferó el conocimiento racional y la sabiduría a través de la investigación en archivos públicos, bibliotecas, hemerotecas, museos, la literatura, las enciclopedias y otras herramientas (*homo Sapiens*¹). La referencia al *Hombre sabio* es debido a que hace uso de su raciocinio en esa combinación de información, cultura y aprendizaje, aquél es el resultado. Hay que referir que al *homo Sapiens* no le afectó en su educación acontecimiento alguno que pudiera trastocar su forma tradicional de aprendizaje, en el aula y presencialmente. Las generaciones siguientes han adquirido su educación mediante la visión de lo programado en las tecnologías de la información y la comunicación, las redes sociales y demás efectos de la inteligencia artificial en tablets, kindles, plataformas procesadoras y simplificadoras de comunicación e

¹ El término lo acuñó en el siglo XVIII *Carlos Lineo* refiriéndose al ser humano capaz “de conocer, de saber, de deducir, de pensar de manera compleja”, donde ubica a nuestra especie (Uriarte, 2020). Se emplea para ubicar la característica del ser humano así considerado: *hombre que sabe o que piensa que razona*, aunque sabemos que su aparición fue hace más de 200.000 años y en África (Harari, 2019: 11; Cadena, 2013:60) y que se le considera antropológicamente como una categoría evolutiva. Y ya Sartori nos habla de la *especie humana* así reconocida evocando a Lineo (Sartori, 1997: 23).

información entre otras (*homo Videns*²); y, conocer la expectativa de las generaciones que están aprendiendo y se están educando de forma lúdica, mediante *tutoriales*, juegos (kahoot, videojuegos, quizlet, ABCya.com, y demás) que les permiten desgranar sólo lo que les interesa y lo demás lo desechan y que centran su educación como una forma innovadora de jugar (*homo Ludens*³).

Si lo anterior lo transversalizamos las eras evolutivas como categorías de análisis, con el fenómeno de las generaciones, podremos entender cómo ha sido la educación desde la segunda mitad del siglo XX y lo que va del actual. Para tal efecto nos apoyaremos en Duffy (2022) quien nos dice que los *Baby boomers* serán los nacidos de 1945 a 1965; la *Generación X* de 1966 a 1979; los *Millennials* de 1980 a 1995 y la *Generación Z* de 1996 a los nacidos en pleno siglo XXI (Duffy, 2022: 27). Podríamos ubicarlos en las ***tres eras humanas de la evolución educativa*** y así determinar las perspectivas de cada uno referenciándonos durante y después del *COVID-19*.

Cuadro 2. Eras humanas por generaciones

ERA HUMANA	GENERACIÓN	OBSERVACIONES
homo sapiens (todo el siglo XX)	Baby boomers Generación X	Tecnología poco avanzada y usan las herramientas educativas empleadas por las generaciones posteriores. Poca habilidad de su uso. <i>Aprendieron razonando</i> , investigando: libros y revistas
homo videns (finales del siglo XX e inicios del XXI)	Millennials Generación Z	Suele haber confusión pues ambas usan las herramientas educativas más contemporáneas. No usan el libro y similares para enfocarse a la tecnología, videos y plataformas de internet: <i>aprenden viendo</i>
homo ludens (en su mayoría siglo XXI)	Generación Z	Desconocen la educación tradicional y sí la educación de la inteligencia artificial. Aprenden a través de los juegos que les proporciona internet y plataformas de tutoriales: <i>la educación es un juego</i>

Fuente: Elaboración propia basada en Duffy (2022).

Las generaciones no son efectivamente independientes *per se* en cuanto a la forma de aprender o adaptarse a los cambios educativos, pero sin embargo existe alguna influencia a la hora del aprendizaje entre ellas: la generación X hoy en día también tiene contacto con la tecnología, pero su pericia en el manejo de la *inteligencia artificial* no se puede comparar con la de los milenarios y la generación Z; aunque ésta última está más ajena a la forma de educación que recibieron las generaciones de la era *homo sapiens*, pues carece de interés y desconoce la educación que aprendieron éstos últimos. Además, hay que afirmar que desde éste ámbito no se

² Emplearemos el término así propuesto por Giovanni Sartori ya que ésta era es la teledirigida o la *educada* mediante los videos, la televisión por cable u otros medios alternos (Sartori, 1997).

³ Johan Huizinga, en su libro escrito en 1938, nos habla del hombre que juega, *homo Ludens*, por lo que quisimos adoptar esta referencia para ubicarla en las generaciones nacidas en los últimos años del siglo XX, pero preponderantemente en aquéllas que vieron la luz a lo largo del siglo XXI.

considera ninguna referencia similar a la pandemia u otro fenómeno social que pudiera trastocar la educación recibida por las tres eras.

Cuadro 3.- Influencia del entorno político, económico y social en la educación de las eras y generaciones en los siglos XX y XXI

ERA HUMANA	GENERACIÓN VINCULANTE	CONDICIONES Y ENTORNO POLÍTICO, ECONÓMICO Y SOCIAL SIGLOS XX Y XXI
<i>homo sapiens</i>	Baby boomers Generación X	El desarrollo tecnológico no fue muy avanzado; vivieron la era de la Guerra Fría y los cambios mundiales, pero que no detonaron en las condiciones educativas de forma significativa. La pandemia dificultó su forma de concebir las nuevas condiciones educativas con el uso de las TIC
<i>homo videns</i>	Millennials Generación Z	Se considera que los avances en la tecnología fueron de gran influencia educativa, como nuevas alternativas para aprender. Hubo cambios estructurales que les permitieron concebir la pandemia y poder adaptarse a las nuevas condiciones educativas con las TIC
<i>homo ludens</i>	Generación Z	Han ido a la par de los avances tecnológicos y se han adaptado a la revolución de los nuevos paradigmas educativos y la pandemia fue un foro “no deseado” que les permitió conducirse adecuadamente con el uso de las TIC en materia educativa. Consideramos que son los mejor adaptados

Fuente: Elaboración del autor.

Las eras generacionales y algunas de sus características

Debemos entender como *eras generacionales* a aquellas etapas y condiciones donde la categoría *homo* atiende a un tipo o tipos de generaciones basadas en la forma de entender y concebir las condiciones de vida que van desde la forma de concebir el mundo, su lenguaje, vestimenta, códigos de conducta, sus íconos y sobre todo la forma de cómo están adaptados para la enseñanza, el aprendizaje y las condiciones educativas que les han tocado. Por ejemplo, la era generacional *homo sapiens* se basó en la *sapiencia* de la educación tradicional en el aula, las bibliotecas y otros escenarios académicos y culturales; o la del *homo videns*, educada entre otros métodos tradicionales mediante el apoyo de la *visualización* de esquemas educativos precisos y enfocados en la tecnología más avanzada; o tenemos la del *homo ludens* cuya pericia es la de *aprender jugando* como parte del entorno dominado por la inteligencia artificial. Estas eras generacionales han evolucionado y recibido educación diferente y sus herramientas de aprendizaje son desiguales pues las diferencias se conciben en base a cómo adquirieron el conocimiento (Duffy, 2022:11).

A todo esto, el término eras generacionales es el punto total para comprender genéricamente cual fue el impacto de la pandemia del COVID-19 en materia educativa, por eso cohesionaremos las categorías de la forma siguiente: 1.- Era generacional *homo sapiens*, que comprende baby boomers y alguna inclusión de generación X; 2.- Era generacional *homo videns*, se ubican preponderantemente milenarios y generación Z; y, 3.- Era generacional *homo ludens*, se incluyen

generación Z y algunos milenarios. En la era del *homo Sapiens* se da un incipiente desarrollo tecnológico como el telégrafo, la televisión (siendo ésta última durante mucho tiempo la compañera educativa de los *homo sapiens*-Baby boomer-Generación X: las telenovelas, los programas de integración familiar, algunos canales con contenido y orientación educativos, y la transmisión de conciertos y eventos deportivos manipuladores de las masas), radio y el teléfono (Valdebenito, 2007:73); la cultura y el aprendizaje fueron importantes en el proceso de comunicación, y entre más compleja es la cultura, permite una mayor evolución en la interpretación del lenguaje humano: esto los hizo ser más racionales (Valdebenito, 2007: 74; Cadena, 2013: 60, 61).

El *homo sapiens* empleó símbolos y acrecentó su lenguaje sumado a su razón (Sartori, 1997: 27). El lenguaje entonces le permitió comunicarse e informarse como una forma de aprender y conocer, así que la educación tradicional mediante libros, hemerografía y el aula escolar de los *homo sapiens*-Baby boomer y la Generación X, fue la que los educó. Estos tres elementos *información, cultura y aprendizaje* confluyeron en la comunicación y el lenguaje repercutiendo en la educación del *homo Sapiens*-Baby boomer visto desde la perspectiva actual y que se centró preponderantemente en el libro de texto, el de consulta o el libro que fomentó la literatura; en realidad ha evolucionado su educación en un sentido *racional* y durante la pandemia se tuvo que adaptar al empleo de las herramientas de los *homo videns* y los *homo ludens* para estar a la par: esto se vio en las clases en línea.

Al haber comunicación hay aprendizaje por lo que esta es una de las características que desarrolló el *homo Sapiens*-Baby bommer y que ha persistido hasta nosotros. En este sentido el *homo Sapiens* representa su realidad mediante el pensamiento abstracto y hasta de una imaginación simbólica: “El ser humano piensa y luego se crea y se representa, y entonces existe. Conocida es la sentencia *cogito ergo sum*, pienso luego existo. El hombre es el único ser que tiene conciencia de su existencia y, en tanto la tiene, es posible su ser” (Valdebenito, 20027: 74) lo que hizo que el *homo Sapiens*-Baby bommer estuviera a la cabeza de la cadena alimentaria. Y las generaciones Baby boomers y X aprendieron de esta forma, su educación escolar potenciaba estos aspectos, cosa que no sucedería con las generaciones *Videns* y *Ludens*, que a éstos les tocó otro tipo de tecnología que usaron en plena pandemia.

El *Hombre que piensa* en este sentido, ha empleado esta combinación para su educación entre las generaciones de los años 50 hasta los 90 del siglo XX. El *homo Sapiens*-Baby bommer de acuerdo con un periodista hispano Cendoya (2018) es el tronco del ser *humano sabio* capaz de transformar el entorno y con la evolución tecnológica a través del manejo de la imagen y la comunicación (López-León, 2018: 90). Cendoya va más allá al considerar la *desaparición del hombre analógico* y el nacimiento de una nueva especie (Cendoya, 2018): esto opera también en la educación con los nuevos esquemas de aprendizaje que parecen más innovadores en cada generación. Por eso, la tecnología es importante y cada vez que ésta se desarrolla, más cambios generan en la educación de las *eras generacionales* y provocar con ello una evolución entre ellas y su forma de aprender.

La educación recibida por el *homo Sapiens*-Baby bommer fue tradicional donde el docente tenía la responsabilidad de la enseñanza en los primeros niveles educativos, o como dice Tünnermann: “La tradición académica del siglo XIX y buena parte del XX está signada por la

disciplinarización y profesionalización del conocimiento” (2008: 9); en los años 70’s se crea un modelo para formar *autodidactas* pero sin alterar el fondo de la enseñanza basada en diversas herramientas complementarias al aula: el periódico, los suplementos educativos y culturales, las visitas a museos, conferencias, asistencia a bibliotecas y hemerotecas u otras instituciones de investigación, para buscar el “mejoramiento de la pertinencia y calidad de la enseñanza (...) y a la renovación profunda de sus métodos pedagógicos, de manera de asegurar que en los procesos de enseñanza-aprendizaje (...) se traslade(n) al aprendizaje y, por lo mismo, se centren en el sujeto que aprende” (Tünnermann, 2008: 7) y que hoy tiende a desaparecer (Harari, 2019: 435). Incluyen los valores y principios como el respeto y el orden en un marco social y familiar; en el desfase de las máquinas de escribir, la telefonía fija, los aparatos electrónicos, los roles que jugaban las bibliotecas y las fuentes de información educativa entre los años 50 y 90 del siglo XX.

Con todo ello no desaparece el ser humano que piensa, sino que se da fin a una era donde se aprendía y se respetaba, se educaba bajo la premisa de la sapiencia, el raciocinio, el orden y la investigación cuali y cuantitativa hecha en el aula, y con poca tecnología, sin ordenadores y menos aún se omite la inteligencia artificial y esto ya se veía venir desde los años 80 (Álvarez, 1984: 23-27) con la llegada de la computación, y es aquí donde se transita a la era *homo videns*. Una vez más la tecnología es toral para este cambio de era generacional, así aparece el *homo videns* asociado a las generaciones Millennials y Generación Z. El *homo sapiens*-Baby bommer reflexiona porque piensa y conoce construyendo el conocimiento: esto es muy simple cuando esa era generacional leía, investigaba en libros y revistas o visitaba tomando nota en un museo haciendo análisis de lo que se le comunicaba.

La era generacional *homo videns*-Milenarios-Generación Z, cuenta con una capacidad que va más allá de lo simbólico y que mezclado con un nuevo lenguaje amplía su capacidad de comunicar (Sartori, 1997: 27). Pasamos así educativamente a un lenguaje visual (Millán, 193: 7) de las nuevas eras generacionales del *homo videns*-Milenarios-Generación Z. La tecnología avanzada será el nuevo lenguaje para una conjunción del *homo videns*-Milenarios-Generación Z. Contra todo esto, la forma educativa del *homo videns*-Milenario aparecen desconociendo u omitiendo esa *pedagogía*. Si bien es cierto que los *homo videns*-Milenarios rompen con esos paradigmas educativos y comunicativos, en algunos casos retoman la esencia de la era generacional que sí *aprendió* con aquéllos, como la televisión⁴: el aprendizaje y la educación mediante la *imagen* o *visión* (Sartori, 1997: 28). Así en esta era generacional lo importante es *ver* más que hablar (característica del *homo sapiens*) y al observar adquiere una esencia simbólica de su generación: el uso de celulares y relojes inteligentes, ya no acuden a bibliotecas, ni leen el periódico ni revistas científicas; no van a museos y estar *a la moda* con el nuevo *dispositivo inteligente* es un símbolo generacional (Zagrebelsky, 2012: 5, 6) y de poder en diversos sentidos, dejando de ser una herramienta educativa. Y de la *visión* pasamos a que la educación puede ser más interesante e impactante si se hace y/o adquiere jugando, se aprende jugando.

⁴ Sartori nos dice: “La televisión como su propio nombre indica es «ver desde lejos» (*tele*), es decir, llevar ante los ojos de un público de espectadores cosas que puedan ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia.” (Sartori, 1997: 28). Por eso, el ver es fundamental para la generación milenaria u *homo videns*.

La combinación *homo ludens*-Generación Z, nacidos con el siglo XXI, entienden su realidad educativa desde otra óptica. Para explicar esto debemos acudir al creador del término mismo como fuente primaria (Huizinga, 2021), para quien el juego tiene más tiempo que la cultura y es propio de los animales incluido el ser humano (Huizinga, 2021: 13); y cuenta con características que permiten que el hombre se relaje con él y mantiene la personalidad, y aunque no se enfoca -el juego- a una época o realidad cultural específica (Huizinga, 2021: 17), si lo asociamos hoy en día a la tecnología y el terreno educativo encontramos aspectos interesantes: hoy lo vemos como parte del *aprendizaje recreativo y educativo* donde el *ludismo* es esencia de ésta era generacional. Hoy jugar es parte de un lenguaje, que permea a muchos aspectos de la vida, los roles educativos no son ajenos de él. Los estudiantes aprenden con los *video-juegos*, con los tutoriales en la *red* y sin necesidad de indagar mucho, pues el celular es la herramienta *maestra* que en fracción de segundos les da solución a sus dudas y vidas. Es más, hoy *Siri* les puede dar la respuesta o alternativas de solución, o sugerencia de un inmediato aprendizaje muy disecionado.

El *Museo Interactivo de Economía* (MIDE) cuenta con un simulador de negocios, donde los estudiantes *homo ludens*-Generación Z pueden competir, aprender y jugar al mismo tiempo y es lo que diría Huizinga: el juego generador de competencia y función creadora de cultura (Huizinga, 2021: 80-82). Hay que aclarar que estas situaciones no les son ajenas a las otras eras generacionales debido a lo sencillo que son estos jugos-herramientas pedagógicas y una vez más se cumple una condición: la tecnología y su avance, se reflejan de la misma forma en la cotidianidad de la vida, pero más aún en la educación. Todos estos esquemas se verán trastocados de diferentes formas con una coyuntura severa de orden mundial – la pandemia del COVID-19- y que es un elemento ajeno a la educación *per se* y que atacó la esencia del aprendizaje de las diferentes eras y generaciones por igual, aunque algunas lo resistieron de mejor gorma que otras y ello se debió al manejo educativo de la tecnología.

El impacto del COVID-19 en la educación de las eras generacionales

Es evidente que la pandemia del virus de Coronavirus de diciembre de 2019, además de obedecer a circunstancias muy específicas trajo el cambio de paradigma en la educación a todos los niveles con el confinamiento de los educandos y la entrada al uso de las tecnologías de la información, a la inteligencia artificial y a una serie de acciones a las cuales muchas instituciones no estaban preparadas, con la educación a distancia.

La UNAM, cuenta con la educación no presencial⁵ desde 1972 y sigue vigente (UNAM, 2022). La pandemia trajo situaciones elocuentes dentro de la educación en línea (*Online*) o a distancia y ello fue conflictivo para las generaciones de docentes que estaban en situación de impericia ante sus alumnos, y ello nos demostró la brecha generacional en el uso de las herramientas educativas y pedagógicas, que contrastó y demostró un variado número de casos al impartir y tomar las clases en línea. Este problema entre generaciones, para nosotros lo asociamos con la forma en la que las diferentes generaciones han sido educadas o han aprendido en procesos educativos diferentes como lo son sus hitos como generación. El sistema educativo ha

⁵ A través del sistema de educación abierta se muestra el modelo no presencial de esta institución.

evolucionado y a finales del siglo XX y principios del actual (lo plasmamos en la Línea del tiempo), ha habido una serie de situaciones que realmente nos reflejan las diferentes formas de recibir la educación, y más aún cuando hay una coyuntura (el Covid) que se suma al proceso y lo altera.

2020 se marcó la diferencia en muchos sentidos a nivel mundial. En la educación se plasmó con el *confinamiento* domiciliario de los estudiantes de todos los niveles y la implementación *piloto* de plataformas educativas como TEAMS, ZOOM, Schoology las más comunes para comunicarse con sus alumnos, dar cátedra, resolver y atender las dudas no sólo de alumnos sino también de padres de familia: esto fue revolucionario e incluso se podrían realizar diversos estudios. Se puso de moda las clases en línea y la demanda de laptops, computadoras y los servicios de internet económicamente se incrementaron.

Trajo la pandemia entropías de salud, pues algunos estudiantes sobre todo *homo videns* y *homo ludens* sufrieron depresión, sensibilidad emocional e incluso problemas psicológicos y médicos más serios y en algunos casos lamentables. En tanto que los *homo sapiens* estaba del otro lado del campo, pues en su mayoría fueron los docentes que tuvieron la responsabilidad de adecuarse a los esquemas de las plataformas en los cuales carecían de destreza, se tuvieron que adaptar a una nueva realidad. Las instituciones educativas públicas y privadas, que no estuvieron preparadas para este embate, en un inicio tuvieron problemas, empero, los pudieron repuntar en especial las de orden público. Las privadas conculcaron problemas financieros y algunas tuvieron que cerrar porque los padres de familia prefirieron *cambiar* a sus hijos a escuelas *del gobierno* debido a que los contenidos educativos eran iguales para las escuelas públicas y privadas: todas en línea.

Toda la educación tuvo cambios interesantes: adaptación inmediata y el surgimiento de más voluntad de los docentes quienes tuvieron que atender fuera de sus tiempos habituales en sus clases presenciales, a alumnos indiscriminadamente; hacer uso de herramientas propias; cambiar los esquemas sociofamiliares puesto que los estudiantes respondieron de diferente forma al confinamiento; e incluso algunos tuvieron que adquirir equipos para adentrarse en las plataformas y las instituciones educativas iniciaron proceso de capacitación a los docentes para poder acceder a sus plataformas. No se tenía experiencia al respecto y consideramos que fue un periodo de enseñanza para docentes, autoridades, alumnos y hasta padres de familia, y desde luego para las instituciones educativas que fueron tomando en cuenta esta crisis pedagógica para reestructurar su oferta educativa en diversos sentidos: *presencial, semipresencial, mixta y a distancia o virtual*. La pandemia fue un parteaguas, pues activó la esencia innovadora de los *homo videns* y *homo ludens* más no en forma absoluta a los *homo sapiens* por ocupar roles diferentes. Incluso, uno de los impactos fue la aparición del *lenguaje inclusivo* y la *inteligencia artificial* encontró legitimidad entre las herramientas educativas más novedosas, y lo hizo a través de los aparatos digitales, sin que ello haya desembocado en una enajenación psicológica y/o educativa.

La pandemia vino a unir –obvio sin referente práctico– en la esencia del aprendizaje a las tres eras generacionales y como nexo entre ellas lo fue la tecnología que lo mismo fue usada por el *homo sapiens* para dar y preparar sus clases, que el *homo videns* que recibió educación viendo a través de las plataformas y videollamadas a sus colegas y educandos; así como para los *homo*

ludens quienes con los anteriores sumaron como herramienta educativa el juego académico en sus clases y exposiciones.

El paradigma educativo ha cambiado y llegó para quedarse y no como alternativa sino como una parte del nuevo esquema educativo aplicado para las tres eras generacionales.

Conclusiones

La educación en México –y el mundo- verán a finales del siglo pasado algunos cambios en su aplicación, concepción, desarrollo y evolución. En nuestro país el modelo educativo atendió a un complejo sistema institucional ataviado por diversas reformas. Sociológicamente tomamos de referencia algunos criterios para definir una era evolutiva como *homos* y de acuerdo con sus características se adecúan a las generaciones, teniendo así tres eras *homo sapiens*, *homo videns* y *homo ludens* y las generaciones Baby boomers Generación X, Millennials Generación Z; y, Generación Z.

En nuestro estudio cohesionamos eras con generaciones para visualizar el vínculo con la forma de educación recibida por las eras. Se desprende de esto, que hay una cauda de vínculos entre las tres eras con las generaciones. La tecnología va a jugar un papel importante para vincular educación con eras y generaciones, por lo que aquella –tecnología- va a ser un punto axial para enfrentar la pandemia y los retos en materia educativa que afrontaron las eras-generaciones.

La educación ante la pandemia COVID-19 se vio afectada de diferentes formas, pero una constante asociada a ella es el desarrollo tecnológico y que cada era generacional (que es la cohesión de la categoría *homo sapiens*, *homo videns* y *homo ludens* con la concepción de las generaciones surgidas desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad) ha sabido adoptarse durante el proceso de dos años que ha perdurado aquella y que será un reto lograr adecuar la actividad de los dos modelos, el presencial y el a distancia o en línea. No todo está escrito, sino queda mucho por escribir es la era del post-COVID-19. ➤

Referencias/References

- Álvarez, M (1984). "Computación: expectativas para el año 2000". UNAM (1984). *Perspectivas para el siglo XXI*. # 16, México. UNAM.
- Cadena, L. Á (2013). "De los primeros homínidos al Homo sapiens". *Revista Colombiana de Bioética*. Vol. 8, núm. 2, julio-diciembre. Universidad El Bosque, Bogotá, Colombia, pp. 49-63.
- Castillo, M., Ochoa, M., Razo, R., Rebollar, M (2012). *El desafío del aprendizaje*. México. Laboratorio de análisis Económico y Social, A. C.
- Cendoya, R. (2018). *Revolución. Del Homo sapiens al Homo digitalis*. Madrid. Sekotia.
- Contreras Landgrave, G., Ruano Casado, L., Casas Patiño, O. D. (2017). "La educación en el desarrollo sustentable", en Velázquez, E. B., Cruz, O (Coord.) (2017). *Crítica a la responsabilidad social*. México, Universidad Autónoma del Estado de México-Castellanos Editores.
- Dresser, D (2011). *El país de uno. Reflexiones para entender y cambiar a México*. México. Aguilar editores.
- Duffy, B (2022). *El mito de las generaciones*. México. Tendencias.
- Harari, Y. N (2014). *De animales a dioses. Breve historia de la humanidad*. México. Debate.
- Hernández Alcántara, C (2016). "Reforma educativa en México: acuerdo político, decisiones políticas y acciones colectivas, 2012-2013", en Zamitis, H (Coord.) (2016). *Pacto por México. Agenda legislativa y reformas 2013-2014*. México, UNAM.
- Huizinga, J (2021). *Homo Ludens*. Madrid. Alianza Editorial.
- López-León, R (2018). "Reseña del libro 'Revolución. Del Homo sapiens al Homo digitalis'". *Investigación y Ciencia*. Vol. 26, núm. 74. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Pp. 90-92.
- Millán, A (1973). *El signo lingüístico*. México. UNAM.
- Rivero, M., Velázquez, M., Moreno, E (2020). "La reforma educativa en México, 2013-2018", en Espejel Mena, J., Sánchez González, J (Coord.) (2020). *El pacto por México. ¿Reforma del Estado o reformas estructurales?* México. Tirant lo Blanch editorial.
- Salinas de Gortari, C (2000). *México. Un paso difícil a la modernidad*. México. Plaza y Janés.
- Sartori, G (1997). *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Argentina. Editorial Taurus.
- Tünnermann, C (2008). *Modelos educativos y académicos*. Nicaragua, Hispamer.
- Uriarte, J. M (2020). "Homo Sapiens". Edición: 14 de octubre de 2020. <https://www.caracteristicas.co/homo-sapiens/>. Consultado el 29 de mayo de 2022.

Urquidi, V (1996). México en la globalización. Condiciones y requisitos de un desarrollo sustentable y equitativo. México. Fondo de Cultura Económica.

UNAM (2022). Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia.
<https://cuaieed.unam.mx/aniversariosuayed/>. Consulta: 23 mayo de 2022.

Valdebenito, C (2007). "Definiendo *homo sapiens-sapiens*: aproximación antropológica". *Acta Bioethica*, vol. 13, núm. 1. Santiago de Chile. Universidad de Chile, pp. 71-78.

Zagrebelsky, G (2012). *Simboli al potere. Política, fiducia, speranza*. Torino. Giulio Einaudi editore..

Sobre el autor/About the author

Rodolfo Téllez es Profesor de Tiempo Completo del Centro Universitario Nezahualcóyotl de la Universidad Autónoma del Estado de México.

URL estable Artículo/Stable URL

<http://www.riesed.org>

RIESED es una publicación semestral de UNIVDEP - Universidad del Desarrollo Empresarial y Pedagógico (México) desarrollada en colaboración con IAPAS - Academia Internacional de Ciencias Político Administrativas y Estudios de Futuro, A.C. y GIGAPP - Grupo de Investigación en Gobierno, Administración y Políticas Públicas. RIESED es un Journal Electrónico de acceso abierto, publicado bajo licencia Creative Commons 3.0.

RIESED is a biannual publication of UNIVDEP - University of Business Development and Pedagogical Development (Mexico) in collaboration with IAPAS - International Academy of Politico-Administrative Sciences and Future Studies and GIGAPP - Research Group in Government, Public Administration and Public Policy. RIESED is an electronic free open-access Journal licensed under 3.0 Creative Commons.



www.riesed.org



riesed@riesed.org



[@RIESEDJournal](https://twitter.com/RIESEDJournal)