



“La XO y los cambios en las prácticas docentes y en las interacciones en el aula”

Análisis de los datos cualitativos

Dominique Demellenne

Patricia Misiego



Impacto de la Xo sobre:

Las interacciones
pedagógicas

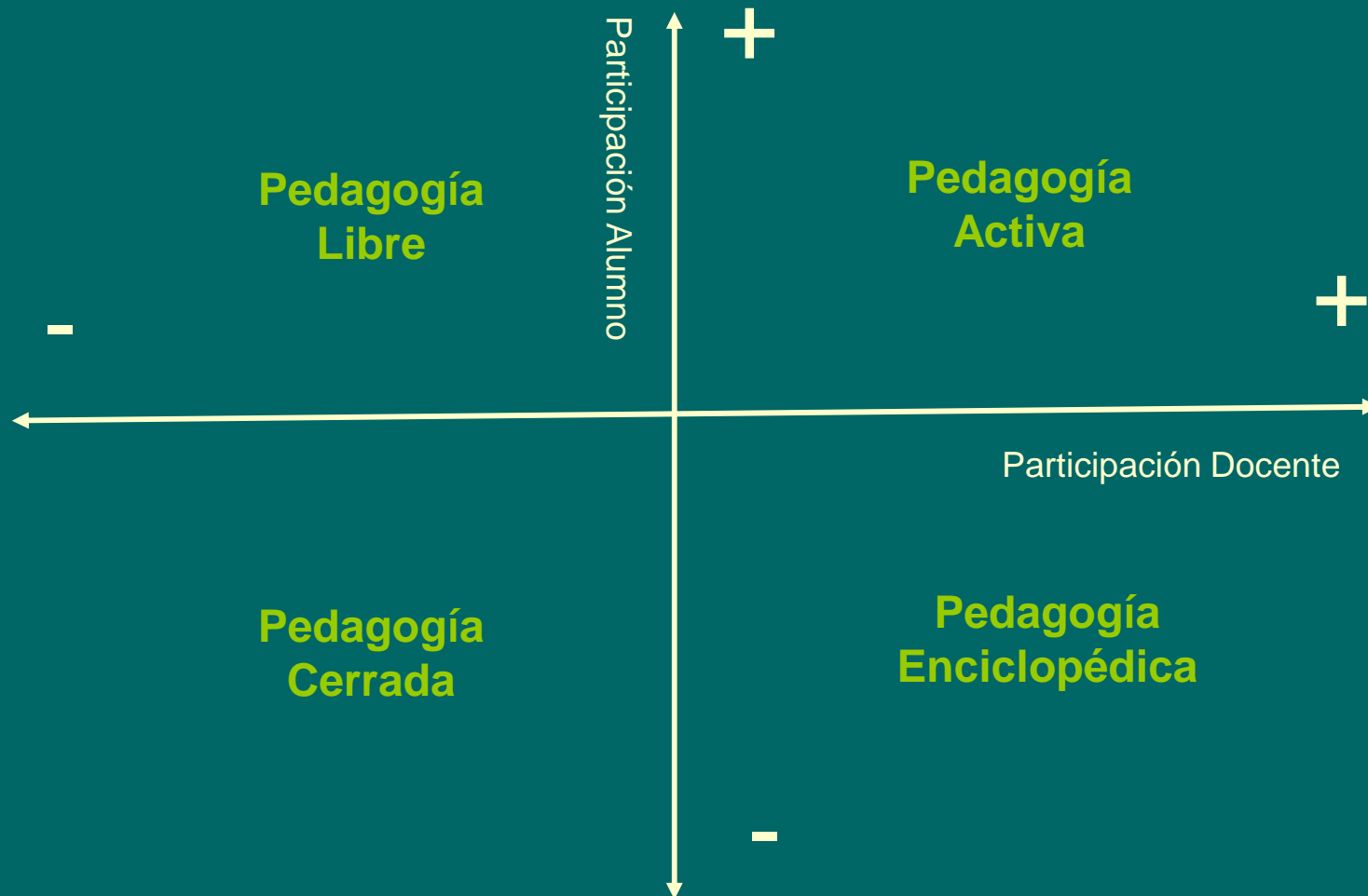
Las competencias
virtuales

Los procesos de
socialización

Los procesos
cognitivos



Las interacciones pedagógicas.





Pedagogía abierta

- Las TICs pueden favorecer la autonomía y respeto de las diferencias, dejando a cada estudiante la libertad de buscar las informaciones de su interés, desarrollar sus talentos a partir de las orientaciones del docente, etc.



Pedagogía libre

- Muchos niños, niñas y adolescentes, pasan horas solos frente a su computadora, y eso podría suceder también en las escuelas si los docentes no tienen la posibilidad de orientarlos. La introducción de la XO podría de esta forma transformarse en una nueva experiencia de pedagogía libre, dejando los educadores (docentes y padres) en un segundo plano.



Pedagogía cerrada

- Con buenos programas informáticos podríamos lograr este modelo, estandarizando las capacidades y metas a lograr, programando los procesos paso a paso, los alumnos y docentes respetando las instrucciones. De esta forma podríamos lograr el sueño de una educación igual (en metas y contenidos) para todos los estudiantes.



Pedagogía enciclopédica.

- Puede ser que esta pedagogía, todavía presente en varias escuelas, aunque tiene poco futuro con la introducción de las TIC's. Los medios de comunicación entraron en competencia con el docente, como única fuente de conocimiento. Muchos tardaron en adaptar su enseñanza a estos nuevos contextos, pero el acceso a Internet y a variadas fuentes de información aceleran este proceso.



Socialización, interiorización de

- normas, reglas
- costumbres, hábitos
- valores
- pautas,
- Nueva cultura

Desafío: educar en el “buen uso” de las tecnologías.



Procesos cognitivos

- la forma de conocer, comprender y aplicar estos conocimientos
- Desempeño del estudiante, en cuanto a **“conocimiento, comprensión y aplicación”** .



Las nuevas competencias virtuales.

- *uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información.*
- *uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.*
- *capacidad de buscar, obtener y tratar información, así como de utilizarla de manera crítica y sistemática, evaluando su pertinencia y diferenciando entre información real y virtual, pero reconociendo al mismo tiempo los vínculos.*



4 docentes con “Prácticas innovadoras con TICs”.

Criterios de selección de los docentes.

- Lista docentes
- Resultados SNEPE
- Tipo de relato encuesta virtual
- Propuesta directores
- Propuesta formadores



1. Encuesta virtual

2. Grupo Focal (25)

3. Observación de practicas (4)

- Entrevista

- Observación de clase

- Filmación

- Socialización



Los resultados



1. Las interacciones pedagógicas

- El desarrollo pedagógico actual es más eficiente, porque el menor uso del pizarrón permite ahorrar tiempo para dedicarlo a actividades más pedagógicas.
- El trabajo es también más creativo, por el hecho de poder tener acceso a más herramientas e informaciones.



- Nuevas interacciones pedagógicas:
- Por el hecho de participar de algo totalmente nuevo y la necesidad de investigar nuevas repuestas y formas de trabajar las interacciones se hacen más “horizontales” entre el docente y sus alumnos, pero también entre colegas.



El papel del docente:

- *El docente toma un rol más orientador, organizador de las informaciones y del acceso a los nuevos conocimientos. Para seguir siendo un referente, el docente debe reorganizar su trabajo, investigar nuevas alternativas, hacer las adecuaciones al plan de estudio de su grado, estar atento a los procesos de su grupo.*



- Para los estudiantes, la apertura al mundo que permite Internet, le permite tener nuevas ideas, enriquecer su vocabulario, entrar en relación con nuevos compañeros, etc. hechos valorados por los estudiantes que vienen de familias con menores recursos que lo ven como una real oportunidad de estar en igualdad de posición con estudiantes de colegios privados.



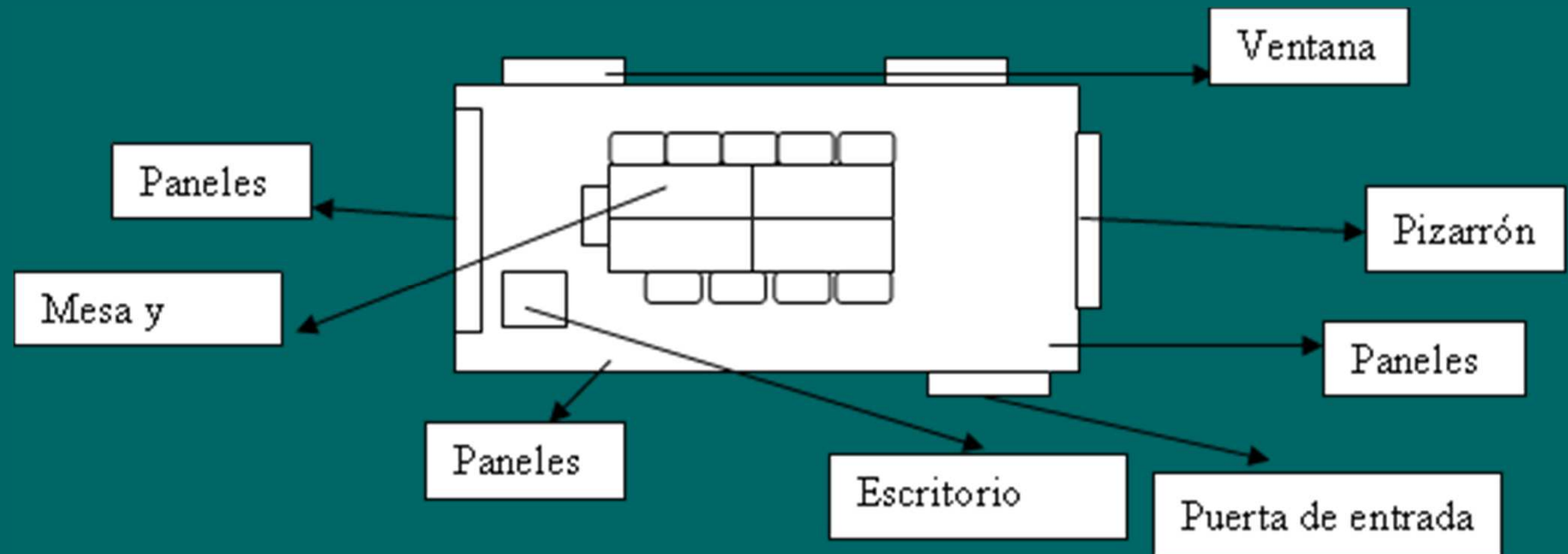
- Gestión del cambio: El uso de la Xo modifica las representaciones sociales relacionadas a lo que es una “buena educación” y se enfrenta a la resistencia de algunos padres o docentes.

“No podemos dejar de utilizar la pizarra, porque son los padres mismos los que no aceptan, porque si ellos no llevan una tarea escrita en sus cuadernos ellos mismos son los que objetan: “estos niños no hacen nada””



La introducción de la Xo en las escuelas generó también cambios profundos en cuanto al uso del espacio. Este ya no se reduce al espacio físico del aula, la computadora se usa en el patio, en los hogares, afuera del espacio escolar. Dentro del salón de clase, la pizarra ya no es el centro de atención.

Además apreció un elemento que no estaba previsto en el diseño inicial del Programa UCPN, que es la poca duración de las baterías de las computadoras y los problemas de conectividad. Eso obligó a los técnicos a crear un “pulpo de conexión” que se transforma en el centro a partir del cual se conectan los alumnos.





- El uso de Internet permite también el desarrollo de nuevas interacciones sociales más bien virtuales.
- Con la XO los tiempos y procesos son diferentes. El deseo de usar la máquina e investigar se extiende más allá de los tiempos escolares.



2. El proceso de socialización

- *Una preocupación constante de los docentes es la “concentración” de los estudiantes hacia los procesos de aprendizaje y para eso es necesario mantener una cierta “disciplina”. Dentro de los factores de distracción aparecen los juegos electrónicos y dentro de los factores de riesgos las redes sociales por ser interacciones virtuales que escapan al control físico de los docentes*



- Es la esencia misma de la socialización (control, disciplina, organización) que debe ser renegociada con la dificultad mayor que los educadores ya no tienen el control del espacio que se vuelve virtual.
- **¿Cómo vigilar y castigar en la sociedad de la información?**



- Como toda innovación, el uso de las nuevas tecnologías genera no solo nuevos comportamientos y reglas, sino también nuevos valores relacionados al buen uso de estas herramientas.



3. Las competencias virtuales

- El tema de las nuevas competencias virtuales desarrolladas a partir de este proyecto aparece poco en las entrevistas realizadas. En un primer momento declaran tener pocas informaciones sobre este tema.



- Muchas veces, relacionan las competencias virtuales con la programación (que definen como el uso de los programas), el uso de ciertas herramientas y la investigación. Reconocen que falta precisar mejor estas competencias y definir como evaluarlas.



4. El proceso cognitivo

- *Con el uso de las nuevas tecnologías los procesos de construcción de los conocimientos se van modificando*
- *“Están mucho más atentos a la máquina o sea que atienden más en clases cuando están trabajando con la máquina, porque es algo diferente a lo que ellos siempre tuvieron o sea es una didáctica diferente a las anteriores”*



- Los docentes están investigando todavía, hasta donde pueden y deben modificar sus procesos didácticos.
- Pudimos observar que el uso de las TICs modifica la forma de leer y escribir. Es un dato importante que demuestra la necesidad de diseñar una nueva didáctica de la lectoescritura. Los docentes señalan que el uso de la computadora, incentiva un tipo de lectura y escritura pero es necesario complementarlo con otros métodos para desarrollar la motricidad, la caligrafía, los sonidos, entre otros.



Conclusiones: revisar nuestros paradigmas educativos.

- o La introducción de las nuevas tecnologías en aula nos obliga a revisar nuestros paradigmas educativos. En este sentido podemos preguntarnos si la Xo es solo una herramienta más como lo afirmaron varios docentes o si los cambios generados afectan algo más que la tecnología educativa, es decir la forma de enseñar y aprender conocimientos. De un lado pudimos observar que muchos de los puntos señalados no son específicos al proyecto XO



¿Lo que necesitamos, es solo una actualización o una transformación profunda de las prácticas y del sentido de la educación?

Las TICs en aula

- Modifican las interacciones generacionales y las relaciones de poder ligadas al acceso al conocimiento. Eso afecta a la autoridad y legitimidad del docente.
- Obligan a redefinir el rol del docente (padre, director...) y el concepto de alumno (sujeto y autónomo en su proceso de aprendizaje).
- Permiten nuevas interacciones pedagógicas más allá del espacio y tiempo escolar.
- Estas nuevas interacciones salen del sistema tradicional de “control” obligando el diseño de nuevas estrategias de socialización.
- Introducen nuevas competencias.
- Construyen una nueva cultura (con nuevos valores, hábitos, comportamientos)
- ¿Obligan a pensar nuevas didácticas?



Algunas recomendaciones...

- Necesitamos producir conocimientos interdisciplinarios sobre este tema.
- Los docentes necesitan encuentros, apoyo, reconocimiento y tiempo para enfrentar estos cambios.
- Debería existir un marco de competencias que defina lo que se debe lograr grado por grado, teniendo en cuenta los procesos de los estudiantes.
- Además los docentes en el inicio del programa necesitan tiempo para investigar y descubrir como adecuar el uso de la XO con el desarrollo de sus contenidos.
- Potenciar el buen uso de las redes sociales.
- Los cambios en cuanto a tiempo y espacio (entre otros), a mediano plazo, podrían obligar a una reorganización de los marcos administrativos definidos por el MEC.



“La nueva enseñanza no es abrir la XO y aprender todo nomás. La XO no es toda la enseñanza, tiene que haber la parte humana también... Este proyecto cambio mi carácter y todo ...

“El maestro es un artista creativo y busca darle todo a su niño/a,...”.