

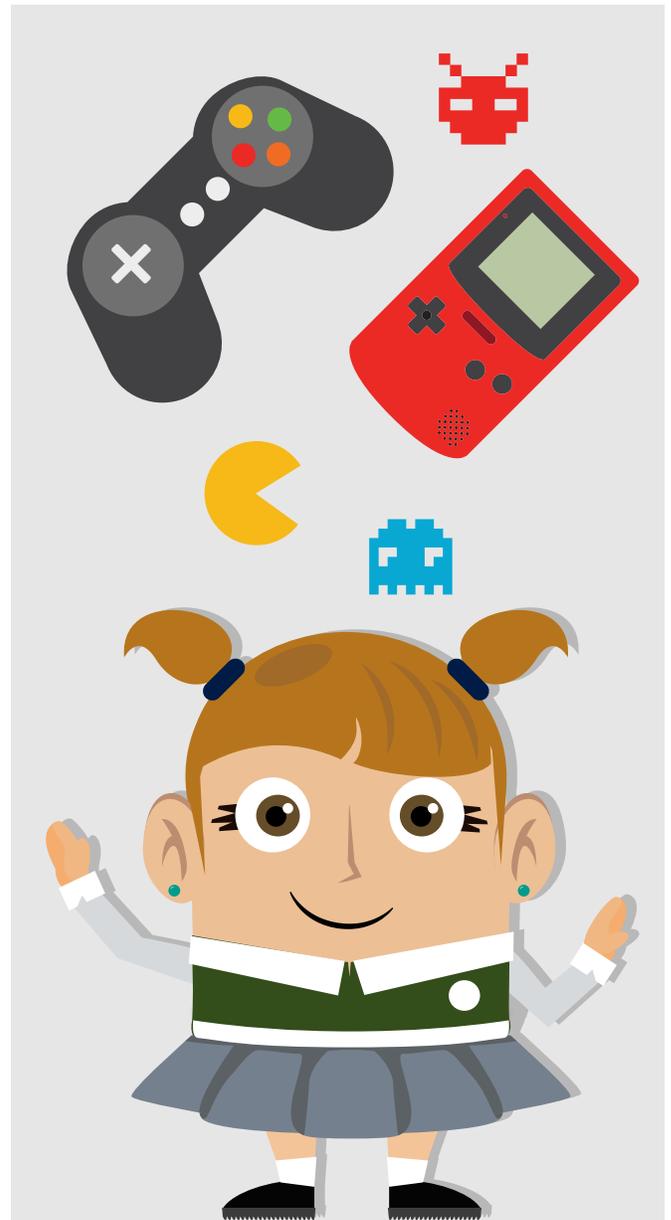


El juego

como herramienta para el uso asertivo de las TIC

El juego es una estrategia importante para Alexander Ramírez, un maestro de informática que reconoce en los intereses de los estudiantes la oportunidad para construir aprendizajes significativos. Por ello, para este docente es importante indagar las expectativas y necesidades de los alumnos para hacer de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) una realidad en las aulas de clase de los colegios públicos de Bogotá, así como llevar a los jóvenes a pensar que la tecnología va más allá del ocio en las redes sociales y concientizarlos que éstas pueden mejorar el estilo de vida de muchas personas.

Haciendo un diagnóstico del grupo de adolescentes, Alexander



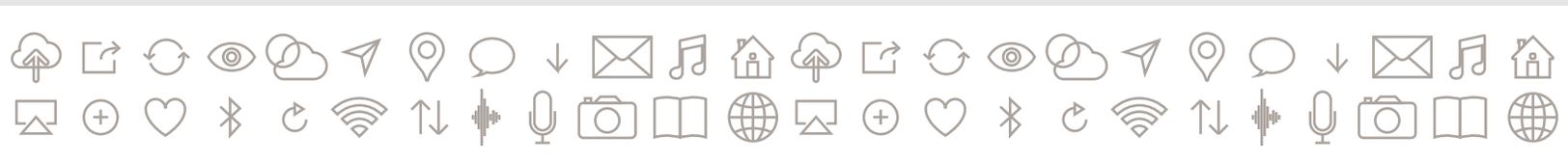


comparte una de sus experiencias exitosas en el campo de la docencia donde, usando la plataforma Eduteca, planeó y ejecutó un proyecto donde los jóvenes creaban un juego de Mario Bros.

Motivándolos desde sus gustos, este profesor logró que la estrategia didáctica por medio del juego fuera un pretexto para su propósito formativo: ampliar conocimientos en programación y algoritmos creando una aplicación.

Así mismo, Alexander expone que es clave dentro de sus prácticas preparar el sentido de las clases con los estudiantes, por ello, siempre los recibe con un saludo y

comienza a cuestionarlos sobre el para qué ir a la sala de informática, cuál será la producción y cuáles son las necesidades particulares para las que él desde su área pueda aportar a los chicos.



Otro de sus aportes en la institución fue promover la búsqueda de perfiles en formación profesional a partir de una plataforma del SENA, ya que en el colegio se usaban pruebas antiguas alejadas de la realidad, que al final no orientaban los intereses de los jóvenes después del colegio. El éxito de la herramienta tecnológica consistió en que reconocía los contextos de los bachilleres colombianos y daba un perfil vocacional asertivo, y de allí se generó un proyecto donde vincularon egresados que promovieron la iniciativa para que los estudiantes tuvieran una perspectiva más clara de lo que querían hacer, cómo financiar una carrera o acceder a un pregrado.

Alexander se ha caracterizado por hacer de la informática una posibilidad interdisciplinaria con otras áreas. Por ejemplo, junto con el profesor de educación física planearon un análisis de datos para determinar velocidad y fuerza en el ejercicio físico, pero éste se hizo por medio de procesadores tecnológicos. Así mismo, se creó un proyecto que reconociera características esenciales de diversas culturas colombianas, donde las costumbres típicas y la geografía fueron documentadas y compartidas en una página web creada por los mismos jóvenes.





Para concluir, Alexander manifiesta que un maestro de informática debe usar el diseño tecnológico para hacer un ejercicio transversal con otras áreas, por ejemplo, la física y la matemática que van de la mano con toda la ingeniería informática.

Además considera importante contemplar las plataformas de

aprendizaje como una herramienta oportuna para los procesos de los estudiantes, ya que complementa la parte presencial de la escolaridad y crea empatía con la web, aparte de las redes sociales. En esas plataformas se proponen lecturas de documentos, artículos o enlaces de otro tipo, mediante los cuales también se construye un aprendizaje.

COLEGIO:

Colegio Republica EEUU de América (IED)

PROFESOR:

Alexander Ramírez

ÁREA:

Informática

