



Maestría en Enseñanza en Escenarios Digitales

Práctica I

Docente: Magister Elena Barroso
Tutora: Magister Karollina Montero
Alumno: Pastor Bernal

FUNDAMENTACIÓN

Esta práctica pedagógica tiene el propósito de integrar tecnologías y propuestas educativas emergentes como resalta Coll (2008) en Aprender y enseñar con las TIC, *"propuestas que integran tanto los aspectos tecnológicos como los pedagógicos o instruccionales y que adoptan la forma de un diseño tecno-pedagógico o tecno-instruccional con los siguientes elementos: contenidos, objetivos, actividades de enseñanza y aprendizaje, así como orientaciones y sugerencias sobre la manera de llevarlas a cabo"*; destacando el pensamiento computacional, el aprendizaje ubicuo y la gamificación, para potenciar saberes del espacio curricular de Programación, en el quinto año de Educación Secundaria con la Orientación en Informática.

Estos saberes también se articulan desde los espacios curriculares de Resoluciones Lógicas, Arquitectura de Hardware y Desarrollo de Sistemas Digitales, haciendo énfasis en actividades orientadas a la resolución de problemas mediante el desarrollo de software.

Onrubia (2005) en Aprender y enseñar en entornos virtuales, pág. 5, sostiene que *"la interacción entre alumno y contenido no garantiza por sí sola, formas óptimas de construcción y sentidos"*. De ahí la importancia de diseñar una intervención pedagógica que ayude a los y las estudiantes a la construcción de significados y sentidos para aprender un nuevo contenido. Este diseño tecno-pedagógico pondrá énfasis en el aprendizaje colaborativo o trabajo en equipo y que juntamente con el apoyo continuo del docente, permita tanto la adquisición de las capacidades del

pensamiento computacional y la resolución de problemas mediante el desarrollo de código en el lenguaje de programación de Java.

La Programación aporta las siguientes fortalezas:

- El desarrollo del pensamiento abstracto.
- El desarrollo del pensamiento algorítmico.
- Procesos creativos que pone énfasis en el aprendizaje colaborativo.
- Facilita el aprendizaje mediante la gamificación.

Durante este proceso pedagógico, el rol del docente es el de la mediación, cumpliendo el rol de guía, de orientación, sin brindar las soluciones a los problemas y de esa forma permitiendo a los alumnos poner en práctica sus conocimientos previos y el trabajo colaborativo.

Como escribe Maggio (2012) en *Enriquecer la enseñanza*, pág. 52, *"los nuevos entornos tecnológicos tienen un enorme aporte para hacer si los ubicamos como los portadores de ese conocimiento en construcción. Un alumno con una computadora puede permitirnos pegar un enorme salto al desarrollo de prácticas de la enseñanza que reconozcan que el conocimiento se construye y a la vez generen propuestas consistentes con ese reconocimiento"*, y evitar de esa forma que el docente *"siga el camino de la transmisión conceptual con la esperanza de que los alumnos escuchen y, espontáneamente, construyan en lugar de repetir de forma mecánica"*.