

Los medios multimediales en la escuela. Una experiencia basada en la actualidad social.

Centro Educativo Juan Pascual Pringles.
Laboulaye, Depto. Roque Sáenz Peña, Prov. de Córdoba.

AUTORES

Martín, Pamela Esther.
Martín, Rocío Belén.

E-MAIL

Pam_de_agua@hotmail.com
Agua_los_4@yahoo.com
Rochi177@hotmail.com

CONTEXTUALIZACIÓN

La ciudad de Laboulaye, se encuentra ubicada en el Dpto. Pte. Roque Sáenz Peña, al sur de la provincia de Córdoba, a 350 Km. de la ciudad capitalina. Es una ciudad de 20.000 habitantes, enclavada en la zona de la pampa húmeda, esto determina que su producción económica este basada predominantemente en la agricultura y la ganadería. Otro ramo bastante desarrollado es la prestación de servicios, lo que determina un alto porcentaje de empleados públicos.

El Centro Educativo Juan Pascual Pringles es de gestión pública, dependiente de la Dirección de Nivel Inicial y Primario, que atiende a una población mixta y desarrolla sus actividades en dos turnos (mañana y tarde). El edificio donde desarrolla sus funciones esta situado en la Avda, Independencia N° 284, en pleno centro de dicha ciudad.

El alumnado que asiste al centro educativo proviene de diversos barrios de la ciudad.

En la actualidad cuenta con una matrícula promedio de 420 alumnos por año, número que se ha incrementado notablemente durante los últimos años.

En general el nivel socioeconómico y cultural del alumnado es medio, aunque se advierte también la presencia de sectores bajos, los cuales son asistidos a través del plan PAICOR con copa de leche, guardapolvos y calzados.

La escuela cuenta con una sala para informática, la cual esta dotada de veintitrés computadoras, dieciocho de ellas son inferior a Pentium II y las cinco restantes son superior a Pentium IV. También dispone de tres impresoras de punto funcionando óptimamente, una de color a chorro de tinta con problemas ocasionales y otra impresora multifunción que pertenece al Equipo Directivo, pero se utiliza si se fuera necesario.

El gabinete de computación fue actualizado en el mes de Febrero por la Fundación Cargill.

El equipo esta conectado en red, lo que permite un importante ahorro de tiempo, equipamiento y recursos.

Es pertinente mencionar que ciertos dispositivos tecnológicos que no hay en la escuela son traídos por alumnos o personal docente para su utilización. Por ejemplo MP3, cámaras digitales, etc.

En el ciclo lectivo 2006 se comienza a impulsar el proyecto "Autonomía más recursos: el libro y la informática, dos elementos para la comprensión"; para lo cual la Cooperadora del C.E. Juan P. Pringles contrata a una persona a cargo del gabinete de computación para llevarlo a cabo.

Contexto curso

El proyecto a describir se lleva a cabo con alumnos de 5º grado, integrando contenidos curriculares correspondientes al área de Ciencias Sociales. Más específicamente la temática tratada, se orienta hacia el conocimiento y entendimiento de la situación socioeconómica del país, haciendo referencia a hechos actualmente relevantes, como el conflicto agropecuario y la violencia en el fútbol.

PERIODO DE REALIZACIÓN

Este proyecto de aplicación real, que intenta promover la enseñanza y afianzamiento de los saberes previos, se comenzó a principio del año lectivo 2008, específicamente en el mes de Mayo; estimándose para dicho proyecto una producción y construcción de siete meses de duración. Cabe aclarar que aun dicho proyecto no se ha finalizado.

JUSTIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA

La escuela gradualmente va incorporando el uso de las nuevas tecnologías como materiales para el aprendizaje. Por lo cual se mantiene desde la institución una visión de la tecnología en la educación como portadora de información y modeladora de realidades, siendo fundamentales las acciones que el alumno realiza sobre los materiales para el logro de la construcción del conocimiento.

El escenario tecnológico producido actualmente modifica el tiempo y espacio de los procesos educativos en cuanto a la organización y articulación, considerada como área-problema-oportunidad dentro del Programa Transversal Integrador del SNI (PROTIS); que considera a las Nuevas tecnologías como un tema relevante (Programa Transversal Integrador del SIN, 2006-2010).

Además creemos que aproximar a los alumnos al uso de herramientas informáticas permite poner en práctica y desarrollar aspectos de la inteligencia visual-espacial, lingüística, inter-personal (si las tareas se realizan en forma grupal), intra-personal (siempre es posible mejorar la propia capacidad en relación a lo tecnológico-informático) y lógico-matemática.

El docente, a la hora de enseñar, debe enfrentar las características individuales de los alumnos para favorecer su crecimiento como persona. El planteo didáctico es el soporte que se da al alumno en la organización del contenido del aprendizaje, mediante el uso de incentivos atencionales y motivacionales, propiciando un feedback y un seguimiento atento a sus progresos y dificultades.

Los conocimientos nuevos ya están relacionados con los que ya posee y deberán provocar una predisposición favorable para que el sujeto encuentre placer en comprenderlo e incorporarlo. La predisposición del alumno no depende del docente, pero este debe buscar la manera de favorecerla a partir de la relevancia de los saberes que intenta transmitir (Intel, 2003).

Es relevante a la hora de trabajar con la computadora considerar las funciones de los materiales informáticos ya que favorecen y propician el uso de diferentes herramientas para la producción, organización y sistematización del conocimiento y para la resolución de problemas. Favorecen diferentes centros de interés en los alumnos y permiten a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje (Fierro, 1997)

OBJETIVOS QUE SE PERSIGUE LA EXPERIENCIA

Como objetivo general se pretendió:

- Convertir la tecnología informática en instrumentos pedagógicos que promuevan mayores aprendizajes.

Para el desarrollo de la experiencia se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Expandir las posibilidades de aprendizaje en el aula, utilizando la computadora para investigación, publicación y comunicación.
- Proporcionar criterios que ayuden a seleccionar, evaluar y utilizar recursos extraídos de ambientes no tradicionales.
- Promover la elaboración de producciones que consideren nuevos recursos.
- Desarrollar la creatividad, evidenciando a través de su producción, la integración de nuevos saberes y la reutilización de los previos.
- Permitir y favorecer la exploración, el desarrollo y la evaluación, favoreciendo el intercambio con los pares y estimulándolos a compartir las experiencias y los logros.

DESCRIPCIÓN

En un ambiente informatizado, se puede encontrar una serie de recursos informáticos disponibles para el aprendizaje. En este caso la computadora, la impresora, los programas y diferentes dispositivos y recursos con que cuenta el gabinete de computación, son instrumentos disponibles para construir los nuevos conocimientos.

Se utilizarán también los recursos didácticos analógicos necesarios para la puesta en práctica del proyecto y el seguimiento de los procesos de aprendizaje.

Se eligió Power Point XP porque es un generador de presentaciones multimediales. Una presentación es un show, generalmente en base a diapositivas o transparencias que se usa para exponer un proyecto ante una audiencia determinada.

Cada página de esa presentación puede contener texto, gráficos, animaciones, videos, sonido, tablas, organigramas, etc. La presentación obliga a seleccionar contenidos en base a lo que se quiere transmitir, buscar ideas principales, jerarquizarlas, ordenar las diapositivas en base a un esquema. Y debe tener una presentación, un nudo y un desenlace como todo relato.

También se usa Excel XP por su función de transformar los datos contenidos en gráficos de diferentes formatos, para ser utilizados en la aplicación antes mencionada.

Es importante conocer algunos conceptos imprescindibles para entender lo que ocurre cuando se trabaja en la computadora. Por lo cual el proceso se dividió en ejes progresivos, ya que es importante planificar las actividades para otorgarle sentido al recurso:

- Exploración y reconocimiento del programa a utilizar en este caso Power Point.
- Esquema Base de contenido del Trabajo de Campo realizado por los alumnos.
- Reformulación del Esquema de contenido dependiendo de la producción individual.
- Introducción a nuevos recursos informáticos.
- Aplicación de los nuevos recursos informáticos a partir de los diferentes Proyectos y Trabajos de Campo.
- Reformulación de la producción dependiendo de la experiencia individual.

Como anteriormente se mencionó, los alumnos de quinto grado trabajaron con los temas: violencia en el fútbol y conflicto agropecuario, durante el trascurso de las clases de Ciencias Sociales, dicho trabajo fue realizado en grupo bajo la supervisión de la docente a cargo del área. Actividad que fue finalizada al momento de ser trabajado en el gabinete de informática, es decir, que el contenido no fue reformulado en las clases de computación.

Mediante el proceso de puesta en práctica, fueron surgieron algunos interrogantes sobre el uso de recursos, referidos a la exploración e investigación de nuevos dispositivos informáticos. Una actividad que planteo un desafío importante, fue la que llevo a los alumnos a plantear acerca de como obtener imágenes dentro de la aplicación y los distintos métodos para llevar a cabo esa acción.

Los alumnos, también se encontraron ante el descubrimiento de nuevas ideas que permitieran comunicar los contenidos vertidos en el trabajo práctico, a través del uso de las nuevas tecnologías. Ya que se plantearon en algunos casos el uso de herramientas audiovisuales.

También, ante la basta información contenida en los trabajos, se intentó promover el aprendizaje mediante estrategias, como el resumen, mapas conceptuales y diagramas.

RESULTADOS PARCIALES OBTENIDOS CON LA EXPERIENCIA

Los resultados parciales permiten vislumbrar que la atención de los alumnos frente al trabajo mostró un bajo nivel de dispersión.

Progresivamente se logró la aplicación de estrategias lógicas de organización de la información. Y a su vez se promovió el uso de estrategias y métodos informáticos, así como la selección adecuada del tipo de herramienta para la resolución de problemas.

Además se observó un óptimo nivel de conocimientos básicos en relación a las aplicaciones específicas y su entorno (la computadora).

Los alumnos fueron desarrollando cierta independencia frente a la computadora y al uso de otros dispositivos tecnológicos.

Al llevar a cabo los trabajos ya formulados en clase, los alumnos se encontraron con que los contenidos vertidos en el mismo eran escasos, planteando la importancia de reconsiderar más material bibliográfico y de campo.

DIFICULTADES PARCIALES ENCONTRADAS EN LA REALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Ante la actualización del gabinete de informática hubo varios inconvenientes que retrasaron el dictado de las clases ya planificadas, además se presentaron otros problemas que dificultaron en el desarrollo de la propuesta.

Cabe aclarar que el edificio en el que la institución desarrolla sus actividades, es muy antiguo, lo que trajo aparejado problemas eléctricos que derivaron en un retraso.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Los resultados parciales obtenidos, fueron acordes a los objetivos planteados, lo que nos permite valoración positiva de la experiencia a nivel institucional y personal, del equipo docente.

Los alumnos demostraron actitudes positivas frente a la experiencia, ya que la atención era alta, había bajo nivel de dispersión, se mostraban motivados y activos.

Algo importante a tener en cuenta es que los grupos de trabajo se desempeñaban a su ritmo, sin descuidar los contenidos básicos de informática.

PERSPECTIVA FUTURA

Se pretende a modo futuro llevar a cabo una presentación del final del producto a los padres y demás alumnos de la institución.

También se pretende desarrollar para el posterior ciclo lectivo, un proyecto netamente con contenidos informáticos que partan de los conocimientos adquiridos mediante el actual trabajo.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

Candau, D.; Doherpy, J.; Yost, J. y Kuni, P. 2001, 2002, 2003. *Intel® Tech to the future*. Intel® Coporation.

Fierro, M. 1997. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. 1997. *La selección y el uso de materiales para el aprendizaje de los CBC*.

Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa. 1994. *La computadora como herramienta y auxiliar didáctico*. México.

Martín y Barbero. 1987^a. *De los medios a las mediaciones*. Barcelona, España: GG.

Programa Transversal Integrador del Sistema Nacional de Innovación PROTIS .2006 –2010. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Secretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva.