

Paidozoom una experiencia posible.

**Manuel Francisco Aguilar García.
Jorge Jesús San Martín Gama.
(Universidad Pedagógica Nacional de México).**

ORIGENES.

Como y cuándo nace esta idea.

Cuando se vive el constante proceso de descubrir cosas y encauzarlas a la vida propia surgen interrogantes fomentándose así la creatividad, y el desarrollo del individuo, siendo este el caso de los inicios de PAIDOZOOM, cuando estamos en contacto con el ordenador podemos procesar textos, manejar bases de datos y un sinfín de programas que nos ayudan en nuestras labores cotidianas, llegando mas allá al descubrir todo lo que encierra el mundo de la Internet, es ahí donde nos damos cuenta cuanto podemos hacer y como interactuamos con los procesos comunicativos, es así como podemos participar en un salón de “chat”, bajar archivos e imágenes, música y encontrar información e interactuar con la virtualidad, desde llenar un formulario para recibir una cuenta de correo electrónico, hasta diseñar nuestra propia página en la Internet, considerando ciertamente que este fabuloso medio puede encauzarse desde sitios para niños hasta sitios desagradables y ofensivos, de ahí la posibilidad de crear una comunidad virtual para profesionales de la educación, utilizando la internet y aplicando las nuevas tecnologías que de esta emanan, posibilitando así un sitio constructivo e independiente que fomenta los trabajos colaborativos entre profesionales de la educación, con la intención de generar colectivos para interactuar con los mismos en: foros, debates y pláticas en línea.

La necesidad de incorporar las nuevas tecnologías de la comunicación y la información dentro de la educación han motivado a la generación de este proyecto, construyendo en la virtualidad una comunidad específica y que proporcione las mejores satisfacciones a sus miembros, que realmente puedan gozar de su visita y obtengan algo positivo.

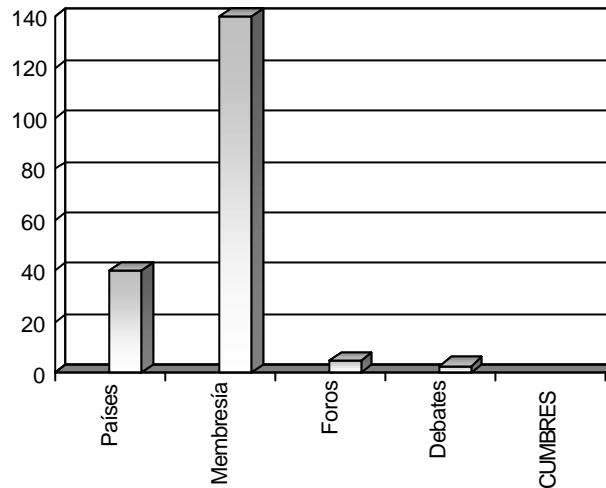
Al cursar la asignatura de comunicación educativa durante el cuarto semestre de la licenciatura de pedagogía en la Universidad Pedagógica Nacional de México (UPNM), impartida por el

maestro Manuel Aguilar, da cabida al proyecto PAIDOZOOM, para construirlo con las bases teóricas psicopedagógicas adecuadas y asimismo la libertad de concebir una idea propia y difuminante sobre el quehacer educativo y su relación con las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. A partir de este momento el profesor mencionado acompaña al proyecto con la asesoría psicopedagógica que va requiriendo. Surge la idea de proyectar hacia los países de América Latina y España la creación de una comunidad virtual, donde todos participan y colaboran a distancia. A lo largo de 3 meses se fue conformando este proyecto, utilizando primeramente el ordenador como herramienta (léase desde la concepción sociocultural), y la Internet como proceso comunicativo en pos del nuevo paradigma surgido de la educación a distancia y la necesidad de conformar un buen número de profesionales de la educación que se actualicen, capaciten y dominen las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, asimismo ofrecer respuestas a la nueva sociedad del conocimiento y de la información, haciendo nuestros los saberes acerca de la educación compartiéndolos con diversas sociedades y fijarnos la meta de asegurar un mejor mundo. Es así como surge PAIDOZOOM.

2- Cerca de lo lejos. La experiencia.

Al recibir la respuesta de los usuarios de diversos países adquirimos la confianza y la motivación para continuar este proyecto viviente, surgieron ideas de mis colegas y miembros, dando origen a una serie de actividades en línea como foros, debates y trabajos colaborativos, rompiendo con esto los esquemas de la colaboración a distancia enfocada a la perfección, capacitación e interacción del profesional de la educación, registrando a la membresía en una base de datos elaborada en Microsoft Excel ®, incrementándose día con día, trabajando: documentos, foros, debates, documentos colaborativos, (véase gráfica 1) imágenes, y en ocasiones sonido vía e-mail, enviando comunicados y avisos importantes así como ideas e invitaciones, entre otras situaciones

Gráfica 1



comenzamos a elaborar el sitio que albergara los contenidos de los nuevos pedagogos y profesionales de la educación virtual (<http://paidozoom.fwd.com.ar>), se trabajan los contenidos de las páginas que conforman el mismo e investigamos los diferentes vínculos que podrían utilizarse para los fines del proyecto, también entramos a cantidades de salones donde el “chat” es prioridad, lanzando la invitación a unirse a paidozoom en la parte general de cada salón teniendo una respuesta satisfactoria, inscribiendo a colegas de diferentes países con la única similitud de dedicarse al campo educativo. Paralelamente dentro de los corredores y pasillos de la Universidad Pedagógica Nacional circula un documento de análisis, reflexión y crítica educativa denominado Mochilas pa’ los cuadernos, nombre derivado del calo urbano de nuestros barrios citadinos, el cuál un año antes circulaba mensualmente, completándose un ciclo de 12 números y 2 ediciones especiales todo impreso en papel, con la apertura a todos los alumnos que desearan participar en la reflexión y análisis del fenómeno educativo en cuestión (véase figura 1), surge la idea de llevarlo a Internet (<http://mochilas.fwd.com.ar>), convirtiéndose así en revista digital para Ibero América (véase figura 2).



Figura 1

Mochilas pa' los Cuadernos nace como un documento que se difunde dentro de la UPNM, conteniendo las expresiones de colegas y compañeros de diferentes universidades e instituciones educativas de América Latina y España.

En la actualidad y cumpliendo más de un año los sitios que conforman este proyecto virtual, día a día se actualizan e innovan, tratando de ir a la vanguardia tecnológica de la comunicación y el manejo de la información enfocadas a la educación, tanto así que hemos creado un salón de “chat” en las 2 principales empresas comerciales de Internet www.yahoo.com.mx y www.hotmail.com donde hoy se tiene la capacidad de reunirnos hasta 100 usuarios en un evento en línea.

Figura 2



3- La concepción psicopedagógica del proyecto Paidozoom.

El proyecto concibe al aprendizaje como la construcción de saberes a partir de confrontaciones con los otros así como el momento en el que el sujeto piensa para sí mismo ese saber. Si lo anterior puede llamarse metacognición, entonces estamos hablando que la intencionalidad implícita es comprender a partir de aprender en la interacción con otros.

Desde este orden de ideas, las reflexiones de los otros ayudan o andamian el proceso de autoaprendizaje del sujeto. Siendo así, este proyecto concibe que la formación es la expresión del sujeto; pues este no se forma exclusivamente en la vida de la universidad sino también y fundamentalmente en la universidad de la vida.

Las nuevas tecnologías son mediadoras de esta formación, pues así como es factible su uso en una sala virtual lo es también con propósitos similares en un cibercafé. Así las nuevas tecnologías constituyen una especie de bisagra entre la formación y la autoformación de un sujeto; Rescatar esta lectura es uno de los propósitos psicopedagógicos del proyecto.

La formación es entendida como la posibilidad del sujeto de autoconstruirse en los escenarios institucionales, pero también en el espacio que le ofrece la vida cotidiana, esta, va abonando el sentido existencial y el germen de la identidad, algo así como la razón histórica de ser y estar en el mundo. Cuando estas vivencias son susceptibles de constituirse en experiencias es cuando se tiene la posibilidad de dotarlas de significado y sentido, estamos hablando de aprendizaje y esto

sucede con los actos de reflexión y sistematización. Es en este momento cuando la experiencia del sujeto cobra nuevo significado estamos de nueva cuenta hablando de un nuevo aprendizaje de un aprendizaje con un profundo sentido social.

En esta lógica una de las intencionalidades del proyecto es enfrentar al sujeto al mundo para que reflexione acerca de su vida y genere la conciencia de la creación de mundos posibles; esto es el reto de una utilización con un horizonte de visibilidad de las nuevas tecnologías. Así: hombre tecnología mundo constituyen el bucle desde donde se construyen nuevas posibilidades de: hacer, ser, aprender y vivir.

Por otra parte, la actividad de enseñanza se concibe como el motor que impulsa al sujeto a aprender por si mismo. El profesor por medio del ordenador genera conflictos cognitivos a través de problematizaciones semióticas cuando se da el caso. Enseñar a aprender y aprender a enseñar es la divisa pedagógica. Así aprender a compartir y aprender adoptar una actitud ante y frente a la vida, son sustento y horizonte de nuestro proyecto.

Consideramos necesario aunque esto resulte obvio dar a conocer que el enfoque sociocultural permea al proyecto, se rescatan también las aportaciones de la teoría del procesamiento de la información y la psicología cognitiva; nuestro aparato crítico está sustentado en investigadores de estas concepciones. Así aportaciones de autores como Bruner (1999), Crook (1998), Dede (2000), Gutiérrez (1999), Newman, Griffin y Cole (1989) entre otros como se ha dicho fundamentan la propuesta de aprendizaje aquí reseñado.

4-Del ruido solitario al silencio de las voces

Tomando distancia del autismo suele escudarse en algunas ocasiones que la relación hombre-ordenador semeja una actitud autista del sujeto

Y si dado que la anterior afirmación la consideramos como un error y mas aún cuando esta se ofrece en un sentido metafórico, el error es doble veamos:.

- ❖ El autismo como un problema del desarrollo expresa a un sujeto frente a un mundo y su mundo es profundamente interior y las mediaciones se establecen de manera lenta a través de su terapeuta y los padres dispuestos a atenderlo.

- ❖ El sujeto frente al ordenador, tiene a esta herramienta y a la vez un instrumento como mediación frente al mundo y a un más como un instrumento que en muchas ocasiones andamian sus reflexiones.

El ruidoso silencio ayuda al sujeto a interiorizar las diferentes voces que configuran el concierto de los otros, y desde esta polifonía elabora sus propias reflexiones, esto es, su aprendizaje en el proceso de los interpsicológico a lo intra psicológico.

Convirtiéndose el sujeto en un mamífero parlante frente al ordenador y creando comunidades colaborativas para aprender, lo anterior se favorece por medio de las comunidades de diálogo que se expresan a través de lo que comúnmente llamamos “chatear”.

Lo anterior hecha por tierra cualquier afirmación respecto a que los ordenadores aíslan a los sujetos de su especie. Porque los autistas y dicho con todo respeto los son con y sin ordenadores, aunque en algún momento puedan llegar a hacer uso de ellos.

RECREACIÓN DE PAIDOZOOM.

La comunidad virtual de los profesionales de la educación para América Latina y España se compone de una serie de áreas temáticas, las cuales se han estructurado y creado conforme avanza el proyecto, proporcionando así una diversa gama de opciones:

- a) Área de innovación pedagógica (PAIDOZONE).- el usuario podrá interactuar con el sitio trabajando en línea, participando en eventos y trabajos colaborativos, contestar

cuestionarios y encuestas, ofrecer o recibir asesorías en línea, obtener una cuenta de correo proporcionada con el dominio www.paidozoom.zzn.com , utilizar un buscador e ingresar y utilizar nuestro Espacio Pedagógico Virtual de interacción.

- b) Área de trabajos concretos (PAIDOFREE).- el usuario tiene la oportunidad de exponer trabajos que ha realizado con una base sustentada y que contienen una bibliografía básica, expuestos con coherencia y profundidad, basados en el análisis, la reflexión y la crítica educativa constructiva. Podrá también participar en los trabajos colaborativos que se desarrollen para propuesta a los ministerios de educación de habla hispana.
- c) Área de profesionales de la educación (CUBIL PEDAGÓGICO).- el usuario encontrará elementos y herramientas que le ayuden a su labor profesional: tips, artículos , eventos, software educativo, biografías (BIOZOOM) y nuestra revista virtual www.mochilas.fwd.com.ar .
- d) Área pedagógico infantil (PAIDOSUEÑOS).- un espacio para el usuario de 6 a 12 años de edad, apoyándole en su formación escolar y proporcionándole: juegos educativos en línea, monografías y una biblioteca virtual.
- e) Área de juventud (SENDERO VIRTUAL) .- el usuario de 13 a 19 años de edad podrá conocer lugares interesantes, universidades de otros países, conocer sobre la ciencia y el arte, obtener asesorías en línea, orientación vocacional y una biblioteca virtual.
- f) Área de sitios colegas (LINKPAIDO).- aquí se albergan las instituciones y agrupaciones educativas de habla hispana, ministerios educativos y empresas que se dedican a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- g) Área de receso (EL RECREO).- el usuario podrá relajarse de su rutina habitual y gozará de visitas virtuales a: museos, lugares paradisíacos, ruinas, nuevas tecnologías, noticias generales y clima, siendo este espacio meramente visual y relajante.
- h) Área especial (ZOOM ESPECIAL).- un espacio destinado a tratar casos especiales y extremos sobre las necesidades en la educación, tratando de vincular estas con las nuevas tecnologías.

- i) Área escolar mundial (EL PUPITRE).- un acercamiento a las diferentes escuelas de educación básica de habla hispana, conoceremos aquí sus logros, sus aportaciones y su manera de vivir el proceso educativo dentro de la escuela.
- j) Área de contacto (ZONA CERO).- el usuario podrá contactarnos y llenar un formulario de inscripción para obtener la membresía en nuestro proyecto, aquí se encuentran los datos de contacto a PAIDOZOOM.

Siendo estas, las áreas temáticas principales de trabajo del proyecto desarrollado para y por los profesionales de la educación en América Latina y España, a saber, PAIDOZOOM.

BIBLIOGRAFÍA.

- ✓ Ch. Crooc, Ordenadores y aprendizaje colaborativo, ediciones Morata, Madrid 1998.
- ✓ Gutiérrez, Martín Alfonso, Educación multimedia y nuevas tecnologías, ediciones de la torre, Madrid 1997.
- ✓ Dede Chris (compilador), Aprendiendo con tecnología, editorial paidós, Buenos Aires 2000.
- ✓ D. Spiegel Alejandro, La escuela y la computadora, ediciones novedades educativas, Buenos Aires 1997.
- ✓ Yurén Camarena María Teresa, Formación y puesta a distancia, editorial paidós, México 2000.
- ✓ Fenster Macher Gary, Soltis Jonás, Enfoques de la enseñanza, amorrotu ediciones, Argentina 1999.
- ✓ Pozo J. Ignacio, Humana mente, El mundo, la conciencia y la carne, ediciones Morata, Madrid 2001.
- ✓ Barbero J. Martín-Rey Germán, los ejercicios del ver, hegemonía audiovisual y ficción televisiva, editorial gedisa, Barcelona 1999.

- ✓ Delors Jaques, La educación encierra un tesoro, santillana ediciones UNESCO, Madrid 1996.
- ✓ Vigotski L. S., Obras escogidas, tomos I-V, ediciones visor, Madrid 1991.
- ✓ Tryphon Anastasia y Voneche Jacques (comps), Piaget-Vygotsky: La génesis social del pensamiento, editorial paidós, Argentina 2000.
- ✓ Bourdieu Pierre, Contrafuegos, Reflexiones para servir a la resistencia contra la invasión neoliberal, editorial anagrama, Barcelona 2000.
- ✓ Ainsa Fernando, La reconstrucción de la utopía, editorial correo de la UNESCO, México 1999.
- ✓ Litwin Edith (compiladora), La educación a distancia, Temas para el debate de una nueva agenda educativa, amorrortu editores, Argentina 2000.
- ✓ Popk E. Witz Thomas S., La conquista del alma infantil, política de escolarización y construcción del nuevo docente, ediciones pomares-corredor, Barcelona 1998.
- ✓ Pablos José Manuel de, La red es nuestra, editorial paidós, Madrid, 2001.
- ✓ Lomas Carlos (compilador), El aprendizaje de la comunicación en las aulas, editorial paidós, Barcelona 2002.
- ✓ Morin Edgar, La cabeza bien puesta, Repensar la reforma, reformar el pensamiento, editorial nueva visión, Buenos Aires 1999.
- ✓ Merfer Neil, Palabras y mente, como usamos el lenguaje para pensar juntos, editorial paidós, Barcelona 2001.
- ✓ Wenger Etienne, Comunidades de práctica, aprendizaje, significado e identidad, editorial paidós, Barcelona 2001.
- ✓ Bruner J. S., Desarrollo cognitivo y educación, editorial Morata, Madrid 1995.

Joiesamaga .

[VOLVER AL INDICE TEMAS](#)