

!ue divertido es aprender haciendo

Claudia Liliana Toscano
Claudia Beatriz Torres
Sandra Milena Villamizar



La experiencia del niño en la escuela donde pasa la mitad del tiempo; gira en torno a los puntos estipulados en los planes, programas y proyectos.

Sus intereses, curiosidades y expectativas se satisfacen en un 50 %. El niño accede a cumplir los diseños impuestos por el libro o la guía del maestro.

Mientras la escuela se limita a CUMPLIR con planes; el niño en su entorno tiene a mano gran variedad de material con el que sin proponérselo aprende. El entorno del niño está impregnado de un caudal inagotable de enseñanza que debe ser percibido y valorado por un ser sensible e intuitivo (maestros y padres) de tal manera que el niño encuentre acción, atracción y diálogo en ese aprendizaje.

El niño de finales de siglo conoce los productos tecnológicos, sus usos y formas igual o más hábilmente que el adulto. Sus juegos se basan en fantasías fundamentadas en el descubrimiento de nuevos mundos con un gran avance científico. La tecnología es hoy por hoy el transcurrir del niño, es por ello que nace un interés por

analizar:

¿Cómo podremos utilizar esa tecnología tan llamativa para el niño en el proceso de aprendizaje, donde la ciencia y el arte tienen un espacio?.

Es una pregunta que en algunos momentos el maestro se ha hecho. El equívoco es que se ha tomado la tecnología como un cúmulo de aparatos, que solo son un producto de ella.

La tecnología es la oportunidad donde el niño toma su juego, su conocimiento y su capacidad artística para crear. Este es un despertar consciente de todas las potencialidades del niño; adquiriendo confianza en sus habilidades, destrezas y conocimientos para transformar o construir el mundo

que desea con su trabajo.

La educación en tecnología, no es otra cosa que la combinación perfecta del saber práctico con la explicación teórica, mediante estrategias pedagógicas que posibiliten concebir la escuela de otro modo.

Es por eso que una educación en tecnología requiere con urgencia un cambio en los métodos de enseñanza. Los espacios de interacción maestro-alumno deben dejar de ser salones dominados por el maestro pasando a aulas donde se dé la oportunidad de construir, de hacer y discutir sobre los procesos que se realizan.

El maestro debe ser un potencial creativo que enseñe al alumno cómo pensar y no qué pensar, que lo estimule a ser crítico, a explorar y a descubrir por sí mismo aquellos conocimientos que le son de interés y a partir de ese conocimiento se plantee hipótesis que lo lleven a probar, modificar o rechazar esos conocimientos elaborados. Debe permitir elevar la autoestima, desarrollar la creatividad y sobre todo aumentar la habilidad para enfrentar y resolver problemas de manera inteligente.

