

Revista Universitaria de Informática

RÚNi

— Informática, Educación y Pedagogía —

Estudiantes de Práctica Pedagógica de Licenciatura en Informática (EPPLI)



Grupo gestor de la Revista - Práctica Docentes 2015

Volumen 1
Número 1 - 2015



Universidad de Nariño



RUNIN
Informática, Educación y Pedagogía

No. 1 Año 2015

COORDINADOR
José Luis Romo Guerrón
Universidad de Nariño

GRUPO GESTOR

JHON ALEXANDER ARMERO alexander.garcia.ar@gmail.com	DEIVY FABIAN MENA CHILAMA deivyfabian18@hotmail.com
CARLOS JONATHAN BACCA baccajonathan@gmail.com	ANGELA DANIELA MENESES angedani92@gmail.com
JOHAN NIVER BARCO ERASO niver.johan@gmail.com	ANGELA PATRICIA MONTILLA montillanoguera@gmail.com
CHRISTIAN cristiandarkniel@hotmail.com	ÁNGELA PATRÍCIA MORA apmorav@gmail.com
JOSE HERMES BOLAÑOS johbog1990@gmail.com	DARÍO FAVIER NARVÁEZ darioj99@gmail.com
VIVIANA ROCIO BURBANO vivi.9303@gmail.com	HENRY DARIO NARVAEZ SANCHEZ nhenrydario@gmail.com
JAIME CALDERON CHAVEZ claderonjaime@gmail.com	JUAN DAVID NOGUERA PABÓN jnoguerapabon@gmail.com
DANIEL ARTURO CERON dhannyaz@gmail.com	ANGIE ELIZABETH ORTIZ TUPAZ elizabethortiz1127@gmail.com
CRISTIAN DAVID CHAMORRO cristian31093@hotmail.com	CAMILO ANDRES PARRA caparra92@gmail.com
MICHAEL STEVEN DELGADO miesdeme@gmail.com	JUAN CAMILO PARRA USCATEGUI jcparrau12@gmail.com
BRIAN DANILO ENRIQUEZ bryaanenriquez@gmail.com	CRISTIAN ANDRES PATIÑO Kriztian092@gmail.com
ANDREA VIVIANA ESPAÑA RUIZ andreavivi94@gmail.com	ANGELA LORENA PEREZ angiesitabenavides@gmail.com
LUIS FERNANDO GAVIRIA lfgaviria28u@gmail.com	DIANA MARCELA QUIÑONEZ marcesalazar88@gmail.com
INGRIDT DANIELA GOMEZ danigr15@hotmail.com	VICTOR FABIAN RAMIREZ DIAZ victorfabianramirez@gmail.com
CRISTIAN DANILO JOJOA cristian.snrs@hotmail.com	GIANNY ALBERTO ROMERO gianniromeroben@gmail.com
JAIME ALBERTO LASSO ROJAS jaimelasso1@gmail.com	FRANCISCO JAVIER TORO NARVÁEZ fjaviert92@gmail.com
MARIO DAVID MEJIA RAMIREZ mejiamariod@gmail.com	ARLES VARGAS ROJAS arlesvargasrojas1986@gmail.com

CONTENIDO

EDITORIAL	3
ORGULLOSAMENTE MAESTRO	5
Carlos Jonathan Bacca Yela	
LIBERTAD ENTRE MUROS	8
Víctor Fabián Ramírez Díaz	
INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	11
Gianny Alberto Romero Benavides	
MOMENTOS PARA DIALOGAR	14
Jhon Alexander Armero García	
EL APRENDIZAJE POR MEDIO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS ...	17
Ángela Patricia Montilla Noguera	
UN PANORAMA DISTINTO.....	20
Camilo Andrés Parra	
LA VOCACION DEL DOCENTE	23
Arles Vargas Rojas	
EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE.....	26
Angela Daniela Meneses Quitiaquez	
LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASES	29
Francisco Javier Toro Narváz	
RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FACTOR MOTIVANTE	32
Michael Steven Delgado Melo	
ANSIEDAD Y MIEDO EN LA CLASE	35
Andrea Viviana España Ruiz	
NUESTRO AUTOR INVITADO	38
Ricardo León Arango Betancur	
ASTREA: UNA SOLUCIÓN TECNOLÓGICA, PARA LA IGUALDAD PEDAGÓGICA	

EDITORIAL

El Programa de Licenciatura en Informática, adscrito al Departamento de Matemáticas y Estadística de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales en la Universidad de Nariño, cumplió el pasado mes de octubre 23 años de su creación. Pionero en Colombia en la formación de educadores para el área de Tecnología e Informática, ha forjado profesionales que, a partir de la reflexión académica, social y contextual de su quehacer en las aulas de clase, aportan a la generación de conocimiento y transformación de la educación desde su área de estudio.

Aunque es verdad que el diseño de software, las bases de datos, los computadores, los tecnofactos, la comunicación visual, la programación y un enorme etcétera, marcan la tendencia de la educación en informática, también es cierto que desde las prácticas pedagógicas de sus estudiantes, surgen la mayor cantidad de reflexiones acerca de su quehacer profesional.

Así las cosas, cada momento de clase, cada oportunidad de aplicar lo aprendido en el aula, cada vivencia con los estudiantes, se convierte en experiencias de vida que no puede quedarse en el olvido y deberían trascender tanto histórica como socialmente.

Pensamos que una de las formas para que estas experiencias no se pierdan es escribirlas; un ejercicio realizado con los estudiantes del Programa de Licenciatura en Informática desde casi siete años atrás y sólo ahora se consolida en la primera revista digital **creada por estudiantes para estudiantes**.

La Revista Universitaria de Informática - RUNIN Informática, Educación y Pedagogía - nace con los estudiantes de Práctica Docente del año 2015, liderados por su profesor. Un proyecto de aula que espera trascender a una revista de divulgación

especializada de experiencias educativas; una idea que necesita ser alimentada desde los estudiantes para que perdure en la realidad; un recurso más de reflexión pedagógica con el agregado de ser por y para estudiantes.

Esta es la primera edición de la revista y semestre a semestre esperamos que los estudiantes se apropien de ella para llegar a ser los dueños y gestores de su crecimiento, hasta consolidarse en una publicación reconocida y prestigiosa.

La revista es hija de los estudiantes y como todo hijo necesita pautas de crecimiento, cuidado, alimentación e inversión, de ahí que su vida y desarrollo depende de ellos. Los docentes, seremos sus compañeros, sus colegas, sus asesores; estaremos allí para orientar, guiar y motivar en esta labor que debería considerarse una de las mejores propuestas, para apoyar la formación de profesionales de la educación con altos sentido de responsabilidad social y vocación.

Estimados lectores, ponemos a su disposición la primera edición de RUNIN - Informática Educación y Pedagogía.

Jóvenes estudiantes este es su retoño que espera de ustedes para crecer.

José Luis Romo Guerrón
Coordinador del Programa
Licenciatura en Informática

ORGULLOSAMENTE MAESTRO

Carlos Jonathan Bacca Yela

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

baccajonathan@gmail.com

“Educadores y educandos, liderazgo y masas, co-intencionados hacia la realidad, se encuentran en una tarea en que ambos son sujetos en el acto, no sólo de descubrirla y así conocerla críticamente, sino también en el acto de recrear este conocimiento.” (Freire, 1975, p.49)

Ser maestro en la actualidad implica coraje, no sólo para tolerar las emociones ajenas sino para luchar contra un sistema que desconoce la importancia de la educación; quienes hoy son maestros no desean para nada que sus hijos lo sean, y a mis oídos llegan aquellas voces de consejo que me invitan a escoger un camino distinto al de la educación, estas voces, producto del desconsuelo, de la falta de comprensión y gratitud, después de manifestaciones infructíferas, acuerdos a los que se llega y nunca se cumplen a cabalidad, falta de atención de un gobierno que para nada valora la profesión docente.

La sociedad no está acostumbrada a presenciar la lucha de los maestros por las calles de la ciudad, se necesita una

conciencia diferente para observar como las clases salen del aula y se comparten al aire libre, maestros y estudiantes, agigantando su voz para reclamar justicia; resulta muy diferente vivir una protesta como estudiante a vivirla, ya, próximo a ser un maestro más de este país, en esta nueva circunstancia, se siente vivo el sufrimiento de los maestros y el clamor de sus peticiones al gobierno, en primer lugar, porque provengo de una familia de educadores; en segundo lugar, porque me visualizo ya como uno de ellos.

Sin embargo, tengo una respuesta para aquellos que miran con tristeza, quizá con angustia mi labor: seré orgullosamente un maestro, me dedicaré a crear vida desde el aula o desde cualquier espacio que me permita hacer escuela, sólo necesito un grupo de estudiantes que crean en mí, en lo que sé y en que juntos podemos aprender, recrear el conocimiento e intentar cambiar la realidad, poco a poco, con esperanza de habitar un país diferente donde exista algo de igualdad, oportunidades reales de trabajo, amor por la existencia y la seguridad de que el cambio comienza en la mente de cada uno, y que como masa seremos diferentes si nos convertimos en protagonistas.

Educar es mi vocación, no una obligación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Neves Freire, P. R. (1975). *Pedagogía del oprimido*, (año 2012), MADRID: BIBLIOTECA NUEVA

LIBERTAD ENTRE MUROS

Víctor Fabián Ramírez Díaz

Universidad de Nariño

Programa de Licenciatura en Informática

X Semestre

victorfabianramirez@gmail.com

En el desarrollo de mi práctica docente, al llegar a un establecimiento penitenciario y evidenciar ese cambio de contextos separados por muros y puertas; tratando de no ahogarme en lo cotidiano y nadando con absoluta esperanza de contribuir con mis humildes conocimientos pedagógicos e informáticos, en la construcción de una libertad por medio de la educación, constantemente está presente un cuestionamiento ¿Cómo brindar libertad desde las clases de tecnología e informática?

Del Pozo y Añaños (2013) exponen lo siguiente:

Permanentemente, se ha debatido si en los contextos de encierro es posible educar. Plantearse la praxis educativa o socioeducativa liberadora en un medio cerrado, punitivo y violento ¿es una utopía?, ¿es una paradoja?, ¿es una contradicción? Si consideramos la Educación como derecho fundamental y universal de las personas (y muy especialmente de las personas presas) la utopía se desdibuja configurando espacios,

momentos y procesos factibles a partir de apuestas y proyectos de acciones concretas. (p. 48.)

A partir de esto, se deduce que la educación en los establecimientos penitenciarios necesita atención, ya que muchas veces se olvida que las personas que están privadas de su libertad siguen siendo parte de la sociedad, pero lastimosamente la respuesta a esta realidad y sus diversas problemáticas es su invisibilidad.

La educación además de ser un derecho fundamental de todo ciudadano puede, desde este contexto particular, ser un medio liberador de gran beneficio para la comunidad, inicialmente podemos hablar de las clases de tecnología e informática como medio liberador de la ignorancia, y es muy probable que no haya mejor camino hacia la libertad que la educación, y finalmente se habla de las clases de tecnología e informática como medio liberador de una cotidianidad ilógica de imposiciones y normas que castiga muchas veces más que el propio encierro.

También se destaca que es necesario hablar de libertad cuando se reflexiona de la práctica docente, pero tal vez pasa desapercibida en contextos diferentes al cual se hace alusión en este escrito.

La tecnología e informática en el encierro es un amanecer con luz de libertad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Del Pozo Serrano, F. J., & Añaños Bedriñana, F. T. (2013). La Educación Social Penitenciaria:¿ De dónde venimos y hacia dónde vamos?. *Revista Complutense de Educación*, 24(1), 48. Recuperado el (Abril 25, 2015) de <http://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/41191/39392>

INFLUENCIA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Gianny Alberto Romero Benavides

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

gianniromeroben@gmail.com

Estamos sumergidos en una cultura manipulada por estereotipos encontrados en diversos medios como: la televisión, radio, revistas, películas, videos e internet. Estos campos se convierten en modelos que dan paso a una elección de roles que reflejan un cierto tipo de status y características de personalidad, los cuales son usados e incluso mal interpretados para ser imitados por los niños.

Torres (2002), afirma que:

[...] la publicidad en particular ha demostrado que los medios de comunicación de masas llegan a formar parte del mundo del niño y a medida que crece le absorben más horas del día. Dichos medios de comunicación transmiten estilos de vida como formas de vestir, bailar, pensar, comportamientos en general, etc. (p.277)

Donde realizo mi práctica, he observado varias niñas que a pesar de su corta edad ya tienen establecido un falso

sentido de la belleza. El uso de maquillaje, conseguir una pareja, verse lindas para fotografías que posteriormente subirán a una red social que, además, involucra el uso continuo de celulares facilitados lastimosamente por sus familiares, hace que pierdan el verdadero sentido de la niñez y desconozcan las ventajas que trae consigo disfrutar de esta etapa.

Por esta razón, en cierta ocasión, me vi en la tarea de tomar un tiempo de mis clases para abarcar este tema, haciendo énfasis en la realidad y la fantasía, además, enfocándome en la influencia tanto positiva como negativa que comprenden estos medios de comunicación. Por consiguiente, di pautas para fomentar las relaciones con sus familiares a través de cuentos y anécdotas, que fueron acogidos de una manera favorable y dieron paso para generar un espacio de retroalimentación.

Como practicante y futuro docente es de vital importancia asumir la responsabilidad de formar personas íntegras, pero sobre todo críticas frente a una sociedad encargada de manipular identidades y crear falsas estructuras de personalidad.

Vales lo que eres, no lo que aparentas ser.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Torres, G. (2002). Desarrollo del niño en edad escolar. Bogotá. Colombia: Universidad Santo Tomás.

MOMENTOS PARA DIALOGAR

Jhon Alexander Armero García

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

alexander.garcia.ar@gmail.com

En el transcurso normal de una clase, generalmente es el maestro quien hace uso de la palabra durante la mayor parte de la misma, dando cumplimiento a su función de presentar los temas relacionados al área de conocimiento sobre los cuales tiene dominio y en la cual se desempeña profesionalmente.

Mis clases no se salen de este molde, pues los estudiantes casi no participan durante el desarrollo de las temáticas establecidas en el plan de clase. Intercambiando experiencias con quienes realizan al igual que yo la práctica docente, he podido establecer, que es un común denominador que se presente esta situación, pues los estudiantes son un poco tímidos a la hora de participar y hablar frente a sus compañeros.

Pero existe un momento en mi clase, puede ser en cualquier instante (preferiblemente al inicio), en donde hablo de temas de actualidad; a mis estudiantes de grado once les pregunto sobre su pensamiento en torno al proceso de paz en Colombia y a mis estudiantes de grado séptimo les hablo del

día sin carro y sin moto, por citar dos ejemplos. Estos momentos son significativos para mí, ya que siempre he pensado que en el aula de clases se debe opinar acerca de acontecimientos importantes en la sociedad y en el contexto en el cual nos encontramos. Las opiniones que surjan en cada charla que se realice, son muy respetables y válidas, y según mi punto de vista, es el profesor quien debe propiciar el respeto hacia cada una de las posiciones que se tomen, a favor y en contra, con el fin de exhortar a los estudiantes para que se expresen más fácilmente y tengan una posición crítica frente a las situaciones cotidianas.

Freire, citado por Rodríguez M.E (1995), piensa que: “[...] En las culturas del silencio, las masas son mudas, es decir se les prohíbe participar creativamente en las transformaciones de su sociedad, y por ende se les prohíbe ser”.

Si como docentes no convertimos el aula de clases en un espacio para reflexionar y para desarrollar distintos pensamientos, en donde sean nuestros alumnos quienes indaguen y busquen las respuestas del ¿por qué? de cada situación expuesta, estaríamos formando expertos en temas, más no, ciudadanos críticos a la hora de manifestarse.

Educar es también darle la capacidad al estudiante para pensar y proponer.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Rodríguez, M.E. (1995). “Hablar” en la escuela: ¿Para qué?... ¿Cómo?, *Lectura y Vida, Revista Latinoamericana de lectura*, 16(3), 31-40.

Recuperado en:

http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a16n3/16_03_Rodriguez.pdf

EL APRENDIZAJE POR MEDIO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Ángela Patricia Montilla Noguera

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

montillanoguera@gmail.com

Cuando abordé los contenidos sobre qué es y cómo surge la tecnología en la vida del ser humano, pensé en metodologías para que mis estudiantes comprendan fácilmente que la tecnología no solo abarca el computador y los dispositivos móviles de la actualidad como ellos creían, sino que la tecnología era mucho más grande y necesaria para nuestra forma de vida actual. Les expliqué entonces por medio de un cuento, en el cual se visualicen en una época muy primitiva del ser humano, donde no tenía más que su cuerpo y mente para sobrevivir en el mundo. Ellos muy participativos y alegres se imaginaron en dicha situación; a medida que yo los guiaba en el cuento, les colocaba diferentes problemas que debían resolver. Poco a poco, ellos mismos describían la situación y la solución que muchas veces era utilizando tecnología.

De esta forma, logré que mis estudiantes comprendieran la situación de aquellos primeros seres humanos que dieron paso a la tecnología, cómo lo hicieron y por qué, entendieron entonces que es tecnología y cómo influye en nuestras vidas. Comprendí que el hecho de que los estudiantes se enfrenten directamente a una situación y participen en la solución de la misma, hace que el aprendizaje se genere de mejor manera, puesto que de esta clase en particular ha pasado mucho tiempo, pero siempre mis estudiantes la sacan a flote con muchas de sus respuestas en clase. Mi experiencia la veo reflejada en la siguiente frase:

“La mejor situación para aprender es la que permite a los niños participar en la solución de problemas asistidos por la guía del maestro.” (Ragan, 1972, p.65).

Aunque no sea posible con todas las temáticas de nuestra asignatura hacer partícipes a los estudiantes de manera muy activa para la solución de problemas, es una buena forma de enseñar y fomentar un aprendizaje que perdure, pues la experiencia es una manera para aprender, ya que siempre está presente en la vida de cada persona.

Buscando soluciones, escojo mis acciones, aprendo de mis errores y guardo mis aciertos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ragan, W, (1972), El “Curriculum” en la escuela primaria, Buenos Aires, Argentina: El Ateneo

UN PANORAMA DISTINTO

Camilo Andrés Parra

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

IX Semestre

caparra92@gmail.com

El docente des-motivado, que responde con frialdad a las opiniones del estudiante y frena los claros esbozos de originalidad de este, que detiene toda motivación por el aprender haciendo del proceso educativo una carga monótona y aburrida, es el punto de partida que he tomado al realizar este escrito.

El panorama que por simple deducción se espera de un profesor, especialmente de básica primaria, es un poco distinto a lo que he podido observar en ocasiones, ya que, en vez de hacer del mal comportamiento una oportunidad para formar y corregir constructivamente, por el contrario, lo que se hace es recurrir al regaño y sanción, sin permitirle al estudiante reflexionar sobre lo que ha hecho o ha dejado de hacer, prestando más atención y a la vez favoreciendo el silencio rotundo sin oportunidad de expresión.

Velásquez (s.f.) afirma: “Joven de rostro amargado, de pocas palabras y mucha memoria ha de ser para esos criterios, futuro hombre de periódicos incontables.” (p.1). Parece ser que

la educación impartida por algunos maestros aún cohibe la libertad de pensamiento, que lo único que consigue es crear mentes reprimidas que no expresan la gran cantidad de ideas que llevan dentro y solo se limitan a escuchar o aceptar todo lo que se les dice.

Si lo que buscamos es formar para la libertad de expresión, no deberíamos permitir este tipo de bloqueo a la generación de ideas, incluso, el regaño a un niño que jugando o hablando en clase está encontrando una manera de expresar su pensar, decir quién es y qué es lo que quiere, siendo esto lo que por naturaleza refleja un individuo de corta edad, pero que por el contrario, no es entendido por algunos docentes que sólo buscan una atención perpetua, sin tiempo para una opinión o una pequeña distracción.

Es claro que si pretendemos promover una sociedad libre y abierta, debemos partir desde las aulas, promoviendo la libre opinión, sin que eso signifique dejar de establecer ciertas reglas que permiten un adecuado control de nuestras clases.

Un niño expresivo, es un adulto libre y extrovertido, que no solo se limita a escuchar, sino también a opinar y defender una postura crítica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Velásquez, R., (sin fecha). Hora Universitaria. *El País*.

Recuperado de:

<http://saber.ucab.edu.ve/bitstream/handle/123456789/43333/rjv008300000000.pdf?sequence=2>

LA VOCACION DEL DOCENTE

Arles Vargas Rojas

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

arlesvargasrojas1986@gmail.com

La vocación es una cualidad innata, una especie de predisposición natural que los sujetos tienen o no en mayor o menor medida, la vocación implica un fuerte compromiso emocional y desinteresado con la actividad. Desde esta perspectiva la docencia es una especie de “don” y por eso se le asocia más con un deber y obligación que un trabajo. (Tenti, citado por Carmona, 2009, p.2)

En mi corta experiencia como docente, tener la responsabilidad de unos estudiantes, los cuales esperan mucho de mí, ha llevado a darme cuenta que de verdad se necesita de una vocación para asumir esta profesión, porque son muchas las circunstancias que se presentan en el aula de clases que exigen tener suficientes cualidades para afrontarlas y de esta manera actuar de la mejor forma posible. Enseñar no es únicamente instruir, ni se trata solamente de llevar información a los alumnos, no se trata de capacitar, no hay que limitarse en ayudarles a aprender procedimientos y utilizar herramientas; nuestra labor como docentes es la de acompañar a los alumnos

durante el proceso de aprendizaje, enseñarles a comprender lo esencial de cada uno de los contenidos, ayudarles a integrar todos los conocimientos adquiridos para que los enfoquen a su contexto, a las realidades a las que se enfrentan.

Un buen docente debe ser humilde, conocedor de sus limitaciones personales, debe sentirse seguro de lo que conoce y de que siempre hay mucho por aprender; que los alumnos enseñan día a día con sus reclamos, con sus expectativas y sus experiencias de vida. El docente debe ser capaz de alentar en las dificultades, de estimular en las aptitudes, de comprender los errores, de escuchar, de volver a explicar, de aceptar los desafíos buscando el éxito de sus pupilos, logrando ser feliz con lo que hace día a día.

La vocación docente implica sentir la necesidad de contribuir al perfeccionamiento social y, sobre todo, sentir el deseo de ayudar a los niños y a la juventud a realizarse como personas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Carmona, D. (2011). DE LA VOCACIÓN DOCENTE. México. Recuperado el 1 de mayo de 2015 de: http://www.lahojavolandera.com.mx/estudiantes/est_o87.pdf

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Angela Daniela Meneses Quitiaquez

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

X Semestre

angedani92@gmail.com

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.

(Zapata, 1989, p.15).

En el momento de preparar clase y teniendo en cuenta que mis estudiantes son niños, he considerado de vital importancia llevar juegos y dinámicas para ellos, como una forma de motivación, diversión y a la vez poder abordar los temas lúdicamente, esto con el fin de que los niños se sientan interesados por la temática que se está tratando.

Los juegos y dinámicas que he llevado me han funcionado muy bien porque a través de esta estrategia, los niños se sienten identificados y más receptivos con los contenidos que abordo en clase y gracias a estas actividades recreativas todos los niños quieren participar. Por eso, desde mi observación directa como docente, puedo decir que con el

juego los niños pueden expresarse libremente, explorar y a la vez experimentar, además de desarrollar su imaginación, su creatividad, sus destrezas, sus habilidades, también aprenden a trabajar en equipo, a cooperar, pensar en estrategias, proponer y acatar reglas que benefician a la resolución de problemas. El juego en los niños estimula la motivación y genera un aprendizaje más significativo

En conclusión, puedo decir que el juego contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico del estudiante, algo que como docentes deberíamos poner en práctica a la hora de abordar nuestras clases, teniendo siempre claro que el objetivo no es solo llevar únicamente contenido, sino lograr que ellos sientan interés y ganas por aprender, para esto es necesario lograr un ambiente adecuado, donde el docente brinde a los estudiantes las mejores condiciones para lograr que el juego sea una experiencia realmente enriquecedora

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Zapata, O. (1989). Juego y Aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética. México: Editorial Pax México. Recuperado el 28 de Marzo de 2015 de:

<https://books.google.com.co/books?id=AHZbxQSOUvMC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

LA MOTIVACIÓN EN EL AULA DE CLASES

Francisco Javier Toro Narváez

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

IX Semestre

fjaviert92@gmail.com

Es interesante conocer el grado de importancia que tiene la motivación en el aula de clases, debido a que “la motivación es uno de los aspectos esenciales sobre los que recae la atención a la hora de analizar el aprendizaje; pensada ésta desde la perspectiva tanto de docentes que enseñan, como de alumnos que aprenden”. (Bonetto & Calderón, 2014)

Un día antes de empezar mi clase, la docente asesora de mi práctica me recomendó que presentara un video a los estudiantes para hacer una introducción al tema, yo sin mayor oposición accedí y lo presenté. A los cinco minutos de haberlo reproducido, observé en el rostro de los estudiantes una expresión de aburrimiento y desinterés mientras pasaba el tiempo, por lo cual, el nivel de distracción fue aumentando. De ahí que hice un llamado de atención para que disminuya el esparcimiento en el salón de clases, pero a la misma vez entendía su actitud, puesto que ¿cómo iban a prestar atención, si el contenido del video era descontextualizado para los conocimientos de los estudiantes?

Cada momento en donde planificamos nuestras clases, debemos tener muy claro que todo recurso educativo que preparemos debe estar al alcance cognitivo y emocional de nuestros estudiantes, en donde éste no sólo debe nutrir de información, sino que además debe servir de apoyo al aprendizaje, posibilitando conexiones emocionales y cognitivas, y que a la vez sean causantes de una motivación intrínseca en cada aprendiz.

De esta manera, me puse a reflexionar sobre lo sucedido y comprendí que los recursos educativos que apoyen las clases, ya sean imágenes, audios o videos, deben ser motivantes, de tal manera que respondan a los intereses y gustos de los estudiantes, generando en ellos un aprendizaje significativo. Por consiguiente, es deber del docente provocar un deseo por la clase, creando expectativas por aprender en los estudiantes.

La motivación es un factor imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que con ella se logra suscitar el interés del estudiante por aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bonetto, V. & Calderón, L. (2014). La importancia de atender a la motivación en el aula. *PsicoPediaHoy* (16). Recuperado el 20 de septiembre de 2015 de: <http://psicopediahoy.com/importancia-atender-a-la-motivacion-en-aula/>

RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO FACTOR MOTIVANTE

Michael Steven Delgado Melo

Universidad de Nariño

Licenciatura en informática

IX Semestre

miesdeme@gmail.com

“Sin computadoras disponibles, no hay posibilidad de extender usos o prácticas más significativas en relación con el conocimiento o con las reflexiones políticas y éticas que son necesarias en este contexto acelerado de transformaciones” (Dussel y Quevedo, 2010. p.35)

Bien se sabe que todos los avances tecnológicos tienen un costo elevado, limitando las posibilidades de actualización en nuestro contexto escaso de recursos. Esto se ve reflejado en las instituciones educativas, que se encuentran en proceso de actualización de las nuevas tecnologías.

En mi práctica tuve la oportunidad de brindar asesoría con respecto a la ubicación de los nuevos computadores, la opción más pertinente fue reemplazar los existentes por los actuales. Ahora bien, cuando llegué con mis estudiantes, el aula ya estaba adecuada, con computadores suficientes para realizar

trabajos individuales; lo que expresaron mis estudiantes fue indescriptible, la cara de asombro-felicidad y las ansias de utilizarlos fue tanta, que la actividad que tenía planeada, tal vez, no fue suficiente para la motivación que tenían. La clase se realizó de una forma muy especial, sin mayor distracción; lo único que observé fue a cada uno trabajar en la actividad.

Lo anterior da paso a reflexionar sobre la capacidad motivante que tienen los recursos tecnológicos y cómo estos pueden influir en la educación, ya que si se planifican actividades que permitan potencializar estos recursos, puede ser significativo para los estudiantes. No obstante, depender solamente de las nuevas tecnologías como excusa para despertar la motivación en ellos, no es adecuado para la labor docente que debemos cumplir, pues podría limitar la capacidad de innovar pedagógicamente el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Dussel, I. & Quevedo, L. A., (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital, Buenos Aires, Argentina: Fundación Santillana.

ANSIEDAD Y MIEDO EN LA CLASE

Andrea Viviana España Ruiz

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

IX Semestre

Andreavivi94@gmail.com

En mis clases tuve la oportunidad de experimentar en una exposición la tensión, el miedo, la ansiedad, los nervios que enfrentan mis estudiantes al hablar en público, ya sea con sus compañeras o con un docente; en esta experiencia se me presentaron varios casos, por ejemplo niñas que preferían sacar la mitad de la nota por no exponer, niñas que solo querían exponerme a mí, escondidas de las demás, en voz muy baja, mirando el piso o el techo en su gran mayoría, una variedad de situaciones a las que se enfrentan algunas niñas adolescentes y no solo ellas, sino todas las personas en algún momento de la vida. Este factor puede llegar a afectar muchos aspectos desde la personalidad hasta las relaciones interpersonales en nuestros estudiantes.

“Un trastorno de ansiedad es una enfermedad que tiene como síntoma central una ansiedad intensa, desproporcionada, persistente y que afecta en varias áreas la vida cotidiana de quienes la padecen, a tal grado que le dificulta o le incapacita para estudiar, trabajar, convivir con sus familia o sus amigos”. (Cárdenas, Feria, Palacios y De la Peña 2010).

Teniendo en cuenta esta postura y lo que se experimenta en clase, es fundamental ayudar a controlar esas ansiedad, ese miedo,

explicarles a nuestros estudiantes y hacerles entender que hablar en público además de expresar sus ideas, sentimientos, deseos, emociones, es la forma de comunicar sus mensajes con eficiencia y un acto que abre muchas puertas en el mundo escolar, laboral, personal y profesional.

Esta situación me llevó a buscar algunas alternativas que podían ayudar a equilibrar esas ansias y ese miedo de hablar en público, alternativas que se pueden aplicar en clase, tales como dinámicas, lecturas, ejercicios de respiración, de confianza, compañía, etc., con lo cual pude notar que hay varias formas de controlar esos nervios que impiden la comunicación y una vez aplicadas estas estrategias, las estudiantes van adquiriendo mayor confianza en ellas mismas, en lo que saben y en lo que han aprendido. Este fue un avance fundamental para mejorar la comunicación en público, aunque obviamente aún les falta, pero ya van adquiriendo bases para controlar esta emoción tan fuerte que las llena de miedo y que superaran a lo largo de su vida.

Es por esto que para seguir las ayudando en este proceso, en mis clases procuro que ellas participen, den sus opiniones, se corrijan entre ellas, se expresen y logren desvanecer poco a poco ese miedo que tanto las atormenta, para que posteriormente no se convierta en un trastorno difícil de controlar.

Habla, exprésate libremente que tus palabras comunican lo que sientes, lo que eres y lo que quieres.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cardenas, E. M., Feria, M., Palacios, L., & De la Peña, F. (2010).
Guía Clínica para los trastornos de ansiedad en niños y
adolescentes. *Guías clínicas para la atención de trastornos
mentales*, 46

NUESTRO AUTOR INVITADO

Ricardo León Arango Betancur

Profesor de Tecnología e Informática

CEO de Ideas App Colombia

ideasappcolombia@gmail.com

ASTREA: UNA SOLUCIÓN TECNOLÓGICA, PARA LA IGUALDAD PEDAGÓGICA

Introducción

Las necesidades educativas han sido abordadas solo desde hace unos pocos años, en Colombia mas propiamente, se observa como algunas instituciones luchan para que esta población que tiene los mismos derechos que un ciudadano común, adquieran un nivel intelectual y cognitivo que les permita desenvolverse en una sociedad competitiva y llena de retos diarios.

En la educación, existen múltiples soluciones, estrategias y metodologías que le permiten a una persona alcanzar una zona de desarrollo en la que pueda convivir en comunidad, pero la tecnología en este campo, puede significar un apoyo importante brindando herramientas para que los docentes y encargados de la educación se apoyen en ellas, para alcanzar desempeños mas óptimos por parte de sus estudiantes, tengan alguna necesidad educativa especial o no.

Dispositivos móviles.

“Los dispositivos móviles son puertas de entrada al aprendizaje sin fin, la colaboración y la productividad impulsado por el Internet.” (Eduteka). Cada uno de los software usados por cada una de las personas en el mundo, tienen una funcionalidad y un objetivo

específico que permiten a las personas que los usan, cantidad de facilidades y mejoras de su vida cotidiana. Los programas educativos, que no son reemplazos a profesores, son herramientas y ayudas para lograr desempeños y aprendizajes muy específicos. Teniendo en cuenta todo esto, se realizó una búsqueda de todos los software educativos para dispositivos móviles que existen en Colombia, encontrando que hay muy pocos y aparte de ellos, no se centran en las necesidades educativas de los estudiantes y los que lo hacen, o están en otro idioma o simplemente son minimalistas en su diseño o concepción.

Observando que los dispositivos móviles son el futuro tecnológico mas apropiado para cada uno de nosotros, ya que en nuestras manos se tiene acceso a internet desde casi cualquier lugar y son artefactos potentes que pueden reemplazar a un PC (Computador personal) en la mayoría de sus funciones esenciales, se realiza el diseño teórico de un software que a manera de pequeñas actividades, anticipaciones y autoconfiguraciones, apoye la labor de los docentes del área de matemáticas.

Es aquí donde nace Astrea, un aplicativo pensado como un apoyo didáctico y metodológico para los docentes que trabajan con estudiantes con alguna discapacidad cognitiva o poseen algún trastorno asociado con la hiperactividad o el déficit de atención.


Concepción y Diseño

Pensar un software educativo con particularidades inclusivas es un trabajo que significa, por cada una de las necesidades que se va a abordar, un diseño didáctico completamente diferente, ya que pedagógicamente no es posible enseñar de la misma manera el mismo contenido a un estudiantes con necesidades educativas diferentes, observando acá que todas las personas poseen, de una

manera u otra, alguna necesidad específica, ya que somos seres imperfectos y en constante construcción.

Astrea se pensó desde su comienzo para que atendiera dos necesidades educativas especiales, teniendo en cuenta que debería cambiar todo, desde el entorno gráfico, hasta la manera en como se realizaban las actividades dentro del aplicativo, para cada necesidad a atender. Por ello, al comenzar a utilizar la app, se realizan una serie de preguntas que ayudarán al software a decidir si el estudiante posee inconvenientes cognitivos o por el contrario, debe regular su movimiento y su imaginación para alcanzar los niveles básicos de atención. Fig. 1.

The image shows a configuration screen with a dark blue background and white text. At the top, the word "CONFIGURACIÓN" is written in a stylized font, followed by a small icon of an open book. Below this, there are five questions, each with two radio button options: "Sí" and "No". The "No" option is selected for all five questions. At the bottom of the screen, there is a bright blue rectangular button with the word "Continuar" written in white.

CONFIGURACIÓN 

¿Consideras que aprendes mejor cuando estas haciendo varias cosas al tiempo?
 Sí No

¿Te cuesta quedarte quieto cuando estas en alguna explicación?
 Sí No

¿Tus profesores te enseñan cosas diferentes que al resto de tus compañeros de clase?
 Sí No

¿Se te dificulta estar atento a una sola cosa al tiempo?
 Sí No

¿Debes recibir apoyo por parte de tus profesores siempre que te enseñan o practican un tema nuevo?
 Sí No

Continuar

Fig. 1. Preguntas de configuración.

Cada pregunta fue pensada para que, sin evidenciar ninguna necesidad específica, se pueda acceder a las actividades siguientes, teniendo en cuenta sus capacidades y en consecuencia, un estudiante con problemas cognitivos, no se encuentre con ejercicios prácticos que no va poder solucionar.

Luego de esto, se advirtió una necesidad bastante importante en cada uno de los seres humanos y es la anticipación. Decirle a una persona cuales son las cosas con las que se va a encontrar, permite que se prepare y no rechace de plano lo que encuentra, así pues, se crearon pantallas informativas que mostraban el paso a seguir y cuales eran las actividades con las que se iban a encontrar.

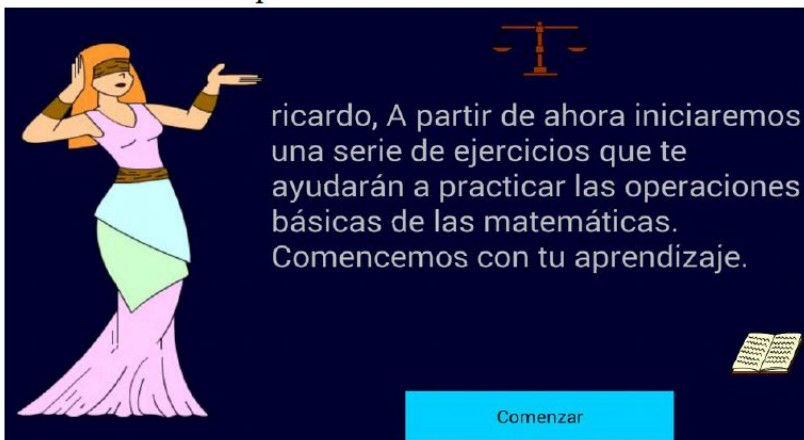


Fig. 2. Inicio de las actividades con una pequeña anticipación.

Desde acá se comienzan cada una de las actividades planeadas, que fueron todas enfocadas hacia las operaciones de la matemática (Suma, Resta, Multiplicación y División), tanto en ejercicios aritméticos, como en problemas en donde se deban utilizar cada una de estas.

Para comenzar con este proceso, es necesario garantizar dos aspectos importantes a la hora de realizar proceso matemáticos: El primero de ellos es el conteo, por lo tanto se le pide al estudiante que responda una pregunta básica de conteo de elementos en un conjunto dado. El segundo de ellos es el reconocimiento de números. El aplicativo esta pensado para que en ningún momento aparezcan números superiores a 50, pero es necesario asegurar que el usuario identifica mínimamente hasta el número 10, por ello se separo en ciclos de 10 en 10 hasta el 50 y se colocan pantallas de reconocimiento de números. En caso que no se identifiquen los números de un ciclo, no aparecerán estos en los ejercicios propuestos.

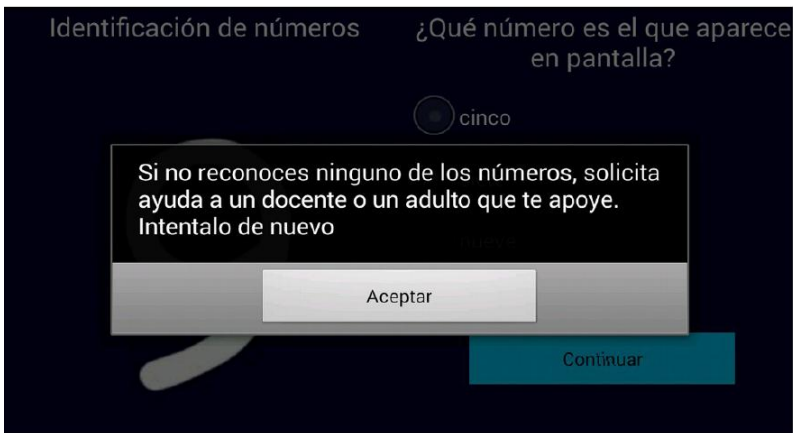


Fig. 3. Se debe garantizar que se reconozcan al menos en el ciclo de cero a diez

Después de esto, se comienza con la operación básica mas simple de las tres, la suma, para luego seguir con la resta, luego con la multiplicación y por último, la división. Conservando este orden ascendente de complejidad y pensando en que se deben entregar herramientas de ayuda para realizar los ejercicios, se pensó en una serie de apoyos en forma de botones, así la suma y la resta, tienen de

conteo, en la multiplicación se realiza el conteo de cada uno de los ciclos, teniendo en cuenta que es una suma acumulada, y la división se dan las respuestas a las tablas de multiplicar solicitadas por el usuario.

Sumas nivel 1

5	✓	2	✓	1	✗
4	+	3	+	3	+
9		5		5	
6	✓	3	✓	2	✗
2	+	7	+	4	+
8		10		7	

Utilizando los botones, apoyate para realizar las siguientes sumas

+1

Reiniciar

Comprobar

Continuar

Fig. 4. Ejemplo de ejercicio de sumas para estudiantes con hiperactividad y/o déficit de atención.

Como se evidencia en la figura 4, el entorno gráfico de esta actividad, consta de unos botones que sirven como ayuda y apoyo pedagógico. El +1 sirve para realizar los procesos de conteo, que pueden reemplazar los dedos o los tan usados palitos en una hoja, el botón reiniciar permite inicializar nuevamente el conteo y el botón comprobar le permite al usuario revisar como va su proceso al momento de realizar cada ejercicio. Si esta resuelto de la manera adecuada, aparecerá un correcto en verde, sino aparecerá al lado de cada uno un incorrecto en rojo. Cabe anotar que el botón continuar detiene el proceso en caso que algún ejercicio este incorrecto o no este desarrollado y no le permite al usuario continuar con las actividades siguientes.

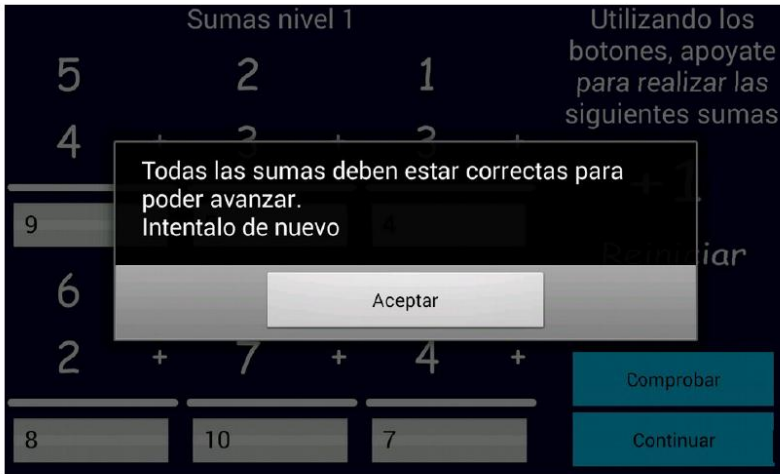


Fig. 5. En caso que el usuario no responda de la manera adecuada, no podrá avanzar.

Desarrollo de la aplicación.

Desarrollar un software conlleva muchos aspectos que se deben analizar, el primero de ellos es el lenguaje de programación que se usará, luego, cuál IDE usar y por último, como se realizarán las pruebas para la corrección de Bugs. Al comenzar el camino de Astrea, se decidió que la plataforma móvil sobre la que se cimentaría la programación, sería Android, no solo porque es mas económico el desarrollo en esta plataforma, sino y sobretodo, porque Android posee una cuota de mercado mayor a la de otros sistemas operativos móviles, tales como IOS o Windows Phone, lo cuál ayudaría a la masificación de la aplicación.

Es por esto que se decidió trabajar en ECLIPSE, un IDE que en sus complementos permite realizar aplicaciones nativas para Android desde XML y JAVA.

Si bien se encontraron muchas ventajas en el trabajo de una aplicación completamente nativa, también se encontró una gran desventaja y fue el trabajo con las diferentes resoluciones en las que esta plataforma trabaja y es por eso que al momento, solo trabaja de forma óptima en tabletas y Smartphones de gama alta.

El futuro de ASTREA.

Una aplicación como esta, debe cumplir con varias características:

A) Software libre: debe ser software libre, ya que el conocimiento adquirido, el trabajo realizado y las posibles mejoras que pueda tener, deben ser obtenidas y realizadas por una comunidad académica, es por esto, que Astrea esta liberada bajo la licencia GPL Versión 3.

B) Multitemática: Astrea permitirá el ingreso de nuevas temáticas dentro de ella, se comenzará con procesos de lectoescritura, luego se pasará a procesos de ubicación espacial en mapas y por último se comenzarán con temas un poco mas científicos, tales como ciencias naturales, física y química.

C) Próximas actualizaciones: Los procesos educativos se caracterizan por acomodarse al contexto y al momento histórico en el que se esta viviendo, por lo tanto es cambiante e incremental. Es por esto que esta aplicación no se pude quedar atrás en este concepto y desde sus inicios, se pensó como una app que cambiaría y evolucionaría con todas las posibles temáticas que se incluyan en ella. Actualmente se esta trabajando en una nueva versión de la app que saldrá a la luz a finales del 2015 en Google Play y App Store, este es un adelanto de su nuevo entorno gráfico:



Conclusiones

La tecnología debe ser una herramienta para la mejora de la vida diaria de cada una de las personas, sin importar sus problemas económicos, cognitivos, diferencias sociales o de sexo, por lo tanto disciplinas como la pedagogía deben aprovechar las ventajas que pueden venir con el buen uso de la tecnología. En este caso, el desarrollo de una aplicación que enseñe, anticipe y flexibilice el conocimiento matemático, puede significar un apoyo importante para los procesos de enseñanza y aprendizaje de cada docente en el aula o fuera de ella.

Astrea, solo es el primer paso de un largo camino que se debe empezar a recorrer en Colombia, para buscar una sociedad más equitativa y justa, con respecto a las problemáticas que se viven a diario en las aulas, donde los estudiantes con necesidades educativas especiales en la mayoría de los casos, son tratados indistintamente a los estudiantes regulares y no se observa su zona de desarrollo real, por lo que se enseñan y explican temáticas fuera de contexto o que

nunca van a entender, ya que no poseen las capacidad propias para desenvolverse con esos temas.

Tener en cuenta las capacidades, motivaciones y necesidades de cada persona hace que la educación sea mas humanizada, mas asertiva y mas acomodada a un lugar histórico propio del sujeto que aprende, es por esto que Astrea nace y ese es su norte, un software pensado para realizar una pedagogía mas equitativa y humana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

http://www.eduteka.org/pdfdir/E2013_07_horizonreport-k12%202013.pdf

ÍNDICE DE AUTORES

Andrea Viviana España Ruiz, 35
Angela Daniela Meneses Quitiaquez, 26
Ángela Patricia Montilla Noguera, 17
Arles Vargas Rojas, 23
Camilo Andrés Parra, 20
Carlos Jonathan Bacca Yela, 5
Francisco Javier Toro Narváez, 29
Gianny Alberto Romero Benavides, 11
Jhon Alexander Armero García, 14
Michael Steven Delgado Melo, 32
Ricardo León Arango Betancur, 38
Víctor Fabián Ramírez Díaz, 8

CÓMO PUBLICAR

Este espacio está pensado para que los estudiantes sean gestores de transformación social desde su reflexión, principalmente con contenidos de práctica pedagógica o que giren en torno a la integración de la Tecnología y la Informática en la educación.

- El Artículo debe ser entregado en un archivo RTF.
- La configuración de página del documento debe hacerse en papel carta, con márgenes a 2,5 cm y sólo la izquierda a 3cm.
- Todo párrafo comienza con sangría de 1cm justificado. La letra será Times New Roman 12, normal y el interlineando sencillo.
- Debe especificarse título principal, autor, Universidad, Programa de pregrado, semestre y correo electrónico del autor antes de contarnos lo que desea contarnos.
- Entre párrafo y párrafo un salto de línea con espacio después del párrafo.
- Toda citación debe hacerse con normas APA y el artículo no debe superar las dos páginas con estas características.
- Las referencias bibliográficas deben hacerse al final con normas APA, sin sangría y con el interlineado sencillo.

Descargue la plantilla de <http://licinfo.udenar.edu.co/RUNIN> y envíe sus artículos a **informatica@udenar.edu.co** o a **rhomojose@gmail.com**