



**Eje temático elegido: El uso de la informática en el aula**

**Escudo: “La Piedra fundamental”**

**Instituto:** IPEM N° 244 “Víctor Santiago Iraola”

**Localidad:** Bulnes

**Autores:** Zubillaga, Jorgelina  
Braida, Graciela

**E-mail:** [vsiraola244@Yahoo.com](mailto:vsiraola244@Yahoo.com).ar  
[jorgelinazubillaga@hotmail.com](mailto:jorgelinazubillaga@hotmail.com)  
[cborghi@bulnes.com](mailto:cborghi@bulnes.com)

✓ **Contextualización**

Es una institución de un pueblo pequeño del sur de la provincia de Córdoba, la cual hace cinco años que el gobierno otorgó el equipamiento para la sala de informática. Son ocho computadoras “Pentium 3” con el sistema operativo de Microsoft Windows XP y un Office 2007; con el disco duro frizado con un programa DEEP FREEZE 6, con el fin de restringir el acceso al sistema para evitar los cambios de configuración, borrado de carpetas, programas y mayormente proteger el equipo del ingreso de virus por Internet; nos manejamos con Pen Drive para el guardado de trabajos diarios y proyectos que desarrollamos. Las mismas no están conectadas en red, por una cuestión de mejor control en el trabajo y contamos con Internet Banda Ancha (264 K de velocidad). Todas poseen Lectora y grabadora de CD, lectora de DVD y parlantes y solo una con lecto-grabadora de DVD.

Desde hace cuatro años la institución cuenta con un puesto de trabajo fijo en la sala de informática, un ATP, hasta ese momento la sala era usada en contadas ocasiones y por un número reducido de profesores, dicho uso era realizado en forma esporádica sin una continuidad y para algunos programas determinados de uso corriente. Desde que la sala cuenta con un personal a cargo se a podido implementar en forma mas eficiente con diferentes áreas, el trabajo conjunto proyectos creativos, como este, pero por sobre todo la correlatividad del aprendizaje, tanto para la materia que va a desarrollar un tema en la sala de informática como en los contenidos de las TIC, superando ampliamente los objetivos planteados sin olvidar la limitación de recursos informaticos que se tiene.

Al establecimiento concurren los alumnos del pueblo, de las zonas cercanas y de otros pueblos ya que cuenta con un Internado de Varones y uno Internado de Mujeres, su escolaridad es doble turno. En total son unos doscientos alumnos aproximadamente, el CBU cuenta con dos divisiones por curso y el Ciclo de Especialidad esta formado por una sola división. El número de alumnos promedio por curso es de 25.

Este trabajo se realizó con los alumnos de CBU (en su totalidad) se trabaja desde el comienzo con grupos de dos o tres, quedando a elección de ellos la forma de agruparse para realizar el mismo; se articulan tres aéreas, Lengua, plástica e Informática. Siendo varios los trabajos realizados pero luego de una exposición de los mismos se elige uno por votación, para que nos represente.

El pueblo cuenta con un único Centro Tecnológico, de cinco máquinas que en este año no están conectadas a Internet, las cuales estan disponible solo a horarios restringidos; y se dispone del servicio de Banda Ancha para los hogares, con la desventaja de ser a un costo alto, lo cual solo pueden acceder al mismo un determinado sector social.

✓ **Objetivos**

- \*Favorecer la aplicación creativa de todos los alumnos y las posibilidades expresivas.
- \*Promover el análisis crítico de las nuevas formas de representación del Lenguaje propio del mundo informatizado, con sus avances tecnológicos y su impacto en los procesos comunicativos.
- \*favorecer la producción creativa individual y grupal valorando su propia obra y la de sus pares.
- \*Favorecer la adquisición de las competencias básicas para el manejo de las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), como un medio creativo-expresivo.
- \*Fortalecer la transvesabilidad de diferentes áreas con la posibilidad de tener un punto de encuentro, las TIC.



### ✓ Período Realizado

El aprender siempre implica esfuerzo y maduración por parte tanto del alumno como del docente en sí. El ritmo de aprendizaje de cada alumno no es uniforme ni previsible con exactitud, cada uno lleva su propio ritmo y forma de saberes. El querer ir rápido regularmente, resulta no beneficioso, es por ello que este proyecto se comienza a cristalizar luego de empezamos a planear la llegada de los veinte años como institución y queriendo darles la participación propia de ser partes de nuestro instituto, se realiza este proyecto en agosto de este año; con un mes de trabajo exclusivo en la institución (hasta setiembre), donde exponen ante autoridades de la institución y del pueblo en general; es en forma anónima, y se elige por voto secreto uno de ellos. No fue necesario el uso de tiempo extra-escolar, ya que al contar con tres materias de trabajo en conjunto se disponía de una carga horaria importante para desarrollar el trabajo en sala.

### ✓ Descripción de las acciones realizadas

El tener la posibilidad de relacionar la informática con otras materias, que los alumnos trabajen con temas concretos y a la vez aprendan el manejo de la misma ha facilitado la adquisición de las habilidades y conocimientos de computación y su manejo.

Que el alumno no sienta la informática como otra hora cátedra, ayuda al desarrollo de la misma, siempre que el seguimiento de la misma sea como corresponde y no como una hora de paso, estos proyectos lo demuestran a diario en nuestra institución mas aun con los resultados obtenidos.

En la sociedad de hoy la información ocupa un lugar central lo que justifica su presencia en los saberes y haceres propios del campo educativo y se hacen indispensables que formen parte de la educación propia del adolescente. Ésta información es en gran parte proporcionada por la informática.

Lo propuesto por el área tecnológica es una alternativa que nos permite modificar nuestras prácticas pedagógicas con la introducción de dichas tecnologías en el hecho educativo mismo, como una herramienta propia. Con la visión clara de esta necesidad nos replanteamos nuevas metodologías donde la actuación del docente y del alumno se modifique en función de la introducción de estos cambios en la información y la comunicación, haciendo un fuerte hincapié en la necesidad de la cátedra compartida para articular las diferentes áreas.

Este proyecto surge por la necesidad de crear un escudo, que identifique a la institución, la cual se acerca a los veinte años de su existencia. Contando con el acceso a Internet Banda-ancha, el proyecto se inicia con la búsqueda de información amplia en el género de lo que significa un “Escudo”, esta tarea se trabaja con la profesora de lengua y de informática, en buscar el significado y lo que debe contener el mismo, como estructura básica si o si, para ser considerado como tal.

Toda la información que se fue buscando en clases sucesivas, se guardó en diferentes documentos de Word, para cada grupo específicamente; este fue el trabajo que los alumnos realizaron bajo la atenta supervisión de ambas profesoras, la de tecnología que los orientaba en el uso y haceres de las diferentes herramientas de computación y sus programas, especialmente Internet y la profesora de lengua que guiaba la búsqueda de la información ya sea de enciclopedias reconocidas como imágenes orientadoras para el trabajo.

Luego de contar con suficiente información del tema, se comenzó a trabajar específicamente en el escudo que realizarían ellos. Como primer paso se realizó un debate abierto para seleccionar este debería contener si o si a modo de unificar ideas y criterios por utilizar, pero siempre permitiendo la libre creatividad que manifestara el grupo. De ello resulto por ejemplo el nombre del colegio, la fecha, nuestra ubicación geográfica, el número 20, entre otras cosas, era lo que se buscaba representar.

Cabe destacar que por más que fueran varios los grupos de trabajo, cada uno realiza su proyecto con la misma dedicación de tiempo y plasmando en ellas las ideas propias que les iban surgiendo. Ya teniendo la teoría de que es un escudo, como se hace, que debe tener y el estilo por seguir se comienzan a organizar las tareas por realizar; los programas a utilizar, dependiendo de las ideas que ellos manejaban, muy propias de cada uno.

Para el trabajo de la creación del escudo se organizó con un diagrama de tareas por seguir que ellos mismos desarrollaron con los siguientes pasos:

- 1- Búsqueda de información teórica de que es y que debe poseer un escudo.
- 2 - Discusión grupal de que debería poseer si o si “Nuestro Escudo”
- 3 - Intercambios de ideas por realizar, ya en el grupo personal de trabajo.



4 - Utilización de Internet para recopilar las imágenes que querían utilizar, guardando en diferentes carpetas para cada grupo.

5 - Reestructurando imágenes en general y/ o comenzando el amando del escudo.

6 - Dependiendo de la idea del grupo de trabajo, se utilizaron estos programas en la sala de informática:

- Internet Banda Hancha.
- Microsoft Word.
- Microsoft PowerPoint.
- Paint.
- Microsoft Office Picture Manager.

7 – Evaluación del producto obtenido (con criterios compartidos de las tres areas)

8 - Presentación de los diferentes logo tipos que se desarrollaron a todo a las autoridades de la Institución y del pueblo en general, siendo esta anónima, donde por medio de votación secreta se eligió un ganador. Se lo llama “La Piedra Fundamental”, y representará a la institución escolar en esta etapa que comienza.

### ✓ **Resultados obtenidos**

Todo es posible cuando hay ganas de innovar y aprender, pero para comenzar nos parece muy importante destacar que no todas las actividades escolares son viables de trabajar con el recurso informático, ya que no tiene sentido, "hacer lo mismo que podría hacerse sin ella", con lo que permite delimitar muy bien la "utilidad" del recurso desde un punto de vista didáctico/pedagógico. Nadie más que el docente sabe qué es lo que quiere que sus alumnos aprendan y ese "objetivo pedagógico" es el que se convertirá en guía para la actividad a realizar, pero con las ideas claras se puede incorporar perfectamente al hacer diario del aprendizaje, desarrollándose un ir y venir de los conocimientos, provocando y estimulando un apropiamiento de saberes de ambas partes.

La Informática es realmente una herramienta que permite resolver situaciones problemáticas de otras áreas y considerando el constante desarrollo tecnológico de estos tiempos, un instrumento importante en la vida moderna. Bien utilizada y con la didáctica adecuada, puede ser una herramienta fundamental del proceso Enseñanza-Aprendizaje, y todo depende de quién la utilice y de qué manera lo haga.

Partimos de una reflexión en donde el docente tenga siempre presente que su función es "enseñar un conocimiento curricular" y que ese conocimiento "puede" ser mediatizado por el uso del recurso informático, pero que por sobre todas las cosas, los logros que debe pretender alcanzar, es que ese conocimiento sea "aprehendido" por el alumno y que en ese proceso de "aprehensión" seguramente también se ponen en juego conocimientos "técnicos" o "instrumentales" por el uso mismo del recurso, sin quitarle el valor que tiene de incentivo la computadora hoy en los jóvenes.

Los resultados de esta experiencia son muy positivos, la computadora como herramienta ha favorecido el desarrollo la creatividad individual y grupal de los alumnos. Ha incentivado a la búsqueda de información obligándolos a la lectura, a la exploración de temas anexos que surgieron ampliando conocimientos, a la diversidad visual del tema el cual fue muy amplia, a mostrar los resultados de sus trabajos impresos, primero a sus compañeros y al resto de la escuela con la carga de la competencia positiva de la búsqueda de perdurar en el colegio el trabajo realizado, ser evaluados teniendo en cuenta todo el proceso de trabajo que se realizó desde el comienzo y el grado de compromiso adquirido por cada grupo. En definitiva, una buena motivación para adquirir conocimientos dando respuestas a la diversidad que hoy enfrenta la escuela y utilizando una herramienta que ya no es tan nueva, podemos decir, y que en el caso de nuestra institución va ampliándose ha nuevas aéreas cuando se puede mostrar los resultados de “Espectaculares Proyectos”, como este, con destacados resultados. Finalmente, es importante destacar que además, los educandos, han adquirido conocimientos básicos para el manejo de las NTIC, donde proyectaron el deseo de reestructurar sus ideas con la utilización de diferentes programas, sobre un mismo trabajo, extrayendo de cada uno de ellos las herramientas que facilitaban su realización. El aprendizaje, en las TIC, fue sobresaliente, supieron apropiarse de cada programa, lo que le facilitaría sus deseos y proyectarlos en la computadora donde se cristalizaron.



### ✓ **Dificultades Encontradas**

Las dificultades que existen en la institución es la carencia de recursos técnicos, sólo contamos con ochos máquinas en la sala de informática, provocando que tuvieran que trabajar en grupos de dos o tres personas para poder acceder a esta herramienta como uso didáctico de los contenidos por enseñar.

Muchos docentes sienten temor por usar la computadora con sus alumnos, porque no tienen un manejo fluido del recurso, por lo tanto recurren al informático para que "enseñe" y ellos simplemente sugieren temáticas, en otras palabras "delegan" su función al informático, o en otros casos, simplemente siguen trabajando con el pizarrón y la tiza, porque le es un recurso conocido. Pero desgraciadamente, sino nos animamos a usar el recurso, ese aprendizaje fluido, nunca llegará, porque solo la práctica docente nos da cuenta de que hemos "aprendido" a usar este nuevo recurso.

La incorporación de las computadoras al campo educativo, el diseño del tipo de interacción de alumnos y maestros con la computadora es un elemento fundamental para caracterizar el entorno de aprendizaje con la computadora. Y el control del proceso es una determinante central de la interacción, que puede estar predominantemente o en la computadora o en el usuario. En este proyecto específico, se sumo el área de lengua, la cual quedo muy sorprendida del manejo que los alumnos hacen sobre las herramientas de diferentes programas y provocó como resultado el regreso de la misma a sala con otros trabajos.

Otro punto a destacar, es la diversidad presente en los cursos, algunos alumnos tienen contacto permanente con la computadora haciendo que cuenten con habilidades en el uso de la misma que otros alumnos no lo tiene; recalamos que son habilidades adquiridas y no conocimientos de computación. Posiblemente, aprendido en un ciber. El tener que compartir la computadora con otros compañeros, dos o tres, hace que la habilidad de manejo de la herramienta didáctica se dificulte, siendo más lenta. Pero destacamos el trabajo en grupo ya que para la presentación del producto final tenían que consensuar permanentemente entre sí y adquirir destrezas selectivas de los programas, de poco uso escolar.

Finalmente, es una dificultad contar con un servicio de Banda Ancha por cable que en muchísimas ocasiones deja de brindar su servicio por horas.

### ✓ **Valor de la Experiencia**

La Integración curricular nos parece muy conveniente y positiva porque la incorporación de la Informática como recurso didáctico atrae a los docentes a la computadora, desterrando miedos y mitos, como lo comprobamos en este proyecto y hace que el regreso a sala con otros trabajos sea más factible.

Introducir la Informática en la institución, permitió un aprendizaje mucho más ameno y enriquecedor por parte de los alumnos a la vez que rompe con el aislamiento de las distintas asignaturas, porque la informática pasa a ser un punto de encuentro entre aéreas que no podrían realizar cátedras compartidas.

Esta propuesta; a pesar de las dificultades que se presentaron, es un desafío muy interesante que requerirá una búsqueda y perfeccionamiento constante de todos, la docente de la materia y la de informática, una gran dosis de creatividad y gran dedicación y constancia para lograr momentos de encuentro y de trabajo con los educadores de otras áreas. La transversalidad de la informática es muy importante y no se debe perder de vista el proceso de enseñanza y aprendizaje para incorporar medios tecnológicos de manera crítica y subordinada a intenciones educativas determinadas desde lo socio-político-pedagógico en el marco del currículum.

Es cierto que se pone énfasis en lo instrumental pero sin descuidar la informática misma que tiene sus propios contenidos y objetivos. El presente trabajo también depende de las posibilidades que brinde la Institución Educativa y el "valor" que se le dé a la informática como herramienta y no como disciplina aislada. Esto requiere que se incorpore y se refleje en el PEI y cabe destacar todo el apoyo recibido de la Dirección del Instituto para el presente proyecto y de tantos otros que se desarrollan a lo largo del año escolar, por ser la parte culmine del mismo al realizarse la exposición y la selección de uno de ellos.

Es muy valorable la motivación que produce en el alumno al salir del aula, al descontextualizarlos. Permite aprender los mismos contenidos con una herramienta nueva en sus manos y actualizada que les favorece la internalización de los contenidos de la disciplina y de informática a la vez desarrollando su propia creatividad.

Ha quedado de manifiesto que los educandos viven en un mundo tecno-logizado y que por ello poseen mayor predisposición para trabajar con las nuevas tecnologías, pero requieren de adultos



dispuestos a enseñarles el buen uso de las mismas y así favorecer la comprensión de que las computadoras no sólo les permiten desarrollar competencias para “jugar”, “chatear” y “escribir MSM”, si no que se puede desarrollar otras producciones enriquecedoras de parte de ellos.

Los docentes coinciden, que a medida que se trabaja con las computadoras en el aula se va perdiendo el temor a hacerlo, a no poder manejar situaciones imprevistas y sobre todo que es estimuladora y permite realizar todo el proceso de Enseñanza-Aprendizaje, inclusive la evaluación; ya que por el trabajo se les coloco una nota en cada materia.

### ✓ **Perspectivas Futuras**

El deseo es extender a todas las divisiones del instituto el uso asiduo de la sala de informática, lograr incentivar, en primera instancia al plantel docente en su totalidad, desterrar los miedos y asegurarles el acompañamiento de personal capacitado para el libre y seguro manejo del equipo de informática. Si esto se logra, se podrá realizar una planificación flexible de computación a modo de guía para que en cada curso se focalice el trabajo con determinados programas y exista una secuenciación graduada de aprendizajes de informática y así lograr llegar a sexto con una buena destreza de Microsoft Excel e Internet, además de las habilidades propias del procesador de texto Word, objetivo al que apuntamos.

En cuanto a la evaluación, ésta debería ser individual o grupal en algunos casos y realizada por el docente de Informática, conjuntamente con los docentes de las cátedras. Por ello se piensa implementar un espacio y tiempo Institucional para que el docente de cátedra se reúna con la profesora de informática para plantear el contenido y de esta manera programar el trabajo en la computadora con anticipación, evitando dudas en la clase. Cuestiones que el alumno percibe muy fácilmente generando malestar.

Por motivos de orden, buena organización y para asegurar el prestigio de la asignatura, el registro de los trabajos es fundamental. Otro elemento infaltable, a nuestro criterio, es el enunciado de consignas claras de trabajo antes de ir a las máquinas y el seguimiento constante para asegurar el éxito del apropiamiento de conocimientos.

También es fundamental “El mapa” conceptual en la planificación de actividades ya que permite diferenciar con claridad los núcleos temáticos, y qué programa implementar en cada caso.

Se considera que no debe faltar, en lo posible, el cierre de la clase para concretizar ideas, sintetizar, reforzar y conocer también la opinión de los alumnos. Por esto se piensa implementar, desde la misma cátedra, un espacio de permanente evaluación de las prácticas docentes con la participación del alumnado. Promover la investigación, fomentar la creatividad, enseñar a los alumnos a digitar con destreza el teclado y el mouse sumado al manejo de programas, en definitiva aprender destrezas en el manejo de la computadora y todos sus implementos.

El poder contar con mas computadoras y disponer de un mantenimiento regular de las mismas garantizando un alumno por máquina permitirá el aprendizaje que se desea lograr en nuestra Institución.

### ✓ **Bibliografía**

“Aprender con Ordenador en la Escuela” – Eduardo Martin – 1992.

“La Escuela que yo Quiero” – José María Valero García – 1198.

“Educar para este Siglo” – Migul Angel Sani – 2005

“Imagen de Marca” – Rafael Ordozgit de la Rica – 2003

"Una escuela comprometida con el aprendizaje de todos sus alumnos" Ana María Delgado.

### **AÑEXO**

