



Muestra Informática en Educación

## Maestros y alumnos conectados con el mundo

La informática es la disciplina y el campo de práctica que tiene que ver con la información disponible en medios digitales, así como con su procesamiento y aprovechamiento mediante sistemas y tecnologías de información y de comunicación.

Por Redacción Magazin Aula Urbana  
Este proyecto IDEP es el resultado del Convenio Especial de Cooperación No. 94 de 1999.

La Secretaría de Educación del Distrito desde finales de los años 80, a través de diferentes iniciativas, ha buscado que la informática educativa se convierta en una herramienta para el mejoramiento del sistema educativo distrital en sus dos componentes fundamentales: el de la gestión administrativa y el de los procesos pedagógicos y académicos. Es así como a partir

de 1988 institucionalizó el Programa de Informática Educativa.

La Informática Educativa es una disciplina y un campo de investigación y de práctica que busca aprovechar las oportunidades de la informática para el mejoramiento de la educación. Incluye la "Informática Educativa" propiamente dicha y la "Informática para la gestión educativa".

Cuando pensamos en el mundo en que van vivir como adultos nuestros

niños, vemos una sociedad donde la tecnología de información y de comunicación hace parte integral de la vida, donde las distancias para acceder al conocimiento no existen, donde los individuos conviven en una comunidad global, donde se tienen múltiples formas de acceder al conocimiento y a enormes volúmenes de información, donde los conocimientos son perecederos y se renuevan cada vez con mayor celeridad y muchas verdades son sólo relativas o temporales, en fin, un mundo en cambio constante y en extremo complejo, que demanda de los individuos nuevas habilidades y capacidades.

### Herramientas nuevas

El desarrollo e implantación del proyecto "Red de Participación Educativa", REDP, una de estas iniciativas, ha permitido a los centros educativos oficiales de Bogotá el acceso a la in-

formática, ofreciéndoles el manejo de nuevos ambientes de aprendizaje abiertos y flexibles en sus contenidos, espacio y tiempo inscritos en marcos conceptuales y pedagógicos cualitativamente diferentes. A pesar de ello, las innovaciones y los desarrollos en informática no eran suficientemente conocidos, puestos en marcha y articulados a los procesos de aprendizaje en las escuelas del Distrito; además requerían una evaluación en cuanto a su pertinencia pedagógica.

El instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico IDEP, consciente de que el Distrito Capital posee una infraestructura tecnológica y un talento humano con la necesidad de desarrollar innovaciones en la incorporación de las tecnologías de información y comunicaciones (TIC), consideró que en una iniciativa como REDP se requería aprender de las mejores experiencias vividas en el planeta sobre incorporación de la informática a la educación y servirse de los diversos recursos educativos que circulan en la red. Experiencias exitosas, debidamente validadas y documentadas, que ayuden a fortalecer significativamente tanto la actividad innovadora en las instituciones escolares como el uso de la informática en el Distrito Capital.

La informática educativa es una disciplina, un campo de investigación y de práctica que busca aprovechar las oportunidades de la informática para el mejoramiento de la educación

Se requería aprender de las mejores experiencias tenidas en el planeta sobre incorporación de la informática a la educación

## Conexiones

Esta es la razón de ser del multimedia educativo: MUESTRA INFORMATICA EN EDUCACION, que recopila diez experiencias demostrativas del uso del computador en el aula para mejorar los procesos de aprendizaje, trabajo conjunto desarrollado por la Universidad de los Andes, EAFIT e IDEP, cuyos objetivos son:

- Presentar a los rectores y docentes de las instituciones escolares de Bogotá D.C. prácticas del uso de la informática para el desarrollo de procesos de aprendizaje.
- Dotarles con recursos para que estos desarrollen un proceso de análisis y valoración de alternativas viables para el uso de la informática en ambientes educativos.

Dentro de esta muestra, se destaca, entre otras, la experiencia colombiana denominada *Conexiones: un ambiente tecnológico escolar*. Se trata de un modelo de informática educativa que tiene como objetivo crear ambientes tecnológicos de aprendizaje que facilitan la integración en el aula, del alumno, el maestro, las tecnologías de información y comunicación, las áreas temáticas y la actividad colaborativa escolar, aportando al desarrollo integral, armonioso y acorde con las personas y las sociedades en un mundo altamente tecnológico y, por ende, al mejoramiento de la calidad y la equidad de la educación colombiana. Para esto, *Conexiones* desarrolló contenidos y proyectos en idioma español y abrió espacios para que alumnos y maestros interactúen con otros en el

ámbito internacional en diferentes idiomas, permitiéndole a niños, niñas y jóvenes prepararse para vivir en la sociedad del conocimiento, bastante compleja, con un alto nivel de eficiencia y competitividad.

Este modelo pretende transformar los ambientes de aprendizaje escolar impactando el currículo y la práctica docente -al interrelacionar los proyec-

ción en los ambientes escolares. En la actualidad, 75 establecimientos de educación de los departamentos de Antioquia y Santander, forman parte de la red de proyectos y más de mil educadores, que atienden aproximadamente seis mil niños, niñas y jóvenes entre los siete y quince años de edad, han participado de los programas de perfeccionamiento docente que ofrece esta organización.

Sin pretensiones de ofrecer modelos generales, este conjunto de elementos pedagógicos, van mucho más allá del uso de unas destrezas metodológicas aprendidas y repetibles por el profesor, constituyen un marco de aproximación global a la integración de las nuevas tecnologías en los ambientes de aprendizaje escolares y

pueden ofrecer puntos de partida o ideas fuertes que colaboren en la tarea de dar sentido pedagógico a los nuevos medios, manteniendo siempre la claridad en lo educativo y en los principios pedagógicos, lo cual dará dirección y llevará a buen término cualquier iniciativa en este ámbito de innovación con tecnologías.

## Computadores para educar

En la práctica, este material es utilizado por el programa *Computadores para Educar*, desarrollado por el Ministerio de Comunicaciones, bajo la dirección de la Dra. Zoraida Martínez, que comprende distintos procesos como el denominado *La Estrategia de Acompañamiento Educativo*, que busca, una vez se disponga de los computadores y se hayan seleccionado las escuelas y municipios que se han de beneficiar del proyecto, la garantía de un adecuado aprovechamiento pedagógico de estos recursos por la comunidad educativa.

El CD-ROM que contiene las experiencias exitosas en informática, es llevado por un delegado del programa, el cual se constituye en un recurso de apoyo para cumplir el objetivo de generar una nueva visión y crear espacios de apertura acerca de la potencialidad de este campo como medio educativo para los procesos de enseñanza y aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento.



tos educativos institucionales y la pedagogía actual orientada por las nuevas tecnologías-, como también ofrecer respuestas a algunos interrogantes mediante el desarrollo de un trabajo de investigación sobre la realidad integral escolar.

En 1993, *Conexiones* inició su trabajo de campo en las instituciones educativas de Antioquia y al cabo de pocos años alcanzó el liderazgo en la incorporación de tecnologías de información y comunica-

## Más información

[www.idep.edu.co](http://www.idep.edu.co)

Teléfonos 3241268 - 3241000  
Extensión 9007

[hsarmiento@idep.edu.co](mailto:hsarmiento@idep.edu.co)

[osanchez@idep.edu.co](mailto:osanchez@idep.edu.co)