



**Ponencia presentada en el “3er Encuentro en línea de Educación y software Libre” EDUSOL 2007.**

<http://bine.org.mx/edusol/e2007>

Con un licenciamiento del tipo:



**Atribución-No Comercial- No Derivadas**

**Mónico de García, A. (2007). Proyecto de Innovación Curricular, “El desafío de enseñar y aprender con la computadora”. En memorias electrónicas del Tercer Encuentro en línea de Educación y Software Libre [En línea]. México: Instituto de Investigaciones Económicas, Proyecto Investigación Psicoeducativa y Biné: La Comunidad Académica en Línea. [Consultada: Debe usted especificar la fecha de consulta]. Disponible en Internet:**

**<http://bine.org.mx/edusol/e2007/ponencias/innovacioncurricular.pdf>**

### **Proyecto de Innovación Curricular**

**“El desafío de enseñar y aprender con la computadora”**

Datos del autor:

- **Apellido y Nombre: Argentina Mónico de García**
- **Documento: 16.307.004**
- **Título: Analista de Sistemas en Computación – Especialista Superior Universitaria en Informática Educativa (UNED).**
- **E-Mail: [argentinamonico@arnet.com.ar](mailto:argentinamonico@arnet.com.ar)**
- **Ocupación: Asistente Técnica en Tecnologías – Red Federal de Formación Docente Continua – Ministerio de Educación – Pcia. Salta**

**Resumen del Trabajo:**

Este trabajo surgió ante la problemática del analfabetismo informático de los docentes y el desuso de los recursos informáticos que con el paso del tiempo resultan obsoletos. Por tal motivo se realizó un relevamiento de las escuelas públicas que cuentan con gabinete informático y a partir de ahí se realizó una acción de capacitación centrada en las instituciones, que permita revisar las prácticas docentes e incorporar las nuevas tecnologías a las mismas.

Se partió de la hipótesis inicial de que los docentes por más que hayan recibido capacitación informática no utilizan la computadora en sus prácticas escolares, porque no han encontrado el sentido de su uso y se complican con el contenido técnico, que actúa como una barrera, por consiguiente se plantea una propuesta de acción, que parta revalorizando la acción pedagógica del docente y a partir de ahí, “descubrir” qué recursos tecnológicos pueden ser útiles para potenciar su estrategia.

Se plantean las siguientes instancias:

1. Concientización sobre el sentido de utilizar las nuevas tecnologías en sus prácticas escolares (problematización)
2. Análisis de sus estrategias de enseñanza (planificación)
3. Análisis de los recursos informáticos disponibles en función a la propuesta de enseñanza diseñada.
4. Diseño de consignas para los alumnos, contemplando todos los aspectos del
5. Coevaluación de propuestas por parte de los otros docentes
6. Puesta en práctica de las consignas diseñadas con los alumnos y monitoreo de las mismas.
7. Evaluación de la acción y reajustes.
8. Diseño de proyectos institucionales introduciendo el recurso informático.

Hasta el momento se ha implementado este proyecto en tres escuelas públicas, provocando un actitud de rechazo inicial, por cuando pensaban que era un curso de informática y que simplemente iban a aprender un saber técnico, luego comprendieron la propuesta y se entusiasmaron con la idea de que ellos eran los protagonistas y los encargados de diseñar sus propuestas de enseñanzas.

Se evidenció cierta heterogeneidad en los saberes previos de los docentes, ya que algunos ya conocían el recurso y otros nunca se habían sentado frente a una computadora, pero esta particularidad fue significativa para potenciar un trabajo colaborativo.

Si bien no todos los docentes se anotaron en el curso pero los que cursaron lograron continuar con su acción luego de su finalización, ya que se sintieron motivados al

poder llevar a sus alumnos y generar verdaderos espacios de aprendizaje, valorando el CLIC como recurso informático que le permite realizar múltiples aplicaciones.

### **Justificación:**

Las tecnologías de la Información y la Comunicación cumplen un papel muy importante en la Cultura de hoy, no podemos negar que nuestra sociedad se encuentra inundada de objetos computarizados y que las actividades laborales exigen habilidades tecnológicas relacionadas con el uso de la computadora. Esta máquina se ha convertido hoy en día en algo indispensable para los quehaceres diarios tanto del hogar como del trabajo y más aún cuando la asociamos a los medios de comunicación, podemos decir que se han convertido en un medio poderoso no solo de procesamiento de información sino también de comunicación.

Decimos que nuestra sociedad forma parte de la gran aldea global donde la información fluye e interactúa con el usuario que la recibe, la modifica y la ingresa de nuevo al sistema. Ciertamente la información nos inunda y debemos hoy, los docentes saber formar a nuestros alumnos como usuarios que sepan seleccionar la información que les sirva a sus intereses particulares, ya que de otro modo lo único que lograríamos es llenar las mentes de información intrascendente.

El principal objetivo de este Proyecto es constituir una red de intercambio cooperativo de experiencias de aprendizajes centradas en el uso de la computadora como recurso didáctico, que permita generar una verdadera cultura informática que trascienda las instituciones involucradas y que sirvan como experiencias para que otras instituciones y docentes se animen a utilizar las nuevas tecnologías en sus tareas escolares.

La computadora es un medio poderoso de motivación, que puede ser utilizado a fin de potenciar aprendizajes significativos, pero para poder hacerlo, se necesitan docentes comprometidos con la innovación curricular, que tienda a seleccionar aquellas actividades factibles de ser aplicadas utilizando el recurso informático, y que puedan ser secuenciadas a los efectos de garantizar aprendizajes en los alumnos.

Sabemos del interés que despierta el recurso informático en los niños y adolescentes y también que estos dedican una gran parte de su tiempo en chatear o jugar en los cybers, generando en ellos una cultura computacional aprendida de forma espontánea, por consiguiente consideramos importante, aprovechar esta motivación, a fin de redireccionarla en actividades que le puedan ser útiles para la formación de su cultura general y para desarrollar una serie de capacidades que les sirvan para desenvolverse en este contexto tecnológico por excelencia.

**Objetivos Generales:**

- Lograr una transformación curricular institucional, que genere nuevas competencias en el procesamiento de la información, en la aplicación de nuevas estrategias didácticas y en la gestión de la tarea docente.
- Desarrollar y fortalecer la articulación entre las distintas instituciones involucradas considerando las experiencias educativas aplicadas en contextos multiculturales.
- Formar una cultura informática que permita desarrollar competencias instrumentales, procedimentales y conceptuales en el uso del recurso informático.
- Brindar una propuesta de trabajo innovadora que pueda ser considerada por otras instituciones que poseen el recurso informático pero no lo están potenciando.

**Objetivos Específicos:**

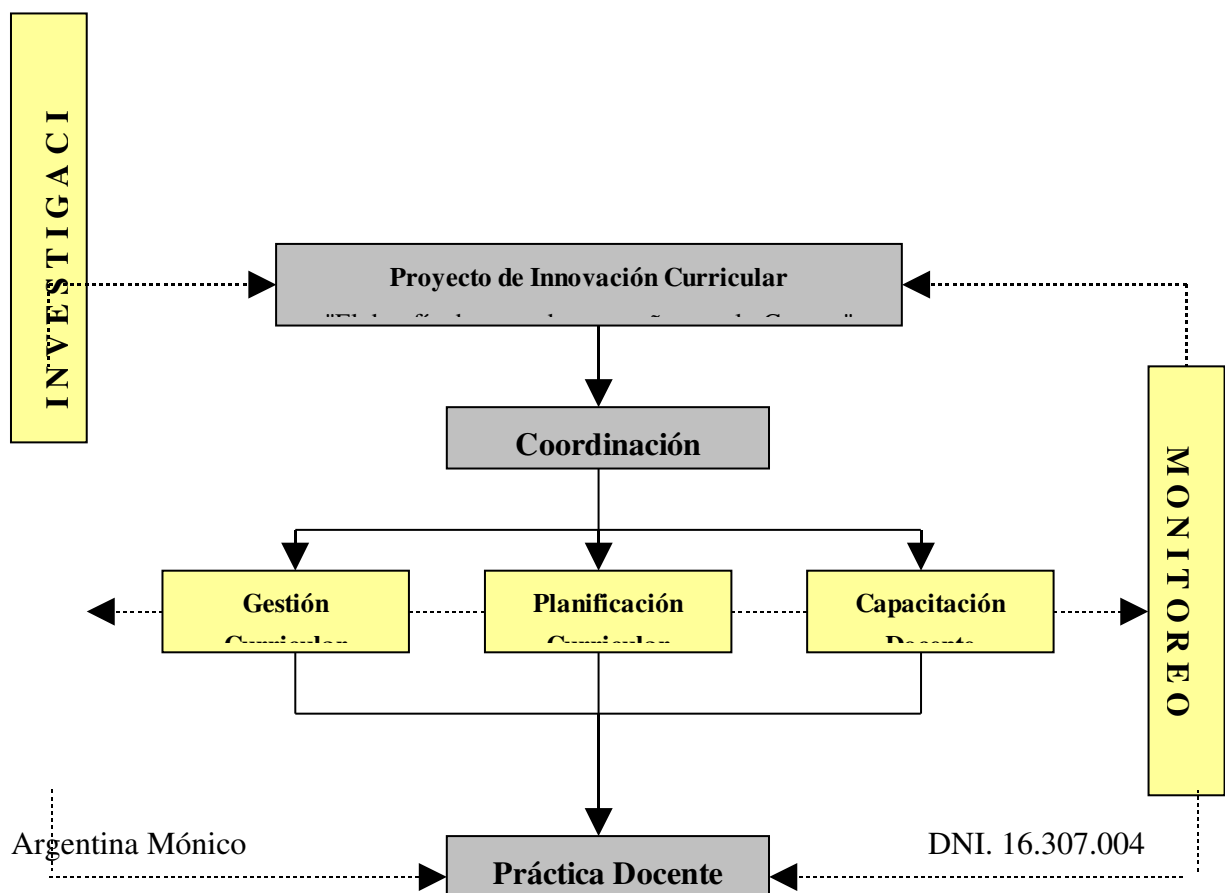
- Que el docente se apropie del recurso informático como herramienta pedagógica más que se aplica en el aula
- Generar propuestas de trabajo interdisciplinarias que logren potenciar las múltiples aplicaciones que se pueden realizar con la computadora.
- Facilitar el trabajo integral e integrador de todas las disciplinas del currículo escolar
- Diseñar propuestas de trabajo con los alumnos, que permitan una redistribución de los espacios, el tiempo y los recursos.
- Optimizar el proceso de gestión institucional, generando responsabilidades en cada actor que participa en el proyecto.
- Desarrollar una actitud crítica y reflexiva frente al uso de las nuevas tecnologías, a los efectos de formar usuarios inteligentes que sepan discernir y seleccionar la información pertinente.
- Lograr un impacto en la comunidad, a través de la adquisición de competencias en los alumnos que se materialicen en acciones concretas dentro del contexto donde viven.

**Ejes / Núcleos Temáticos / Contenidos:**

Se contempla una estructura curricular organizada a partir de Ejes, desde los cuales se desprende los siguientes contenidos desarrollados en 40 hs. reloj.

Ejes	CONTENIDOS	HORAS
Eje 1: Las Nuevas Tecnologías y la formación docente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Educación y Nuevas Tecnologías</li> <li>- La formación docente frente a la Sociedad de la información.</li> <li>- Cultura Tecnológica y alfabetización informática</li> <li>- La computadora como herramienta didáctica.</li> <li>- Resolución de problemas</li> </ul>	40 hs
Eje 2: Diseño Curricular y recurso informático	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis del Diseño Curricular Institucional</li> <li>- Diseño de propuestas de enseñanza con el uso del recurso informático.</li> <li>- Evaluación de propuestas de trabajo</li> </ul>	
Eje 3: Software Educativo y sus aplicaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Software educativo aplicado al currículum</li> <li>- Clasificación y aplicaciones</li> <li>- Resolución de problemas</li> <li>- Diseño de consignas para alumnos</li> </ul>	
Eje 4: Trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicación virtual interinstitucional</li> <li>- Socialización de experiencias educativas</li> <li>- Monitoreo y Retroalimentación</li> </ul>	

### Estructura del Proyecto:



**Tipo de intervención:**

Se trabajó con una metodología mixta, combinando jornadas presenciales luego del horario escolar y con asistencias técnicas en las instituciones, con la finalidad de realizar monitoreo a los docentes, brindar asesoramiento específico y trabajar con el equipo directivo en la implementación de un proyecto institucional.

**Evaluación y Certificación:**

Se considera a la evaluación como un proceso continuo que permite recabar información acerca de los aprendizajes de los alumnos, de forma tal que permita realizar acciones de ajuste sobre el desarrollo de la acción de capacitación.

Se trabajará con una evaluación de carácter práctica, operativa e integral desde la revisión curricular aplicada al uso del recurso informático..

En términos generales se considerarán los siguientes criterios de evaluación:

- Actitud crítica y reflexiva frente a la sociedad de la información
- Resolución de problemas aplicados al uso de recursos tecnológicos
- Manejo operativo e instrumental del equipamiento informático.
- Creatividad en el diseño de propuestas de enseñanza
- Análisis sistémico
- Procesamiento de la información
- Comunicación virtual
- Responsabilidad y autonomía

En relación a la Certificación se otorgará certificados de capacitación emitidos por la Red Federal de Formación Docente Continua en base al sistema de REFEPED . por 40 hs reloj

**Aspectos organizativos:****Destinatarios:**

Este proyecto está destinado a docentes de EGB que se encuentren trabajando en las siguientes instituciones seleccionadas para esta primera acción:

<b>Función</b>	<b>Nivel educativo</b>	<b>Zonas</b>	<b>Destinatarios</b>	<b>Escuelas</b>	<b>Sedes</b>	<b>Carga Horaria</b>	<b>Cantidad de Encuentros</b>
Docentes	Escuelas de EGB	Capital	168	6	6	40	6

**Cronograma:**

<b>Ejes</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo estimado</b>	<b>Carga horaria (reloj)</b>	<b>Modalidad</b>
Eje 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de la propuesta a los docentes.</li> <li>- Presentación del CD de Educar, como disparador.</li> <li>- Análisis de lo proyectado</li> <li>- Diseño de un cuadro de debilidades y fortalezas de la propuesta.</li> <li>- Entrega de la actividad a distancia.</li> </ul>	Marzo/Mayo	10 hs	Semipresencial
Eje 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de la actividad por niveles.</li> <li>- Revisión de sus propuestas curriculares.</li> <li>- Análisis de las temáticas seleccionadas por los docentes en el pizarrón.</li> <li>- Trabajo en los ajustes a las propuestas curriculares.</li> <li>- Diseño de una actividad para trabajar con los alumnos.</li> <li>- Entrega del trabajo a distancia: creación de un correo electrónico</li> </ul>	Mayo/Julio	10 hs.	Semipresencial
Eje 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo con el CD de Educar sobre conocimientos generales del recurso informático.</li> <li>- Selección de programas según las necesidades.</li> <li>- Trabajo de aplicación por niveles.</li> <li>- Presentación de las propuestas.</li> <li>- Entrega de la actividad a distancia.</li> </ul>	Julio/Sept.	10 hs.	Semipresencial

Eje 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visita en distintos horarios a los docentes de cada institución.</li> <li>- Observación directa y redacción del cuaderno de prácticas.</li> </ul> <p>Actividad a distancia: contacto virtual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de las experiencias realizadas por sus docentes.</li> <li>- Análisis FODA de la experiencia.</li> <li>- Selección de temáticas a ser abordadas desde la capacitación.</li> <li>- Diseño de consignas para alumnos.</li> <li>- Socialización de experiencias por institución.</li> <li>- Análisis FODA de la acción</li> <li>- Propuestas de mejora</li> <li>- Presentación de la capacitación a distancia.</li> </ul>	Sept./Nov.	10 hs.	Semipresencial
----------	---	------------	--------	----------------

#### Localización:

Se iniciará la acción con escuelas de capital ubicadas en las siguientes direcciones:

- Esc. N° 4010 “Santa María Eufrasia Pelletier – Cnel. Suárez 317
- Esc. N° 4016 “Jacoba Saravia” – Dean Funes 750
- Esc. N° 4020 “Gral. Justo José de Urquiza” – Subiría 290
- Esc. N° 4021 “Remedios Escalada de San Martín” – Entre Ríos e Ibazeta.

#### Recursos:

Se han seleccionado instituciones que cuentan con mas de cinco computadoras para poder viabilizar la acción, además se tendrá en cuenta los siguientes recursos:

- **Gabinete Informático:** mas de 5 computadoras
- **Recursos didácticos:** retroproyector – pizarrón – diskette – CD



- **Recursos bibliográficos:** se diseñará una cartilla con el material bibliográfico.

### **Bibliografía:**

- Aprender con Ordenadores en la Escuela, Eduardo Martí, Edit. Horsori
- Los Estilos de Aprendizaje, Catalina Alonso, Domingo Gallego, Peter Honey, Edit. Mensajero.
- La Educación Digital, Antonio Battro, Percival Denham, Edit. Emecé.
- Informática para Educadores, Germán Rafael Gómez, Alvaro Rafael Gómez, Edit. Aula XXI.
- Tecnologías de la Información y de la Comunicación, Catalina M. Alonso, Domingo J. Gallego, UNED.
- Aprendizaje y Ordenador, Catalina Alonso, Domingo Gallego, UNED.
- Metodología del Ordenador como Recurso Didáctico, Domingo Gallego, UNED.
- Utilización pedagógica de la Informática, Laura Esther Irurzun, Nidia Beatriz Schuster, Edit. Novedades Educativas.
- FAINHOLC, Beatriz, "Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Enseñanza", Edit. Aique, Bs. As. 1998.
- MARABOTTO María, GRAU Jorge, "Multimedios y Educación", Edit. Fundec, Bs. As. 1995.
- QUINTANA CABANAS, José María, "Sociología de la Educación", Edit. Dykinson, Madrid 1989