

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, UNA HABILIDAD DEL SIGLO XXI

**Camilo Andrés Parra**

Universidad de Nariño

*Licenciatura en Informática*

*X Semestre*

*caparra92@gmail.com*

Los grandes cambios que vienen enfrentando la sociedad, no solo a nivel tecnológico sino también cultural, se ven reflejados en la manera como nuestros niños enfrentan su realidad, una muestra de esto es la forma en que ellos adquieren costumbres y nuevos conocimientos, muy distinta a como se hacía hace 50 años, en donde el acceso a la información se limitaba a textos escritos o tradición oral. Hoy en día, es muy común que cuando un pequeño tenga dudas acerca de un tema específico, lo consulte rápidamente vía internet desde un dispositivo móvil o un computador de escritorio, y lo que le tomaba a un niño del siglo XX en la década del 60 varios días, a él, un niño de la era digital del siglo XXI solo le tomará unos cuantos minutos.

El rápido acceso a la información requiere en nuestros estudiantes lo que se conoce como “Habilidades del siglo XXI”, las cuales son definidas por el Foro Económico Mundial en su reporte de marzo de 2016 en el que afirma:

*“Those skills include six “foundational literacies”, such*

*as literacy, numeracy and scientific literacy, and 10 skills that we labelled either “competencies” or “character qualities”. Competencies are the means by which students approach complex challenges; they include collaboration, communication and critical thinking and problem-solving.” (World Economic Forum, 2016, p.4)*

Entre las habilidades para enfrentar desafíos complejos se encuentran habilidades colaborativas, de comunicación, pensamiento crítico y resolución de problemas, lo cual es trascendental a la hora de crear un nuevo artefacto o implementar una innovación tecnológica.

En cuanto a resolución de problemas se refiere, a través de la informática educativa se pueden lograr grandes progresos en esta materia un claro ejemplo es la enseñanza de conceptos de la programación y la construcción de algoritmos en estudiantes de básica primaria mediante recursos como Scratch o la estrategia de code.org denominada “La hora de código”, en donde al igual que el software mencionado en primer lugar, se pretende lograr en el niño, la asimilación de conceptos básicos de la programación como las variables, estructuras condicionales y ciclos, utilizando la programación por bloques.

Aquí es donde hay una gran contradicción entre lo necesario y lo real, ya que la informática, en los niveles de básica primaria y secundaria, viene siendo trabajada de múltiples formas entre las que se encuentran el aprendizaje de software ofimático o multimedia, lo cual ha sido el común denominador durante los últimos años. Esta situación promueve el aprendizaje de “herramientas” y no de habilidades, uno de los factores influyentes en la no-transversalidad de la informática en las

I.E.M de San Juan de Pasto.

Paz (2009) afirma: “En el caso particular de la informática, vale la pena aclarar que la asignatura no debería ser vista simplemente como el aprendizaje de programas de computador tales como el procesador de texto o la hoja electrónica, sino ir más allá.” (p.115).

Ahora bien, ¿Cómo lograr con Scratch romper la barrera del aprendizaje de herramientas y pasar al aprendizaje de conceptos y habilidades?

Esta ardua pero gratificante tarea está a cargo del docente del área quien debe convertir estos recursos en mediadores del proceso y no en el fin mismo de este.

Es necesario que el área de Tecnología e Informática, deje de ser vista como el aprendizaje de software y pase a convertirse en un espacio para el aprendizaje de conceptos y habilidades para enfrentar cambios y retos propios de la sociedad globalizada en la que vivimos hoy en día.

El acceso al conocimiento está dejando de ser un obstáculo, lo que nos invita a desarrollar capacidades de auto-aprendizaje y colaboración para generar cambios reales en un mundo donde los cambios más trascendentales se darán gracias a las innovaciones de la “Era Digital”.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

World Economic Forum. (2016). New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology. [En línea] Recuperado el 13 de abril de 2017 de:  
[http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_New\\_Vision\\_for\\_Education.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_New_Vision_for_Education.pdf)

Paz Saavedra, L. (2010). Informática y Educación en Pasto Una mirada al presente y futuro (1st ed., p. 115). Pasto: Universidad de Nariño. Recuperado de:

[http://sired.udenar.edu.co/76/1/libro\\_informática\\_y\\_educación\\_en\\_pasto.pdf](http://sired.udenar.edu.co/76/1/libro_informática_y_educación_en_pasto.pdf)