**¿PARA QUÉ EL USO DE LA**

**EDUCACIÓN INFORMÁTICA?**

Mucho se ha tratado sobre los nuevos cambios en la Educación de México, así, las reformas educativas han plasmado la importancia de crear ambientes de trabajo agradables para los educandos y a su vez que promuevan en ellos el aprendizaje significativo. Los maestros y su práctica docente son fundamentales para aplicar con éxito los nuevos programas en el aula y atender los requerimientos educativos que la diversidad de la población demande, en donde las interacciones que el maestro logra generar entre los alumnos, la calidad de las actividades que propone, la comprensión y el manejo profundo y creativo de los enfoques son resultado de la reflexión y de la innovación.

Esta situación ha permitido comparar las necesidades a las que hoy en día nos vemos expuestos en un mundo bastante globalizado, se necesita mucho más que una educación que fomente una preparación continua para los cambios tecnológicos y sociales, se requiere de la Educación Informática, que es la mediadora entre los nuevos procesos sociales y la educación, debido a que es quien fortalece la aplicabilidad de los recursos y materiales para el fomento de la motivación de los educandos, háblese de los programas de computadora, el uso de videos, la interacción con enciclomedias, juegos didácticos, etc., que propician en los alumnos el deseo de aprender de una forma significativa.

En base a ello, los docentes tenemos una nueva tarea, no sólo habrá que considerar una preparación en conocimientos, habilidades, destrezas, para los educandos sino que se tendrá que propiciar la aplicabilidad metacognitiva, el trabajo con competencias, dominar los múltiples medios de aprendizaje, trabajando desde un enfoque constructivista, aprovechando así los beneficios de la educación informática.

De esta manera se exigen cambios en las formas de trabajo, primordialmente enfocadas al papel del docente quien tendrá que proponer situaciones-problemas, pero negociándolas lo suficientemente como para que sean significativas y movilizadoras para los educandos. Por eso los maestros deben conocer el entorno de sus alumnos, que reconozcan sus necesidades, qué competencias requieren para responder a estas exigencias y cuál es su respuesta ante los cambios; lo que significa que los docentes tendremos que realizar un análisis en el uso de recursos y materiales a utilizar, especialmente con el uso de la computadora, del internet, los videos, las enciclomedias y todos aquellos medios que propicien el aprendizaje significativo de una manera innovadora.

La respuesta ante la pregunta ¿para qué sirve la Educación Informática? Es sencillamente como el medio para fortalecer la motivación del aprendizaje significativo de los educandos considerando las nuevas necesidades sociales y de las reformas actuales y en donde recae también el desarrollo de competencias que es la principal cuestión que exige la reforma integral de Educación Básica.

Así, la sociedad debe tener una Educación Informática, pues la importancia radica en el sentido de desarrollo para una preparación en este mundo globalizador tal como lo afirma Abdul Waheed Khan (2003): “La sociedad de la Información es la piedra angular de las sociedades del conocimiento. El concepto de “sociedad de la información” está relacionado con la idea de la “innovación tecnológica”, mientras que el concepto de “sociedades del conocimiento” incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, así como una perspectiva más pluralista y desarrolladora. El concepto de “Sociedades del Conocimiento” es preferible al de la “Sociedad de la Información” ya que expresa mejor la complejidad y el dinamismo de los cambios que se están dando, el conocimiento en cuestión no sólo es importante para el crecimiento económico sino también para empoderar y desarrollar todos los sectores de la sociedad”.

Con una Educación informática los individuos se encuentran mayor preparados ante las situaciones cotidianas y la practicidad del conocimiento

2009 Reforma Integral de Educación Básica.