

LA FLUIDEZ TECNOLÓGICA DEL DIRECTOR DE LA ESCUELA:
OPORTUNIDAD PARA LOS PROYECTOS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
Guadalupe González Godínez
Asesoría Educativa en Computación

Introducción

La tecnología no hace la magia, es el maestro...y el liderazgo del director

En esta presentación se da por entendido que se ha valorado la necesidad y la importancia de la introducción de las computadoras en la escuela, Se presentan a manera de recomendaciones los factores que han contribuido a un uso flexible y motivador para el aprendizaje de maestros y alumnos. El crecimiento en aprendizajes para los maestros empieza a ser preocupación en algunas escuelas. Ya se apunta como crítica por los maestros que los alumnos solamente usan la tecnología para hacer mas de lo mismo y no hay aprendizaje. Pocos están haciendo propuestas más ricas y nuevas a sus estudiantes. Mi opinión es que lo que les falta es fluidez computacional para lograr la fluidez en el aprendizaje, en los términos que Papert lo plantea.

Como resultado de los factores que abordaré y que competen al director de la escuela, es preciso valorar que mientras el acceso a la tecnología y de alumnos y maestros no tengan la fluidez tecnológica difícilmente se llegarán a plantear relaciones que los dirijan hacia nuevos aprendizajes, es decir a “pensar computacionalmente” para resolver problemas cotidianos, situaciones de aprendizaje que van mas allá de aprender todas las herramientas de procesador de palabras, o una hoja de cálculo, a no temer equivocarse y explorar permanentemente.

En mi opinión está dirigida considerar que para empezar a plantearse el impacto de las tecnología en aprendizajes particulares se precisa mucho mas acceso y mayor fluidez en maestros y alumnos,

Y hay una propuesta abierta a la discusión:

Las falacias y falsas expectativas que se generan como resultado de las Tecnologías a causa de la falta de fluidez computacional de los directivos y docentes.

Y el eje de esta propuesta es:

Si un director tiene fluidez computacional, si es un usuario flexible e inquieto por entender lo que las nuevas tecnologías pueden ayudar, el proyecto tendrá el impulso para permanecer en el tiempo. Se logrará arribar a propuestas surgidas de la comunidad de maestros, alumnos y director. Los maestros se motivarán aprender por la necesidad y utilidad surgida de las soluciones a realidades que se han “aguantado” por mucho tiempo, de saber que el ambiente general de usuarios que es de compartir internamente en la escuela, los beneficios para todos. Clases más amenas, más retadoras, atención mas personalizada, orden y celeridad en procesos tradicionalmente tardados.

LA FLUIDEZ TECNOLÓGICA DEL DIRECTOR DE LA ESCUELA:
OPORTUNIDAD PARA LOS PROYECTOS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
Guadalupe González Godínez
Asesoría Educativa en Computación

Introducción

La tecnología no hace la magia, es el maestro...y el liderazgo del director

En esta presentación se da por entendido que se ha valorado la necesidad y la importancia de la introducción de las computadoras en la escuela. Se presentan a manera de recomendaciones los factores que han contribuido a un uso flexible y motivador para el aprendizaje de maestros y alumnos. El crecimiento en aprendizajes para los maestros empieza a ser preocupación en algunas escuelas. Ya se apunta como crítica por los maestros que los alumnos solamente usan la tecnología para hacer más de lo mismo y no hay aprendizaje. Pocos están haciendo propuestas más ricas y nuevas a sus estudiantes. Mi opinión es que lo que les falta es fluidez computacional para lograr la fluidez en el aprendizaje, en los términos que Papert lo plantea.

Como resultado de los factores que abordaré y que competen al director de la escuela, es preciso valorar que mientras el acceso a la tecnología y de alumnos y maestros no tengan la fluidez tecnológica difícilmente se llegarán a plantear relaciones que los dirijan hacia nuevos aprendizajes, es decir a “pensar computacionalmente” para resolver problemas cotidianos, situaciones de aprendizaje que van más allá de aprender todas las herramientas de procesador de palabras, o una hoja de cálculo.

En mi opinión está dirigida considerar que para el planteamiento del impacto en aprendizajes particulares se precisa mucho más acceso y mayor fluidez en maestros y alumnos, que se asuma que son solamente una herramienta, como el lápiz en las manos de un analfabeta o de un poeta o un escritor, en las de un comerciante o en las de un artesano, depende de lo que hacen con ella. En ambos casos se hace magia con esa herramienta, pero la magia está en el usuario más que en el instrumento.

Y hay una propuesta abierta a la discusión:

Las falacias y falsas expectativas que se generan como resultado de las Tecnologías a causa de la falta de fluidez computacional de los directivos y docentes.

Cuando un director toma la decisión de introducirlas frecuentemente es empujado más por presiones externas que personales. O por decisiones técnicas más que académicas. Después viene la necesidad forzada de incorporarla al proyecto escolar.

Y el eje de esta propuesta es:

Si un director tiene fluidez computacional, si es un usuario flexible e inquieto por entender lo que las nuevas tecnologías pueden ayudar, el proyecto tendrá el impulso para permanecer en el tiempo. Se logrará arribar a propuestas surgidas de la comunidad de maestros, alumnos y director. Los maestros se motivarán aprender por la necesidad y utilidad surgida de las soluciones a realidades que se han “aguantado” por mucho tiempo, de saber que el ambiente general de usuarios que es de compartir internamente en la escuela los beneficios para todos. Clases más amenas, más retadoras, atención más personalizada, orden y celeridad en procesos tradicionalmente tardados.

La propuesta que propongo esta formada por las siguientes acciones:

- ✍ Definición del modelo educativo con el que integra la tecnología
- ✍ Identificar áreas de conocimiento prioritarias para usar la tecnología
- ✍ Evaluar las habilidades que se están perdiendo y las que se necesita impulsar.
- ✍ Evaluar la cultura de computacional de los maestros
- ✍ Promover la fluidez computacional de los maestros para facilitar su trabajo técnico-administrativo, creando estrategias de aprendizaje nuevas y creativas, estimular el desarrollo de habilidades.
- ✍ Promover la accesibilidad en el aula, en la escuela y en la casa del maestro.
- ✍ Incentivar la creación de redes de autoaprendizaje y socialización de aprendizajes en la comunidad de maestros.
- ✍ Definir el perfil computacional de sus estudiantes egresados en términos de habilidades.
- ✍ Evaluación continua de los procesos de aprendizaje de los estudiantes en relación con currículo y a la cultura computacional, auxiliándose de las computadoras.
- ✍ Establecer una cultura que desincentive el uso del papel.
- ✍ Proponer el análisis de los nuevos paradigmas surgidos del uso de la tecnología. (El predominio de la información y los contenidos sobre el conocimiento y la comprensión).
- ✍ Institucionalizar los procedimientos que les llevaron en el proceso a lograr la fluidez tecnológica

DEFINICIÓN DEL MODELO EDUCATIVO CON EL QUE INTEGRA LA TECNOLOGÍA.

Empezar por preguntarse cuál es el modelo educativo de la escuela y con el que se quiere incorporar la tecnología es de alta prioridad para establecer desde la denominación que estos tienen: Centro de cómputo o laboratorio de medios me hace pensar en un lugar ajeno al maestros de matemáticas o de Inglés. Pero sobre todo la preponderancia del enfoque de ese lugar, la tecnología por encima del contenido curricular, aprender a usar la computadora o los medios que se encuentran en le lugar.

Si se cree que el modelo es activo, constructivista o “tradicional” desde la denominación es necesario que cambie. Les llamo Centros de Aprendizaje, ya sea de matemáticas, de inglés de español, o de ciencias.

Estando definido el modelo, el responsable del Laboratorio o Centro de aprendizaje o laboratorio se les pedirá que ya sea para aprender a usar las herramientas o para usarlas en los contenidos curriculares las estrategias de aprendizaje sean consistentes con el modelo, enseñar a los estudiantes a su propio ritmo, por proyectos. Estimulando la colaboración, socializando el aprendizaje,

Cuestionará el director que se apliquen exámenes escritos con teorías o definiciones o descripciones de las partes de las computadoras realizadas en papel en vez de la computadoras.

Los maestros de grupo o de las diversas asignaturas llevarán a sus estudiantes a experimentar, analizar, comparar, crear, desarrollar ideas nuevas, desarrollar un proyecto si el modelo intenta ser constructivista. Y al realizar el director una vista podrá cuestionar a sus estudiantes acerca de lo que construyen investigando, colaborando, descubriendo.

Si el modelo es el tradicional lo que verá es alumnos haciendo ejercicios transcritos del libro o de un programa que les permite hacer muchos ejercicios y se los califica, no les deja avanzar si no están correctos los anteriores, O leyendo en un programa tutorial la información igual para todos los alumnos. Tal vez podrá ver al maestro de la materia aprovechando la oportunidad de trabajar con pequeños grupos de estudiantes para ayudar a aquellos que tienen dificultades de comprensión.

IDENTIFICAR ÁREAS DE CONOCIMIENTO PRIORITARIAS PARA USAR LA TECNOLOGÍA.

Es una realidad que aún en el caso de que todos los maestros de una secundaria tuvieran la fluidez y el entusiasmo para usar la computadora no sería posible que todos pudieran llevar a sus estudiantes. Es preciso definir áreas de conocimiento prioritarias para usar la tecnología y empezar llevando a los estudiantes con regularidad, Con esta opción se logra la fluidez en maestros y alumnos y si además se quiere medir los resultados, facilidad para darles seguimiento. Los resultados de que todos los maestros lleven asistan al Centro diluye la posibilidad de que logren la fluidez maestros y posiblemente de los alumnos. El uso esporádico frecuentemente trae como resultado que los maestros cuando llevan a sus estudiantes nuevamente se sienten muy inseguros y con dificultades para preguntar porque les apena preguntar lo que alguna vez “aprendieron” . A los alumnos les hace perder la motivación y la fluidez con el programa que estén usando si es especializado.

Si se considera que aun así es mejor que vayan con todos los maestros, lo que tiene efecto mejor es que los maestros si sean permanentes y que solamente cambien de grupos. Pero no es una solución óptima.

EVALUAR LAS HABILIDADES QUE SE ESTÁN PERDIENDO Y LAS QUE SE NECESITA IMPULSAR.

A través de la elaboración del proyecto escolar se tiene un plan de habilidades y destrezas que se trabajarán en el aula. Se recomienda que estas abordadas con mayor énfasis en los centros de Aprendizaje con computadoras. Usualmente la lectura de comprensión, las habilidades de comunicación verbal y escrita, las de cálculo y resolución de problemas, etc. Si se trabaja por Proyectos tiene la oportunidad de trabajar en una amplia variedad de habilidades de las que se desea en el proyecto escolar.

Adicionalmente estamos viendo que los estudiantes al contacto autónomo con la tecnología perdiendo habilidades por un predominio de la información y los contenidos sobre el conocimiento y la comprensión.

La dirección suele tener claras estas pérdidas y su recuperación no es posible sin la intervención de los maestros fluidos con la tecnología.

EVALUAR LA CULTURA DE COMPUTACIONAL DE LOS MAESTROS

Un director que desee incorporar la tecnología a la escuela sabe que no puede ignorar la cultura computacional de sus maestros, pero esta evaluación debe ser permanentemente retada al crearle necesidades de usos nuevos y creativos que le faciliten su trabajo técnico administrativo como académico. Esto se ha logrado cuando el director es un usuario flexible en su propio trabajo, establece comunicación continua con sus maestros usando esta herramienta.

PROMOVER LA FLUIDEZ COMPUTACIONAL DE LOS MAESTROS

Para facilitar su trabajo técnico- administrativo.

Una realidad cotidiana del director es la accesibilidad de comunicación permanente con los maestros, con frecuencia los ve desde lejos, pero no siempre logra el tiempo para atender a todos a un tiempo, la información urgente se vuelve problemática para los que asisten por horas, los detalles humanos de cercanía a sus acontecimientos personales e importantes suelen dificultarse por la misma razón, la atención de situaciones particulares de estudiantes que requieren atención se dejan pasar o se esperan hasta que hay una reunión. Una computadora en el salón de maestros y mejor aún en cada salón de clase, con clave de acceso solo para maestros hace un gran cambio, si esta en red y con acceso a correo electrónico.

El director solicita a sus maestros que cada día que asisten se conecten a su correo donde pueden establecer esa comunicación con el personal de toda la escuela, esta medida hace una gran diferencia de comunicación y deja además un testimonio de la comunicación y de la fecha en que se recibió.

El maestro reporta las inasistencias, calificaciones, planificaciones de clase, cartas descriptivas, etc. Recibe felicitaciones del director y de los compañeros de trabajo, sugerencias de sitios y cursos en Internet y presenciales, capacita y da inducción al personal de nuevo ingreso a través de este medio. Por supuesto para dejar más tiempo de hacer atender a los maestros y a los alumnos en forma personal.

Creando estrategias de aprendizaje nuevas y creativas, estimular el desarrollo de habilidades.

La facilidad que representa un aprendizaje que se da en la experiencia del uso cotidiano permite arribar a nuevos razonamientos de operación, de creatividad en el proceso. Solamente entonces el maestro es capaz de crear ideas nuevas, atender a los anti aprendizajes de los que los alumnos están apropiándose por su cuenta (causa desde mi punto de vista de la falta de intervención del maestro dejarlos solos la falta de propuestas más significativas.. Hemos encuestado a innumerables maestros de escuelas tanto privadas como públicas y los que habían desarrollado estrategias con tecnología son los que por diferentes razones han tenido necesidad de usar la computadora y son los que además son más creativos usándola.

Ellos reconocen que si no tuvieran la necesidad de usarla no habrían aprendido tanto ni se les habría ocurrido generar las ideas que han desarrollado.

PROMOVER LA ACCESIBILIDAD EN EL AULA, EN LA ESCUELA Y EN LA CASA DEL MAESTRO.

Si se genera la necesidad de que el maestro use la computadora para realizar sus tareas administrativas y para cumplir tiene que ir a un lugar diferente del aula, se torna difícil que perdure esta promoción de la necesidad. requiere que la tenga accesible para él. Hemos propuesto idealmente que la tenga a la mano en el aula, en su casa, en la sala de maestros En ese orden de prioridad.

Muchos han hecho el esfuerzo de comprarla para los hijos, pero mientras ellos no sienten la necesidad establecida por en centro de trabajo prefieren solicitar a algún conocido que se los haga, esto es posible cuando la necesidad es esporádica. Cualquier curso será desperdiciados por la falta de frecuencia y necesidad de uso.

DEFINIR EL PERFIL COMPUTACIONAL DE SUS ESTUDIANTES EGRESADOS EN TÉRMINOS DE HABILIDADES.

Cuando se opta por el uso de la computadora como herramienta de aprendizaje y las actividades son dirigidas por los maestros de materia o de clase es necesario definir las habilidades mínimas que todos los alumnos manejar en cada grado. Esto con el doble propósito de que los alumnos sean fluidos con cualquier maestro que quiera trabajar con ellos, aún cuando en el proceso puedan lograr aprendizajes nuevos. Por ejemplo principios básicos del ambiente Windows, de las herramientas de productividad, etc. Además se debe esperar que la fluidez de los alumnos permita que los maestros les soliciten trabajos cada vez de mayor complejidad. Sugiero que el responsable del centro apoye con el proceso de construcción de la cultura computacional de los alumnos, que tenga parámetros de los conocimientos de cultura con la computadora deben manejar, mas allá de las partes de la computadoras.

EVALUACIÓN CONTINUA DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

En relación con el currículo y a la cultura computacional, auxiliándose de las computadoras.

El director requiere que se realice esta evaluación en forma continua, que se involucre haciendo incluso visitas a las actividades y evaluar cada vez algún aspecto de la relación de habilidades que se proponga lograr institucionalmente.

La ventaja es que el propio instrumento de la computadora le permite hacer mas fluida esta evaluación., si se tiene una forma diseñada para este propósito. Lo hemos realizado a través de una guía de observación de aspectos cognitivos y formativos.

ESTABLECER UNA CULTURA QUE DESINCENTIVE EL USO DEL PAPEL.

Una ventaja ecológica y de facilidad administrativa es la motivación a dejar de usar el papel hasta donde sea posible. Particularmente la escuela es de los lugares donde hay un gran desperdicio de papel. La facilidad es también una oportunidad de acceso a la información. otra facilidad para el maestro es que llevarse a corregir tareas o trabajos es mas cómodo.

PROPONER EL ANÁLISIS DE LOS NUEVOS PARADIGMAS

Surgen del uso de las nuevas tecnologías nuevos paradigmas que frecuentemente no se alcanzan a prever y mucho menos a contrarrestar o a hacer nuevas reorganizaciones, hasta que se vuelven problemas. Un director con fluidez computacional, que tiene mas tiempo de visitar, acompañar a sus maestros y alumnos en las aulas, a instancias de las facilidades que le da la tecnología puede poner en la mesa de discusión de sus maestros lo que en conjunto, la comunidad escolar esta identificando como cambios que es preciso analizar, estimular o contrarrestar, según vean conveniente para los propósitos educativos.

INSTITUCIONALIZAR LOS PROCEDIMIENTOS QUE LES LLEVARON EN EL PROCESO A LOGRAR LA FLUIDEZ TECNOLÓGICA

En el proceso para lograr la incorporación de los maestros es preciso rescatar los mecanismos que funcionaron, los que no sirvieron y generar un manual de los procedimientos que han servido para apoyar la inducción del personal que en el tiempo se va integrando a la escuela.

CONCLUSIÓN

Muchos programas vendrán, nuevas tecnología surgirán, los maestros cambiarán pero la realidad de la existencia de la tecnología estará presente como una necesidad que crea desventajas a nuestros alumnos que egresan. Podemos conformarnos con tener computadoras en la escuela pero puede ser que no estimule haya cambio en le futuro de nuestros estudiantes, que no transforme la escuela. Se requiere de reconocer la realidad, y esta demanda mas dominio, destreza habilidad para comunicarse y resolver problemas y crear nuevas e inéditas soluciones haciendo uso de las nuevas tecnologías de la Información.

Algunas de las propuestas pueden parecer imposibles de implementar en el presente, pero es importante tener un plan en el horizonte que con la realidad actual se vaya conformando para lograr el propósito y condición necesaria para la eficiencia de las Tic en el aula.

Septiembre de 2003

LA FLUIDEZ TECNOLÓGICA DEL DIRECTOR DE LA ESCUELA:
OPORTUNIDAD PARA LOS PROYECTOS DE INFORMÁTICA EDUCATIVA
Guadalupe González Godínez
Asesoría Educativa en Computación

Domicilio

3ª. Cerrada de Castoreña "9 casa 4
Col. Cuajimalpa, México D.F.
CP 05000
Tel y fax 58 12 27 95
Cel. 04455 50314367
Correo electrónico: gggProdigy.net.mx

Requerimientos para la presentación:

Cañón, llevaría la presentación en Power Point en mi computadora con respaldo en Flash card. Llegado el caso de que se tenga que instalar en la computadora de la sala solamente necesitaría una computadora que tenga entrada USB.

CURRÍCULUM

Guadalupe González Godínez
Directora de Asesoría Educativa en Computación

Formación Profesional

Profesora de Educación Primaria
Licenciatura en Historia por la UNAM
Especialidad en Computación Educativa. Fundación Arturo Rosenblueth

Actividades Profesionales Educativas

Profesora de Primaria, Secundaria y Preparatoria.
Directora de Secundaria, Preparatoria y Académica del grupo de Colegios La Salle del Estado de México(Satélite) 1970 a 1985

Actividad en Informática Educativa

Directora del Proyecto Piloto de IBM en el Colegio Vista Hermosa 1986 – 1993
Asesora Externa en el sector educación de IBM desde 1988 a 1998
Implementación de proyectos en Informática Educativa en mas 200 colegios privados en diferentes ciudades del país y de escuelas públicas en 8 estados de la República Mexicana

Consultora internacional para LCSi Logo Computer Systems Inc. Capacitación de docentes y directores en Latinoamérica de 1989 a la fecha. (Colombia, Honduras, república Dominicana, Ecuador.

Ponente y tallerista en foros Nacionales e Internacionales de tecnología Educativa

Capacitación a Directivos, asesores - coordinadores de los Centros de aprendizaje con tecnología, docentes y de Centros de Aprendizaje con Computadoras.

Miembro de la Sociedad Mexicana de Computadoras en educación

Miembro de la International Society technology in Education

Grupo de trabajo 5, Formación