

**EPUBLICA DE COSTA RICA
CONSEJO SUPERIOR DE EDUCACION**

TRASLADO DE ACUERDO

ACUERDO: PROPUESTA DE MODIFICACION DEL PLAN DE ESTUDIOS DE III CICLO DE LA EDUCACION GENERAL BASICA PARA LA INCLUSION DE DOS LECCIONES DE LABORATORIO DE INFORMATICA EDUCATIVA.

SESION No.: 76-97

FECHA: 14 DE OCTUBRE DE 1997

ASUNTO: Trasladar al interesado para su conocimiento

CC: Dr. Eduardo Doryan Garrón - Ministro de Educación
Lic. Stéfano Arias Ocampo - Viceministro de Educación
MSc. Víctor Ml. González B. - Asesoría Principal
Lic. Marvin Mathews E. - Director Asesoría Técnico Jurídica
MSc. Silvia Víquez Ramírez - Directora Ejecutiva, CENADI
Licda. Fressy Aguilar- CENADI
Lic. Félix Barrantes Ureña-Director División Control de Calidad y M.
Licda. Zahyra Morgan - Directora, Dpto. de Evaluación Educativa
MSc. Amparo Fernández S. - Directora, Educación Académica
MSc. Henry Fallas Sojo - Coordinador Académico de Secundaria
Acta
Expediente
Copiador

Anexo: lo indicado

INTRODUCCIÓN

Sin haber agotado realmente la Era Industrial Costa Rica inicia el abordaje de la Era Informática, incorporando las herramientas tecnológicas propias de este momento, a los diversos quehaceres de la sociedad de finales del siglo XX.

Es así como instrumentos que hasta hace poco tiempo eran considerados del dominio de expertos (como las computadoras y las telecomunicaciones) se han convertido en herramientas familiares para una cantidad cada vez mayor de ciudadanos.

Las consideraciones no solamente del contexto nacional sino también del panorama internacional, que se caracteriza por la globalización de los mercados, la información, la política y la cultura, en medio de una revolución científico-tecnológica y una crisis axiológica y ecológica, obligan al sistema educativo por un lado a reconocer la realidad que enfrentan los individuos y, por otro, a modernizarse en busca de ofrecer las mejores opciones de aprendizaje posibles.

JUSTIFICACIÓN

El Ministerio de Educación Pública ha definido la Informática Educativa como uno de los procesos educativos que deben ofrecerse a la nuevas generaciones, de manera que se pueda garantizar que efectivamente Costa Rica transite hacia el nuevo siglo.

Sin embargo, es importante reconocer que la simple incorporación de la tecnología no garantiza que exista un verdadero impacto en el sistema educativo costarricense. La preparación constante y permanente de los docentes, así como la apropiación que tengan los estudiantes a través de un continuo acercamiento pedagógico con los recursos tecnológicos y de comunicación es lo que orienta un cambio cualitativo en la educación.

Pues la calidad en la educación implica, entre otros, vigencia y actualización de los conocimientos, contenidos y recursos, de manera que sean acordes con la sociedad de finales del siglo XX que permitan a los estudiantes adquirir los conocimientos y destrezas que requerirán para incorporarse a los procesos sociales y productivos de la sociedad del siglo XXI.

LOS ANTECEDENTES

Contando con una tradición educativa centenaria, el país hizo un esfuerzo consciente por permitir que las herramientas informáticas pudieran aprovecharse en el ámbito de la educación para preparar adecuadamente a los costarricenses para enfrentar el siglo que se avecina. De esta forma, en 1985, siendo Ministro

- el apoyo y relanzamiento de los Programas de Informática Educativa que existían en Costa Rica, fortaleciéndose cualitativamente y procurando alcanzar el 50% de la población escolar del país y el 100% de las instituciones de III Ciclo, hasta 1994.

El cumplimiento de la primera tarea se inició con el Seminario-Taller de Reflexión sobre Política en Informática Educativa, y con la publicación de la MEMORIA (MEP, 1994), que recoge el pensamiento nacional sobre la informática educativa en los diferentes niveles y especialidades en educación.

De este Seminario-Taller se desprendió la Política en Informática Educativa, sustentada en la necesidad de orientar la informática educativa en el país hacia enfoques educativos heurísticos y constructoristas, utilizando los recursos tecnológicos disponibles, como herramientas de aprendizaje. (Ver Memoria del Seminario Taller de Reflexión sobre Política en Informática Educativa, 1994).

El cumplimiento de la segunda tarea se acometió, por un lado, por medio de la creación y fortalecimiento del Departamento de Informática Educativa del Ministerio de Educación Pública, el nombramiento de un Director(a), y una auditoría general del funcionamiento y administración de los Centros de Informática Educativa, instalados en instituciones de educación secundaria, con el apoyo de las Divisiones Curricular, Jurídica y Financiera.

De igual manera se genera el nombramiento inicial de cinco asesores en informática educativa para III ciclo y la capacitación de todos los Coordinadores de los Centros de Informática, en concepciones teóricas y política de informática educativa.

Por otra parte, durante la gestión 1994-1998, se ha apoyado al Programa de Informática Educativa que llevan en conjunto el Ministerio de Educación Pública y la Fundación Omar Dengo, con el nombramiento de catorce asesores de informática educativa adicionales, así como el fortalecimiento de las relaciones con la Fundación Omar Dengo.

El cumplimiento de la tercera tarea se ha iniciado con la capacitación del recurso humano necesario y la instalación de los primeros 20 laboratorios de informática educativa en otras tantas instituciones de educación secundaria.

De igual forma, mediante el convenio que se conceptualizó y firmó con la UNESCO (refrendado por la Contraloría de la República), y contando con el empréstito que la Asamblea Legislativa aprobó con el Banco Centroamericano de Integración Económica BCIE, se inició el Programa de Apoyo a la Ampliación y Consolidación de los Servicios de Informática Educativa en Costa Rica, cuya

- *Las interacciones de los estudiantes permiten el intercambio de perspectivas para la construcción del conocimiento dentro del contexto social.*

La dinámica pedagógica debe promover, además, la interacción entre docente-alumno, alumno-alumno y alumno-objeto de conocimiento, bajo el marco del trabajo participativo.

PROPUESTA DE MODIFICACIÓN AL PLAN DE ESTUDIOS

Desde 1995, el Programa de Informática Educativa para III ciclo, ha utilizado el modelo de articulación administrativa y pedagógica siguiente :

El profesor de materia básica decide cuándo pasar y cuál es el contenido curricular (del temario de estudios) que desarrollarán sus estudiantes en el Laboratorio. En este modelo el coordinador de laboratorio asume funciones técnicas (administración del laboratorio, selección y familiarización de herramientas, planeamiento, administración horaria del Laboratorio), pedagógicas (planeamiento compartido con el profesor y capacitación a profesores).

Las actividades propuestas a los estudiantes se desarrollan, a grandes rasgos, en tres niveles :

a) Logros: Actividades con objetivos puntuales, desarrolladas generalmente en una sesión (dos lecciones), donde se presentan aspectos de herramienta y tópicos básicos de la materia, sugeridos por el coordinador del laboratorio.

b) Retos: Actividades presentadas en forma de problema, realizadas entre una y tres sesiones que demandan mayor atención en un tema dado.

c) Proyectos: Proceso que requiere un espacio prolongado de sesiones (cuatro o más sesiones) que implica trabajo dentro y fuera del laboratorio en el ámbito de planeamiento, exploración de herramienta, investigación, colaboración, implementación, seguimiento, presentación, retroalimentación y discusión. Al contrario de logros y retos, los proyectos ofrecen un marco más flexible de implementación y del contenido del trabajo mismo. Sin embargo, este último nivel es la opción menos desarrollada, debido a que carece de las características anteriores porque los profesores ceden parte de su tiempo curricular, el cual, de por sí, ya es limitado debido a la carga académica.

La experiencia acumulada como coordinadores y asesores, aunado a los resultados de las investigaciones realizadas como parte del seguimiento del PRIES ha demostrado que esta articulación presenta algunas inconveniencias que disminuyen la efectividad del esfuerzo desempeñado, entre ellas, destacan las siguientes que se han presentado en algunos casos :

REORIENTACIÓN DEL PROGRAMA DE INFORMÁTICA EDUCATIVA PARA III CICLO

Lo anteriormente expuesto unido a la visita reciente del Dr. Seymour Paper y sus apreciaciones acerca del Programa, permite reorientar el rumbo de la forma de trabajo en los Laboratorios de Informática en la Educación Secundaria.

Las apreciaciones relevantes que el Dr. Papert manifestó están orientadas al trabajo por proyectos, con el objetivo de lograr una mayor profundización y énfasis en los intereses de los estudiantes, para que ellos puedan lograr destrezas e ideas poderosas, involucrando aspectos tanto teóricos como de aplicación.

Otra apreciación importante de destacar es el tipo de interacción que se debe dar entre el profesor y el coordinador del laboratorio, y de estos con los estudiantes para poder realizar sus proyectos, al ser los dos mediadores del proceso, involucra un trabajo metodológico diferente que implica esfuerzos por parte de todos los actores.

Unido a esto, el Dr. Papert, presenta el uso de la herramienta Micromundos elaborada para contextos constructivistas que permite de forma transparente:

- *Introducción a Windows 95.*
- *Elaboración de archivos con fácil acceso de navegación por el Internet, con la creación de páginas WEB.*
- *Desarrollo de proyectos curriculares y no curriculares que permiten construcciones significativas con soporte multimedia.*
- *Desarrollo de destrezas cognitivas (toma de decisiones, resolución de problemas, toma de conciencia).*
- *Favorece la implementación de estilos de aprendizaje.*
- *Permite la profundización en programación.*
- *Propicia el desarrollo del pensamiento lógico-matemático.*
- *Permite la utilización de herramientas genéricas de manera transparente.*

El Programa de Informática Educativa para III ciclo de la Educación General Básica constituye una base que debe garantizar al estudiantado tener acceso a herramientas informáticas, mecanismos y estrategias de aprendizaje más creativos, flexibles y significativos, aptos para la construcción del conocimiento y la expresión de sentimientos, y que favorezcan la comunicación entre estudiantes y docentes dentro del país, y con otros estudiantes y docentes del planeta.

- Dar el apoyo suficiente a los proyectos de capacitación para los coordinadores y docentes en situaciones de aprendizaje novedosas no convencionales, con participación constructiva y en un ambiente interactivo.

POR TANTO.

En función de las sugerencias propuestas en la presente sesión, el plenario del Consejo Superior de Educación ACUERDA CON CARACTER DE FIRME, el texto resolutivo siguiente:

1. Autorizar al Ministerio de Educación Pública la inclusión de dos lecciones en el Plan de Estudios de III Ciclo de la Educación General Básica para el Laboratorio de Informática Educativa.

2. Aprobar la fundamentación sugerida para el Programa de informática Educativa de la Educación Secundaria al tenor de lo dispuesto en la presente Acta.

Atentamente,


César Fernández Rojas
Secretario General

CONSEJO SUPERIOR DE EDUCACIÓN

