
PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA EL USO DE TECNOLOGÍAS MÓVILES EN CONTEXTOS EDUCATIVOS

1. PRESENTACIÓN

El desarrollo de una propuesta pedagógica es fundamental para favorecer el acceso y el uso de las tecnologías en escuelas y en comunidades, de modo que la que se pretende desarrollar busca mejorar la calidad de la enseñanza en las escuelas elegidas, como también, conseguir que el estudiantado y el profesorado obtengan una oportunidad de aprender y un espacio para incrementar su creatividad y sus conocimientos, para que puedan fortalecer su autoestima; esto generará al mismo tiempo una integración de las tecnologías digitales de forma apropiada al currículo escolar.

La propuesta ha implicado diseñar un modelo de capacitación para el profesorado de las escuelas seleccionadas que genere estrategias que permitan la participación de toda la escuela y de la comunidad en el desarrollo de modelos de uso de las tecnologías como herramientas de información, de comunicación y como herramientas pedagógicas en contextos diversos. Teniendo conciencia del carácter instrumental y de construcción de significados que tienen las tecnologías; se puede generar la adopción de una posición más activa, analítica y de intervención. Por tanto, ello implica generar capacidades de uso crítico de las tecnologías tanto en las escuelas como en las comunidades donde aquellas están insertas.

2. ANTECEDENTES

Para entender la propuesta es necesario conocer desde donde surge, por lo que se hará una breve introducción al respecto.

3. JUSTIFICACIÓN

La justificación para el diseño de la propuesta se basa en que el uso y la apropiación de las tecnologías se encuentra en la agenda de los Ministerios de Educación, el acceso a las tecnologías digitales en espacio local, abre posibilidades a un diálogo con el resto de la nación y el mundo (referir a la utilidad de las experiencias como aportes a la investigación que paralelamente se hará para recopilar información relevante para la toma de decisiones y para generar transformaciones.

4. LA PROPUESTA

4.1. Origen de la Propuesta

Se identificaron como pasos necesarios por seguir:

- Capacitación de docentes en el uso de tecnologías digitales.
- Seguimiento técnico pedagógico a las escuelas.
- Sistematización de experiencias prácticas implementadas
- Diseño y validación de la propuesta de uso.
-

4.2. Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

- Generar una propuesta pedagógica participativa para uso de las tecnologías móviles como parte permanente del proceso educativo que responda y dé reconocimiento a la diversidad.

Objetivos Específicos

- Diseñar e implementar un modelo de capacitación docente que propicie el conocimiento y la habilitación técnica en el uso de las tecnologías móviles en contextos escolares.

A partir de la ejecución de la capacitación:

- Desarrollar discusiones alrededor de la importancia del uso de las tecnologías.
- Recoger y sistematizar experiencias desarrolladas en las instituciones respecto al uso e incorporación de las tecnologías, que sirvan de base para elaborar criterios y perfiles programáticos así como modelos de uso de las tecnologías en escuelas.

4.3. Grupo Meta

El proyecto está dirigido a instituciones educativas públicas de Costa Rica y se desarrollará en las siguientes:

- Escuela Rincón Grande de Pavas (Pavas, San José)
- Escuela Yanuario Quesada (Escazú, San José)

- Instituto General Básico de Santa Ana (Santa Ana, San José)
- Escuela Pabellón (Santa Ana, San José)
- Escuela España, (Belén, Heredia)Belén
- Escuela Manuel del Pilar Zumbado (Belén, Heredia)
- Escuela Fidel Chaves (Belén, Heredia)
- Escuela Gabriela Mistral (Guácima, Alajuela)
- Escuela 11 de abril (Guácima, Alajuela)
- Escuela Rincón Chiquito (Guácima, Alajuela)

Para esta primera etapa del proyecto se trabajará solo con cuatro escuelas.

- Escuela Pabellón (Santa Ana, San José)
- Escuela España (Belén, Heredia)
- Escuela Manuel del Pilar Zumbado (Belén, Heredia)
- Escuela Fidel Chaves (Belén, Heredia)

4.4. Metodología

La metodología que se utilizará es participativa, por adaptarse a las condiciones y a las particularidades del grupo meta y porque permite relacionar la realidad concreta con la utilización de recursos. A su vez, facilita la puesta en común de ideas, problemas y expectativas de todas y todos los participantes, al tiempo que permite generar participativamente la propuesta pedagógica que se desea construir.

4.4.1. Etapas de Trabajo

1ª Diseñar e implementar un modelo de capacitación docente (en modalidad presencial y a distancia), que permita realizar paulatinamente la inserción curricular de las tecnologías.

2^a Constituir un equipo de trabajo entre escuelas, comunidad y comisión del Proyecto que favorezca la comunicación y el intercambio.

3^a Sistematización de la experiencia desarrollada y de las propuestas generadas durante la capacitación.

4^a Elaborar la propuesta pedagógica para uso de tecnologías en contextos escolares, validada por los participantes, que asegure su permanencia como herramientas insertas en el proceso de aprendizaje.

4.5. Modelo pedagógico

Para llevar a cabo la ejecución del proyecto Tecnologías Móviles en el ambiente escolar se ha desarrollado un modelo pedagógico. Este pretende dar un sentido al aprendizaje, ampliar y enriquecer el desempeño pedagógico, utilizando los recursos tecnológicos móviles en donde se combinan e integran estos recursos de modo que se optimice la construcción de conocimiento, por parte de todos los actores, en el proceso educativo y en todas las dimensiones del currículo.

Procura, además utilizar metodologías enfocadas en el aprendizaje por proyectos, donde se deriven varias técnicas que promuevan situaciones de aprendizaje tales como: indagación, colaboración, cooperación, resolución de problemas, pensamiento crítico, entre otras.

5. CAPACITACION DE PROFESORES

Para el diseño de la Capacitación se convocó por primera vez en a profesores, directores y supervisores de las escuelas seleccionadas, a una jornada presencial, con el objetivo de presentar e intercambiar inquietudes, necesidades, problemas, otros con respecto a las tecnologías de información y comunicación y su presencia en contextos educativos.

Mediante dinámicas de grupo, mesas de discusión, talleres grupales, conferencias y plenarias se recopiló información valiosa que permitirán saber no sólo cuáles son los conocimientos previos en relación con el uso técnico de las tecnologías digitales, sino también, cuáles serán las condiciones que requería cada escuela para poder introducirlas de la mejor forma.

En resumen, se trata de ofrecer a los /as participantes una capacitación que les permita introducir las tecnologías en contextos pedagógicos. Principalmente propuestas de uso en el aula y material bibliográfico; todo ello adecuado a la realidad de sus escuelas.

Capacitación que permita a las escuelas apropiarse de las tecnologías en tanto:

- Herramientas de información y comunicación
- Herramientas pedagógicas
- Herramientas para la conformación de núcleos de comunicación e información (interesuelas y escuela – comunidad).

5.1. Modalidades de la Capacitación

Durante el desarrollo del proyecto se llevará a cabo un programa de aprendizaje para los profesores participantes en el proyecto, con el objetivo de apoyarlos en el desarrollo de la experiencia.

El proceso tendrá una capacitación presencial y otra a distancia.

5.1.1. Capacitación Presencial

Esta capacitación consta de tres módulos.

Módulo 1: Uso instrumental de equipo

Se tratarán aspectos relacionados con el conocimiento y uso del equipo tecnológico que se utilizará durante el desarrollo de la experiencia.

- Uso de las computadoras Classmate PC
- Software del docente
- Internet: cómo buscar información

Módulo 2: Modelos de acción

Incluye el abordaje de los modelos de acción a desarrollar durante el Proyecto “Tecnologías móviles en el ambiente escolar”.

- Enfoque de aprendizaje basado en proyectos (EABP)
- Enfoque de aprendizaje basado en la indagación (EABI)

Módulo 3: Implementación del proyecto

Se desarrollarán aspectos relacionados con la puesta en marcha del modelo pedagógico en el ambiente escolar.

- Planes de estudio
- Planeamiento
- Ejecución grupal de un proyecto curricular, desarrollando los modelos de acción.

5.1.2. Capacitación a Distancia

Durante la capacitación a distancia los docentes participantes realizarán el diseño de un planeamiento para desarrollar en la institución educativa a cargo, considerando los lineamientos generales del Ministerio de Educación Pública.

Este será compartido con todos los involucrados en el proceso y será realimentado por los mismos.

6. CONSTRUCCION PARTICIPATIVA

La construcción participativa se dará desde el inicio de la capacitación, mediante la producción de insumos por parte de los /as docentes participantes, para el uso de las tecnologías en todos los momentos educativos así como el aporte que cada escuela puede dar a la capacitación. Entre las actividades que se pueden desarrollar las siguientes:

- Elaboración de programas y materiales curriculares para utilizar las tecnologías en las escuelas.
- Desarrollo de experiencias en el aula sobre la utilización curricular de las tecnologías.
- Diseño y desarrollo de proyectos innovadores.
- Intercambio de experiencias con otros/as docentes y otras escuelas.
- Intercambio de experiencias y formación en el uso de tecnologías digitales con padres y madres de familia o encargados.
- Debates en los centros educativos, con participación de la comunidad, sobre la necesidad de incorporar las tecnologías digitales en la escuela.

Con estos insumos se trabajará el diseño de la propuesta educativa para el uso de las tecnologías digitales y su integración pedagógica en contextos diversos, sistematizando la experiencia que se desarrollará. De esta forma, el trabajo que cada docente desarrolla durante su proceso de capacitación, servirá para la construcción de la propuesta, apoyados por la experiencia de formación y de trabajo de cada uno de ellos, así como por el apoyo de la escuela y de la comunidad en general.

Tanto la propuesta que surja como resultado de esta sistematización, como todas las demás propuestas que se generen en cada escuela, deberán ser presentadas durante la última jornada de capacitación, donde se espera socializar toda la experiencia y construir en equipo, mediante la unificación de criterios y modelos, una propuesta general para las escuelas que se integren luego al Proyecto.

En este sentido, la participación de la comunidad se presenta como un elemento fundamental a lo largo de toda la capacitación, pues es mediante ella que se van incorporando elementos propios en los procesos de aprendizaje.

7. PALABRAS FINALES

Se sabe que en un mundo como el de hoy, trabajar las tecnologías digitales con escuelas y comunidades involucra invariablemente, consideraciones de reconocimiento, reciprocidad, respeto, no sólo como objetivos por alcanzar sino que en la misma relación pedagógica y social que se sustenta. No sólo importa tener acceso a estas tecnologías, también importa poder alcanzar una apropiación con sentido de éstas, y desde el quehacer del MEP, importa el sentido pedagógico que éstas puedan tener, así también, la construcción social y los procesos de reflexión que de ésta se puedan generar.

Es muy importante que la propuesta considere tanto las dimensiones pedagógica como comunitaria, que considere la escuela como un espacio donde las comunidades participan en los procesos pedagógicos; aportan conocimientos y donde se potencian iniciativas de trabajo colaborativo favorables al desarrollo de escuelas y comunidades. Asimismo, se espera que la propuesta genere usos de las tecnologías digitales como puentes con otras comunidades y escuelas.

