



Uso eficiente de una computadora en el aula

Guía para docentes



Los proyectos de aula que contemplen el uso de una única computadora como recurso deben planificarse con mucho detalle, poniendo especial atención sobre el tipo de tareas encargadas a los alumnos, su duración, y el modo de dinamizar el proyecto procurando que el trabajo de cada grupo represente un aporte intermedio y necesario para que el trabajo siga adelante, y cada pieza converja hacia una producción final.

He aquí algunas reglas e ideas para integrar eficazmente una única computadora a su proyecto de aula.

Defina la naturaleza del proyecto de la manera usual: elija un tema que sus alumnos deseen investigar sobre un tópico curricular, o use un proyecto estándar extraído de un libro de texto o que hayan realizado otros docentes.

Divídalo en etapas, por ejemplo: debate grupal, búsqueda de información, análisis de la información, elaboración de hipótesis, experimentación, análisis de los resultados, producción final.

Establezca al menos un objetivo parcial para cada etapa. La consecución de este objetivo será la señal esperada para pasar a la etapa siguiente.

Determine qué actividades se realizarán en cada etapa, y analice si en ellas los alumnos podrán trabajar en varios grupos con tareas paralelas, o si la actividad implica obligatoriamente la participación simultánea de toda la clase.

En lo que hace a la utilización de la computadora, cuando puedan trabajar varios grupos en paralelo **determine la naturaleza de cada tarea**, las **competencias** que deberán tener los niños que se harán cargo de la máquina junto a las **habilidades** que desea promover, y **asigne grupos** compuestos por aquellos alumnos que más pudieran necesitar esa práctica. Si tiene que trabajar con la clase entera, lo mejor es que en esa etapa asuma Ud. mismo el control de la computadora, o que encargue a uno o más alumnos trabajar como sus auxiliares.

Planifique de modo de evitar tareas redundantes, como por ejemplo que varios grupos busquen exactamente la misma información o que operen sobre la información del mismo modo. Al diversificar las tareas enriquecerá las posibilidades de ejercitar a cada niño en las habilidades que mejor encajan con sus intereses o sus necesidades.

Planifique para eliminar el tiempo ocioso frente a la computadora; maximice el uso efectivo del recurso. No tiene sentido sentar a los niños frente a la computadora para que se ocupen de decidir qué hacer o cómo hacerlo, o para que piensen la solución de un problema o el modo de ejecutar una tarea.

Determine los puntos de partida y la información inicial que deberán tener los alumnos.

Diseñe consignas claras para cada etapa.

A medida que va elaborando los pasos anteriores, **diagrame su proyecto** itemizando las actividades y tareas que corresponderán a cada grupo, el tiempo de cada una y los recursos necesarios. Esto le permitirá **confeccionar un cronograma** preciso para su proyecto.

Una vez que tenga su cronograma póngalo en lugar visible y haga que los alumnos **vayan registrando su progreso**. Cuando un grupo termina con la tarea encomendada, puede dar la orden al siguiente entregándole una tarjeta con la próxima consigna y tal vez con algunas recomendaciones surgidas de la experiencia. Esto favorece el trabajo en equipo y responsabiliza a los estudiantes.

◀ ANTERIOR ÍNDICE SIGUIENTE ▶