

INNOVACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Daniela Alejandra Narváez Ortiz

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

IX semestre

glamaleja@gmail.com

Al iniciar mi práctica docente, quise desarrollar mis clases siguiendo el ejemplo de uno de mis maestros, el cual maneja una metodología y didáctica que genera un ambiente de aprendizaje apto para compartir sus conocimientos. Sin embargo, no tuve en cuenta que el contexto educativo en el que me encontraba era totalmente diferente al contexto donde yo aprendí, había estilos de aprendizaje diferentes e incluso estudiantes con necesidades educativas especiales y sin darme cuenta, mis clases estaban siendo llevadas de forma tradicional.

De acuerdo a las experiencias que viví a lo largo de mis clases, vi la necesidad de modificar mi plan metodológico, ya que éste no era el adecuado. Por ello, comencé a buscar nuevos referentes y materiales que me ayudarían a mejorar como profesional en el campo educativo. Además, adapté mi plan de clases al contexto educativo con el fin de satisfacer las necesidades del entorno.

Cabe recalcar que el área de Tecnología e Informática se caracteriza por enseñar a los estudiantes a resolver problemas de la vida

real, de tal forma que ellos sean capaces de crear, reinventar y modificar su entorno además de desarrollar un pensamiento algorítmico y computacional. Esta área también debe enseñar el manejo de información para fomentar un pensamiento crítico y autónomo, por lo cual, uno de los conceptos claves de esta área de conocimiento es la innovación, es por ello que el docente de tecnología e informática debe aprender a innovar en el aula, tal como lo afirma la UNESCO (2016)

El papel de los docentes tiene una especial relevancia para contribuir a que las escuelas y aulas se conviertan en espacios dinámicos, creativos, facilitadores de los aprendizajes, promotores de valores de convivencia y ciudadanía. Deben ser espacios que innoven y ofrezcan respuestas pertinentes a las necesidades educativas de estudiantes, familias y comunidades. (p.3)

Se debe tener en cuenta que la innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional y memorístico.

Como docentes del área Tecnología e Informática, debemos marcar la diferencia y contribuir a la educación, implementando estrategias y herramientas TIC que nos ayuden a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Innovar en el aula es una invitación, tanto a docentes como a estudiantes, a ser creativos y a pensar de forma diferente, por lo cual, se necesita diseñar un espacio más llamativo, fomentando un pensamiento autónomo, creativo y crítico. Además, se espera que de esta forma se pueda motivar mejor a los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, una de mis recomendaciones sería que se use las diferentes herramientas pedagógicas tanto técnicas, tecnológicas e informáticas que nos permitan plantear clases y actividades de forma clara y amena, utilizando un lenguaje adecuado sin dejar de lado el contexto.

Además, se ve la necesidad de implementar las tendencias educativas actuales; por ejemplo: el aprendizaje colaborativo, las aulas invertidas, los Mooc, la creación de espacios de información como blogs, páginas web, entre otros.

Los docentes debemos proponer iniciativas, implementar nuevas estrategias y comunicarnos con nuestros estudiantes; crear espacios amenos para los alumnos es uno de los componentes con el cual se promueve y fomenta la comunicación entre los miembros de la comunidad educativa; con el diálogo podemos potencializar las ideas, las sugerencias, las visiones y expectativas que se tienen en el aula y, por consiguiente, en la asignatura.

Maya (2016) afirma que

Las TIC inmersas en el campo educativo se pueden convertir en herramientas poderosas que brindan a los docentes la posibilidad de encontrar formas dinámicas de enseñanza, reedificando el desarrollo del currículo con una pedagogía versátil, que permite el progreso del alumno gracias a un trabajo autónomo y activo. El esfuerzo independiente del estudiante le ayuda a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje, lo que se consolida en la presentación de ideas, resultados significativos y aplicación del conocimiento. (p.21)

No solo las TIC propician innovación pedagógica, también los diferentes materiales y estrategias educativas que no necesitan de los dispositivos tecnológicos. Por ejemplo, la enseñanza del pensamiento computacional sin el uso del computador a través del juego; aprender a programar con lúdicas; enseñar el manejo de información a través de mapas mentales, conceptuales e incluso mentefactos; diseñar comics, dibujar planos 2D y crear figuras 3D en papel cartón, entre otros.

Por consiguiente, para crear y fomentar la innovación pedagógica en el área de Tecnología e Informática, no es suficiente la incorporación de diferentes herramientas y metodologías en el aula, también se necesita plantear y aceptar desafíos, cambiar la perspectiva que tiene el estudiante del concepto del área, permitir que los estudiantes participen, experimenten, creen, corrijan sus errores y se cuestionen del por qué y cómo se hace las cosas, un cambio de actitud fomenta un cambio de pensamiento.

“La escuela debe fomentar no solo las habilidades de leer, escribir y computar, sino también la capacidad de colaborar con otros, resolver problemas de forma creativa, aplicar el conocimiento adquirido e innovar” (Vegas, 2017). En otras palabras, la escuela debe ir más allá de cambiar los marcadores y el tablero por computadores, tablets y celulares inteligentes, debe formar personas con capacidades de crear, potencializar sus habilidades y cambiar sus actitudes mejorando la transmisión de ideas y el trabajo en equipo.

No olvidemos que no se debe valorar a los estudiantes solo por las calificaciones, sino darles espacio y valor a los procesos de pensamiento. El desafío actual de los docentes de tecnología e informática no es enseñar el uso del computador, su desafío original es pasar de la sociedad de la información a una de conocimiento, entendiendo al conocimiento como

“la apropiación y generación de un conjunto de ideas manejadas por el ser humano y que le proporcionan datos preliminares, que estructurados lógicamente permiten construir información para que se pueda tomar decisiones y actuar en consecuencia para transformar la sociedad” (Terrazas & Silva, 2013).

Permitamos a nuestros estudiantes crecer como personas en conocimientos, habilidades y actitudes. Visualicemos el entorno de la comunidad educativa y las necesidades del mismo. Recordemos que la tarea de innovar en la educación debe partir de las necesidades del entorno. Solo así podremos ejercer asertivamente nuestra labor como docentes.

Para transformar e innovar, su actitud debe cambiar.

Referencias Bibliográficas

Maya, P. (2016). El potencial transformador e innovador de la TIC. Revista Universitaria de Informática RUNIN, volumen (2), 21-24. Recuperado de http://licinfo.udenar.edu.co/runin/archivos/volumen/2/2_21_24.pdf

Terrazas, P. & Silva, M. (2013). La educación y la sociedad del conocimiento. Revista Perspectivas, (32), 145-168. Recuperado de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rp/n32/n32a05.pdf>

UNESCO. (2016). Innovación Educativa - Herramientas de apoyo para el trabajo docente. Lima, Perú: Cartolan E.I.R.L. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247005s.pdf>

Vegas, E. (2017, 05, 29). ¿Qué se necesita para innovar en educación? .El País. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2017/05/28/planeta_futuro/1495994376_692346.html