

¿Por qué no, calidad a bajo costo?

Mg. Marcela Cristina Chiarani - Lic. María Margarita Lucero

E-mail : mcchi@unsl.edu.ar - margos@unsl.edu.ar

Area Profesorado en Cs. de la Computación
Universidad Nacional de San Luis

Resumen

Como docentes del área del Profesorado, del Departamento de Informática de la UNSL R.A, comprometidos con nuestra realidad escolar, observamos que pese a que las TIC se hallan presentes y al alcance de muchos, a nivel social, aún en la Escuela Argentina, continúa existiendo un vacío en relación a la formación docente y el trabajo en el aula con dichas tecnologías. Por ello, habiendo desarrollado una estrategia para ofrecer a los docentes la posibilidad de elaborar su propio material didáctico mediante computadora, optimizando los recursos a su alcance, y en aplicación con óptimos resultados en las escuelas que pertenecen a nuestro Centro de Informática Educativa, es que queremos darla a conocer como una posibilidad de fuerza para la formación docente inicial, y a su vez ofrecer un modo de trabajo por y para la calidad educativa, a bajo costo.

Introducción

Si bien el Desarrollo de Material Didáctico (DMD) mediante computadora requiere del docente una formación en los contenidos teóricos de: Didáctica en las TIC, Cultura Tecnológica y Educación, Aprendizaje Colaborativo, Investigación - Acción, Proyectos Educativos, La Utilización Pedagógica de la Informática, esto es, la contextualización de las TIC en lo que es la Institución Educativa y su Proyecto Educativo Institucional, el Proyecto Curricular, y por ende el Proyecto Áulico, etc. , aquí tan sólo vamos a ofrecer los resultados de un trabajo interdisciplinario colaborativo, donde trabajamos hacia una meta común: el logro de posibilidades de aplicación áulica del material didáctico, fundamentalmente para el trabajo con problemas de aprendizaje persistentes y no totalmente resueltos con la enseñanza sin apoyo de las tecnologías informáticas.

Ahora bien, dicho trabajo debió partir de las posibilidades "reales", en cuanto a equipamiento existente en las escuelas.

En esta comunicación les hacemos llegar los porqué de nuestra propuesta, el trabajo en sí y las conclusiones a nivel de experiencia y a nivel de grupo.

El Porqué de nuestra Propuesta....

Tratemos de imaginar que nos dan un curso para el uso didáctico del retroproyector, en donde solo se nos enseña todos los componentes del aparato y de manera muy superficial se nos explica como utilizar didácticamente una transparencia. Sin duda muchos de nosotros saldríamos decepcionados de la capacitación, y comentaríamos... ¿y esto para que me sirve?, ¿Cómo lo uso en clase?. Continuaríamos con el desconcierto, y es muy probable que no lo utilizaríamos como un recurso didáctico.

Esto lamentablemente ocurre con el medio informático se centra la capacitación tan solo en el aspecto técnico olvidando el didáctico. Si observamos la mayoría de los programas de capacitación son una lista interminable de términos técnicos o un resumen del menú de opciones de los programas informáticos.

Por otra parte, en la era de la tecnología, abundan las propuestas en las que resaltan el uso de Internet en las escuelas, inclusive las editoriales ofrecen sus libros con CD incorporados. Pero cual es la realidad de las escuelas puntanas en disponibilidad de equipos de computación? actualmente cuentan con computadoras 486 con entorno Windows 3.11, y el paquete Microsoft Works ; la cantidad de computadoras por escuela varia de 1 a 10.

¿Es posible aprovechar lo que se encuentra en las escuelas, tanto en hardware como en software?¿ Podemos encarar los cursos de capacitación desde otra perspectiva? Pese a que ofrecen

múltiples posibilidades estos Software, para ser aplicados exitosamente en la programación áulica, de los distintos ciclos de la EGB y el nivel inicial, deberían ser conocidas por los docentes y los directivos de las escuelas.

Este desconocimiento hace que se pierdan las oportunidades de aprovechar la computadora al máximo, cayendo en muchos de los casos en el desuso de los equipos y en otras erogaciones, como por ej., la compra de Software Educativo "enlatado" cuyo fin es esencialmente comercial y con contenidos muy puntuales que no cubren ni siquiera las necesidades curriculares básicas.

El medio informático no es ni bueno ni malo. Como ocurre con muchos otros medios, se pensó que traería la solución mágica a la educación, y luego de varios intentos aislados surgieron decepciones como así también fervientes defensores. En búsqueda de un camino adecuado para acercar a las escuelas este medio se cometieron aciertos y errores por todos los involucrados en el proceso.

En consecuencia, los objetivos que se persiguen con la inserción del medio informático en el aula, tendrán que ser claros, para garantizar los logros en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo tanto es importante enmarcarlo en una teoría pedagógica que respalde nuestra práctica en la utilización pedagógica de la informática y por ende ser considerado en los planes de formación docente.

Qué podemos hacer?

En consideración de que la herramienta informática amplía y transforma la forma de escribir, de consultar datos y calcular, a través de los llamados *programas utilitario*, que son los de uso general (que por lo tanto no fueron creados con fines educativos), tales como los programas de dibujo, editores de texto, planilla de cálculos, bases de datos, etc., estamos en condiciones de afirmar que por sus características (abiertos, donde el contenido lo coloca el usuario), intrínsecamente tienen la potencialidad de permitir una variedad de actividades, a lo que se le suma la posibilidad de un mayor protagonismo del docente.

Generalmente estos software, son utilizados en la escuela, como recurso en sí mismo, aprovechando tan sólo su función específica, por ej. cuando se les pide a los alumnos una monografía (en el procesador de texto), un dibujo o un croquis (paint), etc.,

Sin embargo estos programas, también, pueden ser utilizados como medio didáctico, es decir, de modo tal que le permita al docente crear sus propios materiales de aplicación áulica, en el marco de un proyecto aula y todo lo que ello implica.

Algunas de las ventajas con las que cuentan estos programas son:

Respecto al docente: al permitirle aprovechar el trabajo con letras y números de distintos tamaños, colores, tipos y estilos. La incorporación de dibujos, gráficos, croquis, etc. Al mismo tiempo permite **re- utilizar** todo o parte de los archivos que ya fueron creados, lo cual facilita la tarea y posibilita relacionar las actividades e incrementar grados de complejidad en ellas.

Respecto al alumno, brinda la posibilidad de modificar, corregir y eliminar, parte del archivo con el que esta trabajando, le permite "aprender" sobre el error. Por otra parte, en relación a la escritura podemos mencionar algunas de las características que aporta el ordenador, según Martí (1992) la escritura en la pantalla ayuda la toma de conciencia de algunas aspectos de la escritura, como son la orientación espacial, la linealidad del texto y la unidad de la letra y la palabra. La escritura en el ordenador ayuda al aprendizaje simultáneo de la lectura, facilita la producción, por la legibilidad del texto, lo cual estimula, favorece la revisión y corrección de lo escrito individual o colectiva.

Creemos que los utilitarios en general pueden ser utilizados como medios didácticos, para ello es imprescindible que el docente este formado en la Utilización Pedagógica de la Informática, lo que le permitirá reconocer las potencialidades del recurso como "mediador" de los aprendizajes de sus alumnos, más allá del aspecto puramente técnico.

La propuesta está basada en la realidad, esto es, utilizar y aprovechar lo que en estos momentos esta en las escuelas; como profesionales de la Informática Educativa debemos ofrecerle a los docentes el conocimiento necesario para que pueda desenvolverse y aprovechar este medio para potenciar los procesos de enseñanza aprendizaje. Ofrecerle una *propuesta plausible que responda a las inquietudes del docente*, que pueda vislumbrar al recurso desde un enfoque didáctico.

El siguiente ejemplo diseñado por docentes de una escuela de la Provincia de San Luis, luego de un curso de capacitación dictado en el año próximo pasado por el *Centro de Informática*

Educativa de la Universidad Nacional de San Luis, resume nuestra propuesta.

Docentes: Ana Lucero Zudaire y Mirían Borizio

"EL CUENTO DEL PATITO"

A través de este proyecto se intenta trabajar con un cuento , proponiendo actividades para los tres años del primer ciclo de la E.G.B.

De acuerdo a los lineamientos del "Diseño Curricular" EGB I y II de la Provincia de San Luis la enseñanza del área de Lengua debe hacerse desde otra perspectiva. Debemos acercarnos a nuestros alumnos a textos socialmente significativos , centrando la atención en el todo y evitar las segmentaciones (que luego vendrán por sí solas).

Propuesta de actividades

Se realizaron distintas actividades sobre el Paintbrush, que luego utilizarían los alumnos con las distintas consignas dadas.

- *Presentación del cuento "Patito ensaya su voz"*
- *En esta instancia se realizan todas las actividades que suceden a la lectura de un cuento.*
- *Pedir a los alumnos que:*
 - ☞ *ordenen las secuencias utilizando la tijera y coloreen con el rodillo*
 - ☞ *Completar los globos de las secuencias usando la herramienta de texto del Paintbrush*

 - ☞ *Unir figura con el nombre y con la onomatopeya correspondiente con la herramienta para dibujar rectas.*

 - ☞ *Completar los lugares vacíos con las figuras que corresponden*

 - ☞ *En esta sopa de letras encontrarás el nombre de los personajes del cuento. Con el rodillo coloreas las casillas correspondientes.*

Nota: Para los interesados en ver el trabajo completo solicitarlo a mcchi@unsl.edu.ar

CONCLUSIÓN

La optimización de los recursos Informáticos no es tan sólo una alternativa más de aprovechar el Software con el que vienen cargadas las máquinas, sin costo extra para las instituciones educativas, sino, fundamentalmente, sino que permite al docente desplegar su creatividad, en el marco de la Utilización Pedagógica de la Informática.

Esta modalidad de trabajo con la computadora nos ha permitido acercarnos a las necesidades docentes, compartir con ellos su trabajo áulico y proseguir con nuestras investigaciones en Informática Educativa.

Bibliografía

1. CARRETERO, Mario. Constructivismo y Educación. Zaragoza:Edelvives. 1993
2. GALLEGO, D.J., Alonso, C.M., Canton Mayo, I. Integración curricular de los recursos tecnológicos. Barcelona: OIKOS-TAU. 1996
3. GROS SALVAT Begoña. Aprender Mediante el Ordenador. Posibilidades Pedagógicas de la Informática en la escuela. Barcelona: Biblioteca Universitaria de Pedagogía. PPU .1987
4. MARQUES, P., SANCHO, J. (1987). *Como introducir y utilizar el ordenador en la clase*. Barcelona: CEAC.
5. MENA MARCHAN, B., PORRAS, M. M. Nuevas tecnologías para la enseñanza. Didáctica y metodología. Madrid: DE LA TORRE. 1994
6. MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN. Contenidos Básicos Comunes para Educación General Básica- Segunda Edición. República Argentina. 1993
7. MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN. Contenidos Básicos Comunes para la Formación docente de Grado - Segunda Edición. República Argentina. 1993