

INSTITUTO UNIVERSITARIO DEL ESTADO DE MÉXICO.



UNIVERSIDAD IUEM. Ubicado En Metepec

“ELABORACIÓN DE UN MODELO PARA LA CERTIFICACIÓN Y COMPETITIVIDAD DEL USO DE LA ENCICLOMEDIA”

AUTORES.

LUIS ALBERTO RECILLAS MORENO.

MISAEEL ZAVALA CARBAJAL.

TEMATICA: “TECNOLOGIA DE INFORMACIÓN PARA EL APRENDIZAJE”

DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

ZAVALA.

Tel. 017242671419

Email. misaelzavala@msn.com

Domicilio. Yucatán No.37

Rincón de Jaimes Tejupilco Estado De México.

C.P. 51408

RECILLAS.

Tel. 017225403340

Email. larm_recillas@hotmail.com

Domicilio. Gómez Farías No.10 Santa Cruz Cuauhtenco Toluca Estado de México.

C.P. 51385

DATOS DE LA UNIVERSIDAD.

Boulevard Toluca Metepec Norte No. 814 Col. Hípico Metepec Estado De México C.P. 52156.

RESUMEN.

La llegada de Enciclomedia ha significado la más interesante e impactante propuesta del Sistema Educativo en las escuelas públicas, un hecho con diferentes matices cuyas posibilidades son de gran valor en la búsqueda de la calidad y la equidad educativa. Pero no todos los maestros están debidamente capacitados para su uso y por lo mismo los resultados no son los esperados, la capacitación de los maestros, el equipamiento e infraestructura es de un costo muy elevado lo cual entorpece el proceso enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: Educación Básica, Enciclomedia, Tecnología de Información y Comunicación
Tecnología educativa, Enseñanza-aprendizaje, Profesores.

ABSTRACT.

Enciclomedia arrival has meant the most interesting and shocking given the Educational System in public schools, a fact with different shades whose chances are of great value in the pursuit of quality and educational equity. But not all teachers are properly trained in its use and therefore the results are not expected, the training of teachers, equipment and infrastructure is very costly which disrupt the teaching-learning process.

Keywords: Basic Education Enciclomedia, Information Technology and Communication
Technology Education, Teaching and Learning, Teachers.

RESUMO.

Enciclomedia chegada significou o mais interessante e chocante, dado o sistema educativo em escolas públicas, uma realidade com diferentes matizes, cujas chances são de grande valia na busca de qualidade e de equidade educacional. Mas nem todos os professores são devidamente treinados em seu uso e, portanto, os resultados não são esperados, a formação de professores, equipamentos e infra-estrutura é muito custosa que perturbam o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Basic Enciclomedia Educação, Tecnologia da Informação e Educação
Tecnologia da Comunicação, Ensino e Aprendizagem, Professores.

Índice

Bibliografía.....	3
Introducción.....	3
Enciclomedia.....	4
Planteamiento del problema.....	5
Proceso enseñanza-aprendizaje.....	6
El pizarrón interactivo del aula.....	7
El pizarrón como periférico de la computadora.....	8
Principales funciones del pizarrón.....	9
Uso pedagógico del pizarrón interactivo.....	9
El pizarrón interactivo como herramienta para activar los saberes previos.....	11
Ventajas del pizarrón interactivo en la escuela.....	11
Trabajo Colaborativo.....	12
Propuesta:	
Elaboración de un modelo para la certificación del uso de la Enciclomedia.....	13
Conclusiones.....	16

BIBLIOGRAFÍA.

Márquez Elena, C. (2005). Enciclomedia. México: Editorial PRONAP.

Hernández, Frida y Rojas G. (2004). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: Editorial McGraw – Hill.

Ramírez Barbará y Aguilar. (2007). Enseñar con tecnología en la escuela secundaria. México: Editorial PRONAP.

Rodríguez, J. (2009). Educared. Enseñar a Aprender. Revidado (2010) de <http://www.educared.org/global/ensenar-a-aprender/documentos/CD6.pdf>.

Gómez Quiroz, J. J. (s.f.). Desventajas de la Enciclomedia. Recuperado Mayo de 2011, de <http://www.flacsoandes.org/dspace/handle/10469/1142>

Cárdenas Miriam, Mora Martin. Nuevas Tecnologías y sociedad. Recuperado Mayo de 2011, de <http://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=lqEw-vjCFXkC&oi=fnd&pg=PA9&ots=noWP1LGUKC&sig=3SyrN22MhM0ykQdg3qMVQJHXkuU#v=onepage&q&f=citado>

Introducción.

La presencia de la tecnología ya es un hecho y vino para quedarse, para mejorar de cierta forma nuestra calidad de vida, dicha tecnología debe usarse para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC, aplicando las técnicas adecuadas. Este aspecto tiene que ver muy ajustadamente con la Informática Educativa. No es fácil practicar una enseñanza de las TIC que resuelva todos los problemas que se presentan, pero hay que tratar de desarrollar sistemas de enseñanza que relacionen los distintos aspectos de la Informática y de la transmisión de información, siendo al mismo tiempo lo más constructivos que sea posible desde el punto de vista metodológico.

Ahora bien existe un programa creado por el gobierno federal que es el llamado Enciclomedia está es una plataforma que contiene los libros de texto gratuitos para la educación primaria en formato digital y ofrece la posibilidad de establecer hipervínculos entre el contenido de las lecciones y los diversos acervos que se han elaborado dentro de la secretaría de Educación Pública para apoyar el trabajo docente: la videoteca digital, la Red Escolar, las bibliotecas escolares y el portal SEP piensa, entre otros. Asimismo, enriquezca la información de los textos con recursos tales como la Enciclomedia Encarta, audios, fragmentos de películas, simuladores, animaciones, interactivos y ejercicios

Pero con la implementación del programa Enciclomedia además de traer la tecnología dentro del salón de clases también trajo consigo un gran problema porque la mayoría de los docentes de

quinto y sexto de educación primaria no conocen el adecuado funcionamiento de dicho programa dado que los docentes cuentan con 20 a 25 años de servicio que tiene como consecuente una desactualización en las tecnologías de la información y comunicación (TICS).

Esto implica modificar los paradigmas pedagógicos, con la intención de incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), como herramientas que permiten investigar, analizar y acceder a distinta información, esto implica un esfuerzo enorme por parte del docente para replantear su planeación didáctica e incluir en ella la herramienta de la Enciclomedia.

Planteamiento del problema

Contar con tecnología es una condición necesaria, pero no suficiente para un uso adecuado y enriquecedor de los procesos de enseñanza y aprendizaje, es decir la colocación dentro del salón de clase de una computadora y software Educativo no garantiza su uso pedagógico, ni un mejor rendimiento por parte de los alumnos. La tecnología se debe incorporar a la labor docente con base en los resultados de diagnósticos continuos que permitan identificar problemas a resolver, procesos a fortalecer o áreas de oportunidad para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Enciclomedia

Para Márquez (2005): La Enciclomedia es una estrategia educativa basada en un sistema articulador de recursos que, mediante la digitalización de los libros de texto, ha vinculado a sus lecciones diversos materiales multimedia orientados a promover procesos formativos de mayor calidad.

Constituye una nueva práctica educativa que acompaña la labor cotidiana de los maestros con ayuda de las TIC, a fin de enriquecer los procesos de aprendizaje con recursos que propicien una mejor comprensión, re significación y apropiación de los contenidos escolares.

El programa pretende fortalecer el papel formador de la escuela con herramientas que actualicen y revitalicen las prácticas educativas, poniendo al servicio de maestros y alumnos, materiales informático-educativos a los que no todos los planteles habían tenido acceso anteriormente.

Enciclomedia representa una innovadora manera de usar la tecnología desde la escuela, por lo que puede contribuir a superar los retos educativos actuales. Por ello se está trabajando en el desarrollo de nuevas versiones con herramientas de accesibilidad y materiales educativos pertinentes para atender las necesidades de niños indígenas y/o con capacidades diferentes.

Busca con esto fomentar el conocimiento de la diversidad cultural de México, que como mexicanos valoremos nuestras diferencias y aprendamos a convivir en un ambiente de respeto.

Asimismo, acerca por primera vez a los alumnos y maestros de las escuelas públicas la posibilidad de aprender el idioma inglés de manera fácil y entretenida.

La incorporación gradual de las TIC a los salones de clase, la renovación de las prácticas pedagógicas, la producción de nuevos materiales educativos, la exploración y desarrollo de campos como la accesibilidad, y la incorporación de la enseñanza del inglés, son sólo una muestra del aporte que Enciclomedia hace a la educación de nuestro país.

Proceso Enseñanza – Aprendizaje

Las TIC, junto con los contenidos que las acompañan, generan sistemas de comportamiento que permiten codificar, crear, almacenar, reproducir, gestionar y transmitir información de un lugar a otro, de un individuo a otro; de un individuo a otros o de otros a otros, es decir, se constituyen en formas particulares de pensar (lenguajes) y de hacer (reglas) que permiten actuar e interactuar de un modo diferente

Sin embargo, para convertir las TIC en instrumentos educativos, es necesario agregar intencionalidades educativas a su uso, para que también permitan enseñar y aprender de un modo diferente.

Las escuelas son organizaciones altamente sofisticadas en las que uno de los principales recursos para su buen funcionamiento es el docente. Su labor es una tarea compleja, multireferencial y multidimensional que requiere de marcos explicativos para su cabal comprensión (García, Loredo, Luna, Pérez, Reyes, Rigo y Rueda 2004), reorientación y valoración.

La labor del profesor va más allá de la mera coordinación de la dinámica en el aula, él requiere realizar, como parte de su tarea, la planeación de los objetivos a alcanzar, los materiales, ejercicios y los métodos didácticos a utilizar, así como la verificación de los avances; la ejecución de lo planeado y la evaluación de lo logrado.

Otra variable que resulta de crucial importancia es el tiempo para la enseñanza, mismo que parece responder más a políticas institucionales y reformas educativas, que a las necesidades del proceso y en la mayoría de los casos resultan en una intensificación del trabajo del maestro. Así, el tiempo estructura el trabajo docente y a la vez es estructurado por él. Esta dimensión de la docencia [el tiempo] puede ser influenciada por el uso de tecnología, entre otras cosas, por la velocidad de acceso, procesamiento y almacenamiento de información y porque permite exteriorizar y registrar por escrito.

La incorporación de TIC al proceso de enseñanza, también, se ve influenciada por el significado que la comunidad, la escuela, los profesores y los alumnos otorgan a la tecnología, ya que como señala Pinch (1997, citado en Bueno y Santos, 2003) la tecnología es social hasta la médula, por su parte Hughes (1994, citado en Bueno y Santos, 2003) señala que la tecnología es modelada por los procesos sociales, por lo que el análisis de su desarrollo se realiza como parte del sistema social en el que se encuentra inmersa.

Si la tecnología es percibida como una herramienta (desde un enfoque meramente instrumental)

pasa a ser un medio separado de los fines, enfatiza el acceso como un proceso que ahorra tiempo en la obtención rápida de información.

El supuesto que subyace a significar la tecnología sólo como una herramienta es que el acceso a la información supone más conocimiento, olvidándose que la información se transmite como está, mientras que el conocimiento se construye como una red de conexiones significativas por un individuo en una situación dada; la información no necesita estar contextualizada, el conocimiento es siempre parte de un contexto; la información requiere claridad, la construcción del conocimiento se favorece con la ambigüedad, la provisionalidad, el conflicto y la falta de certeza; el dominio de la información puede ser demostrado por su reproducción, el dominio del conocimiento se demuestra por su transferencia (Lion, 2006)

El pizarrón interactivo del aula

El pizarrón interactivo es un periférico que permite al maestro compartir con sus alumnos datos, imágenes y recursos multimedia, entre otros. Para empezar, revisemos algunos conceptos relacionados con este dispositivo.

¿Qué es un pizarrón interactivo?

El pizarrón electrónico es una superficie destinado a desplegar la información de la computadora mediante un proyector. Funciona como una pantalla común que permite visualizar y manipular la información. Se le nombra interactivo porque brinda a los usuarios la posibilidad de laborar, almacenar y modificar la información a través de su superficie, que es sensible al tacto o funciona por medio de una pluma electrónica. (Ramírez, 2007, p. 29,30)

El tamaño del pizarrón permite a los alumnos visualizar la información de la computadora; además, les facilita la interacción con las herramientas, medios y recursos de la Enciclomedia. En este sentido, podemos distinguir tres funciones básicas de todo pizarrón interactivo:

Sirve como un pizarrón común, pues se puede escribir y borrar sobre él.

Al estar conectado a la computadora permite tener acceso y visualizar la información del disco duro o de internet (textos, presentaciones, videos, fotografías, etcétera), de modo que funciona como proyector o pantalla gigante.

Posibilita la interactividad, es decir, pone al alcance los materiales almacenados en la computadora para manipularlos de acuerdo con las necesidades, por ejemplo: para crear, modificar, almacenar, explorar, etcétera, determinada información que puede ser una imagen o texto y usar las herramientas o accesorios disponibles en el sistema operativo de la maquina.

El pizarrón como periférico de la computadora

Ha partir del ciclo 2004 – 2005, los salones de quinto y sexto grados de educación primaria han sido equipados con un Modulo de Enciclomedia, que consta de los siguiente:

- Computadora personal.
- No break (respaldo de energía y regulador).
- Impresora laser.
- Mueble para computadora.
- Proyector o cañón.
- Pizarrón interactivo o antirreflejante.

La computadora personal y el cañón son indispensables para que el pizarrón interactivo funcione, pues la información que podemos ver en el pizarrón depende del disco duro de la computadora. A su vez, los programas que ayudan a manipular dicha información también se encuentran instalados en ella, como el sistema operativo, paquetería especifica, etcétera.

Principales funciones del pizarrón

Una de las principales características del pizarrón interactivo es el acceso a una amplia variedad de recursos: actividades de clic, galería, esquemas, mapas, procesador de texto, elaboración de presentaciones, hoja de cálculo, páginas web (donde hay conectividad). Algunos de ellos son propios del Programa Enciclomedia, otros corresponden al software del pizarrón y otros más dependen del equipo de cómputo.

Para Hernández (2004): Para optimizar el uso de los recursos, medios y herramientas de Enciclomedia se deben considerar dos elementos clave: la interactividad y la multimedia.

- La interactividad consiste en la posibilidad de “responder” a los estímulos escritos, visuales o auditivos que muestra una computadora, para elegir, modificar y crear contenidos, y no ser un simple espectador de información.
- La multimedia es la combinación simultánea de recursos en la PC: modelos, gráficos, textos, fotografías, videos, sonidos, colores, anotaciones, animaciones, etcétera.

Estas funciones pueden contribuir a la construcción de aprendizajes significativos, siempre y cuando el profesor maneje adecuadamente los enfoques de enseñanza y realice una buena planeación de la clase. Es decir, el dinamismo y la mejora en las formas de enseñanza se logra no solo por el uso del pizarrón, sino también mediante la realización de actividades de clase que fomenten la selección y búsqueda de datos, el análisis, la síntesis, la reflexión y la solución de problemas a partir de los materiales disponibles en el Programa de Enciclomedia; en suma, depende del uso pertinente de los recursos hipermediados (links, ligas, vínculos).

Uso pedagógico del pizarrón interactivo

La implementación del Programa Enciclomedia enfrenta a los maestros a nuevos retos, como la incorporación de recursos multimedia a las actividades en el aula, además de enfrentarse ante la hostilidad de los alumnos sobre lo desconocido y si esto le sumamos su falta de experiencia en el ambiente tecnológico realmente va a presentar un reto su utilización.

Para utilizar este tipo de recursos, se deben poner en juego las competencias profesionales desarrolladas en el quehacer docente, es decir, la elaboración de planeaciones de clases en las cuales se aprecie el uso no solo de los recursos de Enciclomedia, sino también del pizarrón interactivo como un elemento que permite socializar la información. De esta forma, los docentes no pueden dejar a un lado los tres principales momentos de las secuencias de aprendizaje.

No obstante, utilizar el pizarrón electrónico en todas las sesiones puede ser complicado y propiciar el exceso de estímulos visuales y sonoros, sin dejar espacio para el análisis y reflexión de los contenidos o temas trabajados con los alumnos. Se sugiere entonces que el pizarrón interactivo sea utilizado a partir de las necesidades del grupo con el que se trabaja, lo cual

significa que se deben buscar los espacios y los recursos mejor adaptados a los propósitos y contenidos abordados en clase, e incluirlos en una parte de la sesión utilizando diversos tipos de materiales y actividades.

Por lo mencionado, el pizarrón interactivo, con el sentido que el docente le dé, se convierte en una herramienta pedagógica a medida que:

- Promueve el trabajo en grupo. El maestro comparte con todos sus alumnos la información, los ejercicios y actividades que sean necesarios para el desarrollo óptimo de las clases.
- Fortalecer los espacios de discusión y análisis de la información. Con base en lo proyectado, los alumnos externan sus puntos de vista y comparten opiniones diversas.
- Coadyuva al diseño de materiales didácticos. El maestro y los alumnos pueden diseñar materiales acordes con las necesidades que tienen como grupo: ejercicios de reafirmación y grabación de capsulas informativas.
- Favorecer el trabajo colaborativo. Al organizar el maestro a su grupo en equipos, cada uno de estos puede crear, elaborar y mostrar los esquemas o investigaciones realizadas al resto del grupo y formar un solo informe, mapa conceptual o cuadro sinóptico.
- Permite compartir ideas y registrarles en archivos para después usarlas. Al abordar un tema, el maestro y los alumnos realizan anotaciones que pueden guardar en un archivo y posteriormente retomarlas para avanzar en la complejidad del tema trabajado. (Ramírez, 2007, p. 29 – 32)

El pizarrón interactivo como herramienta para activar los saberes previos

En su entorno familiar, social y cultural, los y las adolescentes enfrentan hechos y fenómenos naturales desconocidos para ellos: por ende, están en la búsqueda constante de respuestas que expliquen lo que van descubriendo en su mundo exterior e interior.

Los alumnos de telesecundaria tienen una serie de ideas previas y conceptos construidos a lo largo de la escuela y de su experiencia de vida, los cuales les brindan elementos para acercarse a

nuevos contenidos o temas. Por tal razón es importante, antes de iniciar una clase, recuperar las ideas o saberes previos que tienen los alumnos relacionados con el tema que se va a trabajar.

En este sentido, la incorporación de la tecnología de manera integral a las actividades del aula permite que, a partir de la observación de algunos recursos, los alumnos platiquen o comenten en grupo lo que piensan, opinan o saben en relación con el tema que se aborda. De modo específico el pizarrón electrónico puede ser muy útil para organizar las ideas previas emitidas por los alumnos y a la vez fomentar habilidades de búsqueda y selección de información.

Ventajas del pizarrón interactivo en la escuela

Ningún pizarrón electrónico o software puede cambiar las prácticas tradicionales, ni generar por sí solo situaciones de aprendizaje significativas y pertinentes para los alumnos. El maestro es crucial para el éxito de la incorporación de las herramientas de cualquier tipo de pizarrón, debemos tener claro que no basta con proyectar una imagen, una presentación, un texto o un video, si antes, durante y después de la observación o lectura no se generen análisis y reflexión por los alumnos, para que construyan su propio aprendizaje.

Los docentes ubicados en una línea de profesionalización de su tarea pueden descubrir en el pizarrón electrónico una interesante herramienta para la generación de una enseñanza participativa y responsable por sus alumnos.

Para Hernández, (2004): Algunas de las ventajas del pizarrón interactivo son:

- Encontrar diversos caminos para generar procesos de aprendizaje significativos, mediante estrategias propias de estudio y evaluación.
- Convertido en un excelente medio para fomentar que los alumnos se autoevalúen.
- Diseñar ejercicios de manera colectiva, entre maestro y alumnos.
- Una oportunidad de actualización y formación de los maestros en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación.
- Acercar a los alumnos al uso de la tecnología de manera accesible y amena.

Trabajo Colaborativo

Una parte que resulta fundamental para que el programa Enciclomedia, es tomar en cuenta el trabajo colaborativo antes llamado trabajo en equipo, dadas las circunstancias del uso de la herramienta pedagógica se debe considerar la unidad del grupo para lograr el aprendizaje significativo en todos los alumnos al parejo y así avanzar simultáneamente en el desarrollo del aprendizaje.

Para Márquez (2005): El aprendizaje colaborativo surge como respuesta a la necesidad de formación de grupos pequeños eficientes académico y socialmente y que tienen objetivos comunes.

En la actualidad es un estrategia muy utilizada en aquellos países que hacen esfuerzos por introducir las herramientas computacionales en la escuela, y que han tenido la necesidad de recurrir a diferentes modelos de organización de grupos pequeños para un óptimo uso de estas herramientas computacionales, pocos equipos/ gran número de alumnos.

La parte anterior es importante porque debemos saber qué es lo que está generando los conflictos que se presentan para que esta programa no se desempeñe correctamente y también debemos considerar la parte donde se habla de las contradicciones de dicho programa, sabemos que solamente hablamos de un 5% de las escuelas que cuentan con este servicio, y ¿dónde quedan las demás?, ¿cómo subsanar el "vacío" que se genera en las instituciones que no tienen acceso a este programa?, ahora bien, ¿Qué pasa con las escuelas de las zonas en la que los servicios básicos simplemente no existen (luz eléctrica) en este caso? o con las escuelas en las que los niños no hablan el español? ¿No sería mejor que con recursos sencillos los maestros nos dedicáramos a trabajar en vez de "matar clases" como es el caso de las escuelas más alejadas de la civilización donde los maestros van a sus aulas una o dos veces por semana? ¿No será mejor concientizar a los profesores de la importancia de su labor en lugar de politizar la educación? Es por ello que debemos tomar cartas en el asunto y tener a nuestro profesorado bien capacitado

Propuesta.

Elaboración de un modelo para la certificación del uso de la Enciclomedia.

La capacitación es un aspecto estratégico en la informatización de la enseñanza y el aprendizaje (Kaput, 1992; Balbín, 2004; Veen, 1993 citado en BECTA, 2004); habilitar a los profesores en los aspectos técnicos del uso de una computadora, para luego transitar a una etapa de formación sobre el uso pedagógico de esta tecnología, debe ser el centro de un programa de formación en informática educativa.

En este proceso, la reflexión sobre el uso educativo de la computadora es fundamental. La capacitación no puede quedarse en la etapa de alfabetización, ni tampoco debe orientarse a un curso sobre el manejo de la computadora en el abstracto, sino más bien debe reflexionar sobre la potencialidad de cada función de la máquina para educar; por ejemplo, la función deshacer y rehacer con niños pequeños puede usarse para reflexionar sobre el pensamiento reversible; arrastrar o cortar y pegar puede utilizarse con niños más, integrar distintos tipos de datos en un mismo documento, o realizar una simulación, actividades de aprendizaje de mayor envergadura, en las que se pueden establecer relaciones claras entre habilidades cognitivas, adquisición de información, desarrollo de actitudes y construcción de conocimientos.

En cualquier caso, la capacitación debe ofrecerse de manera pertinente y creativa, de tal suerte que satisfaga las necesidades y los estilos de aprendizaje de los profesores. Asimismo, el diseño de los programas de capacitación debe permitirle advertir sus propios avances, y aplicar de manera inmediata lo aprendido, incrementando así su motivación frente al uso de la tecnología. Por otro lado, las instituciones deben generar las condiciones laborales y materiales, así como la logística necesaria para que el proceso de formación logre sus objetivos.

Como se señaló anteriormente la capacitación es un proceso de vital importancia para la operación de proyectos que incorporan tecnología a los procesos de enseñanza y aprendizaje, la variable que tiene mayor peso en dicha incorporación es la confianza o no confianza que el profesor tiene sobre su desempeño usando tecnología, con base en lo anterior, más lo reportado por los profesores a través de la entrevista aplicada, se detectó la necesidad de fortalecer la

capacitación, tanto técnica, como pedagógica, razón por la cual se elaboró la siguiente propuesta de capacitación para profesores de 5° y 6° grados de primaria; que permita:

- Fortalecer la confianza, de los profesores, en el uso de tecnología
- Usar pedagógicamente la computadora en el salón de clase
- Realizar una selección e incorporación asertiva de recursos didácticos de Enciclomedia y otros multimedia con los que cuenten.

La capacitación pretende que el aula sea el principal espacio de reflexión e intercambio, en donde se lleve a cabo la sistematización y construcción de alternativas de su propia práctica docente y que ésta seas contextualizada. Un espacio que parta de lo que los profesores saben, viven y sienten; en el que se reflexione sobre concepciones, creencias y prácticas, para proponer, construir y aplicar una nueva práctica con un sentido ético, ecológico y social.

En este sentido, los lineamientos metodológicos que se enuncian, deberán formar parte de la estrategia que cada profesor utilice para proponer al grupo las actividades y experiencias de aprendizaje.

La capacitación estará constituida por cuatro fases dinámicas, que son:

- a) Observación
- b) Análisis y Reflexión
- c) Diseño, planeación
- d) Implementación de la sesión planeada

En la fase de observación, se presentarán videos con ejemplos de buenas prácticas en la incorporación de EM, con la intención de identificar los momentos y formas (estructura pedagógica) bajo los cuales se desarrolla la clase.

En la segunda se realizará el análisis de la secuencia didáctica, identificando los elementos de diseño instruccional presentes, así como de los recursos empleados en cada uno de ellos, además de contemplar las dimensiones afectivas de la enseñanza presentes, con la finalidad de que los profesores reflexionen sobre la experiencia propia a la luz los nuevos elementos identificados.

Con esta etapa se busca que el profesor se apropie de los elementos metodológicos para guiar al estudiante dentro de un proceso social de construcción de conocimiento y desarrollo de nuevos significados que modifiquen su estructura cognoscitiva a partir de la internalización de su propia manera de conocer.

El desarrollo de la tercera etapa consiste en el diseño instruccional de una unidad de contenido y la planeación de una estrategia didáctica con el apoyo de recursos multimedia, para luego realizar una exploración sobre el contenido seleccionado con el fin de identificar los recursos a utilizar.

La estrategia didáctica deberá considerar la realización por parte de los alumnos de actividades que promuevan la mayor interacción posible, tales como:

- El contraste entre puntos de vista moderadamente divergentes a propósito de una tarea o contenido de resolución conjunta.
- La argumentación del propio punto de vista.
- La coordinación de roles, el control mutuo del trabajo y la recepción bilateral de ayuda.

Durante esta fase será importante considerar el rescate de la propia experiencia, para que los profesores reúnan y recuerden su propia experiencia, y seleccionen los aspectos que consideren importantes para el tema que desarrollen. Será necesario que se incluyan hechos, conceptos, sentimientos, valores, introspecciones, etcétera. En este punto deberá, también, desarrollar criterios para evaluar el impacto de los cambios en el aprendizaje de los estudiantes.

Como siguiente etapa y última del ciclo, el maestro pasa a la implementación ante sus colegas (grupo de capacitación) de la sesión diseñada de manera que le permita aplicar y reforzar lo aprendido, el profesor deberá explicar cómo incorporará el uso asertivo y coherente de los recursos de EM y otros multimedia con los que cuente.

Conclusiones

La integración de este trabajo nos ha permitido tener una mejor calidad en los cursos, así como una mayor cobertura de capacitación, facilitando el proceso de incorporación de Enciclomedia en las aulas de 5° y 6° grados.

Por momentos parece ser un sueño que un simple sistema computacional, pueda resolver nuestros problemas educativos, creo que es algo más complejo que eso, pero la realidad que para que se logre un aprendizaje es necesario la participación en conjunto del alumno y del docente que se sientan comprometidos en su labor y la Enciclomedia en cierto modo vino a facilitarnos dicha labor.

Debemos considerar que estamos en un mundo en constantes cambios, en un mundo globalizado que siempre debemos estar actualizándonos en todos los aspectos de nuestra vida cotidiana y eso fue lo que vino hacer la Enciclomedia actualizar nuestra práctica docente.

Se puede afirmar que la Enciclomedia una de tantas funciones que tiene, la que yo considero una de las principales, es que sirve para ampliar el conocimiento, un ejemplo de ello es cuando se lee un texto no se cualquiera sobre carros pero lo tienes en un libro, entonces la Enciclomedia te amplía la visión que tienes sobre el carro porque te puede demostrar de lo es capaz de hacer el

carro, puedes observar en videos el funcionamiento del motor, la carrocería en fin muchas cosas más, y así se adquiere un conocimiento más amplio y mejorado.