

Tips

Para saber qué buscar en nuestros alumnos

Puede ser un lugar común el decir que buscamos alumnos que participan activamente, pero no hay otra alternativa. Los alumnos con su talento y capacidad hacen realidad al proyecto, son sin lugar a dudas, la razón de ser del mismo.

Nosotros debemos buscar desarrollar en nuestros alumnos características muy singulares, habilidades que sirvan de plataforma para afrontar los retos tecnológicos actuales, así como fomentar en ellos la implementación de métodos para asumir desarrollos informáticos en distintas áreas profesionales. Bríndales un amplio panorama para explorar los intereses vocacionales y de la aplicabilidad de las nuevas tecnologías en el mercado de trabajo.

Buscamos que nuestros alumnos tengan un **conocimiento funcional** de las aplicaciones (software) disponibles. ¿Qué pueden hacer con ellas? ¿Cómo pueden utilizarla para mejorar su desempeño y talento creativo? Según estudio realizados en EUA *“el uso de computadores como herramienta de trabajo en aula ha incrementado notablemente el desempeño de alumnos considerados como poco aventajados (...)”*. No buscamos formar un técnico en computación, un gurú del Hardware capaz de diagnosticar y reparar una falla en un disco duro. Nuestro alumno debe poseer los conocimientos básicos para operar el computador, así como los que cualquier conductor puede tener para andar en su vehículo., una serie de conocimientos técnicos y éticos que le permitan conducir como ciudadano responsable. El cambiar un caucho o echarle agua a los limpia parabrisas en esencial, cambiar las bujías o el aceite tal sea tarea para un técnico.

Flexibilidad conceptual. El trabajo en proyectos informáticos es un trabajo multidisciplinario, no hay uno en el cual no sea indispensable la integración de varias áreas. Cuando trabajan con un proyecto de creación de una revista observan las múltiples áreas profesionales y del conocimiento que intervienen. Comprueban que no es menester de una parcela específica de conocimiento.

Trabajo en equipo. De lo anterior se desprende la importancia del trabajo en equipo. Hemos notado que los alumnos aprenden y realizan trabajos más completos y de calidad cuando trabajan de la mano con otro(s), ello no excluye la evaluación, a través de evaluaciones

particulares, de conocimientos o habilidades de cada alumno.

Autonomía Tecnológica. Cada día hay en el mercado novedosas aplicaciones y programas, no hemos terminado de acostumbrarnos a un programa cuando ya esta a la venta una nueva versión o una nueva aplicación mucho más poderosa. Es difícil asumir esta realidad, es por ello que partimos de crear una visión panorámica de lo que es el uso de una herramienta en particular para luego asumir el aprendizaje de otra de la misma familia. Por ejemplo: Una vez que uno esta familiarizado con el uso del procesador de textos Word puede fácilmente trabajar en el editor de presentaciones PowerPoint, y esto por que poseen funciones y herramientas comunes que facilitan su aprendizaje. Al trabajar en varias aplicaciones bajo un mismo ambiente se le hace sencillo afrontar, por sí sólo, el aprendizaje de otra, la transferencia de aprendizajes. Por otra parte tratamos de incentivar, a través de la incorporación de materiales instruccionales, el aprender por sí mismos. Confrontar un manual o una guía de trabajo, resolver un problema, etc. Diseñar actividades que muestren a los alumnos el **placer de aprender** y solucionar problemas con lo conocimientos y herramientas que tienen a la mano. Muchos de los que comenzamos en este mundo hace 10 años o más, tuvimos que aprender con un manual de usuario, empíricamente, de lo cual nos sentimos muy orgullosos. Siempre recuerdo que en uno de mis primeros trabajos me ubicaron en mi puesto de trabajo, con una computadora estupenda para la época, con la primera unidad de CD-R del mercado y la versión Full de Macromedia Director 5, con ellos sus manuales y una lista de tareas. Así aprendimos muchos y ello no se nos olvida. Adquirimos a través de esas experiencias grandes habilidades que nos permiten aprender casi cualquier cosas con un manual a la mano y una máquina en frente. Tal vez un buen café no este de más.