

# Hacia una Cultura Informática: Educación, Sujeto y Comunicación

## Hacia una Cultura Informática: Educación Sujeto y Comunicación

El área de Informática Educativa de la Dirección de Servicios Informáticos de la Secretaría de Educación de Bogotá, ha establecido un modelo de actividades para lograr la construcción participativa de las líneas de política y orientaciones en informática para los próximos años.

Dicho modelo se basa en la identificación de los elementos que caracterizan la situación actual de la informática tanto en la educación distrital como en general en la ciudad, para a partir de allí, construir el imaginario de futuro que nos permita navegar con plena conciencia hacia finalidades, metas y logros, en la incorporación de la informática en la educación.

- ▣ Aspectos Conceptuales
- ▣ Programación
- ▣ Documento de Política: Cultura informática: Educación Sujeto y Comunicación
- ▣ Ficha del Proyecto Institucional de Informática Educativa
- ▣ Comunidad Virtual

El trayecto a cubrir entre la situación encontrada en las prácticas y procesos presentes en las aulas, en las instituciones, en los escenarios locales, y en general en la ciudad y la visión de futuro que deseemos construir para la informática en la educación de la ciudad, deberá ser cubierto a través de las estrategias que, integradas y constituidas en un plan formal, buscarán construir ese escenario de futuro.

La metodología de construcción del modelo se basa en los lineamientos formulados en el Plan Sectorial de Educación PROYECTO EDUCATIVO BOGOTÁ: UNA GRAN ESCUELA por que recurre a los maestros, como sujetos de saber para recoger sus conocimientos y su experiencia en el trabajo con tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación y a partir de allí construir los lineamientos.

## Aspectos Conceptuales

### Justificación

La El Seminario se propone como una manera de pensar la educación desde la informática y la comunicación, vista a partir de las nuevas lógicas de la cultura, y la mediación tecnológica que implican a las reflexiones pedagógicas hoy.

Para la construcción de un enfoque sobre la educación y la informática, es necesario tener en cuenta dos ámbitos: los aspectos técnicos y los aspectos simbólicos que son inherentes a esta problemática, por lo tanto se hará, en esta segunda fase de nuestro Seminario Permanente, un esfuerzo por trabajar, de una manera complementaria, los dos ámbitos mencionados para darle una integridad al proceso de reflexión con un sector de la comunidad docente del Distrito.

El evento inicio el pasado 3 de febrero con una nutrida participación de docentes y la intervención del Dr Angel Pérez, Subsecretario Administrativo de la SED , quien, con sus palabras, nos animó a continuar con este proceso de reflexión y formación hacia una cultura informática.

La sesión del jueves 17 de febrero estará a cargo del profesor Tomás Vásquez quien propondrá un dialogo alrededor de el Sujeto Contemporáneo frente a las TICs.

Recordemos que el sitio de encuentro es la Av 68 No 49 A 47 salón s 4 Centro Empresarial de Compensar, de 9 AM A 12 M , Cada quince días todos los jueves.

Proponemos como un eje articulador de todo el Seminario, el tema de la educación estética: "Es objeto de la Educación estética- dice Giovanni María Bertin- la formación del "gusto", es decir, de la actitud de percibir (y producir) valores que (aunque provengan de otro, por ejemplo, de la emoción religiosa, como en el caso de la pintura del beato Angélico, o bien estimulen a otro , por ejemplo, a la revolución social, como en el caso del teatro de Brecht) se basen en la armonía de una "forma" que obtiene su propia estructura autónoma y su propio significado específico en el libre juego de la sensibilidad, de la imaginación y de la propia inteligencia. La "forma estética" encuentra expresión no únicamente en el mundo literario y artístico, sino también en los sectores más variados de la experiencia y de la actividad humana: el paisaje y la ciudad, la máquina y el objeto que esta produce, la moda y el vestido, la coreografía de la ceremonia y de la "fiesta", el rito y el "trato personal", son susceptibles de valoración estética y, por ello, se incluye en el ámbito del gusto"

Por otra parte, la educación respecto a los medios de comunicación de masas que nos involucra con la técnica y la tecnología como aspectos cotidianos que forman parte de la vida infantil en la escuela, dentro de unos itinerarios didácticos controlados, se propone dar a conocer al niño y/o adolescente las múltiples instrumentaciones tecnológicas que han invadido su terreno Lúdico. Se puede percibir en el niño y el adolescente un interés cada vez más creciente por el mundo de los sonidos y de las imágenes, esto podría guiar al sujeto hacia la búsqueda de su propia identidad sonora y visual, así como una vía para construir todos los ámbitos del conocimiento desde lógicas audiovisuales e hipertextuales.

Las concepciones estéticas involucradas en informática educativa se proponen como educación de la imagen y al sonido ayudadas por los nuevos dispositivos comunicativos generados por el uso del computador, podrían materializarse de la siguiente manera:

Promoción de los primeros niveles de alfabetización en relatos de los lenguajes icónicos, sonoros y textuales.  
La potenciación de la creatividad expresiva  
El acercamiento a la cultura, la vida social, política y económica  
La comprensión de la obra de arte.  
La maduración de competencias comunicativas de apoyo al mensaje artístico  
El desarrollo de ínter textos que relacionan la imagen con los otros componentes del discurso humano y las narrativas de la escuela  
El uso crítico- receptivo y generativo- de todos los medios de comunicación de masas, especialmente la Internet.

Los anteriores aspectos se enriquecen cuando se piensa una educación informática que ayude a:

Desarrollar en el sujeto la experiencia del mundo y de sí mismo.  
Desarrollo en el sujeto, estructuras de pensamiento lógico y creativo.  
Explorar las lógicas de los paradigmas de conocimiento racional del que se ocupa la escuela en nuestra civilización  
Mirar introspectivamente la esfera de los sentimientos y del afecto  
Emprender el camino que conduce hacia la integración con el mundo cultural al que se pertenece (a su presente y a su pasado) así como las otras culturas más o menos distantes de la nuestra.  
Controlar críticamente los lenguajes de la visión, del sonido, del movimiento, de la palabra escrita y oral y la percepción icónica.  
Recibir y generar mensajes de tipo artístico, científico y cultural, para reconocer sus funciones en esos mismos ámbitos.

## La Escuela del Sujeto y la informática Educativa

“La escuela se parece todavía con demasiada frecuencia a un taller, a un taller manejado de acuerdo con los métodos tayloristas: el docente se considera conocedor de la única manera adecuada de enseñar que consiste en hacer comprender una verdad objetiva, mientras que los alumnos abordan los otros aspectos de su vida a través del juego, el alboroto colectivo, el sueño despierto, el fracaso escolar, y hasta el suicidio. Los alumnos hacen frente al docente, que encarna la autoridad, la sociedad”.  
A. Touraine.

La Informática Educativa debe fortalecer en docentes y estudiantes la libertad del sujeto personal: Reconocer la existencia de demandas individuales y colectivas.

Desde los lenguajes multimedia y el hipertexto, se pretende una educación para la diversidad histórica y cultural y el reconocimiento del otro. Una educación dialogante del mundo contemporáneo: Una educación que asigne la misión de fortalecer la capacidad y voluntad de ser actores de los individuos y enseñar a cada uno a reconocer en el otro la misma libertad que en uno mismo, el mismo derecho a la individuación y a la defensa de intereses sociales y valores culturales. Es una educación para la democracia dado que reconoce los derechos del sujeto personal y las relaciones interculturales necesarias para las garantías institucionales que no pueden obtenerse sino a través de un proceso democrático.

Una educación ilustrada: entendiendo como ilustración:

“La salida del hombre de su condición de menor de edad de la cual él mismo es culpable, cuando la causa de la misma no reside en su carencia de entendimiento sino en la decisión de valerse de su propio entendimiento sin la guía de un tutor”[3]

Una educación para la libertad, en que se formen sujetos que analicen, comparen y confronten la información que circula por los medios de comunicación (Internet, TV, etc.).

Potenciar la cultura Global de la juventud: combinar las expectativas personales con el entorno técnico y social. Una educación que no responda sólo a dogmas; la educación y la escuela no son agentes socializadores, son también formas de construcción de identidades multidimensionales. Una educación que no separe la enseñanza general de la enseñanza profesional. Educación para la libertad ¿o la ciudadanía? . Que no riña con la educación para el desarrollo del individuo y de la sociedad.

La educación informática redefine las estéticas, el arte y la comunicación. ¿Cómo nos proporciona la tecnología informática referentes para la educación estética de nuestros niños y jóvenes?.

Arriba 

## Tema

Educación e Informática Educativa: hacia una estrategia para la configuración de cultura informática en la comunidad educativa del Distrito Capital desde la perspectiva de la interacción sujeto - tecnologías informáticas.

La tecnología informática como universo simbólico. Esta perspectiva pretende indagar acerca del sentido del área de informática educativa hacia la construcción del sujeto desde el paradigma de la comunicación, esto es, la búsqueda de posibilidades empíricas y teóricas para la redefinición de contenidos curriculares que permitan descubrir las nuevas lógicas de interacción entre el maestro y los niños, niñas y jóvenes, como sujetos que se construyen a sí mismos en su individualidad y orientando la autopoiesis con el diálogo y la argumentación intercultural y científica.

## Objetivos

1. Contribuir al proceso de investigación y formación con la comunidad docente de Bogotá, con dirección a unas lógicas de reflexión y comunicación orientadas a la generación de acciones deliberativas para la construcción de políticas de educación informática en el Distrito Capital.
2. Vincular a la comunidad educativa y académica de la ciudad a un proceso de reflexión permanente que tiene como centro el problema de las tecnologías de la información y la comunicación en los espacios de la educación pública de Bogotá.
3. Promover la participación de académicos e investigadores de las diferentes universidades de Bogotá involucrados con el tema de la tecnología informática y la educación, para incentivar un dialogo heterodoxo con la comunidad docente del Distrito en torno al papel de las tecnologías de la información y la comunicación en el mejoramiento de la calidad de la educación.

## Participantes

- Subsecretario Administrativo SED

- Equipo de Dirección Servicios informáticos
- Equipo Área de Informática Educativa
- Maestros líderes en la introducción de las nuevas tecnologías en los procesos pedagógicos de las instituciones educativas distritales
- Proveedores de propuestas de informática educativa de la SED.
- Comunidad académica y tecnológica de la ciudad

## Metodología

e realizarán sesiones cada jéves desde el 3 de febrero hasta el 17 de junio en su primera fase, en el Centro Empresarial de Compensar.

Para cada sesión habrá un documento central de lectura para todos los participantes –el cual se distribuirá con anticipación- y un expositor central, quien durante cuarenta minutos hará un disertación sobre el tema. A continuación se abren las intervenciones de los participantes. Cada uno de los aportes será recogido por dos relatores, uno del área de Informática Educativa de la SED y otro seleccionado entre los asistentes quienes serán los responsables de elaborar el documento de conclusiones de la sesión.

El coordinador general del Seminario y el moderador de Informática Educativa elaborarán, al final, un documento central que será uno de los insumos de la Secretaría de Educación para establecer las Políticas de Formación en Informática Educativa.

## Bibliografía

- ▣ ALVAREZ, Alejandro. Los Medios de Comunicación y la Sociedad educadora. ¿Ya no es necesaria la Escuela?. Universidad Pedagógica Nacional
- ▣ CASTELLS, Manuel. La era de la Información, Alianza editorial. Madrid 1998.
- ▣ DEBRAY, Régis. Curso de mediología general.
- ▣ HELD, David. Transformaciones globales. Política, economía y cultura. Oxford University Press, 2001.
- ▣ LÉVY, Pierre. ¿Qué es virtual?, Paidós, Barcelona, 1998.

- ▣ LÉVY, Pierre. El cosmos piensa en nosotros, Revista Vampiro Pasivo No. 16, Calí, 1996.
- ▣ MARIN, Luis Fernando. Técnica y Virtualidad.
- ▣ MARTIN, Barbero Jesús. De los Medios a las Mediaciones, Convenio Andrés Bello.
- ▣ NEGROPONTE, Nicolás. Ser Digital, Atlántida, Buenos Aires, 1995.
- ▣ OSIN, Luis, HUERGO, Jorge Alberto. Comunicación, Humanismo y Nuevas Tecnologías. En: El espacio Escolar. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá 1993
- ▣ TOURAINE, Alain. ¿Podremos vivir juntos?, Ed. FCE, México, 1997.
- ▣ TOURAINE, Alain. La sociedad Post Industrial, Ariel Barcelona 1996.

-----  
--

[1] Touraine, Alain. ¿Podremos vivir juntos?. Ed. Fondo de Cultura Económico, México, 1997.

[2] Ibíd

[3] Kant, Imanuelle. Respuesta a la pregunta qué es la ilustración. Revista Argumentos, 1993.

### ***Ficha-Resumen del Proyecto Institucional de Informática Educativa***

1. Identificación del Colegio
2. Análisis de la Informática en el contexto del PEI
3. Estado actual de la informática educativa institucional
  - 3.1. Situación de formación de maestros en informática educativa
  - 3.2. Inventario y estado del equipamiento informático en el área administrativa
  - 3.3. Inventario de estado del equipamiento informático en el área académica
  - 3.4. Descripción de los usos administrativos de la informática
  - 3.5. Descripción de los usos pedagógicos de la informática
  - 3.6. Estrategia institucional de trabajo con informática educativa
  - 3.7. Proyectos de informática existentes en las áreas curriculares
4. Finalidades de la Informática Educativa en la Institución

5. Participación de la comunidad con la informática educativa
6. Justificación de necesidades adicionales de informática
7. Descripción de las necesidades adicionales en informática
8. Impactos esperados con la ejecución del proyecto
9. Anexos

Sábado owaha: