

Tendiendo redes para pescar en las aulas

Mtra. Victoria Eugenia Casariego Vázquez
Jefa de la Unidad de Educación a Distancia
CSES, México D.F.

A lo largo de cinco años y con la finalidad de consolidar y unificar el enfoque metodológico-pedagógico de los diversos esfuerzos por integrar los recursos informáticos y de comunicación en el trabajo cotidiano de las comunidades escolares, así como reunir a creadores y diseñadores de software educativo de los diferentes niveles y modalidades de educación básica que al día de hoy con 307 propuestas educativas registradas ante el Instituto Nacional de Derechos de Autor¹, conforman un catálogo con participación internacional que en este 2007 alcanza una mención honorífica en el concurso que organiza el Instituto de Fomento e Investigación Educativa (IFIE).

Proyectos de investigación interdisciplinarios que con una metodología activa y participativa, optimiza los recursos informáticos y de comunicación al alcance, demostrando que los aprendizajes se construyen jugando, transformando e innovando.

Un proyecto desde las aulas para las aulas que ha permitido compartir saberes y socializar entre pares evidencias del uso y aplicación pedagógica de las TIC's en nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje que pueden consultarse en el sitio http://www.e-mexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex_Experiencias_Educativas del portal de e-México y cuyo seguimiento y evaluación incluye a instituciones como la UNAM, IPN, ILCE, INEE, CONAFE, SOMECE o UNETE entre otros.

A partir de que en el 2000 se generaliza que cada una de nuestras escuelas secundarias cuenta con un aula de medios con un promedio de 20 computadoras y al menos un proyecto de Informática Educativa como SEC²¹, red escolar, laboratorios G@M, talleres de Computación, surge la necesidad de unificar el enfoque pedagógico-metodológico del área de informática educativa.

En el 2001 se piloteó este enfoque basado fundamentalmente en el desarrollo de proyectos interdisciplinarios, involucrando a todas las materias del Plan de estudios con una metodología activa y participativa de los estudiantes y demás

actores del hecho educativo, usando y aplicando en un marco de libertad y creatividad, de manera integral los recursos informáticos y de comunicación, obteniendo resultados significativos.

Durante el ciclo escolar 2002-2003, se generalizó este enfoque y metodología pedagógica y al mismo tiempo se difundió una convocatoria en todas las escuelas secundarias pertenecientes a la Coordinación, incluyendo no solo a los responsables de los proyectos de informática educativa, sino a los docentes de todas las especialidades del plan de estudios de educación secundaria².

A la fecha, haciendo un recuento de todos los trabajos obtenidos, el catálogo quedó conformado por 307 experiencias educativas, que pueden consultarse en los portales del Sistema Nacional e-México:

(http://www.e-aprendizaje.gob.mx/wb2/eMex/eMex_Experiencias_Educativas), en el Centro de Cultura Digital Inttelmex en el sitio <http://www.escuelasenaccion.org> y en la página de la Subsecretaría de Servicios Educativos para el D.F., previamente registradas ante el Instituto Nacional de Derechos de autor con el No. 03-2004-102211004100-01.

Destacando la participación a partir de la cuarta convocatoria de dos propuestas internacionales de escuelas de Colombia y de España.

| Convocatoria | Ciclo Escolar | Total parcial |
|---------------------------------------|---------------|---------------|
| 1 | 2002 – 2003 | 57 |
| 2 | 2003 – 2004 | 76 |
| 3 | 2004 – 2005 | 85 |
| 4 | 2005 – 2006 | 89 |
| Total de Propuestas Educativas | | 307 |

*Estadística del Catálogo de Experiencias Educativas Significativas
Unidad de Educación a Distancia febrero 2007.*

El seguimiento y la evaluación se ha llevado a cabo por Instituciones externas reconocidas en el área como la UNAM, IPN, ILCE, INEE, CONAFE, SOMECE, UNETE, CDIAR, Centro de Cultura Digital Inttelmex que han contribuido con acciones pedagógicas y asesoría individual a algunos de los proyectos que documentan claras evidencias de mejora.

En el caso del Sistema Nacional e-México hemos trabajado de manera conjunta a lo largo de este

proyecto teniendo como propósito inmediato la creación de una comunidad virtual de autores como resultado de las necesidades educativas identificadas en el primer encuentro con los participantes en el 2006, donde compartieron materiales didácticos elaborados con el uso y aplicación de herramientas (Power Point, Excel, Flash, Publisher o software libre); materiales de aprendizaje informáticos de estudiantes para estudiantes soportados por investigaciones, documentales enriquecidas con información de sitios y páginas electrónicas, simuladores, programas educativos interactivos o juegos.

Rescatamos el valor pedagógico de la programación, con Logo, Visual Basic, HTML o Java, docentes y estudiantes diseñan software rebasando así el nivel de usuarios y dando al material informático características propias y originales, además de la frescura y contemporaneidad de lo creado, que les ha dado la posibilidad de participar en congresos y simposios nacionales e internacionales.

Tenemos claro que los resultados del impacto de la aplicación pedagógica de estos recursos van más allá de los equipamientos y los anchos de banda del Internet representando un reto el convertir y aprovechar estas herramientas para potenciar y favorecer aprendizajes significativos y estrategias efectivas de enseñanza.

Mtra. Victoria Eugenia Casariego Vázquez
Jefa de la Unidad de Educación a Distancia
Izazaga No. 38 Piso 8, Col. Centro, Deleg.
Cuauhtémoc.
Tel. 30038413
e-mail: victoria@sep.gob.mx

Bibliografía

¹ Tercera versión del catálogo “Recuperación de experiencias educativas significativas con el uso y aplicación de recursos informáticos en las escuelas secundarias del D.F.” 2005.

² SEP. Plan de estudios 2006. Educación básica. Secundaria.