



EL PATIO ELECTRÓNICO EN LAS RELACIONES ESCUELA-COMUNIDAD

The electronic courtyard in the school-community relations

Flor Cárdenas

Esp. Gestión Educativa

Doctorando VII término Innovaciones Educativas, UNEFA-Táchira

UE Colegio "La Villa de Los Niños"-Villa Olímpica-San Cristóbal

Conjunto Residencial Jiraharas I, Torre 22, piso 3, Apto. 22-34,

Urbanización Santa Inés, San Cristóbal, Estado Táchira.

Código Postal 5001. miflor72@gmail.com

RESUMEN

En el artículo que se presenta a continuación, se describen algunos antecedentes, experiencias innovadoras, aplicabilidad en un contexto educativo determinado, e impacto que puede tener la implementación de un entorno virtual electrónico como medio de innovación educativa y de integración comunitaria. Se centra la atención en las mejoras que en definitiva proporcionaría este tipo de tecnología dentro y fuera de una institución escolar; donde cobrarían especial relevancia la creatividad, la estructuración de la información, la evaluación, los roles y tareas de los actores involucrados en el proceso socioeducativo y comunitario, así como la redefinición y puesta en práctica de un patio electrónico, que no sólo permitiría actuar a los miembros internos de las escuelas, sino también, a los entes externos, cuya repercusión pudiera hacerse sentir en la transformación de las relaciones escuela-comunidad.

Palabras clave: patio electrónico, innovación, relaciones escuela-comunidad, tecnología

ABSTRACT

In the section that follows, describes some background, innovative experiences, applicability in an educational setting determined, and potential impact of the implementation of an electronic virtual environment as a means of educational innovation and community integration. It focuses attention on the improvements that ultimately would provide this type of technology inside and outside a school, where creativity is particularly important, the structuring of information, evaluation, roles and tasks of those involved in the process socioeducativo and community, as well as the refining and implementing an electronic playground, which would act not only to members' internal schools, but also to external entities, whose impact could be felt in transforming relations school - community.

Keywords: courtyard electronic, innovation, school-community relations, technology



Introducción

En las distintas etapas históricas, se han dado cambios, que la mayoría de las veces, han favorecido la apertura a nuevos conocimientos, puesto que el ser humano, se ha mostrado interesado por avanzar acorde con las innovaciones, cuya influencia abarca desde el simple arte de enseñar a aprender mediante el trabajo manual y las actividades lúdicas, hasta la aplicación de novedosas tecnologías virtuales de comunicación en los procesos de investigación educativa relacionados con las comunidades socioculturales y otros entornos que permiten aprender a comunicarse de las realidades cotidianas y extraordinarias en las cuales están inmersos los seres humanos; tal y como lo pretendió en el siglo XV Gutemberg al inventar la imprenta, rompiendo viejos mitos para acceder a la información en una época, que si bien es cierto fue el “siglo de los inventos”, apenas se hacía posible distribuir lo escrito entre las clases más privilegiadas.

Así mismo, esa puerta hacia la democratización de la información abrió nuevos horizontes al hombre, que más allá de su alfabetización, siglo tras siglo, ha acortado distancias a través de la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC); y hoy, mediante un conjunto de redes telemáticas, permite a las personas de distintas clases sociales y niveles económicos, pero con intereses comunes, conectarse entre sí, intercambiar rápidamente imágenes, contenidos, sonidos y datos; y ante esta virtualidad real, la escuela, sus docentes y estudiantes, no escapan a ella, antes bien, deben asumir posturas críticas y comprender que las instituciones educativas, tienen que abrirse a la tecnología; y estar conscientes que los entornos virtuales electrónicos, dentro de un marco histórico y geográfico determinado, con sus bondades y limitaciones, podrían determinar el éxito o fracaso de su adopción y adaptación.

Desde esta perspectiva, me es fácil deducir, que la implementación de un patio electrónico se constituiría en un medio transformador de las relaciones escuela-comunidad, no sólo como el eslabón que ayudaría a ampliar el marco de acción de la tecnología y la ciencia dentro de los contextos de la investigación educativa y social; sino que contribuiría a promover innovaciones dinamizadoras del contexto interno y externo en un nuevo lenguaje de creación de mundos posibles y palpables, donde “la aplicación sistemática de cualquier tipo de conocimiento científico y tecnológico, tiene como propósito resolver problemas prácticos y transformar el contexto en el cual están inmersas” (Escotet, 1995: 14)

Antecedentes que preceden a la implementación del patio electrónico

Aunque la literatura revisada acerca de la modalidad de un patio electrónico que promueva el desarrollo endógeno de la escuela hacia la comunidad es escasa, existen ejemplos prácticos a nivel mundial y nacional que preceden a la implementación del mismo, ejemplo práctico, son las ludotecas, las cuales, pueden definirse así: “Las ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos



y abuelos, donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría” (Dinello, 1993).

Al contrastar esta definición con el entorno virtual electrónico a implementar, considero que uno y otro, en su esencia, tienen la misma finalidad, propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias prácticas entre los adultos (docentes, padres, representantes) y los niños-jóvenes (estudiantes), a la vez, de estimular y atender a las necesidades educativas, comunitarias, recreativas e intereses de aprendizaje-lúdico individual o colectivo; por tanto, el nuevo entorno se convertiría en un elemento integrador de la tríada escuela-familia-comunidad. Estas afirmaciones, están fundamentadas en las investigaciones de Rosa Helena Bautista, perteneciente a la Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación (FUNLIBRE), las cuales expuso durante su ponencia sobre “La Ludoteca, un espacio comunitario de recreación”, en el marco del VI Congreso Nacional de Recreación, en la ciudad de Bogotá-Colombia, al cual tuve la oportunidad de asistir durante los días 10 al 12 de agosto del año 2000.

De acuerdo a la ponente, fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera Ludoteca (Toy Loan), en la ciudad de Los Ángeles, California. Esta copiaba el sistema de una biblioteca de préstamo, pero dejando en lugar de libros, juguetes para utilizarlos en casa. En Europa, la Ludoteca no apareció hasta 1959, en Dinamarca concretamente. La misma Bautista, señala que las primeras Ludotecas registradas de las cuales se tiene conocimiento surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes. Se trata de las de Estados Unidos, que ya hemos visto, y en Suecia (1963). A partir de entonces, instituciones similares empiezan a instalarse por los cinco continentes, en una gran diversidad de espacios, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho a jugar.

En este mismo orden de ideas, la Carta de los Derechos del Niño publicada en 1959, recoge en el punto 7c el derecho del niño al juego, y es así como la UNESCO, un año más tarde, lanza la idea de crear Ludotecas a nivel Internacional, surgiendo así nuevos proyectos lúdicos-educativos en hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones deportivas, barcos, las cuales, han prevalecido hasta nuestros días; aún cuando están siendo sustituidas poco a poco por los juegos electrónicos.

En relación a Venezuela, he podido constatar, que existe coincidencia con el resto de los países latinoamericanos, donde las primeras ludotecas surgieron a partir de la década de los años 70, y en nuestro país, la más reciente es la auspiciada en abril de 2008 por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), conjuntamente con el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), en la Escuela de Iniciación Bolivariana Naiguatá, ubicada en el Estado Vargas, cuya finalidad es la de permitir la interactividad entre maestros, estudiantes, padres y comunidad, donde unos y otros, aprenderían de una fuente viva, tal y como se proyecta en la vida cotidiana.



Es de hacer notar, que así como las primeras ludotecas, pretendían compensar socialmente a los niños de 0 a 6 años, de las familias menos favorecidas para que pudieran acceder al disfrute de los juguetes en pequeños espacios, sin un proyecto educativo intencional, con el tiempo, han ido progresando en calidad de infraestructura, de personal cualificado, de material lúdico y de intenciones educativas, abriéndose incluso a poblaciones de jóvenes y adultos o adaptadas al medio, tales como las ludotecas de integración social, o de desarrollo comunitario; de igual forma, con el patio electrónico no sólo pretendo aplicar un entorno virtual lúdico y pedagógico, sino también, integrar las relaciones hasta ahora tan dispersas entre la escuela y comunidad.

En este sentido, los planteamientos anteriores, reafirman mi teoría que si bien es cierto que la interacción física es importante para el desarrollo de los pueblos, los avances tecnológicos también son medios útiles para integrar a las personas, las escuelas y comunidades, puesto que los mismos propiciarían el trabajo cooperativo y colaborativo a través de la red; sin menoscabar el esfuerzo del tutor presencial, necesario para dar soporte a las normas de convivencia en el uso de los ordenadores puestos al servicio del citado patio electrónico, por tanto, la innovación a implementar para transformar las relaciones escuela-comunidad, tendría que enmarcarse inicialmente, en la llamada aula virtual, que puede conceptualizarse como: “un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, masivo, basado en la acción sistemática y conjunta de recursos didácticos y el apoyo de una dirección o tutoría, que, separados físicamente o no de los estudiantes, propician en éstos un aprendizaje independiente y cooperativo” (García, 2001: 83). Dicha aula, a decir verdad, forma parte de la educación a distancia, por cuanto en nuestro país, más que proyectos de patios electrónicos con estas características, lo que se ha desarrollado son videos virtuales en las instituciones educativas y comunidades.

Por ello, para aplicar un patio electrónico como medio transformador de las relaciones escuela-comunidad, no sólo debo tomar en cuenta los antecedentes anteriores, sino también, la realidad del contexto en el cual considero una necesidad desarrollarlo, así mismo, los diversos proyectos de entornos virtuales pedagógicos y recreativos que se han implementado en nuestro país en los últimos diez años, tal es el caso de los Centros Bolivarianos de Informática y Telemática (CBI), el Portal Educativo Nacional, la Red Nacional de Actualización docente mediante el uso educativo de la informática y la telemática (RENADIT), y otros, a nivel privado, tanto en el área metropolitana de nuestra ciudad capital (Caracas), como en otras ciudades, atendiendo principalmente poblaciones en alto riesgo y ofreciendo este espacio para el desarrollo de la educación y recreación como un derecho fundamental de todos, teniendo como marco general la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, que como se explicará más adelante, sus lineamientos, en los artículos 108 y 110, los cuales ordenan la masificación del uso de las nuevas tecnologías, e igualmente, en La Ley Orgánica de Educación, La Ley de Ciencia y Tecnología y la Ley Orgánica de Protección al Niño y Adolescente (LOPNA).



Experiencias innovadoras pertinentes a la creación del patio electrónico

“La educación a distancia representa una realidad mundial en constante crecimiento cuantitativo y cualitativo potenciada con nuevas tecnologías de comunicación” (Medina A. y Sevillano M.-en Tejedor y Valcárcel eds., 1996: 153); a lo cual, hay que agregarle la recreación, por cuanto desde la antigüedad, ambas han evolucionado a la par y constituyen un hecho de indudable significación social, económica, cultural, educativa y política, alcanzado cada vez mayor número de países, centros de enseñanza y deportes, familia, comunidades locales, estudiantes y docentes; se trata de una nueva forma de enseñar a aprender mediante la virtualidad electrónica, sin desestimar la educación y juegos tradicionales, acorde con los principios de independencia, autonomía, características físicas e individuales, así como la interactividad del desarrollo de aprendizaje integral de estos tiempos. Al respecto, la UNESCO (1990), plantea que dicha evolución está dada porque “la educación al igual que las actividades recreativas, a partir de los años 60 y 70, reflejan dinamismo y contradicciones en el desarrollo autónomo de los pueblos”.

De ahí, que en la actualidad, los países de América Latina y el Caribe, tienen ante sí varios desafíos, que van desde una economía globalizada de alta velocidad competitiva, hasta innovaciones radicales en el sistema educativo a través de las TIC, con fuerte impacto en los procesos de producción y distribución; y un crecimiento exponencial de los conocimientos con consecuencias para los planes de estudio; tal y como se expuso en noviembre del año 2000, durante el desarrollo del Primer Taller Regional de Tecnologías de Información y Comunicación, realizado en La Isla de Margarita, Venezuela; en consecuencia, los delegados de los distintos países, sostuvieron que para enfrentar estos retos, las universidades de nuestros países latinoamericanos deben mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y auspiciar la investigación de equipos colaborativos, no sólo en las ciencias naturales, sino en las ciencias sociales, fundamentados en condiciones óptimas de calidad y eficiencia, con diseños curriculares que enfatizen la práctica, la actividad mental y la realidad, sobre la base de la utilización apropiada de modernos entornos tecnológicos.

En virtud de lo expuesto, existen contradicciones acerca de si la virtualidad electrónica desplazaría o no el rol de los maestros dentro y fuera de las aulas, esa idea a mi entender y al de muchos otros, debería superarse, ya que, cada vez, resulta más claro que la utilización de las TIC depende en gran medida de la actitud que tenga el docente hacia la innovación, de su creatividad, de su capacidad de comprender el entorno y sobre todo, de su formación pedagógica y tecnológica, donde privará el sentirse bien, enseñando a sus estudiantes y aprendiendo de éstos, puesto que su rol de maestro nunca cesará; aún cuando sus estudiantes, sin lugar a dudas, cada día se manejan en el ciberespacio con más soltura que él; se afianzarían positivamente las relaciones escuela-comunidad, dentro de la llamada sociedad de la información y el conocimiento, se impulsaría el uso apropiado, positivo y creciente de la virtualidad electrónica; y al igual que las administraciones públicas de los gobiernos latinoamericanos, están aprovechando el enorme potencial de las tecnologías, para



umentar su eficiencia y eficacia, simplificando así los procesos administrativos, e incrementando la calidad de los servicios públicos, facilitando las operaciones bancarias y culturales, de esa misma forma, la interacción entre los docentes, estudiantes y escuelas, lograrían una mejor convivencia, en pro de una mejor educación y calidad de vida.

Sobre este particular, a nivel de país, pese a que en los últimos años se ha enriquecido la discusión en torno al uso pedagógico y recreativo de las TIC, la televisión es la abanderada, puesto que siempre ha sido uno de los medios masivos por excelencia, utilizada incluso con fines formativos; ejemplo de ello, son las prácticas de educación a distancia ejecutadas por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), desde hace varios años, cuya primera experiencia docente a través del televisor, data de los años 80 y se basaba en el contenido curricular desde el jardín de infancia y hasta sexto grado, la misma, estuvo dirigida a los docentes para apoyar el trabajo en el aula.

Cabe destacar, que de acuerdo a información suministrada por el Ministro de Educación Héctor Navarro el pasado mes de julio de 2008, la Dirección de Recursos para el aprendizaje ha impulsado esta experiencia desde el año 2004, a través de Venezolana de Televisión y Vive, siendo la política audiovisual del MPPE, transmitir clases y cursos de Internet por estos medios, el propósito es brindar orientaciones metodológicas básicas para su uso con fines didácticos y recreativos; donde lo interesante de estas experiencias radica en visualizar cómo las comunidades y las escuelas pueden apropiarse de las TIC y socializar a través de ellas todo lo que consideren importante o positivo para mejorar las condiciones de vida social, económica, recreativa, educativa, laboral, política y hasta religiosa.

Es pertinente señalar, que aún cuando existen grandes entornos virtuales a través de la red y se ha dotado de computadores a la mayoría de las escuelas venezolanas, no se tienen noticias de un patio electrónico de carácter pedagógico y recreativo dentro de las instituciones educativas públicas y privadas del país; lo más cercano a este tipo de innovación tecnológica para integrar la comunidad a la escuela, son las llamadas redes telemáticas, que mediante la red pública inalámbrica de acceso a Internet, buscan la interconexión en línea de centros de servicios comunitarios, instituciones educativas y centros de salud, entre otros.

Ahora bien, lo que parece evidente es que implementar un sistema con medios tecnológicos, que acerque la escuela a la comunidad, será una tarea difícil, pero no imposible, el mismo, supone crear e inventar, contar con un equipo colaborativo y cooperativo con deseos de renovar su acción pedagógica, en los que prevalezcan la disposición por aprender, reflexionar, cambiar, innovar y disfrutar el trabajo con los estudiantes, y su comunidad, asumiendo el verdadero rol que les corresponde como autores, actores y transformadores del contexto sociocultural, que, en todo caso, implicará una práctica educativa de mayor calidad, con valores éticos y ciudadanos, acordes con las características del desarrollo de la nueva sociedad de este milenio. Así expuesta la situación, las cartas están sobre el tapete y mi propuesta, más que un



sueño, sería una realidad; donde probablemente, habrán soluciones a la problemática planteada.

¿Cuál sería el contexto en el cual se implementaría el patio electrónico?

Partiendo del hecho que toda investigación debe tener carácter universal para que tenga pertinencia social dentro y fuera de la comunidad local, regional y nacional, el contexto en el cual me propongo como investigadora e innovadora implementar el patio electrónico que permita transformar las relaciones entre la escuela y la comunidad, lógicamente, no es otro que el de una institución educativa. Por tanto, he escogido a manera experimental dos centros escolares de la localidad, la primera, fungirá como centro piloto, es La Unidad Educativa Colegio “La Villa de Los Niños” (centro laboral de la investigadora), ubicada en la Villa Olímpica, parte alta de la urbanización Las lomas, colindante con el Barrio Bolívar, en la Parroquia San Juan Bautista del Municipio San Cristóbal, del Estado Táchira. Esta institución, es subsidiada por el MPPE mediante el convenio con la Asociación Venezolana de Educación Católica (AVEC), con una matrícula de mil quinientos estudiantes desde Educación Inicial hasta el segundo año de diversificado, en la misma, se favorece con mensualidades solidarias al 80% de la población estudiantil, que son niños y adolescentes pertenecientes a familias de escasos recursos económicos de la localidad y zonas adyacentes, y la segunda, será el espacio físico a contrastar, se trata de la Escuela Bolivariana Alicia Chacón de Sánchez, ubicada en la parte alta del Barrio Bolívar, la cual acoge a 400 niños y niñas de baja condición económica, desde Educación Inicial hasta sexto grado de primaria.

En este contexto, desde febrero de 2007, he realizado observaciones y ensayos que me han permitido ver de cerca la realidad, e intercambiar información tecnológica con las instituciones adyacentes a los dos centros educativos, objetos de investigación; no obstante, las escuelas y colegios del entorno, carecen de la plataforma tecnológica adecuada que limita la adaptación de las mismas al nuevo sistema telemático propuesto. Sin embargo, conviene tomar en cuenta que existen muchas tecnologías coadyuvantes: el teléfono, la televisión, el correo electrónico, las redes telemáticas, las tecnologías multimedia, los video juegos y la realidad virtual del patio electrónico, y son precisamente, estas siete tecnologías las que he tomado en cuenta dentro del medio educativo, y en particular, en las instituciones (objeto de investigación), donde se requiere poner en marcha el patio electrónico para promover la interacción asertiva de la escuela con la comunidad.

En consecuencia, con la aplicabilidad del patio electrónico, sencillamente lo que se pretende, es introducir otros contenidos sociales y comunicativos, que más allá de la media hora de recreo, de los ratos de ocio y de las actividades deportivas y de aprendizaje, se entienda como una novedosa alternativa, que muy probablemente, contribuirá a reordenar los patrones de distracción tradicional, de control y vigilancia, que implican los juegos fuera del aula, en pequeños espacios físicos, en particular del tiempo de los niños, niñas y adolescentes, en fin, que se constituya en un dispositivo de acción multimedia abierto a la instantaneidad y a la imaginación simbólica, que



contribuya a mejorar las relaciones internas y externas de la escuela-comunidad, disminuyendo incluso la violencia física inter e intraescolar, que despierte intereses y nuevas formas de aprendizaje dentro y fuera del contexto escolar, en procura de una sana convivencia ciudadana, de unas relaciones democráticas y más acordes con la sociedad actual, entre la escuela y la comunidad.

Problemática que se pretende solucionar mediante la aplicación de la innovación (patio electrónico)

Los cambios que ha sufrido el mundo de las comunicaciones desde el momento de la invención de la imprenta, están ligados a la incesante búsqueda del hombre por mejorar su entorno o condiciones de vida; y en el ámbito específico de las TIC, éstas, poco a poco, no sólo permiten la simplificación de actividades, sino que enriquecen los saberes sobre la realidad local, nacional e internacional. En efecto, “las nuevas generaciones se ven inmersas en un contexto mediático y tecnológico más competitivo que demanda de forma inmediata nuevas habilidades y conocimientos del uso de las TIC” (Meza, 2002); vale decir, las transformaciones impuestas por éstas (correo electrónico, los video juegos, avatares y software educativos, entre los más comunes), toman su propio espacio en las escuelas, colegios, liceos, universidades, organizaciones políticas, deportivas y culturales, causando impacto tanto en el plano institucional y cultural, como en el didáctico y metodológico.

De igual forma, las TIC, tienen un papel muy importante en la educación, en la recreación, y principalmente, en la investigación educativa, los juegos electrónicos con simuladores altamente desarrollados y su distancia con la realidad, parece cada día menor; los jugadores, en el caso educativo, profesores en su mayoría, con limitada o ninguna experiencia en el campo tecnológico, pasan por la disyuntiva de tomar decisiones, reajustar su práctica diaria y por la construcción de experiencias que los conduzcan al desarrollo de nuevas estrategias y modos de pensar como lo haría cualquier persona experimentada y competente, inmersa en la simulación; el docente, deseoso de aprender nuevos modos de actuar, sentir, pensar y proceder, así como de analizar adecuadamente las necesidades de los estudiantes, tomar decisiones de enseñanza, de recreación y evaluar el impacto de sus acciones sobre el aprendizaje de éstos, asume que el diseño y desarrollo de recursos tecnológicos de simulación y aprendizaje virtual, empieza a ocupar un lugar destacado en las instituciones educativas, en todos los niveles y modalidades, incluso en su vida personal, lo cual, implica involucrar la escuela con la cibercultura y comunicación educativa, por cuanto la tecnología, no es otra cosa que: “la generación de sistemas de información que sirven como plataformas generativas para el diseño, evaluación y prospectivas que compete a los actores involucrados en los procesos y entornos de enseñanza-aprendizaje” (González, 2003). Acá, la idea de implementar innovaciones a través de las TIC, desde la escuela al servicio de la comunidad, se constituye, en una atractiva opción interactiva y virtual, cuya finalidad, es fomentar distintas formas de aprendizaje, recreación y relaciones asertivas dentro y fuera del contexto escolar.



Desde esta perspectiva, nuevos retos y expectativas se plantean en este siglo para el docente como ente innovador, protagonista de los cambios, donde más que un simple espectador, o ejecutor de las nuevas tendencias tecnológicas, se podría convertir en el vehículo transformador de su contexto, que probablemente, inducirá a los demás miembros de su comunidad escolar y local a relacionarse con la realidad y aprender de ella, puesto que toda acción innovadora, se convertiría en un abanico de posibilidades para impulsar la escuela y la comunidad al uso apropiado de las TIC, y es que, precisamente, las tecnologías, sin ser la panacea, han cambiado el quehacer diario al introducir nuevos soportes de la información: el magnético y el óptico, como lo planteó Judit Minian, 1999, se ha pasado del lápiz y el papel al teclado y la pantalla; el computador, más que una sofisticada y veloz máquina de calcular, se presenta como una “máquina” para comunicarse y transmitir conocimientos; de la comunicación oral y escrita en el papel, se ha pasado a la del texto electrónico, al entorno multimedia, en donde el sonido, la voz, el blog, la web y la capacidad de trabajar conjuntamente a distancia son una realidad; facilitándose a través de las TIC la interconexión entre las personas e instituciones a nivel mundial, eliminando así, barreras espaciales y temporales.

En consecuencia, el mundo, se enfrenta a una revolución teleinformática; las nuevas tecnologías plantean otros paradigmas en el ámbito de la escuela, la comunidad y instituciones universitarias; y es precisamente, en estas últimas, donde se exige la alfabetización electrónica como uno de los requisitos en sus exámenes de acceso y de graduación, por considerar que es un objetivo esencial preparar a los futuros profesionales para la era digital en los centros de trabajo. De esta forma, la mayoría de las instituciones de educación superior cuentan, en mayor o menor medida, con equipos informáticos, que posibilitan el acceso a Internet de los estudiantes, incluso, aquellos que por problemas económicos no cuentan con computadores en sus hogares, pueden acceder a una realidad que antes era exclusiva de las clases pudientes, puesto que tienen la oportunidad de visitar museos virtuales y acceder a conocimientos disponibles gratuitamente.

Así mismo, el conocimiento tecnológico representa una fuente de poder, colaboración y competencia entre las naciones, cada una, propone la modernización educativa a través de las TIC, extendiendo la cultura de la enseñanza hacia todo el contexto sociocultural, mediante la llamada educación a distancia, un novedoso medio de alfabetización, hacia la búsqueda de la investigación y aprendizaje autónomo. Además, en sentido positivo, logra abarcar vastos sectores marginados, de todas las edades y sexos, en el uso de la televisión, los audio videos, las redes satelitales, el correo electrónico e Internet, las plataformas de aulas y bibliotecas virtuales, así como diversos juegos electrónicos de carácter lúdico y educativo, para garantizar la información en un mundo sin fronteras.

En concordancia con lo anterior, el Programa para el Desarrollo Humano de Las Naciones Unidas (ONU), año 2002, destaca la importancia de la incorporación de las TIC en todos los ámbitos educativos, al asignarles un triple rol o papel; en primer



lugar, el de la apropiación por parte de los docentes y estudiantes en su actividad diaria; en segundo término, el del uso; para ello, da a conocer los distintos servicios sincrónicos y asincrónicos que proporcionan, y por último, el acceso, dado por la infraestructura disponible en cada centro educativo para interactuar a través de las redes de comunicación y su aplicación, que da la posibilidad a los miembros de la comunidad educativa, o a un usuario particular, utilizar la tecnología.

Bajo esta concepción, las TIC, no sólo provocan reacciones favorables en la educación mundial, sino también, en el rol que las mismas ejercen en los procesos de cambio de las instituciones educativas venezolanas, donde tienen un papel protagónico en el logro de las propuestas innovadoras y transformadoras del siglo XXI, cuya finalidad, es la búsqueda de una educación masiva y no elitista, promoviendo la creatividad, la autonomía, la calidad, la equidad y la solidaridad, dentro de la sociedad en la que se desarrollan las nuevas generaciones.

En tal sentido, El Estado venezolano, tiene en las TIC un aliado para el desarrollo social; que como se expresó anteriormente, se fundamentan legalmente en los artículos 108 y 110 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela; el primero, señala que los centros educativos, deben incorporar el uso del conocimiento y aplicación de las nuevas tecnologías, de sus innovaciones, según los requisitos que establezca la ley; y el segundo, además de reconocer la ciencia y la tecnología, el conocimiento, la innovación y los servicios de información como instrumentos fundamentales para el desarrollo económico, social y político del país, también, hace partícipe al Estado para apoyar con recursos suficientes la creación de un sistema nacional de ciencia y tecnología.

Con esta visión de desarrollo del Estado, se da cabida a todos los ciudadanos el acceso a las TIC; tal es el caso de las comunidades indígenas, que desde el año 2002, han venido incorporándose al uso de los Infocentros (centros de informática al servicio de las comunidades); asistiendo en enero de 2006, al primer taller indígena de Tecnologías de Información y Comunicación, con la participación de dieciocho países, hasta lograr a inicios del año 2008, que a más de 1500 indígenas de las etnias Wayúu y Guajira se les haya incorporado mediante la dotación de computadoras e Internet al mundo del ciberespacio educativo.

Estos alcances, incentivan al Ministerio del Poder Popular para la Educación, a través de la Fundación Bolivariana de Informática y Telemática (FUNDABIT), promover la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como medio de apoyo en la dinámica escolar, pues existe un particular interés para que los docentes de todos los niveles educativos conozcan, se preparen y sensibilicen en el uso pedagógico de estas tecnologías y estrategias digitales, para lograr procesos de enseñanza y aprendizaje efectivos; ejemplo de ello, es la realización del Foro Virtual Certificado en el año 2006, conjuntamente con Fe y Alegría y FUNDABIT, a través de RENADIT y el Portal Educativo Nacional, dando oportunidad a docentes de las diferentes regiones del país, a intervenir en el foro "Mitos y Realidades de la Incorporación de las TIC en la Escuela Venezolana", en el que se compartieron



experiencias y puntos de vista, en torno al proceso de desarrollo de la tecnología educativa en todos los Estados del territorio de la República Bolivariana de Venezuela.

A nivel regional, la Constitución del Estado Táchira, en sus artículos 66 y 67, establece el libre ejercicio, la creación y el acceso a la ciencia y la tecnología, a la sociedad del conocimiento, a la innovación y sus aplicaciones para el logro del bien común, el fomento, promoción y coordinación de las actividades científicas y tecnológicas para el desarrollo socioeconómico, la seguridad y soberanía estatal, con las restricciones previstas en la ley. Todo ello, contribuye con la difusión de estos principios, en instituciones como la Universidad Nacional Experimental del Táchira (UNET) y la Universidad de Los Andes (ULA), mediante la implementación de las plataformas virtuales y cursos semipresenciales, los cuales, han puesto al servicio de otras instituciones educativas públicas y privadas, no sólo a nivel universitario, sino de Educación Básica y Diversificada, con la finalidad de estrechar los lazos institucionales y comunitarios de la región.

En lo que respecta a la Unidad Colegio “La Villa de Los Niños”, centro piloto, donde se desarrollará la innovación, aún cuando en su proyecto educativo integral comunitario, se establece como objetivo general la incorporación de la tecnología a través de la creación del aula virtual, con el propósito de permitir la interacción docente-estudiante-comunidad, en el proceso de enseñanza y aprendizaje; y, existen dentro de la institución, tres laboratorios de informática, en uno de los cuales, se diseñan programas de Autocad, para la elaboración de planos electrónicos relacionados con redes telemáticas y cuyos usuarios, estudiantes de primero y segundo año de dibujo técnico, proyectan los trabajos durante el ejercicio de pasantías en las empresas del Estado; ser innovador y creativo, representa a veces un problema; por tanto, se hace necesario un docente mejor preparado, dinámico y eficaz, con capacidad de organización e investigación, que conozca y tenga firme voluntad de implementar innovaciones en todos los ámbitos de la acción escolar, puesto que en la actualidad, gran parte de los docentes, a veces tienen ciertos temores a cambiar sus prácticas habituales e integrar las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, al igual que en las actividades recreativas, negándose a desterrar de sus aulas y áreas de recreo viejos paradigmas, impidiendo la capacidad creadora para promover el cambio educativo requerido en este siglo; y es que, “la incorporación de la tecnología en la escuela, provoca, en mayor o menor medida un conjunto de cambios que afectan a todos los elementos del proceso educativo: organización, alumno, currículo, profesor” (Salinas, 2007: 43).

Es oportuno mencionar, que si bien es cierto, que en esta Institución, existe la plataforma tecnológica; la misma se ha separado de la realidad cotidiana escolar, la mayoría de los miembros, no tienen acceso a ella; y, siendo los usuarios estudiantes desde el nivel inicial hasta el diversificado, su participación se reduce a la simple aceptación de normas dentro de un laboratorio de computación (excepto los estudiantes de la especialidad de dibujo técnico); además, algunos directivos se



ocupan obsesivamente de la protección de los equipos informáticos, prefiriendo que queden obsoletos, sin uso. Por otra parte, lo que suele suceder en la Unidad Educativa Colegio “La Villa de Los Niños”, es que espacios como el gabinete de informática y el patio de recreo, al que todos deben acceder, se han convertido en “espacios de nadie”, donde en forma directa o indirecta, se coarta la libertad y el derecho a la emancipación que promueve la nueva sociedad del conocimiento dentro de un contexto determinado, lo que genera muchas veces violencia estudiantil durante las horas de ocio y recreación, e incluso en el aula de clase; lo cual se refleja en la poca comunicación entre la escuela y comunidad.

En relación a la segunda institución Escuela Bolivariana “Alicia Chacón de Sánchez”, la situación es más grave, se le ha dotado de 20 computadoras, sin un espacio físico adecuado para su uso; además, de acuerdo a lo manifestado por los docentes y algunos representantes, se carece de competencias tecnológicas para el manejo del ordenador, no existe integración entre la escuela y la comunidad; por otra parte, en los últimos años se ha acrecentado la indisciplina estudiantil, generándose conflictos y hechos violentos dentro y fuera del centro escolar.

Cabe destacar, que en estas dos instituciones, el centro del patio de recreo, las aulas de clase y las calles de la comunidad, a diario albergan cientos de niños, niñas y adolescentes hablando, jugando, pero, ¿de qué hablan y a qué juegan?, si se observa detenidamente, la mayoría habla de sexo, drogas, videojuegos, moda, o simplemente corren y se persiguen; por tanto, lo que a simple vista pareciera una conversación sin sentido o un juego cotidiano, termina en una agresión verbal, en un empujón, o en un golpe; para ellos, es una travesura más, no un ataque; y en este escenario, los docentes, las familias y vecinos, hacen caso omiso de los problemas suscitados; o inexplicablemente, se enfrentan entre ellos, se preocupan más por quitar una pelota, una gorra, o cualquier otro objeto, en saber si un vidrio del carro o de la casa se partió, unos y otros inmersos en sus propios problemas, no se acercan a la comunidad, o a la escuela, no plantean soluciones a los conflictos, lo cual, trae como consecuencia que los niños, niñas y adolescentes vuelvan a su juego favorito, perseguirse, golpearse o a lo que mejor saben hacer hablar de sexo, moda y drogas.

Los supuestos anteriores, me permiten señalar que la situación vivida a diario en estos dos centros escolares, no es ajena a otras escuelas, lo que amerita repensar el estilo de vida, implementar propuestas innovadoras desde lo académico, lo cultural, lo social, lo curricular, lo metodológico y lo recreativo, en las diferentes problemáticas, para recuperar los valores de convivencia ciudadana y sobre todo, para que no se pierda la capacidad de soñar y el espíritu de aprender jugando; es imperante, por tanto, interrelacionar lo recreativo, lo comunitario y lo familiar con lo pedagógico, para que, desde la reflexión-acción, se propicie un acercamiento que permita comprender los procesos y dinámicas socioeducativas y culturales que requieren un cambio y así, desde la óptica de la participación y el avance tecnológico, se generen espacios lúdicos y de aprendizaje, libres de confrontación constante, e instancias de convivencia de participación colectiva, de productividad y gozo, que enriquezcan cada



vez más el proceso de enseñanza-aprendizaje, recreo escolar, y las relaciones escuela-comunidad, que sirvan de apoyo no sólo para las instituciones involucradas en esta investigación, sino de muchas otras entidades educativas y culturales de la localidad, la región, la nación y el mundo.

Por consiguiente, la utilización de las tecnologías en el campo educativo, no debería circunscribirse al plano de los ideales personales, sino al del colectivo, deberían tener pertinencia social, cultural, política y educativa, para que abran la posibilidad de rescatar el sentido transformador del ser, resolviendo los problemas de distancias espaciales y temporales, así como las diferencias económicas culturales y hasta religiosas; es decir, “el uso de las TIC, debe hacer posible que las personas aprendan lo que necesitan para vivir mejor de acuerdo a sus condiciones de existencia, modos de ser y proyectos de vida” (Moreno, 2003: 37); en otras palabras, la incorporación y utilización de estos recursos en el proceso educativo, podría constituirse en una alternativa a la siguiente interrogante: *¿Será posible transformar las relaciones escuela-comunidad y disminuir la violencia estudiantil y del entorno a través de la implementación de un patio electrónico comunitario en las instituciones educativas?*

Ante este planteamiento, resultaría válido pensar en la importancia que tiene el patio de recreo del colegio, las calles, las plazas y canchas de nuestras comunidades, donde se juega a diversas cosas, unas organizadas y otras improvisadas; se charla, se hacen bromas y travesuras; en fin, los niños, niñas, adolescentes y hasta los adultos, se divierten; entonces, crear un escenario de carácter pedagógico y lúdico electrónico (telepatio), en las instituciones educativas mencionadas, se hace indispensable, en esta nueva era del llamado tercer entorno, el cual, tendría que ser diseñado y aplicado en el tiempo, con gran cuidado, porque el reto, es: “encontrar las vías y formas que permitan utilizar a favor de un desarrollo verdaderamente humano y defensa de los legítimos intereses de los pueblos, sin exclusión, las ventajas indudables que ofrecen las nuevas tecnologías de la información y comunicación” (Vecino, 2004).

Es pertinente señalar que la sociedad actual, requiere la consolidación de una institución educativa innovadora y transformadora, que fomente la formación y emancipación de sus docentes y estudiantes en un clima de autonomía, libertad, justicia, solidaridad, respeto y tolerancia mutua, donde la investigación, la educación, la tecnología, la cultura, la integración de la comunidad-escuela-familia y las actividades recreativas, conduzcan al desarrollo de una convivencia sociocultural y a una mejor calidad de vida de los autores y actores del quehacer educacional.

Las anteriores afirmaciones, conllevan a otra interrogante *¿Cómo podría mejorar la aplicación del patio electrónico las relaciones escuela-comunidad y la problemática interna existente en las instituciones educativas?*, la respuesta no es sencilla, y es que, ante la posibilidad de aplicar una innovación en las escuelas públicas y privadas de la localidad, de la región y el país, existen múltiples alternativas, que pudieran ser o no viables; sin embargo, si se parte del hecho que en la mayoría de las instituciones



educativas venezolanas y latinoamericanas, se ha generado una especie de violencia colectiva, no sólo durante la hora de recreo, sino en las aulas de clase, los hogares y el entorno de las mismas, producto de largas horas de ocio, poca motivación al logro, baja autoestima, desarraigo de los valores éticos y morales, así como una constante desvinculación con el entorno sociocultural, resulta obvia la necesidad de interrelacionar la tecnología con la comunidad y la escuela, donde la puesta en marcha de un patio electrónico, conllevaría a cambios en la organización de esta última y en el rol de los estudiantes, padres, representantes, obreros, secretarias, vecinos del entorno y principalmente de los docentes, los cuales, deben redimensionar su praxis educativa, en vías a una innovación transformadora, porque son precisamente ellos, los elementos de contacto entre la escuela y la comunidad.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando, al plantear como alternativa la aplicación del patio electrónico, no como un simple juego virtual, sino como instrumento clave para la transformación del pensamiento crítico de los docentes, estudiantes y comunidad, actores y autores del proceso de cambio de la acción social y educativa, me atrevo a afirmar, que se estaría consolidando una escuela nueva, de frente a la sociedad de este siglo; y es que, desde el patio electrónico, sin dejar de lado el aula y recreo tradicional, se irían aprendiendo nuevos modos de actuar, sentir, pensar y proceder, así como a tomar decisiones y a evaluar el impacto que esta innovación podría ejercer sobre una institución educativa particular y en su entorno.

En este mismo orden de ideas, más allá de la virtualidad real, para el diseño y desarrollo del patio electrónico, se requerirá de mayor aplicación, evaluación y adaptación, en tiempo real, cuya idea fundamental sería mejorar la calidad de educación impartida, la vida de sus usuarios y las relaciones escuela-comunidad; puesto que no sólo es una alternativa para vincular el juego con la enseñanza y el aprendizaje, sino que con su implementación, finalmente lo que se persigue es fomentar una sana convivencia en situaciones y entornos representativos: escuela, hogar, parques, instituciones políticas, culturales y religiosas, y en todo caso, poner a prueba planteamientos pedagógicos innovadores para fortalecer la calidad educativa y de vida que merecen y exigen las generaciones pasadas, presentes y futuras, tanto de la comunidad local, como regional y mundial.

Conclusiones

- Los anteriores supuestos, me permiten asegurar que el patio electrónico, además de propiciar la transformación de las relaciones escuela-comunidad, induciría a los maestros, estudiantes, padres, representantes y al entorno, a relacionarse con la realidad y aprender de ella la explicación científica que rechace los saberes artificiales y conduzca no sólo al desarrollo endógeno de su comunidad, sino a una convivencia ciudadana equitativa, proactiva y justa, acorde con la sociedad del siglo XXI; donde cada uno tendría la posibilidad de gestionar un entorno de intercambio colaborativo y cooperativo, a manejar en forma positiva normas de convivencia, a asumir roles,



realizar transacciones y procesos, que una vez se observen los resultados, m s all  del mundo del juego, se desarrollar n nuevas competencias y mejores condiciones de vida a las existentes.

- Implementar el patio electr nico, no s lo constituye para m  un reto, sino la certeza que el mismo, generar  un impacto positivo, con una participaci n activa y democr tica de la escuela-comunidad, donde se comprenda que a partir de la investigaci n con medios tecnol gicos, es v lido desarrollar un espacio innovador, creador de un clima m s humano, con apertura a la verdadera comunicaci n, capacidad cr tica y a la comprensi n de las relaciones participativas comunitarias desde la escuela, enriquecedoras y din micas, que en lugar de crear problemas, den cabida a nuevas formas de vivir y actuar; y es que hoy m s que ayer, cobra vigencia la siguiente afirmaci n: "La escuela es una comunidad democr tica de conocimiento y aprendizaje, que tambi n va aprendiendo" (Marqu s, 2000).

REFERENCIAS BIBLIOGR FICAS

Libros:

ESCOTET, Miguel (1995). **Aprender para el Futuro: Desaf os y Oportunidades.** Madrid, Espa a. Fundaci n Ciencia, Democracia y Sociedad.

GARC A ARETIO, Lorenzo (2001). **La Educaci n a Distancia: De la Teor a a la Pr ctica.** Espa a. Universidad de de Madrid. Editorial Ariel.

MORENO, Fernando (2003). **Formaci n online, Gu a para profesores universitarios.** Espa a. Universidad de La Rioja. Editorial Ariel, S.A.

Libros con coordinadores:

MEDINA A. Y SEVILLANO M. (1996): **Nuevas Tecnolog as en la Educaci n a Distancia.** En TEJEDOR Y VALC RCEL (coordinadores.): *Perspectivas de las nuevas tecnolog as en la educaci n.* pp 153-173. Madrid: Ed. N rcea.

SALINAS, Jes s (2007). **Bases para el dise o, la producci n y la evaluaci n de procesos de Ense anza-aprendizaje mediante nuevas tecnolog as.** En CABERO ALMENARA, Julio (Coordinador). Espa a. McGrawHill. pp 41-61

M. (Coordinadores). *Medios y herramientas de comunicaci n para la educaci n universitaria.* Panam . EDUTEC.

Ponencias:

BAUTISTA, Rosa Elena (2000). **La Ludoteca, un Espacio Comunitario de Recreaci n.** Presentaci n en el marco del VI Congreso Nacional de Recreaci n. Bogot , Colombia.



MINIAN, Judit (1999). **Aplicaciones del uso de la Informática y las Nuevas Tecnologías de la Información y comunicación en el ámbito educativo.** Presentación en el 3º Congreso Internacional De Telemática De Informática Educativa. Santa Fé, Argentina.

VECINO ALLEGRET, Fernando (2004). **La Universidad en la Construcción de un mundo mejor.** Conferencia magistral. IV congreso Internacional de Educación Superior. La Habana, Cuba.

Fuentes electrónicas:

CONSTITUCIÓN DEL ESTADO TÁCHIRA. Gaceta Oficial Extraordinaria 778, 9 de febrero de 2001. Fuente: El Consejo Legislativo. En: <http://www.scribd.com/doc/>. Fecha de consulta: 05/01/2008.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA. Publicada en Gaceta Oficial Extraordinaria 5453, 24 de marzo de 2000. En: <http://www.comindes.org>. Fecha de consulta: 23/08/2008.

DINELLO, Raimundo (1993). **La Expresión Lúdica en la Educación Infantil.** Santa Cruz, Universitaria de Apesa. En: <http://www.educared.org.ar/infanciaenred/elglobo rojo/piedra/> (última revisión: 02/10/2005).

GONZÁLEZ, Jorge (2003): **Cibercultura y diseño de políticas culturales.** En: http://www.labtelecom.uia.mx/ingenio/labcc/art_jorge.html (última revisión: 04/04/2003).

LEY DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN. Gaceta Oficial N°38.242 del 3 de agosto de 2005. En: www.ciemi.org.ve/legal/LeyOrganicaCienciaTecnologia.pdf (última revisión: 21/01/2007).

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN. Publicada en Gaceta Oficial Extraordinaria N° 2635, 28 de julio de 1980. En: www.oei.es/quipu/venezuela/LeyOrgEduc.pdf (última revisión: 28/08/2008).

MARQUÉS, Pere (2000). **Cambios en los Centros Educativos: Construyendo la Escuela del Futuro.** Web personal. En: <http://dewey.uab.es/pmarques/perfiles.htm> (última revisión: 22/03/2008).

MEZA, M. (2002), **Comunidades Virtuales de Aprendizaje como herramienta didáctica para el apoyo de la labor docente.** En: <http://funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/> (última revisión: 21/07/2002)



ONU (2002). **Informe sobre el Programa de Desarrollo Humano, Naciones Unidas.** En: www.cesarsalgado.net/ (última revisión: 02/07/2002)

UNESCO (1960). **La Ludoteca.** España. Nancea Ediciones. En: www.tdr.cesca.es/

UNESCO (1990). **Sobre el Futuro de la Educación hacia el año 2000.** España. Nancea Ediciones. En: www.agapea.com/libros (última revisión: 28/08/2008)