

N° 4  
AÑO 2003

REVISTA INTERNACIONAL FE Y ALEGRÍA

# La Pedagogía de la Educación Popular



Federación Internacional de Fe y Alegría

REVISTA DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL  
DE FE Y ALEGRÍA

**Consejo Editorial**

Jesús Orbegozo (Coordinador)  
Isabel Sáenz  
Juan Luis Moyano  
Enrique Oizumi

**Edición**

Maritza Barrios Yaselli

**Diseño**

Equis Diseño Gráfico

**Impresión**

Editorial Exlibris

**Edita y distribuye**

Federación Internacional de Fe y Alegría

Esquina de Luneta  
Edificio Centro Valores, piso 7  
Altigracia  
Caracas 1010-A Venezuela  
Teléfonos: (58-212) 5631776 – 5632048  
Fax: (58-212) 5645096  
Correo electrónico: federacion@feyalegria.org  
Página Web: <http://www.feyalegria.org>

© Fe y Alegría 2003  
Hecho el depósito de Ley  
Depósito Legal: pp200002CS1047  
I.S.B.N 1317-6625  
Caracas 2002

## ÍNDICE

- 5 Presentación
- 8 LA PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN POPULAR EN FE Y ALEGRÍA**  
*Documento final*  
*XXXIII Congreso Internacional de la Federación*  
*Asunción, Paraguay, 2002*
- 11 Cómo entendemos la pedagogía en Fe y Alegría
- 13 Pedagogía para la realización plena de las personas y la construcción de comunidad
- 34 LA PROPUESTA INTERNACIONAL DE FE Y ALEGRÍA PARA LA FORMACIÓN DE EDUCADORES POPULARES**  
*Proyecto de Formación de Educadores Populares*  
*Federación Internacional de Fe y Alegría*
- 35 Justificación y propósitos
- 38 Las dimensiones de la propuesta formativa
- 49 Los principios metodológicos de la propuesta formativa
- 52 De la propuesta al proyecto de formación

<b>56</b>	<b>LA PROPUESTA DE INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES A LOS CENTROS ESCOLARES DE FE Y ALEGRÍA</b>
	<i>Proyecto de Desarrollo de Bases, Sistemas y Redes Telemáticas Federación Internacional de Fe y Alegría</i>
57	Nuestro contexto y realidad
60	Marco conceptual
78	Nuestra propuesta
86	Metodología de trabajo
111	Formación de los educadores
117	Consideraciones finales
118	Referencias bibliográficas

## PRESENTACIÓN

El XXXIII Congreso de Fe y Alegría, realizado en Paraguay en el 2002, tuvo como tema “La Pedagogía de la Educación Popular”. Procedemos de un largo proceso de trabajo y reflexión sobre lo que es Fe y Alegría y sobre lo que queremos ser. En este proceso, hemos marcado hitos importantes en el intento de conformar un cuerpo de propuestas que nos puedan ir guiando en nuestro desarrollo de modo concertado, sin perder la cohesión de cuerpo y el rumbo en la lucha por un mundo sin discriminación ni exclusión, en donde los pobres de nuestros pueblos puedan ser respetados, puedan tener un lugar digno y una esperanza de vida.

En los Congresos pasados, se han ido condensando reflexiones importantes inspiradas en prácticas de educación popular, que nos han servido de trampolín y horizonte para avanzar en todos los países. La síntesis presentada en la publicación ***Educación Popular y Promoción Social: Propuesta de Fe y Alegría***, constituye una referencia conceptual insoslayable para entendernos a nosotros mismos y para que otros nos puedan tratar de entender.

En los tres últimos Congresos hemos tratado aspectos básicos de nuestra misión: Educación, Tecnología y Desarrollo (1999), Educación Popular, Comunidad y Desarrollo (2000) y Retos de la Educación Popular (2001). Hemos logrado avances significativos en la construcción de un marco de referencia conceptual, pero que todavía no son suficientes para iluminar la práctica de nuestros maestros en las aulas, de los promotores y facilitadores de nuestros programas. De allí ha surgido la necesidad de centrarnos en los ***cómos***, en el mismo hacer del aula y de los programas. Unos ***cómos*** coherentes con los contenidos y con los objetivos de la Educación Popular que propiciamos. Unos ***cómos*** que se desenvuelven en pedagogía, camino y práctica educativa.

La pedagogía es el camino por el que los maestros y facilitadores ***acompañan*** a sus alumnos y participantes y a sus comunidades en su crecimiento y desarrollo. La pedagogía de Fe y Alegría se conforma como ayuda a conocerse, comprenderse y valorarse para desarrollar todos los talentos, adquirir las competencias y así realizar la misión de cada uno en libertad.

La pedagogía como **acompañamiento de las personas y de las comunidades** deberá contar, al menos, entre sus elementos fundamentales con:

- Una visión del mundo y una afirmación de la Utopía, desde y con los pobres, en el que se desarrolla su capacidad de leer la realidad, de decir la propia palabra y de escribir la historia de la liberación personal y comunitaria.
- Una visión de la persona que se quiere formar, con una alta valoración de lo que es y trae el educando, buscando el desarrollo de todas sus capacidades creativas, de modo que cada uno se auto-responsabilice de sí mismo; dotado de compasión, amor, sentido de justicia actuante. Pedagogía que acompaña a la persona, a las comunidades y a nuestros pueblos a construir su identidad.
- Una visión del educador, de su persona, como militante de la esperanza, de la justicia y de la solidaridad; compañero de los aprendizajes de los educandos. Por tanto, será una pedagogía del diálogo y de la crítica que se nutre del amor, humildad, esperanza, fe, confianza entre el educador y educando.
- Una concepción del aprendizaje, en el que se enseñe a aprender, con unas sólidas competencias básicas y en el que se enfrente el reto de la producción de bienes, servicios y sociedad.
- Una conciencia clara, en participación y democracia, del papel pedagógico de las estructuras de organización, de dirección, de los consejos, del personal y miembros de la comunidad educativa en los procesos de aprendizaje.
- Una actitud de búsqueda de respuestas, con audacia, inconformidad, autocrítica, en la línea del “magis”, con una adecuación constante de las prácticas educativas a las exigencias y retos de la realidad cambiante y al tremendo reto del creciente empobrecimiento y exclusión de nuestros pueblos.

Este número de la Revista comprende tres documentos que ofrecen la visión de Fe y Alegría sobre la Pedagogía de la Educación Popular.

El documento final del XXXIII Congreso Internacional (Paraguay, 2002) contiene una renovada reflexión sobre cómo se entiende la formación integral del sujeto desde la intencionalidad de la Educación Popular y, en consecuencia, sobre las características de una pedagogía capaz de orientar procesos para desarrollar competencias y valores transformadores que contribuyan a la realización plena de la persona y a la construcción de comunidad, una reflexión que ilumina lo que hacemos en nuestros centros y programas educativos, para qué lo hacemos y cómo lo hacemos.

El educador es pieza clave para una educación popular de calidad, integral, coherente y articulada. De allí que, a partir del año 2001, Fe y Alegría ha venido desarrollando un “Programa de Formación de Educadores Populares”, enmarcado en el Plan Global de Desarrollo y Fortalecimiento de la

Federación. Como segundo documento, en este número de la Revista se presenta “La Propuesta Internacional de Fe y Alegría para la Formación de Educadores Populares” que persigue ir acercándonos, a partir de los educadores reales que somos, a ese perfil del educador necesario, capaz de generar procesos pedagógicos transformadores, de **acompañar** a sus alumnos, participantes y comunidades, promoviendo su crecimiento y desarrollo. Con esta Propuesta ya se atiende la formación de cerca de 5.000 educadores y aspiramos llegar a alcanzar la meta total de 19.200, para el 2005, en 14 países.

Se trata de una propuesta estructurada alrededor de cuatro dimensiones, con temas generadores, estrategias y materiales especialmente desarrollados para facilitar la formación en servicio. El programa atiende las siguientes dimensiones: (a) formación de herramientas y actitudes para seguir aprendiendo; (b) formación humana - la configuración de una nueva identidad; (c) formación socio política y cultural - comprensión de la realidad local y mundial; (d) formación pedagógica del educador - la construcción de sentidos de lo educativo y de lo pedagógico.

Por otra parte, la Educación Popular hoy debe estar vinculada a los desafíos de una cultura tecnológica. “La Propuesta de Integración de las Tecnologías de Información y Telecomunicaciones a los Centros Escolares de Fe y Alegría”, que se incluye como tercer documento en este número de la Revista, constituye una respuesta pedagógica sobre el uso de la informática educativa como herramienta potenciadora del aprendizaje y su aprovechamiento como un elemento de promoción social. En este documento se definen los fundamentos pedagógicos de la integración de las TIC a la educación escolar en Fe y Alegría, así como las competencias que se busca desarrollar en alumnos, docentes y promotores (tutores) de informática educativa. Es una propuesta que se implementará a partir de este año con una experiencia inicial, que será sometida luego a revisión para enriquecerla y ajustarla sobre la base de la experiencia, sentando así bases firmes para su extensión progresiva.

Deseo agradecer de modo muy especial la hospitalidad y atención de todo el personal de Fe y Alegría Paraguay, bajo la dirección de Oscar Martín, que nos apoyó y acompañó en nuestro XXXIII Congreso Internacional. Un agradecimiento, también, a los equipos responsables y a las innumerables personas que colaboraron en la concepción, redacción y revisión de los documentos que contiene esta publicación que, sin dudas, son ejemplo de construcción dialógica y participativa. Estos documentos demuestran la vitalidad de Fe y Alegría y el compromiso de sus miembros en la búsqueda de respuestas, reflexionadas y renovadas, a los retos de la Educación Popular hoy.

Jesús Orbegozo  
Coordinador General  
Federación Internacional de Fe y Alegría  
Caracas, septiembre de 2003

# LA PEDAGOGÍA DE LA EDUCACIÓN POPULAR EN FE Y ALEGRÍA

XXXIII Congreso Internacional de la Federación  
Asunción (Paraguay), 2002

---

Educación es hacer hombres en plenitud, comprometidos en la construcción de un mundo más solidario y más justo. Fe y Alegría deberá profundizar en la pedagogía del amor, de la ejemplaridad del trabajo, de la abnegación y el sacrificio por los demás, en la alegría esencial de la creación personal, como despertador y resucitador de las energías latentes o dormidas de cada persona... Somos Mensajeros de la Fe y al mismo tiempo Mensajeros de la Alegría. Mensajeros de la Fe y Maestros de la Alegría. Debemos por lo tanto aspirar a ser Pedagogos en la Educación de la Fe y Pedagogos de la Alegría.<sup>1</sup>

*P. José María Vélaz, s.j.*

---

El XXXII Congreso Internacional de Fe y Alegría (Guatemala 2001), reafirmó con fuerza la identidad de Fe y Alegría como Movimiento de Educación Popular: *“La Educación Popular es el componente fundamental que nos define, es nuestra propuesta y nuestro reto. Seremos Fe y Alegría en la medida en que hagamos Educación Popular y nuestras prácticas respondan a sus postulados y exigencias”*.

---

<sup>1</sup> “Pedagogía de la Alegría. Notas de apoyo para las reuniones de fin de año y de comienzo de año en San Javier del Valle”, manuscrito del P. José María Vélaz fechado el 12 de noviembre de 1979.

Ese mismo Congreso asumió la Educación Popular como una *“propuesta ética, política y pedagógica para transformar la sociedad, de modo que los excluidos se conviertan en sujetos de poder y actores de su vida y de un proyecto humanizador de sociedad y de nación”*. La opción política por una educación transformadora se sustenta en Fe y Alegría en los valores éticos del evangelio: *“Porque reconocemos que todos los hombres y mujeres, como hijos de un Dios que es Padre común, somos únicos e irrepetibles, portadores de valores, con una misión a realizar en la vida, nos oponemos a todas las formas de dominación y discriminación y, en consecuencia, no aceptamos una sociedad que excluye y niega la vida a las mayorías”*.

La opción ética y política de una educación transformadora requiere, en consecuencia, de *“una pedagogía para la transformación y no para la adaptación, que parte del saber y de la cultura de los educandos y se orienta, mediante el diálogo de saberes y la negociación cultural, a empoderarlos, es decir, capacitarlos con voz y con poder para hacerlos sujetos de la transformación de sus condiciones de vida y de la sociedad de la exclusión. La miseria y la exclusión están ligadas, en definitiva, a la falta de voz y de poder de los grupos populares”*.<sup>2</sup>

La pedagogía popular, como con tanta insistencia lo repetía Paulo Freire, se sustenta en un aprendizaje dialógico (nadie ignora todo, nadie sabe todo), que permite a los sujetos descubrirse a sí mismos y tomar conciencia del mundo que les rodea. De ahí que el acto de educar no puede reducirse a un proceso meramente técnico y transmisivo (depositar en el educando los nuevos conocimientos), sino que debe concebirse como un ejercicio de ética democrática que, a través del diálogo, nos construye como personas y como ciudadanos.

Los asistentes al Congreso XXXII de Guatemala vieron necesario continuar la reflexión sobre la Educación Popular, centrándose en la pedagogía, como un modo de ir avanzando en una mayor adecuación entre prácticas y propuestas e ir superando el mero discurso del cambio y la transformación. Pedagogía necesariamente crítica y propositiva, que ayude a superar las prácticas transmisivas, autoritarias y dogmáticas que con frecuencia se ocultan detrás de las buenas intenciones y de los discursos emancipadores. Pedagogía, en breve, para transformar la educación y, de este modo, contribuir a la transformación de la sociedad.

Si la opción política por una educación transformadora de Fe y Alegría se enraíza en la ética de los valores evangélicos, la opción pedagógica debe también estar atravesada por esos valores. El propio nombre de Fe y Alegría nos abre el camino, como lo supo entender nuestro Fundador, a una acción

---

<sup>2</sup> Citas del Documento del XXXII Congreso Internacional “La Educación Popular hoy y su concreción en nuestras prácticas educativas formales y no formales”, Guatemala 2001, Circular FIFYA 130/2002.

pedagógica enraizada en el amor y el servicio, fuentes de la alegría verdadera. El P. José María Vélaz, s.j. escribió unos apuntes que tituló “Pedagogía de la Alegría” en los que argumenta que la fe es la raíz de toda esperanza y por ello, de toda pedagogía que se orienta a formar personas libres y generosas; que Dios Padre nos llamó a la felicidad y, en consecuencia, la educación tenía que orientarse a conducir a las personas a una vida de alegría:

---

Somos Mensajeros de la Fe y al mismo tiempo Mensajeros de la Alegría. Mensajeros de la Fe y Maestros de la Alegría. Debemos por lo tanto aspirar a ser Pedagogos en la Educación de la Fe y Pedagogos de la Alegría... Tengo la seguridad de que una Pedagogía de la Alegría convertirá nuestra tarea en un Humanismo profundo y transformador. Utilicemos en nuestros planteles todo instrumento que directa o indirectamente traiga más felicidad a nuestros niños y jóvenes.<sup>3</sup>

---

Fe es nuestro nombre y fe es el fundamento de nuestra identidad. Fe que hemos recibido de la generosidad de Dios Padre, que nos convoca a seguir a Jesús y construir el Reino. Fe que nos enseña a mirar a nuestros hermanos con los ojos del mismo Dios y que mueve a la misericordia y el servicio. Fe que nos da nuevo aliento y alimenta nuestra esperanza y nuestros sueños en estos días de reacomodo, pragmatismo y desesperanza, en los que ya no se cree que los cambios y transformaciones profundos sean posibles. Fe que nos exige colocarnos al lado de los afectados en su condición humana y en su falta de oportunidades por un sistema excluyente, opresor, inequitativo, para recorrer con ellos nuevos éxodos hacia la liberación y la vida. Fe en nuestros educadores, en nuestros educandos, en los poderes creativos de nuestro pueblo. Fe en la educación como fuerza transformadora, capaz de gestar personas nuevas, auténticos ciudadanos y cristianos comprometidos. Fe cargada de signos de esperanza que se traduce en servicio, solidaridad, en genuina libertad cristiana y en alegría verdadera.

Toda pedagogía se alimenta de la reflexión sobre el hecho educativo y lo orienta; en consecuencia, siempre debe estar en proceso de reelaboración y revisión, que se proyecta hacia la superación y el cambio de lo existente. Por ello, el presente Documento, si bien intenta recoger lo más central de los múltiples aportes que se hicieron al Documento Base antes del Congreso, durante el Congreso y después del Congreso de Paraguay, no es en forma alguna un Documento definitivo y acabado. Pretende simplemente organizar

---

<sup>3</sup> Op. Cit.

algunas ideas para continuar el debate y la búsqueda necesarios; un Documento que alimente nuestra reflexión sobre lo que hacemos, para qué lo hacemos, por qué lo hacemos y cómo lo hacemos; para releerlo y reconstruirlo desde las vivencias y las experiencias tanto de los educadores, como de los que trabajan en tareas de gestión; en definitiva, para asumir nuestro crecimiento personal y profesional desde el compromiso de nuestra identidad y desde allí orientar mejor nuestra práctica de educadores populares.

## I. CÓMO ENTENDEMOS LA PEDAGOGÍA EN FE Y ALEGRÍA

La pedagogía forma parte –junto con la psicología, biología, sociología, antropología y didáctica- de las ciencias de la educación, entre las que ocupa, por su bagaje histórico y científico, el puesto más relevante. El objetivo de la pedagogía es reflexionar la teoría y la práctica educativa para impulsar acciones concretas de transformación y lograr un modelo congruente que responda, tanto en la teoría como en la práctica, a las intencionalidades y a los contextos. El pedagogo es un estudioso del problema educativo que reflexiona y revisa continuamente lo que hace, para que responda cada vez mejor a lo que busca. Hay pedagogía cuando se reflexiona sobre la educación, cuando el “saber educar” implícito, se convierte en un “saber sobre la educación” (sobre sus “cómos”, sus “porqués”, sus “hacia dónde”), cuando se es capaz de hacer teoría de la propia práctica, y de explicar la práctica a la luz de su teoría.

La pedagogía es, en consecuencia, un saber práctico teórico, producto de la reflexión e investigación del hecho educativo y sobre las relaciones que se construyen en los procesos de enseñanza-aprendizaje, cualquiera sea el espacio (escolar o no), el contexto cultural o la edad de los sujetos. Es un saber construido sobre el proceso educativo, que busca orientarlo de manera consistente para que responda a la intencionalidad. En otras palabras, es la reflexión sobre las prácticas en función de las intencionalidades. Lo “pedagógico” es lo que articula el deber ser (o los fines) y el hacer, mediante principios y orientaciones metodológicas generales, que luego se desarrollan en el plano del currículo y la (o las) didáctica(s), ambos con mayor grado de concreción y adaptación a los contextos, contenidos y necesidades educativas. De ahí la necesidad de que cada educador sea un pedagogo, es decir, una persona que reflexiona continuamente su práctica y las prácticas de los compañeros para aprender de ellas e introducir los cambios necesarios.

Toda pedagogía responde necesariamente a la filosofía educativa, es decir a la concepción que se tiene de la educación y de la persona que se pretende formar. La propuesta educativa popular de Fe y Alegría promueve la formación integral de las personas, de modo que puedan desarrollar todas sus posibilidades y capacidades y se constituyan en los protagonistas de su vida y de la transformación de la sociedad. Con la educación, Fe y Alegría pretende formar hombres y mujeres nuevos, que contribuyan a la creación de una sociedad nueva, sustentada sobre la justicia, el amor y la libertad.

Para Fe y Alegría, la educación implica una tarea de liberación, de formación de personas libres y comunitarias. Educar es formar el corazón, la mente y las manos, para que los educandos aprendan a vivir y convivir en este mundo y sean capaces de transformarlo, desde el conocimiento de la realidad y la valoración de su cultura y de las otras culturas. Formarlos teniendo como referente la persona nueva, una persona en íntima relación con los problemas de su tiempo, que logra concientizarse en contacto con su medio, con la capacidad y el poder de impulsar, desde la vivencia de los valores humanos y cristianos, una sociedad distinta y una iglesia más fiel al evangelio. Se trata, en breve, de formar personas plenas, ciudadanos responsables y productivos, y cristianos comprometidos, que participen activamente en la búsqueda y construcción de una nueva sociedad aquí y ahora, demostrando capacidades democráticas.

La educación se presenta como un largo viaje, de toda la vida, hacia la conquista de una persona integral, multidimensional y ecológica, es decir, que vive en equilibrio consigo misma, con los demás y con la naturaleza. Esta concepción de educación necesita de una pedagogía capaz de desarrollar todas las dimensiones de la persona: el equilibrio psicológico, afectivo y social, las facultades de expresión y de comunicación, la capacidad inventiva y creativa, el hábito científico y crítico, el más amplio espíritu de sociabilidad y humanidad, la apertura a la trascendencia y la vivencia de una espiritualidad madura y encarnada.

Para Fe y Alegría, el objetivo de la educación, y en consecuencia del análisis de la pedagogía, no puede ser otro que la formación integral y multidimensional de la persona en sus diversas fases evolutivas (infancia, adolescencia, edad adulta y vejez) y en los diversos contextos ambientales y culturales, de modo que se comprometan con la libertad, el bienestar y la dignidad de sí mismos y de los otros. Pedagogía enraizada en la experiencia que evita las formulaciones abstractas y axiomáticas para comprometerse en la construcción de un sistema educativo vinculado a los problemas del contexto histórico-social específico. Es una pedagogía de la indignación y el desacuerdo, que combate todo tipo de discriminación, dogmatismo y adoctrinamiento, que impiden o mutilan el desarrollo pleno e integral de la persona. Pedagogía muy crítica de las prácticas y de los caminos pedagógicos tradicionales que han demostrado su ineficacia para formar personas autónomas, participativas y solidarias. Pedagogía comprometida en la transformación de esas prácticas educativas alejadas de la calle, de la vida, de los problemas y saberes de los educandos, que raramente son valorados o tomados en cuenta por la educación tradicional.

En la educación tradicional, lo importante es el educador, el texto y los programas. Muy raramente lo son los educandos. Todo está organizado para transmitir conocimientos en masa. Aunque se habla de una "educación para la vida", muy pocas veces se toma en cuenta la vida de los educandos y ciertamente los centros educativos no son lugares de vida, en

los que se aprende a vivir y a convivir. De ahí la necesidad de una pedagogía que, porque repiensa y analiza los hechos que salpican la vida educativa y la teoría que los sustenta, es capaz de transformar la cultura tradicional de los centros y las prácticas educativas para que realmente contribuyan a la formación integral de las personas, de modo que se comprometan en su propio desarrollo y el de los demás. Se trata, en breve, de gestar centros educativos con vocación a la innovación, la democratización y la búsqueda permanente de la calidad educativa que implica claridad en los fines, objetivos, procesos y medios que garanticen calidad de aprendizajes.

## II. PEDAGOGÍA PARA LA REALIZACIÓN PLENA DE LAS PERSONAS Y LA CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDAD

La propuesta de Educación Popular de Fe y Alegría tiene una clara intencionalidad: la transformación de la actual sociedad marcada por la injusticia, el desequilibrio, la desigualdad y la inequidad, que pasa por potenciar el desarrollo integral de los actores de los procesos educativos, para que se responsabilicen de su propia transformación personal y la de su comunidad, profundizando la conciencia de su dignidad humana, favoreciendo la libre autodeterminación y promoviendo su sentido de servicio.

En consecuencia, la propuesta pedagógica de Fe y Alegría, sin importar la modalidad, el contexto o el programa, debe articular principios y orientaciones prácticas para la formación de la persona en la integralidad de las siguientes dimensiones o vitalidades que si bien por razones metodológicas se presentan por separado, deben trabajarse siempre juntas:

1. La dimensión psico-afectiva, con una pedagogía del amor y la alegría.
2. La dimensión espiritual, con una pedagogía evangelizadora.
3. La dimensión corporal, con una pedagogía de la salud y la valoración y el respeto del cuerpo.
4. La dimensión intelectual, con una pedagogía de la pregunta y de la investigación.
5. La dimensión socio-política, con una pedagogía del diálogo y la participación.
6. La dimensión productiva, con una pedagogía del trabajo y el desarrollo sustentable.
7. La dimensión estética, con una pedagogía de la expresión y la creatividad.
8. La dimensión cultural, con una pedagogía de la inculturación, la interculturalidad y la multiculturalidad.
9. La dimensión ética, con una pedagogía de los valores.
10. La dimensión histórica, con una pedagogía de la identidad y de la esperanza.

Estas dimensiones y las cualidades pedagógicas asociadas constituyen elementos a ser pensados y trabajados en los currículos y desde la práctica del educador (sean nuestros destinatarios alumnos del sistema regular, niños de la calle, campesinos, indígenas, adultos, adolescentes o jóvenes en espacios de formación no formal); elementos a tomar en cuenta para planificar y organizar los centros y programas educativos como contextos intencionalmente diseñados para promover conocimientos, competencias, soluciones, habilidades y valores, según el modelo de persona y de sociedad que buscamos. Todas estas dimensiones se interrelacionan y cruzan pues se trata de formar a la persona completa.

### **1. Pedagogía del amor y la alegría - Dimensión psico-afectiva**

Se trata de respetar y cultivar los procesos psicológicos, emocionales y afectivos de cada persona de modo que pueda crecer armónicamente y desarrollar las competencias necesarias para que logre ejercer su afectividad, sexualidad y libertad de un modo maduro y responsable. Competencias que le lleven a desarrollar su identidad personal, familiar y social, que le ayuden a conocerse, quererse y emprender el camino de su propia realización con los demás. Competencias para no agredir ni física, ni verbal ni psicológicamente al otro, que favorezcan la autoestima y autonomía personal, el respeto, la capacidad de relacionarse y comunicarse positivamente con los demás (familia, compañeros, comunidad), el desarrollo de la voluntad y el carácter, la toma de decisiones, las relaciones de género, el compromiso personal y social, la autonomía y la libertad responsable.

La libertad verdadera implica superar las ataduras del egoísmo, los caprichos y los miedos, que no permiten a la persona alcanzar su madurez afectiva y la capacidad de amar. La falta de amor y la incapacidad de amar producen frustración, resentimiento, agresividad. La madurez afectiva supone la superación de la dependencia, el orgullo, el conformismo, la envidia, raíces de la soledad. Sólo el que ama verdaderamente podrá ser libre y sólo los libres son capaces de amar. Libre es la persona que vive comprometida en la conquista de sí misma; sabe que el ser humano es tarea y aventura, y por ello es capaz de vivir toda experiencia y relación de un modo pleno y enriquecedor. Por ello, demuestra una actitud responsable frente a la sexualidad, el noviazgo, el matrimonio, la paternidad, la maternidad. La persona verdaderamente libre entiende su libertad como proceso de liberación. Por eso, es capaz de indignarse ante las injusticias y combate toda dependencia, toda dominación que impide la libertad y el desarrollo integral de los demás.

Para educar la dimensión psico-afectiva y desarrollar las competencias señaladas, se requiere de una pedagogía del amor y la alegría, que busca establecer en todos los ámbitos, tiempos y actividades educativas, un clima verdaderamente democrático, de comprensión, simpatía y amistad, que combate todo autoritarismo, humillación y rutina. Clima socio-afectivo, de

colaboración y cooperación, donde todo acoja y esté al servicio del educando, que busca multiplicar las ocasiones de verdaderos encuentros interpersonales. Los educandos son orientados en su crecimiento, acompañados en sus dudas, preocupaciones e intereses y se les brinda la ayuda necesaria para que puedan clarificar sus valores y opciones personales. Clima de tranquilidad y serenidad, que no esté contaminado por el comportamiento autoritario de los educadores ni por la rivalidad de los educandos.

Este clima debe trabajarse también con la familia, que es la primera educadora, lo que postula la necesidad de trabajar juntos y de incorporar a la familia a la educación de sus hijos. Para ello, los centros y programas educativos deben promover la formación de padres y representantes de modo que se involucren más y mejor en la educación de sus hijos. Los educandos aprenden también a valorar a su familia, a respetar las diversas formas de familia y asumen la importancia de vivir en familia. Los educadores no sólo deben respetar la diversidad familiar, sino que deben reflejar en su pedagogía una atención especial a los educandos en situaciones complejas.

El principio pedagógico esencial, base y condición de todos los demás, es el amor a los educandos. El educando es amado y enseñado a la vez; y el educando hace crecer y humaniza, mediante el amor, al educador. En educación, es imposible ser efectivos si no somos afectivos. Amor es ayuda, apoyo, ánimo, acompañamiento, amistad. Amar no es consentir, sobreproteger, dejar hacer. El amor no crea dependencia, sino que da alas a la libertad. El educador es un amigo que ayuda a cada educando, especialmente a los más débiles y necesitados, a triunfar, a crecer, a ser mejores. El amor crea seguridad, confianza, es inclusivo, no excluye a nadie. Es paciente y sabe esperar. Por eso, respeta los ritmos y modos de aprender de cada uno y siempre está dispuesto a brindar una nueva oportunidad. De ahí que asume la evaluación como un medio de conocer qué sabe cada educando, cómo aprende, cuáles son sus fortalezas y carencias, para poderle ayudar.

La función de la evaluación no es meramente poner notas y clasificar a los educandos, sino recoger información, interpretarla, revisar los procesos formativos para tomar las decisiones pertinentes e introducir los cambios y correctivos necesarios. La evaluación es una herramienta para optimizar la calidad del proceso educativo y sus resultados. Los procesos y los resultados se miden por las transformaciones ocurridas en las personas, en sus relaciones y en los efectos de la intervención educativa. Todo debe ser evaluado para ser mejorado. De ahí que esta concepción de evaluación implica un profundo cambio cultural.

La evaluación implica acompañamiento, “ir de la mano” con los educandos para detectar su proceso de crecimiento y orientarlos de manera adecuada. Implica asumir el error como oportunidad de aprendizaje y no como fracaso. Se debe hacer seguimiento permanente de los aprendizajes y de la

calidad de los procesos y resultados, porque interesa que todos logren las metas propuestas. La responsabilidad de los educadores no se agota en diseñar y animar procesos de aprendizaje; también son corresponsables de los logros o fracasos de sus educandos.

El educador popular debe ser un defensor de la pedagogía del logro y, por ello, rechazar toda clasificación de los educandos en buenos, regulares y malos: no los compara nunca, cree que todos son capaces (cada uno a su manera), y no acepta ni permite cualquier palabra o juicio peyorativo, ofensivo o humillante. Su pregunta no será quién merece una valoración positiva y quién no, sino cuál es la ayuda que necesita cada uno para seguir avanzando según sus posibilidades y alcanzar los logros deseados.

Para favorecer el logro de los educandos, se debe procurar un clima de motivación, entusiasmo y alegría. Si hay motivación, hay deseos de aprender. Si en los centros educativos, resplandece la alegría, habremos logrado lo más importante. La pedagogía de la alegría parte de las cosas que conocen e interesan a los educandos, evitando la sensación de estar sumergidos en un mundo lejano y absurdo. Todos los recintos educativos deben invitar a la alegría y ser atractivos en lo físico y en el ambiente irradiador de aceptación, comprensión y ayuda. La actual educación es demasiado fastidiosa y aburrida. Muchos educandos abandonan sus estudios porque no encuentran en ellos respuesta a sus intereses, preocupaciones y problemas.

A crear un ambiente alegre y motivador contribuirá una sana disciplina, imprescindible para lograr un adecuado ambiente de aprendizaje, que no impone, humilla y cercena, sino que surge de la convicción personal y de las exigencias de la vida grupal. Disciplina que convierte al educando en copartícipe de la programación, desarrollo y evaluación del proceso y que le estimula a construir su personalidad. Disciplina consensuada, orientada a crear un ambiente de trabajo, respeto y comunicación, donde los educandos puedan expresarse con toda libertad, y los conflictos se resuelvan mediante la negociación para convertirlos en fuente de avance y desarrollo personal; un contexto estimulante y respetuoso, en el que se establezca una verdadera comunicación. Comunicarse más y mejor es educar y educarse más auténticamente.

## **2. Pedagogía liberadora y evangelizadora - Dimensión espiritual**

Una educación integral implica la formación del espíritu, el crecimiento de la vida interior. En Fe y Alegría, asumimos la espiritualidad como un vivir según el Espíritu, que parte de una experiencia profunda de Dios. Para nosotros, la espiritualidad es la respuesta a la fe en un Dios que se nos ha revelado en Jesús y nos invita a seguirle como medio de alcanzar la plenitud humana. Jesús vino a enseñarnos una forma de ser plenamente hombres y mujeres.

La formación de la dimensión espiritual exige desarrollar las competencias necesarias para entender y vivir la fe en Dios como camino de crecimiento espiritual, personal y comunitario. Competencias para conocer e identificarse

con los valores evangélicos y asumirlos como guías de comportamiento. Competencias para ser fieles hoy al proyecto de Jesús, en la lucha por la vida, la dignidad y el derecho de las personas, solidarizándose con los afectados por condiciones de exclusión y con los pobres de este mundo. Seguir a Jesús implica proseguir su misión oponiéndose al poder opresivo y promoviendo el poder que ayuda, que hace crecer, el poder de servicio. Para educar la dimensión espiritual, requerimos de una pedagogía liberadora y evangelizadora como la asumió y entendió Medellín:

---

... la que convierte al educando en sujeto de su propio desarrollo. Para ello, la educación en todos los niveles debe llegar a ser creadora, pues ha de anticipar el nuevo tipo de sociedad que buscamos en América Latina; debe basar sus esfuerzos en la personalización de las nuevas generaciones, profundizando la conciencia de su dignidad humana, favoreciendo la libre autodeterminación y promoviendo su sentido comunitario.<sup>4</sup>

---

Esta pedagogía liberadora y evangelizadora se traduce hoy en una pedagogía de la solidaridad y del testimonio, una pedagogía según El Maestro Jesús, pedagogía magistralmente descrita en la Parábola del Buen Samaritano. La pedagogía de la solidaridad nace de un encuentro con los afectados por la miseria, por las carencias, por el desamor. El educador de Fe y Alegría es capaz de escuchar e interpretar sus silencios, dolor, rebeldía, miedos, desinterés. La opción por los pobres y necesitados es, en Fe y Alegría, don del espíritu de Jesús, para anunciar la Buena Nueva y denunciar las situaciones de injusticia.

La solidaridad no es sólo compasión, sino acción. Es servicio, ayuda eficaz. La pedagogía evangelizadora de la solidaridad recurre a todos los medios a su alcance para sanar las heridas de los educandos más golpeados y se esfuerza por convertir los centros educativos en verdaderos espacios de solidaridad, de ayuda mutua, de coherencia entre lo que se proclama y se vive. Por eso, es también una pedagogía del testimonio. El currículo explícito coincide con el currículo oculto. El ambiente educativo está penetrado por los valores evangélicos y se viven relaciones de respeto, fraternidad, crecimiento y atención personal. Toda la comunidad educativa testimonia la fe que proclama y vive los valores que propone. Los enunciados teóricos se hacen vida en la práctica.

---

<sup>4</sup> Segunda Conferencia Episcopal Latinoamericana, "Presencia de la Iglesia en la actual transformación de América Latina", IV, 8, Medellín, 1986.

La pedagogía evangelizadora penetra todo el hacer educativo y se brindan oportunidades formativas para que los diferentes actores de la acción educativa puedan descubrir la persona de Jesús y los valores cristianos. Esto implica abrir espacios para el conocimiento del evangelio, de la palabra de Dios, del Jesús histórico y los diferentes elementos que forman parte de la fe cristiana; brindar posibilidades de vivir comunitariamente la fe y la fraternidad, haciendo posible el encuentro personal con Dios Padre, que ayuda a conocernos y a crecer como personas; acompañar la vivencia de los valores cristianos en los procesos personales y comunitarios, abriendo posibilidades para encauzar y explicitar el compromiso cristiano por la transformación del mundo en que vivimos. Para ello, se potencian los currículos de educación de la fe y los espacios que posibilitan el encuentro con el Dios de la vida (convivencias, retiros, grupos de oración, ejercicios espirituales...).

### **3. Pedagogía de la salud, la valoración y el respeto del cuerpo - Dimensión corporal**

Se trata de valorar, respetar y cuidar el cuerpo. Una buena salud corporal, el sentirse a gusto con el propio cuerpo, es un elemento esencial para la adecuada maduración de la afectividad, de la inteligencia, de la creatividad, y el logro de una buena salud mental. Hoy más que nunca, en estos tiempos de ansiedad, estrés, sedentarismo, pero también de hambre, agotamiento físico y envejecimiento precoz, necesitamos una educación que aspire al ideal clásico de *“Mens sana in corpore sano”* (mente sana en un cuerpo sano).

La formación de la dimensión corporal postula el desarrollo de las competencias necesarias para cuidar de la propia salud, cuidar la salud de los demás, cuidar el ambiente y defender la vida. Competencias para respetar el propio cuerpo, el cuerpo de los demás y practicar una sexualidad madura y responsable que prevenga todo embarazo no querido y cualquier enfermedad de transmisión sexual. Competencias para alimentarse sanamente, saberse controlar en la toma de bebidas alcohólicas y evitar el uso de todo tipo de drogas prohibidas o que pongan en peligro la salud física y mental. Competencias para convivir en condiciones de igualdad entre sexos diferentes y superar la cultura machista y patriarcal propia de nuestros pueblos.

Para ello necesitamos una pedagogía de la salud, la valoración y el respeto del cuerpo. Esto implica, en primer lugar, garantizar la satisfacción de las necesidades más urgentes y esenciales. Con hambre, mala alimentación, sin condiciones higiénicas y sanitarias mínimas; sin trabajo, vivienda, seguridad o salud, no va a ser posible el desarrollo integral de la persona. Implica también el aprender a aceptar, querer y cuidar el propio cuerpo, sin esclavizarse a él, sobre todo en estos tiempos de avalanchas de ofertas milagrosas de belleza y la invasión de productos que venden la ilusión de un cuerpo perfecto y el sueño de una eterna juventud.

La pedagogía de la salud buscará el desarrollo de hábitos alimenticios sanos, el adiestramiento en una cocina que balancee los alimentos, que aproveche al máximo los recursos alimentarios propios culturalmente y abundantes en nuestra América. El rescate de prácticas culinarias tradicionales, de una medicina preventiva culturalmente incorporada y el uso de plantas medicinales como parte de una medicina alternativa, deben ser formas rescatables y a ser pensadas y contrastadas con otras, buscando siempre una mejor calidad de vida. También cultivará el deporte, la educación física, las excursiones, los campamentos, las convivencias, el montañismo u otros deportes al aire libre y el rescate de juegos tradicionales. En estas actividades no sólo se protege y robustece la salud, sino que se forja el carácter y la voluntad, se aprende a compartir, a salir del egoísmo, a triunfar sin humillar y a perder sin desmoronarse. Se aprende sobre todo a vencerse a sí mismo. Son verdaderas escuelas de crecimiento integral y de liderazgo.

Para garantizar la salud física y mental, sobre todo de la infancia, tiene una importancia primordial el juego. Hoy los niños juegan muy poco y su principal diversión es ver pasivamente televisión. En palabras de Frabboni, el juego responde a las siete necesidades básicas de la infancia: comunicación, socialización, movimiento, autonomía, construcción, exploración y fantasía. Sólo el juego tiene más poder que los medios de comunicación, promotores de aislamiento y soledad.<sup>5</sup> Por ello, una auténtica pedagogía popular que busca la salud integral de los educandos le da al juego la importancia que requiere y multiplica las oportunidades de aprendizaje a través del juego.

#### **4. Pedagogía de la pregunta y la investigación - Dimensión intelectual**

La inteligencia es saber pensar y actuar del modo más adecuado, de acuerdo a los contextos y situaciones, en donde las circunstancias, ubicadas en un espacio y tiempo dados, exijan optar, decidir, resolver y tener el valor de llevar a cabo tales decisiones. Es inteligente quien es capaz de dar una opinión razonada, de asumir una postura crítica, de superar la cultura del rumor, de la fragmentación informativa, de la mera repetición de las “verdades publicitadas”. La inteligencia supone capacidad de comprenderse, de comprender a los demás y comprender al mundo, para así poder contribuir a su permanente mejora y humanización. Es en consecuencia, capacidad crítica, analítica, creativa, lógico-matemática, musical, espacial, cinestésica, de resolución de problemas y proposición de nuevas cosas e ideas.

---

<sup>5</sup> Franco Frabboni, *El libro de la pedagogía y la didáctica*, Tomo III, Editorial Popular, Madrid, 2001, p.104. Las ideas de este autor inspiran mucho de lo que se expresa y amplía en esta y otras partes del documento.

La formación de la dimensión intelectual supone garantizar las competencias de la alfabetización primaria y secundaria en las esferas lingüísticas, históricas, científicas y artísticas. Competencias para ser un lector cada vez más autónomo e independiente de todo tipo de textos y del contexto y un escritor personal y creativo. Competencias para desarrollar procesos lógicos, resolver problemas, poseer sentido numérico, geométrico y de la medida. Competencias para saber buscar, procesar, interpretar, aplicar la información y desarrollar pensamiento crítico. Competencias para usar bien la memoria, preguntarse a sí mismo lo que se ha aprendido, gobernar la propia atención, ordenar el trabajo y el tiempo, afinar estrategias de estudio. Competencias de comprensión, aplicación, análisis, de intuición, invención, imaginación, creación, transformación.

Ser inteligente, creativamente inteligente, implica capacidad de aprender a desaprender, a aprender, comprender y emprender, lo cual supone garantizar los conocimientos, lenguajes y estilos cognitivos necesarios para un aprendizaje permanente, de modo que los educandos puedan vivir como protagonistas en una sociedad cambiante y muy compleja. Esto exige, entre otras cosas, el cultivo adecuado de la memoria, pues todos aprendemos desde lo que ya sabemos y sólo mediante la información que poseemos, podemos acceder a otra información. La memoria, en palabras de Marina, “*no es almacén del pasado, sino entrada al porvenir; no se ocupa de restos, sino de semillas*”.<sup>6</sup> Lo que se critica, y ciertamente se debe combatir, es la memorización de conceptos y textos sin entender, la acumulación de datos sueltos sin integrarlos a otros.

Hoy se reconocen múltiples tipos de inteligencia, y se afirma que la inteligencia se puede desarrollar y cultivar. Para desarrollar la inteligencia se requiere de una pedagogía de la pregunta y de la investigación. Todo conocimiento comienza por la curiosidad y la capacidad de asombro. Enseñar a preguntar debe ser un importante empeño educativo. Se trata, en definitiva, de promover la curiosidad del educando, hacerle dueño de su proceso de aprendizaje y colocarlo en una actitud de reflexión, búsqueda, proposición e investigación en la solución de problemas; de ayudarlo a interpretar la realidad y ser propositivo.

El hombre es por naturaleza un investigador: aprender es descubrir. Sin embargo, es la misma educación la que se encarga muchas veces de adormecer esta capacidad. De ahí la necesidad de transformar profundamente esos centros educativos, meros transmisores de conocimientos, para convertirlos en terrenos culturales de cultivo y producción de conocimientos críticos y de nuevos saberes. La pedagogía de la investigación combate la dictadura de la copia y la lección para promover las aulas-taller, las aulas-laboratorio, los

---

<sup>6</sup> José Antonio Marina, *Teoría de la inteligencia creadora*, Anagrama, Barcelona, 2001, p.118.

seminarios, los debates, los foros, los simposios, las investigaciones. Es urgente abrir los centros y programas a la innovación mediante modalidades de investigación-acción, en los que se investiga lo que se hace para mejorarlo. La producción de conocimientos no se separa de la acción.

Si queremos lograr educandos con capacidad de asombro, investigación y proposición, debemos sumergir la práctica educativa en un ambiente que fomente la curiosidad, la pregunta, la observación, la duda, la búsqueda y la experimentación, que son modos naturales de aprender. Por ello, la práctica educativa se debe orientar a desarrollar el pensamiento lógico, creativo y crítico de los educandos, a estimular su capacidad de razonar, argumentar y ver la realidad desde diversos ángulos, a trabajar la lectura comprensiva y la escritura creativa como actividades cotidianas; en suma, una práctica educativa orientada a promover aprendizajes significativos, fundamentados en la comprensión y el hacer, en todas las áreas del currículo.

Pero la investigación, como práctica educativa, sólo puede producirse en un ambiente en el que se le proporciona al educando información adecuada, datos pertinentes, oportunidades para desarrollar habilidades de búsqueda y de resolver problemas. Supone también que el propio educador, como nos lo recuerda Tonucci, sea un curioso de la vida, esté lleno de inquietudes y preguntas, le apasione la búsqueda, el descubrimiento que, a su vez, le lleven a nuevas preguntas y descubrimientos;<sup>7</sup> que el educador sea, en definitiva, un investigador que vive en formación permanente, un creador y productor, más que un mero reproductor y repetidor de textos, programas y contenidos.

### **5. Pedagogía del diálogo y la participación - Dimensión sociopolítica**

Se trata de llegar a ser genuino ciudadano, preocupado y comprometido con el bien común, con lo público. De rescatar el sentido original de lo político como servicio a las causas comunes. La formación de la dimensión sociopolítica implica desarrollar las competencias necesarias para la convivencia y el ejercicio de una ciudadanía activa y responsable. Competencias comunicativas, de escucha y diálogo. Competencias para tomar decisiones y evaluarlas, argumentar y defender su postura, valorar la diversidad y saber llegar a acuerdos. Competencias para vivir y trabajar junto a los que son diferentes, para ser capaces de valorar y vivir en contextos interculturales, de respetar la diversidad de costumbres y opiniones. Competencias para resolver los conflictos mediante la negociación y el diálogo, de modo que todos salgan beneficiados de él, tratando de convertir la agresividad en fuerza positiva, fuerza para la creación y la cooperación, y no para la destrucción. Competencias para interactuar con los otros diferentes, para

---

<sup>7</sup> Francesco Tonucci, "Enseñar o aprender". *Cuadernos de Educación*, N° 142. Laboratorio Educativo, Caracas, 1993, p.56.

valorar y aceptar las diferencias culturales, de raza y de género, sin convertirlas en desigualdades. Competencias para tratar con cortesía, para colaborar, es decir, trabajar juntos, para decidir en grupo, para considerar los problemas como retos a resolver y no como ocasiones para culpar a otros. Competencias para el servicio y la solidaridad y para oponerse a todo lo que amenaza e impide la vida: injusticia, desigualdad, discriminación, manipulación, conformismo, violencia, politiquería, populismo, mesianismo, corrupción.

Para educar la dimensión sociopolítica, se requiere de una pedagogía del diálogo y la participación. Durante toda su vida, Paulo Freire consideró el diálogo como el método educativo por excelencia: el ser humano se hace persona en diálogo con su mundo y con los otros. El diálogo implica búsqueda permanente, creación colectiva. Dialogar supone aceptar que toda persona sabe, que no todos saben lo mismo, y que estos saberes necesitan relacionarse y confrontarse para que de ellos nazca un nuevo saber, diferente a lo que se pensaba al comienzo. Implica reconocer al educando como dialogante, que acude al acto educativo con saberes y puntos de vista propios, que el educador debe tomar en cuenta.

Dialogar es crear algo que no existe. En consecuencia, toda pedagogía dialógica y participativa tiene que alentar la búsqueda y la exploración, promover la curiosidad, ya que supone, como actitud científica, el rechazo al dogmatismo en cualquiera de sus formas. El diálogo implica problematizarse, hacerse preguntas. El diálogo en los espacios educativos sólo es posible en un ambiente de respeto, confianza, escucha y humildad, para reconocer que la verdad se va haciendo y construyendo en el compartir de ideas, reflexiones, investigaciones y experiencias.

No es fácil dialogar y en la educación tradicional se dialoga muy poco. Por lo general, el educador habla y el educando escucha para repetir su palabra o la palabra del libro. Muchos educadores han sido formados para acaparar la palabra, para imponer, enseñar, adoctrinar. Por otra parte, el diálogo verdadero es una práctica no exenta de conflictos, ya que no suele establecerse desde las coincidencias, sino desde las opiniones, puntos de vista, valoraciones y proyectos diferentes. De ahí que la pedagogía del diálogo debe asumir también la pedagogía del conflicto y la negociación, como medios para superar las diferencias y construir acuerdos básicos para la acción colectiva. Para gestionar educativamente los conflictos hay que vivirlos en términos de lealtad y de disponibilidad a la autocrítica, para así superar los prejuicios y suposiciones.

El verdadero diálogo implica la participación y la cooperación. El hecho educativo debe convertirse en un hecho comunicativo y comunitario. Se educa en comunidad, con la comunidad y para la comunidad. El equipo, y no el individuo aislado, debe ser la unidad educativa básica y medio principal para el desarrollo de la dimensión sociopolítica. Equipo directivo, de

educadores, educandos, miembros de la comunidad. Todo el centro educativo se transforma en un equipo, unidos en la identidad y en la misión, en el que cada uno asume su tarea con entera responsabilidad, cuida y se preocupa por todos los demás. Todos aprenden y aprenden de todos: aprenden a compartir, a ser solidarios, a resolver los problemas y los conflictos mediante la negociación y el diálogo, a comprometerse en la búsqueda del bien común.

Para que el diálogo y la participación sean fructíferos, hay que romper las barreras mentales y conductuales de los educadores. No hay posibilidad de diálogo desde la rigidez en las maneras de pensar. Es necesario fomentar cambios de actitudes en los educadores y muy especialmente en los directivos. Con frecuencia, los educadores no emprenden cambios en sus prácticas pedagógicas habituales porque están instalados en la rutina, porque le tienen miedo al cambio o porque sienten que sus directivos les inhiben o bloquean sus capacidades de innovación y de propuesta. De ahí la necesidad de una formación para el cambio y la innovación que garantice el acompañamiento pertinente.

En su búsqueda de una educación popular genuinamente democrática y gestora de democracia, Fe y Alegría ha optado por una gestión democrática en la dirección de los centros, constructora de organización, centrada en lo pedagógico y con un liderazgo educativo compartido.

La gestión democrática se hace realidad asegurando instancias organizativas y cauces que garanticen el proceso de participación. Sin participación es impensable una gestión democrática. La participación es una manera de entender la vida y las relaciones humanas, que posibilita convertir el centro educativo en un lugar donde se viven situaciones de vida democrática y se desarrollan las convicciones democráticas. Para ello, es necesario crear un clima de participación: un ambiente propicio para las relaciones interpersonales y grupales, que estimule el discernimiento con libertad crítica y autocrítica.

La participación en las estructuras de dirección de los centros y programas educativos busca promover valores en tres ámbitos. En lo personal, la participación promueve el desarrollo integral de los actores del proceso educativo: criticidad, creatividad, solidaridad y compromiso. En lo social, favorece el pluralismo, las instancias de organización social, la capacidad de convocatoria y los vínculos comunitarios. Y en lo institucional, ofrece un testimonio coherente que asegura la permanencia de la identidad y unidad de la institución con flexibilidad histórica.

La dirección democrática concibe su trabajo como una tarea de equipo(s) con el consiguiente reparto de responsabilidades y funciones. Se basa en la participación y el desarrollo coordinado de la acción y se asume como una forma compartida de tomar decisiones. Conlleva el pensar el centro o el programa educativo como tarea colectiva para convertirlo en el lugar don-

de se analiza, discute y reflexiona conjuntamente sobre lo que pasa y sobre lo que se quiere lograr. Busca romper la fragmentación de las intervenciones de los agentes educativos y convoca a todos a la construcción del proyecto educativo, concibiendo el centro como unidad funcional de acción, planificación, evaluación, cambio y formación. Es el camino para saltar de la cultura de la subordinación a la cultura de la coordinación.

Más allá de la concepción del directivo como “administrador y gerente”, que significa mantener lo que se tiene y posee, debe darse el salto cualitativo hacia una concepción de la dirección como constructora de organización. Una organización construida desde la imaginación (creativa), más que desde la memoria (mantenedora), organización flexible y en permanente revisión. La finalidad de la organización es el crecimiento de los actores: educandos, padres y madres, miembros de la comunidad, educadores, y se concreta en la construcción de los equipos de trabajo.

La dirección centrada en lo pedagógico conlleva un cambio de cultura y de organización por la reorientación de sus funciones hacia la operación pedagógica del centro o programa educativo, superando las funciones meramente administrativas. La misión de la dirección es articular y dinamizar pedagógicamente la vida del centro. Sus actuaciones deben centrarse en actividades pedagógicamente ricas como la coordinación del proyecto, el estímulo, motivación y formación de los educadores, la cohesión de los equipos, el fomento del entusiasmo y la innovación, la preocupación por la calidad.

Es preciso, además, convertir la dirección en un liderazgo educativo compartido. Liderazgo que posibilita que surjan y se tomen en cuenta las “mejores” ideas, sin importar de dónde provienen. El tipo de estructuras participativas permite que todas las voces sean escuchadas sin importar su condición y ubicación. El liderazgo pedagógico convoca a todos a la integración en un proyecto común que se elabora y desarrolla en colaboración. Posibilita el paso de la cultura de la ejecución individualista de lo que otros determinan, a la cultura de la planificación colectiva basada en la toma de decisiones en común.

Las tres grandes funciones del ejercicio del liderazgo son: definir, apoyar y sostener unos fines y metas educativos; desarrollar y mantener el sentido de comunidad; y promover innovaciones sobre bases sólidas y el desarrollo profesional y organizativo del centro o programa educativo.

El paso de una dirección burocratizada a otra de tipo democrático, centrada en lo pedagógico, exige a los integrantes del equipo directivo propiciar los cambios de mentalidad y cultura institucional necesarios, asumir nuevos compromisos y responsabilidades, cambiar las formas de trabajar y de tomar decisiones, de modo que se actúe en coherencia con lo que se proclama y busca.

En síntesis, por ser Fe y Alegría un “Movimiento”, la organización y gestión adquieren características concretas que llevan implícitas las opciones fundamentales. En consecuencia, sus estructuras deben responder a los siguientes principios o claves:

- *Dinamismo*: La organización debe estar en permanente revisión y cambio para responder mejor a las demandas del entorno sociocultural.
- *Creatividad*: Los responsables de la organización y gestión no le temen a la innovación y el cambio, sino que promueven la capacidad de proponer, crear, inventar, soñar...
- *Autonomía*: Cada instancia de la institución asume sus responsabilidades en interrelación con las otras y dentro de una comunión de objetivos.
- *Comunión*: Los responsables de la organización y gestión velan por la vivencia de la unidad, de modo que todos los miembros y actores se sientan parte de un solo cuerpo, comprometidos en un proyecto común.
- *Comunicación*: La participación no es posible sin canales de comunicación y la información necesaria debe estar al alcance de todos los participantes para evitar privilegios y discriminaciones.
- *Democracia*: Se impulsa la toma de decisiones democrática, la creación y el acompañamiento de grupos diversos, que se organizan autónomamente en el marco de un proyecto educativo unificador y asumido por todos.
- *Humanidad*: La organización y gestión están al servicio de las personas, procurando su motivación, formación, crecimiento y responsabilidad. Por ello, promueven la fecundidad (el crecimiento integral) más que la mera eficacia.
- *Efectividad*: La organización y gestión dan respuestas efectivas a las exigencias y necesidades de la comunidad, y se responsabilizan por los procesos y por los resultados.
- *Coherencia*: Los propósitos, las teorías, las propuestas, el deber ser proclamado por Fe y Alegría están en concordancia con las acciones, actitudes y prácticas.

## **6. Pedagogía del trabajo y el desarrollo sustentable - Dimensión productiva**

La educación tradicional es reproductora, más que productora. Enseña a repetir más que a proponer, resolver problemas, crear. La formación de la dimensión productiva debe desarrollar las competencias del saber hacer, competencias propositivas y polivalentes, para encontrar soluciones a situaciones problemáticas, para comprender distintos sistemas organizacionales, saberse adaptar a los cambios y aprender permanentemente de lo que se hace. Competencias para darle un uso productivo a los recursos, al tiempo, al espacio, a los talentos y habilidades. Competencias

para trabajar en equipo, para entender y disfrutar la ciencia y la tecnología, para ordenar el pensamiento y revisar una y otra vez los propios supuestos. Competencias que le permitan a la persona las oportunidades de tener una vida digna con la práctica laboral de una actividad productiva, aprovechando lo que el medio donde vive le ofrece, con conciencia ecológica. Competencias para entender que el problema de la pobreza no es sólo de los pobres, sino que es un problema de todos, que debemos desarrollar al máximo la capacidad creadora para producir soluciones que contribuyan a generar empleos y a impulsar procesos de desarrollo humano, equitativo y sustentable. La posibilidad del cambio y de la dignificación de todos está en el mismo pueblo, en la participación activa de los diferentes actores sociales. Para ello, es necesario educar para producir.

Esto debe llevarnos a asumir más creativamente la necesaria integración entre teoría y práctica, trabajo intelectual y trabajo manual, capacitación y formación, saber y saber hacer, formación para la empleabilidad y el aprendizaje permanente más que para el empleo, unión entre el mundo educativo y el mundo productivo. Se trata de promover una cultura que asume el trabajo como valor esencial, como medio fundamental para lograr la realización y crear los bienes y servicios necesarios para posibilitar a todos una vida digna y un desarrollo sustentable.

Para promover esta dimensión productiva de la persona, requerimos de una pedagogía del trabajo y del desarrollo sustentable, que vincule la propuesta educativa humanista e integral de Fe y Alegría a los desafíos tecnológicos y a las demandas del mundo del trabajo y de las culturas de la sociedad global, sin por ello, rechazar las tecnologías tradicionales.

La pedagogía del trabajo privilegia el hacer de los educandos sobre la palabra del educador. Se aprende haciendo, resolviendo, construyendo, no escuchando y repitiendo. En los centros educativos se trabaja cooperativamente y se aprende a amar el trabajo, a cuidar las cosas, cuidar la naturaleza, cuidarse y cuidar a los demás. Es a través del trabajo digno, responsable y eficiente, como puede ser posible que la persona encuentre una base de sustentabilidad para un desarrollo integral y pleno. Los avances tecnológicos exigen cada vez más de gente cualificada profesionalmente para los diversos sectores productivos.

Se hace necesario y urgente ofrecer a los educandos una educación que se corresponda con la realidad de los avances científicos y tecnológicos, de modo que puedan contar con las competencias y con las herramientas necesarias para participar en la transformación de la sociedad y promover procesos de desarrollo sustentable. Se requiere de una pedagogía que propicie la productividad, que promueva propuestas solidarias de vinculación centro educativo-comunidad y la metodología de proyectos, a partir de situaciones problemáticas. Una pedagogía que estimule el esfuerzo intelectual y manual, habilidades de planificación, capacidad de autonomía y

responsabilidad en el desempeño de las tareas. Pedagogía que prefigure y concrete formas alternativas y cooperativas de producción de alimentos mediante la agricultura ecológica, el desarrollo productivo de la artesanía y de tecnologías alternativas, la fabricación y reparación de aparatos y objetos necesarios, y la creación de patrones de consumo que no agredan a la naturaleza.

### **7. Pedagogía de la expresión y la creatividad - Dimensión estética**

Se trata de la formación del gusto, del buen gusto, de modo que la persona desarrolle las competencias necesarias para percibir, disfrutar y producir lo bello, lo original, que nace del libre juego de la sensibilidad, imaginación, fantasía e intuición. Competencias también para combatir los efectos negativos de un sistema cultural dominado por los medios de comunicación de masas que promueven el aislamiento, la soledad y la pasividad, masifican los gustos, y promueven la superficialidad, la sensiblería, la violencia, la banalidad como valores estéticos. Competencias para explorar y desarrollar las posibilidades de expresión creativa de cada persona, sentir la necesidad de ejercitar uno o más canales expresivos (literarios, musicales, teatrales, plásticos, gráficos...), que impliquen al individuo en la composición y ejecución y no meramente en la observación.

Para la formación de la dimensión estética se requiere de una pedagogía de la expresión y la creatividad, que descubra y cultive los talentos de cada persona. El educador debe estar convencido de que cada educando es portador de valores y talentos que él debe ayudar a conocer y desarrollar. También debe cultivar el disfrute del sentido estético, la capacidad crítica de los medios de comunicación y el sentido de observación y admiración ante los milagros de la vida, de la naturaleza, y del poder creador de los seres humanos.

La pedagogía de la expresión le devuelve la palabra al educando, desarrolla la oralidad y la escucha, cultiva el buen decir, la oratoria, las habilidades comunicativas orales, gestuales, corporales, mímicas, escritas de cada uno. Una pedagogía de la expresión promueve por todos los medios y en todos los momentos y espacios educativos, la comunicación entre educador y educandos, y de los educandos entre sí. Para eso, reorganiza los ambientes, evitando una distribución del espacio que pueda favorecer la palabra del educador y la recepción pasiva de los educandos, o impedir la comunicación entre ellos.

La pedagogía de la creatividad espolea la imaginación y la fantasía, cultiva la literatura, la música, la pintura, las artes y artesanías, el contacto con la naturaleza...; convierte los espacios educativos en lugares de creación y de exposición de las creaciones. Se promueven los grupos de música, teatro, títeres, danza, artesanos, pintores, cuenta cuentos, periódico, creación literaria, ecológicos. Se aprende a defender y cuidar el ambiente y a combatir toda forma de abuso, saqueo, destrucción, contaminación. Se rescatan las

fiestas y tradiciones: los centros y programas educativos se unen a las celebraciones populares y las convierten en genuinos proyectos pedagógicos. La biblioteca del centro o de la comunidad es el lugar de la fantasía, del encuentro y del compartir, de la imaginación, del disfrute, de la creación, de la recuperación de la historia. Los centros educativos se abren al ambiente social y cultural, a la ciudad y el campo, a los que consideran como un gran libro de lectura. Todo el espacio físico y los alrededores del centro se convierten en un gran taller, un museo, un enorme mural.

Un educador creativo capitaliza la curiosidad propia del educando, partiendo de sus habilidades, su cultura y del mundo que le rodea. Estimula su imaginación y permite que vaya evolucionando según sus propios intereses. Nunca rechaza ni caricaturiza las creaciones de sus educandos, pero los va guiando con paciencia para que no se conformen con la primera versión, en busca siempre de una mayor calidad, pues el desarrollo de la creatividad artística supone aprender a rehacer, exige esfuerzo, experimentación, búsqueda, vencimiento. Pero además, un educador creativo utiliza todas las oportunidades que se le presentan, en las distintas áreas del currículo, para desarrollar la creatividad y cultivar el sentimiento de todo lo bello y misterioso de la Creación.

## **8. Pedagogía de la inculturación, interculturalidad y multiculturalidad - Dimensión cultural**

El complejo mundo de lo cultural es uno de los componentes esenciales dentro de los procesos educativos. Entendemos la cultura como el conjunto de rasgos adquiridos por aprendizaje en contraste con los biológicamente heredados. Es el conjunto de formas y modos adquiridos de concebir el mundo, de pensar, de hablar, de expresarse, percibir, comportarse, organizarse socialmente, comunicarse, sentirse y valorarse uno mismo en cuanto individuo y en cuanto grupo. La cultura tiene que ver con la tecnología, es decir, con las creaciones materiales de un pueblo para garantizar su supervivencia y desarrollo; con las relaciones sociales o formas de organizar la familia, la comunidad, la política, el poder; y el mundo imaginario o cultura simbólica que se expresa a través de la lengua, las creencias, los mitos, leyendas, religión, creaciones artísticas...

Todos nacemos y aprendemos en una determinada matriz cultural. Todos pertenecemos a algún grupo cultural que marca lo que somos y hacemos, lo que pensamos y creemos. Todos tenemos cultura, en consecuencia, no hay personas incultas; todos somos parte de una determinada civilización, por ello, no hay "incivilizados" ni hay culturas superiores a otras. La cultura particular de un grupo determinado es el sustento y uno de los instrumentos más poderosos para la creación y el ulterior desarrollo de las diversas identidades personales y grupales.

La formación de la dimensión cultural debe desarrollar las competencias que posibiliten a los educandos conocer, aceptar y valorar sus raíces, su

mundo cultural, sus orígenes, su historia, su familia, su comunidad, su región, su país. Competencias para rescatar la memoria colectiva como elemento de unificación y cohesión del grupo. Competencias para valorar y apreciar las culturas diferentes, para combatir los dogmatismos, fundamentalismos e intolerancias de quienes tratan de imponer una única forma de pensar, de creer, de vivir. Competencias para emprender un verdadero diálogo cultural que permita aprender del otro diferente, desde la aceptación de la diversidad.

Para el desarrollo de esta dimensión, requerimos de una pedagogía de la inculturación, la interculturalidad y la multiculturalidad. Los educadores deben entender que cada educando tiene un saber, una forma de expresarse y comunicarse, unos valores, unas costumbres y tradiciones... que deben ser valorados y reconocidos. Para ello, deben esforzarse por conocer y comprender el mundo de sus educandos para así poderles ayudar mejor. El currículo se convierte en punto de encuentro entre el programa (que ofrece pistas generales), y la programación, hecha a la medida de los educandos, adaptada a sus realidades. Currículo flexible, motor de la educación para la interculturalidad e incluso multiculturalidad, pues asume a educandos de etnias, culturas y razas distintas.

Sólo si los educandos se sienten aceptados y acompañados en su crecimiento y realización personal; si perciben que los educadores parten de sus experiencias y conocimientos y guían la labor educativa en consonancia con la familia y la comunidad, valorando su cultura, su lenguaje, sus lógicas, saberes y percepciones; si experimentan que se les acompaña en su crecimiento y realización personal; podrán echar raíces hacia adentro y fortalecer su identidad.

La pedagogía de la interculturalidad y multiculturalidad implica el reconocimiento, respeto y valoración de la diversidad, la que asume como posibilidad de enriquecimiento. Rompe con la relación pedagógica de dominación y establece relaciones comunicativas horizontales entre culturas. El punto de partida es reconocer el carácter de la heterogeneidad como un valor y no como un defecto. Ello va a permitir, en primer lugar, desarrollar una dosis madura de tolerancia que llevará a aceptar que las personas actúen según sus propias lógicas, motivaciones y costumbres, y no según nuestras expectativas, para finalmente ponerse en disposición de aprender a incorporar en uno mismo lo valioso que se descubre en el otro.

El encuentro de culturas es un encuentro de saberes y prácticas que se realiza a través del diálogo y la negociación cultural que posibilita la comprensión y el encuentro de las diversas lógicas, percepciones y visiones. La interculturalidad y la multiculturalidad exigen procesos de negociación cultural en la medida en que producen modificaciones en las propias formas de ser y de sentir, por la voluntad de integrarse en una realidad que unifica sin suprimir por ello las diferencias. Para ello, hay que estar dispuesto a ceder y

renunciar, a incorporar y cambiar, a dialogar buscando consensos; movidos no sólo por un buen deseo, sino por el convencimiento de la riqueza enriquecedora del otro.

Las culturas no son estáticas, son dinámicas, se pueden enriquecer al entrar en contacto con otras. Una pedagogía intercultural y multicultural evitará los fundamentalismos que desconocen al otro diferente y las alienaciones que implican la vergüenza étnica y los complejos de inferioridad. La pedagogía de la interculturalidad y multiculturalidad se presenta como una modalidad estratégica que busca comprender y tender puentes entre diferentes y favorece la formación en valores de alto contenido democrático, como el respeto mutuo, la tolerancia, la justicia, la paz. Esta pedagogía afronta el reto de hacernos pasar a la construcción de un “nosotros diverso”, reivindicando el derecho de unos y otros a la igualdad y a la diferencia. Se trata de recorrer el camino de la unidad en la diversidad, lo que para nuestros países, que son pluriculturales, significa recorrer el camino de la identidad nacional.

En aquellas regiones o comunidades donde está generalizado el uso de dos o más lenguas, la pedagogía intercultural y multicultural deberá esforzarse por llegar a ser también verdaderamente bilingüe o plurilingüe, de modo que educadores y educandos logren el dominio de ellas.

### **9. Pedagogía de los valores - Dimensión ética**

Vivimos tiempos de un total relativismo ético, en los que se impone el pragmatismo de la moral acomodaticia del “todo vale” y del “solo vale” (todo vale si me produce ganancia, bienestar, beneficio...; solo vale lo que me produce ganancia, bienestar, beneficio). El valor y el antivalor se confunden. Cada uno decide lo que es bueno y lo que es malo. El fin justifica los medios. La eficacia en la productividad y la ganancia se convierten en el criterio definitivo de bondad. Lo que es eficaz es necesario; lo que se puede hacer, se debe hacer.

En este contexto, la formación de la dimensión ética debe garantizar las competencias necesarias para que los educandos sean capaces de analizar éticamente los acontecimientos y sucesos, conozcan los valores esenciales y afiancen sus vidas sobre ellos. Competencias para que puedan responsabilizarse de sí mismos y contribuir con su conducta a la gestación de un mundo mejor. Competencias para superar el relativismo ético imperante que les posibiliten juicios apropiados y la autorregulación de sí mismos. Competencias para rechazar los antivalores (egoísmo, intolerancia, racismo, violencia, opresión, injusticia...) que siembran la discordia e impiden un mundo de justicia y verdadera paz. Competencias para enjuiciar y superar el sistema económico excluyente y promover una economía justa y solidaria que tenga como objetivo esencial el desarrollo de la persona, de todas las personas, y no el mercado.

Para desarrollar la dimensión ética y lograr estas competencias, se requiere de una auténtica pedagogía de los valores. La pedagogía de los valores exige, en primer lugar, la clarificación colectiva por parte de los miembros de la comunidad educativa de aquellos valores que consideran esenciales. En segundo lugar, el compromiso de educadores y miembros de la familia de esforzarse por vivir dichos valores. La pedagogía de los valores debe integrar el pensar, el sentir y el actuar. Los principios éticos no sólo deben ser enunciados, sino personalizados como principios de vida. Deben penetrar en los sentimientos y aspiraciones y manifestarse en la conducta.

La pedagogía de los valores exige que cada educador entienda y asuma que no es un mero docente de un determinado programa o materia, sino que fundamentalmente es maestro de humanidad, formador de personas. Los educandos no sólo aprenden de sus educadores, sino que aprenden a sus educadores, pues si bien uno explica lo que sabe o cree saber, “uno enseña lo que es”. De ahí que es imposible educar de un modo neutro: todos educamos o deseducamos, y esto no tanto por lo que decimos o proclamamos, sino por lo que hacemos y somos.

La pedagogía de los valores implica también su incorporación a la estructura y funcionamiento de los programas y centros educativos, de modo que coincida el currículo explícito con el currículo oculto. Si buscamos y pretendemos alumnos respetuosos, solidarios, cooperadores... , el ejercicio educativo debe ser respetuoso, solidario, cooperativo... De ahí que el énfasis educativo no puede estar en educar para, sino en educar en: educar en el respeto, la solidaridad, la cooperación, en breve, en los valores que aspiramos conseguir. Lo que hacemos no puede contradecir lo que pretendemos. El producto o el fruto que queremos recoger debe estar ya en el proceso, en la semilla. No lograremos alumnos cooperativos y solidarios (por mucho que proclamemos que es nuestro objetivo) con una pedagogía que promueve el trabajo individual, la competitividad, la selección de los mejores.

De ahí la necesidad de concebir y estructurar los centros educativos como comunidades de vida, de participación, de diálogo, trabajo y aprendizaje compartido, de tolerancia, respeto, honestidad y responsabilidad. Comunidades educativas en las que se aprenden los valores porque se viven, porque se participa, se construyen cooperativamente alternativas a los problemas individuales y sociales, se fomenta la iniciativa, se toleran las diferencias, se integran las diferentes visiones y propuestas, se respira un aire que alimenta la honestidad, la gratuidad, el servicio, la cooperación, la solidaridad. Se trata, en definitiva, de estructurar nuestros centros educativos como pequeños microcosmos de la sociedad transformada que buscamos.

## **10. Pedagogía de la identidad y de la esperanza - Dimensión histórica**

Los seres humanos somos sujetos históricos, tenemos la capacidad de hacernos, construirnos y de hacer y rehacer permanentemente la sociedad. Vivir es hacerse, construirse, soñarse, inventarse, llegar a desarrollar todas las potencialidades. Sin embargo, hoy muy pocos se plantean seriamente hacer el camino de su vida y caminarlo con radicalidad. Piensan que vivir es seguir rutinariamente los caminos que marcan las modas, las propagandas, el mercado, las costumbres, los dirigentes. El conformismo, el gregarismo y la imitación se imponen a través de la publicidad, el consumo y los medios de comunicación. Se hace lo que hace la mayoría, los que nos indican que hay que hacer. No hay metas, objetivos, sueños, ideales, proyecto. Por eso, algunos han llegado a proclamar “el fin de la historia”, negando la vocación de los seres humanos como constructores y transformadores del mundo.

Para cambiar el mundo, para hacer de él un gran hogar donde todos podamos vivir como hermanos e incluso celebrar nuestras diferencias, hay que cambiar a los seres humanos que somos los que lo hacemos. Si cambiamos las personas, todo cambiará. En este mundo tan convulsionado y agitado, la verdadera paz sólo será posible si logramos personas que tienen en paz su corazón. Y esta debe ser la tarea esencial de la educación, que debe recuperar su misión humanizadora, orientada a formar sujetos autónomos y ciudadanos de la nueva sociedad. No se trata, en consecuencia, de un mero cambio de las estructuras, sino de la creación continua de una nueva manera de ser persona, es decir, de una revolución cultural permanente. El ser humano se humaniza humanizando el mundo.

La formación de la dimensión histórica supone garantizar las competencias esenciales para que los educandos sean capaces de leer críticamente las historias oficiales organizadas en torno a héroes y batallas que ocultan la vida, los esfuerzos y el hacer histórico del pueblo. Competencias para que se asuman como sujetos históricos, conscientes de su propia singularidad y de su propio estar en el mundo, pertenecientes a una familia y un pueblo determinado que deben valorar. Competencias para que sean capaces de recuperar la memoria histórica y se asuman como constructores de una historia siempre inacabada y se comprometan con entusiasmo y esperanza en la gestación de una sociedad igualitaria y participativa.

El desarrollo de la dimensión histórica implica una pedagogía de la identidad y de la esperanza, pedagogía nos ayude a construir la personalidad y encauzar nuestra vocación en el mundo. Se trata de desarrollar la semilla de uno mismo, de provocar ya no el conformismo y la obediencia, sino la libertad de pensamiento y de expresión, y la crítica sincera, constructiva y honesta. Esto implica ayudar a cada educando a conocerse, valorarse y emprender el camino de su propia realización, lo que postula tiempos y

espacios para el silencio, la reflexión y el cuestionamiento personal. Implica también conocerse y valorarse como parte de un pueblo, de un país, del que hay que recuperar la memoria histórica que posibilite una mejor comprensión del presente para la invención del futuro. La historia deja de ser un mero recuento de héroes y batallas, para pasar a ser la historia de un pueblo que camina en busca de su propia identidad.

Esta perspectiva histórica que busca la propia identidad, no puede dejar de lado la perspectiva cultural, como sistema de significación y comprensión de la misma. Al decir “pedagogía de la identidad”, estamos indudablemente aceptando que existe una pedagogía de las formas culturales en donde se forja la identidad. Si el concepto “cultura” nos permite equiparar la educación a otras actividades culturales, el concepto “pedagogía” permite que se realice la operación a la inversa, es decir, las otras actividades culturales son también pedagógicas. Por lo tanto, “lo cultural se vuelve pedagógico y la pedagogía se vuelve cultural”. De este modo y a través de todo lo señalado, podríamos decir que estamos ayudando, desde lo histórico-pedagógico, a construir “identidad”.

Educar para construir un proyecto de mundo y sociedad nuevos sólo va a ser posible desde la pedagogía de la esperanza. La esperanza es la más humana de las emociones. Ella impide la angustia y el desaliento, pone alas a la voluntad, se orienta hacia la luz y hacia la vida. Sin esperanza languidece el entusiasmo, se apagan las ganas de vivir y de luchar. La esperanza se opone con fuerza al pragmatismo, que es una deserción mediocre y cobarde en la tarea de construir el mundo.

\*\*\*\*\*

La intencionalidad de la propuesta de Educación Popular de Fe y Alegría, reflejada en estas diez dimensiones, es la transformación de la actual sociedad, intencionalidad que tiene que pasar por potenciar el desarrollo integral de los actores de los procesos educativos, para que se responsabilicen de su propia transformación personal y la de su comunidad, profundizando la conciencia de su dignidad humana, favoreciendo la libre autodeterminación y promoviendo su sentido de servicio.

Esta intencionalidad necesita de una pedagogía crítica y propositiva con cualidades como las mencionadas, que se encarnen en los currículos y en los procesos educativos, que transformen la cultura tradicional de los centros y las prácticas educativas, para que promuevan conocimientos, competencias, soluciones, habilidades y valores según el modelo de persona y de sociedad que buscamos. En síntesis y recordando las palabras del P. José María Vélaz citadas al comienzo de este Documento Final del XXXIII Congreso Internacional, para “*hacer hombres en plenitud, comprometidos en la construcción de un mundo más solidario y más justo*”.

# LA PROPUESTA INTERNACIONAL DE FE Y ALEGRÍA PARA LA FORMACIÓN DE EDUCADORES POPULARES

Proyecto de Formación de Educadores Populares

Federación Internacional de Fe y Alegría <sup>1</sup>

Nadie pone hoy en duda que el educador es la pieza clave para una educación de calidad. De ahí la necesidad de formar verdaderos maestros. Tenemos muchos licenciados, profesores y hasta postgraduados con maestrías, pero escasean cada vez más los genuinos “maestros”: hombres y mujeres que encarnen estilos de vida, ideales y modos de realización humana llenos de plenitud. Personas orgullosas y felices de ser educadores, que asumen su profesión como una tarea humanizadora y vivificante, como un proceso que se distancia significativamente de las prácticas rutinarias.

---

<sup>1</sup> La Federación Internacional de Fe y Alegría viene impulsando desde el año 2001, en correspondencia con su Plan Global, el Proyecto internacional de Formación de Educadores Populares. Dicho Proyecto tiene previsto ser ejecutado a partir del año 2003 en cerca del 90% de todos los centros y programas educativos de Fe y Alegría, presentes en 14 países latinoamericanos. Por las dimensiones del proyecto y por el número de educadores involucrados, 19.200 personas aproximadamente, fue necesario establecer acuerdos sobre los qué y los cómo de la formación que deseamos promover. De allí que, en un encuentro de Responsables de Formación de todos los países miembros de la Federación Internacional de Fe y Alegría, realizado en Marzo del año 2002, se logró producir la propuesta formativa. La redacción final del documento de la propuesta estuvo a cargo de María Bethencourt (Coordinadora Ejecutiva del Proyecto) y las personas involucradas en su elaboración fueron: Antonio Pérez Esclarín (Coordinador General del Proyecto), Silvana Gyssels (Argentina), Ana María Pottili (Bolivia), Amanda Bravo (Colombia), Jorge Uribe (Ecuador), Armando Laoucel (El Salvador), Rony Perla (Guatemala), Isabel Vinent (Honduras), Silvia Sarria (Nicaragua), Aylin Castillo (Panamá), Teresa Getto (Paraguay), María Leonor Romero (Perú), Carmen Alicia Medina (República Dominicana), Trina Carmona y Luisa Pernalette (Venezuela).

Educadores que buscan la formación continua, ya no para amontonar credenciales y títulos, sino para servir mejor a los alumnos y alumnas. Educadores que ayudan a buscar conocimientos sin imponerlos, que guían las mentes sin adoctrinarlas, que facilitan una relación progresiva de la verdad y viven su tarea como una aventura en colaboración con otros. Educadores comprometidos con revitalizar la sociedad, empeñados en superar, mediante la educación, la actual crisis social y cultural que nos aqueja, capaces de reflexionar y de aprender permanentemente de su hacer pedagógico, responsabilizándose por sus resultados. Educadores preparados y dispuestos a liderar los cambios necesarios, que se esfuerzan cada día por ser mejores y por mejorar la educación.

Educadores que se conciben como “maestros de humanidad”, no ya de una materia, sino de un proyecto, de unos valores, de una forma de ser y de sentir. Habitados por la ilusión, la esperanza y la responsabilidad.

La propuesta formativa de Fe y Alegría pretende, a partir de los educadores reales que somos, acercarnos a ese perfil del educador necesario, capaz de liderar procesos de cambio. Es una formación para la transformación y la entendemos como un proceso, siempre inacabado, de construcción de la personalidad, del pensamiento y de las competencias necesarias para motivar y guiar los procesos de aprendizaje de los educandos.

## I. JUSTIFICACIÓN Y PROPÓSITOS

Antes de comenzar a explicar los qué y los cómo de la Propuesta Internacional de Fe y Alegría para la Formación de Educadores Populares, resulta importante señalar que, más que un listado de propósitos, de contenidos y de estrategias metodológicas, la propuesta se presenta, ante todo, como un proceso de continua búsqueda del educador capaz de ir haciendo realidad, los sueños y los propósitos contenidos en la Propuesta de Educación Popular y Promoción Social de Fe y Alegría.

De esta manera, se trata de ir más allá del perfil de educador que plantean las recientes reformas de los sistemas educativos latinoamericanos, aunque reconocemos en ellas enfoques y propuestas que enriquecen el acontecer educativo actual; también intentamos superar la visión de educador que aparece implícita en los proyectos de las agencias internacionales de desarrollo o de grupos sociales específicos. Entendemos y asumimos, que la política educativa pública del Estado también nos concierne y nos preocupa, que debemos participar en su definición y análisis y contribuir desde nuestras experiencias.

De lo que se trata, es de una propuesta de formación de educadores populares que pretende claramente potenciar un “proyecto educativo” con capacidad para fortalecer la realización autónoma de los educandos, de su familia y de su comunidad, para que puedan tomar decisiones propias y libres acerca de su destino y el de los suyos; se trata, en definitiva, de

formar educadores con conocimientos, destrezas y actitudes para formar al sujeto persona, comunitario y ciudadano, capaz de superar la visión estrecha que ofrecen las empresas globalizadas de producción de cultura y de valor, especialmente los medios de comunicación social.

Nuestra labor se desarrolla en contextos signados por la pobreza y la exclusión de los sectores empobrecidos de la población, y nuestros educadores se enfrentan a esta realidad sin las suficientes herramientas para encarar y producir respuestas educativas pertinentes, cónsonas con el proyecto educativo de Fe y Alegría. Por otra parte, en un mundo cuya norma es el cambio permanente, determinado por un grado cada vez mayor de complejidad tecnológica, nuestros educadores aún se encuentran ligados a corrientes educativas propias del pasado<sup>2</sup>, y no están preparados para enfrentar el mañana.

De allí que la propuesta formativa de Fe y Alegría intenta responder a la necesidad de formar un educador con capacidad para generar procesos de cambio y transformación social; reflexivo y dispuesto a potenciar el diálogo de saberes y el discernimiento creativo, indispensable para inventar y seguir inventando nuevas ideas y formas de alcanzar la realización de esa sociedad y de ese sujeto deseado; animado siempre por la esperanza, de que al menos, y a pesar de lo difícil que resulta cambiar el mundo, sus sueños, su humanidad, su fe en las personas y su empeño y valor por la vida, atravesarán los corazones de sus educandos y las fibras vitales de su comunidad, abriendo allí surcos en los que brotarán futuras realizaciones y nuevas posibilidades de ser y estar en el mundo con sentido y autonomía.

El que Fe y Alegría esté presente en catorce países latinoamericanos, le confiere a nuestro Movimiento una gran riqueza, que se expresa, entre otras cosas, en su carácter intercultural, en la amplitud de sus experiencias y en su crecimiento acelerado y permanente. Por ello, la necesidad también de gestar una propuesta formativa de alcance latinoamericano, que

---

<sup>2</sup> Corrientes educativas basadas, como lo señala Juan Carlos Tedesco, en una noción de escuela insertada en un sistema piramidal, “*semejante al de las grandes organizaciones industriales... y concebido como una organización para la distribución social de los conocimientos según el cual la masa de la población tenía acceso sólo a un mínimo de enseñanza básica que garantizaba la homogeneidad cultural de la sociedad, y una élite accedía a las expresiones más elaboradas y al dominio de los instrumentos que permitían cierto grado de creación del conocimiento. Como la operación fundamental era la reproducción del conocimiento y de los modelos para vincularse con él, la didáctica se basaba en la copia, la repetición y la observación. El maestro representaba la figura central del proceso de aprendizaje, que poseía tantos los conocimientos que se transmitían como la autoridad que los legitimaba*” Tedesco J.C. *Escuela y cultura: una relación conflictiva*. IIPe-UNESCO, Buenos Aires. [http://www.iipe-buenosaires.org.ar/pdfs/escuela\\_y\\_cultura.pdf](http://www.iipe-buenosaires.org.ar/pdfs/escuela_y_cultura.pdf).

potencie la cohesión del Movimiento en todo el continente, a partir de procesos formativos capaces de recrear y unificar, desde la base misma de nuestros educadores, las intencionalidades últimas del proyecto educativo de Fe y Alegría.

De esta manera, la propuesta formativa de educadores populares de Fe y Alegría intenta responder coherentemente a los propósitos de su ideario educativo, al análisis de la sociedad que aspiramos transformar<sup>3</sup> y al tipo de educador necesario para lograrlo. Pero no pretende ser una propuesta descontextualizada e ingenua: ella también se apoya en una conciencia o en un conocimiento profundo de los valores y actitudes que frenan el desarrollo personal, profesional y social de nuestros educadores. El pesimismo, la ausencia de valor propio, las posiciones rígidas y autoritarias, seguras de sí mismas y con demasiadas certezas elaboradas, así como también, la insensibilidad con que se asumen los problemas de otros y el poco entusiasmo y curiosidad hacia la producción creativa del conocimiento, de lo social y de lo educativo, constituyen actitudes que también están presentes entre nosotros, y que, por minar las posibilidades reales de transformación de educadores y educandos, debemos encarar permanentemente a lo largo de todo el proceso formativo que intentamos promover.

Al constatar en los educadores algunas de estas carencias, con demasiada frecuencia se estructuran listados de “competencias básicas docentes”, que nos resultan importantes para acometer los desafíos actuales de la educación. La “lógica de los listados”<sup>4</sup> elude, sin embargo, el problema serio de las transformaciones educativas de fondo, necesarias para alcanzar efectivamente ese educador prefigurado en ellos: entre estas, mejores condiciones de trabajo y salarios, pero sobre todo, una comprensión profunda de las opciones educativas asumidas y del sentido o para qué de la práctica educativa, insertada en una realidad mucho más compleja y problemática a la que no escapan los propios educadores.

En este sentido, la propuesta formativa de Fe y Alegría asume al educador en su dimensión personal, social, política y profesional. Pretende, como ya hemos señalado, formar un educador humano, a partir de sus propios valores que reconocemos y afirmamos a pesar de sus dificultades y carencias; pues estamos convencidísimos de que ellos pueden, que siempre será

---

<sup>3</sup> Fe y Alegría (2002). La Educación Popular hoy y su concreción en nuestras prácticas educativas formales y no formales. Documento Final. XXXII Congreso Internacional de la Federación. Guatemala. En *Revista Internacional de Fe y Alegría*, N° 3, Fe y Alegría, Caracas.

<sup>4</sup> Ver Torres Rosa María (1999) Nuevo Rol Docente: ¿Qué Modelo de Formación, para qué Modelo Educativo? En *Aprender para el Futuro: Nuevo Marco de la Tarea Docente*, Fundación Santillana. Madrid. [www.fronesis.org](http://www.fronesis.org).

posible extraer de ellos la ternura que hará sentir a sus educandos personas queridas y respetadas, la sensibilidad para enfrentar las causas perdidas, la rigurosidad en el trabajo, el compromiso por su propia formación y realización, la creatividad necesaria para estimular los aprendizajes de sus alumnos y la criticidad informada y reflexiva, requerida para evitar ser embaucados por nuevas modas, nuevos ídolos o nuevos héroes.

De allí que nuestra propuesta contemple cuatro dimensiones de formación fundamentales:

- La formación de herramientas y actitudes para seguir aprendiendo.
- La formación humana del educador: la configuración de una nueva identidad.
- La formación socio política y cultural: comprensión de la realidad local y mundial.
- La formación pedagógica: la construcción de sentidos de lo educativo y de lo pedagógico.

A continuación explicaremos en detalle los propósitos y contenidos establecidos en cada una de estas dimensiones. Pero antes, resulta importante aclarar, que los contenidos contemplados en tales dimensiones no pretenden ser los únicos o los más necesarios. Más que contenidos inamovibles, invariables o iguales para todos, las dimensiones de la propuesta se refieren a una concepción del ser humano, de su devenir histórico y de sus formas de hacerse sujeto. El enfoque de todas las dimensiones aquí planteadas, se aboca a la educación de la mirada, es decir, a la educación de la dirección o de la visión desde donde examinar lo que somos como personas, lo que pasa en el mundo social y lo que sucede en el ámbito de nuestras prácticas educativas. De allí que los contenidos sean una suerte de temas generadores, que estimulan la comprensión del mundo desde una perspectiva crítica y transformadora, capaz de develar y superara la visión mitificadota de la realidad, en el plano de lo humano, de lo político, de lo religioso, de lo cultural y de lo educativo.

Por esta razón, no nos preocupa tanto el problema de los contenidos: ellos podrán ser recreados, cambiados o ajustados, según las características personales y culturales de los educadores a formar. No así el enfoque, centrado fundamentalmente en la búsqueda de un conocimiento y de una ética autónoma, libre de prejuicios y ataduras ideológicas, construidas por las sociedades en su contexto histórico y social.

## II. LAS DIMENSIONES DE LA PROPUESTA FORMATIVA

Como hemos visto, las dimensiones de la propuesta constituyen esferas o ámbitos de la formación. Podríamos decir también, que las dimensiones se comportan como categorías formativas que agrupan un conjunto de objetivos y contenidos semejantes por su naturaleza e intencionalidades últimas.

Así, por ejemplo, **la dimensión ‘herramientas para seguir aprendiendo’**, aglutina todos aquellos objetivos, temas generadores, contenidos y estrategias formativas asociadas al aprendizaje autónomo o a la base requerida para avanzar hacia conocimientos cada vez más profundos.

De igual manera se comportan las otras dimensiones: **la dimensión ‘humana’** agrupa objetivos y contenidos vinculados al crecimiento personal, emocional y espiritual de los educadores. **La dimensión ‘socio política y cultural’** contempla objetivos y contenidos ligados a la lectura crítica de los acontecimientos sociales, políticos y culturales, presentes y pasados, del entorno local y mundial. Por último, **la dimensión ‘pedagógica’** hace referencia al conjunto de saberes necesarios para posibilitar la comprensión del hecho educativo, tanto en su esfera filosófica como en su esfera práctica, esto es, saber pensar y saber hacer educación.

Con miras al logro de una mayor organización y concreción de los contenidos, hemos establecido unos **‘temas generadores’** en cada una de las dimensiones mencionadas. Tales temas generadores constituyen unidades de aprendizaje, que articulan a su vez propósitos y contenidos de formación más específicos. Por su naturaleza, los temas generadores hacen referencia a una disciplina de conocimiento determinada: ciencias sociales, comunicación, investigación, didáctica, etc. No obstante, no se encuentran atados rigurosamente a ninguna de ellas en particular, recurren a una o varias disciplinas del conocimiento según sea el nivel de profundidad que aspiramos alcanzar, el cual depende de factores tales como: el tiempo real de la formación, el tipo de educador (su realidad, nivel de formación, práctica educativa concreta, formal o no formal, etc) y los recursos y estrategias de aprendizaje disponibles.

Los temas generadores aquí presentados constituyen unos primeros tópicos de formación. Como señaláramos anteriormente, no pueden ser asumidos como los únicos temas y contenidos a trabajar con los educadores. En la medida que la propuesta formativa vaya avanzando, serán otras las temáticas a reflexionar, según sean las demandas de los educadores, de las prácticas, del contexto y del momento histórico por venir. De hecho, la presente sistematización de la propuesta formativa, surge del cúmulo de experiencias, que ha venido desarrollando Fe y Alegría en los distintos países latinoamericanos donde se encuentra.

## **1. La formación de herramientas y actitudes para seguir aprendiendo**

### ***1.1. Justificación y objetivos***

El tiempo de la formación debe ser un tiempo para que los educadores descubran el deseo de aprender y adquieran las herramientas lingüísticas, matemáticas y científicas, para que sean competentes en la comunicación y en el manejo de los recursos simbólicos, de modo que sean capaces de aprender de un modo permanente.

Se trata de que el educador aprenda a pensar de manera lógica, produzca conocimientos autónomos y logre comunicar de diversas maneras su propio saber sobre la educación, el aula, la escuela y la realidad circundante. De allí la importancia del dominio de las principales estrategias y métodos de investigación, sobre todo aquellas vinculadas al análisis de la propia práctica y a la comprensión de los problemas sociales más cercanos. Para ello, también deberá incursionar por el mundo de la informática y las telecomunicaciones, distinguir la información útil de aquella superflua y saber ubicar los conocimientos necesarios para nutrir los suyos propios.

Estar capacitados para seguir aprendiendo supone, igualmente, la apropiación de un bagaje cultural básico, que permita a los docentes, al menos, interpretar críticamente los noticieros del día, valorar el arte, la historia, la literatura, la tecnología... siendo conscientes de que tales esferas culturales producen conocimientos y se dirigen a la formación de la identidad de un modo determinado, nada neutral.

En el marco de nuestra propuesta formativa, los contenidos de esta dimensión operan de manera transversal. Será a lo largo de los temas generadores, establecidos en las otras dimensiones, donde algunas de las principales habilidades y destrezas propias de esta dimensión, se traten con sentido. No obstante, por constituir una dimensión básica para avanzar hacia niveles más profundos de conocimiento y, tomando en consideración el nivel de dificultad de los grupos de educadores a formar, no todos los contenidos básicos de esta dimensión pueden ser tratados de manera transversal. En algunos casos será necesario diseñar procesos formativos específicos tendientes a la superación de las deficiencias en áreas asociadas a la comunicación, el razonamiento lógico matemático, la investigación y la tecnología.

### ***1.2. Temas generadores y contenidos***

**a) Adquisición de competencias para la comunicación y la expresión:** lectura comprensiva, producción de textos escritos con corrección y creatividad, expresión oral.

**b) Adquisición de competencias para el saber pensar:** investigación y producción de conocimiento, la investigación acción, la sistematización de experiencias, fuentes de información, el resumen, la síntesis, el discernimiento, el análisis.

**c) Adquisición de herramientas para el manejo de nuevas tecnologías:** el computador; programas básicos de producción de textos, usos de internet para la actividad pedagógica y de autoformación.

En el Cuadro N° 1 presentamos una primera síntesis de los Temas Generadores con sus respectivos contenidos.

Cuadro N° 1		
La formación del aprender a aprender		
Dimensión	Temas Generadores	Contenidos Específicos
Formación de herramientas y actitudes para seguir aprendiendo	El uso de la tecnología en los centros y programas educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Importancia y mitos de las nuevas tecnologías</li> <li>• Herramientas básicas que todo educador debe manejar en nuevas tecnologías</li> <li>• Las nuevas tecnologías en los centros y programas educativos</li> </ul>
	Competencias para la comunicación y la expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura comprensiva</li> <li>• Producción de textos escrito</li> <li>• Expresión oral</li> </ul>
	Competencias para el saber pensar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Razonamiento lógico</li> <li>• Desarrollo de habilidades para resolver problemas de la vida cotidiana</li> <li>• Desarrollo del pensamiento lógico matemático</li> </ul>

## 2. La formación humana del educador: la configuración de una nueva identidad

### 2.1. Justificación y objetivos

El modelo educativo de Fe y Alegría, implícito en su ideario, contempla la construcción de hombres y mujeres capaces de humanizar y transformar su realidad. Esto implica asumir un tipo de formación mediante la cual los educadores tomen conciencia tanto de su propia y compleja identidad, como de la identidad común a todas las demás personas.

La formación humana supone entonces profundizar el conocimiento de si mismos como seres a la vez biológicos, psíquicos, físicos, sociales e históricos, inmersos en contextos culturales que configuran la personalidad y la propia subjetividad. De allí la importancia de promover un proceso de formación donde los educadores puedan explicar y valorar las experiencias, presentes y pasadas, que hicieron posible lo que son, clarificando los sistemas de valores y creencias asumidos y reconstruyendo nuevas formas de ver, sentir y pensar el mundo.

Esta valoración y reconocimiento de si mismos abre caminos para la valoración y reconocimiento de los otros, del nosotros y de la naturaleza. El proceso formativo debe hacernos comprender que somos iguales y diferentes a la vez. Iguales en calidad de humanos con los mismos derechos para determinar el rumbo de nuestra vida, con autonomía y en igualdad de condiciones. Diferentes en las opciones de vida asumidas y en la manera como pensamos y actuamos en el mundo.

Resulta esencial la formación de la tolerancia y la comprensión mutua entre las personas, tanto cercanas como lejanas, para que las relaciones humanas del educador resulten enriquecedoras para sí mismo y para los otros. De allí la importancia de analizar las raíces de la incomprensión entre las personas y entre los diversos grupos sociales, sus modalidades y efectos. Este estudio posibilitará determinar las causas de problemas humanos tan serios como los desprecios, la xenofobia, el sexismo, el racismo, el fundamentalismo, etc.

Como movimiento de educación cristiana, la propuesta formativa de Fe y Alegría se orienta también al cultivo de la espiritualidad del educador, de modo que pueda alimentar su fe y expresarla en el servicio solidario de los más débiles y pequeños, y en el empeño tenaz por colaborar en la construcción del Reino de Dios en la tierra, Reino de justicia y hermandad, es decir, una sociedad donde todos podamos desarrollar al máximo nuestras posibilidades y vivir con dignidad. Para los cristianos, Jesús es camino para ir al Padre, para reconocer al otro como hermano y para, al vivir las exigencias de la filiación común, fundamento de la fraternidad, encontrar la plenitud humana.

## ***2.2. Temas generadores y contenidos***

- a) **El conocimiento y valoración de sí mismo:** Historia e identidad personal; valores y creencias adquiridos dentro de la propia cultura: mi visión del amor, la pareja, la amistad, la sexualidad, la familia, el conocimiento, el arte; comprensión y aceptación de sí mismo; los obstáculos que impiden el desarrollo de la autonomía personal y la propia felicidad: los obstáculos derivados de mi ser y de los prejuicios y presiones sociales; mi ser educador.
- b) **El conocimiento y valoración de los otros y de la naturaleza:** Herramientas para conocer y comprender al otro; la valoración de la naturaleza; los obstáculos que me separan de los otros: el egocentrismo, el individualismo, la competitividad, el etnocentrismo, el sociocentrismo y la problemática de género; herramientas para acercarnos al otro: la tolerancia, el diálogo, la autocrítica y la apertura subjetiva hacia los demás; la educación de la convivencia y la solidaridad: estrategias prácticas para el manejo de conflictos.
- c) **La apertura a la espiritualidad y la trascendencia:** La comprensión del concepto de espiritualidad: seguir a Jesús hoy, en tiempos de globalización y postmodernidad; la espiritualidad encarnada, fe y justicia, la contemplación en la acción; la espiritualidad en Fe y Alegría; las otras espiritualidades; los fundamentalismos religiosos.

En el Cuadro N° 2 se ofrece un resumen de los temas generadores y los contenidos que conforman esta dimensión.

**Cuadro N° 2**  
**La formación humana del educador**

Dimensión	Temas Generadores	Contenidos Específicos
Formación Humana	El conocimiento de si mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuestras heridas personales: fuentes y manifestaciones</li> <li>• Descubrimiento de nuestras potencialidades</li> <li>• Construcción de la ética personal</li> </ul>
	La relación con los otros y la naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubrimiento de los otros</li> <li>• Las relaciones familiares y de pareja</li> <li>• La fuente de los conflictos</li> <li>• Las relaciones de género</li> <li>• Las relaciones en centros y programas educativos</li> <li>• La relación con la naturaleza</li> </ul>
	La espiritualidad en Fe y Alegría	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El significado de la palabra espiritualidad</li> <li>• Espiritualidad y el mundo real</li> <li>• El encuentro con el Dios de la vida y la alegría</li> <li>• La cotidianidad ungida por el Espíritu</li> </ul>

### **3. Formación que posibilite la comprensión social, política y cultural de la realidad**

#### **3.1. Justificación y objetivos**

Fe y Alegría, como Movimiento de Educación Popular, busca desarrollar procesos educativos capaces de potenciar el desarrollo autónomo y crítico de las personas y de las comunidades. Alcanzar este propósito exige de los educadores una comprensión e interpretación determinada del mundo; demanda un conocimiento del contexto y de las problemáticas culturales, sociales y políticas que originan el empobrecimiento y la exclusión de vastos sectores de la población en toda Latinoamérica, capacitándolos en la búsqueda de aquellos conocimientos necesarios, que requieren sus educandos, para la toma de decisiones autónomas sobre su destino personal y comunitario.

Por estas razones, la formación para la comprensión de la realidad pretende, en un primer momento, ahondar en el conocimiento de la historia más cercana al educador, procurando interpretar los significados o las lógicas que subyacen en los diversos acontecimientos sociales, culturales y políticos vividos; intentando también, desentrañar los intereses y el tipo de relaciones de poder que han ido forzando un determinado desarrollo histórico. Este estudio del pasado de la comunidad abre caminos para una comprensión profunda de su presente.

Resulta igualmente importante, para la formación del educador, analizar lo que hacen y piensan los miembros de su comunidad en los diversos ámbitos de su vida cotidiana actual: la familia, la vida religiosa, los espacios de producción e intercambio, las formas de transmisión del saber y la cultura, las relaciones entre sí y con los otros diferentes, el tipo de soluciones que dan a los problemas y los obstáculos o controles sociales que frenan su desarrollo como colectivo humano; vinculando permanentemente este conocimiento de lo local, a realidades y problemáticas globales mucho más complejas, que afectan de algún modo lo que hacemos, somos, sentimos y pensamos como grupo social y como personas.

A partir de estos saberes, la formación socio política y cultural del educador posibilita el desarrollo de una conciencia acerca del mejor vivir en sociedad, una conciencia capaz de integrar lo individual a lo social y de asumir la necesidad de humanizar las relaciones entre las personas y los diversos grupos sociales. Se trata de una formación socio política que reflexiona a profundidad las implicaciones de la vida en democracia, donde el individuo es ciudadano, persona jurídica y responsable que, por un lado, expresa sus deseos e intereses, y por otro, es responsable y solidario con su comunidad.

### **3.2. Temas generadores y contenidos**

- a) **La construcción de la identidad de la comunidad:** Herramientas teóricas para la construcción de la historia local: la historia oficial, la historia desde la Educación Popular; el concepto de identidad; herramientas metodológicas para el conocimiento de la comunidad: sistemas de producción e intercambio, sistemas religiosos y de representación del mundo, la familia y sistemas de parentescos, producción y transmisión del saber, lengua y expresión culturales.
- b) **Democracia, participación y ciudadanía:** Los sistemas sociales y políticos, el control social formal e informal, la ética ciudadana, los movimientos sociales alternativos.
- c) **Cultura, inculturación e interculturalidad:** Cultura, sociedad y territorio, la diversidad cultural, los límites de la cultura, los conceptos de inculturación e interculturalidad, los condicionantes del intercambio cultural, los desafíos de la educación intercultural.
- d) **La globalización y postmodernidad:** El concepto de globalización, la globalización cultural y el control social, la organización geopolítica en un mundo globalizado, la globalización y los fenómenos fundamentalistas, globalización y medio ambiente, la postmodernidad.

La organización de cada tema generador, con sus respectivos contenidos, se presenta en el Cuadro N° 3.

**Cuadro N° 3**  
**La formación socio política y cultural del educador**

Dimensión	Temas Generadores	Contenidos Específicos
Formación Socio Política y Cultural	Cultura, interculturalidad e inculturación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El concepto de cultura</li> <li>• Elementos de la cultura (las nociones de tiempo, espacio, la lengua, el mundo mítico, las relaciones sociales, etc)</li> <li>• Transformación de la cultura</li> <li>• La identidad cultural, bases para su fortalecimiento</li> <li>• Concepto de inculturación, qué supone, qué implica, por qué es importante</li> <li>• El diálogo Intercultural, bases para la negociación cultural</li> <li>• Cultura y educación</li> </ul>
	Historia local indígena	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis crítico sobre la historia enseñada y aprendida</li> <li>• La importancia de la historia en los pueblos indígenas</li> <li>• Los métodos de la investigación de la propia historia: qué y cómo construirla desde una perspectiva indígena</li> <li>• El presente de la comunidad: elementos para conocer y comprender la realidad actual: las celebraciones, las instituciones influyentes (el papel de la escuela o de los programas alternativos de educación), los problemas sociales actuales, etc.</li> </ul>
	Historia local suburbana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis crítico sobre la historia enseñada y aprendida</li> <li>• Los elementos de microhistoria: su importancia para la educación popular y su importancia desde una perspectiva emancipadora</li> <li>• Los métodos de la investigación de la propia historia local: el objeto de la investigación (la fundación del barrio, la distribución espacial, los acontecimientos decisivos que marcaron su proceso histórico, el proceso de consolidación del barrio, los personajes del barrio, etc.)</li> <li>• Interrelación entre la historia del barrio y los contextos más amplios, el regional y el nacional</li> </ul>

---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las fuentes de información, etc.</li> <li>• El presente de la comunidad: elementos para conocer y comprender la cultura del barrio, las celebraciones, las instituciones influyentes (el papel de la escuela o de los programas alternativos de educación), los problemas sociales actuales, etc.</li> </ul>
Democracia, ciudadanía y participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las democracia como valor y la democracia como sistema político</li> <li>• Poder, democracia y ciudadanía</li> <li>• Concepto de ciudadanía y participación</li> <li>• Las condiciones de la ciudadanía activa</li> <li>• Los obstáculos de la ciudadanía</li> <li>• La educación de la ciudadanía</li> <li>• Los movimientos sociales</li> </ul>
Globalización y postmodernidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de globalización: globalización económica y globalización cultural</li> <li>• ¿Cómo, por qué y quiénes la producen?</li> <li>• Los medios de comunicación social</li> <li>• Efectos sociales y valores que se promueven con los procesos de globalización</li> <li>• Oportunidades que ofrece la globalización para la causa de los pobres: globalización, postmodernidad y educación</li> </ul>

---

#### **4. Formación que posibilite la construcción de sentidos de lo educativo y de lo pedagógico**

##### **4.1. Justificación y objetivos**

De algún modo los ejes de formación precedentes han posibilitado la comprensión del mundo que vivimos y han proporcionado una visión de la sociedad que aspiramos construir. Estos dos aspectos se constituyen en marcos referenciales fundamentales para impulsar una reflexión del para qué de la Educación y de los sentidos que han de animar la propia práctica educativa del educador.

Los educadores han de analizar la educación como una práctica social cargada de intencionalidad política, que se desarrolla y responde a un contexto histórico y social específico, constituyéndose en un instrumento poderoso para frenar o para producir auténticas transformaciones en la sociedad. En consecuencia, la formación pedagógica apunta en un primer momento a desarrollar un pensamiento crítico sobre el acontecer educativo, analizando su historia, las políticas educativas oficiales, la cultura escolar y

los movimientos o corrientes pedagógicas alternativas. De esta manera, la capacidad para seleccionar conocimientos pertinentes y estrategias de enseñanza innovadoras y creativas, surgirá como parte de un intenso proceso de búsqueda y de investigación del educador, por adecuar sus prácticas a los valores e intencionalidad política de la educación, reflexionada y definida de modo personal, junto a otros y de forma permanente.

Pero los educadores también requieren apropiarse de teorías y metodologías para encarar el día a día de su práctica pedagógica, capacitándose en la comprensión de los distintos modos de aprender y en estrategias concretas para estimular el aprendizaje de otros, así como, en la programación de la enseñanza, ambiente de aprendizaje y evaluación. Se trata de motivar una formación de la práctica pedagógica coherente con los postulados y fines educativos previamente clarificados y discutidos, estimulando la crítica del propio quehacer educativo y la reflexión de sus efectos sobre nuestros educandos y comunidad.

#### **4.2. Temas generadores y contenidos**

- a) **La Educación Popular:** Historia de la educación, corrientes del pensamiento crítico y educación popular; la crítica a la cultura escolar; las políticas educativas de los 90 vistas desde la educación popular; Fe y Alegría como movimiento de educación popular: retos y transformaciones posibles, la educación popular en la educación formal y no formal, el rol del educador popular.
- b) **La Pedagogía de la Educación Popular:** Los diversos modos de aprender; análisis de la propia programación y evaluación en educación formal y en educación no formal; estrategias y ambiente de aprendizaje en entornos culturales diversos: indígena, campesino y suburbano; didácticas específicas: comunicación y expresión, razonamiento lógico, aprendizaje matemático, educación en valores, aprendizaje de la computación y la informática.
- c) **El Proyecto de los Centros y Programas Educativos Populares:** La democracia y la participación dentro de los centros y programas educativos, la participación de la comunidad, los modelos de gestión de centros y programas educativos.

El Cuadro N° 4 resume los temas generadores y contenidos específicos que se trabajarán en esta dimensión.

Cuadro N° 4		
La formación pedagógica del educador		
Dimensión	Temas Generadores	Contenidos Específicos
	Pedagogía de la Educación Popular	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios de la Educación Popular</li> <li>• Retos del Educación Popular</li> <li>• La Pedagogía de la Educación Popular</li> <li>• La Pedagogía de la Educación Popular en los sistemas formales</li> </ul>
	¿Cómo se aprende?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de aprendizaje</li> <li>• Los diversos modos de aprender según la cultura y el desarrollo evolutivo de las personas</li> <li>• Los procesos de aprendizaje</li> <li>• Análisis críticos de las diversas teorías del aprendizaje</li> <li>• Estrategias y criterios para estimular el aprendizaje en niños, niñas, jóvenes y adultos</li> </ul>
	¿Cómo se enseña?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis crítico de las propuestas curriculares actuales</li> <li>La selección y organización de los contenidos de enseñanza</li> <li>• El ambiente de aprendizaje: la organización del grupo, los tiempos, los espacios, las relaciones interpersonales dentro del aula y fuera de ella, etc.</li> <li>• La evaluación de los aprendizajes</li> </ul>
	La coordinación y animación de los centros y programas educativos populares	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poder, democracia y participación en los centros y programas</li> <li>• Criterios para la organización de los centros y programas</li> <li>• Las relaciones interpersonales</li> <li>• La animación del trabajo cooperativo</li> <li>• La relación de los centros y programas educativos con la comunidad y con los órganos del Estado</li> <li>• Movimiento e institución en Fe y Alegría</li> </ul>

---

 El educador reflexivo

- ¿Qué supone o qué implica la reflexión permanente de la práctica?
  - La diferencia entre la investigación formal y la reflexión permanente de la práctica para mejorarla
  - Los posibles problemas prácticos que pueden ser objeto de reflexión del educador
  - El proceso de reflexión: la relación teoría-práctica; la importancia de la lectura, los métodos y las técnicas de investigación
  - Los aportes de la investigación acción y de la sistematización de experiencia
  - Estrategias para estimular la reflexión de la práctica desde los centros y programas educativo
- 

### III. LOS PRINCIPIOS METODOLÓGICOS DE LA PROPUESTA FORMATIVA

A continuación, haremos referencia a los principios metodológicos que orientarán la formación de nuestros educadores. Más que técnicas o estrategias concretas de acción, se trata de criterios desde los cuales las estrategias y actividades concretas de formación han de pensarse y desarrollarse.

#### 1. Asumir la concepción integral de la formación

La propuesta formativa considera a la persona del educador en todas sus identidades posibles, como madre o padre, como educador, como ciudadano, como compañero y amigo; y en todas sus dimensiones: afectiva, ético-social, estética, física, intelectual y religiosa.

Cada una de estas identidades y dimensiones ha de encontrar en el proceso formativo espacios para su reflexión y reconstrucción permanente, integrándolas en un todo coherente de vida.

#### 2. Recuperar críticamente la experiencia vivida como personas, como aprendices y como educadores

Debemos recordar que los educadores y nosotros mismos como sus formadores, procedemos de prácticas escolares y sociales con mucha frecuencia contrarias a las deseadas. De allí la necesidad de generar espacios para la revisión crítica de concepciones y prácticas, que posibiliten el repensar y el rehacer de los centros y programas educativos, de la sociedad y de nosotros como personas, desde valores alternativos a los dominantes.

El proceso formativo será entonces, ante todo, un proceso 'deseducativo'. Introduce la sospecha necesaria para que los propios educadores puedan reconocer también lo que requieren para vivir y ser de un modo distinto.

### **3. Partir de la reflexión crítica de la realidad**

La propuesta formativa de Fe y Alegría no pretende ser una propuesta de formación que parte de la teoría, social o educativa, para luego ajustar la realidad a sus postulados. Para nosotros, la dinámica de formación resulta totalmente a la inversa. Se trata de un proceso que busca problematizar la realidad presente, personal, social y educativa, y desde esta problematización, confrontar con sentido lo que otros han pensado sobre ella.

De allí la importancia de sensibilizar y orientar la mirada hacia aquellos problemas complejos y de envergadura, provenientes de nuestra práctica educativa y de nuestro contexto sociopolítico y cultural, que ameritan una explicación y una acción concreta: la discriminación por razones de género, raza o condición, las relaciones interpersonales y de poder dentro de las escuelas, la orientación ideológica del currículo, el modelo de sociedad que prefiguran las reformas..., son entre muchos otros, problemas reales y pertinentes, aspectos esenciales de estudio.

### **4. Formar a partir del diálogo de saberes y la negociación cultural**

Nuestra propuesta formativa asume la dinámica de formación como un encuentro entre personas con diferentes referentes socioculturales y experiencias de vida, lo que implica conocer las características particulares y socioculturales de los educadores, respetarlas y comprender los diversos marcos de referencia desde los cuales ellos interpretan las situaciones que observan y viven.

Como afirma Freire, no es posible dejar de lado lo que los educadores traen consigo, su comprensión del mundo, su práctica social y educativa, su habla, su manera de contar, de calcular, su religiosidad, sus saberes en torno a la salud, el cuerpo, la sexualidad, la vida, la muerte, el poder de los santos y los conjuros. La dinámica formativa entra en un diálogo permanente con estos saberes, y parte del horizonte cultural y de la condición de clase que los genera, para ir avanzando hacia nuevas conceptualizaciones que le permitan al educador fortalecer sus conocimientos y su formación general.

### **5. Promover procesos de reflexión, de investigación acción y de sistematización de la práctica**

La reflexión de la práctica, propia y colectiva, la investigación en la acción y la sistematización de la experiencia, constituyen una de las principales estrategias de formación de nuestra propuesta formativa. La utilización de la investigación, de la reflexión y de la sistematización no pretende exclusivamente el simple conocimiento o comprensión de las problemáticas derivadas de la propia práctica, sino que busca pasar de esa comprensión inicial, a la acción comprometida con soluciones que produzcan mejoras sustanciales del quehacer educativo.

En el proceso han de generarse explicaciones y referentes de carácter teórico, que puedan dar origen a nuevas propuestas prácticas, que también deberán ser probadas, sistematizadas y evaluadas, dando origen a nuevos planteamientos teóricos, que continúan avanzando, mediante procesos cíclicos, en una espiral ascendente, que integra a su vez el ser, el conocer, el hacer y el convivir del educador.

## **6. Estimular la productividad, la autonomía, la responsabilidad la creatividad y la alegría**

Entendemos la formación como una dinámica de procesos y productos. Para acabar con ese modelo formativo que reduce la formación a un problema de consumo de cursos, talleres, programas, contenidos, métodos..., las prácticas formativas que experimenten los educadores deben orientarse a promover la producción y la creatividad.

Nos resulta difícil comprender una formación sin evidencia de los aprendizajes, que con frecuencia deberán asociarse a las propias producciones de los educadores: cuentos, ideas, teorías, propuestas, programas...

El tiempo de la formación ha de ser también un tiempo rico, gozoso, donde podamos ser capaces de aprender con alegría, asumiendo la responsabilidad del propio aprendizaje y creciendo en autonomía. Se trata, en definitiva, de volver al saber con sabor.

## **7. Estructurar una experiencia formativa que sirva de modelo de la educación y de la sociedad deseada**

Este principio nos hace pensar en la necesidad de convertir nuestra práctica de formación en una experiencia semejante a la práctica educativa y social, que deseamos desarrollen nuestros educadores. El aprendizaje de valores y actitudes no se obtiene a través del discurso, se adquiere con la vivencia y a partir de las relaciones democráticas, creativas y reflexivas, que día a día regulan las relaciones de convivencia y de producción de conocimiento dentro de los propios centros y programas educativos.

Los formadores de formadores tendremos que trabajar arduamente por ser el tipo de personas y de maestros que les proponemos a los educadores. Esto supone igualmente, un desafío para los principales responsables del acompañamiento y seguimiento del trabajo pedagógico en centros y programas educativos.

## **8. Posibilitar el encuentro con otras experiencias de educación popular y movimientos críticos en educación**

Potenciar el movimiento de Fe y Alegría supone abrirse al debate público de las ideas y a la revisión crítica de nuestra propia práctica. Esto solo será posible si logramos establecer redes de apoyo y de intercambio de experiencias con otras organizaciones y personas, que como nosotros trabajan por la construcción de una sociedad mejor.

De allí que el proceso de formación entra en diálogo y comunica su acción a otras experiencias y movimientos distintos a los de Fe y Alegría, intercambiando saberes e integrando a nuestras prácticas los conocimientos y perspectivas elaboradas en otros ámbitos.

Desde estos contenidos y enfoques metodológicos queremos abrir caminos en la formación de educadores populares, construyendo propuestas concretas, donde sean nuestros maestros los principales sujetos de la formación y de las intencionalidades educativas últimas de Fe y Alegría.

#### IV. DE LA PROPUESTA AL PROYECTO DE FORMACIÓN

De esa primera propuesta nacida del seno de un grupo de docentes comprometidos con el ideario de Fe y Alegría, nace el **Proyecto Internacional de Formación de Educadores Populares**.

El proyecto tiene una duración de cinco años y su principal propósito es fortalecer la formación integral de los educadores y directivos que hacen posible el desarrollo de los diferentes centros y programas educativos de Fe y Alegría en los 14 países de América Latina donde tenemos presencia activa.

Para ello se han diseñado diversas estrategias y recursos que se planifican y desarrollan con la participación de todas las instancias organizativas de la institución, tales como las direcciones nacionales, zonales y regionales, así como direcciones de centros y escuelas de Fe y Alegría.

A continuación presentamos la concreción de los diferentes elementos que hacen posible este proyecto de formación.

##### 1. Estrategias de formación

Estas estrategias son el camino a seguir para propiciar en los educadores el desarrollo de las diferentes herramientas y actitudes que le permitan seguir aprendiendo. Las mismas se pondrán en práctica desde los distintos espacios de la formación: el educador, los centros y programas educativos, los encuentros presenciales sistemáticos, los encuentros especiales de formación extra-laborales y la sección formativa del Portal de la Federación.

En el Cuadro N° 5 se ofrece un resumen de las estrategias impulsadas desde el Proyecto Internacional de Formación de Educadores Populares.

##### 2. Recursos para la formación

La Coordinación General del Proyecto Internacional de Formación de Educadores Populares, tiene, entre sus responsabilidades, encargarse de diseñar, producir y distribuir los recursos necesarios para que tanto los facilitadores, como los educadores, puedan desarrollar las estrategias antes planteadas. Entre estos materiales se contemplan: 15 folletos, 2 CDs formativos, cursos a distancia -con tutoría y sin tutoría- a través de la Sección Formativa del Portal institucional y otros.

**Cuadro N° 5**  
**Estrategias de la formación**

Espacios de la Formación	Estrategias de la Formación	Exigencias de las Estrategias
Desde la persona del educador	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión y trabajo individual de los materiales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educadores enamorados, informados y motivados</li> <li>• Implicación de los equipos directivos de los centros y programas en el proyecto</li> <li>• Creación de espacios dentro de los centros y programas para la comunicación permanente de los materiales de estudio</li> <li>• Contar y disponer de materiales formativos</li> </ul>
Desde los Centros y Programas Educativos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercambio del contenido de los materiales en grupos afines de educadores, coordinados por algún educador del mismo centro</li> <li>• Elaboración de carteleras en la escuela para recoger los comentarios de los educadores</li> <li>• Incorporación de los contenidos de estudio en las reuniones regulares de los equipos docentes</li> <li>• Exposición permanente de los productos de la formación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipos directivos y de programas enamorados, informados y animados</li> <li>• Equipos directivos de centros y programas creativos y deseosos de profundizar su perfil de formadores</li> <li>• Negociar con los educadores sus espacios formativos dentro de los centros y programas educativos</li> <li>• Organización de los equipos de educadores según sus afinidades y disponibilidad de tiempo</li> <li>• En definitiva, organizar la formación dentro de los centros y programas educativos; la gestación de la escuela de los educadores dentro de la escuela, dentro de los centros y programas educativos</li> <li>• Visitas de monitoreo y de formación de los facilitadores a los centros y programas educativos</li> </ul>
Desde los encuentros presenciales sistemáticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profundización de los temas generadores de la propuesta</li> <li>• Socialización del trabajo individual y desde los centros y programas</li> <li>• Establecimiento de nuevos trabajos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Constitución y cohesión de grupos de formadores bajo un perfil de facilitadores de aprendizaje</li> <li>• Formación permanente de los facilitadores</li> <li>• Implicación de los facilitadores en la práctica educativa de los educadores</li> <li>• Implicación de los facilitadores en toda la estructura organizativa del proceso formativo</li> <li>• Preparación y disposición personal del facilitador a la autoformación y a la formación con otros</li> </ul>

Desde los encuentros especiales de formación extralaborales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros</li> <li>• Retiros</li> <li>• Conferencias</li> <li>• Congresos</li> <li>• Paseos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educadores motivados</li> </ul>
Desde la sección de formación del portal de la Federación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cursos no tutoriados y tutoriados</li> <li>• Ideas didácticas</li> <li>• Lecturas básicas</li> <li>• Conferencias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceso a los medios tecnológicos e informáticos</li> </ul>

En el Cuadro N° 6 se presenta un resumen descriptivo de los diferentes tipos de recursos previstos en el Proyecto para apoyar la formación en los países.

**Cuadro N° 6**  
**Recursos de la formación**

Tipo de Recursos	Para los Educadores	Para los Facilitadores
<b>Impresos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Folletos para cada uno de los temas generadores producidos desde la Coordinación Internacional del Proyecto</li> <li>• Otros materiales producidos por cada país</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un módulo de apoyo didáctico para la formación producido por la Coordinación Internacional del Proyecto</li> <li>• Otros materiales producidos por cada país</li> </ul>
<b>Digitalizados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dos Cd sobre el tema de Identidad y sobre Pedagogía producidos por el Proyecto</li> <li>• Sección formativa dentro del portal de la Federación</li> <li>• Cursos tutoriados y no tutoriados dentro de portal de la Federación para los educadores</li> <li>• Otros ideados por cada país</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un Cd de lecturas básicas para la autoformación del facilitador en cada una de las dimensiones de la propuesta</li> <li>• Espacios de intercambio en la intranet del portal de la Federación</li> <li>• Cursos no tutoriados de formación del facilitador</li> <li>• Otros ideados por cada país</li> </ul>
<b>Humanos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipos de facilitadores de la formación</li> <li>• Equipos de directores de centros y programas</li> <li>• Personal especialista contratado en los casos necesarios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsables Nacionales de la Formación</li> <li>• Responsables Regionales de la Formación</li> <li>• Equipos de directores de centros y programas</li> <li>• Personal especializado contratado en los casos necesarios</li> <li>• Equipo de Coordinación Ejecutiva Internacional</li> </ul>

### 3. Estructura organizativa y operativa

Existen dos tipos de estructuras sobre las cuales se apoya la ejecución del Proyecto Internacional de Formación de Educadores Populares:

- **Estructuras operativas y pedagógicas existentes en cada Fe y Alegría:** Se trata de aprovechar la estructura y los espacios de coordinación de la gestión pedagógica y formativa (espacios de planificación de directores de región, de centros, de programas, etc), existentes en cada país, para motivar, enamorar e impulsar la aplicación del proyecto en cada una de las Fe y Alegría.

El éxito del proyecto depende en gran parte de la apropiación y del nivel de adhesión, que los equipos ya existentes en la propia estructura de funcionamiento, tengan de la propuesta formativa y de sus objetivos y acciones principales.

- **Estructura operativa y pedagógica de apoyo al proyecto:** El proyecto se apoya en equipos nacionales y regionales compuestos por el Responsable Nacional de la Formación, los Responsables Regionales, en los casos donde se aprecia su necesidad, y por los Facilitadores de la Formación. Esta estructura debemos integrarla coherentemente a la estructura ya existen en cada país. La eficiencia de esta estructura depende, en gran medida, de su integración en espacios y dinámicas ya existentes en cada una de las Fe y Alegría. De hecho, en algunos casos, los recursos humanos de ambas estructuras son los mismos.

Asimismo, se ha establecido la **Coordinación Ejecutiva Internacional del Proyecto**, cuyo equipo de referencia fundamental se encuentra conformado por los Responsables Nacionales de la Formación.

El Proyecto se encuentra en fase de ejecución con una primera cohorte de 4.915 educadores que inició este año 2003. En el 2004 la meta planificada es de 8.444 y en el 2005 de 5.843, para un total de 19.202 educadores.

Para monitorear el proceso y sus resultados, el Proyecto contempla un plan de evaluación que permita determinar si las estrategias, recursos y actividades que se realizan, están conduciendo al logro de los objetivos propuestos, o si se requieren ajustes al diseño de la propuesta formativa y los procesos de su ejecución, para garantizar su éxito.

# LA PROPUESTA DE INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES A LOS CENTROS ESCOLARES DE FE Y ALEGRÍA

Proyecto de Desarrollo de Bases,  
Sistemas y Redes Telemáticas

Federación Internacional de Fe y Alegría<sup>1</sup>

En el Seminario-Taller sobre “Fortalecimiento Institucional de la Federación de Fe y Alegría”, celebrado en 1998 en Lima, Perú, se identificaron cuatro retos de coyuntura, que responden a oportunidades y amenazas del contexto y se presentan como desafíos desde nuestra Misión de cara al Siglo XXI. Uno de ellos es: *“Recrear la propuesta educativa humanista e integral de Fe y Alegría, vinculándola a los desafíos tecnológicos y a las demandas cambiantes del mundo del trabajo y de las culturas en la sociedad global, contribuyendo a un desarrollo sustentable”*.

Si bien se habla de la tecnología en general, esto aplica para cada tecnología particular, concretamente a las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (o TIC, como se les conoce y tratará en lo sucesivo), que revisiten una importancia peculiar en virtud de su carácter de tecnología que sirve al resto de las tecnologías y, en general, a las más diversas actividades del quehacer humano.

---

<sup>1</sup> Esta Propuesta es producto de un proceso de elaboración colectiva y consultas en los países que integran la Federación, iniciado en septiembre de 2002. La coordinación del proceso, así como la elaboración de la versión inicial correspondió a un equipo integrado por Olga Bravo (Coordinadora Ejecutiva del Proyecto de Informática de la Federación), Mariella Adrián y José Gregorio de Llano, ambos Asesores del Proyecto. Han participado en el enriquecimiento y revisión de las versiones sucesivas: María Alejandra Gesino (Argentina), Yerko Camacho (Bolivia), Jaime Benjumea (Colombia), Nelson Topón (Ecuador), Saúl León (El Salvador), Rony Perla (Guatemala), Recaredo Fernández (Honduras), Hadair Arce (Nicaragua), Ricardo Somoza (Panamá), Didier Barreto (Paraguay), Susana Helfer (Perú), José Antonio Espinal (Rep. Dominicana), Zulma Ortiz (Venezuela) y Maritza Monge (Fundación Omar Dengo – Costa Rica)

El Proyecto de “**Desarrollo de Bases, Sistemas y Redes Telemáticas**”, del Plan Global de Desarrollo y Fortalecimiento Institucional, persigue aprovechar el potencial de las TIC en las diferentes instancias que conforman Fe y Alegría: oficinas administrativas, centros escolares, educación radiofónica, etc. Es así como el mencionado Proyecto tiene entre sus objetivos la elaboración y puesta en marcha de una “**Propuesta de Integración de las TIC a los centros escolares de Fe y Alegría**”.

Esta Propuesta ha sido construida a partir del trabajo realizado en el I Taller Internacional de Informática Educativa de Fe y Alegría, celebrado a fines de septiembre del 2002. Se enmarca en la Propuesta de Educación Popular y Promoción Social del Movimiento<sup>2</sup>, toma en cuenta los planteamientos y lineamientos del XXX Congreso Internacional sobre “Educación y Tecnología para un Desarrollo Sustentable y Demandas del Mundo del Trabajo” (Quito, Ecuador, 1999)<sup>3</sup> y los retos identificados en el XXXII Congreso sobre “La Educación Popular Hoy” (Antigua, Guatemala, 2001)<sup>4</sup>, y se fundamenta en los conceptos y principios enunciados en el documento final del XXXIII Congreso sobre “La Pedagogía de la Educación Popular en Fe y Alegría”. En el proceso de consultas, la Propuesta fue enriquecida con aportes recibidos de los países que integran la Federación, buscando asegurar que responda a nuestro contexto y realidad y esté orientada a la consecución de los objetivos educativos del Movimiento. Se trata de una Propuesta que, por las características de la materia de la que se ocupa, continuará en revisión y actualización permanentes.

A continuación, se comienza describiendo el contexto en que se desenvuelve la acción del Movimiento, para luego dibujar los marcos conceptual y teórico en que se desarrolla la Propuesta de Integración de las TIC a los centros escolares de Fe y Alegría. Luego se exponen algunas consideraciones metodológicas para la incorporación de las TIC al aula. Se trata también el tema del entrenamiento docente en Informática. Finalmente, a modo de resumen, se precisa lo que se desea y lo que se descarta en el uso de las TIC en nuestros centros escolares.

## I. NUESTRO CONTEXTO Y REALIDAD

Fe y Alegría busca la formación de personas libres y solidarias, conscientes de sus potencialidades y de la realidad que les rodea, abiertos a la trascendencia, protagonistas de su propio desarrollo y agentes de cambio en constante búsqueda de un mundo más humano.

---

<sup>2</sup> Federación Internacional de Fe y Alegría, *Educación Popular y Promoción Social: Propuesta de Fe y Alegría*, Caracas 2000.

<sup>3</sup> Federación Internacional de Fe y Alegría, *Educación, Tecnología y Desarrollo*, Revista Internacional Fe y Alegría, N° 1, Año 2000

<sup>4</sup> Federación Internacional de Fe y Alegría, *Retos de la Educación Popular*, Revista Internacional Fe y Alegría, N° 3, Año 2002

La reflexión en torno a la incorporación de las TIC, en la misión educativa de Fe y Alegría, comienza por considerar la realidad del mundo en que nos toca ejercer nuestra acción de Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social.

En lo económico, por ejemplo, se aprecia una acelerada multiplicación del intercambio mundial a favor de bienes de alto valor agregado y contenido tecnológico, con disminución de materias primas naturales incorporadas; la tendencia a comerciar más servicios que bienes materiales; la descentralización y virtualización de los procesos productivos y comerciales; y una creciente demanda de trabajadores con perfiles de formación flexibles, capaces de generar, interpretar, acumular y comunicar conocimiento y de adaptarse a las nuevas tecnologías productivas.

En Latinoamérica, la relación entre trabajo, empleo y educación presenta características específicas, en cuya realidad se combinan altas tasas de crecimiento demográfico con economías en recesión, incapaces de asegurar trabajo digno dentro del sector formal a más de la mitad de la población en edad activa. La mayor parte de la población económicamente activa se concentra en actividades primarias que, paradójicamente, se vuelven cada vez menos dinámicas.

Las nuevas tecnologías y los cambios en el mundo del trabajo, establecen nuevas desigualdades sociales, basadas en la posibilidad o no de acceder y participar en las nuevas fuentes informativas que se restringen a minorías sociales: elites intelectuales y económicas. El mundo del trabajo se complica con exigencias cada vez más especializadas para los trabajadores, sobre todo en los grandes centros industriales.

La incorporación al proceso globalizador depende cada vez menos de los recursos naturales y del trabajo y se concentra en una acumulación tecnológica basada en la intensidad del conocimiento, que se convierte en factor productivo por excelencia de procesos caracterizados por la concentración y acumulación.

Es así como la ciencia y la tecnología modernas introducen nuevos parámetros que marginan de la cultura moderna (o post-moderna) a los sectores sociales que no están en capacidad de incorporarse a esta nueva espiral de la historia.

Partiendo de las realidades antes expuestas, en Fe y Alegría necesitamos tener criterios claros para promover cambios positivos y respuestas desde nuestra Misión, no dejándonos llevar simplemente por la dinámica del contexto en que estamos insertos. **Sería un error que nos precipitémos a “promover una educación en tecnología”, de un modo acrítico, sin una clara perspectiva de su razón de ser y orientación frente a la visión posible o deseable del desarrollo local, nacional, regional o global.**

La revolución tecnológica nos plantea enormes desafíos. No podemos aceptar que las mayorías queden al margen de las transformaciones tecnológicas para consolidar y profundizar las injusticias. A Fe y Alegría le incumbe la tarea de inculturar la educación de los pobres, de modo que éstos ni sean absorbidos por la nueva cultura tecnológica como simples desarraigados usuarios, ni queden excluidos de ella por incapaces de incorporarse a este nuevo mundo. Uno de los mayores retos en nuestra Propuesta Educativa y de Promoción Social es el fortalecimiento de la dimensión de educación tecnológica tanto en la educación general como en la formación para el trabajo.

Se trata no sólo de beneficiar a los sectores populares, sino de convertirlos en sujetos de su propio desarrollo. La autonomía o posibilidad de decidir y controlar los procesos en que estamos involucrados, es una condición necesaria para el desarrollo como calidad humana. Mientras sean otros los que dicten los rumbos que debemos transitar, no será posible crear las condiciones para que todos podamos vivir en las condiciones que nos corresponde como seres humanos.

Desde nuestro Ideario, tenemos dos compromisos: uno, de orden interno, que es la responsabilidad de educar para la vida, que significaría la garantía que pueda tener nuestro alumno de alcanzar las competencias mínimas para ese mundo que lo aguarda; y otro, de orden externo, que es la responsabilidad consciente de que la educación sea transformadora y liberadora de la sociedad, para lo cual es necesario impulsar un modelo de desarrollo que acople lo social, lo económico, lo político, lo cultural y lo ambiental con lo tecnológico, y nos conduzca hacia una sociedad más solidaria, equitativa y humana.

Hay que capacitar no sólo para sobrevivir en el sistema sino para salir adelante, accediendo ampliamente a los bienes, servicios y a la redistribución de riqueza.

Fe y Alegría, al optar por una educación en tecnología para un desarrollo sustentable frente a los retos de la globalización y las demandas del mundo del trabajo, asume una posición crítica para recuperar la centralidad del hombre y de la mujer desde una perspectiva de esperanza evangélica, humanizadora y liberadora.

La educación en tecnología debe promover calidad de vida, relaciones equitativas y fraternas entre los seres humanos, respeto y revalorización de las identidades culturales nativas, conciencia de la finitud y renovabilidad de la naturaleza en constante recreación, en definitiva, la construcción de una sociedad participativa, democrática y solidaria.

Por todo lo dicho, la educación en tecnología también puede constituirse en un área y/o componente transversal del currículo, incluso en los países donde los programas oficiales no la contemplan. En este último caso, puede trabajarse desde los proyectos pedagógicos de aula y de centro como

instancias de concreción de la propuesta educativa, permitiendo así que educandos y educadores construyan aprendizajes significativos y funcionales integrados a las demás disciplinas o áreas del currículo escolar.

Finalmente, Fe y Alegría no puede seguir pensando su acción sólo a nivel regional o nacional. Con una visión global, necesita consolidar su proyecto latinoamericano y ajustar su estructura organizativa a tal propósito.

## II. MARCO CONCEPTUAL

Las iniciativas de incorporación de la informática dentro de ambientes educativos han mostrado que es necesario concebir este proceso como una intervención sobre un sistema complejo, por lo que la intervención debe ser planificada y desarrollada en varias líneas de acción, a saber, dotación, utilidad educativa y entrenamiento docente en tecnología informática. No es un asunto exclusivamente técnico o de simple dotación de computadoras.

Aunque parezca ingenuo, en muchas oportunidades se han concentrado los esfuerzos en la dotación tecnológica y se han dejado de lado el tipo de actividades didácticas que se realizará con las computadoras y la muy necesaria formación de los educadores.

Estas herramientas tecnológicas son recursos que no indican por sí mismos la manera en la que deben usarse. Su gran potencial se apoya justamente en su versatilidad, por lo que es necesario reflexionar y definir explícitamente el tipo de uso que pretende darse a las computadoras en los centros escolares.

Un punto de partida es reconocer que las distintas maneras de utilizar estas herramientas son mucho más trascendentes de lo que puede parecer a simple vista. Sería muy diferente, por ejemplo, lo que se logra cuando la computadora “enseña” a un niño mediante un módulo de instrucción programada, que cuando un niño utiliza un juego de simulación computarizado que le permite explorar y aprehender las características de un sistema complejo de variables interrelacionadas.

La incorporación de las TIC dentro de ambientes educativos nos plantea una gran cantidad de alternativas. Hay diversidad de maneras. Nuestra acción, en Fe y Alegría, debe basarse en el conocimiento de estas alternativas y en la escogencia responsable de la alternativa que mejor ayude a consolidar nuestra propuesta educativa y al logro de nuestros objetivos como Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social.

### **1. De qué maneras se pueden incorporar computadoras a los ambientes educativos**

Una visión ingenua suele atribuir a la computadora la capacidad de decirnos cómo se puede utilizar. Se asume que esta herramienta tiene características propias que nos obligan a hacer las cosas de una manera particular, por lo que se toma una actitud que se centra en la instalación y la dotación,

mientras que el análisis del uso que se dará a estos recursos pasa a un segundo o tercer plano.

En muchas situaciones se puede ver una versión reducida de esta postura, en la que se le atribuye, no a los aparatos, sino a los expertos en tecnología, los conocimientos y la responsabilidad de desarrollar los modos de aplicar estas tecnologías a la educación. No es raro encontrar instituciones educativas en las que el diseño y la coordinación de las actividades de aprendizaje apoyadas en la informática están a cargo de personas capacitadas en el área técnica, con poco o ningún conocimiento del hecho educativo en el que participan.

Si bien es cierto que siempre será necesaria la participación y colaboración de personal técnico, la participación de educadores o personas expertas en la educación resulta clave para asegurar la utilidad educativa del uso de estas tecnologías. El trabajo en equipo multidisciplinario, incrementará las posibilidades de éxito de un proyecto como el que nos planteamos en Fe y Alegría.

En este sentido es necesario diferenciar estos dos roles necesarios. Uno técnico, dedicado a la instalación, mantenimiento y desarrollo de la infraestructura tecnológica y otro pedagógico, dedicado a comprender, planificar y desarrollar las actividades didácticas que, apoyándose en el computador, mantienen su esencia educativa.

Una vez tomada la decisión de incorporar el uso de las computadoras a la escuela, se presenta la interrogante de qué se va a hacer con ellas. Para esto existen una gran cantidad de opciones. A continuación se presenta una clasificación tradicional, que si bien compite con propuestas más novedosas, tiene la ventaja de ser ampliamente conocida y difundida.

Taylor (1980, cp. Cavalier y Reeves, 1993, Blank y Berlin, 1991; Papert, 1995) presenta, en su ya clásica taxonomía sobre el uso de las computadoras en la educación tres alternativas: La computadora como tutora o instructor (*tutor*), herramienta (*tool*), o aprendizaje (*tutee*).<sup>5</sup>

### **1.1. La computadora como tutora**

En esta modalidad, la computadora es la encargada de transmitir la información que ella posee al estudiante. Basándose en una estructura prediseñada por los creadores del software, se dedica a enseñar conceptos, a estimular la práctica de habilidades y a evaluar el aprendizaje.

---

<sup>5</sup> Ver al final del texto, las referencias de los autores y trabajos citados en esta y las siguientes secciones.

Una imagen actualmente popular de esta aplicación de la computadora son las “lecciones electrónicas” o tutoriales que las diversas casas productoras de software han desarrollado para facilitar a los usuarios el aprendizaje de sus productos. Se ha llegado a discutir la posibilidad de construir un computador, que basado en la metodología de la inteligencia artificial y los sistemas expertos, diagnostique las necesidades y características particulares de cada aprendiz, y luego, sobre este diagnóstico “cree” una estructura de enseñanza a la medida del aprendiz y del contenido (Papert, 1995; Turkle, 1998).

Esta modalidad ha demostrado ser efectiva como recurso de formación de adultos, y para el aprendizaje de habilidades específicas. De hecho son recursos valiosos dentro de las escuelas siempre que sean utilizados por un educador. Pero la visión según la cual la computadora podía sustituir a los educadores en las escuelas ha sido derrotada por la realidad. Esta iniciativa que pretendía obviar al docente como actor clave del proceso educativo ha fracasado estrepitosamente, colocando al educador como líder del proceso de formación y a la computadora como un recurso a su disposición.

Así, como recurso al servicio de un educador, la computadora tiene potencialidades que le permiten ser una importante ayuda en la transmisión de información.

En primer lugar, la computadora tiene la posibilidad de convertir el aprendizaje curricular en algo interesante y divertido para los estudiantes. Por ejemplo, la tradicionalmente rechazada memorización de las tablas de multiplicar, puede integrarse dentro de un juego, en el cual los alumnos ganen puntos por las respuestas correctas. De esa manera, el estudiante se centrará en la actividad lúdica, olvidando lo tradicionalmente tedioso de la repetición y la práctica automática.

El aprendizaje de algunas habilidades específicas requiere de mucha práctica, y por lo tanto de mucha paciencia por parte del educador. Aprender las reglas de acentuación requiere, además de su conocimiento y comprensión, de su uso automático, de manera que sea posible escribir sin necesidad de detenerse a pensar en la acentuación de cada palabra. Para lograr este nivel de automatización, que implica más bien la práctica que el conocimiento, es necesario realizar una gran cantidad de ejercicios. Para un educador es muy difícil enseñar este aspecto sin demostrar cansancio o aburrimiento. La computadora puede repetir muchas veces un mismo ejercicio, sin que cambie en nada su manera de presentarlo.

Esta capacidad, que no es exclusiva de las computadoras, puede ser de gran ayuda en situaciones particulares en las que la que el ejercicio y la práctica repetidas son relevantes para el aprendizaje.

## ***1.2. La computadora como herramienta***

Bajo esta perspectiva, la máquina, en lugar de enseñarle algo nuevo al aprendiz, ayuda al alumno a realizar una actividad que él ya sabe hacer. En este papel, la computadora es equivalente a una máquina de escribir al redactar una carta, o a una calculadora al hacer un presupuesto.

Esta es la aplicación educativa que más se relaciona con lo que se hace con la informática en el “mundo real” externo a las escuelas. Es el uso que se da en oficinas y en hogares. La revolución de la informática se ha basado en su gran impacto como herramienta poderosa para apoyar las actividades humanas. En las organizaciones productivas la computadora no modifica los objetivos fundamentales de las empresas, sino que se asume como un recurso que facilita el logro de estos objetivos.

Esta modalidad de uso de la informática en ambientes educativos logra, además de potenciar las habilidades del estudiante facilitando su expresión, estimular el aprendizaje de la informática de una manera en la cual se aprende a usar la computadora dentro del contexto significativo de su aplicación inmediata (Papert, 1995).

Cuando vemos a un estudiante escribiendo sus tareas escolares utilizando un procesador de palabras, está empleando la computadora como una herramienta. En este caso la computadora no enseña nada al estudiante, sino que facilita la expresión de la habilidad de redactar que ha adquirido con anterioridad, facilitando su desarrollo.

En esta posibilidad de incorporación de la informática dentro del ambiente escolar es donde la comunidad académica internacional observa el mayor potencial en el proceso de mejorar la calidad de la educación. Pero paradójicamente, esté es el área en la cual se ha desarrollado menos investigación (Cavalier y Reeves, 1993).

A continuación se exponen algunos ejemplos de la concepción de utilizar a la computadora como herramienta de trabajo, con consideraciones relativas a procesadores de palabras, hojas de cálculo, presentaciones multimedia y telecomunicaciones.

### **1) Procesadores de palabras**

Uno de los temas típicamente difíciles y rechazados de la formación escolar es el aprendizaje de la escritura. La escritura escolar se caracteriza por ser muy diferente a la escritura que realmente se utiliza para comunicar ideas.

Mientras un escritor que desea comunicarse con sus lectores se ve forzado a realizar un esquema de sus ideas, para luego redactar un borrador que será sucesivamente revisado y corregido, un estudiante que se entrena en esta habilidad deberá realizar su “composición” en un único intento. Lo que escriba inicialmente será lo que finalmente entregue a su maestro o profesor.

La posibilidad de corregir un texto realizado con caligrafía, plantea un esfuerzo tan grande que desmotiva fácilmente a cualquier aprendiz. Si un niño quiere cambiar la manera en la que inició su texto, deberá desechar toda su obra y volver a hacerlo todo de nuevo. Esta es una de las grandes ventajas del uso de la computadora, la posibilidad de edición y revisión de los trabajos con relativamente poco esfuerzo. Esta ventaja se ejemplifica aquí mediante el uso de un procesador de palabras, pero aparece por igual en el uso de otras aplicaciones de la informática.

Utilizando, por ejemplo, un procesador de palabras, el aprendiz podrá centrar su atención en la parte creativa y comunicativa de la escritura, en lugar de centrarse en el “automatismo motor” de la misma. Puede dedicar tiempo a organizar sus ideas, podrá revisar el orden de los párrafos, o corregir un error ortográfico con apenas poco esfuerzo.

Esta manera de incorporar la computadora como recurso en el logro del aprendizaje de la escritura es coherente con los criterios expuestos en la Propuesta de Educación Popular del Movimiento, y que han encontrado eco en propuestas elaboradas en el seno de los países.<sup>6</sup>

---

Si comprendemos la complejidad de la escritura y sus operaciones de planificación, textualización y revisión que involucra, no esperaremos que la primera versión de un texto esté perfecta; generemos en el aula situaciones donde los alumnos escriban confrontando sus puntos de vista, realizando borradores, revisando muchas veces sus textos (prestando atención a los aspectos formales del texto, a su estructura discursiva y al mismo proceso de escritura) y socializando sus producciones escritas. (...)

La lectura y la escritura son procesos cognitivos  
y no habilidades visomotoras (...)

---

El uso del procesador de palabras concentra los esfuerzos en la planificación, producción y revisión del texto, eliminando la interferencia y las limitaciones impuestas por el acto motor de escribir. Usando esta herramienta es sencillo redactar un texto a partir de un esquema, cambiar el orden de presentación de las ideas, revisar la redacción y la ortografía, todo esto sin necesidad de “reescribir” y con un producto final impecable que no da señas de borradores o correcciones.

---

<sup>6</sup> Se cita como ejemplo, el caso de Fe y Alegría de Venezuela. Ver: Fe y Alegría (2002). *Escuela Necesaria: proyecto para la acción de Fe y Alegría*. Caracas: autor, p. 61.

El estudiante verá que sus producciones son de buena calidad, parecidas a las que cotidianamente encuentra en libros, revistas y periódicos, que son a fin de cuentas lo que él conoce como “textos de verdad”. De esa manera el estudiante ve que su producto se asemeja a la escritura que se hace “en serio”, en el mundo real.

Aunque esta cercanía de los trabajos escolares con los resultados profesionales puede parecer superficial, tiene un poder motivador de gran alcance. Dentro de la propuesta de Papert (1981, 1995) aparece la idea del “sentido de dominio de la tecnología” como una de las percepciones que tienen los niños que trabajan con computadoras y que observan “la calidad profesional” de sus resultados. Para este autor, el percibirse a sí mismos como dominantes del hecho tecnológico y como productores “serios” de primera línea, implica un importante anclaje afectivo para las actividades de aprendizaje apoyadas en el uso de la informática y de otros recursos tecnológicos.

## 2) Hojas de cálculo

Los estudiantes pudieran utilizar hojas de cálculo como recurso en la resolución de problemas matemáticos o científicos, centrando su esfuerzo en la reflexión y no en la automática resolución algorítmica de las operaciones matemáticas.

La aplicación dentro de una sesión de prácticas de física, reportada por un educador, puede aclarar el potencial de esta modalidad de aplicación. Antes de la incorporación de la computadora al laboratorio de física, el procedimiento para realizar la práctica era el siguiente: los estudiantes realizaban las actividades asignadas y se limitaban a recoger los datos en el laboratorio, para luego proceder en sus casas a realizar las gráficas e interpretarlas, finalmente estos gráficos y análisis serían entregados al profesor la semana siguiente, justo antes de volver a comenzar el ciclo con otro grupo de actividades.

Luego de la incorporación al laboratorio de una computadora equipada con una hoja de cálculo el proceso era el siguiente: los estudiantes procedían a realizar las actividades asignadas, pero los datos que iba arrojando la experiencia eran inmediatamente cargados en la hoja de cálculos, los indicadores y los gráficos se realizaban inmediatamente. Para el educador que reportó esta experiencia había ocurrido un cambio cualitativo en su experiencia de facilitar el aprendizaje. Ahora los estudiantes obtenían una retroalimentación inmediata de sus actividades, tenían la posibilidad de hacer hipótesis o intentar predecir según su comprensión del fenómeno, el comportamiento de la curva, o simplemente podían reconocer inmediatamente un error de medición, procediendo a replicarlo al momento.

En este ejemplo se observa que la actividad central de los estudiantes se movilizó desde el cálculo y la graficación automáticos y descontextualizados, hacia la comprensión, predicción y observación crítica del fenómeno.

### 3) Presentaciones multimedia

Con un sencillo software de presentación gráfica, los estudiantes pueden realizar presentaciones utilizando una gran cantidad de recursos de texto, imágenes, sonidos y videos. Para Cavalier y Revees (1993) esta aplicación constituirá una de las principales tendencias en el desarrollo de la informática educativa. El poner a disposición del estudiante esta gran amplitud de recursos se ajusta particularmente bien a las propuestas educativas constructivistas.

Un estudiante con estas herramientas de construcción a su alcance parece adaptarse al ideal constructivista en el cual la instrucción ha sido suplantada por la exploración auto dirigida, el aprendizaje por descubrimiento y la construcción de modelos propios acerca del funcionamiento de los fenómenos en la realidad (Cavalier y Revees, 1993).

Una experiencia con educadores permitió observar el potencial de este uso de la herramienta informática. Luego de una pequeña explicación sobre las generalidades del uso de una herramienta de presentaciones, un grupo de educadores se propuso construir presentaciones relativas a las materias que dictaban. La intención del taller era que las presentaciones preparadas por los educadores fuesen aplicadas en situaciones reales de clases el año escolar siguiente. El resultado fue contundente. En principio se logró una altísima motivación por parte de los educadores, manifestaron directamente la sensación de “dominio tecnológico” planteado por Papert (1981); uno de los educadores participantes aseveraba que se sentía como un productor de cine.

Pero la ganancia no sólo se manifestó en el gran interés demostrado, lo cual ya es importante. Fue necesario recolectar información de diversos medios, ya que la presentación multimedia requirió de varios formatos y por lo tanto de diferentes fuentes. Sin una intención expresa se logró que estos educadores se abrieran a fuentes de información no tradicionales como enciclopedias multimedia, Internet, grabaciones de audio y videos. Pero ante esta información, ampliamente heterogénea, fue necesario un importante ejercicio de organización y estructura, que si bien respondía a la necesidad de estructurar una presentación y crear enlaces de hipertexto, era en realidad un profundo ejercicio de integración conceptual de la materia presentada.

Esta experiencia con un grupo de educadores fue luego replicada por algunos de ellos con sus estudiantes, a quienes les exigieron preparar presentaciones de temas de sus respectivas materias. La

experiencia con los alumnos presentó los mismos beneficios que el trabajo de los educadores. Sin embargo, se evidenció un nuevo peligro en los trabajos realizados por los estudiantes: trabajos excelentemente presentados, con efectos multimedia impresionantes que fácilmente seducían a compañeros y evaluadores, pero en las que el efectismo multimedia escondía pobreza de contenido y análisis.

#### 4) Telecomunicaciones

Las redes de computadoras pueden ser utilizadas como medios de comunicación. Desde una computadora conectada a Internet, un estudiante latinoamericano puede intercambiar ideas con un par estadounidense, logrando no sólo la práctica significativa del inglés, sino ampliar su perspectiva del mundo y de la realidad.

Desde el punto de vista comunicacional, el establecer contacto, e intercambiar información con un par remoto y desconocido, constituye un importante reto. Lograr una comunicación efectiva mediante el uso exclusivo del lenguaje escrito, es una tarea desconocida para los estudiantes dentro del ambiente escolar.

Tradicionalmente la escritura escolar tiene como único objeto la calificación y la aprobación del educador. En la escuela aprendemos a escribir sin un objetivo, no se escribe para comunicar, se escribe simplemente porque hay que hacerlo.

Al involucrarse en un típico proyecto de amigos por correspondencia (*pen pals*), la escritura adquiere por primera vez un sentido comunicacional. Desde este momento el estudiante escribirá para que su amigo le comprenda, y tendrá la oportunidad de corregir su estilo basándose en las retroalimentaciones del receptor de su información.

Además de este importante efecto sobre las estrategias comunicacionales en la escuela, las telecomunicaciones pueden servir de plataforma a proyectos cooperativos en los cuales se trabaje algún tema curricularmente relevante. Podrán desarrollarse proyectos específicos que saquen ganancia de las telecomunicaciones.

Por ejemplo, que un niño de Managua le describa su ciudad a un niño de Lima, le obligará, en primer lugar, a estudiar su ambiente y a profundizar el conocimiento de su entorno, para luego sistematizarlo y explicarlo de una manera lo suficientemente clara como para satisfacer la curiosidad de su “compañero virtual”; posteriormente aprenderá también sobre Lima, al recibir la información en retorno.

### ***1.3. La computadora como aprendiz***

Esta alternativa de incorporación de la computadora dentro de la escuela presenta una perspectiva en la cual la máquina es “enseñada” por el estudiante. El alumno podrá aplicar y probar sus modelos basándose en los efectos que estos produzcan en la computadora. Las computadoras tienen la posibilidad de crear “mundos virtuales” con los cuales los estudiantes puedan interactuar, y por lo tanto aprender (Papert 1981 y 1995).

Para Papert (1981, 1995) el aprendizaje natural del lenguaje es un modelo al cual se debe acercar el uso de la informática en las escuelas. Mediante la interacción con el mundo adulto, los niños aprenden de una manera natural a comprender y a hacerse comprender por medio del lenguaje; este es un aprendizaje muy efectivo y que, por lo general, no implica ninguna organización ni costos especiales.

Si se logra crear un “mundo virtual” en el que sólo funcionen, por ejemplo, las leyes de la matemática, y ponemos a un niño a lograr un objetivo dentro de él, con seguridad se las ingeniará para deducir las reglas de ese mundo en particular y por supuesto comprenderá de una manera natural las leyes de esta disciplina.

Dentro de esta posibilidad de trabajar con la computadora como un aprendiz que ejecutará lo que el estudiante le ordene, se encuentran el uso de simuladores y de lenguajes de programación como herramientas para facilitar el aprendizaje (Blank y Berlin, 1991).

#### 1) Simuladores

Estos son programas que han sido diseñados con la intención de “simular” o crear ficticiamente situaciones reales o hipotéticas con las cuales el usuario debe interactuar. Son creados tomando en cuenta la mayor cantidad posible de factores causales y de relaciones entre variables. El usuario tiene la posibilidad de cambiar las variables de la situación y observar los resultados de sus acciones.

En un programa que simule el comportamiento físico de los objetos en distintas condiciones, un estudiante podrá cambiar los valores de la fuerza de la gravedad, y ver cómo estos cambios afectan a los cuerpos presentes, llegando incluso a modificar su forma.

Algunos de estos programas emplean una visión lúdica, en la cual el usuario debe resolver un reto o lograr algún objetivo tomando decisiones dentro de este mundo ficticio. El lograr, por ejemplo, que se desarrolle una plantación en un mundo desértico, implicará por parte de nuestro estudiante un profundo proceso de reflexión, una estrategia coherente de toma de decisiones, y el conocimiento de los principios fundamentales de la biología de las plantas y su interacción con el medio.

Ejemplos de juegos de simulación son los llamados SIM. Entre ellos el más popular ha sido SimCity, en el cual el usuario asume el papel de alcalde de una ciudad controlando las áreas de construcción, los servicios públicos, impuestos y presupuestos. Utilizando este juego, los usuarios se enfrentan a sistemas complejos con multiplicidad de variables que se afectan mutuamente. Se han producido versiones en las que se plantean interacciones con otros sistemas complejos como la ecología (SimPark, SimEarth, SimIsle), la evolución y las leyes de la genética (SimLife), el comportamiento (SimAnt).

Aunque no ocurre de manera explícita, y no es el objetivo inicial de estos juegos, la interacción con ellos implica la adquisición de una visión sistémica de las realidades planteadas, así como la comprensión de principios generales de funcionamiento de cada sistema particular.

Si bien el principal público de este software no son las escuelas, no se puede negar el impacto que pueden producir si se aprovechan como herramientas de exploración y aprendizaje. Esta perspectiva ha sido desarrollada en diversos proyectos educativos que se apoyan en este software, como el proyecto SimTeacher ([www.simteacher.com](http://www.simteacher.com)).

## 2) Lenguajes de programación

Los lenguajes de programación son quizás la manifestación más clara del rol de la computadora como aprendiz del estudiante. Estos permiten a los estudiantes “enseñar” a las computadoras a realizar las acciones que ellos deseen. Basándose en una lógica rígida, para poder programar alguna acción, los estudiantes se verán obligados a comprender los procesos implícitos de la acción y a hacerlos explícitos.

Por ejemplo, si un estudiante desea realizar un programa que calcule la suma de dos números fraccionarios, deberá, en primer lugar, comprender en profundidad este proceso, para luego indicarle a la computadora, con precisión, la secuencia de acciones que debe realizar para calcular el resultado correcto.

La necesidad de comunicar las instrucciones a la computadora, basándose en la lógica de programación, obliga a los estudiantes a identificar la lógica que ellos mismos emplean para realizar las acciones en cuestión, descomponiendo problemas y acciones en partes más sencillas. Esta característica ha llevado varios autores a cargar este enfoque de uso de la informática en la escuela con un gran potencial de desarrollo cognitivo, estimulando de diversas maneras el ejercicio intelectual de los alumnos (Llano, 1991 y 1992).

Papert, por ejemplo, indica que la programación, y muy en particular la depuración de los programas ya realizados (*debug*), lleva a los alumnos a pensar sobre su propio pensamiento, llegando a plantear que esto convierte a los estudiantes en “pequeños epistemólogos” que reflexionan sobre los productos de sus procesos cognitivos (Papert, 1981).

Esta propuesta de convertir a las computadoras en aprendices de los estudiantes tuvo un gran impacto en Latinoamérica mediante las propuestas de informática educativa auspiciadas por IBM. Iniciándose con el Proyecto Génesis de Costa Rica, se desarrolló ampliamente en Venezuela, primero con una experiencia en las escuelas de la industria petrolera y expandiéndose nacionalmente mediante las propuestas de Misión Futuro (IBM – Procter & Gamble) y el Proyecto Simón, auspiciado por la Fundación Gran Mariscal de Ayacucho.

## **2. Software educativo**

### ***2.1. Consideraciones previas sobre el software educativo***

Consideraremos en esta propuesta como software educativo a aquellos programas informáticos que se utilizan en contextos educativos, estén o no específicamente diseñados con fines didácticos, pero que igualmente contribuyen a facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El diseño del software educativo determina el tipo de interacción entre el alumno y el programa, así como la forma de utilización didáctica. Sin embargo, en contextos formales de aprendizaje, el propio diseño puede quedar diluido por el tipo de método utilizado por el educador, pero sólo en el caso de profesionales con experiencia y dominio del medio (Gros, 1997).

Es fundamental valorar el diseño pedagógico de los programas, porque condiciona la forma de interacción entre el alumno y el programa, y en consecuencia, la forma de aprendizaje. El diseño puede también condicionar la forma de uso del programa y su aplicación en el aula (Gros, 1997).

Por otra parte, como ocurre con otros productos de la tecnología educativa, no se puede afirmar que el software educativo por sí mismo sea bueno o malo, todo dependerá del uso que de él se haga, de la manera cómo se utilice en cada situación concreta. En última instancia su funcionalidad y las ventajas e inconvenientes que pueda generar su uso serán el resultado de las características del material, de su adecuación al contexto educativo al que se aplica y de la manera en que el educador organice su utilización.

### ***2.2. Concepciones de aprendizaje en el diseño de software***

El software educativo, como todo recurso en la educación, se fundamentan en las teorías del aprendizaje. Encontramos entonces, materiales con diseños basados en las teorías conductistas, en las teorías cognitivistas y constructivistas; que determinarán un tipo específico de aprendizaje, en función de los objetivos y contenidos del mismo.

Las teorías conductistas sobre el aprendizaje sirvieron de base al diseño de teorías instructivas que fueron aplicadas en los primeros programas informáticos. Actualmente, muchos programas tutoriales de tipo directivo parten de los principios de esta teoría, compartiendo las siguientes características:

- Considera el aprendizaje en términos de estímulo respuesta.
- Afirma que el aprendizaje se produce de esta manera: se presenta al alumno un material y se espera que, ante el, dé una respuesta; basándose en ella el programa le proporciona información sobre el resultado de su respuesta. Las respuestas correctas estimulan positivamente al alumno y las respuestas incorrectas ofrecen estímulos negativos e invitan a repetir la lección.
- Estiman que los aprendices son individuos pasivos que pueden ser alimentados con los contenidos.
- Los materiales conductistas presentan secuencias instructivas fijas, basándose cada paso de la secuencia en una porción limitada del contenido. Los programas de ejercicios y prácticas son la manifestación clásica del enfoque conductista del diseño de software educativo.
- Hacen preguntas a los estudiantes y controlan en todo momento su actividad, tomando el papel del poseedor del conocimiento que examina al alumno. Se producen errores cuando la respuesta del alumno está en desacuerdo con la que el software tiene como correcta. En los programas más tradicionales el error lleva implícita la noción de fracaso.

El software educativo, basado en teorías cognitivistas y constructivistas del aprendizaje, tiene un diseño más abierto, que invita al usuario a la interacción y construcción de sus aprendizajes. Algunas de sus características son:

- Considera el aprendizaje como un proceso de acomodación y asimilación en el que los alumnos modifican sus estructuras cognitivas internas a través de la experiencia.
- Se considera que el aprendizaje es un proceso de experiencia personal que facilita el educador, organizando y apoyando un ambiente de aprendizaje adecuado.
- Estiman que los aprendices son participantes activos de su aprendizaje, según su estado cognitivo.
- Los materiales constructivistas destacan la expresión y exploración personal, dando oportunidad al estudiante para que desarrolle su propio aprendizaje.

### ***2.3. Tipos de software educativo***

Existen diversas tipologías para la clasificación del software educativo. Una propuesta simple es la que presenta Squires y McDougall (1994) en la que distingue dos tipos de software educativo: el carente de contenidos y el específico para cada asignatura. El primero abarca programas genéricos, que no están diseñados específicamente para ninguna asignatura curricular, pero que se pueden utilizar con distintos fines. En cambio, el software específico ha sido diseñado para ser utilizado en la enseñanza de temas concretos (áreas curriculares).

Otra clasificación más específica del software educativo la presentamos en el siguiente cuadro, integrando las categorías presentadas por Gros (1997) y Pere Marqués (s.f.)

Tipo Programa	Propósito del programa
Tutoriales	Programa de enseñanza de contenidos específicos a través de la interacción con el usuario. Los conocimientos se presentan al estudiante a través de un recorrido estructurado, ofreciéndole en algunos casos ejercicios y actividades evaluativas. Es el caso de la enseñanza programada.
Práctica y ejercitación	Programa de ejercicios que ayuda en la adquisición de una destreza específica, una vez obtenidos los conocimientos necesarios para el dominio de la misma. Le presenta al alumno preguntas, respuestas inmediatas y evaluaciones rápidas que generan resultados.
Simulación	Proporciona entornos de aprendizaje basados en situaciones reales, que en la vida real, debido a su complejidad, son difíciles de manejar por los estudiantes. Permiten experimentar y contrastar hipótesis.
Bases de datos	Proporcionan datos organizados en un entorno estático, según determinados criterios, y facilitan su exploración y consulta selectiva. Las enciclopedias electrónicas son un ejemplo de estos programas.
Constructores	Son programas que tienen un entorno programable. Facilitan a los usuarios unos elementos simples con los cuales pueden construir elementos más complejos o entornos. Ejemplos son Logo y Micromundos.
Programas herramientas	Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de trabajos generales de tratamiento de información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos, etc. En esta categoría encontramos los procesadores de texto, hojas de cálculo, editores gráficos, software de presentación, e comunicaciones, entre otros.
Sistemas expertos	Programas que establecen un diálogo bastante inteligente y libre con el alumno, asesora al estudiante o tutoriza inteligentemente su aprendizaje. Su desarrollo está muy ligado con los avances en el campo de la Inteligencia Artificial.

### 3. Internet en la educación

#### 3.1. Características de Internet

Al intentar estudiar las posibles aplicaciones de Internet dentro de los ambientes educativos, es necesario partir del análisis de algunas características de esta red de redes que le son propios y que, por lo tanto, condicionan sus aplicaciones educativas.

Sin pretender hacer una caracterización exhaustiva de Internet y manteniendo el respeto por las aproximaciones más técnicas, consideramos que algunas de las características más relevantes son las siguientes:

- **Desarrollo emergente:** Internet no se ha desarrollado de manera centralizada y controlada. Por el contrario su desarrollo ha sido ejecutado por muchísimas instituciones individuales, cada una de las cuales ha asumido el crecimiento de un sector más o menos independiente de la red. Este crecimiento puede describirse con el concepto de dinámica emergente y ha generado características muy relevantes en su estructura y funcionamiento.
- **Ausencia de control:** Una de las consecuencias de la manera de desarrollarse que ha tenido Internet es la ausencia de una autoridad, centralizada o no, que controle o gobierne su funcionamiento. Para muchas personas acostumbradas a las estructuras jerárquicas resulta confuso que la red no tenga este tipo de estructuras. Si encontramos un material ofensivo en la red, no hay posibilidad de hacer una denuncia ante un organismo de control general. Los posibles interlocutores se limitan a la organización o persona responsable de la página o el grupo de páginas en particular que estamos utilizando. Es cierto que existen organismos que se encargan de la “administración” de Internet, pero ellos se encargan justamente de administrar el crecimiento de la Red y no asumen roles de control de los contenidos o de los desarrollos.
- **Comunidad global:** Desde el inicio de Internet, se ha desarrollado alrededor de ella una importante comunidad de usuarios que se ha caracterizado por el apego a la libertad, la apertura, la cooperación entre ellos y por la modalidad de control emergente. De hecho las iniciativas de control que algunos gobiernos han tratado de aplicar a los contenidos de Internet han chocado con muy fuertes posiciones de parte de esta comunidad, ya que la censura y el control se enfrentan a sus valores.
- **Facilidad de publicación:** Uno de los aspectos más revolucionarios de la Internet como medio de comunicación es la facilidad con la que puede publicar información en ella. Los medios de masas tradicionales, como la prensa, la radio y la televisión, se caracterizan por un flujo de información en un solo sentido: la información va desde los editores al público. Internet le agrega la muy valiosa posibilidad de que cualquier persona, a un costo y esfuerzo muy bajos, pueda publicar en la red.

Internet presenta la oportunidad de que cualquiera de nosotros publique contenidos para que esté a la disposición de todo el público con acceso a este medio. Internet aparece como un medio verdaderamente bidireccional, donde cualquier usuario puede presentar sus ideas y su manera de ver las cosas y “competir” con las propuestas presentadas por grandes cadenas de comunicaciones. Esto resultaba prácticamente imposible en los medios de masa como la radio y la televisión.

Estas características de la estructura y funcionamiento de Internet han causado, entre otras cosas, que la información disponible en Internet se caracterice, a su vez, por lo siguiente:

- **Gran cantidad de contenidos:** En Internet podemos encontrar grandísimas cantidades de información con muy poco esfuerzo de búsqueda. Al realizar una consulta en cualquier buscador de información los resultados para muchos temas son realmente abrumadores. Por ejemplo una búsqueda en Google ([www.google.com](http://www.google.com)) sobre documentos que incluyan el término “Informática Educativa” nos arroja 134.000 documentos y si hacemos la consulta con el término inglés de “Educational Technology” obtenemos acceso a 462.000 fuentes de información. Resultados mucho más abrumadores aparecen cuando la búsqueda se hace con términos más generales como “Educación” (644.000 resultados) o “Education” (2.940.000 resultados).<sup>7</sup>

Si bien esta cantidad de información es inicialmente muy positiva por la cantidad de recursos que pone a nuestra disposición, puede llegar a ser demasiado alta. Un estudiante que obtenga estas cifras ante una búsqueda puede quedarse abrumado y paralizado si no posee las estrategias necesarias para trabajar en esas circunstancias. Este fenómeno ha sido bautizado con el nombre de “Diabetes informaticus”,<sup>8</sup> haciendo analogía con los diabéticos que teniendo azúcar disponible, no son capaces de asimilarla. Así el síndrome de Diabetes informaticus se caracteriza por personas que disponen de fuentes de información, pero que no son capaces (no poseen las estrategias necesarias) de asimilar esta información.

- **Alta variedad de contenidos:** Otro aspecto a resaltar es la gran heterogeneidad de contenidos. En Internet se puede encontrar información de prácticamente todos los temas que puedan imaginarse. Desde asuntos laborales, hasta temas de ocio, política, religión, pornografía y cualquier otro tema que se nos ocurra.

La gran cantidad de usuarios que tienen la posibilidad de publicar sus contenidos en Internet ha generado que existan áreas temáticas de virtualmente cualquier tema. Incluso temas muy específicos que por lo restringido de su público no tendrían acceso a una publicación tradicional suelen contar con presencia en Internet. Podemos afirmar que en Internet existe “estrictamente de todo”. Esto nos brinda la gran oportunidad de contar con referencias que nos permiten responder a una gran gama de necesidades, es un espacio ideal para desarrollar las diferencias individuales.

---

<sup>7</sup> Otro ejemplo: una búsqueda en Google con el término “Fe y Alegría” arroja 10.700 resultados.

<sup>8</sup> Pablo Liendo en <http://www.analitica.com/bitbliblioteca/pliendo/>

- **Alta variedad de calidad:** Junto a la gran variedad de los contenidos se encuentra también una alta heterogeneidad de las calidades de las informaciones disponibles. De la información a la que se puede acceder dentro de Internet, es necesario discriminar cuál es información valiosa y cuál es información que por una u otra razón debemos descartar.

Si bien este problema no es nuevo, ya que existe información de mala calidad en todos los formatos disponibles (TV, radio, impresos), en los medios tradicionales el costo de acceso a la publicación filtraba en alguna medida las informaciones de mala calidad. Pero en Internet cualquiera puede publicar cualquier cosa a un costo muy bajo, con lo que se encuentra también información que no ha sido filtrada o revisada de ninguna manera.

La búsqueda de cualquier tema en Internet nos arrojará, casi con seguridad, tanto perspectivas académicas muy serias y concienzudas, como visiones más lúdicas y poco confiables elaboradas por estudiantes en un rato de diversión.

Todas estas características hacen de Internet un excelente recurso al servicio de la educación. Pero como todos los recursos tiene también aspectos potencialmente peligrosos, como la distracción, la parálisis ante información abrumadora, el uso de contenidos de mala calidad, el acceso a contenidos ofensivos como pornografía, violencia y racismo entre otros. Ante esta realidad, que no es exclusiva de Internet, es necesario que los educadores y las comunidades educativas en general estén preparados para hacer aprovechar este recurso, minimizando y manejando los riesgos implicados en su uso.

Por otra parte, debemos comprender que Internet se ha convertido en un fenómeno social de escala global, que ahora o dentro de algún tiempo estará presente en la vida de nuestros estudiantes, egresados y comunidades. Debemos ser conscientes de que, independientemente de las condiciones de las comunidades en las que trabajamos, Internet se hará presente más temprano que tarde. Por esto debemos asumir la responsabilidad de formar a nuestros alumnos para vivir y ser exitosos en un mundo en el que Internet estará presente.

Por esto es necesario que Internet entre en los centros escolares de Fe y Alegría. En la Educación Popular, Internet puede ser un importante recurso al servicio del educador para la formación de los estudiantes, pero también es un fenómeno cultural que los estudiantes necesitan comprender y aprender a utilizar. Es importante que les enseñemos las competencias necesarias para sacar el máximo provecho y evitar los posibles peligros de Internet.

### ***3.2. Usos educativos de Internet***

Internet es un recurso a la disposición de los educadores, con él se pueden hacer una gran cantidad de actividades. A continuación se presentarán algunas de las opciones con las que pueden desarrollarse actividades que aprovechen los potenciales educativos de Internet, al tiempo que brindan oportunidades para que los estudiantes desarrollen las competencias necesarias para su uso óptimo.

- **Búsqueda de Información:** Es una de las aplicaciones más usuales que se le da a Internet en la educación y consiste en consultar la red para encontrar fuentes de información sobre un tema específico sobre el que se está trabajando. Suelen utilizarse buscadores y catálogos de contenidos (por ejemplo: google.com, altavista.com, yahoo.com) Aunque usualmente es de las primeras actividades a las que se enfrenta un usuario de Internet, no es tan sencillo como pudiera imaginarse a simple vista, por lo que resulta conveniente una capacitación específica.

Para que las búsquedas sean efectivas y no frustrantes o abrumadoras, es necesario que el usuario (educador o alumno) posea unas competencias relevantes como son: dominio de las estrategias de búsqueda y uso de operadores lógicos (AND y OR), conocimiento de los buscadores y sitios más convenientes para el tema en cuestión y habilidad para discriminar la información según las fuentes y la calidad de la misma. Por esto, la opción de búsqueda de información es una buena y sencilla oportunidad para mostrar la necesidad de adquirir estas competencias, al tiempo que son excelentes oportunidades para desarrollarlas.

- **Rallys en Internet:** Son asignaciones de búsqueda estructurada en Internet en la que se coloca el reto de encontrar en la red, informaciones particulares que han sido ubicadas previamente por los facilitadores. Pueden desarrollarse sobre contenidos que se desean impartir o sobre cualquier contenido atractivo a los participantes. Su principal virtud está en el ambiente lúdico que propicia y en que da oportunidades estructuradas de aprender y utilizar las estrategias de búsqueda de información en Internet.

Las instrucciones pueden tener diversos grados de estructuración: pueden restringirse los sitios en los que se realizará la búsqueda; en algunos casos se valora el tiempo en el que se consigue la información, mientras que en otros no se mide el tiempo y el foco está en la información que se encontró.

- **Gestión de recursos multimedia:** Internet representa una fuente sencilla y económica de recursos multimedia. Tanto educadores como estudiantes pueden acceder a archivos de sonido, imágenes y videos preexistentes en la red. La inclusión de este tipo de recursos tiene un importante efecto motivacional en los estudiantes, quienes ven que sus trabajos cuentan con recursos muy atractivos. Una exploración sencilla en el buscador de imágenes de Altavista (images.altavista.com) sobre la Madre Teresa de Calcuta identificó más de 80.000 imágenes relacionadas con ella. Estas imágenes son un excelente recurso para ilustrar trabajos escolares y materiales didácticos.

Estos recursos resultan tan atractivos que se debe tener cuidado de que no camuflen realizaciones superficiales o con poco contenido. Los recursos multimedia pueden deslumbrar a educadores y alumnos, haciendo perder el objetivo de la actividad propuesta.

- **Medio de publicación:** Aprovechando la ventaja que representa poder publicar en Internet con muy poco esfuerzo y a bajo costo, es posible que los estudiantes y los educadores publiquen en este medio los resultados de sus trabajos.

La publicación de los trabajos en Internet genera en los estudiantes un compromiso muy grande, ya que saben que su trabajo estará a la vista de “todo el mundo”. Los trabajos adquieren un significado propio al ser medios de comunicación del estudiante con la audiencia de Internet. Así, entendiendo que la comunicación dependerá del trabajo realizado, los estudiantes se esfuerzan en realizar un trabajo estructurado, sin errores conceptuales ni ortográficos y con una redacción adecuada. De esta manera se rompe la tradición escolar según la cual los trabajos realizados por los alumnos sólo tienen el objetivo de la evaluación, y únicamente son leídos por el educador.

- **Proyectos de recolección de información:** Una modalidad de trabajo que aprovecha el potencial comunicacional de Internet son los proyectos en los que se utiliza esta plataforma, para recolectar datos de lugares remotos y consolidarlos en bases de datos generales.

Usualmente estos proyectos cuentan con la colaboración de varias escuelas, cada una de las cuales se ocupa de recolectar la información especificada o de realizar la experiencia asignada, según las instrucciones y protocolos dados desde la planificación central del proyecto. Luego de recolectar las informaciones, cada escuela envía sus datos a una base de datos central, que será utilizada para fines de investigación. De esta manera se han realizado proyectos de investigación muy ambiciosos como la medición de la lluvia ácida y otros indicadores ecológicos a nivel global.<sup>9</sup>

Estas actividades tienen una gran capacidad de recolección de datos comparables de manera simultánea en sitios muy diferentes, produciendo, a muy bajo costo, colecciones de datos muy completas y complejas. Sin embargo, es importante tener cuidado, ya que algunos proyectos de este tipo han sido criticados por “utilizar” a las escuelas como medios de recolección de información, sin brindar oportunidades de aprendizaje realmente interesantes a los alumnos.

- **Proyectos cooperativos a distancia:** Son actividades didácticas en las que alumnos de distintas escuelas forman equipo en la red para solucionar, de manera conjunta, algún interrogante o desarrollar un proyecto. En este caso los participantes no son simplemente “amigos por correspondencia”, sino que conforman un equipo que debe lograr un objetivo.

---

<sup>9</sup> Por ejemplo: [www.wvu.edu/~ruralnet/pswoope/acid/index.htm](http://www.wvu.edu/~ruralnet/pswoope/acid/index.htm)

En la planificación de este tipo de actividades es muy importante que los retos que se planteen a los participantes requieran de la comunicación efectiva entre ellos para su resolución; esto es lo que hace necesaria y significativa la comunicación y la interacción.

Dado que se involucrará en un trabajo conjunto a estudiantes de instituciones remotas, es necesaria una planificación lo suficientemente estructurada, que permita mantener la coordinación en escuelas de diferentes regiones o países.<sup>10</sup>

- **Entornos virtuales de aprendizaje:** Esta alternativa de uso de Internet en la educación, conocida como “educación en línea” o educación a distancia apoyada en Internet, tiene en la actualidad una gran difusión. En general se refiere al uso de Internet como un medio de comunicación sobre el que se estructuran diseños instruccionales para estimular el aprendizaje. Ha tenido su mayor desarrollo en el área de formación de adultos, tanto en programas de postgrado como en cursos cortos de mejoramiento profesional. Por esto se ve como una alternativa importante para la formación de educadores en ejercicio.

Aunque existen experiencias de aplicación de este tipo de estrategias en la educación media y básica, estas no se han extendido demasiado debido a algunas dudas con respecto a la adaptación de los niños y adolescentes a esta modalidad educativa.

### III. NUESTRA PROPUESTA

#### 1. Cómo entendemos el aprendizaje

Toda propuesta educativa debe estar fundamentada en unos principios relacionados con la concepción del aprendizaje y la enseñanza, que determinan las acciones pedagógicas y, por consecuencia, el tipo de aprendizaje que se desarrollará en los estudiantes.

Nuestra propuesta se fundamenta en la teoría constructivista y el enfoque sociocultural del aprendizaje, porque analizando el Ideario del Movimiento se puede apreciar un claro modelo educativo donde el sujeto aprendiz es el principal actor del proceso pedagógico, que tiene la responsabilidad de asumir su propio aprendizaje y hacerlo conciente, para formarse como un ser humano íntegro en conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Tal y como lo describe Gros (1997), el constructivismo no se considera una estricta teoría psicológica o psicopedagógica que explica a ciencia cierta cómo se aprende y cómo se enseña, sino que busca ofrecer un marco de referencia para los procesos de enseñanza aprendizaje. En este sentido, Coll (1997) señala que la concepción constructivista no tiene la intención

<sup>10</sup> Ejemplos de este tipo de propuestas pueden encontrarse en: [www.gsn.org](http://www.gsn.org)

de formular prescripciones con validez universal sobre cómo ha de ser la educación, sobre sus objetivos y finalidades, sobre qué y cómo han de aprender los alumnos y las alumnas o sobre cómo hay que enseñarles. No ofrece ni aspira a ofrecer soluciones infalibles para mejorar la calidad de la educación, totalmente elaboradas y listas para su puesta en práctica, con independencia de las características concretas de los procesos educativos y de los contextos en los que éstos tienen lugar. La concepción constructivista aspira únicamente a proporcionar unas coordenadas teóricas, conceptuales y metodológicas útiles para analizar, comprender y explicar las dimensiones y los componentes psicológicos que intervienen siempre y necesariamente en los procesos educativos de la escuela. El constructivismo abarca una serie de principios explicativos, más que una teoría en sentido estricto de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Cuando se habla de constructivismo es lógico remitirnos a Piaget, por ser el autor quizá más representativo de esta concepción. Su tesis se desarrolla en función a cómo se forma el conocimiento mediante procesos de equilibración, asimilación y acomodación y a los estadios evolutivos del ser humano.

Coll (1999) señala que se aprende cuando se es capaz de elaborar una representación personal sobre un objeto de la realidad o contenido que se desea aprender. A este aprendizaje obtenido se le denomina aprendizaje significativo (término propuesto por Ausubel), que explica la relación lógica que se realiza entre el contenido a aprender y los conocimientos previos que tiene el estudiante. Esto quiere decir, que el aprendizaje es considerado como un proceso completamente activo e interno.

El desarrollo psicológico desde el constructivismo ha sido concebido tradicionalmente como un proceso individual que ocurre en el interior del sujeto con una casi total independencia de los factores externos. A través del enfoque sociocultural del aprendizaje se ha cambiado esta concepción, reconociendo la influencia que ejerce el ambiente social y cultural en la formación de la persona.

El constructivismo entonces ha encontrado un fuerte respaldo en los fundamentos teóricos y metodológicos del enfoque sociocultural, por su énfasis en la noción de apropiación y el carácter social, activo y comunicativo de los sujetos implicados en la construcción de conocimientos que ocurren al interior del salón de clases (Coll, 1999).

Este enfoque nace de las investigaciones realizadas por Lev Vygotsky (1896-1934), filósofo y psicólogo ruso, que enfatiza la influencia de los contextos sociales y culturales en el aprendizaje, tras un proceso de interacción del individuo con el medio. Vygotsky destaca que toda forma de pensamiento es social y que el aprendizaje es una internalización de la interacción social que se da primero entre individuos y luego dentro de un individuo (Medina, 1998). Los procesos psicológicos son concebidos como el resultado de la interacción mutua entre el individuo y su entorno. En este proceso de

desarrollo, la clave del funcionamiento psicológico está en la construcción de significados, concretamente, en los significados que le atribuimos a los objetos, a las palabras y a las acciones de los demás. También se considera que la elaboración individual de los significados es parte de una construcción activa y social del conocimiento compartida con las demás personas del contexto social y cultural.

Este proceso de llegar a conocer el significado de las cosas se genera en las relaciones que se establecen con otras personas y ocurre a través de una mediación. En el ámbito escolar, es en los procesos de educación donde se ponen en juego interacciones entre educadores-alumnos y alumnos-alumnos, y se generan funciones psicológicas de orden superior; de ahí su carácter social e interactivo.

Uno de los conceptos que más importancia ha tenido este enfoque es el llamado Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definido como la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (Vygotsky, 1979).

Ahora bien, para facilitar la aplicación en el aula de esta concepción socio-constructivista, Adams y Burn (1999) concretan los aspectos fundamentales en las siguientes premisas del aprendizaje centrado en el alumno:

- **Los aprendices brindan sus particulares conocimientos, experiencias y creencias previas a la situación de aprendizaje.** Cada aprendiz se aproxima a la situación de aprendizaje con una manera particular de comprender el mundo. El aprendizaje se cimienta sobre éstos conocimientos, experiencias y creencias individuales.
- **El aprendizaje es internamente controlado.** Los aprendices toman la información, la procesan para adaptarla a sus esquemas cognitivos y generan nuevas construcciones. Esta construcción de conocimiento ocurre internamente en cada individuo.
- **El conocimiento se construye de múltiples maneras a través de una gran variedad de herramientas, recursos, experiencias y contextos.** Aprendemos de muchas formas, y cuantas más vías y formas de estimulación del aprendizaje nos estimulen, habrá una mayor implicación en el proceso. El trabajo de campo, los experimentos, las pasantías, las entrevistas a expertos y la observación natural son vías válidas e importantes de construcción de conocimientos que deben complementar la transmisión verbal de información.
- **El aprendizaje es un proceso de asimilación y acomodación.** Cada persona posee modelos y representaciones mentales que representan la realidad y se enfrenta a la realidad con estos esquemas. La nueva información que proviene de múltiples vías es cotejada con estos esquemas previos; si calza con ellos es fácilmente asimilada, si por el

contrario los contradice o cuestiona de alguna manera el aprendiz decide cómo acomodarse a esta nueva información, bien rechazando estas evidencias o modificando sus esquemas para que se ajusten a estas nuevas evidencias. Este es el mecanismo fundamental en la construcción del conocimiento, por lo que las experiencias de aprendizaje deben incluir un momento de exploración de los conocimientos previos y las concepciones de los aprendices, y un segundo momento de relación con datos o evidencias que los validen o los estimulen a adaptarse.

- **El aprendizaje es un proceso tanto activo como reflexivo.** Los aprendices combinan la experiencia (acción) con el pensamiento (reflexión) en la construcción de su conocimiento. Las situaciones estímulo al aprendizaje deben incluir ambos elementos.
- **La interacción social introduce múltiples perspectivas mediante la reflexión, la colaboración, la negociación y el significado compartido.** La comunidad de aprendizaje (el trabajo en equipo) constituye un poderoso medio de estimular el aprendizaje y la construcción de conocimientos.

Teniendo como marco de referencia la descripción realizada anteriormente sobre el constructivismo y el enfoque sociocultural, es importante destacar el papel de la tecnología dentro de esta concepción de aprendizaje y enseñanza. Se plantea entonces la necesidad de una tecnología que tenga sentido y utilidad para favorecer la funcionalidad del aprendizaje, promoviendo espacios de construcción conjunta de conocimientos, que implique la activación permanente de los procesos cognitivos y sociales.

Existen actualmente recursos muy potentes para favorecer estas necesidades que ponen a disposición herramientas variadas como el multimedia, el correo electrónico, hipertexto, hipermedia, videoconferencias, foros de discusión, juegos, simulaciones, etc. La clave en el uso de estas herramientas tecnológicas y su repercusión en el aprendizaje está en su diseño instruccional y en el entorno constructivista de aplicación. Si bien, algunos software tienen un claro diseño conductista (considerando la computadora como tutora), como los programas tutoriales estructurados donde el refuerzo positivo y negativo son los mecanismos que utilizan para garantizar el aprendizaje de un contenido específico, pueden aprovecharse en un entorno constructivista como recurso de consulta de información para el proyecto de aula.

Gros (1997) hace una especificación de estos entornos constructivistas de aprendizaje, definiéndolos como el lugar donde los alumnos trabajan juntos, ayudándose y disponiendo de una variedad de instrumentos y recursos informáticos que permitirán el logro de los objetivos de aprendizaje. Es en estos entornos justamente donde tiene sentido la incorporación de la tecnología en el ambiente escolar, favoreciendo procesos sociales y cognitivos en los estudiantes.

## **2. Premisas de trabajo: el papel que queremos darle a las computadoras en nuestra educación**

La presente propuesta se basa en las siguientes ideas o premisas sobre el uso de la informática dentro de los ambientes educativos de Fe y Alegría:

### ***2.1. Informática inmersa en la propuesta pedagógica de Fe y Alegría***

Ante la problemática de la carencia de una sólida formación de nuestros niños y jóvenes en las herramientas de aprendizaje fundamentales que debe ofrecer la escuela, asumimos el reto de superar estas debilidades esenciales y garantizar que todos los alumnos de Fe y Alegría alcancen las competencias básicas y desarrollen valores necesarios para su vida futura.

Para alcanzar este vital y ambicioso objetivo, todos los programas y todas las acciones que se desarrollen en la escuela deben integrarse en este propósito.

La informática entonces debe formar parte de la Propuesta Pedagógica del Movimiento y contribuir al desarrollo de las competencias básicas en lectura, escritura, pensamiento lógico, formación para el trabajo y la ciencia y la tecnología inmersa en un ambiente de vivencia de los valores humanos y cristianos.

Los recursos informáticos presentes en la escuela, así como las estrategias didácticas que acompañan el uso de esos materiales, están orientados a atender principalmente las habilidades comunicativas en lectura y escritura y las destrezas cognitivas para la resolución de problemas lógico-matemáticos.

Este trabajo pedagógico se plantea bajo un ambiente de vivencia de los valores humano cristianos, donde la colaboración, el respeto, el diálogo, la valoración de su propio trabajo y el de los demás compañeros, la alegría, el entusiasmo, la autonomía, el respeto, entre otros valores; son actitudes fundamentales de la convivencia durante las actividades de aprendizaje.

### ***2.2. Informática al servicio del aprendizaje***

Este punto se refiere a la comprensión de la informática como un recurso al servicio del aprendizaje y del desarrollo de los estudiantes, en lugar de ser considerada como un contenido sobre el cual aprender.

Usualmente se ha observado que uno de los primeros roles que se le asigna a la computadora cuando llega a la escuela es el de un objeto sobre el cual aprender mediante “clases de informática”.

La idea del alfabetismo computacional genera la necesidad de enseñar sobre la computadora. Así como es relevante conocer contenidos de ciencias, matemáticas y lengua, ahora es necesario aprender informática. Esta visión genera propuestas de trabajo en las que se explica cómo funciona una computadora, las partes que la componen, las generaciones que definen su historia y hasta la comprensión del sistema binario. Las aplicaciones que se han derivado de esta visión, han conducido a la enseñanza de la informática de manera descontextualizada y no significativa.

La Propuesta que aquí se presenta está orientada hacia el aprendizaje funcional de la informática. Se puede utilizar el ejemplo de los carros, que son manejados por muchas personas que no saben como funciona una caja de velocidades, ni la manera en la que se mezclan la gasolina y los gases para producir la combustión. Así, encontramos a muchos usuarios de la informática que sin conocer detalles técnicos ni lenguajes de programación, son capaces de aprovechar a la computadora a toda su plenitud como una herramienta cotidiana. De esta manera, nuestra propuesta se orienta a aprender a usar la computadora, en lugar de aprender sobre ellas.

Alguien podría argumentar que la única manera de ser un usuario realmente eficiente es conociendo la herramienta en profundidad, pero esto no es necesariamente así: un excelente chofer puede ser un muy mal mecánico o viceversa, un buen mecánico puede ser un pésimo conductor.

De esta manera, se definen dos áreas diferentes y bastante independientes de conocimiento. Por un lado está el conocimiento de la informática y por otro está el conocimiento de la aplicación de la informática al desarrollo de otras actividades. Estos dos niveles pueden ser trabajados de manera independiente, por lo que tampoco resultan excluyentes.

El enfoque funcional que aquí se presenta parece más apropiado a la formación básica y general, mientras que la aproximación de aprendizaje de la informática, puede ser entendido como una alternativa vocacional que se desarrolle mediante actividades complementarias como clubes de informática, o que se ofrezca como una alternativa de formación posterior a la educación básica.

### ***2.3. Alumno activo***

Esta premisa se refiere al rol que asume el alumno dentro del proceso de interacción con la computadora.

En este sentido, entendemos que los alumnos deben asumir un papel activo. En todo momento deben estar “al mando” del proceso, utilizando a la computadora como un recurso a su servicio para la construcción de conocimientos.

Esta premisa orienta hacia actividades en las cuales los estudiantes “crean” o construyen conocimientos valiéndose de los recursos informáticos. Así, pueden diseñar presentaciones o documentos de texto o multimedia, en los cuales se vean obligados a buscar información, organizarla y presentarla y utilizarla de acuerdo al logro de un objetivo propuesto.

Esta premisa excluye explícitamente los usos en los cuales los estudiantes son receptores pasivos de la información que pueda transmitir la computadora, así como las propuestas en las cuales el uso de la computadora se restrinja a la simple búsqueda o presentación de información. La idea no es sustituir los cuadernos o los libros de texto, sino implicar al estudiante en un proceso activo de búsqueda y construcción del conocimiento.

### ***2.4. Compromiso afectivo***

Debe realizarse un esfuerzo explícito por generar un ambiente de compromiso afectivo entre el estudiante y la actividad que realiza con la computadora. Es muy importante que se sientan propietarios de las actividades. Los temas y los planteamientos deben hacerse sobre aspectos que sean importantes y relevantes para ellos.

Esto no implica que sólo se trabajen temas que les “gusten” a los estudiantes, sino que es necesario realizar esfuerzos por generar este “gusto” en los estudiantes. Estos esfuerzos pueden centrarse en la presentación de la utilidad de los conocimientos, mediante la aplicación o publicación de los productos realizados, mediante la incorporación de estímulos motivantes como invitaciones y excursiones, y otras tantas alternativas dependientes de la creatividad de los educadores.

### ***2.5. Liderazgo del educador***

Esta premisa se refiere a la necesidad de que los educadores tengan el liderazgo del proceso y se evite la aplicación indiscriminada de propuestas “prefabricadas” en oficinas centrales de planificación.

Los educadores deben contar con la autonomía necesaria para adaptar esta Propuesta a sus propias realidades, e ir apropiándose progresivamente de ella.

### ***2.6. Contextualizada***

Es muy importante que los procesos de enseñanza y aprendizaje de la informática estén adaptados a la realidad de los estudiantes. Esta adaptación debe ser realizada en cuando menos dos niveles: uno en lo relativo a las herramientas informáticas utilizadas y otro en cuanto a los temas tratados.

Con respecto a las herramientas, se debe dar preferencias a las herramientas que están presentes en las realidades en las cuales les corresponderá desempeñarse estos alumnos. Las herramientas que aprendan a utilizar en la escuela les serán útiles cuando realicen estudios posteriores o cuando se incorporen al mundo laboral.

En lo referente a los temas tratados, deben ser temas cercanos e interesantes para los alumnos, pertinentes a sus contextos particulares de vida y a sus comunidades, que tengan como base el conocimiento de la realidad, donde los contenidos que se aborden tengan una estrecha relación con lo que ocurre en el entorno, desde lo más cercano hasta lo más lejano, de forma que desde el conocimiento de la propia realidad, de la de su familia, ciudad, país y mundo, el alumno proponga y se comprometa con el cambio (Fe y Alegría, 2002).

### ***2.7. Adaptable a diferentes infraestructuras***

La presente Propuesta debe ser lo suficientemente flexible como para adaptarse a las variadas infraestructuras que podrán existir dentro de la red de Fe y Alegría. Debe ser aplicable en las instituciones con independencia de las marcas y los modelos de hardware y software disponibles.

Esto se logrará con una propuesta general que brinde orientaciones sobre la manera de trabajar, pero sin llegar a la especificación de detalles que dificulten su adaptación a las diferentes realidades y contextos.

Esto no excluye que existan recomendaciones específicas de software para etapas y objetivos específicos, que de hecho son deseables, debido al ahorro en costos de mantenimiento y otros beneficios que supone una plataforma estandarizada.

### ***2.8. Integrada al aula***

Las herramientas informáticas no pueden quedarse al margen de la vida del aula; constituyen un valioso recurso de apoyo para los educadores al integrarlas en la dinámica de las metodologías pedagógicas que utilizan, entre ellas en los proyectos de aula. Las computadoras ofrecen a estudiantes y educadores interesantes posibilidades para la búsqueda, organización y presentación de la información para sus proyectos. Así mismo, permiten la comunicación y el desarrollo de proyectos cooperativos con estudiantes de otras escuelas a través de la red (Internet).

### ***2.9. Equipo directivo comprometido***

El equipo directivo debe participar en el diseño y aplicación del proyecto de incorporación de la informática en la escuela. Debe velar porque se integre al proyecto educativo del centro como uno de los programas que darán respuesta a los objetivos educativos que plantea.

Un equipo comprometido implica conocimiento de la herramienta y sus beneficios educativos, el seguimiento al trabajo que se realiza en el laboratorio, la toma de decisiones para dotación y actualización de equipos y programas, la promoción de la formación en informática educativa de sus educadores, la evaluación del progreso del proyecto, la proyección del laboratorio hacia la comunidad, entre otras acciones. Del compromiso que tenga el equipo directivo con el progreso del proyecto en la escuela dependerá el éxito del mismo.

### ***2.10. Proyección en la comunidad***

La acción educativa de los centros escolares de Fe y Alegría se extiende hacia sus comunidades. La propuesta no puede dejar de lado la formación de la comunidad en el uso de las herramientas informáticas para su promoción social. El laboratorio de informática es referencia de tecnología para toda la comunidad y, por tanto, debe ofrecer la oportunidad de capacitación en las tecnologías de información y comunicación, para abrir posibilidades de incorporación al mercado laboral y así contribuir con el progreso profesional y personal de la comunidad.

#### IV. METODOLOGÍA DE TRABAJO: CÓMO HACER REALIDAD NUESTRA PROPUESTA DE INFORMÁTICA ESCOLAR

Partiendo de los fundamentos del Ideario de Fe y Alegría y de las líneas de acción de la Propuesta del Movimiento, conjuntamente con los principios de la concepción constructivista del aprendizaje, la metodología que se propone para el trabajo con las computadoras debe apoyar una pedagogía en y para la participación, en y para el trabajo, en y para la creatividad, en y para la libertad, con énfasis en el desarrollo de las destrezas básicas en lectura y escritura, pensamiento lógico-matemático, formación para el trabajo, la ciencia y la tecnología y en el desarrollo de valores humanos.

Bajo un ambiente de participación, de experimentación y de creatividad, las actividades desarrolladas deberán tener un carácter significativo para los alumnos, que despierten en ellos la necesidad de indagar, interactuar, crear y aprender mediante las diferentes herramientas, en nuestro caso, las herramientas informáticas. No tiene sentido incluir un recurso tan potente y costoso como la computadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a menos que su utilización signifique una mejora significativa de dicho proceso (Galvis, 1986).

El educador debe percibir a las computadoras como aliadas en su proceso educativo, como una herramienta eficaz e innovadora que contribuye a dinamizar y potenciar su actividad didáctica. Ninguna innovación educativa tiene lugar si el educador no quiere o no puede ponerla en práctica (Coll 1987).

La computadora, entonces, no es más que un medio didáctico como los demás que existen en el aula, que quizás por dificultades de presupuesto no se pueden tener dentro de ésta y, por lo tanto, se comparten con el resto de la escuela en un aula especial (laboratorio), pero sin perder la idea básica que la define como un recurso para el aula.

El presente documento muestra una Propuesta de incorporación de las TIC a las instituciones educativas de Fe y Alegría, una Propuesta que define hacia dónde se quiere ir con la incorporación de estas nuevas tecnologías y el tipo de uso que se pretende darle a las computadoras. Si embargo, es muy importante destacar que esta Propuesta puede ser lograda por caminos metodológicos diferentes, por lo que la manera concreta de llevar esto a cada realidad educativa dependerá de cada situación particular.

En cada país, región y zona, existen condiciones particulares en lo que respecta a la dotación de infraestructura tecnológica, acceso a Internet, formación de los educadores, propuesta pedagógica adoptada, participación de la comunidad, estructura curricular oficial y otros factores que harán necesario que se analice cada caso y se proponga una manera particular de llevar estos lineamientos a la realidad.

La integración de las computadoras con la vida del aula está determinada por la estrategia metodológica que utiliza el educador. Una de las metodologías más utilizada en nuestros centros escolares son los proyectos de aula, debido a que ofrecen una alternativa interesante bajo una pedagogía constructivista que permite la integración de los contenidos de aprendizaje del currículo, el aprendizaje bajo un contexto significativo, la participación de los alumnos, el trabajo cooperativo y el desarrollo de habilidades de investigación. Además ha sido adoptada por varios de los países en los que Fe y Alegría tiene presencia, como estrategia fundamental de trabajo para la Educación Básica.

A continuación se desarrollará la “Metodología de Proyectos” como uno de muchos posibles ejemplos de modalidades de integración de las TIC a la cotidianidad de las instituciones educativas. La pedagogía del trabajo por proyectos se presenta a continuación, con el ánimo de ilustrar el proceso de convertir estos postulados en metodologías prácticas, pero se insiste en que no es la única manera de hacerlo. Existen otras propuestas como el trabajo con centros de interés, la pedagogía de solución de problemas o la pedagogía auténtica, que pueden aportar maneras de hacer útiles dentro de esta propuesta.

Esperaríamos que este apartado se vaya nutriendo con las propuestas operativas desarrolladas en cada país y cada región, adaptándose a las necesidades y condiciones particulares de cada sitio.

## **1. El trabajo a través de los proyectos de aula**

Los sistemas educativos de los países en los que trabaja Fe y Alegría actualmente utilizan la metodología de proyectos pedagógicos de aula, donde los contenidos curriculares se integran en torno a un tema o problema específico y se van desarrollando mediante actividades que promueven la investigación, la lúdica y un trabajo verdaderamente cooperativo, favoreciendo así aprendizajes significativos. En este sentido, Pérez Esclarín (2000) destaca la importancia en Fe y Alegría de una educación significativa para el alumno, a partir de la conexión de las diversas disciplinas curriculares con los problemas sociales, éticos y morales presentes en su entorno.

Precisamente, este enfoque metodológico promueve el aprendizaje de los alumnos en un contexto significativo, un aprendizaje más individualizado, el control del proceso de aprendizaje por parte del estudiante, la combinación de varias habilidades y destrezas, y la integración de los recursos de una manera natural y contextualizada para el logro del proyecto.

### ***1.1. ¿Qué es un proyecto?***

El proyecto de aula ha sido definido por un grupo de coordinadores pedagógicos de Fe y Alegría (1997) como *“una estrategia metodológica que, partiendo de necesidades e intereses comunes, permite construir aprendizajes significativos e integrales a través de la operacionalización de un plan*

*de actividades, para dar respuesta a un problema o interrogante específico que implica la participación de alumnos, docente, familia y comunidad.”*

Por su parte, Katz (1994, p.1) afirma que *“Un proyecto es una investigación en profundidad que es valiosa por conducir a un aprendizaje sobre el mismo. La investigación es usualmente desarrollada por grupos pequeños de niños dentro de una clase, a veces por una clase completa, y ocasionalmente por un niño individualmente. La característica distintiva de un proyecto es ser un esfuerzo de investigación deliberadamente enfocado en conseguir respuestas a preguntas propuestas por los niños, el docente o en conjunto por los niños y los docentes. La meta del proyecto es aprender más sobre el tema, en lugar de encontrar las respuestas correctas a preguntas realizadas por el docente.”*

Las actividades desarrolladas con las computadoras forman parte importante del proyecto del aula, constituyen herramientas poderosas para fortalecer el trabajo de los estudiantes y del educador. La computadora es concebida como una herramienta de apoyo a las tareas de aprendizaje que se desarrollan en el proceso educativo del curso escolar. Es un medio que permite el fortalecimiento de los aprendizajes, la búsqueda de nuevos conceptos, el intercambio con personas distantes y la optimización de los procesos de enseñanza.

### ***1.2. Características de un proyecto***

- **Orientado a un objetivo:** Las actividades de un proyecto deben estar planificadas en función de aproximarse progresivamente al logro de un resultado final, que puede ser la respuesta a preguntas o la solución a un problema conceptual o aplicado. Todas las actividades deben tener una razón de ser dentro del logro del objetivo final. La progresión de actividades hacia la meta definida debe implicar un sentido de avance, que debe ser percibido por los participantes del proyecto como un indicador de su aprendizaje.
- **Cognitivamente desequilibrante:** Los proyectos deben brindar oportunidades de verificación (y por lo tanto de desarrollo) de los esquemas de conocimiento con los que el aprendiz inicia su trabajo. Los proyectos deben incluir un momento de exploración de los conocimientos previos y posteriormente, sobre la base de estos conocimientos, brindar experiencias que les sirvan para confrontar sus maneras de entender el mundo y estimular la acomodación de estos esquemas a las nuevas experiencias.

De esta manera, los proyectos deben involucrar a los estudiantes en un reto personal que les lleve a cambiar cualitativamente su manera de ver, entender y relacionarse con el contenido trabajado. Los proyectos que son simples ejercicios de recopilación, representación y organización de informaciones proveniente de diversas fuentes, no desarrollan plenamente esta propuesta didáctica, pero pueden ser utilizados en el proceso de incorporación de esta estrategia a la dinámica escolar.

- **Desarrollado en grupo:** Aunque pueden existir proyectos individuales, esta propuesta alcanza su mayor potencialidad cuando se desarrolla en grupos. El trabajo cooperativo en pos del logro de un objetivo implica el aprendizaje y desarrollo de competencias sociales y de trabajo en equipo que resultan muy importantes.
- **Desarrollado por largos períodos:** Se diferencia de una actividad tradicional de clases o una tarea en que usualmente no puede desarrollarse durante una sesión de trabajo. Usualmente un proyecto implica una secuencia de actividades coordinadas hacia el logro del objetivo final. Esta característica permite que los estudiantes profundicen y maduren en la comprensión de un tema, e incluso que consideren diversas perspectivas para su abordaje.
- **Integrador de recursos y vías de aprendizaje:** Las actividades de un proyecto deben implicar la participación de los estudiantes en experiencias de construcción del conocimiento. Si bien suele ser necesaria la revisión de libros de texto, las actividades de un proyecto no deben agotarse en esto. Un proyecto debe contener actividades de campo, o entrevistas, o lectura de libros diferentes a los de texto. Un proyecto ideal debe exigir salir de la rutina de “copiar” al libro de texto en el cuaderno.

### *1.3. Ventajas que ofrece trabajar por proyectos*

- **Integración de los contenidos de aprendizaje:** El proyecto se concibe como una herramienta de apoyo para el desarrollo de los contenidos de aprendizaje de la clase, permitiendo integrarlos en torno al tema central del proyecto. Esto favorece que los estudiantes perciban el conocimiento como un todo y no únicamente de manera parcelada (por áreas). En la planificación del proyecto, el educador podrá prever cuáles son los contenidos de cada asignatura que desarrollará con apoyo del laboratorio de informática.
- **El aprendizaje bajo un contexto significativo:** Los alumnos trabajan en un ambiente de libertad dentro del laboratorio en base a su propio ritmo y estilo, ellos son los constructores de sus propias estructuras intelectuales. El alumno que aprende no recibe una transmisión de conocimientos, lo reconstruye de manera individual en constante interacción con el medio y los recursos que éste ofrece (Papert, 1987); utiliza los recursos del aula de informática (enciclopedias electrónicas, software educativo, software utilitario, Internet, correo electrónico) para desarrollar su tema del proyecto. Este contexto de libertad permite el desarrollo de aprendizajes significativos de los contenidos curriculares.
- **Manejo de variedad de software educativo:** Si bien es cierto que el objetivo fundamental del proyecto es el aprendizaje de contenidos curriculares del curso, también se logra el objetivo desarrollar en los estudiantes habilidades para el manejo de herramientas informáticas. El trabajo por proyectos requiere de variedad de software educativo que los alumnos utilizarán a lo largo del mismo. Así, al finalizar el proyecto, se obtendrán importantes avances en el uso de diferentes aplicaciones informáticas.

- **Los alumnos trabajan comunitariamente:** Aprender comunitariamente requiere de constante interacción en la resolución de problemas, elaboración de proyectos o en discusiones acerca de un tema en concreto, donde cada participante tiene definido su rol de colaborador en el logro de aprendizajes compartidos. Los proyectos favorecen el aprendizaje social cuando se plantean desde una visión grupal (por parejas o grupos de estudiantes) donde tienen la posibilidad de compartir conocimientos, ideas, habilidades y recursos para la consecución de un objetivo común. Igualmente, el trabajo por proyectos con apoyo de las redes (Internet) permite elaborar proyectos cooperativos, donde estudiantes de diversas escuelas participan conjuntamente en el desarrollo de un proyecto específico. Las redes son entornos de comunicación de grupo que permiten esa interacción social. El aprendizaje en red posibilita formas de colaboración, basadas en los intereses comunes de los participantes, y no en la coincidencia geográfica (Harasim, 1998).
- **Alta motivación de los alumnos:** Los estudiantes en el proyecto participan en actividades que tienen sentido para ellos, interviniendo en el proceso de planificación, desarrollo y evaluación del mismo. Esto hace que se desarrolle un sentido de pertenencia y responsabilidad ante sus aprendizajes para el logro de los objetivos del proyecto. Papert (1987) sostiene que la clave para que los alumnos sean eficientes en su trabajo y se motiven a realizarlo, es que se involucren con sus tareas y que le encuentren un sentido funcional a la actividad. La motivación suele permanecer durante todo el proceso.
- **Desarrollo de habilidades de investigación:** Hoy en día, estamos en la llamada sociedad de la información, donde gracias al avance en las tecnologías de la información y comunicación (TIC), el acceso al conocimiento está cada vez más cerca de las personas de manera fácil e inmediata. Ante esto, las habilidades que se le exigen la escuela ya no se centran en transmitir la información. Estamos ante el reto de desarrollar habilidades para saber cómo acceder a ella, qué hacer con ella, cómo jerarquizarla y seleccionarla. El proyecto ofrece el desarrollo de habilidades para la búsqueda, clasificación y análisis de la información. Es una estrategia que permite que los alumnos se acerquen al conocimiento como investigadores y manejen toda la información de que dispongan (a través de revisiones bibliográficas, entrevistas, consulta de materiales digitales, observaciones directas, etc.) para dar respuesta al problema o a las interrogantes planteadas en la planificación del proyecto.

#### ***1.4. Para qué incorporar las computadoras: Papel de las TIC en el desarrollo de los proyectos***

- **Herramienta de búsqueda de la información:** Los sistemas informáticos ofrecen un gran potencial para la búsqueda de información. Recursos como enciclopedias multimedia y la información disponible en Internet representan fuentes de información, relevantes y atractivas para los estudiantes. De esta manera los estudiantes de cualquier

región pueden tener acceso a una gran cantidad de información que usualmente estaría a la disposición de pocos estudiantes de instituciones de gran tamaño.

- **Herramienta de integración y presentación:** Uno de los roles principales que puede cumplir la computadora dentro del desarrollo de proyectos es el de servir de integradora de los mismos. La computadora permite combinar fuentes de información de distinto tipo, adaptándose a las diversas fuentes de información y a los distintos estilos de los estudiantes. Esta incorporación de elementos multimedia se enfrenta a la tradicional tendencia de los sistemas educativos a privilegiar el conocimiento verbal que se trasmite tanto por vía oral o escrita (Papert, 1995).

De manera muy sencilla se pueden combinar materiales escritos con sonido, video e imágenes. La disponibilidad de estos recursos pone a la disposición de los estudiantes las alternativas que anteriormente se encontraban disponibles para los productores profesionales de medios audiovisuales. Aunque la calidad y la cantidad de información dentro de un proyecto sea la misma, un producto multimedia tiene un efecto motivacional mucho mayor que su equivalente en texto.

Elaborar la presentación de un proyecto sobre la computadora, exige la organización de la información, lo cual es también un aspecto muy relevante del aprendizaje. Para todos los que han participado en docencia es un hecho que la mejor manera de aprender algo es cuando se debe organizar para enseñárselo a otro. Este ejercicio de organización conceptual es necesario cuando se realiza una presentación informatizada. Es muy relevante definir categorías que agrupen los conceptos, así como relacionar los conceptos, vincularlos con imágenes y entre ellos.

Estas presentaciones no se refieren exclusivamente a las elaboradas con herramientas para presentaciones como Power Point. Pueden realizarse en diversos tipos de formatos como páginas Web, documentos de textos vinculados, pequeños videos o una integración de todas estas y otras modalidades.

- **Herramienta para modelar:** Otra de las potencialidades importantes que tiene la computadora dentro de los ambientes educativos es la posibilidad de generar modelos de los fenómenos estudiados en los proyectos. Por ejemplo, se puede utilizar una hoja de cálculo para realizar un modelo de algún fenómeno como la caída libre de un cuerpo.

Partiendo del conocimiento de las leyes de la física, un estudiante puede programar en la hoja de cálculo las ecuaciones pertinentes y posteriormente predecir y explorar el efecto del cambio de algunas variables con respecto al resultado.

Los estudiantes podrán validar sus modelos matemáticos con el comportamiento real de los fenómenos, e involucrarse en una verdadera actividad científica. Estos modelos pueden desarrollarse mediante el uso de hojas de cálculo o usando lenguajes de programación en los cuales se definan las reglas de funcionamiento de un fenómeno.

Así, además de un conocimiento muy profundo en lo que respecta a los contenidos necesarios para realizar el modelo (en nuestro ejemplo: las leyes de la gravedad), es necesaria una comprensión profunda de las variables implicadas y de las relaciones entre ellas, así como la noción sistémica del fenómeno funcionando dentro de un contexto.

- **Herramienta de organización y manejo de información:** Imaginemos a un grupo de niños trabajando con un proyecto sobre alimentación, recolectando la información nutricional de un gran número de alimentos y construyendo menús con un buen balanceo nutricional. Pues este proyecto lo podrán realizar mediante el uso de sistemas de manejo de información como una base de datos o una hoja de cálculos. De esta manera, se potenciará significativamente el trabajo de los estudiantes introduciendo a la computadora como un recurso para el manejo y la organización de la información que recopile.

### ***1.5. Cómo desarrollar un proyecto***

La metodología de proyectos abarca un proceso continuo que puede ser analizado en tres fases fundamentales: la planificación, la ejecución o desarrollo y la evaluación.

#### **1) Planificación**

- **Selección del Tema:** El tema debe ser suficientemente amplio para poder abarcar los sub-proyectos que desarrollará cada alumno, pareja o grupo de alumnos. Por supuesto, debe ser definido en cooperación: alumnos-educador en base a los intereses y necesidades del grupo. Es importante que de ese tema se seleccione un problema preciso al cual se debe buscar solución o unas interrogantes que ameriten respuestas del grupo. Luego de esto, se debe definir el objetivo o meta a alcanzar al finalizar el proyecto.
- **Tiempo de trabajo:** La duración del Proyecto depende de la profundidad del tema seleccionado. Después de la selección del tema, se debe acordar con los niños cuánto tiempo necesitarán para culminar sus proyectos. El proyecto puede abarcar todo el lapso escolar; igualmente, se pueden desarrollar varios proyectos en un trimestre. Para los niños más pequeños, se recomiendan proyectos de corta duración (de una semana a un mes) debido a los niveles de atención que pueden mantener en torno a un tema.

- **Diagnóstico de los alumnos:** Es fundamental verificar cuáles ideas y conocimientos previos tienen los alumnos sobre el tema o problema del proyecto (a través de una lluvia de ideas, mapas de conceptos o sencillas discusiones grupales), para tener noción sobre cómo visualizan ellos el proyecto y así enfocar el aprendizaje hacia los conceptos desconocidos y no redundar en los conocidos.

Igualmente, se debe hacer un diagnóstico de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales que se desarrollarán mediante el proyecto. Para ello es necesario verificar en el grupo:

- Cuáles son los conocimientos previos que tienen los alumnos en relación a los conceptos a trabajar (especialmente en áreas instrumentales: matemática y lenguaje). Esto se puede chequear a través de mapas de conceptos, pequeñas pruebas, realizando ejercicios en el aula, consultando al educador del curso anterior, revisando pruebas anteriores, entre otras estrategias.
  - Cuáles valores se pretende transmitir (solidaridad, respeto, amistad, responsabilidad, participación, etc.). Para ello, es necesario que el educador consulte a los alumnos sobre sus necesidades de convivencia en el aula y revise los valores que establece el proyecto educativo del centro.
  - Cuáles habilidades y destrezas se desea desarrollar (autoaprendizaje, investigación, creatividad, solución de problemas, etc.). Igualmente, es necesario revisar el proyecto educativo del centro.
- **Integración de contenidos de aprendizaje:** En este momento, el educador realiza la selección de los objetivos y contenidos del currículo correspondientes a cada asignatura o área académica (según el programa de grado y el Proyecto Educativo del Centro) que tengan relación con el tema del proyecto. Asimismo, es recomendable incluir otros contenidos fuera del programa oficial que considere necesario desarrollar.

Los contenidos relacionados con el área de informática deben también planificarse con ayuda del “**tutor**”<sup>11</sup> de informática. En algunos

---

<sup>11</sup> El tutor de informática (o computación) o profesor de informática (o computación), o responsable de aula telemática: es quien se encarga del salón, o laboratorio o taller de informática en los centros escolares. Los nombres varían de un país a otro según la tradición, acuerdos internos, proyectos nacionales de informática ya iniciados o normas administrativas que aplican a los centros de Fe y Alegría. En la medida de lo posible, a través del desarrollo de esta Propuesta se buscará unificar términos. En lo sucesivo, cada vez que se utilice el término tutor en el presente documento, aplíquese a cualquiera de las denominaciones indicadas. Lo mismo entiéndanse como equivalentes los términos aula telemática, laboratorio o taller de computación o informática, entiéndanse como equivalentes; y también los términos informática y computación.

programas curriculares se establecen contenidos para esta área, pero es cierto que algunos planes no lo contemplan. Es importante prever el uso de diversas herramientas informáticas a lo largo del proyecto, que apoyen las actividades de aprendizaje. Esto dependerá de lo que el educador, tutor y alumnos decidan en relación con los objetivos del mismo.

- **Planificación de las actividades grupales:** Estas actividades son las que a lo largo de todo el proyecto promoverán situaciones donde se produzcan conflictos cognitivos en los estudiantes, con el objetivo de cuestionarles sus concepciones previas erradas. Las actividades también contribuyen a mantener alta la motivación de los alumnos para alcanzar la meta del proyecto. Por esto, es muy importante planificarlas de antemano con los alumnos (ellos tienen muy buenas ideas al respecto) designando entre ellos mismos responsables de cada actividad para promover la autogestión en el aula. Estas actividades grupales dependen del tema del proyecto, del diagnóstico realizado y de los intereses del grupo. Algunos ejemplos de éstas son: observación de algún fenómeno, visitas a sitios de interés, experimentos, charlas de algún especialista en el tema, campañas publicitarias, realización de boletines informativos, elaboración de productos digitales (programas multimedia, páginas web, presentaciones), entre otras. Es necesario destacar que estas actividades deben ir acompañadas de sesiones de discusión, donde el educador realice preguntas cognitivamente desequilibrantes, que generen la confrontación de ideas previas con los conocimientos nuevos que se trabajan en la actividad.
- **Selección de los grupos:** Para el desarrollo del proyecto los alumnos pueden trabajar en forma individual o grupal. El trabajo en grupo ofrece importantes ventajas para el aprendizaje cooperativo, donde el alumno construye su conocimiento a partir de las interacciones con otros pares en la resolución conjunta de un problema. Para el trabajo en grupo se recomienda la organización de grupos pequeños, en algunos casos se opta por el trabajo en parejas de estudiantes (por la posibilidad de compartir la computadora en el laboratorio). Para la selección de éstos no existen acuerdos que determine cómo agrupar a los alumnos; lo importante es que los niños se reúnan según sus intereses para realizar la investigación.
- **Selección de los Sub-Proyectos:** Es en este momento cuando cada investigador o grupo de investigadores se plantea su *interrogante* o *problema* a resolver relacionado con el tema general escogido por todos, es decir, no todos los alumnos van a investigar lo mismo del proyecto, sino que cada uno abarcará un aspecto de ese gran tema, y así los aprendizajes serán mucho más variados, profundos y fructíferos. Por ejemplo, si el tema general del proyecto es el deporte, algunos subproyectos podrían ser: las olimpiadas, animales que se

usan en los deportes, el béisbol latinoamericano, la gimnasia, los nuevos deportes, deportistas famosos, etc. Se debe estar muy pendiente del alcance de ese tema escogido por cada uno y también de lo interesante que pueda ser para los alumnos.

- **Planificación del educador:** En este momento, con todos los elementos anteriores, se sistematizará el diseño del proyecto. Es recomendable incluir en esa sistematización:
  - El objetivo general del proyecto: refleja lo que el grupo desea alcanzar al terminar el proyecto.
  - Los objetivos y contenidos conceptuales, valores y habilidades a desarrollar durante el proyecto.
  - Las actividades a llevar a cabo: tanto las seleccionadas con los alumnos, como otras que se consideren importantes para trabajar todos los contenidos.
  - Los recursos que se necesitarán para llevar a cabo las actividades (entre ellos las computadoras y el software educativo).
  - Las actividades de evaluación: durante el proceso del proyecto, desde el mismo momento que se planifica, se debe comenzar a evaluar el proceso de los alumnos a través de distintas técnicas e instrumentos de evaluación.
- **Planificaciones de los alumnos:** Lo interesante de esta metodología por proyectos es que los alumnos son responsables de su aprendizaje. Es por esto, que ellos deben realizar la planificación de su proyecto para determinar: qué van a hacer, cuáles preguntas tienen sobre el tema, cómo lo van a hacer, cuáles recursos utilizarán, cuánto tiempo necesitarán, dónde investigarán... Valen poco los proyectos que se siguen a ciegas, sin tener clara la meta y los medios para llegar a ella. Esta planificación debe ser flexible y con pocos formalismos, sin imponer esquemas rígidos (título- problema- objetivos generales-), pues es sólo una guía para el alumno.

## 2) Ejecución del proyecto

En esta segunda fase, es cuando se comienza a desarrollar todo el proceso de planificación construido, que incluye la realización de las actividades grupales, las estrategias de evaluación previstas y las actividades particulares de cada alumno o grupo de alumnos que darán forma a su proyecto.

Es fundamental incluir continuas reflexiones y recuentos grupales del trabajo que van realizando, para promover el conocimiento de los tópicos particulares de cada sub-proyecto y la colaboración con el trabajo de otros compañeros. Se puede dedicar un espacio en la semana para socializar lo que han aprendido, los descubrimientos que han hecho particularmente, para compartir recursos entre todos, hacer co-evaluaciones y auto-evaluaciones. Con esto, además

de promover actitudes de colaboración en el grupo, se desarrollan competencias para la comunicación oral (haciendo sus presentaciones particulares).

En la ejecución del proyecto se debe considerar también la recolección de toda la información relativa al curso del proyecto: diarios de trabajo, copias de materiales usados, hojas de auto-evaluación, apuntes del alumno y del educador, encuestas aplicadas, impresión de los trabajos del computador, entre otros; e incluirlos en una “carpeta de proyectos” para cada alumno o pareja de alumnos.

Los alumnos por su parte desarrollarán su proyecto particular en esta fase. El educador deberá hacer un seguimiento a estos trabajos para garantizar la puesta en marcha del plan que cada uno estableció al inicio. Puede concertar con ellos reuniones de asesoría (individual, por parejas o por pequeños grupos) y en ellas darles ideas y sugerencias para su proyecto, ofrecerles material de apoyo, motivarlos con nuevas preguntas sobre el tema, etc.

Durante las sesiones en el laboratorio de informática, los alumnos utilizarán los diversos software previstos e Internet para la búsqueda de información, para actividades de integración y presentación de la información y para la generación de modelos de los fenómenos estudiados en los proyectos. Es importante destacar que tanto el tutor como el educador participan en las sesiones de informática conjuntamente para ayudar a los alumnos durante su trabajo.

### **3) Evaluación**

La evaluación del proyecto es un proceso importante y delicado, pues puede derribar todo el trabajo constructivista realizado. Como lo que se desea evaluar son los aprendizajes alcanzados, es fundamental evaluar el proceso del alumno (y no únicamente el producto) pues es allí donde realmente se construyen. La evaluación deberá realizarse en función de las competencias de los contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) previstos en la planificación del proyecto.

Al evaluar se recomienda no abusar de una única técnica de evaluación, recordemos que nuestros alumnos tienen estilos de aprendizaje diferentes y por lo tanto no responden igual ante las diferentes técnicas e instrumentos de evaluación. Si bien es cierto que con un alto número de alumnos en la clase no podemos hacer un trabajo eminentemente constructivista, dedicando la atención necesaria a cada alumno, es importante diversificar nuestras estrategias en la medida de lo posible para dar oportunidad a todos por igual. Tradicionalmente se han utilizado las pruebas escritas como técnica exclusiva para la valoración de los aprendizajes. La metodología por proyectos, por el contrario, nos invita a generar variedad de situaciones formales y no formales de evaluación mediante diferentes instrumentos, tales

como: mapas conceptuales, registro de observaciones periódicas, carpeta de proyectos, socializaciones, investigaciones, entre otros.

Recomendamos la estrategia de diario del proyecto o carpetas de proyectos, pues constituye un importante registro del proceso que ha realizado cada estudiante durante el tiempo del proyecto. En esta carpeta ellos irán anexando sus producciones escritas, los materiales recopilados, las entrevistas realizadas, impresiones de sus trabajos en el computador, dibujos, esquemas, planificaciones, ejercicios, autoevaluaciones, comentarios del educador, etc.

Otro aspecto importante a destacar son las formas de evaluación que deben prevalecer en la metodología por proyectos, no sólo la evaluación experta del educador, sino también procesos de coevaluación y autoevaluación. Una de las habilidades fundamentales que se pretende desarrollar en los alumnos a través de los proyectos es la autogestión de los aprendizajes, y precisamente la autoevaluación es una de ellas. Esta habilidad de autoevaluarse es muy compleja y requiere de ejercicios permanentes de valoración sobre lo que se ha aprendido, es un trabajo de metacognición que realiza el alumno, muy valioso para la construcción del conocimiento; por ello debemos considerarla como prioridad sobre los otros tipos de evaluación. La coevaluación es igualmente un ejercicio valioso para la valoración de otros compañeros, donde deberán construir sus criterios personales para emitir juicios en relación al trabajo de los demás.

Es indispensable que cada pareja socialice al final del proyecto (a su clase y a la escuela) todo lo que han logrado producir, investigar, resolver o construir en su proyecto. Esta socialización puede realizarse de diversas maneras, según la creatividad de los alumnos (exposiciones, carteleras, trípticos, boletines, afiches, ferias, presentaciones electrónicas).

Con relación a la evaluación del trabajo realizado con las computadoras, se recomienda establecer unos criterios que abarquen las habilidades desarrolladas en el uso del software utilizado. Recordemos que el laboratorio es una sucursal del aula y forma parte de los procesos desarrollados en ésta. Por lo tanto la evaluación de lo que realizan en el laboratorio está integrada al plan de evaluación del proyecto. Esta evaluación está a cargo del educador (con apoyo del tutor).

## **2. Internet en los proyectos**

Se abre una gran ventana en la escuela con la incorporación de Internet. La búsqueda de información diversa y actualizada, el intercambio que se puede generar con otros alumnos de otros lugares distantes, haciendo proyectos en conjunto son algunas de las posibilidades que ofrece.

A su vez, Internet puede otorgarles un mayor protagonismo y hacerles asumir un papel más activo en el proceso de adquisición de conocimientos. Internet constituye una invitación abierta a la enseñanza activa (Borrás, 1997).

Siguiendo con la propuesta de incorporar la computadora al aula a través de los proyectos, Internet ofrece interesantes opciones que extienden las metas del proyecto más allá del contexto de la escuela. Harris (1995) presenta tres funcionalidades de Internet para desarrollar proyectos y experiencias educativas: intercambios interpersonales, colecciones de información y resolución de problemas en colaboración.

- **Intercambios interpersonales:** La red ofrece la posibilidad de establecer interacciones con otros estudiantes, expertos o aulas en pro de los objetivos del proyecto, a través del correo electrónico, listas de distribución y/o sistemas de conversación en tiempo real (chat y videoconferencia). Estos intercambios pueden darse para hacer preguntas o encuestas a una persona o grupos de personas, para establecer contacto con un experto en el tema del proyecto o para conformar 'aulas globales' donde dos o más aulas localizadas en cualquier parte del mundo, estudian un asunto específico y participando en un proyecto común.
- **Banco de información:** Internet permite el acceso a infinidad y variedad de información en diversos formatos (texto, sonido, vídeo, imágenes) que son de gran utilidad para el proceso de investigación del proyecto. A través de procesos de búsqueda de información, el alumno obtiene materiales interesantes que deberá seleccionar y organizar para su proyecto. Algunas de las posibilidades que se pueden realizar además de la obtención de información, es la creación de bases de datos con la información recolectada y la publicación electrónica de los proyectos realizados (a través de la páginas web).
- **Resolución de problemas en colaboración:** Consiste en la resolución de casos en colaboración utilizando las redes para comunicarse. Los estudiantes establecen diálogos y discusiones para la búsqueda de soluciones al problema planteado inicialmente. No se trata de una simple distribución de tareas entre el grupo (en este caso estaríamos hablando de aprendizaje cooperativo), sino de aportes permanentes entre el grupo para resolver una a una las tareas que implica el proyecto, favoreciendo habilidades de negociación, aceptación de otras ideas, argumentación, construcción. Harris (1995) describe algunas actividades que pueden realizarse en estos proyectos: búsquedas de información, procesos de escritura electrónica conjunta (escritura colectiva), soluciones a problemas en contextos diferentes, reuniones virtuales y simulaciones en línea.

Actualmente existen iniciativas a nivel internacional que promueven el desarrollo de proyectos telemáticos entre estudiantes y educadores. A continuación mencionamos algunos ejemplos:

- **I\*EARN (International Education and Resource Network):** Es una red internacional de recursos para la educación de una organización global sin fines de lucro, donde participan educadores y estudiantes de varios países en la resolución conjunta de problemas del mundo real. Es una de las redes telemáticas educativas más numerosas, con participación de más de 40 países. Actualmente están involucrados varios países latinoamericanos: Argentina, Brasil, Perú, Colombia, Chile, Ecuador, Costa Rica, Guatemala, México, Paraguay y Uruguay. Tiene amplia experiencia en el diseño y aplicación de proyectos cooperativos. Las direcciones electrónicas son: <http://www.iearn.org>  
<http://www.iearnlatina.org>
- **Enlaces Mundiales para el Desarrollo (World Links for Development):** El Instituto de Desarrollo Económico (IDE) del Banco Mundial desarrolla esta iniciativa de aplicación de las telecomunicaciones en educación, actualmente con una experiencia piloto en Perú, Brasil, Paraguay y Chile. en el desarrollo de proyectos cooperativos entre estudiantes de secundaria. Dirección electrónica: <http://www.worldbank.org/worldlinks>
- **Clases Gemelas:** Es un lugar de encuentro entre educadores latinoamericanos para encontrar “compañero” para sus clases en todo el mundo, de modo que puedan establecer contactos para la elaboración de proyectos cooperativos telemáticos. La dirección electrónica es: <http://www.nalejandria.com/clases-gemelas>
- **National Geographic Kids Network:** Es un programa cooperativo orientado al aprendizaje de las ciencias. Los estudiantes que participan exploran tópicos del mundo real haciendo las funciones de un científico: conducir experimentos, analizar los datos, compartir resultados entre pares. Se conforman equipos de investigadores entre los estudiantes apoyados por científicos de la National Geographic Society. Actualmente participan 44 países de todo el mundo. La dirección electrónica es: <http://www.nationalgeographic.com/kids>
- **Kidlink:** Es operado por una organización sin fines de lucro para promover el diálogo global entre jóvenes de 10 a 15 años. Participan más de 103 países en la comunicación de alumnos para la elaboración de proyectos cooperativos o simplemente para intercambiar opiniones. La dirección electrónica: <http://www.kidlink.org/spanish>

### 3. Trabajando el proyecto en el Laboratorio

En este apartado se desarrollan una serie de ideas relacionadas con las actividades dentro del laboratorio de informática que apoyan el trabajo con los proyectos de aula.

### ***3.1. Organización de los alumnos en el laboratorio***

Los alumnos pueden organizarse de diferentes maneras para el trabajo dentro del laboratorio de informática: individual o grupal; dependiendo del número de computadoras de que disponga la escuela, del número de alumnos por aula y de la organización del horario escolar.

- **Trabajo Individual:** Es una modalidad muy utilizada en la escuela, donde los estudiantes realizan la mayoría de las actividades de clase individualmente. El diseño de las computadoras está pensado en un único usuario trabajando frente a ella (teclado, mouse, pantalla); igualmente muchas aplicaciones (software) educativas están diseñados para el uso individual, presentando actividades específicas y evaluaciones para un solo estudiante. En el laboratorio cada alumno dispone de su computador para desarrollar su proyecto. Una de las posibilidades que ofrece esta modalidad, es que el ritmo de aprendizaje lo determina el propio alumno, y el aprovechamiento del tiempo en máquina es mayor que en la modalidad grupal. Generalmente, por el alto número de estudiantes, se divide la clase en dos grupos para asistir al laboratorio; presentándose el inconveniente de que cuando un grupo está en el laboratorio el otro grupo permanece en el aula con el educador; y no olvidemos que él es el responsable principal de la actividad del laboratorio. En algunos casos, mientras un grupo está en laboratorio junto a su educador, el otro grupo asiste a una clase deportiva, musical u otra actividad que no requiera de la presencia del educador; esta representa una posible solución.
- **Trabajo grupal:** Los problemas logísticos de introducción de computadoras en la escuela han servido para promover un estilo más social en el uso de las mismas, estimulando su utilización en el trabajo por grupos. Generalmente la agrupación de los alumnos es por parejas para trabajar en el laboratorio. Las parejas comparten un computador durante la sesión de clase para el desarrollo de un proyecto común (basado en el proyecto global del curso). Esto ha ocasionado el desarrollo de importantes habilidades colaborativas entre los alumnos al realizar proyectos en conjunto donde deben tomar decisiones, resolver conflictos, aportar ideas y conocimientos, entre otras. Posiblemente los alumnos generen más y mejores ideas al trabajar en equipo, pudiendo conversar sobre la dirección en que avanza el proyecto, sus errores y las estrategias para resolverlos, realizando negociaciones interesantes como por ejemplo los turnos para usar el teclado de la computadora.

### ***3.2. Actividades del laboratorio***

El trabajo dentro del laboratorio de informática implica variedad de actividades, que no sólo contemplan la atención a los alumnos. El laboratorio es el centro tecnológico de la escuela, y por lo tanto debe promover la cultura informática entre alumnos, educadores y demás miembros de la comunidad educativa. El trabajo fundamental es con estudiantes, educadores y

equipos. Algunas de las actividades que se realizan en el laboratorio son: atención a estudiantes, formación de educadores, mantenimiento y actualización de equipos, selección y evaluación de software, información permanente de innovaciones tecnológicas a la comunidad educativa, relación con otras escuelas e instituciones, diseño de proyectos cooperativos entre estudiantes de la misma escuela y entre estudiantes de otras escuelas, control del funcionamiento de equipos, otras.

A continuación mencionamos algunas estrategias que pueden aplicarse en las sesiones de trabajo con los alumnos dentro del laboratorio:

- Reuniones iniciales para recordar lo aprendido en la sesión anterior y acordar el trabajo que se realizará en el día.
- Explicación general del software a utilizar.
- Asesorías colectivas en pequeños grupos e individuales.
- Motivación y estimulación de nuevas ideas para el software que requieran de construcción y creatividad por parte del alumno.
- Uso de variedad de recursos de apoyo (proyecciones, guías, presentaciones multimedia, etc.).
- Nombramiento de mini-tutores para ayudar a los compañeros menos avanzados (que pueden variar de una clase a otra).
- Asignación de retos para trabajar en los programas y profundizar en ellos.
- Demostraciones de otros proyectos o trabajos para motivar a los estudiantes.
- Reuniones de cierre para socializar el trabajo realizado, discutir los problemas y logros que tuvieron, establecer acuerdos para próximas sesiones y reconocer el esfuerzo de los alumnos.

### ***3.3. Algunas sugerencias***

Algunas de las recomendaciones para garantizar la eficiencia del laboratorio son:

- Establecer horas administrativas (mínimo dos en la semana) para acciones de planificación, registro, evaluación de software, mantenimiento de computadoras, entre otras.
- Tener control permanente de los problemas técnicos para su pronta solución.
- Disponer horas para el acceso libre al laboratorio en horario extraescolar, pues resulta muy interesante que los alumnos y educadores puedan utilizar su laboratorio para hacer sus trabajos, sin necesidad de estar en una “clase”. Por ello se propone abrir el laboratorio para ofrecer este servicio informático a la comunidad educativa.

- Tener reuniones periódicas (mensuales o bimensuales) con el grupo de educadores para planificar, socializar y evaluar el trabajo con las computadoras y para capacitarlos en el uso de las diferentes aplicaciones informáticas. Estas reuniones pueden ser grupales y también individuales.
- Establecer contacto con organizaciones, instituciones y otras escuelas que tengan proyectos informáticos.

#### **4. Roles y funciones de los participantes en el laboratorio**

##### **4.1. El tutor de informática**

El tutor o encargado del laboratorio es el responsable de la integración de la tecnología en la escuela. Para su selección, se recomienda que sea preferiblemente un educador con conocimientos de informática, que sea innovador y líder en el centro; lo que permitirá la integración del laboratorio con el aula, pues este tutor conoce de pedagogía lo cual es fundamental para que se generen estrategias didácticas apoyadas en el uso del computador.

Algunas de sus funciones son las siguientes:

- Planificar el trabajo del laboratorio durante el año escolar, basándose en los planes de los educadores.
- Atender a los grupos de alumnos en el laboratorio junto con el educador.
- Formar a los educadores en el uso de la computadora como recurso pedagógico.
- Acompañar a los educadores en la integración del computador en el proyecto de aula.
- Promover la formación de la comunidad educativa en el uso de la informática.
- Velar por el mantenimiento de los equipos.
- Organizar jornadas de socialización de experiencias de los proyectos de aula con los educadores.
- Ambientar el laboratorio con materiales didácticos.
- Diseñar estrategias innovadoras para el trabajo del laboratorio con alumnos y educadores.
- Participar en la evaluación de los alumnos.
- Mantenerse actualizado en el área, asistiendo a cursos, talleres y otros eventos.
- Intercambiar experiencias con otros centros, mediante visitas a laboratorios de informática.
- Establecer contactos frecuentes con el coordinador pedagógico para informarle de las actividades del laboratorio.
- Mantener informada a la comunidad educativa en las innovaciones de las nuevas tecnologías (mediante boletines, carteleras, etc.).

- Evaluar el desarrollo del proyecto de informática educativa en el centro y promover innovaciones.
- Revisar y evaluar software educativo y promover la adquisición de ellos según necesidades, en conjunto con el educador.
- Llevar registros del proceso del laboratorio (asistencias, listado de proyectos, diario, inventario del laboratorio, otros).

#### ***4.2. El educador***

Es una figura fundamental en este trabajo. Tiene la responsabilidad de garantizar el aprovechamiento eficaz de los recursos informáticos para el aprendizaje de su grupo de alumnos. Se apoya en el tutor de informática para integrar éstos recursos innovadores en su plan de clase. Es fundamental su participación en las sesiones de laboratorio. Algunas de sus funciones son:

- Diseñar el proyecto pedagógico de aula e integrar en éste el uso de los recursos informáticos como una de sus herramientas de trabajo.
- Guiar, coordinar y acompañar los sub-proyectos de los alumnos.
- Revisar, evaluar y seleccionar software educativo.
- Atender a los alumnos en el aula informática con apoyo del tutor.
- Registrar y evaluar el proceso del alumno en el laboratorio.
- Diseñar estrategias dinámicas para el trabajo con el computador.
- Formarse continuamente en el uso de las aplicaciones informáticas educativas.

#### ***4.3. El estudiante***

Indiscutiblemente es el protagonista del proceso, por lo que tiene unas responsabilidades en el proyecto:

- Participar en la selección del proyecto que van a realizar.
- Planificar su trabajo.
- Trabajar en conjunto con otros alumnos.
- Utilizar las herramientas del computador para desarrollar su proyecto.
- Participar en la evaluación de sus aprendizajes.
- Socializar su trabajo al finalizar el proyecto.
- Evaluar la actividad del laboratorio y proponer ideas y sugerencias.

#### ***4.4. El equipo directivo***

El equipo directivo, conformado por el director, subdirector y coordinador del centro, es el responsable de gerenciar desde el inicio la incorporación de la informática en la propuesta educativa de la escuela, promoviendo la participación de toda la comunidad (educadores, alumnos, padres, comunidad). Algunas de sus responsabilidades son:

- Integrar la propuesta de informática educativa a los objetivos del Proyecto Educativo del Centro.

- Seleccionar al tutor o responsable del laboratorio.
- Definir las directrices de funcionamiento del proyecto de informática educativa en la escuela conjuntamente con el tutor de informática y los educadores.
- Solucionar problemas y necesidades del laboratorio en relación a dotación de equipos y software.
- Establecer alianzas con instituciones, universidades y empresas en pro del proyecto de informática (para financiamiento, formación, dotación, etc.).
- Favorecer espacios de formación de los educadores en informática educativa.
- Acompañar al tutor de informática en sus funciones.
- Evaluar el impacto de la informática en los objetivos del Proyecto Educativo.
- Promover espacios de formación y uso de las computadoras en la comunidad.

## **5. Competencias que deseamos desarrollar con las TIC**

### ***5.1. Competencias en nuestros alumnos***

La propuesta de incorporación de las TIC en Fe y Alegría está orientada al uso de las herramientas informáticas como un medio para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, en lugar de ser considerada como un contenido sobre el cual aprender o una materia más del currículo escolar. Las computadoras están al servicio de alumnos para promover valiosas experiencias de aprendizaje con posibilidades multimedia, interactivas, simulativas, informativas y comunicativas.

Pretendemos que los alumnos de Fe y Alegría dominen estas tecnologías para que puedan utilizarlas en su desarrollo personal y social. Esperamos brindarles las oportunidades para que desarrollen competencias que resultan críticas para la obtención del éxito en la sociedad actual. Estas competencias incluyen tanto aspectos cognitivos y procedimentales (saber cómo funciona y cómo se usa) como aspectos personales y actitudinales (concebirse como un usuario capaz y “dominador” de la tecnología). El desarrollo de estas competencias les facilitará la integración y el desarrollo exitoso tanto en el mundo laboral, como en el mundo académico a los que esperamos que se incorporen.

Queremos darles oportunidades de formarse en el uso de estas herramientas, que cada día son más importantes en el mundo laboral y académico, y esperamos que adquieran las habilidades apropiadas para comprender y utilizar los aspectos técnicos, sociales, éticos y políticos de las TIC. Para lograrlo, es necesario trabajar la formación en el uso de las TIC en los siguientes aspectos:

- **Cognitivo:** Conocimiento, comprensión y análisis de las TIC (“sé qué son las TIC”).
- **Aplicado:** Utilizar los medios de las TIC para expresar las ideas propias y lograr nuestros objetivos (“puedo utilizar las TIC”).
- **Ético:** Asumir una posición crítica ante las TIC, sus contenidos y la manera en la que funcionan y tratan la información (“puedo discernir entre lo positivo y lo negativo que hay en y dentro de las TIC”).
- **Social:** Comprender los impactos sociales del uso de los medios tecnológicos, así como las potencialidades y peligros que estos representan para la promoción y el desarrollo social y comunitario (“sé lo importante que son las TIC como herramientas para la promoción social y para el desarrollo de mi comunidad y las utilizo para lograrlos”).
- **Actitudinal:** Desarrollar una visión personal en la que se perciban como usuarios potentes de las TIC, facilitando su aproximación a estas tecnologías y su aprovechamiento para el desarrollo personal y comunitario (“soy un buen usuario, no le tengo miedo a las TIC”).

Astigarraga (2000) propone algunos aportes que deben ofrecer las tecnologías en la educación de nuestros alumnos, específicamente en sus capacidades de inserción a la vida activa, cognoscitivas, de equilibrio personal y de relación interpersonal.

- **Capacidades de inserción en la vida activa:** Ayuda a definir y perfila la orientación vocacional, contribuye a una formación tecnológica de base, ofrece una visión amplia del entorno productivo y de su evolución, une el pensar con el hacer, en el contexto de resolución de problemas, desarrolla mecanismos de adaptación y mejora a las nuevas situaciones laborales.
- **Capacidades cognoscitivas:** Contribuye al dominio de procedimientos de resolución de problemas, facilita la aplicación y contextualización de conocimientos de otras áreas, potencia la creatividad y el pensamiento alternativo, ayuda a comprender las relaciones entre el desarrollo tecnológico y el social, permite continuar el aprendizaje con un alto grado de independencia.
- **Capacidades de equilibrio personal y de relación interpersonal:** Favorece y potencia el trabajo en grupo y el contraste y respeto de opiniones ajenas; desarrolla la autoestima y el proceso de toma de decisiones, con la obtención de resultados reales.

Algunas de las competencias que se desea desarrollar en los alumnos de Fe y Alegría, a través del aprovechamiento de las TIC, son:

- Reconocer su propia capacidad de manejar recursos altamente tecnológicos y apropiarse de ellos para su proyecto de vida.
- Valorar los recursos informáticos como medio de información y de comunicación para su aprendizaje.

- Manejar diversos software o programas del computador de edición de texto, hojas de cálculo, graficadores, programas de presentación, bases de datos, entre otros.
- Utilizar la diversidad de software del computador para sistematizar su proceso de aprendizaje en las distintas áreas del currículo escolar.
- Conocer los componentes básicos de la computadora (hardware y software) necesarios para ser usuarios de éstas.
- Utilizar los recursos de la computadora (Internet, enciclopedias electrónicas y otras bases de datos) como fuente de información para explorar, investigar y profundizar sobre contenidos de aprendizaje.
- Aprovechar las posibilidades de comunicación del computador para expresar ideas, sentimientos y experiencias de vida con otras personas.
- Colaborar con estudiantes de otras escuelas en proyectos y actividades educativas de forma comunicativa y constructiva a través de herramientas tecnológicas de comunicación (correo electrónico, chats, foros).
- Obtener y seleccionar información a través de la red de una manera eficaz.
- Analizar críticamente la diversidad de contenidos publicados en la red y evaluar su calidad y pertinencia.
- Valorar la incidencia del desarrollo tecnológico en la comunidad.
- Valorar los nuevos medios de información y comunicación como instrumentos para el conocimiento, el entretenimiento y la interacción con los demás.
- Analizar los usos indebidos de las TIC y proponer alternativas de solución.

### ***5.2. Competencias que deseamos formar en nuestros educadores***

Además de las mismas competencias definidas para los alumnos, se incluyen las siguientes competencias para los educadores:

- Valorar el impacto de las nuevas herramientas tecnológicas en la enseñanza.
- Evaluar, seleccionar y utilizar variedad de software educativo para la enseñanza de contenidos de las diversas áreas curriculares.
- Valorar la importancia de la formación de los alumnos en TIC's, tanto para su futuro desempeño laboral y académico como para su promoción social.
- Diseñar estrategias didácticas apoyadas con recursos informáticos, orientadas a desarrollar las competencias requeridas para los alumnos y a estimular el aprendizaje de los contenidos curriculares.
- Utilizar las TIC como instrumentos para la sistematización y socialización de su gestión educativa.

- Colaborar e intercambiar experiencias significativas con otros educadores aprovechando las herramientas de comunicación electrónica, lo que le permitirá participar en redes de educadores locales, nacionales e internacionales.
- Utilizar las TIC como un medio para su formación y actualización permanente.

### ***5.3. Competencias que deseamos formar en nuestros “Promotores de Informática Educativa”***

Es importante contar con figuras cuya tarea es promover el uso de estas tecnologías en su ámbito de acción, sea éste un centro o región. Estas personas, a quienes para la ejecución de esta Propuesta, llamaremos en lo que adelante “Promotores de Informática Educativa”, son los tutores, profesores de informática o responsables de aula telemática, que poseen una serie de competencias que les habilitan para ejercer labores de promoción de la Informática Educativa al interior de sus centros escolares, en primera instancia, y al resto de los centros de su cercanía geográfica, en segunda instancia, a través del manejo de estrategias que les apoyen en su labor de promoción.

Además de las competencias definidas para los educadores, se incluyen las siguientes competencias para los Promotores de Informática Educativa:

- Promover el desarrollo de las competencias requeridas para los educadores a través de estrategias de formación, seguimiento y acompañamiento permanentes.
- Promover el desarrollo de las competencias requeridas para los estudiantes, a través de estrategias de formación permanente.
- Diseñar y desarrollar estrategias para motivar e incentivar la participación de los educadores en la incorporación de las TIC en su práctica educativa, partiendo de una comprensión de las auténticas resistencias, temores y necesidades de los educadores.
- Comprender, valorar y justificar su rol dentro del proceso, enfatizándose como un promotor social de la propuesta y no como “supervisor” o jefe de área. Sabe que su éxito se medirá en función del logro en el desarrollo de las competencias planteadas para los alumnos, así como en la participación y compromiso de los educadores.
- Promover la creación de redes de apoyo entre educadores.
- Desarrollar propuestas de formación dirigidas a la comunidad educativa en el uso de las TIC.

## **6. La Informática fuera del laboratorio**

Casi siempre, cuando se piensa en computadoras como recursos educativos, viene a la mente la imagen de un “laboratorio” o salón de computadoras, al que asisten los estudiantes según un horario predefinido a realizar actividades, usualmente con el apoyo y la dirección del “profesor de informática”.

Al ser incorporada a la escuela, la informática ha seguido el modelo de materias de “especialistas” como educación física o música, y esto se ha justificado sobre razones económicas (número de equipos necesarios) y de formación de educadores por carecer de la preparación necesaria para asumir la clase de informática). Sin embargo, esta no es la única, ni probablemente la mejor, manera de incorporar estos recursos.

En muchos casos esta modalidad de incorporación ha conspirado severamente contra el éxito de la incorporación de las computadoras, creando cotos cerrados en los que se desarrollan actividades desvinculadas de las experiencias que acontecen en el resto de la institución. Por otra parte se limita el tiempo de acceso de los estudiantes a los equipos, con lo que se complica mucho lograr un uso significativo de ellos.

Retomemos un momento el papel que queremos darle a la computadora en nuestros centros escolares: inmersa en la propuesta pedagógica, al servicio del aprendizaje, alumno activo, compromiso afectivo, liderazgo del educador, contextualizada, adaptada a la realidad particular, integrada al aula y proyectada hacia la comunidad. Esta visión de la informática dentro de la escuela presenta una clara tendencia a llevar los recursos computacionales al contexto real de la escuela y de la vida del alumno, y resulta un contrasentido (muchas veces inevitable por razones económicas) el aislar las computadoras en un aula especial para ellas.

Si llevamos esta propuesta conceptual a su extremo ideal, nos encontraríamos con una escuela en la que no habría ni laboratorio de informática ni profesor especialista en el área de informática. En esa escuela que imaginamos los equipos informáticos no estarían limitados a un aula, sino que estarían presentes en toda la escuela, como recursos cotidianos y comunes. Los veríamos en la biblioteca siendo utilizados por los alumnos para realizar investigaciones, en las aulas de clases para que los estudiantes realicen tareas y asignaciones, e incluso en las áreas de recreación donde las utilizarían para navegar por Internet y revisar sus correos electrónicos.

Por su parte el profesor de informática habría asumido el papel de asesor de sus compañeros en el uso de estos recursos. Serían los educadores de aula los que utilizarían, de manera perfectamente integrada y contextualizada, las computadoras como un recurso cotidiano que se alternaría con la pizarra, la televisión, los juegos y todos los otros recursos que pueda aprovechar para mejorar la formación de sus alumnos.

Es cierto que esta realidad es muy difícil de alcanzar por nuestros centros escolares, los límites más serios son los económicos, pero también está la formación de nuestros educadores y aspectos operativos como la seguridad de los equipos o la infraestructura eléctrica y de telecomunicaciones. Pero esto no implica que debamos conformarnos con lo posible y que no trabajemos para acercarnos lo más posible al ideal.

De esta manera, se deben hacer todos los esfuerzos necesarios por dotar bibliotecas, salas de estudio y todas las áreas posibles de la escuela con estos recursos. Debemos luchar continuamente contra los temores y los peligros que seguramente aparecerán, e intentar, como guía, que las computadoras se conviertan en recursos ubicuos en nuestros centros escolares. Que nuestros estudiantes aprendan a vivir con ellas y a aprovechar todo su potencial y que de esa manera se preparen para vivir y tener éxito en el mundo donde la informática ya se encuentra presente.

## **7. Por qué software optamos**

La variedad de materiales computarizados que existe actualmente en el mercado es innumerable. Ahora bien, cómo saber qué software incorporar en los centros escolares. Tal y como mencionamos anteriormente, el criterio pedagógico constituye un elemento importante al seleccionar un programa computarizado. En Fe y Alegría optamos por programas de entornos abiertos con fundamentación cognitivista y constructivista, dando así respuesta a nuestro modelo educativo donde el sujeto aprendiz es el principal actor del proceso pedagógico, que tiene la responsabilidad de asumir su aprendizaje y hacerlo conciente para formarse como un ser humano íntegro en conocimientos, actitudes y valores (Fe y Alegría, 1995).

No se pretende en esta propuesta ofrecer un listado de programas a utilizar o un tipo específico de software educativo. Nos limitamos a ofrecer orientaciones para que cada centro escolar seleccione los programas que respondan a sus necesidades e intereses, mediante procesos de participación y discusión del personal educativo.

Un criterio importante a tomar en cuenta para la selección de las aplicaciones informáticas, tiene que ver con las áreas de prioridad que plantea tanto el Proyecto Educativo del centro escolar, como la Propuesta de Educación Popular de Fe y Alegría y su Pedagogía, dando atención prioritaria a las competencias básicas de la escuela (lectura, escritura, pensamiento lógico, valores). Por lo tanto, todos los esfuerzos en la escuela deben enfocarse a atender estos ejes fundamentales, y el recurso informático deberá entonces ofrecer las herramientas necesarias para mejorar las competencias de los estudiantes en leer, escribir, pensar lógicamente, resolver problemas y contribuir a la formación del ser a través de los valores humano-cristianos. La prioridad de selección del software educativo debe apuntar hacia esos objetivos. El laboratorio de informática debe ofrecer a los educadores materiales con los cuales pueda diseñar estrategias para la formación integral de sus alumnos.

Por otra parte, Pere Marqués (2000) especifica que, ante todo, los programas a seleccionar deben evitar la simple memorización y presentar entornos heurísticos centrados en los estudiantes, que tengan en cuenta las teorías constructivistas y los principios del aprendizaje significativo, donde además

de comprender los contenidos puedan investigar y buscar nuevas relaciones. Así, el alumno se sentirá constructor de sus aprendizajes mediante la interacción con el entorno que le proporciona el programa (mediador) a través de la reorganización de sus esquemas de conocimiento.

Presentamos a continuación algunas interrogantes que pueden servir de utilidad al momento de escoger el software educativo:

- ¿El software apoya realmente nuestra labor didáctica?
- ¿Favorece la autonomía y autogestión del alumno?
- ¿El entorno permite la interacción con el sistema y posiblemente con otros usuarios?
- ¿Quién ejerce el control de la secuencia de aprendizaje: el computador o el alumno? ¿permite que el estudiante tenga la posibilidad de decidir qué información y en qué orden?
- ¿Desarrolla procesos de alto nivel?
- ¿Resulta motivador y significativo?
- ¿Qué contenido ideológico está detrás del programa (grupos y contextos sociales, ideología implícita, valores)?
- ¿Puede utilizarse en variedad de ocasiones, o una vez recorrido ya no es nuevamente utilizable?
- ¿Los requisitos mínimos de hardware del programa son los adecuados para las computadoras de la escuela?

## **8. La informática en el nivel de educación inicial- preescolar**

Es importante destacar el trabajo que se realiza desde el aula de informática con los más pequeños de la escuela. La informática educativa, así como todas las innovaciones educativas que se incorporen en el preescolar, debe estimular en el niño la imaginación creadora, desarrollar su capacidad pensante, educarlo en la reflexión y el análisis, así como también favorecer el desarrollo del lenguaje, la sensibilidad estética, la conceptualización, la organización y la asimilación de valores.

Los materiales educativos computarizados, a través de la integración de animación, video, sonido, gráficos y textos, son una herramienta potente para lograr estos objetivos. Además, ofrecen la ventaja de atender a las diferencias individuales de cada alumno, de acuerdo a sus intereses y necesidades.

Actualmente existe gran variedad de software educativo dirigido a este nivel, y es necesario contar con criterios válidos que permitan seleccionarlo de acuerdo a las necesidades de la escuela, del educador y de los alumnos.

Como metodología se propone también la elaboración de proyectos, con la diferencia que éstos tendrán metas muy concretas y corta duración, por el nivel de atención y motivación que pueden mantener. Se requerirá entonces una atención muy personalizada por parte del educador y del tutor

de informática; y en caso posible, de otro ayudante auxiliar que pudiera ser un educador, algún padre voluntario o un estudiante de grados superiores.

De los tres a los seis años, la evolución infantil gira alrededor de tres ejes: el lenguaje, el juego y la afectividad (Rodríguez, 2000). En esta etapa, los niños se inician en el mundo escolar y realizan sus primeros aprendizajes formales a través de la observación, la manipulación de objetos, la exploración. Las aplicaciones educativas para esta etapa deben tener un entorno con variedad de imágenes, colores, sonidos y animaciones que capten su atención, con instrucciones sencillas y lógicas, con botones de navegación grandes (fáciles de acceder con el mouse), y con actividades que sean concretas y que no impliquen mucho tiempo de trabajo.

Algunas de las características presentadas por Rodríguez (2000) que debe reunir un software para este nivel son:

- Entornos visuales sin textos, con íconos o figuras grandes para mediar la interacción, sonorización de las instrucciones y refuerzos auditivos. Se recomienda la presencia de un personaje guía que acompaña al niño en su recorrido por el programa.
- Interacción del programa adaptada a la motricidad del niño, con delimitación de zonas grandes para facilitar el manejo del mouse. Debe reducirse el uso de teclas, sin instrucciones alfanuméricas complicadas (nombre, respuestas con texto, etc.).
- Diferentes niveles de dificultad que se adapten a las necesidades del alumno; y preferiblemente la posibilidad de que el educador pueda crear o modificar ejercicios.
- Sistema de diagnóstico y evaluación eficaz del trabajo del niño con el programa.

## V. FORMACIÓN DE LOS EDUCADORES

¿Cómo nos formamos para hacer realidad esta propuesta de informática escolar? En el desarrollo de cualquier intento por incorporar aparatos dentro de los ambientes educativos, uno de los asuntos usualmente más relevantes es el desarrollo de los educadores. Ellos son, a fin de cuentas, quienes se encargarán de aplicar los aparatos a la realidad cotidiana de las aulas de clases.

Como se ha demostrado a lo largo de la historia de las incorporaciones tecnológicas a la educación, uno de los factores críticos en los fracasos ha sido el mantener al margen de los mismos a los maestros y profesores. Usualmente se parte de iniciativas generadas desde oficinas de planificación y coordinación, desde los ministerios o desde fundaciones privadas. Pero cuando se llega a la escuela, esta iniciativa prefabricada se “impone” a los educadores, convirtiendo a su más necesario aliado en, cuando menos, un “resistente pasivo” (Cuban, 1985).

Es por esto que debe hacerse un esfuerzo muy importante para lograr el compromiso y la capacitación de los educadores en torno a cualquier propuesta de informática educativa que quiera desarrollarse. Debe haber claridad en la importancia de los educadores que, como tales, tienen un gran control de lo que ocurre en el día a día de cualquier institución educativa.

Esta capacitación debe estar inmersa en el plan de formación de los educadores en los centros escolares. Si bien es cierto que en la realidad cotidiana de los centros se dificultan los espacios de formación permanentes y que existe la necesidad de formación en diversas áreas, no se puede dejar de lado (como generalmente sucede) la capacitación en informática educativa, ya que es una innovación que requiere de acercamiento a un recurso, a su utilización y aprovechamiento. Los educadores suelen tener temores en el manejo de las computadoras ante el desconocimiento que tienen de ellas. Su manejo requiere de un proceso gradual para su conocimiento y su aceptación como un recurso valioso y útil para su trabajo pedagógico.

## **1. Acciones para el compromiso de los educadores**

Se hace necesario planificar acciones que explícitamente conduzcan al compromiso de los educadores con la propuesta de trabajo que se intenta implantar. Algunos lineamientos que, a nuestro juicio, deben seguirse en este proceso son los siguientes:

### ***1.1. Incorporación progresiva***

Los educadores deben ser incorporados progresivamente a la aplicación de la propuesta, en este caso, el desarrollo de proyectos. Aunque este lineamiento pareciera evidente, sorprendería la cantidad de ocasiones en las cuales se les exige que se incorporen repentinamente a procesos y situaciones educativas totalmente novedosas.

Estas incorporaciones repentinas, como toda adaptación a cambios bruscos, terminan por generar ansiedades en los educadores, quienes se refugian rápidamente en su conocida y segura “manera antigua” de hacer las cosas.

Por esto es necesario concebir el proceso de implantación de estos cambios como un proceso progresivo, en el cual los educadores se irán involucrando progresivamente y, a medida que obtengan resultados, se involucrarán más y más profundamente.

### ***1.2. Inicio estructurado***

En relación cercana con el lineamiento del inicio progresivo, se encuentra la necesidad de prescribir, de una manera muy estructurada, el inicio de la aplicación de las innovaciones.

Cuando un educador se enfrente por primera vez a aplicar nuevos recursos de enseñanza y aprendizaje, debe contar con guías, ejemplos y modelos que le permitan reducir la incertidumbre y controlar la ansiedad que naturalmente le produce incorporar recursos, tan atractivos y protagónicos, como las computadoras.

Para las primeras sesiones de trabajo con la metodología por proyectos apoyados en las TIC, se deben desarrollar planificaciones de ejemplo con prescripciones claras de lo que se debe hacer en cada sesión, los materiales y recursos que el educador necesitará, las maneras de evaluar el avance del proyecto y hasta algunas alternativas de acción ante circunstancias inesperadas. Estas prescripciones permitirán al educador ir adaptándose progresivamente al nuevo recurso, comprendiendo sus potencialidades y limitaciones, sus oportunidades y amenazas. De esta manera el educador tendrá un buen mapa de navegación con el cual sortear sus momentos de duda, desconocimiento e incertidumbre.

Hay que recordar especialmente que, en esta área en particular, los alumnos suelen tener un ritmo de aprendizaje muy superior al de sus educadores. Esta situación produce en el aula de clases una dinámica poco usual, la del alumno que “sabe más” que su educador.

Esta situación puede ser muy novedosa tanto para los alumnos como para los educadores, por lo que tendrán que aprender a desenvolverse dentro de ella. Así, los educadores deberán aprender a lidiar con niños que pueden saber más que ellos en cuanto a temas específicos, y los estudiantes tendrán que aprender a relacionarse con un educador que no necesariamente tiene todas las respuestas, pero que lleva el pulso de las actividades de aprendizaje que se dan dentro del aula.

Debe existir mucho cuidado en no convertir estas prescripciones en recetas impuestas o soluciones instantáneas a la planificación. El educador debe conservar siempre su autonomía de trabajo dentro del aula, y debe, progresivamente ser más independiente de estas recetas y más creativo en la planificación de sus actividades.

### ***1.3. Formación en informática***

Es muy importante tener en cuenta que los educadores que tienen éxito en la incorporación de la informática a sus aulas suelen ser, antes de eso, usuarios eficientes de la computadora. Es necesario que los educadores se sientan confiados al utilizar la computadora y en confianza con ella.

Se deben realizar esfuerzos para formar a los educadores como usuarios cotidianos de las computadoras. No como expertos técnicos, sino como usuarios personales que comprenden la manera de sacar provecho de las computadoras para desarrollar el trabajo y que conocen sus potencialidades y sus limitaciones.

Uno de los primeros pasos para la formación de los educadores es la capacitación en el área de la informática, y uno de los primeros pasos dentro de esto es crear la relación de confianza y de dominio del educador sobre la computadora.

Una vez que el educador tenga esta sensación de dominio se puede proceder a realizar una formación sobre las maneras de utilizar estos recursos

dentro de ambientes educativos. Para aprovechar las potencialidades didácticas de la computadora es necesario saber aprovechar las potencialidades que esta herramienta puede brindar personalmente.

#### ***1.4. Formación didáctica***

Como complemento de la formación en informática, es necesario realizar un proceso de formación específico en lo relativo al uso educativo de los recursos informáticos. Se requiere formar a los educadores en lo que se espera que sea el uso que darán a las computadoras como recursos de aprendizaje.

Esta formación debe incluir un aspecto conceptual, en el cual se presente conceptualmente la propuesta de trabajo y se pondere en comparación con otras alternativas de uso.

También es muy importante incluir actividades de carácter práctico en las cuales los educadores se familiaricen con la operatividad esperada dentro del desarrollo de la presente Propuesta.

Por último es importante brindar oportunidades de formación en lo relativo a la planificación y evaluación de actividades que sean ejemplos del desarrollo de la Propuesta.

#### ***1.5. Modelaje en la formación***

El diseño de las actividades de formación de los educadores debe partir de la premisa que dice: "*Los educadores enseñan como fueron enseñados y no como se les dijo que enseñaran*". Estos autores demostraron que el efecto del modelaje del proceso de formación es mucho más efectivo que el efecto que puede tener la transmisión de conceptos sobre la mejor manera de enseñar.

Las actividades de formación de los educadores deben caracterizarse por ser ejemplos de la propuesta que se espera que ellos apliquen en el futuro. Debe evitarse la frecuente paradoja entre el cómo se enseña y lo que se dice de cómo se debería enseñar. Esta paradoja es clara en el ejemplo de una sesión teórica en la que se nos convence de la superioridad de los métodos prácticos y experienciales para el aprendizaje.

Así, la estrategia didáctica de los proyectos, que se presenta como metodología esencial de esta Propuesta, debe ser la que se utilice como estrategia primaria en las actividades de formación de los educadores. Además del gran poder del modelaje para la formación, el educador comprenderá el rol de los alumnos, al participar en ese rol de las experiencias de desarrollo profesional.

#### ***1.6. Comunidad de desarrollo***

Para el avance de la presente Propuesta es necesario conformar comunidades de educadores en las cuales cuenten con apoyo a la hora de implementar la informática educativa centrada en proyectos. Se ha demostrado que las iniciativas de cambio exitosas dentro de las escuelas son aquellas en las

que se involucra un número significativo de educadores. Los casos en los que los entusiastas son educadores aislados tienden a fracasar, mientras que los exitosos suelen mostrar comunidades de apoyo dentro de las que se insertan los entusiastas.

Estas comunidades deben comenzar a construirse en los momentos destinados para la formación, que son oportunidades de oro para su desarrollo. Pero además deben mantenerse continuamente en el desarrollo de la Propuesta.

Así, para crear y mantener comunidades de aprendizaje y reforzamiento mutuo, puede ser necesario, además de la formación inicial la constitución de grupos de apoyo, en los que se reúnan periódicamente los educadores participantes para evaluar los avances y las dificultades presentadas en el desarrollo de la Propuesta. Sobre este análisis deben definir líneas de acción que de manera coordinada profundicen progresivamente la aplicación de la Propuesta.

Por aspectos logísticos estos grupos deben estar conformados por regiones cercanas, aunque no se descarta el desarrollo de comunidades virtuales en las cuales se aprovechen las posibilidades de la Internet para mantener las comunicaciones y el intercambio.

Por esto es necesario brindar un espacio electrónico en el cual puedan intercambiar información y construir la red de cooperación y de pertenencia más amplia a la comunidad del centro educativo o de la región.

### ***1.7. Seguimiento***

Se debe contar con un sistema de seguimiento permanente que permita lograr una visión integral del desarrollo de la Propuesta en las diferentes instituciones y zonas. Luego de las experiencias de formación inicial, es necesario que ocurran actividades de seguimiento en las cuales se observe el desempeño de cada uno de los educadores participantes en el desarrollo de la Propuesta.

Este seguimiento debe diferenciarse de una supervisión. En el modelo de seguimiento propuesto se entiende que esta es una actividad de asesoría o *coaching*, más que de evaluación. La idea es enfrentar, apoyados en la comunidad de desarrollo, los problemas y encontrar vías para afrontarlos y vencerlos.

En esta explicación se destaca la importancia de que el seguimiento tenga un componente comunitario, ya que esta comunidad debe convertirse en la principal fuente de ideas con las que puedan contar los educadores participantes.

Es necesario desarrollar materiales, no sólo para la formación de los educadores, sino materiales “de aula” que les estructuren y les orienten en el proceso de incorporación de estas nuevas tecnologías y sobre todo de estas nuevas maneras de hacer las cosas.

## 2. Espacios de formación en los centros escolares

Al hablar de espacios formación, hacemos referencia no sólo a jornadas de capacitación, sino también a jornadas de reflexión, de construcción, de evaluación, de sistematización y de socialización de experiencias. A continuación presentamos diferentes tipos de jornadas formativas que se pueden realizar en los centros escolares:

- **Jornada de adiestramiento o inducción:** Es indispensable cuando el educador trabaja por primera vez en el proyecto de informática de la escuela. Tiene como finalidad formarlo en informática educativa (concepciones de la informática en la educación, técnicas metodologías para su aplicación en el aula, software educativo, manejo del computador, etc.). Su duración suele ser mayor de 8 horas.
- **Talleres:** Tienen como objetivo formar a los educadores en un área o contenido específico, bien sea en el aspecto pedagógico o en el tecnológico. La duración suele ser entre 4 y 8 horas.
- **Círculos de estudio:** La idea de esta jornada es reflexionar sobre un tema específico entre educadores y tutor de informática, en base a un material que previamente ha sido entregado y leído por cada uno. En ella se comenta el material, se discuten ideas, se comparten dudas y se reflexiona sobre cómo puede esa lectura contribuir al mejoramiento de la calidad educativa de la escuela mediante las TIC. Son jornadas de corta duración, aproximadamente entre 1 y 2 horas. También llamados círculos de aprendizaje.
- **Jornadas de planificación:** Son jornadas de trabajo entre educadores para la planificación del trabajo a realizar con apoyo del laboratorio de informática. Son de gran utilidad porque se intercambian estrategias, ideas, experiencias y recursos que refuerzan los planes particulares de cada educador. En estas jornadas se puede lograr el acuerdo entre varios cursos para elaborar proyectos en conjunto. Igualmente, en estas jornadas se establecen acuerdos para la adquisición de nuevos software y para los temas de formación que requieran según sus intereses y necesidades.
- **Jornadas de evaluación:** Similares a las jornadas de planificación, son espacios de trabajo, en este caso para la evaluación del proyecto de informática en la escuela. Puede realizarse al final de cada trimestre o al final del año escolar. En ella, se determinan debilidades y fortalezas en relación con el uso de la computadora para el aprendizaje, el software utilizado y la labor del tutor como acompañante; igualmente, se socializan experiencias exitosas, y se establecen acuerdos o recomendaciones.
- **Jornadas de asesoría:** Se diferencian de las otras alternativas, porque son espacios de atención individualizada a los educadores para la discusión sobre el software a utilizar en el proyecto, la reflexión sobre los procesos de aprendizaje de los alumnos utilizando la computadora, la aclaración de dudas, la capacitación específica en un software, la preparación de actividades en conjunto educador-tutor, la evaluación de un software, entre otras posibles actividades.

## VI. CONSIDERACIONES FINALES

A lo largo de este documento se ha presentado la “Propuesta de Integración de las TIC a los centros escolares de Fe y Alegría”, fruto de la reflexión y experiencia de educadores de los diferentes países del Movimiento y asesores especialistas en el área, la cual pretende ofrecer caminos para fortalecer los procesos educativos de los centros escolares.

Numerosas experiencias de incorporación de computadoras en centros escolares han fracasado por no tener claridad en el uso que se quiere hacer de ellas. La importancia del aprovechamiento de los nuevos medios depende fundamentalmente del uso que hagamos de éstos, y no de los medios en sí mismos. Con el simple hecho de tener computadoras en la escuela no nos convertimos en mejores educadores ni los alumnos en aventajados, es necesario utilizarlas con sentido para obtener logros significativos en la enseñanza y el aprendizaje.

Esta Propuesta, por tanto, pretende dar el marco necesario para orientar el proyecto de cada centro escolar bajo los objetivos del Ideario de Fe y Alegría. Deberá ser estudiada y considerada por toda la comunidad educativa (educadores, directivos, alumnos, padres) para así construir una propuesta propia que se adapte a las condiciones y realidades de la escuela. La participación de la comunidad educativa en la toma de decisiones de los proyectos de informática de los centros es fundamental para garantizar el mayor aprovechamiento de los recursos y promover sentimientos de pertenencia y de compromiso hacia éste.

A continuación se destacarán algunas de las ideas fundamentales presentadas a lo largo del documento:

### **Las opciones que descartamos:**

- Clases de informática
- Alfabetización informática
- Búsqueda de información para otras materias

### **El proyecto de informática en los centros puede fracasar cuando:**

- Carece de metas, objetivos y estrategias de acción.
- La comunidad educativa (educadores, alumnos, padres, directivos) no están involucrados.
- No existen en la escuela espacios de formación para los educadores.
- El equipo directivo no cree en el proyecto.
- Los equipos y software existentes están desactualizados.
- El tutor carece de formación pedagógica.
- El tutor y los educadores no buscan innovaciones en la integración de la informática en los procesos pedagógicos.

### Acuerdos Importantes:

- Coherencia con los objetivos del Proyecto Educativo del centro y con el Proyecto Institucional de Fe y Alegría.
- Integración de diversos recursos informáticos.
- Participación activa del educador en las sesiones de informática.
- Tutor de informática con formación pedagógica.
- Computadoras como recursos del aula.
- Formación permanente de los educadores en informática educativa.
- Evaluación, selección y adquisición de software según las necesidades educativas.
- Proyección en la comunidad de la informática.
- Sistematización de experiencias para socializarlas entre los centros educativos (de todos los países) del Movimiento, propiciando así una red de intercambio entre educadores.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adams, S y Burns, M (1999). *Connecting Student, Learning and Technology*. Austin-Texas USA: Southwets Educational Development Lab.

Adrián, M. (2000). *Experiencia de las escuelas de Fe y Alegría en Informática Educativa*. En revista *Candidus*, 13 [En línea] <[http://www.revistacandidus.com/revista/edici\\_25f3n13/cybercultura.htm](http://www.revistacandidus.com/revista/edici_25f3n13/cybercultura.htm)> [septiembre, 2002].

Blank, M. y Berlin, L. (1991) *The Parents Guide to Educational Software*. Microsoft Press, Redmond, USA.

Cavalier, R. y Reeves, T. (1993). International Perspective on the impact of Computing in Education: Introduction to Special Issue. En *Educational Technology*. Vol. 23, No. 9, pp. 7-11.

Coll, C. (1987). *Psicología y Curriculum*. Madrid: Paidós.

Coll, C. (1999). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Editorial GRA<sup>o</sup>.

Cuban, L. (1985). *Teachers and Technology*. New York: Columbia Teachers Press.

Fe y Alegría (1995). *Identidad de Fe y Alegría*. Caracas: autor.

Fe y Alegría (2000). *Escuela Necesaria: proyecto para la acción de Fe y Alegría*. Caracas: autor.

Fe y Alegría (2002). *Escuela Necesaria: proyecto para la acción de Fe y Alegría*. Caracas: autor.

Federación Internacional de Fe y Alegría (2000). *Educación Popular y promoción Social. Propuesta de Fe y Alegría*. Caracas: autor.

- Federación Internacional de Fe y Alegría (2000). *Educación, Tecnología y Desarrollo*. Revista Internacional Fe y Alegría, No. 1, Caracas: autor.
- Federación Internacional de Fe y Alegría (2002). *Retos de la Educación Popular*. Revista Internacional Fe y Alegría, No. 3, Caracas: autor.
- Galvis, A. (1994). *Ingeniería del Software Educativo*. Bogotá: Uniandes.
- Gomez Ríos, F. (2001). *Aplicación de la informática al curriculum escolar: red Enlaces*. Viña del Mar: Universidad Católica de Valparaíso.
- Gros Salvat, B. (1997). *Diseños y programas educativos: pautas pedagógicas para la elaboración de software*. Barcelona: Ariel.
- Gros Salvat, B. (1992). *La inteligencia artificial y su aplicación en la enseñanza*. En Comunicación, Lenguaje y Educación (13) (73-80 pp.).
- Gros Salvat, B. (2000). *El ordenador invisible*. Barcelona: Gedisa.
- Harasim, L., Hiltz, S.R., Turoff, M. y Teles, L. (1998). *Redes de aprendizaje: guía para la enseñanza y el aprendizaje en red*. Barcelona: Gedisa.
- Harris, J. (1995). Organizing and Facilitating Tellecolaborative Projects. The Computing Teacher, 22 (5). [En línea] <<http://www.ed.uiuc.edu/Mining/February95-TCT.html>>
- Katz, L. (1994). *The Project Approach*. ERIC Digests (ED 368 509)
- Ladrón de Guevara, Irene (1994). *El ambiente pedagógico propuesto por S. Papert: ambiente logo*. Centro de Informática Educativa de IBM de Venezuela.
- Llano, J. de (1991). *Efectos de la programación con LogoWriter sobre la metacognición y la responsabilidad ante el logro intelectual en niños*. Tesis de Grado no publicada. Universidad católica Andrés Bello. Caracas, Venezuela. Escuela de Psicología.
- Llano, J. de (1992). *Efectos de la Programación con Logo*. Memorias del Congreso Iberoamericano de Educación e Informática. Caracas: OCEI.
- Medina, M. (1998). *La práctica docente a la luz del constructivismo*. [En línea] <http://see.michoacan.gob.mx/Suplementos/Reforma4/constructivismo4.htm>
- Papert, S. (1981). *Desafío a la Mente*. Computadoras y Educación. Buenos Aires: Galápagos.
- Papert, S. (1995). *La máquina de los niños. Replantearse la educación en la era de los ordenadores*. Barcelona: Paidós.
- Pere Marqués (1996). *El software educativo*. [En línea] <[http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques\\_software/](http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/)> [septiembre, 2002].
- Pere Marqués (2000). *Tipología de los materiales didácticos multimedia*. [En línea] <<http://dewey.uab.es/pmarques/tipolog1.htm>> [septiembre, 2002].
- Pérez Esclarín, A. (1999). *Más y mejor educación para todos*. Caracas: San Pablo.
- Rodríguez, M. (2000). *Evaluación de software en educación infantil*. [En línea] <[www.quadernsdigital.net/Hemeroteca/quaderns/sumario1/sumario1\\_19.html](http://www.quadernsdigital.net/Hemeroteca/quaderns/sumario1/sumario1_19.html)>
- Rodríguez, J. y Zuñiga, M. (2001). *Para qué Internet en la educación*. Fundación Omar Dengo.
- Sherry, L. (1997). *An Integrated Technology Adoption and Diffusion Model*. En <<http://www.cudenver.edu/public/education/sherry/pubs/aect98.html>> [Agosto, 2002]

Sherry, L., Billig, S., Tavalin, F., & Gibson, D. (2000). *New insights on technology adoption in schools*. En T.H.E. Journal, 27 (7), 43-46.

Squires, D. Y McDougall, A. (1994). *Cómo elegir y utilizar software educativo*. Madrid: Morata.

Turkle, S. (1998) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Vygotsky, Lev (1979) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.

Wilson, B., Sherry, L., Dobrovolny, J., Batty, M., & Ryder, M. (2000). Adoption of learning technologies in schools and universities. En H. H. Adelsberger, B. Collis, & J. M. Pawlowski (Eds.), *Handbook on information technologies for education & training*. New York: Springer-Verlag.