**Capacitación y apoyo a los docentes**

Existe consenso con respecto al papel importante que tienen los docentes en las iniciativas de computación 1 a 1, y la necesidad que existe de desarrollar su capacidad para facilitar procesos de aprendizaje significativos e integrar el uso de la computadora en todos los aspectos del aprendizaje. Es por esto que estamos convencidos que existen factores que determinan el éxito de cualquier iniciativa de capacitación:

* Definir un **grupo de capacitadores** que vaya de acuerdo a las características del programa, que tenga presencia local y central, de acuerdo a sus necesidades.
* Determinar **necesidades y fortalezas locales**. No todos los programas tienen las mismas necesidades, ni contextos locales, y la planeación del taller debe tener en cuenta estas características.
* Determinar **diferentes tipos de capacitaciones**, de acuerdo a las necesidades y tiempos del programa, que pueden ofrecerse a los docentes según las necesidades.
* Ofrecer **estrategias múltiples de seguimiento y apoyo** a los docentes. Estas estrategias pueden incluir mesas de trabajo, acompañamiento en aula, reuniones virtuales, líneas telefónicas de ayuda. Etc.
* Hacer al **docente parte de una comunidad**, de aprendizaje y de acción para beneficio del proyecto.
* Y por ultimo, **planear una buena capacitación**, con materiales de lectura y material de apoyo, con sesiones de dialogo y reflexión, y momentos prácticos donde los docentes puedan usar las herramientas y aprender al mismo tiempo que construyen un producto concreto. Esta metodología de trabajo debe ser la misma que se quiere que el docente apropie y adapte en su practica.

Se proponen tres líneas de trabajo, con miras a desarrollar la capacidad de los docentes:

**Enfoque de capacitación y mecanismos de apoyo**

Esta capacidad se logra a través de: i) talleres de capacitación donde los docentes aprendan a utilizar la computadora, y al mismo tiempo, a incorporarla en la practica pedagógica. Esta capacitación deberá estar guiada por la visión y objetivo generales de la iniciativa. Se recomienda que el enfoque sea aprender haciendo y “el haciendo” este enfocado a desarrollo de proyectos concretos a desarrollar en el aula, a pensar en que materiales son necesarios, que aplicaciones del computador seria recomendable que los estudiantes utilicen, en que paginas de Web se podrían apoyar, etc., ii) mecanismos de apoyo. Aunque los contenidos de la iniciativa constituyen un mecanismo importante de apoyo a la practica del docente, deben implantarse otros mecanismos mas puntuales como son la asistencia en el aula, la cual puede darse a través de convenios con universidad; líneas telefónicas de ayuda que pueden establecerse con un grupo de desarrolladores técnicos del país; y Blogs o foros electrónicos donde los docentes pueden participar, y iii) clubes de docentes: espacios de trabajo donde los docentes puedan reunirse con frecuencia para compartir éxitos, problemas y soluciones.

**Desarrollo de contenidos:** se podrían pensar en dos tipos de documentos: i)

materiales de guía de inicio de las diferentes aplicaciones del computador y trucos

con la computadora (por ejemplo, como copiar una imagen en un documento,

como establecer una conversación, etc.); y ii) ideas de proyectos que van de

acuerdo a temas específicos que pueden ser de interés y/o relevantes al entorno en

que viven los estudiantes y docentes.

Debe existir una librería inicial de proyectos que ayudaran al docente a integrar la computadora en su práctica pedagógica, pero que al mismo tiempo los motivará a crear sus propios proyectos, enfoque de las capacitaciones descrito en el punto anterior. Puede ser que cada docente use la computadora en su clase individual o varios docentes de diferentes áreas se reunirán a diseñar proyectos conjuntos. Esto permitirá hacer explicito los conceptos que los proyectos integran y promueven, resaltando especialmente aquellos conceptos que se pueden "manipular" y entender con la computadora, pero que con papel y lápiz seria mas difícil o casi imposible.

**Integración con la familia y otros miembros de la comunidad**: a través de actividades donde los padres, y otros miembro de la comunidad, puedan trabajar con los niños en proyectos concretos relacionados con sus intereses. Esto con el fin de hacer que dichos miembros de la comunidad puedan compartir con sus niños conocimientos y experiencias, pero al mismo tiempo entiendan el valor de la computadora y como esto tiene sentido en el proceso de aprendizaje.