

CATEGORIA 2

MENCION ESPECIAL:

Mónica Alicia Salas

DNI 10513783

“GLEW, MI LUGAR EN EL MUNDO”

Instituto Modelo Defensores de Glew

Con mucho pesar, había decidido no participar este año del III Concurso Educación en la Red, debido a múltiples motivos personales, fundamentalmente porque no tenía el tiempo necesario para sentarme a redactar. La prórroga del cierre de inscripción, me entusiasmó y me hizo recapacitar, en que tal vez podría lograrlo, y aquí estoy tratando de volcar una multiplicidad de ideas, para poder transmitirles el proyecto anual para 3º Ciclo de EGB, del Instituto Modelo Defensores de Glew, del Área de Informática que tengo a mi cargo.

Introducción y fundamentación

El desequilibrio social provocado por la transferencia de tecnologías avanzadas a países en vías de desarrollo amenaza a valores, como la calidad de vida, la libertad de elección, el sentido humano de la medida y la igualdad de oportunidades ante la justicia y la creatividad individual.

Reflexionando sobre la alfabetización tecnológica, y convencida de que ésta debería proporcionar un ambiente social organizado para que los niños reconstruyan su saber, mediante la ejecución de tareas vinculadas con la información, en intervención con otros, valiéndose de recursos multimediales y contribuyendo, por medio del estudio y el desarrollo de aplicaciones sociales de las telecomunicaciones, a la mejora de las condiciones de vida de los sectores más desprotegidos, y también del propio, es que nos decidimos a: “preparar a los alumnos para crear con la tecnología y no solo para usarla...”¹ para expandir y fortalecer el trabajo en el aula.

En el Instituto Modelo Defensores de Glew, desde un enfoque pedagógico, se promueve la gestación de proyectos innovadores, se trata de potenciar las interacciones, estimular la producción de conocimientos, favorecer el incremento de la comunicación, con la incorporación de más docentes y alumnos a las NTIC.²

Teniendo en cuenta que la educación en Ciencia, Tecnología y Sociedad como una de las alternativas posibles que pueden contribuir a forjar una comprensión mayor sobre la sociedad demandada por los avances tecnocientíficos, capacitándonos, haciendo docencia con alternativas válidas con el uso inteligente y creativo de la tecnología en el aula, para lo que es importante de que se disponga de un mínimo material de apoyo, y sobre todo de la existencia de un material didáctico que esté de acuerdo con la realidad de la escuela, proveyendo objetivos metodológicos claros y proponiendo actividades ricas en razonamientos, que favorezcan la comprensión de los estudiantes.

Trabajamos poniendo el énfasis en una educación donde se privilegia una marcada conciencia social; con una misión muy importante, la de educar para construir una nueva sociedad: más justa, más libre y con identidad propia; comprendiendo la diversidad, compensando las dificultades, respetando las diferencias, estimulando los recursos personales para aprender.

Pienso que este proyecto puede articular en: fomentar valores como la libertad, la autonomía y la responsabilidad en la acción humana y social, colaborando en la formación de ciudadanos críticos que puedan apreciar y utilizar a la informática como contenido soporte para las diferentes áreas del conocimiento; favoreciendo el desarrollo de la educación y de la igualdad de oportunidades entre las personas, mediante la aplicación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, acortando la brecha digital, que en el ámbito sociocultural en que me desempeño, es muy amplia.

Convencida que las escuelas no son las dueñas de la información, ya que ésta se encuentra en manos de los medios de comunicación, pero sí debe la institución educativa continuar siendo la creadora de conocimiento y la formadora de usuarios y consumidores críticos. Aún más en el área que nos ocupa deberá convertirse en la instancia por excelencia que le permita al sujeto en formación acceder al manejo de la computadoras y al conocimiento al que ellas ofrecen acceso,

¹ Z. Degani en Reportaje de Zona Educativa Año 2 N° 16

² Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación

con una mirada analítica que los convierta en usuarios y consumidores selectivos, críticos e inteligentes.

Estas capacidades, que la institución educativa a través del docente desarrolle en los alumnos, les permitirá relativizar el sentido y los mensajes de la informática como herramienta y como objeto de estudio, estableciendo una distancia óptima entre el artefacto informático y los mensajes que él y sobre él se transmiten, desarrollando la capacidad de análisis suficiente para comprender los posibles influjos y significados que provocan en cada uno, en la sociedad y en la cultura, de manera tal que arriben a conclusiones tales como que la informática es una de las tantas formas de acceder al conocimiento y mejorarnos como seres humanos y como sujetos de aprendizaje entre otros medios posibles de los cuales la relación cara a cara y el trabajo artesanal siguen siendo una de las ofertas.

La relevancia social del tema, se pone de manifiesto al intentar contribuir a la comprensión de la estructura de la sociedad y la diversidad de nuestra comunidad.

Se trata de introducir a los alumnos en el valor funcional de la ciencia y la tecnología, para enriquecer temas propios de los espacios curriculares, trabajando los contenidos transversalmente con las diversas áreas, haciendo partícipes a sus profesores, y extensivo a la comunidad.

Desde el proyecto se impulsa el interés por lo local y lo global, apropiándose de distintas realidades medio- ambientales, fomentando aspectos actitudinales propios del trabajo en grupo, promoviendo y afianzando el hábito de colaborar con los compañeros en forma democrática. Además, estimula la apreciación y comprensión de la cultura de otros, y el aprecio por el trabajo colaborativo.

Con la misión de fomentar la lectura y la escritura como funciones y prácticas sociales y con un amarre al lugar donde vivimos, Glew, para que los niños desarrollen el sentido de pertenencia, la comunicación del aprecio por el entorno social, la valoración del contexto cultural y estando convencida que nadie ama lo que desconoce y a sabiendas que las herramientas informáticas son particularmente útiles para realizar las tareas escolares, y como medio de expresión, ya que permiten mejorar con relativa facilidad la producción escrita, su corrección, su edición, pusimos manos a la obra.

El proyecto vincula distintas Áreas, por lo que se encuentran comprometidos los docentes de las mismas, fundamentalmente las profesoras de Ciencias Sociales y de Lengua, aunque también colaboraron, hasta el momento, la docente de Plástica, los directivos del Instituto, maestras de EGB 1 y 2, y algunas familias.

El Instituto Modelo Defensores de Glew, es una escuela de gestión privada, EGB pura, con una matrícula de 500 alumnos distribuidos en dos turnos. Atiende a población de clase media y media baja (muchos de los niños están becados). Contamos con un aula de Informática con 8 computadoras en red, sin conexión a Internet, estos recursos, no siempre se encuentran en condiciones óptimas, pero hemos aprendido a saltar dificultades, trabajando por turnos y desarrollando una pluralidad de tareas que hacen a la dinámica metodológica habitual de la asignatura.

Lección paseo

La realidad de la mayoría de los alumnos de 3º Ciclo, es que no poseen computadora en sus hogares, los que disponen de una, por lo general no cuentan con conexión a Internet, por lo que decidí comenzar el proyecto proponiendo la búsqueda de información a cerca de diversos aspectos de nuestra localidad y personas destacadas de la comunidad, llevando a los niños a una lección paseo al Cibercentro, organizados por grupos, donde pudieron desarrollar nuevas habilidades y vivenciaron, muchos por primera vez, una navegación por el ciberespacio.

Esta actividad fue muy motivadora, tanto para los alumnos como para los docentes que los acompañamos, ya que vimos la forma en que se desempeñaron fuera del ámbito escolar y (tomando las palabras de Carbonell), comprobamos que muchas veces “el contexto, enseña más que el texto”.

Esta tarea motivó un trabajo previo en el aula de informática, con una guía de aprendizaje, produciendo los fundamentos teóricos necesarios para manejar el browser, los distintos buscadores, poder realizar download de textos e imágenes, etc.

Como me parece vital fomentar el interés de los niños por el mundo del arte, encontrar un lugar en donde las actividades que se realicen estén enfocadas a la creatividad infantil mediante talleres y exposiciones, y preparar al estudiante para el uso efectivo de estas nuevas tecnologías y su buen

aprovechamiento en el futuro, se promueve, entre otras, la búsqueda de páginas vinculadas al Maestro Raúl Soldi.

Estas actividades llevadas a la práctica en un estilo no tradicional, sino que los estudiantes a partir de la gran variedad de recursos que encuentran y exploran en la Web, estimulan sus pensamientos y desarrollan su imaginación creativa. Las herramientas informáticas pueden orientarse a mejorar las habilidades visuales, estudiar las obras de los artistas, que ofrecen la oportunidad de crear, descubrir, imaginar, inventar y aprender, por lo que realizamos visitas virtuales a diversos museos.

Al evaluar el impacto que la computadora puede tener a la hora de ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades relacionadas con el área, no podemos dejar de mencionar la amplia gama de actividades que se pueden desarrollar en Internet, ya que online, existe la oportunidad de intercambiar aspectos de la cultura (a través de la literatura, música, historia o arte), de una forma creativa e interactiva, con el objeto de vivenciar y apreciar la propia cultura y la de los demás.

También se solicitaron otras fuentes tradicionales, para complementar el material obtenido en Internet y porque considero, que en muchos aspectos, el libro es insustituible.

De la lectura

Se lee en silencio y en voz alta, se clasifica el material en clase, se sacan deducciones, se supone, se infiere, se buscan alternativas y soluciones a las preguntas que van surgiendo.

Cómo se trata de un proyecto abierto, los alumnos participan activamente en la construcción de conocimientos más significativos y duraderos, proponen actividades y cursos de intervención.

Acercan material producido por otras generaciones (hermanos mayores, padres, tíos y/o abuelos). Surgen ricos intercambios, se habla de la forma de producir de “antes” y de “ahora”, se sacan conclusiones, se clasifica el material que consideramos valioso para nuestra tarea.

Docentes de otros niveles acercan informes y monografías realizadas en sus profesorados, los niños comienzan a tomar conciencia de la importancia del proyecto.

Un alumno acerca el libro “Vivir en Glew” de Edmundo Trotha, luego de su lectura, surgen una serie de interrogantes; por lo que se incentiva a los niños a ejecutar conductas concretas que vayan desde la reflexión a la acción.

Se decide, en un trabajo en común, la redacción de una carta formal, al autor del libro, invitándolo a concurrir a la Institución.

“Se trata, pues, de inventariar, seleccionar, sistematizar, organizar y difundir todo su capital cultural con el fin de poner en contacto al alumnado y al conjunto de la ciudadanía con experiencias significativas y conocimientos relevantes que puedan proporcionarles vivencias y reflexiones intensas.”³

Tan valiosa experiencia es compartida con todos los alumnos del Tercer Ciclo, Docentes y Directivos, favoreciendo la integración de los diversos actores, profundizando en prácticas docentes que permiten una reflexión constante sobre los problemas reales que debemos acercar al alumnado, lejos de prácticas rutinarias y donde el estudiante aprende a través de la experiencia a expresarse, a desarrollar un espíritu crítico y creativo, donde se acerca a conocimientos de gran valor social, en un ambiente democrático, escuchando y esperando su momento para ser escuchado.

Los niños hacen preguntas y toman notas para luego producir un artículo, de manera que queden documentadas sus vivencias.

Durante la entrevista, se crea un diálogo fecundo y ameno, donde se habla del Glew de ayer, hoy y mañana...

Los niños de 8º Año, solicitan permiso, al señor Trotha, para digitalizar el libro.

De este requerimiento surgen aspectos muy positivos, como la posibilidad de utilizar el conocimiento de uno mismo y el de las otras personas como una herramienta para la

³ Carbonell Sebarroja, Jaume - Cap. VII - pág. 106- (1999)- La aventura de Innovar. Un cambio en la escuela. España. Ed. Morata.

interrelación. La valoración de los derechos de autor, el reconocimiento por la producción del otro, el respeto y la admiración hacia personas de nuestra comunidad.

La posibilidad de explicar que era “digitalizar” (por parte de los alumnos), hizo que se creara un vínculo importante y sirvió, desde un punto de vista ético, para corroborar que es fundamental formar en los futuros ciudadanos una conciencia participativa y crítica.

Para los docentes, se convierte en una experiencia de trabajo que nos hace recapacitar sobre las prácticas de la enseñanza y el valor de la interdisciplinariedad, la cooperación en el ejercicio áulico, la importancia de que el estudiante haga suyo el proyecto, y que el mismo debe tener sus raíces en las necesidades del alumnado.

Esto crea la obligación de ampliar el proyecto hacia horizontes no previstos, como es la incorporación, en la página Web, de una sección dedicada al libro, lo que traerá aparejado inconvenientes propios de tamaño tarea, además del hecho ya previsto de no contar con Internet en la escuela, para el momento de subirla. Al ampliarse el proyecto, deberemos ajustar los tiempos, que excederán los de este ciclo lectivo (al menos en este aspecto). Si bien ya se ha comenzado a transcribir la información, la tarea deberá continuar el año próximo.

El autor se despide de la Institución haciendo la donación de ejemplares autografiados de su último libro, recibe en agradecimiento una tarjeta confeccionada por alumnas, ilustrada con un paisaje de Glew pintado por ellas.

De la pintura

Como nuestra ciudad tiene el legado del Maestro Raúl Soldi, y sabiendo que muchos de los niños han visto los frescos de la Capilla Santa Ana sin reparar en el hecho artístico, ni en el valor cultural del mismo, se propone la visita al templo, y a la Fundación Soldi (ex Fundación Santa Ana), donde se encuentra una muestra retrospectiva donada por el artista.

Desde Plástica, la docente trabaja contenidos específicos del área y ayuda a interpretar las pinturas.

Los estudiantes, conocen el nombre de Soldi, algunos algo de su vida y de su obra, pero el artista se torna “familiar” al traer las vivencias de sus casas, las voces de sus familias se replican en el aula: “mi papá me contó”..., “la abuela dice”..., “¡mi abuelo le hizo la mudanza!...”. El aula, entonces, se llenó de anécdotas interesantes que nos aproximaron a un artista más humano, más real, que nos habla de una persona que dejó un tendal de amigos, de admiradores, en fin, todo un pueblo que lo quiere bien y lo recuerda agradecido por su persona, por su creación y por su sentido del deber público.

Debo aquí resaltar que el predio donde funciona la Biblioteca Pablo Rojas Paz, fue donación, a tal efecto, también del Maestro, quien además de bregar por la creación de dicho centro, salvó del desmantelamiento y destrucción a un edificio colonial.

Del hipertexto

Volvemos entonces al Cibercentro, donde se buscan otras páginas relacionadas con el artista.

Se utilizan los diversos links que las Webs proponen, los alumnos descubren la trascendencia, no solo nacional, sino mundial que tiene el Maestro.

Conocen otras obras más alejadas de nuestro entorno, pero no menos admirables.

Se solicita, a través del correo electrónico, autorización de los responsables de la página oficial de Raúl Soldi, para utilizar las imágenes de las pinturas en la tarea escolar. Petición que fue respondida favorablemente.

Considerando que es difícil acercar al alumno al gusto por el arte y estimando que la estética requiere de un aprendizaje arduo, decidimos extendernos en la obra de Soldi más de lo previsto, pues los alumnos estaban deslumbrados por muchos cuadros que “descubrieron”, y reflexioné que era muy productivo para los estudiantes, ya que estaban sumamente motivados por la búsqueda de este tipo de información.

Anécdotas referidas a Miguel Ángel, con respecto a los frescos de la Capilla Sixtina (Roma), los llevaron a nuevas investigaciones, pasando del contexto local al global, pudiendo comparar épocas y circunstancias, buscando similitudes y diferencias entre estilos y pintores.

De las Ciencias Sociales

Entre tanto, comienzan a remodelar una casona construida en el año 1.880, situada a la vuelta de la escuela.

La misma funcionó en una época como Museo Histórico de Almirante Brown, pero luego fue dejada abandonada por el Municipio y los herederos, por mucho tiempo, convirtiéndose en un edificio vetusto. Incluso los colegiales encontraron bibliografía que erróneamente la daban por demolida.

Desgraciadamente los argentinos tenemos esa extraña vocación de “piqueta”. Gracias a ella perdimos muchas muestras de nuestro pasado cultural e histórico. Ello sucede, quizá, porque somos un pueblo joven aún.

Se instauró la polémica... Un grupo minoritario, pretendía que se derribara pues era “un nido de ratas”, “¡mejor que la tiren abajo!”. Otro, convencidos del valor que dicha casa representa como patrimonio de la comunidad, lejos de la “doctrina de la piqueta”, comenzó a pensar qué se podía hacer: “¿será muy tarde?”, “¿alguien nos escuchará?”.

Los alumnos de 9° año comienzan a trabajar con la profesora de sociales, Julia Pepe.

Investigan, acercan otras realidades de otros contextos, Europa con la costumbre del “mayorazgo” que permitió que llegaran a nuestros días la belleza de castillos y propiedades antiquísimas. Sin ir más lejos la legislación vigente en la ciudad de Colonia de nuestro hermano país, Uruguay, que no permite se remodelen las fachadas de edificios coloniales y en nuestra Ciudad Autónoma, las fachadas de las casas del barrio de San Pedro Telmo.

Por último la decisión fue cursar sendas cartas al Señor Intendente y a nuestro Delegado Municipal, donde se solicitaba información y se peticionaba por resguardar dicho edificio. Firmaron las misivas todos los alumnos que estaban de acuerdo con las mismas y los docentes, como manifestación de apoyo a su determinación.

La alegría fue recibir contestación, más allá de la tristeza de enterarnos que Almirante Brown no tiene ninguna ordenanza que proteja a estos edificios, 9° año recibió la respuesta del responsable del Área de Arquitectura y Urbanismo de nuestro Municipio, con una explicación al respecto.

Si bien la fachada de la “casa Calvo” fue modificada sustancialmente en su planta baja, se cambiaron las aberturas por vidrieras y convirtieron el edificio en una serie de locales comerciales, todavía podemos disfrutar de su primer piso “igual a como era antes”. Se logró además, que se mantuviera el color original (amarillo y blanco), que estaba siendo cambiado por un azul- turquesa, inexistente en las construcciones de aquella época.

Ahora si, la decisión es unánime, el año que viene entrevistaremos a nuestros representantes, veremos la posibilidad de colaborar en la preservación de nuestro patrimonio histórico, y pensaremos cómo plasmar nuevas preguntas en un nuevo proyecto, surgido de la propia experiencia de vida de los implicados.

Quiero hacer un alto aquí para la reflexión y citar a J. Dewey que nos dice:

“El maestro no está en la escuela para imponer ciertas ideas o para formar unos hábitos determinados en el niño, sino que está como miembro de la comunidad con el fin de elegir las influencias que tienen que afectar al niño y ayudarlo a responder adecuadamente a estas influencias.”

De la música

En la actualidad el uso de la computadora se ha extendido, encontrando ordenadores en prácticamente todos los rubros del quehacer humano, inclusive en las disciplinas artísticas.

Pensando en musicalizar las producciones, al menos en sus portadas, se investigó sobre quienes eran nuestros artistas locales.

Descubrimos que son muchos y algunos con una trayectoria profesional importante.

Escuchamos sus producciones, mientras trabajamos en las computadoras, y cada grupo de alumnos, elegirá aquella música que sea de su agrado y que se vincule a su estética.

Invitaremos formalmente a la exposición de trabajos, a muchos de ellos, para que puedan relacionarse con el alumnado, considerando que la experiencia será de gran valor pedagógico y sociocultural.

A pesar de nuestros esfuerzos, éste es uno de los puntos neurálgicos del proyecto, pues solamente una computadora está preparada para audio, por lo que deberemos organizarnos para esta

actividad, e ir rotando en el uso de la máquina, para poder antes de fin de año colocar sonido a los programas y a las páginas Web.

Es un tema que me preocupa, pues con dos incentivos semanales, y quedando muy poco tiempo para la finalización del ciclo lectivo, sospecho que solamente algunos grupos podrán terminar sus producciones musicalizadas.

De la creatividad y la producción

Diversas pruebas han demostrado que los niños son nueve veces más creativos antes de entrar en la escuela que al salir de ella, como consecuencia de que ésta fomenta un pensamiento patrón y respuestas convencionales. Lo que busco, entonces, es desarrollar no solo capacidades de ejecución, sino también la creatividad, entendiendo que el actual nivel de desarrollo tecnológico así lo exige. La creatividad es el motor de las innovaciones y, actualmente, el principal factor del progreso económico de los países.

Ante ello, se hace necesario recuperar esa creatividad, y el campo científico-tecnológico es un espacio apropiado para promover dicha recuperación. La creatividad se fomenta mediante la actuación individual o grupal del alumno sobre problemas que le son planteados o que él mismo se plantea, buscando respuestas en dicho espacio.

Esta creatividad, se ve reflejada, no sólo en el área de las ciencias, sino también en la expresión escrita, oral, plástica, musical.

No debemos olvidar que en la actualidad, los alumnos, están expuestos a los mass media y al torrente informativo que éstos generan. Como menciona Salvador Coll, desde el punto de vista pedagógico se debe confrontar al alumno con situaciones de características novedosas, complejas, ambiguas, incongruentes, que activen la motivación intrínseca y de ese modo provocar curiosidad y actividad exploratoria dirigida a reducir el conflicto conceptual, la incertidumbre y la tensión generada por las características de la situación y tendientes a que el alumno active su creatividad.

Vivimos en un mundo en el que lo virtual tiene más presencia que lo real. Esta afirmación explica, a grandes rasgos, un progresivo cambio que notamos los educadores, el aumento de la influencia de los medios de comunicación de masas en el dibujo infantil, en su lenguaje, en su escritura y por consiguiente una pronunciada pérdida de creatividad. Es necesario, entonces, desarrollar acciones educativas, con el aprovechamiento de nuevos materiales y fundamentalmente de las nuevas tecnologías, para estimular el desarrollo del razonamiento, propiciar la habilidad de resolver problemas e incrementar la creatividad.⁴

Por lo antes dicho y atendiendo a las dificultades de expresión tanto oral como escrita, que muchos alumnos poseen, se alienta permanentemente al educando a que se exprese y comience a asumir la responsabilidad de pasar “del lector al autor”, con el fin de editar su producción y darla a conocer en el ámbito escolar y familiar.

"Una lógica evolución de la educación formal, que hasta ahora ha priorizado la alfabetización verbal, supondría que en la escuela se enseñase a los alumnos a decodificar estos documentos multimedia ('leer') y a elaborar sus propios mensajes ('escribir') con imágenes, texto y sonido [...] Si la escuela pretende seguir siendo uno de los principales agentes educativos en la sociedad futura, y no quedarse reducida a su función de guardería, será necesario que se adapte al mundo en el que los niños viven, será necesario que adopte una postura abierta, crítica y responsable con respecto a medios tan importantes hoy en día como los medios de difusión, las nuevas tecnologías y la comunicación multimedia"⁵.

Cada Año de EGB 3, realizará diversas tareas relacionadas con la producción de material con diversos fines, con programas abiertos que permiten motivar la libertad del manejo de los elementos y la creación.

Las actividades fueron planificadas para que basados en los conocimientos previos y sumando tan fértil caudal de nueva información, los estudiantes puedan producir documentos, atendiendo

⁴ "La influencia de los medios de comunicación de masas en el dibujo infantil en la Comunidad de Madrid", Director del grupo de investigación: Manuel Hernández Belver. Autoras: Marián López Fernández Cao. Profesora Titular del Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la UCM y María Acaso López-Bosch. Becaria Postdoctoral del Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la UCM.

⁵ Carbonell Sebarroja, Jaume. (1999) La aventura de Innovar. Un cambio en la escuela. España. Ed. Morata

también a sus intereses y manifestaciones artísticas. Utilizando a la computadora como medio de expresión e innovación y como potente herramienta.

El producto esperado dependerá del año que el alumno esté cursando:

7° año:

- Confección de un informe realizado en MS-Word, uso del hipertexto. Intercambio de aplicaciones.
- Confección de una presentación PowerPoint. Ilustraciones.
- Confección de folletos ilustrados, para la exposición de los trabajos de 3° Ciclo.
- Confección de una serie de rompecabezas (realizado en Clic 3.0), para dar a conocer la obra de Raúl Soldi. Para que lo utilicen los docentes del establecimiento con sus alumnos.
- Edición de los programas realizados.

8° año:

- Confección de un artículo periodístico realizado en MS-Word, sobre la visita del señor Trotha a la institución. Intercambio de aplicaciones. Ilustraciones.
- Confección de un software didáctico en Clic 3.0, cuyo Tema/ Contenido sea Glew: Pasado, presente y futuro. Planificado para que puedan usarlo los niños del 2° Ciclo, con el objetivo de transmitir nuestra cultura e historia.
- Edición de los programas realizados.

9° año:

- Confección de páginas Web realizadas en FrontPage, para poder transmitir a la comunidad las acciones adoptadas en forma individual y grupal, de manera de lograr que trascienda al resto de la comunidad. Permitiendo, además, evaluar críticamente sus propios logros y tomar conciencia de las acciones realizadas. Comunicando los resultados de sus investigaciones y generando nuevos conocimientos.
- Confección de un software didáctico en Clic 3.0, con las ilustraciones que 1° Ciclo realizara sobre la Ciudad de Glew (en el marco de la adaptación del presente proyecto, a dicho Ciclo, con la colaboración de las docentes de 3° Año de ambos turnos), para que puedan usarlo los niños del Nivel Inicial y 1° Ciclo. Con el objetivo de dar a conocer las producciones y valorar el trabajo de otros.
- Edición de los programas realizados.

De la exposición

- Todos los cursos realizarán la exposición de los trabajos y de parte del material que les dio origen, para que juntos podamos recapacitar en los procesos puestos en juego.
- Se realizarán muestras dinámicas y estáticas, mesas redondas, presentación de los softwares y de las páginas Web a la comunidad, foros de discusión y evaluación.

Anualmente se exhiben los trabajos fruto de la labor escolar, no solo en el Instituto, sino también en muestras fuera de él, para compartirlos con otras comunidades escolares y la sociedad en general.

Es nuestra intención, entonces, dar a conocer estos programas en las escuelas del distrito, a través de la exposición anual que se realiza en la localidad de Esteban Adrogué (cabecera del Partido de Almirante Brown), y donde concurren alumnos y docentes de todo el municipio.

Hemos iniciado las gestiones correspondientes, para producir un CD-ROM, con las producciones de los niños, para ser distribuidas como material didáctico en el resto de los establecimientos educativos del partido, ya que no contamos con aportes financieros particulares para solventar tal emprendimiento.

Todo esto conlleva a permitir que cada uno de los alumnos realice, por lo menos a nivel intuitivo, la valoración personal del software de elaboración propia, para ser utilizado por los más pequeños, que a su vez deberán leer, para poder resolver actividades como: completar espacios en blanco en el texto, ordenar oraciones, resolver sopas de letras, crucigramas, rompecabezas, etc., fomentando en los alumnos de 3° Ciclo, un vínculo hacia la comunidad escolar de menor edad.

Promueve la creatividad del alumno, para que él mismo descubra las ventajas de realizar la tarea en la computadora, y se desafíe a ejercer una libertad diferente en cada producción. Incorporando y utilizando, también la imagen y la música, como medios potentes de expresión.

Con el propósito múltiple de enriquecer la base cultural del alumno, y a fin de lograr una autocorrección y cocrorrección por parte de sus pares y docentes, mostrarán y probarán sus producciones en clase, antes de editar los softwares de autor en Clic 3.0, imprimir los informes y folletos, dar por concluidas sus presentaciones.

De manera similar se trabajará con las páginas Web, que lamentablemente, por las razones técnicas mencionadas, no podremos este año alojar en Internet, pero simularemos su navegación a través de diversos browsers.

Los alumnos, en las muestras, explicarán al público que lo requiera cómo realizaron sus producciones.

Del nombre del proyecto

Como en el proyecto trabajan todos los alumnos de 3° Ciclo, coordinados por distintos profesores según el momento del mismo, y porque los intereses que depositan los estudiantes, también son diferentes, fue difícil encontrar un nombre al proyecto que nos involucrara a todos.

Por último y luego de ir proponiendo nombres que anotábamos provisoriamente en el pizarrón, elegimos “Glew, mi lugar en el mundo”.

Algunos de los nombres propuestos fueron:

- Aquí, Glew.
 - Glew, una historia con Soldi.
 - Soldi, su vida y su obra.
 - Glew en Argentina.
 - Conoce nuestra ciudad.
 - Los cibernautas de Glew.
 - Del tren lechero al tren eléctrico.
 - Glew, la ciudad de mis sueños
 - Glew, y algo más...
 - Etcétera.
- } Estos nombres surgieron en el momento que estudiábamos la vida del Maestro.

Se había leído un artículo de una revista mensual de la ciudad de Glew cuyo director, Guillermo Seggiaro, había titulado “Glew, TU lugar en el mundo...” y ese fue el detonante, anotamos el nombre en el pizarrón, cambiamos el TU por el MI...

No surgieron más nombres a partir de éste, en un principio fue un acuerdo tácito, todos lo asumimos como natural y quedó en el pizarra. Cuando los consulté, todos estaban de acuerdo que era el título “perfecto”, resumía nuestro sentir, nuestras ganas de hacer conocer esta Patria chica en la que vivimos. Habla de la pertenencia, tiene el nombre de nuestra localidad y fue elegido avanzado el proyecto, por lo que no dudamos que lo sintetiza.

Algunos de los otros nombres, quedaron como títulos de las páginas Web de 9° Año, o de los softwares de 8°, porque en el clima de trabajo democrático, en que nos desempeñamos, nos pareció que debíamos respetar la creatividad y el título de la publicación de cada uno.

De la experiencia

Para aquellos docentes que quieran replicar la experiencia adaptándola a su localidad, quiero compartir algunos lineamientos y objetivos que marcaron mi trabajo.

Como de su lectura se desprende fácilmente aspectos como: Tema, Contenido, Nivel, Localización física y Duración del proyecto, no volveré a abordarlos para no ser reiterativa

Cabe señalar que, “de acuerdo con una concepción de la Tecnología como avance al servicio del hombre y no como mero desarrollo mecánico, se ha procurado la relación de los contenidos propios del Campo Tecnológico con los de Formación Ética.”⁶

⁶ CBC, de la Dirección General de Cultura y Educación y Consejo General de Cultura y Educación de la Provincia de Bs. As.
“Glew, mi lugar en el mundo”

Por lo tanto, con la meta de educar en valores, son nuestros primordiales objetivos socioculturales que el alumno pueda:

- Reflexionar sobre la construcción de prejuicios valorando el acercamiento, la comunicación y el diálogo para superarlos.
- Reconocer los rasgos distintivos de nuestra manera de ser y comportarnos.
- Distinguir el propio yo de posibles presiones del grupo de iguales, familia y/o medios de comunicación.
- Utilizar el conocimiento de uno mismo y el de las otras personas como una herramienta para la interrelación.
- Describir y explicar en público el propio punto de vista de forma estructurada y razonada.
- Contrastar posturas diferentes o contrarias a la propia y utilizarlas como posibles herramientas para modificar, profundizar, completar o perfeccionar la propia perspectiva.
- Reconstruir el propio punto de vista de forma más integral, como resultado del equilibrio entre las perspectivas personal, grupal, social y la ajena a la propia sociedad.
- Diferenciar entre mensaje explícito y mensaje implícito (considerando éste último sólo como posible) en las explicaciones brindadas y las fuentes consultadas (medios de comunicación, organizaciones estatales...)
- Observar y comprobar que no siempre es posible llegar al acuerdo o consenso. Aceptar alternativas que, respeten las diferentes opiniones y dejen abierta, a nivel personal, la posibilidad de diálogo.

Objetivos Pedagógicos:

Pedagógicamente, estoy convencida que el valor educativo de la ciencia y la tecnología se basa en la importancia de considerar tanto la teoría como la práctica, el saber hacer, como el hacer para saber o el aprender haciendo. El hacer mantiene despierta la atención y la curiosidad de los alumnos y posibilita una participación activa de los mismos durante el aprendizaje. El docente se convierte en guía y orientador, con lo cual se dinamiza el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

“La interdisciplinariedad máxima, la globalización y cualquier modalidad de conocimiento integrado suponen, entre otras cosas: una nueva cultura pedagógica (...) integrada en el proyecto educativo, y que el equipo docente adquiriera el compromiso de trabajar cooperativamente para pensar una nueva enseñanza, entre cuyos objetivos figura la comprensión crítica de la realidad como vía para la formación de una ciudadanía más libre, activa y democrática.”⁷

En un campo de conocimiento tan dinámico, los contenidos brindarán nociones y desarrollarán capacidades de utilidad permanente. Entre ellos:

- Comprender la incidencia de los avances del conocimiento científico y tecnológico en la vida social del ciudadano.
- Desarrollar habilidades de comunicación, de expresión oral y escrita, pudiendo distinguir la naturaleza de estos procesos, basándose en el intercambio de información y en la interacción entre pares y expertos.
- Fomentar la facultad de consultar y compartir ideas durante los procesos, problematizándose.
- Emplear estrategias de acopio y síntesis de información procedente de variadas fuentes aplicando criterios básicos y claves sencillas de clasificación.

Siguiendo el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires, trabajamos en el aula de Informática, con los contenidos del Área de Lengua, haciendo mención a los más relevantes, que fueron tratados en los distintos momentos del proyecto:

- La lengua escrita como vehículo de conocimiento: libros de consulta y estudio, diccionarios, enciclopedias.
- El uso de las bibliotecas: del aula, escolar, pública.

⁷ Carbonell Sebarroja, Jaume - Cap. III - pág. 65

- La búsqueda, la selección y la clasificación de materiales de lectura.
- Mensajes orales y escritos. Diferenciación de sus contextos de uso.
- La lectura silenciosa y oral de textos. Contextos y funciones de los mismos.
- Textos instrumentales: cartas formales, instrucciones y reglas; textos creativos: relato, crónica.
- Los medios de comunicación social: periódico y publicaciones regionales.
- Paratexto: lectura global y análisis.
- Estrategias de prelectura. Anticipación de la información pertinente. La verificación mediante la lectura.
- La selección de estrategias de lectura en función de la búsqueda de datos, interpretación de textos y resumen.
- Estrategias lingüísticas de lectura. Jerarquización de la información.
- La comprensión del vocabulario de un texto a partir del contexto lingüístico y situacional.
- Estrategias de verificación de la lectura, relectura, comentario grupal. Su empleo.
- Manifestaciones orales y escritas del acervo cultural de Glew.
- Literatura de autor.
- La exposición de puntos de vista y conclusiones a partir de la lectura.
- Caracterización de la situación de comunicación escrita: emisor, receptor, propósito de la comunicación escrita, tipo de texto requerido, contexto de circulación.
- La adecuación del escrito a la intención comunicativa.
- La producción de escritos ajustados a propósitos y lectores determinados.
- Estrategias de escritura: selección del asunto, búsqueda de información, selección y organización, elaboración de esquemas, desarrollo de los esquemas, borradores, revisión, reescritura, versión final. Procesamiento del texto. Diseño del escrito.
- Procesamiento de la información: textos y datos. Función y uso.
- Procesadores de textos. Bases de datos. Función y uso específico.
- Uso de la tecnología de la información para almacenar y recuperar información.
- Presentación de la información mediante lenguajes verbales o no verbales.
- Generación, mediante computadora, de palabras, frases, sonidos, imágenes o símbolos para comunicar significados.

Desde el Área de Informática, nuestra intención es que el alumno pueda:

- Utilizar las herramientas de edición de texto con uso adecuado del lenguaje paratextual.
- Usar la computadora para recoger y procesar datos.
- Manejar adecuadamente los programas de visualización y producción de archivos gráficos y reproducción de archivos sonoros.
- Realizar correctamente intercambio entre aplicaciones.
- Usar las herramientas informáticas para la resolución de la tarea escolar, como medio de expresión y creatividad.
- Enfocar la resolución transdisciplinaria de tareas concretas.
- Promover a la lectura, a la escritura, al relato y al diálogo. Usar correctamente la lengua oral y escrita.
- Realizar búsquedas de información con mayor precisión.
- Utilizar adecuadamente los diversos tipos de publicaciones electrónicas.
- Desarrollar actividades en grupo. Aceptar, cumplir los roles asignados y cooperar en proyectos colaborativos.
- Compartir descubrimientos en el manejo de herramientas.

- Utilizar tutoriales y/o manuales para resolver problemas de forma autónoma.
- Disponer de criterios para seleccionar las herramientas adecuadas a una finalidad.
- Identificar, analizar problemas y evaluar soluciones.
- Ser críticos con la información presentada en páginas Web y otros medios de información.
- Realizar búsquedas libres y restringidas.
- Crear documentos combinando información gráfica y textual.
- Incentivar la toma de decisiones en la producción y publicación de materiales multimediales.
- Utilizar adecuadamente herramientas de autor para la creación de un software.
- Recapacitar sobre otras formas de expresión: la ilustración digital.
- Dar a conocer los resultados del trabajo escolar a través de la publicación de informes, folletos, softwares didácticos y páginas Web.
- Relacionarse con los niños de los años inferiores y sus docentes, mediante el diálogo y recoger impresiones de las publicaciones creadas.
- Exponer de manera oral, impresa y digital sus producciones.

Producto esperado

Ya me he explayado al respecto en el ítem “De la creatividad y la producción”, pero quisiera agregar las siguientes consideraciones:

Puesto que en el Instituto Modelo Defensores de Glew tienen Informática desde el Nivel Inicial, el alumnado llega al 3º Ciclo queriendo “programar” y pensando en “hacer páginas Web”. Soy consecuente que no en todos los establecimientos se podrá pretender como producto final los mismos aquí expresados, reitero que será el docente quien adecue el proyecto a sus pretensiones y lo haga propio.

Puedo compartir mi manera de planificar, pensando siempre en actividades que deben estar contextualizadas y adecuadas al Año que curse el alumno, a su nivel madurativo y a sus conocimientos previos.

Como el proyecto es anual, se idearon actividades diversas, para evitar que los alumnos realicen una tarea repetitiva y sin significación.

Pienso que es muy importante al respecto, escuchar a los niños y respetar sus intereses.

Estrategia a utilizar

- Uso de la computadora como medio de expresión y creación.

Como durante el trabajo he venido mencionando los términos “creación” y “creatividad”, quiero realizar un abordaje teórico, a fin de explicar mi postura.

El pensamiento creativo se caracteriza por los modos de manejar la información, de combinar, reestructurar datos, de modo de encontrar soluciones nuevas y efectivas o valiosas para situaciones preexistentes, o de encontrar o generar problemas o preguntas novedosas no formuladas previamente.

La psicología se ocupa entonces de estudiar los procesos mediadores de las respuestas creativas. Diferencia entre las operaciones cognitivas, dos modos de pensamiento: el pensamiento convergente y el pensamiento divergente.

Sabemos que el pensamiento convergente es aquel cuyas operaciones convergen hacia un punto, es el tipo de pensamiento que conlleva una actividad de razonamiento, de análisis, está dirigido hacia la solución efectiva. Implica por lo tanto, respuestas verdaderas o falsas, correctas o incorrectas.

En cambio, el pensamiento divergente, es un pensamiento tangencial que se maneja libremente en diferentes direcciones, está presente en las situaciones de búsqueda. Alude a la innovación al alejarse de lo convencional, a la generación de ideas nuevas, originales. Los criterios que rigen el pensamiento divergente son riqueza y novedad, la suspensión de juicios sobre verdad o falsedad. Correcto o incorrecto no son parámetros que estén en juego en el pensar divergente.

Coincido con los aportes que nos hace J. Guilford, psicólogo de la Universidad de California que estudió vastamente el tema de los procesos creativos.

Según Guilford, el pensamiento divergente es el que domina en una actividad creativa. En la producción divergente se pone en funcionamiento un proceso que involucra varias funciones. Las diferencias individuales en la capacidad creativa responden a diferencias en esas habilidades específicas que están en juego en el proceso creativo.

Guilford señala 5 habilidades concretas que están presentes en este proceso del pensamiento creativo:

- La sensibilidad para los problemas que alude básicamente a la receptividad, a la apertura perceptual, a la imagen del radar en permanente funcionamiento.
- La fluidez de pensamiento, que alude a la disponibilidad, al acceso a ideas e imágenes, en una dimensión tanto expresiva como ideacional.
- La originalidad, sin la cual es imposible que haya ningún tipo de pensamiento creativo.
- La flexibilidad. Alude al abandono de viejos modos de pensar, a la posibilidad de pasar de una categoría a otra, a la posibilidad de iniciar nuevos modos de encarar algo.
- La reorganización de la información. Solo puede haber un acto creativo si hay un cambio en las premisas con las que se funciona habitualmente, si se redefinen problemas, si se cambian supuestos, si se revisan los esquemas y prejuicios. Esto es lo que se conoce como “insight”, intuición, capacidad de reestructurar la formulación de un problema.

Llegamos así a un importante momento del proceso creativo: la elaboración del producto creativo, sea cual fuera éste. Aquí intervienen procesos de análisis y síntesis, para la elaboración o concreción de una producción.

Considero que el desarrollo y la promoción de la creatividad deberían ser una preocupación central en la enseñanza a todos los niveles. Esto supone seguramente modificar modalidades pedagógicas, así como también criterios de evaluación para dar cabida a propuestas que alienten y estimulen tanto los modos convergentes como divergentes de pensar, para darle un espacio a la imaginación, y procuro que así sea, difundiendo entre mis compañeros docentes y directivos mi postura profesional.

Capacidades previas

Al planificar, tengo en cuenta las enseñanzas de Ausubel, que postula que para que el aprendizaje sea “significativo” es necesario que el docente a la hora de tratar de presentar un nuevo conocimiento tenga en cuenta una serie de condiciones tales como:

Que el aprendizaje tenga sentido para el alumno generando una actitud positiva hacia él.

Que la información que se presenta a los alumnos esté estructurada con cierta coherencia interna, es decir que respete la significatividad lógica de contenidos.

Que los contenidos se relacionen con lo que el alumno ya sabe, es decir presenten significatividad psicológica.

“La esencia del proceso del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra), con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria queremos decir que las ideas se relacionan con algún aspecto existente, específicamente relevante de la estructura cognositiva del alumno”. Ausubel (1983)

A lo largo del desarrollo cognitivo lo que “cambia” son las estructuras.

La estructura es una totalidad cerrada que se construye por la interacción entre las actividades del sujeto y las reacciones del objeto.

La génesis es la formación de las funciones y la estructura su organización, por lo tanto existe un momento de preparación (génesis) y un momento de completamiento (estructura) del desarrollo intelectual, cada estructura sirve como punto de partida de nuevas estructuras, que se logran a través de la asimilación y la acomodación.

Por lo tanto, al ser un proyecto en el que intervienen diversas áreas del conocimiento, las capacidades previas, están relacionadas con los contenidos trabajados fundamentalmente en: Ciencias Sociales, Lengua, Plástica e Informática, y aquellos que el alumno ya tiene incorporados a sus esquemas mentales.

Expectativas de logro

Como se desprenderá de la lectura, es bastante difícil enumerar las expectativas puestas de manifiesto en un proyecto de esta envergadura.

Desde mi lugar de docente de Informática puedo destacar:

- Que el alumno use en forma correcta un procesador de texto, operando con los comandos adecuadamente, utilizando diversos métodos de selección.
- Pueda establecer intercambio entre aplicaciones, comprendiendo y realizando las operaciones correctamente.
- Detección y resolución de errores, trabajando con compañeros y docente.
- Uso del programa graficador Paint, KidPix, Paint Shop Pro, etc. Resolución de la imagen.
- Use los programas como medio de expresión y fundamentalmente de creación.
- Lea y escriba de manera adecuada a su edad y formación.
- Reflexione sobre las propias estrategias de aprendizaje teórico-práctico.
- Valore la informática como contenido soporte para las diferentes áreas del conocimiento.
- Afiance el hábito de colaborar con los compañeros y docentes en forma democrática.
- Cuide el aula de informática como lugar de pertenencia.
- Trabaje cooperativamente para la edición de una producción que ponga de manifiesto aspectos relevantes del lugar donde vive y se desarrolla.

Muchas de las acciones que componen el proyecto fueron desarrolladas, en líneas generales, con acuerdo previo de los docentes, condición indispensable en el trabajo colaborativo.

Cabe recalcar que todas ellas dependieron de la intervención de los distintos agentes implicados y del cumplimiento de los tiempos estimados.

Destinatarios

- comunidad escolar.
- comunidades de las ciudades del partido de Almirante Brown, Provincia de Buenos Aires, Argentina.
- El próximo año: la comunidad virtual a través de Internet.

Actividades

Creo que la mayoría se desprenden del relato.

Sí me gustaría explicar que cuando incentivamos a un alumno a que programe actividades, éstas no tienen una duración estipulada, es el alumno el que decide cuando concluir las, qué arreglos efectuarles, cómo quiere mejorarlas, y se permite que las ajuste las veces que él considere necesario, lo que le dará autocontrol en su trabajo (ya que no podrá hacerlo indefinidamente), además de ser adecuadas para lograr los objetivos que se pretenden.

Según su función como herramienta didáctica, el software que ellos desarrollan combina: función informativa, de aplicación e investigación, evaluadora, de apoyo al profesor, expresiva y fundamentalmente investigadora, ya que promueve trabajos de investigación que se realizan básicamente al margen del ordenador.

Incita a la lectura y a la escritura. Se fomenta constantemente la participación del alumno planteando objetivos que impulsen la búsqueda, generación, asimilación, revisión y aplicación del conocimiento, para que la información se vuelva significativa.

Estimula al alumno a investigar, no sólo dentro del software sino también fuera de él, promoviendo el uso de otros materiales y el desarrollo de actividades complementarias, además de la observación, la conceptualización, el razonamiento, la aplicación de conocimientos y técnicas, etc.

Para el docente, podemos dejar las palabras de S. Papert que dicen:

“...aprender y enseñar adquieren significado sólo cuando son actividades recíprocas.”

Es importante, obviamente, que las mismas tengan relación con los objetivos planteados y las expectativas de logro. Y tener en cuenta que como éste es un proyecto abierto, constantemente los alumnos hacen aportes al mismo, por lo que se sumaran actividades que lo enriquezcan.

Sintetizando:

- Trabajo con el procesador de textos para realizar los textos que se utilizarán durante el proyecto.
Software: MS. Word, utilizarán WordPad, aquellos niños (de 7° año) que no sepan manejarlo correctamente, a fin de afianzar conceptos antes de pasar a un procesador más potente.
- Uso del programa accesorio Paint (u otro) para ilustrar el software.
 - a) Diseño: Creación individual.
 - b) Resolución de la imagen.
 - c) Formatos y edición de imágenes.
- Resolución de ejercicios de integración complementarios.
- Lectura y resolución de la guía didáctica “De alumnos a Cibernautas”, alumnos de 9° año. (Que puedo compartir con aquel docente que le interese y me lo solicite).
- Lección paseo a la Fundación Soldi y Capilla Santa Ana.
- Lección paseo al Cibercentro con la finalidad de recabar información sobre nuestra localidad: tradiciones, historia, relatos, expresiones artísticas, costumbres.
- Lectura de bibliografía suministrada por alumnos y docentes.
- Redacción de cartas formales a autoridades y personalidades de nuestra comunidad.
- Edición e impresión de documentos de texto e ilustraciones.
- Edición y presentación de presentaciones PowerPoint.
- Edición y presentación de software de autor, Clic 3.0.
- Edición y presentación de páginas Web.
- Exposición de las producciones.

Recursos Humanos:

Obviamente los recursos humanos son el principal capital de cualquier proyecto, ya me he referido a los actores del mismo en la introducción del trabajo. Puntualizando:

- Los alumnos de 3° Ciclo de la EGB del Instituto Modelo Defensores de Glew.
- Profesores de Ciencias Sociales, Lengua, Plástica e Informática, y todo aquel docente que se sienta identificado con el proyecto y quiera participar con su aporte.
- Personal Directivo.
- Familias de los alumnos.

Recursos materiales y financieros:

El proyecto se lleva a cabo con los recursos disponibles del aula de Informática:

- Ocho computadoras, escaner, impresora, parlantes y micrófono.
- Software específico: Procesadores de Textos, Graficadores, Reproductor de CD, Grabadora de sonido, PowerPoint, Clic 3.0, Internet Explorer, Netscape Navigation, Outlook Express, Front Page.
- Apuntes y carpetas de Ciencias Sociales, Lengua e Informática.
- Guías de Estudio.
- Material recopilado en Internet y publicaciones impresas.

Como no contamos con conexión a Internet en el momento de llevar el proyecto a la práctica, nos trasladamos a un Cibercentro, también hubo asistencia de familiares y docentes que facilitaron sus conexiones particulares.

Los recursos financieros extraordinarios, surgieron de la comunidad educativa y del aporte de los padres.

Considero que cualquier establecimiento educativo que pueda contar directa o indirectamente con conexión a Internet, aunque sea con una máquina, y con el paquete Office de Windows, podrá desarrollar el proyecto sin dificultad.

Evaluación:

No debemos olvidar que la evaluación también es una etapa del proceso creativo y no un mero producto. Es el momento en que interviene la autocrítica que posibilita o frena el desprenderse del producto creado para mostrarlo y someterlo a la consideración de un receptor externo.

La misma en un primer momento será Diagnóstica y. Formativa.

La evaluación tendrá por finalidad explorar el proceso de integración de las distintas Áreas en relación al marco del presente proyecto y su aplicabilidad.

Por lo tanto, será de los procesos, constante y permanente. Atendiendo al momento del desarrollo del proyecto.

Siguiendo una línea crítica, se incentivará al alumno a emitir juicios de valor en base a criterios con relación al contexto.

Se tendrá en cuenta tanto el trabajo individual como el grupal y todas las relaciones sociales que este tipo de tarea involucra. (Atendiendo a la estructura Psicológica del alumno.)

Considerando además:

- La calidad del producto final.
- El uso apropiado de la herramienta informática.
- El aprovechamiento crítico de la información recolectada.
- La resolución de dificultades.
- La colaboración y orientación de los niños cada vez que sus pares requieren ayuda.
- El cumplimiento de las propuestas: contenidos, tiempo utilizado, responsabilidad, esfuerzo realizado, cooperación con compañeros, etc.
- El desarrollo oral y/o escrito de actividades pertinentes.
- La aplicación de vocabulario específico.
- El aprendizaje de los contenidos curriculares.
- La observación directa y continua del trabajo que se realiza en la computadora, atendiendo al momento del desarrollo del proyecto.

Reflexión:

El proyecto es ampliamente viable, con los recursos que cuenta el establecimiento y replicable en otras escuelas que tengan las estructuras operativas adecuadas para canalizar las acciones educativas que se pretenden.

Es indudable que trabajar en proyectos colaborativos no es simple, requiere tanto de tiempo como de esfuerzos conjuntos, y de consensos.

El recurso más importante es la capacitación docente, por sobre el equipamiento artefactual de última generación, aunque sin las herramientas mínimas no puede hablarse de NTIC en la escuela.

Concibo que el proyecto es innovador, pues está acorde a los nuevos significados de concepción de la enseñanza.

Amplía el ámbito de la autonomía pedagógica de la escuela.

Nace del intercambio y la cooperación permanente como fuente de contraste y enriquecimiento.

Trata de traducir ideas en la práctica cotidiana, pero sin olvidarse nunca de la teoría.

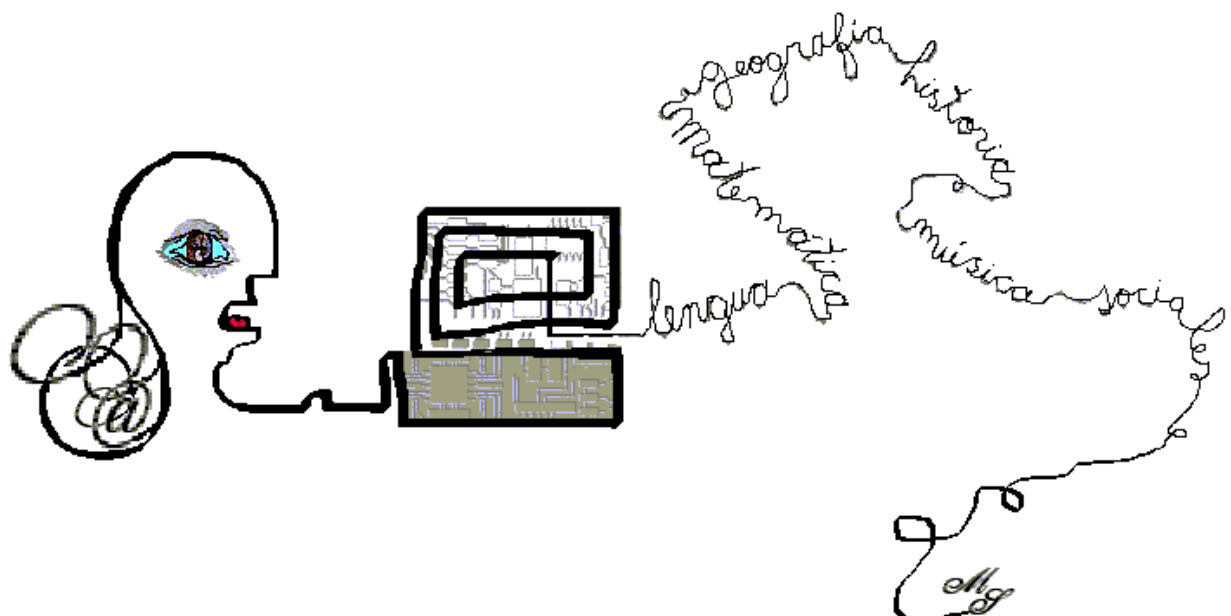
Facilita la adquisición del conocimiento, pero también la comprensión de lo que da sentido al conocimiento.

Genera un foco de agitación intelectual permanente.

Y por sobre todo, pensamos que es innovador porque tiene finalidades y esperanzas en el futuro.

Lo importante entonces es ayudar a aprender a trabajar en el mundo del conocimiento y las nuevas tecnologías, en una escuela basada en valores, que apunte al desarrollo de las personas, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación como apoyo al proceso de enseñanza y de aprendizaje, en relación al currículum, formando usuarios autónomos, críticos y objetivos, acorde con lo que los nuevos tiempos imponen.

Usando las computadoras desde el pensamiento hacia la creatividad.⁸



⁸ Ahora... ¡programamos nosotros! – Proyecto colaborativo - Año 2003 - Mónica A. Salas

Bibliografía:

- Agulló, Marcela. "Didáctica e Informática". (documentos de cátedra).Universidad Nacional de Lanús. Argentina. 2001.
- Area Moreira Manuel. "La Tecnología Educativa en la actualidad. Las evidencias de una crisis". Revista Currículo, N° 3 ,Méjico, 1991.
- Bruner, Jerome. "Desarrollo cognitivo y educación" Morata. Madrid, España. 1988.
- Cajiao. Francisco. "La Sociedad Educadora". OEI. Ediciones. Revista Iberoamericana de Educación. Número 26. Sociedad educadora. 2001.
- Camilloni, A y otros. "Corrientes didácticas contemporáneas". Paidós. Bs As. 1996.
- Cané; Salas. "Desarrollos en Clic y NeoBook, un aprendizaje fácil y práctico que ayudará al docente a crear actividades con la computadora". Centro de Informática Psicopedagógica. www.tizaypc.com . 2003.
- Carbonell Sebarroja, Jaume. "La aventura de Innovar. Un cambio en la escuela".. Ed. Morata. España. 1999.
- CBC, de la Dirección General de Cultura y Educación y Consejo General de Cultura y Educación de la Provincia de Bs. As.
- Domènech, Miguel y Tirado, Francisco Javier. "Ciencia, Tecnología y Sociedad: Nuevos interrogantes para la Psicología". www.oei.es
- Echeverría, Javier. "Educación y tecnologías telemáticas". Instituto de Filosofía, CSIC, Madrid, España.
- Freire, Paulo. "Hacia una pedagogía del oprimido " La Aurora. Bs. As. 1986.
- Freire,Paulo "La educación como práctica de la libertad". S.XXI Editores. Bs.As. 1974.
- Gardner, Howard. "Arte, mente y cerebro". Editorial Paidós. Bs. As. 1997.
- Hernández Belver. Director del grupo de investigación de "La influencia de los medios de comunicación de masas en el dibujo infantil en la Comunidad de Madrid", <http://www.ucm.es>
- Joyce, B y Weil, M. "Modelos de enseñanza". Anaya. Madrid. 1985.
- Kaplun, Mario. "Una pedagogía de la comunicación". ED. de la Torre. Madrid. 1998.
- Libedinski, Marta. "La innovación en la enseñanza". Paidós. Bs. As. 2001.
- Litwin, Edith ,Comp "Tecnología Educativa. Política, Historias, Propuestas". Ed. Paidós. Bs. As. 1995/ 2000.
- Massobrio, Viviana: Introducción a la Informática. (documentos de cátedra).Universidad Nacional de Lanús. Argentina. 2000.
- Picardo, Joao Oscar. "Pedagogía informacional". www.oei.es
- Prieto Castillo, D. "La fiesta del lenguaje ". Coyacán. México. 1994.
- Rogers, C. "Libertad y creatividad en educación." Morata. Madrid. 1975.
- Ronaldí, Ana María: Taller de Informática Aplicada a las Áreas Curriculares. (documentos de cátedra).Universidad Nacional de Lanús. Argentina. 2002.
- Sacristán, G Perez Gomez "La enseñanza :su teoría y su práctica." Akal. Madrid. 1983.
- Santos Guerra, M. "La evaluación como proceso de diálogo, comprensión y mejora." Aljibe. Bs. As. 1998.
- Salas, Mónica. "Ahora... ¡programamos nosotros!". Proyecto colaborativo. IMDGlew. 2003.
- Sirvent M. T. "Educación en la Ciudad de Buenos Aires: hacia una pedagogía de la participación". Revista del IICE, Facultad de Filosofía y Letras UBA - Miño y Dávila Ed. X, N°18. Bs. As. 2001.
- Souto de Asch "Hacia una didáctica de lo grupal." Miño y Davila. Bs As,. 1993.
- Tedesco, Juan Carlos. "Educar en la sociedad del conocimiento". Fondo de Cultura Económica. México. 2000.
- Trilla Bernet, J. "La educación fuera de la escuela". Ed. Ariel, Barcelona, 1993.
- Valdes, R. "El desarrollo psicográfico del niño". La Habana. Editorial Científico Técnica. 1985.
- Z. Degani en Reportaje de Zona Educativa Año 2 N° 16.