|  |
| --- |
| **Computadores en las escuelas: 10 puntos para evitar errores pasados** |
|   |
|  |
|   |
|  |
| 04 / 2004 |
| 1. Asegúrese que en las etapas iniciales del trabajo con computadores, los participantes no se sientan desmoralizados por resultados magros o desfavorables.
2. Considere un presupuesto para mantenimiento. En el pasado, numerosos intentos encaminados a incorporar computadores a las escuelas fracasaron debido a fallas de los equipos.
3. Seleccione sus programas cuidadosamente. Afortunadamente, esto ya no representa un problema dada la gran variedad disponible.
4. Capacite a sus maestros ya que la falta de capacitación docente es la principal dificultad.
5. Ponga sus computadores en funcionamiento tan pronto sean instalados, en orden a garantizar la supervivencia política de la iniciativa.
6. Seleccione una de las tres corrientes de pensamiento relacionadas con el uso de computadores en la escuela. La primera visualiza el computador como una máquina para enseñar ya sea ortografía o cálculos básicos de aritmética, la segunda le atribuye una función en el desarrollo de destrezas y la tercera en la preparación de los alumnos para usar computadores en el mundo laboral.
7. No se imponga metas demasiado ambiciosas al comienzo. El más elevado y noble uso de los computadores es enseñar a pensar. Y es aquí donde reside el peligro. Se requiere un largo período de preparación para los maestros participantes.
8. Utilice el computador para ahorrar tiempo, energía y evitar la monotonía. Su uso más común consiste en ejercitar a los alumnos en operaciones matemáticas, resolución de ecuaciones, corrección de la ortografía y este tipo de tareas. Esto ha dado los mejores resultados en las escuelas.
9. Verifique su disponibilidad de programas y decida si hay casos excepcionales que requieran la adquisición de nuevos programas.
10. Enseñe a los estudiantes a usar el computador como una herramienta productiva. Enséñeles a utilizar el procesador de palabras, la hoja de cálculos, la base de datos y las herramientas gráficas. El próximo paso será el desarrollo de estrategias para utilizar estas herramientas productivas. Enseñar cómo utilizar el teclado es un buen comienzo.

Basado en un texto de Claudio de Moura Castro, disponible en Techknowlogia (www.techknowlogia.org)  |
|  |