

ESUNews

REVISTA INFORMATIVA MENSUAL

ABRIL 2013

AÑO 1 No. 7

La hermandad de la Sabana Santa

LITERATURA

FINLANDIA:

Educación de Primera

Part. 1

PEDAGOGÍA

El espíritu, un software humano

TECNOLOGÍA

IRON MAN 3

SÉPTIMO ARTE

INFIERNO PARA DEPORTES

2



contenido



El espíritu, el software humano

{pag. 4}



Infierno para 2

{pag. 7}

ESUNews

Maricela Angulo Cruz

Dirección General

Willebaldo Bazarte Contreras

Edición y Redacción

Israel Gómez Hernández

Diseño Gráfico

Alberto Hernández Sánchez

Fotografía

Diana Tamayo Domínguez

Rodolfo Díaz Vorrath

Colaborador

La hermandad de la sábana santa

{pag. 8}



Iron Man 3

{pag. 9}

Finlandia Educación de primera, parte 2

{pag. 10}





mensaje del director

CP. Maricela Angulo Cruz

Abril es un mes especialmente significativo en la historia de Veracruz, y en la historia de México.

En primer lugar me referiré a la Escuela Naval Militar, que tanto orgullo despierta a los veracruzanos y a los mexicanos en general. Si bien ya en 1825 existía una Academia Naval ubicada en Tlacotalpan, Veracruz, no fue sino hasta 1890 que la Secretaría de Guerra y Marina presentó un proyecto formal para la creación de dicha Escuela Naval, cuyo fin era impartir la educación técnica y práctica a los Oficiales y Maquinistas a cargo de los buques de la Armada mexicana.

El 21 de Abril de 1897 el proyecto fue aprobado por el Presidente de la República, General Porfirio Díaz, quien, en julio del mismo año, inauguró la Escuela Naval Militar en Veracruz.

También fue un 21 de Abril, pero de 1914, cuando los cadetes de la Escuela Naval Militar realizaron la valerosa defensa del puerto de Veracruz, y por tanto, de nuestra Nación, ante la invasión de las tropas norteamericanas, hecho que en el año de 1949 le dio el reconocimiento y calificativo gubernamental de "Heroica" a la citada institución naval.

En 1952 el presidente Miguel Alemán Valdés inauguró las instalaciones en donde muchos sabemos que se ubica hasta el día de hoy la Heroica Escuela Naval Militar, esto es, en Antón Lizardo, Veracruz.

El otro hecho histórico importante, que vale la pena comentar brevemente, fue el reconocimiento, en México, de los derechos políticos de la Mujer a partir del 6 de Abril 1953, fecha que quedó marcada como consecuencia de la exigencia que en ese entonces le plantearon alrededor de 20,000 mujeres al entonces candidato a la presidencia, el veracruzano Adolfo Ruíz Cortines, quien prometía, y así lo cumplió más tarde, que se establecería en la Constitución Política Mexicana el derecho de las mujeres mexicanas para votar y ser votadas, es decir, electas en cargos populares.

Si bien en otros países el sufragio femenino se logró años antes, en México hay varios antecedentes respecto a la lucha por el reconocimiento del derecho de las mujeres a votar; algunos se remontan a los años de 1884 y 1887, cuando se publica la revista feminista Violetas del Anáhuac, escrita sólo por mujeres, en la cual ya se planteaba el sufragio femenino.

Otro antecedente se ubica en 1810, dado que Francisco I. Madero tuvo en la mujeres excelentes aliadas: el llamado club femenino antireeleccionista "Las hijas de Cuauhtémoc", que sentó precedentes para la participación política de la mujer mexicana.

Como puede apreciarse, desde entonces y hasta ahora, el tema de la equidad de género ha sido una lucha social constante a cargo de las mujeres.



¿ES EL ESPÍRITU, UN SOFTWARE HUMANO?

Uno de los trabajos de ciencia ficción que más han influenciado la literatura y el cine en tiempos modernos fue sin duda alguna la obra japonesa del 1989 *Ghost in the Shell* del autor Masamune Shirow. Noten que curiosamente en Japonés el nombre de la obra era en realidad "Policía Armada Anti-Disturbios", pero su título en inglés creo fue mucho más apropiado, y que en español sería algo como "Fantasma dentro del Cascarón" (ya verán por qué en unos instantes). Esa serie a su vez se inspiró de la extraordinaria obra seminal *Neuromancer* de William Gibson en 1984, que lidiaba con temas de conectar la mente humana en una supercomputadora (similar a *The Matrix*, la cual se inspiró de *Ghost in the Shell* y *Neuromancer*), y *Neuromancer* a su vez que inspiró en obras anteriores, incluyendo la Alegoría a la Cueva del filósofo griego Platón hace más de dos milenios. Pero al final, todas estas obras en realidad hablan de la misma cosa: De la aparente separación que existe entre lo que llamamos "mente" (y la forma que percibimos el mundo), y el cuerpo físico. Esto, obviamente no es algo solo del dominio de la ciencia ficción y la filosofía científica, sino además

es algo que vemos en la mayoría de las religiones del mundo, en donde existen conceptos como "alma" o "espíritu".

Pero, ¿se refieren ambos conceptos, a lo mismo? Eso depende de cómo veamos el tema...

En su raíz, podemos decir que ambos conceptos son equivalentes, en el sentido de que el Fantasma en el Cascarón, el cerebro en la *Matrix*, o el Alma o Espíritu representan una parte distinta a nuestro ser físico habitual. Lo que las religiones llaman Alma, la ciencia simplemente llama Mente. Así que hasta ese punto hablamos esencialmente de lo mismo. La gran diferencia ocurre (y es aquí el motivo de este artículo que escribo hoy) cuando tratamos de explicar lo que es esa cosa que llamamos mente, alma, espíritu, o fantasma.

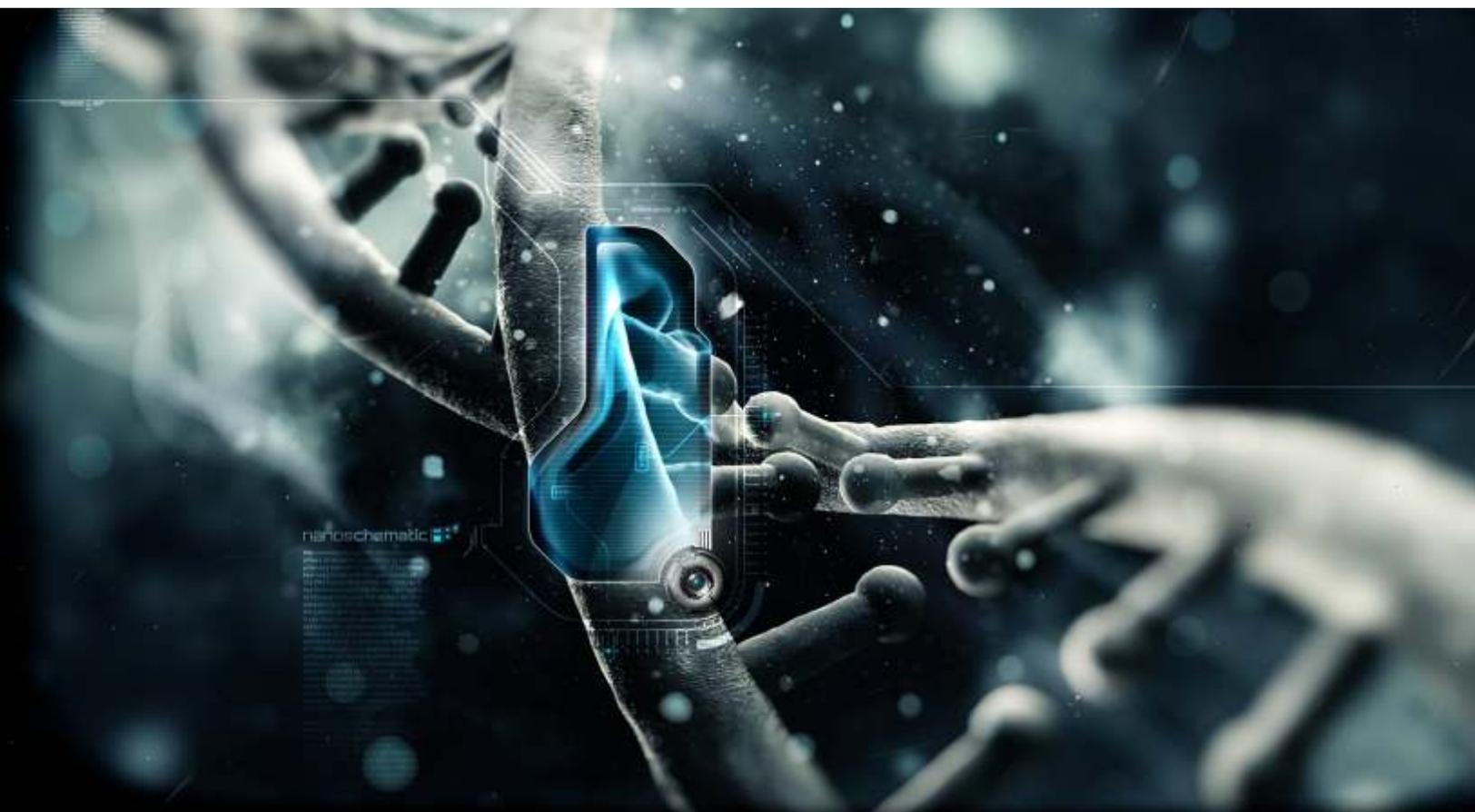
En círculos religiosos, el alma/espíritu es algo supernatural, extracorporal. Pero en círculos científicos la mente no es más que el resultado de los patrones neuronales de los seres vivos. La primera versión, la supernatural, surgió muchísimo

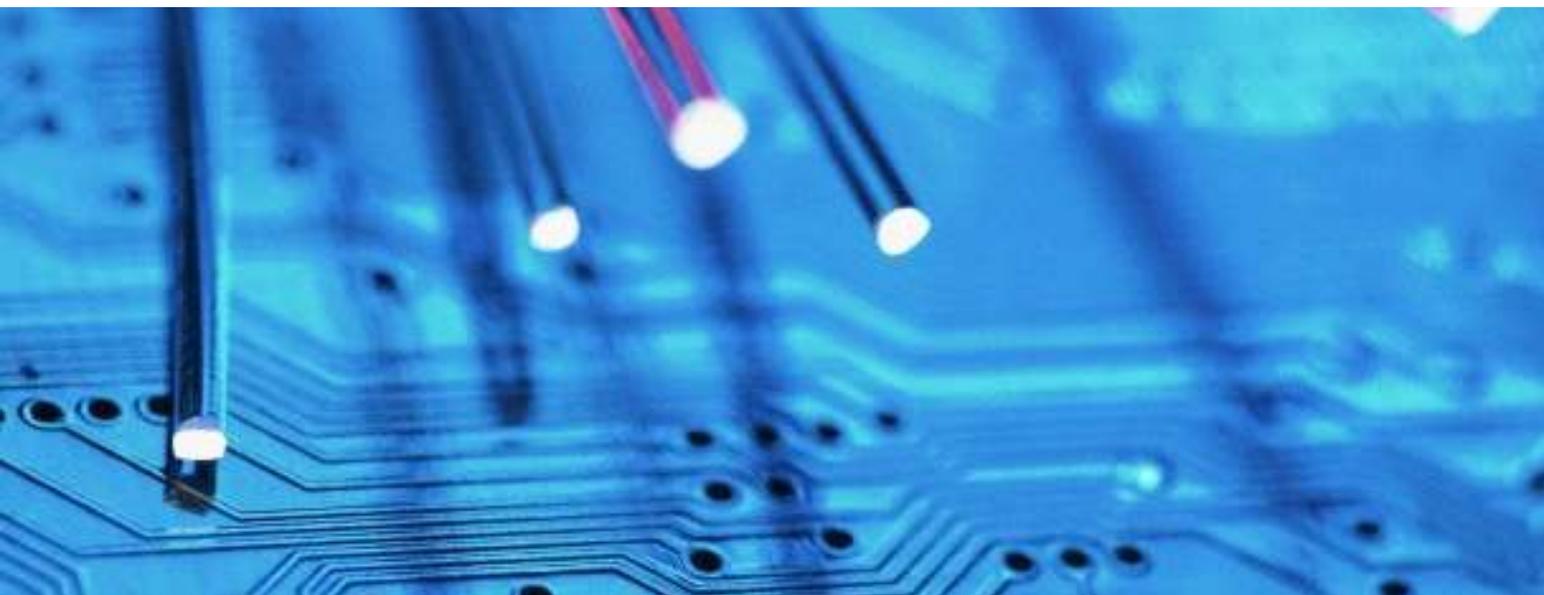
antes que la versión científica, y es fácil entender por qué surgió: Por ignorancia.

Hace 90,000 años los primeros humanos sencillamente no poseían las herramientas necesarias como para saber el origen de un trueno, o de dónde provenía un rayo, o qué eran esos puntos brillantes que pasaban de noche en la cúpula celestial, o mucho menos entender que el Sol era uno de esos puntos, y que nuestro mismo planeta era similar a algunos de esos otros puntos. Así que hicimos lo mejor que pudimos con lo que teníamos en ese entonces: Adivinar. Nos inventamos todo tipo de teorías, algunas alocadas y otras quizás no tanto, y de paso nos inventamos conceptos como el Dios del Trueno, el Dios Sol, la Diosa Luna, y una gran multitud de dioses y teorías de nuestra existencia (que iban desde la Tierra siendo plana, hasta la Tierra estando apoyada en enormes tortugas). Y de forma similar, tuvimos que buscar una explicación a algo extremadamente preocupante: La Muerte. Nadie quiere morir (o casi nadie), y por tanto suena mucho más reconfortante pensar que al morir en realidad "subimos a otro

nivel" o "reencarnamos como un gusano", que pensar que todo se acaba. Pero para que esa historia fuera cierta teníamos que inventar algo más, ya que era obvio que al morir terminábamos siendo comida de gusanos. Y nació el concepto de un alma que estaba separada del cuerpo...

Avancemos unos miles de años más, y hoy la ciencia sabe, sin margen de duda, que en realidad todo lo que nos define como persona, desde nuestra personalidad y las cosas que nos gustan, hasta las cosas que nos ponen tristes y todas nuestras memorias, así como nuestros anhelos y emociones, son sencillamente el producto de nuestros cerebros. La mente es un patrón emergente del cerebro. ¿Y cómo sabemos eso con tanta certeza? Pues con miles y miles de experimentos y casos documentados, como aquellos de personas que sufren daños en ciertas partes de sus cerebros y eso conlleva a que pierdan alguna funcionalidad motora o mental, o incluso a que perciban el mundo totalmente diferente. Incluso hasta sus personalidades pueden cambiar, así como sus memorias.





Obviamente, si la mente fuera algo desasociado del cuerpo, un golpe en la cabeza no debería cambiar quien eres, pero la realidad es que cambias porque quien eres está definido entre las miles de millones de interconexiones que se encuentran en tu cerebro, y si esas interconexiones son lesionadas, sufrirás por ello. Y una analogía a todo esto es el Software que instalamos en nuestras PCs, laptops, tabletas, celulares y demás equipos electrónicos. Tomemos por ejemplo, un celular cualquiera: A la hora que se fabrican en la planta de ensamblaje, todo celular del mismo modelo es idéntico el uno al otro, con el mismo sistema operativo, la misma versión, los mismos componentes de hardware, y todo exactamente idéntico. Son clones unos de otros. Pero en el momento que llega a la mano de consumidores, algo interesante sucede: Los usuarios empiezan a personalizarlo, a agregarles programas, a bajar canciones, a incluir videos, a instalar juegos, etc. Tras poco tiempo, cada celular tiene lo que podríamos decir es una personalidad diferente, siendo virtualmente diferente a todos los otros modelos que salieron idénticos de la fábrica. O en otras palabras, el Software instalado es la Mente del celular. Es lo que lo hace único, lo que hace que almacene en su memoria una lista de contactos diferente a las de otros celulares, lo que hace que reproduzca canciones diferentes, lo que hace que capte fotografías de escenas diferentes. Y lo mismo, exactamente lo mismo, ocurre con nuestras

mentes.

Nacemos bajo un patrón pre-determinado de fábrica (un patrón codificado en nuestro ADN y nuestros genes), con el cual tenemos todos un cerebro, pero es lo que sucede después, al nosotros "vivir la vida" lo que dicta en buena medida quien es cada uno de nosotros. Son nuestras memorias de niño, las lecciones que aprendemos de nuestros padres, tios, abuelos, primos, amigos, conocidos y desconocidos, lo que esculpe quienes somos. No es un "espíritu" que viene angelicalmente y nos hace ser a imagen y semejanza de ese supuesto espíritu. Somos lo que somos por nuestras experiencias, nuestros errores, nuestros momentos tristes y felices.

Y eso que somos tampoco es un absoluto, sino algo cambiante. Hoy día somos bastante diferentes a como éramos 10 o 20 años atrás. Quizás tengamos la misma personalidad feliz o tranquila de hace tiempo atrás, pero es posible que nuestros valores, y forma de ver el mundo haya cambiado, y eso es algo que encaja bastante bien en un modelo de un cerebro que vive, experimenta el mundo y se adapta a su medio ambiente. El Espíritu Humanos entonces, desde este punto de vista, no es más que el Software de nuestros cerebros. El Espíritu o Alma, no es más que un proceso físico emergente de nuestros cerebros y nuestras experiencias, o lo que comúnmente hoy llamamos la Mente Humana.



Detrás del **Balón**

por: **Rolfi**

"Infierno para 2"

La lucha por el descenso en nuestro estrambótico y permisivo fútbol mexicano ha sufrido un cambio interesante, no en número, pero sí en protagonistas. Vamos por partes. Al iniciar la modalidad de torneo corto llamado Clausura 2013, los perfilados para descender a la Liga de los Recuerdos o bien llamado Ascenso MX, o Primera A, o Liga de Ascenso, o Segunda División o como quiera llamarle, eran Atlas y Querétaro. Las primeras jornadas parecía que los académicos y emplumados tenían las horas contadas, pues los queretanos ganaron en la fecha dos ante Pumas y los tapatíos perdieron ante Tigres en la Jornada 3, hasta ahí, parecía que los dirigidos por Sergio Bueno –en ese entonces- lograban ver la luz al final del túnel. Sin embargo y para la sorpresa de todos... ¡humo blanco en Guadalajara! Y en vez de que saliera un personaje argentino con brazos levantados, fue un Tomás Boy con igual festejo como resurgiendo entre las cenizas. De la mano del 'Jefe', los guerreros rojinegros ganaron ante América, Jaguares, Atlante, Monterrey, Tijuana y Toluca ¿resultado? Un subliderato general que hace recordar a lo que hizo el torneo pasado el León (que está de sobra decir que se ha convertido hoy en día en una caricatura verde, pero eso es tema de otra columna). Gracias a este gran torneo que tienen, los tapatíos no solamente han hecho que regrese el aficionado de todos los rincones de Guadalajara, sino que lo hacen con un fútbol vistoso, aguerrido, ofensivo, constante y todo..sin que la directiva les pague semanas, quincenas, meses de salario. Es una desfachatez de tamaño jumbo, que la gente de pantalón largo no vea que su equipo se está

partiendo el alma no sólo de salvarse del descenso, sino de jugar bien y de clasificarlos a la Liguilla porque seguramente ahí estarán. Y todavía la directiva se atreva a querer amarrar a Cufré para la siguiente temporada...primero lo primero. Paga, luego convences. Al revés no porque entonces ahí se incrementan los problemas. El caso del Querétaro es más simple, se deshicieron de Sergio Bueno tras perder ante América 3-0 en la Jornada 5 para que llegara Ignacio Ambríz y parece, que podrían tener alguna mínima posibilidad de salvación. ¿Saben por qué? Porque entró a escena un personaje nuevo llamado Reales de San Luis; si..un equipo que ha recibido apoyos gubernamentales arriba de 300 millones de pesos y que tras torneos de ser un ombligo más en el fútbol, hoy ven coronado con broche de latón, su situación, al ser penúltimo de la porcentual. Atlas puede darse el lujo de ver por la tele, la guerra entre Gallos y Reales para ver quien es el menos malo y que el próximo torneo vea actividad en el Ascenso MX junto a otras joyitas olvidadas como Correcaminos, Dorados, Tecolotes e Irapuato. Los Gallos Blancos han tenido un intento vano y lejano de querer quedarse..pero lo tienen que es lo importante; los potosinos sin embargo, son de los equipos más tristes que me ha tocado ver en torneos cortos, sin líder, ni pies ni cabeza..pareciera que los de arriba quieren que los Reales descendan y ahí hacer su negocio de cambio de aires a otra plaza con menos desgracias que los pobres sanluisinos. Es así como en mayo se conocerá quién será el invitado número 15 en el Ascenso MX y el salvado e integrante de los 18 del máximo circuito. Pero mientras eso pasa, los tres involucrados del descenso que en realidad son dos o más, tienen las siguientes tareas: Querétaro, a despuntar. Atlas, a pensar en Liguilla. San Luis, a rezar. Atlante y Jaguares, a nutrirse de jugadores y estrategia porque como están jugando ahora, estos dos podrían protagonizar lo que ahora están protagonizando potosinos y queretanos. Es así como la vida cíclica de un fútbol por momentos colorido y otros no tanto, sigue, con sus altas y bajas pero lo importante es que el más malito, descenderá y los que se salven, que no festejen mucho...¿o usted cómo ve?

el camino del imaginante

Un incendio en la catedral de Turín, donde se venera la Sábana Santa, y que se supone que alberga el sudario en el que fue envuelto Cristo por José de Arimatea. La muerte en él de un hombre al que habían cortado la lengua son los detonantes de una trepidante investigación policial del Departamento de Arte, capitaneado por el detective Marco Valoni. Junto a la perspicaz y atractiva historiadora Sofía Galloni y una periodista ávida de preguntas, el grupo de Valoni deberá resolver un enigma que arranca de los templarios y llega hasta la actualidad.

Una trama que tiene como nexo de unión a una élite de hombres de negocios, cultos, refinados y muy poderosos. Los investigadores no cejarán en su empeño hasta demostrar que los sucesos de la catedral están conectados con la Sábana Santa y con las vicisitudes que ha vivido a lo largo de la historia, desde Jesucristo al antiguo imperio bizantino, la nueva Turquía, la Francia de Felipe el Hermoso, España,

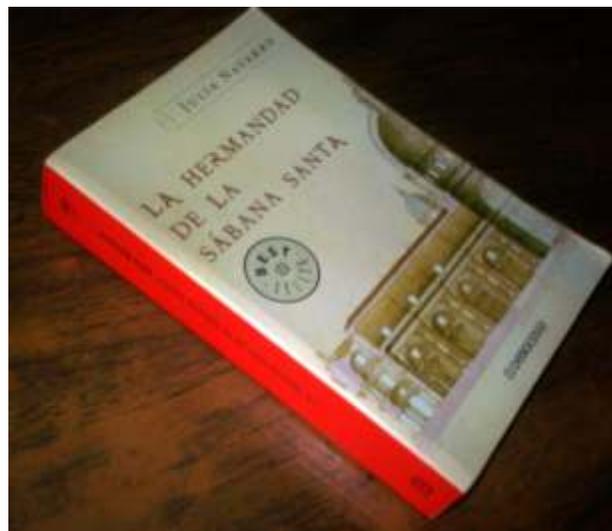


La hermandad de la Sábana Santa

Portugal y Escocia... Con la historia y la imaginación como elementos de partida, Julia Navarro ha construido una novela que deja al lector sin aliento, que abre las puertas a un fascinante viaje por el pasado, el presente y las insospechadas relaciones entre ambos. Una narración que, al igual que otras muchas obras, sigue la estela marcada por "El Código da Vinci".

Julia Navarro ha dedicado más de treinta años de su vida al periodismo. Ha trabajado en los principales medios de comunicación del país, desde Cadena SER o Cadena Cope, así como Telecinco, Canal Sur o Agencia OTR/Europa Press entre otros.

En 2004 se atreve por primera vez, con esta novela a tratar el género novelístico, mismo que se ha extendido a títulos como La Biblia de barro en 2005 y La sangre de los inocentes del 2007. Con temáticas similares.



SEPTIMO ARTE



En "Iron Man 3" de Marvel, el descarado pero brillante empresario Tony Stark/Iron Man se enfrentará a un enemigo cuyo poder no conoce límites. Cuando Stark comprende que su enemigo ha destruido su universo personal, se embarca en una angustiada búsqueda para encontrar a los responsables. Este viaje pondrá a prueba su entereza una y otra vez. Acorralado, Stark tendrá que sobrevivir por sus propios medios, confiando en su ingenio y su instinto para proteger a las personas que quiere. Durante su lucha, Stark conocerá la respuesta a la pregunta que le atormenta en secreto: ¿El hábito hace al monje o es al contrario?

Protagonizada por Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Don Cheadle, Guy Pearce, Rebecca Hall, Stephanie Szostak, James Badge Dale con Jon Favreau y Ben Kingsley, "Iron Man 3" está dirigida por Shane Black a partir de un guión adaptado de Drew Pearce y Shane Black y está basada en Iron Man, el emblemático Superhéroe de Marvel.

Gwyneth Paltrow dice que vestirá algo especial. Hace algunos días, el actor Robert Downey Jr. confirmó los rumores sobre una sorprendente y heroica escena que implica a Pepper Potts (Gwyneth Paltrow) en Iron Man 3. Si a estas alturas no quieren saber nada adicional sobre esta película, les sugerimos suspender su lectura ahora mismo por este posible spoiler. "No

me importa usar el traje, en absoluto", dijo Paltrow. "Pienso que era muy ligero y cómodo y mis niños pensaron que yo era extremadamente cool. Ellos estuvieron aquí el día que me lo puse, me lo estaban probando y cuando mi hijo me vio con él puesto, se le hicieron los ojos muy grandes. Así que definitivamente valió la pena". El mismo sitio cita una declaración de Kevin Feige hablando sobre el Iron Patriot de Don Cheadle y revela que "cuando el Presidente pide a Rhodey que pinte el traje de War Machine y tome el nuevo apodo de Iron Patriot a fin de hacer 'negocios americanos' y ser el héroe americano opuesto a los Avengers y Iron Man", lo convirtieron en una especie de entidad separada. "Pero en el tercer acto es donde harán equipo", afirma Feige. "Ninguno de los dos tiene el traje en cierto momento de la película y realmente hacen equipo al estilo de película de acción de la vieja escuela". Hay que hacer hincapié en que la fuente, Comic Book Movie, se limita a citar la supuesta entrevista sin revelar para qué medio se declararon estas palabras, por lo que no está confirmada esta información. Iron Man 3 es dirigida por Shane Black y estelarizada por Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Don Cheadle, Guy Pearce, Rebecca Hall, Stephanie Szostak, James Badge Dale y Ben Kingsley. Se estrena en México el próximo 26 de abril.



Finlandia educación de primera parte 2

El mes pasado comenzamos haciendo un repaso de las características más reconocibles en los ámbitos de mayor impacto, sobre la educación en Finlandia. Este mes continuamos repasando esos tópicos que han permitido posicionarlos en el primer lugar de ranking mundial.

Gestión pública/privada

- * 97% de los planteles escolares son públicos, la enseñanza privada es casi nula.
- * De las más de 3.000 escuelas de enseñanza obligatoria que hay en el país, solamente 60 son privadas.
- * De las 400 instituciones de educación secundaria superior, menos de 40 son privadas.
- * Más del 90% de los colegios son municipales.

Igualdad y equidad

- * La palabra igualdad es frecuente en los textos y folletería del Ministerio de Educación.
- * El objetivo es ofrecer educación pública, gratuita y de calidad para todos. El eslogan es: "Cada escuela, una buena escuela".
- * No existen escuelas diferenciadas por género. La co-

educación es un principio universal.

- * El Estado entrega gratuitamente los libros y otros materiales escolares, las comidas en la escuela, transporte y servicio dental.
- * Se aseguran oportunidades de aprendizaje a todos los alumnos, incluidos los que requieren educación especial. En cada escuela hay un profesor especializado en educación especial, quien colabora con los demás profesores.
- * Para los alumnos con dificultades de aprendizaje y para los que necesitan mejorar su rendimiento se diseñan programas a medida, con atención individualizada.

Infraestructura y mobiliario

- * Se da gran importancia a la infraestructura y el equipamiento, buscando coherencia con el proyecto pedagógico y con la cultura local, así como un ambiente cómodo y relajado para profesores y estudiantes.
- * Los planteles cuentan con espacios de juego, biblioteca, gimnasio cubierto, auditorio de teatro y comedor con autoservicio.

* La sala de profesores es un ambiente agradable y bien acondicionado para el trabajo individual y en equipo.

* Las aulas (según describen algunos visitantes) tienen entre otros televisor con pantalla gigante, acuario, cocina con fregadero, medios audiovisuales, aire acondicionado, circuito cerrado de televisión, computadores, plantas.

* Hay máquinas de coser en la clase de costura, aparatos de soldar, herramientas de carpintería, esquíes.

* La "escuela del futuro" no se visualiza como un lugar rebosante de computadoras sino como un espacio que combina zonas de juego, computadoras y hasta una profesora leyendo en voz alta a un grupo de niños, como en un cuadro costumbrista (Reetta Hyvarinen, investigadora de la Universidad de Helsinki).

* Arquitectura moderna, innovadora, se sigue explorando en Finlandia para la construcción escolar, buscando entre otros: aprovechar al máximo la luz del día, crear espacios de encuentro entre alumnos a la vez que espacios más pequeños para aprender en grupos, conectar los diversos espacios entre sí, eliminar paredes o construir paredes transparentes que permitan la visibilidad entre espacios, etc.

Inversión en educación

* Finlandia invierte en educación menos que otros países que obtienen malos o mediocres resultados escolares. Invierte por encima de la media de los países de la OCDE (5,8% del PIB en 2008)

* La educación de cada persona le cuesta al Estado 200.000 Euros, desde la guardería hasta la obtención de un título universitario.

* Finlandia invierte anualmente un promedio de USD \$7,500 por alumno (EEUU invierte por alumno 30% más que Finlandia). Todos los alumnos reciben el mismo financiamiento.

* Tarja Halonen, presidenta de Finlandia, cuando regaña a los alumnos, les dice que están malgastando el dinero de los contribuyentes.

* La mayor inversión se destina a los profesores (salarios, formación, etc.).

Lenguas

* La población habla finlandés, sueco y generalmente

inglés.

* Siendo el finlandés hablado solo en Finlandia, el aprendizaje de lenguas extranjeras tiene gran importancia dentro y fuera del sistema escolar (películas y series de televisión extranjeras no se doblan).

* Los alumnos pueden recibir educación bilingüe en inglés, francés, chino, ruso y estonio, además de en sueco, la segunda lengua oficial del país.

* Se procura que los alumnos cuyas familias han migrado a Finlandia desde otros países, reciban educación también en su propia lengua.

Multiculturalidad

* El sistema escolar finlandés tiene aún poca experiencia en integrar alumnos procedentes de otras culturas, dado que en las escuelas hay pocos hijos de inmigrantes. El incremento de población migrante plantea un nuevo reto, que ya han empezado a asumir y para el cual se preparan.

* En comunidades migrantes la educación se hace en la lengua materna de los estudiantes, además de en finlandés.

* El sistema finlandés de educación se ofrece y replica en varios países, para familias finlandesas que viven fuera de Finlandia.

Profesores

* Este es considerado tema clave de la educación en Finlandia y de sus logros.

* La docencia es una profesión con gran reconocimiento social, como la de médico o abogado. Una profesión atractiva, con muchos postulantes y mecanismos rigurosos de selección. Las universidades que imparten pedagogía solo aceptan al 15% de los alumnos que solicitan matrícula cada año. La Universidad de Helsinki admite al 12% de los aspirantes. Es más difícil ser admitido para la carrera docente que para carreras como Medicina o Abogacía.

* La profesión docente es la primera opción que eligen los jóvenes y sobre todo los mejores estudiantes, al salir del secundario.

* El magisterio es una carrera de 5 años, un tercio de ésta se centra en contenidos pedagógicos.

* Todos los profesores tienen formación universitaria y la mayoría, una Maestría, subsidiada por el Estado. En 1970 el gobierno puso como requisito que todos los profesores debían tener Maestría.

* La formación docente se realiza fundamentalmente en la escuela, no en la Universidad. Los profesores van a la Universidad el primer año y a partir del segundo empiezan a ir a una escuela a trabajar y aprender con otros profesores.

* La formación docente es continua una vez que empiezan a trabajar. Mientras asisten a cursos les ponen un sustituto.

* Los profesores de varias asignaturas colaboran entre sí cuando se trata de proyectos de investigación o de enseñanza que requieren un abordaje desde varias disciplinas.

* Los profesores tienen mucha libertad para decidir qué enseñan, cómo, y a qué ritmo. "En esta escuela los maestros mandan. Deciden en qué debemos gastar el dinero, elaboran su propio programa, salen de excursión cuando quieren y eligen algunos de los libros de texto". "La falta de directrices procedentes del ministerio o de la escuela les obliga a ser creativos".

* Los salarios no son altos en comparación con otras naciones desarrolladas, pero su prestigio social sí lo es. Un maestro de primaria en Finlandia cobra menos que uno en EEUU y que uno en España, según datos de la OCDE. El atractivo de la docencia no tiene que ver tanto

con el salario como con las condiciones de trabajo y la carrera profesional.

* Los profesores trabajan 37 horas semanales, de ellas 4 horas diarias frente al aula y 2 semanales para desarrollo profesional. No se les sobrecarga con tareas administrativas o burocráticas. Tienen 13 semanas de vacaciones al año.

* La evaluación docente no se hace basándose en el "rendimiento de los alumnos". No existen esquemas de "pago por desempeño" o "pago por mérito".

* El nivel de estrés laboral es bajo y su nivel de satisfacción laboral, alto.

* 96% de los profesores están sindicalizados.

* ¿Qué conduce a un país a venerar a sus maestros? "Es una cuestión de cultura, de reconocimiento histórico": Jari Jokinen, representante de Finlandia ante la Unión Europea. Los profesores han sido siempre percibidos en Finlandia como constructores de la nación. La docencia tiene un propósito moral muy fuerte.

* "La formación y la capacitación docente en Finlandia puede verse como una nueva forma de diseño que puede aplicarse en todo el mundo": Prof. Kirsi Tirri de la Universidad de Helsinki.

* Los mejores profesores se destinan a los primeros grados, donde se construyen los cimientos de la autoestima y de los aprendizajes posteriores.



Tareas en casa

* Se desaconseja enviar tareas escolares a la casa antes de los 16 años. Se considera una violación al derecho de los niños a ser niños, a jugar, a tener tiempo libre, a disfrutar de la familia (Pasi Sahlberg).

Tecnologías

* Las nuevas tecnologías están plenamente incorporadas a la vida escolar y al currículo.

* Todos los centros escolares deben tener un plan de integración de las TIC y demostrar cómo lo están desarrollando. Se anima a los profesores a ampliar sus conocimientos sobre las TIC y a utilizarlas en la escuela. El Comité Nacional de Educación ofrece cursos de desarrollo profesional y promueve/financia proyectos TIC en los centros escolares.

* Los planteles pueden decidir incluir una materia específica para enseñar nociones de informática. En ese caso, no es una asignatura obligatoria sino optativa.

* Los celulares son usados en algunas asignaturas o para algunas actividades.

* "En Noviembre 2007 una delegación estadounidense visitó Finlandia, esperando aprender acerca de cómo los educadores escandinavos usaban la tecnología. Funcionarios del Departamento de Educación, la Asociación Nacional de Educación y la Asociación Americana de Bibliotecarios Escolares vieron a los profesores finlandeses usando pizarras regulares en vez de pizarras interactivas, y proyectores de diapositivas en lugar de Powerpoint. Keith Krueger, presidente del consorcio que organizó el viaje (una asociación de especialistas en tecnología escolar), quedó menos impresionado por la tecnología que por la buena enseñanza" (nuestra traducción).

* En 2009, Finlandia decretó el acceso a Internet de banda ancha como un derecho, el primer país en adoptar esta medida. (Para fines de 2009, 80% de la población finlandesa usaba Internet habitualmente y 30% tenía acceso a una conexión de banda ancha).

* "La tecnología es un buen sirviente, pero no es un buen maestro. No se puede reemplazar la interacción humana". Harri Skog, Secretario Permanente del Ministerio de Educación de Finlandia.

Tiempo

* Hay 190 días de clase, uno de los calendarios

escolares más cortos entre los países europeos.

* El calendario se respeta y aprovecha cabalmente. Si una escuela hace puente (los centros tienen autonomía para tomar estas decisiones), el tiempo se recupera extendiendo un poco la jornada escolar cada día.

* Las clases inician a las 8:30 ó 9 a.m y terminan a las 3p.m. Se dedica media hora para el almuerzo.

* En la educación básica, los profesores deben enseñar entre 4 y 5 horas diarias. El tiempo adicional de permanencia en el centro escolar (para atención a alumnos y padres de familia, reuniones, etc.) es flexible, de acuerdo a las necesidades.

* Mínimo de horas de enseñanza por grados (establecido por ley):

- 19 horas: para grados 1-2

- 23 horas: grados 3-4

- 24 horas: grados 5-6

- 30 horas: grados 7-9 (el grado 10 es opcional)

* Máximo tiempo de trabajo diario para los alumnos (establecido por ley)

- 5 horas diarias: alumnos de grados 1-2

- 7 horas diarias: alumnos de grados 3-9

* Las clases duran 45 minutos. Son clases breves, intensas y muy participativas.

* Después de cada clase hay un recreo obligatorio de 15 minutos al aire libre.

* En primaria, los alumnos tienen un tiempo total de receso de 75 minutos diarios (versus, por ejemplo, 27 minutos en Estados Unidos).

* No se envía tareas en casa durante los primeros años. La carga de deberes puede ser muy baja, incluso en la secundaria (no exigen más de media hora de dedicación).

Transporte

* No hay transporte escolar. El transporte público da un muy buen servicio y tiene en cuenta las necesidades y los horarios de los escolares.

* Por ley, ningún alumno puede vivir a más de cinco kilómetros de la escuela.

* Desde pequeños los alumnos van a pie, en bicicleta o en ómnibus. Muy pocos padres de familia llevan a sus hijas/os en auto.

* «Apenas hay delincuencia. Nuestros hijos pueden pasear de noche con tranquilidad», explica un padre de familia.

Relaciones dentro de la escuela, con las familia y las autoridades

* Se promueve una relación de iguales entre profesores y alumnos, una relación de respeto no desde la jerarquía sino desde la igualdad.

* Los directores se esmeran por conocer personalmente a muchos de los alumnos y a todos los profesores por su nombre y apellidos.

* A principios de año cada clase elige a dos representantes entre los alumnos, que se reúnen periódicamente con los padres y profesores para exponerles sus problemas y proyectos.

* Una vez al año, los delegados de todos los colegios de Helsinki se reúnen con el alcalde y le presentan una petición consensuada entre todas las clases.

* Desde la escuela, los celulares han empezado a usarse para facilitar y fomentar la comunicación entre padres e hijos.

“Intentar imitar alguna de estas características por

separado no tendría mucho sentido. Su éxito solo puede ser explicado por la sinergia de diferentes factores”.

Heljä Misukk, Secretaria de Estado del Ministerio de Educación de Finlandia. En:Magisnet 11814

Grises de la realidad finlandesa

» Grave problema de consumo de alcohol entre los jóvenes.

» Índice de depresiones de los más altos de Europa.

» Índice de suicidios de los más altos del mundo: 20.6 por cada 100.000 personas (lugar 13, datos OMS 2005/2006), aunque muy por debajo de Rusia (lugar 1) y Corea del Sur (lugar 2).

» En el país circulan libremente un millón y medio de armas.

» Tasa de delitos de violencia de género de las más altas de Europa.

» Porcentaje más alto de población reclusa y mayor número de delitos per cápita de Europa.



Preescolar

12 Díaz Huanteo Oswaldo 3° A
30 Tejeda Uribe José Antonio 2° A

Primaria

19 Capetillo Gamboa Gibran 3° A

Secundaria

14 Torres Cole Alejandro 2°A
17 Morteo Hernández Hector Rodrigo 2°A
20 Burgos Reyna Alejandro 3°A
20 Ahumada Gaona Miguel Ángel 2°A

Bachillerato

06 Valdés Sánchez Gustavo Adolfo 4°A
08 Ameijeira Ortiz Anayansi Donaji 2°A
12 Sánchez Uribe Mónica 4°A
12 Requejo Abascal Gerardo 4°B
12 Requejo Abascal Rodrigo 4°B
16 Díaz Ochoa Vanessa 2°A
23 Fernández López Carlos Humberto 4°A
23 Acosta Torres Martha Erika 6°B
24 Labourdette Loza Natalia 4°A
25 Gamboa Pierres César 2°B
26 Roura Velasco Jorge Abraham 6°B
27 Kohler Perez Nicole Elisabeth 6°A
29 Dávila Martínez Fernando 6°B
29 Fernández Estévez Alvaro 4°B
30 Rodríguez Reveles Pia Samantha 6°A

Licenciatura

19 Esponda Aparicio Leopoldo 6°A - Admon.Nego.
30 Ochoa Prieto Abigail 6°A - Derecho.