

Tecnomaravillas

Un proyecto que involucra a la comunidad educativa en el fomento del aprendizaje sobre los artefactos tecnológicos

POR: Armando Antonio Ramírez Pérez

Colegio Tom Adams - Sede B "San Jorge" - J.T.

Localidad Kennedy

Tecnomaravillas surgió en 2010 como un proyecto de aula en el Colegio Tom Adams sede B de la jornada de la tarde en la localidad de Kennedy, buscando una mayor integración del diseño tecnológico de artefactos "juguetes" y de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula. En este sentido, su nombre constituye una aventura que le apuesta a motivar a niños y niñas de preescolar y primaria, y a sus familias, al reconocimiento de las diversas tecnologías de uso cotidiano, como fuente de progreso social.

Para el contexto escolar Tecnomaravillas involucra a la comunidad educativa en el fomento del aprendizaje sobre los artefactos tecnológicos y los medios digitales de comunicación de forma animada, con el fin de propiciar espacios creativos, sociales y culturales para conocer sobre los avances de la ciencia.

Los objetivos propuestos buscan lograr en estudiantes y padres y madres de familia, el desarrollo de las competencias críticas para aprender explorando e interactuando con la tecnología; adquirir y apropiarse el lenguaje tecnológico y digital; y participar en la construcción de sus propios artefactos juguetes y mapas mentales.

Las metodologías que se desarrollan en el proyecto Tecnomaravillas están enfocadas hacia la producción de procesos de pensamiento, fundamentados en el desarrollo audiovisual de la tecnología, el diseño y la realización de artefactos para así estimular su creatividad social, su imaginación y sus formas de narración y creación colectiva, como aprendizajes significativos.

El blog una experiencia educativa tecnomediada

Los estudiantes viven una experiencia efectiva para el desarrollo de aprendizajes esenciales

POR: William Camacho

Colegio 20 de Julio

Localidad San Cristóbal

Esta experiencia se desarrolla en el Colegio 20 de Julio, de la localidad de San Cristóbal; nació en el marco de un PFPD en Informática y Tecnología en el 2009. A partir de allí, se empezó a explorar las posibilidades de la plataforma WordPress, para favorecer mediaciones didácticas y pedagógicas que potencien los aprendizajes de los estudiantes.

En esta propuesta, la metodología tipo "taller" ha permitido el desarrollo del blog como una tecnomediación, que favorece un acercamiento tanto a los contenidos, como a los apoyos audiovisuales y digitales que los educandos requieren para dar solución a diferentes situaciones de estudio.

Para desarrollar esta experiencia primero se invita a los estudiantes a observar el blog y realizar las actividades propuestas, las cuales son registradas en sus cuadernos de notas, para lograr que los estudiantes hagan seguimiento a los talleres. Posteriormente, se propicia un diálogo de saberes en torno a las situaciones problematizadas, de donde se desprenden procesos de argumentación y proposición, que permiten afianzar posiciones críticas en cuanto a los debates que allí se generan; estos se apoyan en las múltiples informaciones a las que se acceden en enlaces a páginas tutoriales, de referencia y portales de videos.

Es importante hacer notar que, con el desarrollo del blog, se están promoviendo procesos de alfabetización digital en la medida en que la comunidad educativa cuestiona imágenes, informes, textos, que necesariamente están atravesados por procesos de lectura y escritura a través de la red, creando otros paisajes textuales de saberes que circulan en la sociedad y que combinan diversos formatos audiovisuales, digitales, visuales, pictóricos, entre otros.

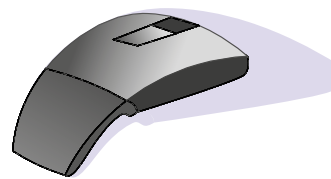


En Tecnomaravillas, los estudiantes reflexionan sobre los artefactos cotidianos, construyen contenidos audiovisuales, juegan interactivamente, transforman la información en conocimiento y crean nuevos saberes explorando y diseñando otros artefactos. Los padres de familia se involucran en la alfabetización tecnológica y convivencial, que se promueve a partir de las herramientas digitales.

La experiencia se consolida como un gran libro interactivo y novedoso donde la comunidad aprende haciendo, socializa sus obras, reflexiona en torno a lo que se produce en la clase y fuera de esta, y se informa sobre lo que ocurre en el colegio.

De este modo, Tecnomaravillas motiva a la comunidad a participar, a expresarse, a dar cuenta de los aprendizajes en las demás áreas y proyectos, y a comprender que los artefactos y las tecnologías digitales son fuente imprescindible en la formación humana, y en el progreso científico y cultural de la sociedad.

WordPress
Blogger
tumblr.



La interactividad y la participación son elementos que se fomentan en esta experiencia educativa tecnomediada. Sin embargo, dificultades como la restricción de páginas, la calidad de la transmisión de datos y el poco tiempo de trabajo en clase, son aspectos que truncan el proceso.

Todo esto ha llevado a que los estudiantes sientan que los medios digitales no nacen y mueren exclusivamente en las redes sociales, la Wikipedia y YouTube, sino que existen otros medios, también interesantes, motivadores y enriquecedores de saberes digitales, que la red nos permite visualizar e interactuar. Aprovechando estos escenarios los muchachos han vivido el blog como una experiencia efectiva para el desarrollo de algunos aprendizajes esenciales para el área de tecnología e informática, y otras disciplinas.