

Experiencia de un Proyecto de Formación en Micromundos

2001-09-01

Experiencia de un Proyecto de Formación en Micromundos

Jaime Alberto Osorio, investigador de la Fundación Tránsito, comparte la fascinante experiencia de desarrollar un proyecto de la Secretaría de Educación del Distrito de Bogotá, sobre Ambientes Colaborativos con el software MicroMundos.

Jaime Alberto Osorio, investigador de la Fundación Tránsito, comparte la fascinante experiencia de desarrollar un proyecto de la Secretaría de Educación del Distrito de Bogotá, sobre Ambientes Colaborativos con el software MicroMundos.

Experto en informática educativa analiza la experiencia de un proyecto de formación en Micromundos

Invitamos a Jaime Alberto Osorio, investigador de la Fundación Tránsito, a compartir con los lectores de EDUTEKA la fascinante experiencia de desarrollar un proyecto de la Secretaría de Educación del Distrito de Bogotá sobre Ambientes Colaborativos en Micromundos. Al interactuar a través de este software constructor basado en Logo con cerca de 500 docentes y niños de 60 centros educativos de Bogotá, Osorio

nos muestra hasta qué punto el trabajo con las TIC transforma las ideas de alumnos y docentes sobre los roles y relaciones entre enseñanza y aprendizaje.

EDUTEKA: Ante todo presentemos a nuestro entrevistado:

Jaime Alberto Osorio Sandoval es un experto en planeación estratégica, en diseño y desarrollo de proyectos en el área de sistemas de información, y en telecomunicaciones e informática educativa con énfasis en ambientes colaborativos de aprendizaje. Además de investigador por varios años del Instituto Ser y consultor de varias organizaciones, trabajó en 1994-1995 como asesor del Ministro de Educación en la definición de la estrategia informática del sector educativo. Entre 1996 y 1998 fue responsable de la estrategia nacional de la Presidencia de la República para la implantación y promoción del uso de Internet en las instituciones gubernamentales. Como miembro de la fundación Tránsito, Osorio ha sido director e investigador del proyecto de desarrollo e implantación de *Micromundos* en 60 centros educativos de Bogotá, el cual se ejecutó en el primer semestre del 2001 en convenio con la Secretaría de Educación del Distrito. Su experiencia en Micromundos se ha consolidado en los últimos años con su participación en el Curso Taller "Pensar en aprendizajes y ambientes de aprendizaje" del Instituto Seymour Papert, en Agosto de 2000, y en el Seminario del Summer Institute, organizado en el pasado mes de julio por el MIT Media Lab, en México DF.

Pasemos ahora a la entrevista. Jaime: ¿Cuál es tu apreciación sobre la situación de la informática educativa en el país con respecto al contexto internacional?

Jaime Alberto Osorio Sandoval:

E: ¿Será que no existen criterios claros para evaluar los cambios culturales y educativos que resultan de desarrollar proyectos innovadores con las nuevas tecnologías?

JAOS: Efectivamente, existen diferentes maneras de evaluar los resultados de la aplicación de la informática educativa. No solamente en lo que se entiende por uso de los computadores, sino por el tipo de aprendizaje que ellos hacen posible. Si usted tiene un proyecto verdaderamente innovador en el uso de las TIC y quien lo evalúa es alguien con esquemas educativos tradicionales, pues sencillamente va a ser muy

difícil de entender cuál es el impacto que usted está obteniendo con la apropiación de las tecnologías en la escuela. Voy a explicarme mejor con un ejemplo.

Supongamos que vamos a evaluar los logros de un proyecto de clase sobre el uso de TIC en la historia del arte. Si nos basamos en criterios de la enseñanza memorística, se preguntará a los alumnos por las fechas relacionadas con la vida y obra de Van Gogh: dónde nació, cuándo murió, cómo se llaman sus cinco obras más importantes, en qué museos se encuentran...Pero si el proyecto ha enseñado a utilizar las tecnologías no tanto para allegar datos puntuales, sino para obtener informaciones contextualizadas, el alumno estará preparado, más que para responder preguntas memorísticas, para conceptuar sobre los factores del entorno que incidieron en las actividades artísticas del pintor. La introducción de medios masivos de transporte como el tren favoreció los desplazamientos a largas distancias, favoreció que los pintores salieran de sus estudios a pintar en otros ambientes, como los espacios al aire libre, con todo lo que ello significó en la experiencia de manejo de la luz y los colores. Igualmente fueron muy influyentes los avances técnicos en la conservación y el transporte de las pinturas en tubos o recipientes, puesto que los artistas no estaban ya limitados a prepararlos y usarlos en los estudios.

Con lo anterior quiero decir que muchas veces las personas responsables de evaluar los proyectos de informática educativa y de cuya opinión depende su continuidad, miden sus resultados con esquemas tradicionales y sencillamente no entienden los cambios que está obteniendo el niño en el desarrollo de su pensamiento.

E: Se diría entonces que la realidad es más bien desalentadora para los grupos de pioneros que trabajan en la incorporación de las TIC en el sistema escolar. ¿De dónde sacan entonces ustedes el entusiasmo para perseverar en su empeño?

JAOS: Por nuestra propia experiencia, sabemos que en la medida que se incrementa el número de docentes capacitados para adelantar estas actividades y proyectos, aumenta la población de niños felices de aprender. Son felices no porque repiten lo que ya está en los libros, sino porque son capaces de inventar cosas. Porque las TIC le restituyen a los niños el interés natural que ellos tienen de aprender, y que los mayores les truncamos desde los primeros años por las formas que utilizamos para

acercarlos al conocimiento. Trabajando con maestros en informática educativa, me he dado cuenta que muchos de ellos tienen enormes disposiciones para cambiar. He observado que cuando se deciden a ello, la experiencia misma del cambio les da confianza para perseverar.

Esto me llena de optimismo. Nunca he creído que las transformaciones educativas puedan ser impuestas a los actores. Todos repetimos que la incorporación de las tecnologías en la enseñanza se justifica por razones de tipo macro: por su importancia en la globalización y en la sociedad del conocimiento, porque son irremplazables para la formación continua dirigida a un mercado flexible de oficios y profesiones, y cosas de este tipo. Pero la verdadera revolución depende de los actores. Uno de ellos, el alumno, que siempre ha estado abierto al cambio; a toda forma de aprendizaje. El otro, el docente, quien probablemente también lo ha estado; pero no ha sabido cómo hacerlo ni a través de qué instrumentos y medios lograrlo.

E: Una de las experiencias recientes y más significativas adelantadas por el grupo de asesores de "Tránsito", ha sido la implementación de Micromundos y la capacitación de maestros en las escuelas del distrito de Bogotá. ¿Podrías darnos algunos testimonios de los resultados obtenidos a nivel de los niños y los docentes?

JAOS: Recordemos que el objetivo del Proyecto ambientes colaborativos de aprendizaje en micromundos era prestar asistencia técnica y pedagógica a cerca de 500 docentes de 60 centros educativos del Distrito de Bogotá. En primer lugar hay que destacar la riqueza de la experiencia y de los resultados obtenidos. Desde el comienzo tuvimos que establecer los criterios que íbamos a emplear para seleccionar más o menos 400 docentes de 60 escuelas, a quienes se requería capacitar en Micromundos. Luego, todo lo que implica adelantar la tarea de diseñar proyectos para aplicar esta tecnología educativa en ambientes colaborativos: entre los niños de una misma aula, de varias aulas o de varios cursos, trabajando simultáneamente en temas de materias de distintos profesores..., hasta la colaboración entre distintas escuelas a través de Internet. Unos proyectos de tanta diversidad, han dado lugar obviamente a resultados muy diversos. Pero lo más importante es que los docentes han sacado adelante proyectos innovadores con sus niños. Y los niños han quedado satisfechos

con los procesos de aprendizaje y con los resultados obtenidos. ¿Por qué han quedado satisfechos? Porque han sabido reconocer el interés de construir conocimiento dentro de la actividad propuesta por su profesor. Tenemos muchos testimonios en este sentido. Una niña de una escuela de Bogotá me proponía que al final del año invitáramos a todos los profesores del plantel a la presentación de los resultados del proyecto de su aula. Ella quería que ellos vieran que había otras formas de enseñar y que ellos, los niños, eran capaces de aprender y crear por medios diferentes a repetir lo que está en los libros.

Esta experiencia también ha sido significativa en relación con las actitudes de los docentes. En uno de los grupos que capacitamos habían una profesora de ciencias y otra de arte, que no contaban inicialmente en su institución con los recursos adecuados para trabajar el proyecto con sus alumnos. Estas docentes estaban suficientemente motivadas por la informática educativa como para limitarse simplemente a quejarse y justificar así su inactividad; lo primero que hicieron fue habilitar un espacio y conseguir dos computadores. Luego seleccionaron cinco jóvenes de grado once y definieron con ellos un proyecto educativo con las máquinas en tareas en las cuales estos alumnos llegaron a desarrollar de manera autónoma, competencias, iniciativa y creatividad. De acuerdo con sus profesoras, en poco tiempo este grupo de cinco alumnos, puso en marcha un plan para identificar y vincular al proyecto a varios niños de grupos inferiores (6º a 10º), a quienes les dieron ellos mismos la correspondiente capacitación.

Cuando evalué con estos jóvenes su experiencia, confirmé hasta qué punto el trabajo con las TIC transforma las ideas de alumnos y docentes sobre los roles y relaciones entre enseñanza y aprendizaje. Los jóvenes de grado 11 me dijeron que al principio se habían sentido muy "importantes" y orgullosos de enseñar a sus compañeros de grados inferiores; era obvio, puesto que ellos habían "visto más materias" y tenían una formación más avanzada. Pero me confesaron que en el desarrollo del proyecto aprendieron mucho de todos sus compañeros, incluso de los de grado 6º. El proyecto con las TIC favoreció que se deshicieran en la práctica las gradaciones escolares. Pero incluso su influencia trascendió la experiencia escolar: uno de estos alumnos de 11º se sentía muy feliz de tener de ahora en adelante otros espacios para compartir y comunicarse con su hermana de grado 6º.

E: Precisemos, para concluir, cuáles son tus apreciaciones sobre los cambios que se están operando en la mentalidad de los docentes y los alumnos, expuestos a experiencias como el programa de Micromundos en el Distrito de Bogotá.

JAOS: En más de 15 años de trabajo con maestros, he llegado a la conclusión de que la mayoría son profesionales enamorados de su profesión, que quieren lo mejor para sus alumnos. Si se equivocan en ello no es por mala intención, sino porque no conocen otro método educativo que a su modo de ver sea más conveniente. Cambiar la forma de hacer algo que se lleva haciendo desde hace años y que es asumido como una profesión, como proyecto de vida, exige mucho compromiso y esfuerzo. De ahí que se requieran proyectos de largo plazo adecuadamente dotados que aseguren su capacitación. Pero también algo más importante, más bien escaso y que no depende tanto de un proyecto: la interacción entre los actores. Promover por todos los medios los grupos interdisciplinarios, entre instituciones y regiones diversas... que compartiendo permanentemente sus experiencias, sus logros, sus temores, sus inquietudes, se enriquezcan mutuamente en la aplicación de métodos educativos distintos a los que conocen y en la utilización de recursos como las nuevas tecnologías.

Uno de los cambios más difíciles para el docente es llegar a ser sincero. Dejar de hacerse el que sí sabe lo que no sabe. Dejar de aparecer ante los demás como el dios que todo lo sabe, para pasar a ser el amigo de sus estudiantes: aquel que es capaz de sentarse con ellos a indagar sobre tal o cual cuestión, y construir junto a ellos determinado conocimiento. Es increíble hasta qué punto aumenta el sentimiento de autoestima de los estudiantes cuando perciben a su profesor como a un compañero...Y en un país como el nuestro ello trae como consecuencia que se reducen los niveles de agresividad. Los alumnos que se reconocen como actores y no simplemente como receptores pasivos, se sienten personas capaces de hacer cosas y pueden, por ello mismo, asumir responsabilidades frente a su entorno. Tener la conciencia de haber sido el constructor del propio conocimiento, da mayor seguridad para enfrentar lo desconocido. De ahí que estos jóvenes tengan cada vez menos problemas en asomarse a través de Internet a la ventana del mundo y descubrir

nuevas culturas, nuevas regiones, nuevos idiomas..., nuevos conocimientos.

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=14