

ERRÓNEA CONCEPCIÓN SOBRE EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Katherine Viviana Delgado Tello

Universidad de Nariño

Licenciatura en informática

IX Semestre

delgadokatherine096@gmail.com

La mayoría de los estudiantes de las instituciones educativas sienten ánimo y motivación al momento de iniciar las clases de educación física o tecnología e informática, y esto puede deberse al hecho de que en estas áreas se da un cambio tanto del lugar de aprendizaje como de los contenidos que se ofrecen; al parecer, son de mayor agrado y más afines a los gustos de los estudiantes modernos.

Pero este agrado que sienten los estudiantes por dichas áreas, muchas veces se da porque ven que en esas horas van a poder realizar otro tipo de actividades fuera de las académicas, ya que las toman como tiempo para distracción, des estresarse de las actividades académicas de la jornada y no le dan la debida importancia que merecen; se suma que los padres de familia y los docentes de las mismas instituciones no promueven ni intentan cambiar esta situación, puesto que para ellos son importantes otras áreas de estudio que la sociedad considera más relevantes.

En mi práctica se ha vuelto muy común el escuchar preguntas como ¿cuándo nos va a llevar a los computadores? o ¿vamos a poder jugar en los computadores? además que se ha podido evidenciar que los estudiantes intentan acabar sus actividades mucho más rápido, sin darles la dedicación y trabajo que de verdad requieren, solo por el hecho de tener tiempo libre y poder jugar con el computador o tener acceso a redes sociales virtuales y música, entre otras aplicaciones.

Según Riesco et al. (2014)

Es innegable la importancia que ha alcanzado la informática en la sociedad y ya es imprescindible para entender y tener éxito en el mundo actual. Sin embargo, en el currículo educativo de primaria y secundaria esta importancia no se ve reflejada, y la informática aparece como asignatura complementaria orientada a usuarios. (p.53)

En la mayoría de las instituciones educativas, los profesores que ofrecen tecnología e informática no son profesionales del área sino profesores de otras asignaturas, quienes tienen que dictar estas clases para así poder completar sus horas labores; este puede ser uno de los principales factores que hace que los estudiantes tengan este tipo de percepción sobre el área, más aún si se tiene en cuenta que los jóvenes de hoy en día ya tienen un cierto manejo de las tecnologías que nos rodean y sus intereses son otros.

En la misma línea, Jhency Yepes (2011), una estudiante de educación básica con énfasis en tecnología e informática, afirma:

Al respecto se observa que con algunas excepciones, solo los docentes del área de informática poseen conocimientos y destrezas informáticas en un nivel aceptable. Los docentes de otras áreas carecen de estas competencias o en el mejor de los casos saben prender el computador, hacer un documento o un cálculo simple, enviar correos y consultar por Internet. En todo caso parece que para su desempeño docente no es importante ni requisito tener una mayor competencia informática. (p.7)

Desde los primeros años escolares, los profesores les enseñan a los niños que el aula de informática es para jugar o realizar actividades que ellos quieran y por tal razón al momento de llevarlos a ella, principalmente en grados inferiores, es muy difícil hacer que pongan atención a los temas a trabajar restándole importancia y responsabilidad a lo que se puede lograr con estas clases.

Yepes (2011) también dice que

(...) los logros y competencias informáticas alcanzados por los estudiantes parecen no estar orientadas a servir como herramienta de apoyo a procesos de producción intelectual o procesos productivos. Por el contrario, los estudiantes utilizan estas competencias para hacer más agradables sus días y más fácil cumplir con sus responsabilidades. (p.9)

En definitiva, lo anterior da pie a afirmar que si no cambiamos las ideas erróneas de la sociedad no educaremos a jóvenes que puedan cambiarla, más aún cuando la informática va ganando tanto terreno en ella.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Riesco, M., Fondón, M., Álvarez, D., López, B., Cernuda, A., & Aquilino, J. (2014). Informática: materia esencial en la educación obligatoria del siglo XXI. *Revisión*. 7(3), 53-60. Recuperado de <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=view&path%5B%5D=162&path%5B%5D=271>

Yepes, J. (2011). Reflexión en torno a la necesidad de pasar del enfoque de cultura informática al de inteligencia informática en las instituciones educativas. Recuperado de http://www.funlam.edu.co/uploads/facultadeduccion/52_CULTURA_INFORMATICA_JH5.pdf