



buenas prácticas para el uso de la tecnología

Jose Luis García Corrales

Docente Área de Sistemas e Informática de la Institución Educativa Nuestra Señora del
Carmen Popayán.

Inicio Del Viaje (origen de la experiencia)

- ◆ A medida que avanza el desarrollo y masificación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), se hacen más evidentes diferentes problemas asociados no tanto a su uso como a su apropiación para el desarrollo de acciones cotidianas. Esto significa lograr el dominio de las tecnologías para saber aprovechar, desde una intencionalidad clara, el gran abanico de posibilidades que ofrecen.
- ◆ Ni hemos acabado de entender cómo funciona un dispositivo, cuando ya ha salido una nueva versión. No obstante, lo real es que no se trata tanto de la tecnología, sino de los procesos de información y de comunicación que ellas ayudan a impulsar.

Inicio Del Viaje (origen de la experiencia)

- ◆ En consecuencia, lo que nos debe preocupar como sociedad es desarrollar las habilidades necesarias para tener un pensamiento crítico y computacional, siendo ello la base para saber adaptarnos fácilmente a los cambios. En otras palabras, al final lo importante es saber qué queremos hacer y cómo estructuramos el proceso para lograrlo, para a partir de ahí buscar la herramienta que mejor funcione en el momento y en el contexto particular.
- ◆ Factores identificados:
 - ◆ Buscador google.
 - ◆ Palabra tecnología no se limita a dispositivos digitales.
 - ◆ Palabra complejo.

Inicio Del Viaje (origen de la experiencia)

- ◆ Estas reflexiones y observaciones como docente, me llevaron a proponer “Sin Bugs”, una experiencia de formación para las estudiantes de grado once, a través de la cual pretendo que desarrollen un pensamiento crítico y computacional, para que pierdan el miedo a vincularse y asumir roles más activos frente a la tecnología, aprendiendo el lenguaje de la tecnología desde un ambiente tecnológico.

Sin Bugs: una propuesta para aprender a aprender sobre tecnología... creando

- ❖ Los Bugs son, en términos informáticos, un error o un fallo en un software. Algo que hace que un programa no funcione bien o que genere una respuesta indeseable.
- ❖ Lo importante es entonces detectarlos y corregirlos, siendo una metáfora de lo que intento lograr con las estudiantes: que ellas mismas detecten qué falla en su aprendizaje de la tecnología para que aprendan a aprender sobre ellas, de tal manera que sepan cómo aprovecharlas de forma óptima para resolver sus necesidades. En otras palabras, aprender a usarlas intencionadamente.

Sin Bugs

- ❖ El objetivo de “Sin bugs” es lograr un cambio en las clases de informática, creando un espacio donde empecemos a comprender cómo se utilizan y funcionan diferentes herramientas y elementos tecnológicos para apoyar tareas cotidianas, evidenciando el “potencial” que tienen las estudiantes para aprovechar las TIC en cualquier ámbito de su vida.
- ❖ Para el desarrollo de la experiencia se cuenta con tres grupos once, dando un total de 108 alumnas inmersas en el proceso.

¿Qué se hizo?

Identidad Digital

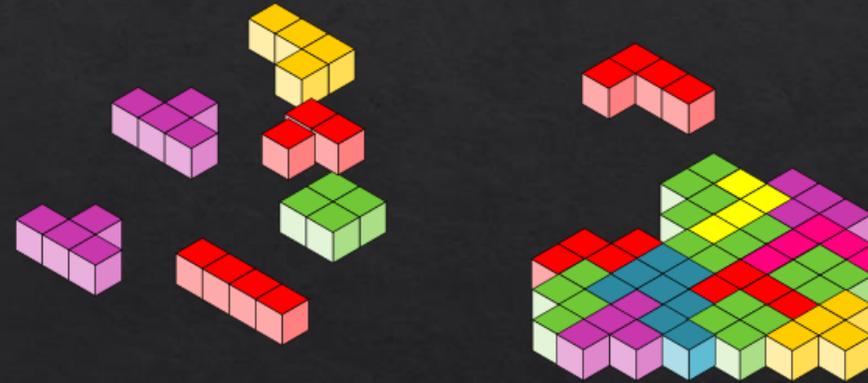
Legislación
Colombiana bajo el
marco de licencias
Creative Commons y
Software libre.

Programación web
HTML 5
Lenguaje de
programación
JavaScrip
Css

Para terminar
Estrategia Transmedia
Socialización

¿Cómo se hizo?

- ◇ Experiencia Coderise.
- ◇ Plataforma Moodle
- ◇ Servicio de Google (blogspot)
- ◇ Gamification o Gamificación.



tetris-bloques-rompecabezas-juego, Clker-Free-Vector-Images, 2014, Pixabay.com, Dominio Público

Conclusiones

- ◊ Trabajar en torno a temas transversales, centrando en ellos el interés y no en la tecnología en sí misma, ayuda a fortalecer el desarrollo de las competencias básicas empleadas en la gestión de información desde el campo de sistemas e informática. Es propiciar un uso con intención y sentido, donde se toma distancia de sólo dedicarse a enseñarles programas. Es una forma de trabajo que brinda elementos más concretos para el futuro personal y profesional de las estudiantes. En gran medida es un enfoque de trabajo vinculado al aprendizaje basado en proyectos, fomentando un aprendizaje activo.
- ◊ Usar elementos de la Gamificación ayuda a motivar a las estudiantes, haciendo del aprendizaje una experiencia más memorable. Genera una sensación de recompensa que va más allá de la calificación, haciendo que las estudiantes se involucren, compitan pero también compartan, trabajando a partir de retos comunes.
- ◊ He podido ver la evolución en la capacidad de las estudiantes para analizar los problemas a resolver de manera más crítica, haciendo uso de la experiencia adquirida y herramientas a su alcance para brindar soluciones acordes a la situación, lo que ha fortalecido sus aprendizajes.

Conclusiones

- ❖ Han comenzado a detectar errores en la manera de abordar problemas, al analizarlos primero para luego descomponerlos en elementos más sencillos de afrontar poco a poco. Con ello han logrado llegar a soluciones de manera más sencilla y perdiendo el miedo a no poder completar el reto.
- ❖ Muestran cambios en la manera de buscar información por medio de un buscador, al realizar consultas con más calma, detallando y cuestionando las fuentes que encuentran, dando lugar a lo visto en el tema de derecho de autor, evaluando si pueden hacer o no uso del material encontrado y si están “cometiendo un crimen” al copiar la información consultada.

Conclusiones

- ◆ En conclusión, siendo este el primer año que acompaño a la Institución como docente del área de tecnología e informática, es grato ver cómo las estudiantes van apropiando conocimientos que pueden utilizar en sus contextos personales, académicos, laborales... y que potencian la manera en que la tecnología apoya su formación a lo largo de la vida. Es posible ver que se ha fomentado, al menos en principio, un pensamiento más estructurado y creativo. También es interesante ver cómo los elementos de Gamificación sirven para motivar las clases de sistemas e informática (así como seguramente lo puede hacer con otras clases), haciendo de la experiencia más agradable para las estudiantes, y contribuyendo en su proceso de “aprender a aprender” de sus errores con el propósito de mejorar su auto-aprendizaje y la apropiación del conocimiento.
- ◆ <http://aprendoinformaticahaciendo.blogspot.com.co/>

Contacto:

jlgorra@gmail.com

Twitter: @jlgorra



Esta obra se comparte bajo una [Licencia Crative Commons Atricubi3n Comparti Igual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Gracias