

Siete claves para incorporar tecnología digital al proceso educativo

Resumido a partir de “7 claves para incorporar tecnología digital al proceso educativo. Experiencias y recomendaciones”, de Fundación País Digital (www.paisdigital.org). Santiago, marzo 2010.

El Área de Educación de Fundación País Digital implementó en el período 2005-2009 diversas iniciativas de incorporación de tecnologías digitales en educación. De la sistematización y reflexión de estas experiencias, ha formulado siete recomendaciones útiles para el desarrollo de políticas públicas y toma de decisiones por parte de las escuelas y otros actores educativos en Chile, y que constituyen una referencia para otros países.

Un notebook para cada profesor

Los docentes requieren hacer un uso cotidiano del computador para mejorar sus competencias TIC y lograr impactar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La disponibilidad tecnológica promueve el uso del equipo computacional, generando apropiación del recurso que permite integrarlo eficiente y eficazmente en el aula.

Formación docente entre pares

Los profesores valoran los procesos de formación cuando estos son externos al establecimiento educacional, pero más aún cuando son realizados por sus propios pares, pues comparten condiciones de base dadas por la realidad de los establecimientos educacionales donde se desempeñan, que permiten generar una mayor apropiación, mejorando la transferencia al aula.

Materiales digitales para usar en el aula

Los materiales digitales acordes a los planes y programas de estudio facilitan la labor del profesor en el aula, optimizan sus tiempos de preparación de material y mejoran el clima en el aula. Estos materiales deben tener elementos de interactividad que permitan que el profesor pueda hacer partícipe a los estudiantes y se amplíe la relación profesor-alumno a profesor-tecnología-alumno.

Habilitación de aulas tecnológicas

Las aulas deben tener condiciones básicas de: carga eléctrica, conectividad a Internet, data show empotrado (en lo posible) y un mueble para el notebook. Estos elementos facilitan la labor docente en el proceso de enseñanza. Cuando se trabaja en modalidad 1:1 (un computador por niño), las condiciones de carga eléctrica y conectividad a Internet tienen requerimientos específicos para la conexión simultánea a la red de todos los equipos y la infraestructura para la carga paralela sin que se sature la conexión eléctrica en el establecimiento.

Internet en el aula

Internet abre mundos a los estudiantes, sobre todo en escuelas de alta vulnerabilidad. Contar con conectividad en el aula permite que profesores puedan visitar sitios -por ejemplo, museos- que son altamente motivadores para los estudiantes.

Modelo 1:1 dentro y fuera del establecimiento educacional

Para generar competencias de trabajo colaborativo, de investigación en internet y de uso tecnológico de los dispositivos por parte de los estudiantes, se requiere que ellos puedan usar los equipos más allá del aula y de la clase específica para la cual se ha diseñado un modelo de trabajo. El uso intensivo genera apropiación y mejora las competencias tecnológicas en pos del aprendizaje de los estudiantes.

Juegos de rol en línea como laboratorios de aprendizaje

Ciertos juegos de rol en línea (como World of Warcraft) permiten fortalecer habilidades sociales de liderazgo, comunicación efectiva y trabajo en equipo. Su uso resulta motivador para estudiantes, profesores y apoderados, pues se transforma en un espacio de comunicación intergeneracional.

Ver publicación completa en <http://www.paisdigital.org/documentos/libro.pdf>

Esta publicación es posible, como otras actividades de PREAL, gracias al apoyo de la United States Agency for International Development (USAID), el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), la GE Foundation, la International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA) y el Banco Mundial, entre otros donantes. Las opiniones vertidas en este trabajo son de responsabilidad de los autores y no comprometen necesariamente a PREAL ni a las instituciones que lo patrocinan.