



**Universidad de Concepción del Uruguay**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación y de la Educación**  
**Centro Regional Rosario**

**Profesorado de Enseñanza Superior**

**Tema**

La motivación

**Título**

LA MOTIVACIÓN EN ALUMNOS DE TALLER DE INFORMÁTICA I  
DE UNA ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA MODALIDAD  
TÉCNICO PROFESIONAL

**Alumna**

Alba Swamy Ruiz

**Asesora**

Ilolay Nimia Ruiz

**Fecha**

05/07/19

## **Índice**

<b>1. Resumen</b>	3
<b>2. Palabras clave</b>	3
<b>3. Introducción</b>	4
<b>4. Delimitación del problema</b>	5
<b>5. Objetivos</b>	6
<b>6. Marco teórico</b>	7
<b>7. Marco metodológico</b>	14
<b>8. Análisis de datos</b>	17
<b>9. Conclusión</b>	23
<b>10. Bibliografía</b>	26
<b>11. Anexo</b>	28

## **RESUMEN**

El título de esta investigación es “La motivación en alumnos de Taller de Informática I de una Escuela de Educación Secundaria Modalidad Técnico Profesional”. Para realizar esta investigación construimos un marco teórico con autores como Davini (2015) y Nérici (1969), triangulando temporalmente el tema desde las perspectivas de estos autores, y considerando también la perspectiva de García Valcárcel y Rodero (2013) que agregan información relevante al tema.

El encuadre metodológico se abordó con una perspectiva interpretativa y reflexiva. Para realizar el análisis se tuvo en cuenta la entrevista al profesor, la observación de clases y los resultados de una encuesta a los alumnos, triangulando esta información con la producción elaborada en el marco teórico.

Por último, las conclusiones se ajustan a los objetivos específicos de esta investigación.

**Palabras clave:** motivación / modalidad taller / enseñanza / aprendizaje / computadora.

## INTRODUCCIÓN

Atendiendo al alto nivel de ausentismo y abandono transitorio escolar en los primeros años de escuelas de educación secundaria de modalidad técnico-profesional en Santa Fe, Argentina, y habiendo tenido experiencia en una escuela en reemplazos en el área del Taller de Informática durante los años 2017 y 2018, es que me ha interesado incursionar en el tema de la motivación relacionada con el uso de los recursos informáticos en el Taller de Informática 1.

El avance tecnológico informático a nivel mundial y local, hace surgir la necesidad de técnicos que puedan incorporarse a la demanda creciente. Por otro lado, también consideramos que existe la necesidad de que los alumnos, en este caso los ingresantes, encuentren en la escuela, y concretamente en el Taller de Informática 1, un espacio que dé lugar a la curiosidad, y un espacio que también dé lugar a sus intereses adolescentes y sociales para articularlos con la tecnología informática. Ante estas necesidades es que se desarrolla la presente investigación, que parte desde las consideraciones y análisis acerca de cómo motiva un profesor a los alumnos de primer año del Taller de Informática I de una escuela pública de educación secundaria modalidad técnico profesional de la ciudad de Rosario, dentro de un marco teórico que aborda no sólo criterios didácticos significativos, sino que además plantea parámetros de inclusión e integración social.

En cuanto a su aspecto metodológico, desde el enfoque cualitativo y siguiendo una perspectiva interpretativa, esta investigación se sustenta en la necesidad de comprender el sentido de la enseñanza en cuanto a la motivación, en el contexto del Taller de Informática I, desde la perspectiva de los participantes y desde la perspectiva de un autor como Nérci Imídeo (1969), pasando luego a otros autores actuales como Davini (2015) , García Valcárcel y Gonzalez Rodero (2013).

## **DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

### **Problema**

¿Cómo motiva el profesor de Taller de Informática I a los alumnos de 1er año de una Escuela de Educación Secundaria Modalidad Técnico Profesional?

### **Preguntas al problema**

- ¿Cuáles son los intereses representativos y relacionables con Informática de los alumnos de Taller de Informática I?
- ¿A qué técnicas de motivación apela el profesor en el Taller de Informática I?
- ¿Qué actividades motivan a los alumnos de Taller de Informática I?

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General:**

- Conocer cómo motiva el profesor a los alumnos del Taller de Informática I, a los alumnos de 1er año de una Escuela de Educación Secundaria de la Modalidad Técnico Profesional.

### **Objetivos Específicos:**

- Identificar los intereses más representativos de los alumnos de Taller de Informática I, que sean relacionables con los conocimientos tecnológicos que se aprenden en 1er año.
- Reconocer las técnicas de motivación que utiliza el profesor en el Taller de Informática I.
- Describir las actividades que motivan a los alumnos en el Taller de Informática
- Analizar cómo motiva el profesor a los alumnos del Taller de Informática I.

## MARCO TEÓRICO

En esta investigación la concepción de enseñanza, siguiendo a Davini (2015), integra las funciones técnica e interpersonal de la enseñanza, a sus funciones sociocultural y política, para que los alumnos alcancen los conocimientos y las herramientas culturales que les permitan la inclusión social, y para que les permita su integración en distintos contextos, instituciones y en el mundo del trabajo.

La intencionalidad de la buena enseñanza no se restringe a lograr que otros aprendan. Más allá del resultado de aprendizaje en sí, quienes enseñan buscan transmitir un saber o una práctica considerada culturalmente válida, socialmente justa y éticamente valiosa (Fenstermacher, 1989). En otras palabras, enseñar es un acto de transmisión cultural con intenciones sociales y opciones de valor. (Davini, 2015, p. 31)

Desde la perspectiva de la enseñanza significativa, Davini (2015) sostiene que esta se basa en tres pilares: la significación lógica del contenido, la significación social de lo que se aprende, y la significación psicológica para los alumnos.

La significación psicológica para los alumnos indica de acuerdo a este autor, que el contenido deberá presentarse apelando a los intereses, representaciones y cultura de los alumnos, que se debe proporcionar a los alumnos la base necesaria para comprender cómo y por qué se relacionan los nuevos conocimientos con los que ellos ya poseen. La significación psicológica además de potenciar la motivación, representa la posibilidad de brindar a los alumnos la confianza intelectual y afectiva de que ellos son capaces de entender.

En cuanto a la significación social de lo que se aprende, considera Davini (2015) que alcanza aún más énfasis en la actualidad, debido a la importancia del acceso y manejo crítico-reflexivo de la información, y a la expansión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Debido a que la enseñanza “deberá estimular en los alumnos el deseo o interés por aprender” (Davini, 2015, p. 31), consideramos prioritario el desarrollo del tema motivación.

Ana Maria Hernandez (2009) sostiene:

Identificamos al taller como dispositivo pedagógico con una enorme riqueza en lo referente al desarrollo de procesos de relaciones interpersonales y aprendizajes sociales, ya que las tareas se presentan con una combinación de

actividades individuales y grupales, permitiendo la construcción de representaciones tanto personales como compartidas, en un trabajo de elaboración permanente a partir de momentos de comunicación, dialogo y discusión. (p. 72)

En cuanto al Taller de Informática 1, de acuerdo al diseño Curricular de la Pcia. de Santa Fe 2011, se trata de un entorno formativo que apunta a la formación integral de los alumnos propiciando estrategias para que los adolescentes tomen contacto con situaciones y aspectos clave del mundo del trabajo local, teniendo en cuenta el trabajo como actividad social fundamental, la importancia de la participación activa en la vida ciudadana con valores democráticos, y las actitudes inherentes al respeto por la cultura local. En líneas generales los contenidos conceptuales previstos en dicho taller son: introducción a la operatoria básica, sistemas operativos más utilizados, tratamiento de archivos y creación de documentos base.

De acuerdo a Nérici (1969) la motivación es una condición interna, mezcla de impulsos, propósitos, necesidades e intereses, que mueven al individuo a actuar. Sostiene que todo comportamiento depende de estímulos externos y de las condiciones biopsíquicas del individuo. Motivar es predisponer a los alumnos a que aprendan y, por lo tanto, realicen un esfuerzo para alcanzar los objetivos previamente establecidos, considera Nérici, teniendo en cuenta que los propósitos de la motivación consisten en despertar el interés, estimular el deseo de aprender y dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas.

Coincidimos con Nérici (1969) en que:

(...) el objeto de la motivación es establecer una relación entre lo que el profesor pretende que el alumno realice y los intereses de este, y en que el alumno está motivado cuando siente la necesidad de aprender lo que está siendo tratado. Esta necesidad es la que lo lleva a aplicarse, a esforzarse y perseverar en el trabajo hasta sentirse satisfecho. (Nérici, 1969, p.193)

La motivación resulta de un complejo de necesidades de carácter biológico, psicológico y social, y según Nérici (1969) en toda situación motivadora pueden encontrarse dos factores:

Factor de impulso o motivo inicial, cuyas raíces más profundas son de naturaleza biológica.



Factor de dirección, de integración en las condiciones ambientales, que es de índole sociocultural.

La motivación en el proceso de aprendizaje, continuando con Nérici (1969), crea una situación de necesidad que establece una tensión, y se vislumbra entonces un objetivo capaz de satisfacer esa necesidad. Cuando se encuentra la solución o se satisface la necesidad, disminuye la tensión y el individuo retiene (aprehende) la dirección o forma de comportamiento, para actuar de una manera más o menos parecida en situaciones similares.

Diferencia Nérici (1969) la **motivación inicial**, la que se emplea al iniciar la clase y con la que el profesor procura predisponer a los alumnos para ejecutar los trabajos que van a ser realizados, de la **motivación de desenvolvimiento o incentivación**, la que se emplea durante el desarrollo de la clase. Con respecto a esta última, sostiene que debe ser planteada de modo tal que se renueve constantemente el interés de los alumnos. Considera este autor que el mejor esfuerzo o incentivación consiste en la participación de los alumnos en los trabajos de la clase, trabajando, realizando, discutiendo, dialogando, viviendo lo que está siendo tratado. Y lo que está siendo tratado debe ser cuidadosamente seleccionado por el profesor, para atender a las necesidades reales de los alumnos y de la comunidad.

Según este autor, “las fuentes de motivación constituyen elementos, factores o circunstancias que despiertan en el alumno algún motivo o actitudes favorables para ciertas actividades, porque aguzan sus necesidades” (Nérici, 1969, p.205).

Algunas fuentes de motivación pueden funcionar como técnicas de motivación, ya que toda técnica de motivación procura aprovechar las posibilidades energéticas de las fuentes para iniciar y orientar los esfuerzos del estudiante en el proceso de aprendizaje, sostiene Nérici (1969), resaltando que son innumerables las técnicas de motivación existentes y que el profesor en cualquier circunstancia tendrá posibilidades de utilizar una o varias de ellas para motivar su clase.

Sintetizando y seleccionando las técnicas de motivación a considerar en esta investigación, siguiendo a Nérici (1969), estas son:

**Correlación con lo real.** El profesor procura establecer relación entre lo que está enseñando y la realidad circundante, con las experiencias de vida del alumno o con hechos de la actualidad.

**Reconocimiento de la utilidad mediata e inmediata de la materia.** Mostrar el valor que tiene la disciplina para la sociedad y también para el alumno.

**Necesidades del alumno.** El profesor ha de estar siempre atento en el sentido de encaminar sus clases en la dirección de las necesidades biopsicosociales de sus alumnos.

**Experimentación.** Deben planearse actividades de realización por parte de los alumnos, llevándolos a actuar física e intelectualmente. En las escuelas deben imperar los talleres y la cátedra de trabajo manual, articulados con las otras disciplinas, de acuerdo a Nérci.

**Voluntad de independencia.** Mostrando el profesor el valor profesional y cultural de su disciplina y suministrando las materias con sentido práctico, el adolescente puede advertir que las asignaturas escolares pueden ayudarlo a alcanzar independencia económica.

**Personalidad del profesor.** Un factor decisivo de motivación es el entusiasmo, simpatía, tolerancia y comprensión del profesor que se da por entero a su trabajo.

**Motivación por la propia materia.** La funcionalidad de la materia, la manera como se dicta y su articulación con la realidad, es lo que debe llevar al alumno a querer estudiarla.

**Aplicar las técnicas o conocimientos adquiridos.** Una teoría seguida de aplicaciones prácticas, o una teoría extraída de la práctica motiva más que una disciplina que transcurre solamente en el campo teórico.

**Interés por el educando.** Es importante que el alumno sienta que el profesor se interesa por él y que él es más importante que la materia que está cursando.

**Buenas relaciones entre profesores y alumnos.** La buena relación facilita los trabajos escolares. Entusiasma en gran medida al alumno que el profesor lo vea, lo distinga y lo comprenda.

Según Davini (2015) la motivación es “impulsar el interés de los alumnos por aprender” (p.71). Para la motivación de los alumnos es necesario lograr el interés y el asombro a través de actividades relevantes.

Otro criterio didáctico para motivar es trabajar desde lo concreto, desde la experiencia propia de los alumnos. Sostiene Eisner (1998):

Siempre se comprende mejor y se despierta mayor interés si se trabaja desde lo observable, en forma real o simulada. La motivación y, por ende, el aprendizaje se incentiva cuando se enseña sobre la base de la experiencia, sea la que nace del contacto con lo sensible del medio, sea de la experiencia

propia de los alumnos, sea a través de la mediación de las informaciones concretas o de la experiencia nacida de la imaginación. (Davini, 2015, p.73)

Para potenciar y motivar a los alumnos se requiere de la incorporación de las formas de comunicación y expresión a través de las cuales los jóvenes construyen hoy sus identidades, de acuerdo a Davini (2015), partiendo desde el lenguaje y los códigos expresivos de los alumnos y así introducir los nuevos códigos y conceptos.

Incluir la emoción en la enseñanza impulsa la motivación. Esto implica incorporar los intereses de los alumnos y ellos tienen que imaginar ideas y proyectos propios para así superar el miedo y la inseguridad, sostiene el autor.

Comunicarse en forma personalizada con los alumnos, tomarlos como sujetos particulares con sus problemas, necesidades y dificultades, ayuda para que se interesen más en las tareas de aprendizajes, aconseja.

Considera Davini (2015) que el interés y el compromiso con las tareas son mayores si los alumnos participan en grupos de aprendizaje. Plantea promover el trabajo grupal para que los alumnos participen y se integren, y cada uno de ellos pueda fortalecer sus habilidades y desarrollar otras habilidades dentro de las actividades grupales.

Para Davini el seguimiento y control de los aprendizajes es una de las tareas del docente. Es importante, sostiene, que el alumno pueda ver sus dificultades y las posibilidades de mejorar, así como también tener presente su proceso y progreso y lograr una autoevaluación de sí mismo.

Por otro lado, considera Davini (2015), que lo que desmotiva fuertemente a los alumnos es la contradicción entre lo que se dice y lo que después se hace. Algunos profesores dicen tener en cuenta la participación y la valoración de reflexión de los alumnos, pero luego solo tienen en cuenta la evaluación, por ejemplo. Las contradicciones son rápidamente percibidas por los estudiantes, lo que lleva a disminuir notablemente la responsabilidad, el interés y el compromiso con las tareas.

Adhiriendo a Davini (2015), concebimos al aprendizaje como un proceso colectivo y participativo, y como experiencia activa en interacción con el contexto, el ambiente y la situación. En este proceso el aprendiz individual requiere de la interacción con otros y de la influencia social para construir sus conocimientos, habilidades y prácticas.

En esta investigación para el Taller de Informática 1 tenemos en cuenta a la computadora como herramienta mediadora del software educativo, lo que supone

utilizar la computadora con una finalidad didáctica. En este sentido García Valcárcel y Gonzalez Rodero (2013) sostienen que **el software didáctico tiene una función motivadora**, ya que los estudiantes se sienten atraídos por programas que suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos y mantener su interés (actividad, refuerzos, presentación atractiva...), y consideran que:

El uso de estos materiales tiene potencialmente muchas ventajas como: motivación por las tareas académicas, continua actividad intelectual, desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores, actividades cooperativas, alto grado de interdisciplinariedad, individualización y aprendizaje autónomo, liberan al profesor de trabajos repetitivos, contacto con las nuevas tecnologías, adaptación a alumnos con necesidades educativas especiales, presentan información de forma dinámica e interactiva, ofrecen herramientas intelectuales para el proceso de la información, permiten el acceso a bases de datos, constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula, etc.(García Valcárcel y Gonzalez Rodero, 2013, p.8)

Consideran estos autores, siguiendo a Ravitz, Becker y Wong (2000), que un programa apropiado de aprendizaje, probablemente incluya proyectos, trabajo grupal, resolución de problemas, escritura reflexiva y otras tareas que estimulen el pensamiento significativo.

En cuanto a la computadora, entendida como herramienta en el sentido dado por Vigotsky, introduce una nueva forma de interacción con las informaciones, el conocimiento y con otras personas totalmente nueva y diferente de otros medios, manifiestan García Valcárcel y Gonzalez Rodero (2013).

Niederhauser y Stoddart (2001) realizaron una investigación, citada por García Valcárcel y Gonzalez Rodero (2013), sobre el uso de las computadoras en las escuelas de EE.UU., en concreto sobre el tipo de software utilizado y su relación con las concepciones de los profesores sobre la enseñanza con ordenador. Tenemos en cuenta esta investigación debido a que plantea la integración entre la instrucción (centrada en el profesor) y la construcción activa del conocimiento (centrada en los alumnos). Esta integración agrega

significación psicológica. De acuerdo a la enseñanza significativa según Davini (2015), **la significación psicológica potencia la motivación.**

En su trabajo Niederhauser y Stoddart (2001) pretenden conocer qué tipo de software utilizan los profesores y si existe relación entre éste y sus concepciones. Para ello distinguen dos tipos de software:

**Programas de aprendizaje** (*Skill-based transmission software*)

Enseñanza directiva, programas de ejercitación y práctica

Base: conocimientos a adquirir y método instructivo para ello

Programas encapsulados, cerrados

El ordenador como máquina de enseñar

**Programas abiertos** (*Open-ended constructivist software*)

Exploratorios, interactivos

Base: encontrar, organizar, manipular y presentar información

Utilización de Internet (acceder a información), bases de datos, programas gráficos (organizar datos), procesadores de texto (presentar información textual), presentaciones multimedia (presentar informes finales).

El ordenador como herramienta para aprender. (García Valcárcel y González Rodero, 2013, p.9)

Para estudiar la relación entre el uso de software y las concepciones de los profesores sobre el uso de computadoras en la enseñanza, Niederhauser y Stoddart (2001), según se cita en García Valcárcel y Gonzalez Rodero (2013), distinguen dos tipos de concepciones:

**Centrada en el estudiante** (*learner-centered*)

El profesor considera el ordenador como una herramienta que permite a los estudiantes construir conocimientos, analizando datos, haciendo inferencias y tratando de resolver problemas.

**Centrada en el ordenador** (*computer-directed*)

El ordenador es considerado como una máquina de enseñar que permite adquirir habilidades y conocimientos curriculares a través de ejercicios prácticos. (García Valcárcel y Gonzalez Rodero, 2013, p.10)

## MARCO METODOLÓGICO

Esta investigación se realizó desde la perspectiva interpretativa y reflexiva. De acuerdo a Vasilachis de Gialdino (2006), el fundamento del paradigma interpretativo radica en la necesidad de comprender el sentido de la acción social en el contexto del mundo de la vida y desde la perspectiva de los participantes. De los supuestos básicos del paradigma interpretativo, hacemos énfasis en el paso de la observación a la comprensión y del punto de vista externo al punto de vista interno, considerando también la doble hermenéutica, es decir los conceptos de segundo grado creados por los investigadores para reinterpretar una situación que ya es significativa para los participantes. Aclara Vasilachis (2006) que la función participativa del intérprete, consiste en no dar significado a lo observado sino en hacer explícita la significación «dada» por los participantes.

Sostiene Vasilachis (2006), siguiendo a Knoblauch, Flick y Maeder (2005), que la investigación cualitativa se apoya y depende de una concepción orientada hacia el significado, el contexto, la interpretación, la comprensión y la reflexividad; y que el paradigma interpretativo “está basado en teorías como el interaccionismo simbólico, la fenomenología, la hermenéutica, la etnometodología, las que señalan la importancia de estudiar la acción y el mundo social desde el punto de vista de los actores”(p.17).

De acuerdo a Vasilachis de Gialdino (2006), la investigación cualitativa se interesa en la forma en la que el mundo es comprendido, experimentado, producido; en el contexto y en los procesos; en la perspectiva de los participantes, por sus sentidos, por sus significados, por su experiencia, por su conocimiento, y por sus relatos.

Desde las características que aluden a las particularidades del método, siguiendo a Vasilachis, la investigación cualitativa es interpretativa, inductiva, multimetódica y reflexiva, empleando métodos de análisis y de explicación flexibles y sensibles al contexto social en el que los datos son producidos. Se centra en la práctica real situada, y se basa en la interacción entre el investigador y los participantes.

Sostiene esta autora que la investigación cualitativa busca comprender, haciendo al caso individual significativo en el contexto de la teoría, y proveyendo nuevas perspectivas sobre lo que se conoce, describe, explica, elucida, construye y descubre.

Para que la tarea de investigación constituya un aporte, es necesario agregar a las palabras de los actores algo adicional; sea una síntesis, sea una interpretación, sea el desarrollo de un concepto, un modelo, una teoría

(Morse, 1999a: 163). Es, precisamente, su relación con la teoría, con su extensión, con su modificación, con su creación lo que hace a la investigación cualitativa significativa (Morse, 2002b: 1421). Las estrategias cualitativas no están aisladas, los métodos cualitativos de investigación conforman un conjunto coherente y consistente de procedimientos que no pueden separarse del todo (Morse, 2005b: 1004). (Vasilachis, 2006, p.3)

En cuanto a los componentes más importantes de la investigación cualitativa, ellos son para Strauss y Corbin (1990): “los datos -cuyas fuentes más comunes son la entrevista y la observación-; los diferentes procedimientos analíticos e interpretativos de esos datos para arribar a resultados o teorías; y los informes escritos o verbales” (Vasilachis, 2006, p.4).

El trabajo de campo en la presente investigación se hizo a partir de la observación descriptiva y focalizada de situaciones, textos y datos para su interpretación, considerando la observación como “ un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia orientado por un objetivo terminal y organizado y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información” (Ceretto y Giacobe, 2009, p.88 cito De Ketele, 1984, p.21) En nuestro caso se llevó adelante una “observación no participante la cual consistió en mirar lo que sucede y registrar los hechos”. (Ceretto y Giacobe, 2009, p.91)

Recurrimos a la entrevista, en este caso una entrevista no dirigida y semi estructurada para el profesor, teniendo en cuenta las numerosas ventajas que de acuerdo a Sautu (2005) esta técnica ofrece: Riqueza informativa en las palabras y las interpretaciones de los entrevistados. Proporciona al investigador la oportunidad de clarificar y repreguntar en un marco de interacción directa, flexible, personalizado y espontáneo. Es una técnica flexible y económica. Posibilita un contrapunto cualitativo y enriquece los datos cuantitativos. Tiene accesibilidad e información difícil de observar.

Coincidimos que la “entrevista es una comunicación personal suscitada con una finalidad de información. El universo de la entrevista es mucho más rico y complejo de lo que aparece en primera instancia.” (Ceretto y Giacobe, 2009, p.93) Lo importante de la entrevista es no es realizar preguntas inductoras sino, que es dejar hablar a la persona. La entrevista es grabada para asegurar la fidelidad de las transcripciones.

Para los alumnos de 1er año elaboramos una encuesta. Para Sauto “la encuesta es un procedimiento estandarizado para recolectar información de una muestra de personas acerca de opiniones sobre algún tema específico” (Sauto, 2005, p.48). Las

ventajas de las encuestas son que permite tener un amplio abanico de cuestiones en un mismo estudio. Esto facilita la comparación de los resultados, también posibilita la obtención de una información significativa.

El análisis bibliográfico que focaliza el tema de la motivación en alumnos adolescentes lo hicimos partiendo de consideraciones de Imídeo Giuseppe Nérici (1969) en “Hacia una Didáctica General”, triangulándolo luego temporalmente con textos y materiales de análisis actualizados como los “Criterios Didácticos para la Motivación” de Davini (2015) y las consideraciones de García Valcárcel y Gonzalez Rodero (2013) acerca del software educativo.

Utilizamos la triangulación para saber distinguir, para integrar, para lograr unidades, pero manteniendo las diferencias, adhiriendo a Sauto (2005) que considera la triangulación metodológica como un control cruzado entre distintas fuentes de datos. Una ventaja de la triangulación es que facilita la comparabilidad de los datos y se alcanza una información más profunda y diversificada.

La recogida de información fue miscelánea, atendiendo a las interpretaciones de los análisis de textos y de documentos, atendiendo a las respuestas del cuestionario dirigido a los alumnos de 1º año de una Escuela de Educación Secundaria Modalidad Técnico Profesional para comprender el interés adolescente, atendiendo al resultado de la entrevista al profesor del Taller de Informática 1 de esa misma escuela y atendiendo también a las observaciones de su clase.

Por último, para analizar la relación entre el uso del software y las concepciones del profesor sobre el uso de computadoras en la enseñanza, tomamos como referencia la investigación de Niederhauser y Stoddart (2001), citada por García Valcárcel y Gonzalez Rodero (2013, p.9), y expuesta en el marco teórico de esta investigación.



## ANÁLISIS DE DATOS

Respondiendo al objetivo de identificar las técnicas de motivación que utiliza el profesor en el Taller de Informática I, de acuerdo a lo relatado en la entrevista y a las observaciones de su clase, y codificado según Nerici (1969), estas son:

**Experimentación, correlación con lo real, y aplicación de técnicas y conocimientos adquiridos:** *Los alumnos se interesan mucho más cuando se trabaja con lo práctico, ya sea armando por ejemplo en los primeros años lo que es aprender las pequeñas partes de la computadora, las principales, desarmando y armando componentes, desarrollando pequeñas teorías entre diferentes tipos de dispositivos que cumplen una misma función y demás. Por ahí también el desarrollo en la computadora en cuanto al manejo de programas básicos como el Word y siempre y cuando uno les dé la posibilidad de que creen algo propio. Al trabajar con una computadora es más fácil motivarlos, no es tanta teoría en la carpeta, sino que es más práctico todo lo que es la materia. (anexo, p. 32)*

Cabe destacar que las técnicas de experimentación, correlación con lo real y aplicación de técnicas y conocimientos adquiridos son muy propias de la modalidad taller. *Básicamente un taller es un lugar de ensayo, prueba, error y aprender. Los chicos mediante una pequeña teoría ellos llevan a la práctica constantemente algo básicamente. Eso sería lo que es taller, aprender mediante la prueba error y mucha principalmente práctica, la práctica es lo que los va llevar siempre a mejorar toda habilidad que ellos tienen (anexo, p. 37),* sostiene el profesor. Observamos en su clase que a la explicación teórica de inserción de tablas en Word inmediatamente le sigue su confección en una actividad práctica en la que el profesor interviene disipando dudas. (anexo, p. 31)

También de acuerdo a Davini (2015), un criterio didáctico para motivar es trabajar desde lo concreto, desde la experiencia propia de los alumnos. Sostiene Eisner (1998):

Siempre se comprende mejor y se despierta mayor interés si se trabaja desde lo observable, en forma real o simulada. La motivación y, por ende, el aprendizaje se incentiva cuando se enseña sobre la base de la experiencia, sea la que nace del contacto con lo sensible del medio, sea de la experiencia propia de los alumnos, sea a través de la mediación de las informaciones concretas o de la experiencia nacida de la imaginación. (Davini, 2015, p.73)

En relación a esta enseñanza sobre la base de la experiencia, el profesor agrega:

*Por ahí lo que yo más busco es, por lo general relacionar la materia mía con el ámbito social que viven ellos a diario, por ejemplo, cuando tengo que dar dispositivos de almacenamiento les hago mucho hincapié en el celular. El celular reúne todas las condiciones que podría tener un dispositivo de almacenamiento, y de paso les enseño distintos tipos de formatos, distintos tipos de almacenamiento, que hay diferencias entre una computadora y un celular en cuanto almacenamiento y por ahí se hace más llevadero. No es tan estricto a una computadora sino al ámbito de lo que ellos más conocen. (anexo, p. 33)*

Consultado acerca de las actividades de interés y motivadoras para los alumnos, el profesor responde: *y por ahí son las que más se acercan a lo que viven ellos con lo cotidiano. Por ejemplo, un trabajo práctico acerca de almacenamiento, acerca de los celulares, por ejemplo, que busquen acerca de dispositivo de almacenamiento masivo y aparecen justo las tarjetas de memoria de los celulares y otros tipos de datos, pero es más acerca de lo que ellos conocen. También con la capacidad de los juegos que ellos conocen y más de lo que ellos manejan cotidianamente (anexo, p. 35).* Vemos que en la selección del trabajo práctico mencionado el profesor ha tenido en cuenta la **necesidad**

**de los alumnos.** El profesor “ha de estar siempre atento en el sentido de encaminar sus clases en la dirección de las necesidades biopsicosociales de sus alumnos”, sostiene Nérici (1969, p.209). También vemos en la observación de su clase que, en la tarea de inserción de imágenes en las tablas con descripción de cada imagen, los alumnos eligen el tema y las imágenes en internet. Los temas elegidos por ellos fueron entre otros, bandas de música, equipos de fútbol y autos. Esta pequeña interacción tiene en cuenta el interés de los alumnos.

**Interés por el educando, buena relación entre profesor y alumnos:** *Por lo general utilizo la motivación cuando veo que los chicos vienen un poco cansados de lo que es el día agobiador, o por ejemplo cuando un tema se hace muy largo. Se hace difícil los primeros años y más cuando es primer año motivarlos, cuando ellos no están acostumbrados a lo que es la doble jornada escolar. Entonces cuando vienen a contra turno muchas veces están cansados, desganados y demás. Lo que hago es también hablar mucho con ellos de temas particulares, tener un acercamiento más cercano hacia ellos en cuanto a su vida, las cosas que hacen fuera de la escuela y demás, y partir de eso se hace más fácil encarar una teoría de la materia por así decirlo (anexo, p. 34), dice el profesor, y consultado acerca de las técnicas y recursos a las que apela agrega: *Hablar mucho con los alumnos más que nada no tener esa distancia que suele tener un docente de teoría con el alumno, sino acercarme más hablar cosas al tener grupos más reducidos es más fácil hablar temas personales, de lo que viven ellos a diario en la casa. Es más fácil preguntarle si entienden algo y repetírselo, es más fácil sentarse uno al lado y darle como una clase particular, entonces eso más los motiva porque entienden las cosas más rápido que quizás en teoría donde son 30 y el docente no se para al lado de cada uno a explicar el tema.* (anexo, p. 34)*

En este sentido, Davini (2015) sostiene que comunicarse en forma personalizada con los alumnos, tomarlos como sujetos particulares con sus problemas, necesidades y dificultades, ayuda para que se interesen más en las tareas de aprendizajes. *Son buenos los diálogos que tenemos con los alumnos. Al ser taller, hay una particularidad que se cumple con taller, al ser un grupo reducido de alumnos uno tiende a tener un mayor contacto, mayor apego a los alumnos que si fueran los 30 alumnos normales de una materia teórica. Entonces uno desarrolla más una especie de acercamiento hacia el alumno, conoce más sus problemas en detalle, se interna más en lo que es la vida de ellos fuera de la escuela, empieza a aprender más de ellos, cómo tratarlos y se hace mejor, más llevadero, todo más lindo de llevar, la materia incluso (anexo, p. 37), reflexiona el profesor.*

**Reconocimiento de la utilidad mediata e inmediata de la materia y voluntad de independencia,** consiste en mostrar el valor que tiene la disciplina para la sociedad y también para el alumno: *muchas veces le hago hincapié en lo muy buena salida laboral que tienen el tema de la carrera informática. Yo siempre les hago el ejemplo sencillo de que a todo el mundo se le rompe la computadora y si ellos están ahí en ese momento lo van a saber arreglar y no es muy difícil es algo que siempre los motiva el tener que arreglar tener algo maleable algo con que poder hacer una práctica y demás. Obviamente está el desarrollo del software en cuanto es la programación que yo también los oriento a eso para que vean más o menos en que apuntar luego de que salgan del secundario, dice el profesor. Y continúa: ellos saben que la informática es algo que se necesita cotidianamente en cualquier empresa a donde vayan. Hoy en día al estar todo informatizado se necesita por lo menos un nivel básico del manejo de las herramientas. Si bien acá se reciben de técnicos en informática, van a saber reparar computadoras, poder administrar redes, tener una buena base de programación. Más*

*allá de eso ellos ya saben que saliendo con un título técnico tienen grandes posibilidades de insertarse en cualquier empresa que esté en la zona, más que nada por el centro porque por acá no hay tantas empresas de software o hardware. (anexo, p. 35)*

El reconocimiento de la utilidad mediata e inmediata de la materia y la especialidad es sin dudas un valioso aporte “para que los alumnos alcancen los conocimientos y las herramientas culturales que les permitan la inclusión social, así como la integración en distintos contextos, instituciones y en el mundo del trabajo” (Davini, 2015,p. 32).

Según Marquéz (como se citó en García Valcárcel y González Rodero 2013), una de las funciones del software educativo es la función motivadora: los estudiantes se sienten atraídos por este tipo de material, ya que los programas suelen incluir elementos para captar la atención de los alumnos y mantener su interés. En este sentido el profesor sostiene que *más que nada a los alumnos los atrae el tema del uso de computadoras, que es algo que muchos por ahí por la zona en la que estamos ubicados muchos carecen de un acercamiento a lo que es una computadora en sí. El uso de internet, muchas veces ellos no tienen la posibilidad de manejar internet desde la casa. Al no tener ese recurso y algo que los motiva, yyy los atrae bastante a lo que es la materia, y trato de trabajar mucho también con ese tema. (anexo, p. 34)*

Para Marquéz (como se citó en García Valcárcel y González Rodero 2013), la función investigadora del software educativo se basa en buscar información y relacionar conocimientos, de acuerdo a la entrevista en el Taller de Informática los alumnos buscan información acerca de dispositivo de almacenamiento masivo y lo relacionan con las tarjetas de memoria de los celulares y otros tipos de datos. (Anexo, p. 36)

Para reconocer los intereses representativos de los alumnos de Taller de Informática I, que sean relacionales con los conocimientos tecnológicos que se aprenden en 1er año, se les realizó una breve encuesta. Los cuestionarios entregados a los siete alumnos presentes de 1er año fueron respondidos y devueltos en su totalidad, siendo estos los resultados:

Solo uno tiene computadora e internet en su casa. Dos tienen computadora en su casa pero no internet. Los otros cuatro no tienen computadora ni internet en su casa. Corroboramos de esta manera que la mayoría no tiene computadora ni internet en su casa. El profesor de Taller de Informática 1 ya había anticipado en la entrevista (anexo, p. 32) que muchos no tenían ninguna de las dos cosas.

Lamentablemente sólo un alumno tiene computadora e internet en su casa, lo que disminuye las posibilidades de tareas extraclase para incorporar los intereses de los alumnos, considerando que “incluir la emoción en la enseñanza impulsa la motivación” (Davini, 2015, p.74).

Acerca de las actividades que más les gustan realizar en la computadora, sobre un total de 7 alumnos los resultados son: a 6 alumnos les interesa escuchar música, a 5 mirar videos, a 4 jugar, a 3 navegar en internet, a 2 dibujar y pintar. Escribir, manejar herramientas, crear documentos, insertar y manipular imágenes y gráficos solamente a 1 alumno le interesa. Vemos que a lo específico de la materia no lo consideran atractivo. Los atrae en cambio la música, los videos y los juegos, intereses que pueden abrir camino hacia lo específico.

## CONCLUSIÓN

En esta etapa iremos concluyendo nuestras respuestas a cada uno de los interrogantes planteados de acuerdo a los objetivos, al marco teórico, y al marco metodológico. También retomaremos algunas conclusiones emergentes del análisis de datos que nos guíen a conclusiones finales.

En cuanto a los intereses más representativos de los alumnos de Taller de Informática 1, que sean relacionables con los conocimientos tecnológicos que se aprenden en 1er año y que emergen de esta investigación, estos son de acuerdo a la encuesta, escuchar música, ver videos y los juegos. En la entrevista el profesor explica que para la parte de dispositivos de almacenamiento masivo utiliza los juegos que ellos conocen para que vean cual es la capacidad de RAM que necesita cada juego. En la observación de clase pudimos ver a los alumnos buscando información de temas interesantes para ellos tales como, fútbol, autos y bandas de música. Con esta información crearon y realizaron tablas realizadas en Word, con imágenes y texto. De esta manera, hemos podido ilustrar cómo el profesor hace uso de algunos intereses de los alumnos al incorporarlos en su enseñanza.

Considerando los distintos momentos de la clase en los que el profesor del Taller de Informática I, utiliza la motivación al principio de la clase, **motivación inicial** según Nerici (1969), ya que a veces vienen cansados porque es el primer año y no están acostumbrados a la doble escolaridad (anexo, p. 34). Utiliza **motivación de desenvolvimiento o incentivación** cuando algún tema es muy largo ( anexo, p.34). A lo largo de las clases observadas y de acuerdo a la entrevista, ha aplicado las técnicas de motivación expuestas en el análisis de datos de acuerdo a las necesidades de la clase y del alumno. También utiliza la motivación cuando se interesa humanamente sobre

acontecimientos y actividades del alumno y dice que así es mucho más fácil encarar una teoría (Anexo, p. 34).

Teniendo en cuenta las actividades que motivan a los alumnos del Taller de Informática I, el profesor resalta el armado y desarmado de las computadoras. También cuando da el tema almacenamiento masivo hace mucho hincapié en el celular que es lo que ellos más conocen y los motiva.

Las técnicas de Nérci (1969) en su mayoría siguen aún vigentes, y hemos visto algunas de sus técnicas puestas en la práctica por el profesor de Taller de Informática I, entre ellas, **Experimentación, Correlación con lo real, Aplicación de técnicas y conocimientos adquiridos, Reconocimiento de la utilidad mediata e inmediata de la materia, Interés por el educando y Buena relación entre profesor y alumnos.** Queremos destacar **el interés por el educando y la buena relación entre profesor y alumnos** puestos en práctica por el profesor del Taller de Informática I, ya que de acuerdo a Davini (2015), esto contribuye a comunicarse en forma personalizada con los alumnos, tomarlos como sujetos particulares con sus problemas, necesidades y dificultades, lo que ayuda a que se interesen más en las tareas de aprendizajes. El hecho de felicitarlos cuando concluyeron exitosamente la actividad programada, brindó a los alumnos confianza intelectual y afectiva, lo cual construye indudablemente significación psicológica.

Los criterios didácticos para la motivación de Davini nos acercan a la actualidad y a necesidades reales cuando consideran integrar todas las funciones de la educación “para que los alumnos alcancen los conocimientos y las herramientas culturales que les permitan la inclusión social, así como la integración en distintos contextos, instituciones y en el mundo del trabajo” (Davini, 2015, p. 32). Hemos visto al profesor del Taller de



Informática I incursionar en este sentido cuando hace hincapié en el **Reconocimiento de la utilidad mediata e inmediata de la materia.** (anexo, p. 32)

En cuanto a la concepción sobre el uso de las computadoras, siguiendo la línea de investigación de Niederhauser y Stoddart (2001) citada en García Valcárcel y Gonzalez Rodero (2013), el profesor usa un programa abierto con una perspectiva centrada en el estudiante, visto esto por ejemplo, en la tarea de inserción de imágenes en las tablas, con descripción de cada imagen, y con elección del tema e imágenes en internet.por parte de los alumnos, lo que resulta en el cumplimiento de la función motivadora del software didáctico de acuerdo a estos autores.

De esta manera concluimos, habiendo analizado y reflexionado sobre cómo motiva el profesor a los alumnos de Taller de Informática I.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

- Ceretto, J. y Giacobbe, S. (2009). Nuevos desafíos en la Investigación: Teorías, métodos, técnicas e instrumentos. Rosario: Homosapiens.
- Davini, M. C. (2015). La formación en la practica docente. Buenos Aires: Paidós
- Garcia Valcárcel, A. y Gonzalez Rodero, L. (2013). Uso pedagógico de materiales y recursos educativos de las tic: sus ventajas en el aula. Recuperado de [http://postitulo.secundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/1000/1111/USalamanca\\_Recursos\\_TIC.pdf](http://postitulo.secundaria.infed.edu.ar/archivos/repositorio/1000/1111/USalamanca_Recursos_TIC.pdf) 17/02/2019
- Hernandez, A. M. (2009). Los dispositivos para la formación en las prácticas profesionales. Cap. 3. Rosario: Homo Sapiens.
- Nérici, I. G. (1969). Hacia una didáctica general dinámica. Buenos Aires: Kapelusz.
- Sautu, R. (2005). Manual de metodología. Colección Campus Virtual. CLACSO VIRTUAL. ISBN 987 1183-32-1. Buenos Aires: clacso.
- Souto, M. (1996). Corrientes Didácticas Contemporáneas. Buenos Aires: Paidós.
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1992). Introducción a los métodos cualitativos de Investigación. Mexico: Paidós.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). Estrategias de Investigación Cualitativa. Barcelona: Gedisa.

## **Otras Referencias:**

- Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe (2011). Resolución 069/11: Diseño curricular de primer ciclo de educación secundaria modalidad técnico profesional. Disponible en: [campuseducativo.santafe.gob.ar/wp-content/uploads/3.-1erCiclo-EETP.pdf](http://campuseducativo.santafe.gob.ar/wp-content/uploads/3.-1erCiclo-EETP.pdf)

- Tomas, U. (2014, marzo 7). De: Aprendizaje mediado en la época contemporánea. Disponible en el blog [elpsicoasesor.com/aprendizaje-mediado-profesor-alumno/](http://elpsicoasesor.com/aprendizaje-mediado-profesor-alumno/)

## **Anexo**

### **Observación de clase en el Taller de Informática I de una Escuela de Educación Secundaria Modalidad Técnico Profesional**

07/08/18 – de 13.30 a 16.50 hs.

Durante la observación, en el salón de computación se dictan simultáneamente clases correspondientes a primer año y tercer año, aunque con suficiente separación de grupos y de espacio. Esta observación corresponde al Taller de Informática 1 al que asiste un grupo de alumnos de un curso de primer año. El resto del curso asiste a otros talleres y luego rotarán para también asistir al Taller de Informática 1.

El profesor está en el salón, espera a los alumnos, ellos llegan y saludan. Son 4 alumnos, 2 varones y 2 mujeres. La sala de computación tiene 15 computadoras.

El profesor da la explicación de Word retomando conocimientos previos de inserción de tablas en Word, y les explica el trabajo que les da para hacer después de entregarles una hoja con instrucciones.

Los alumnos prenden las computadoras, e inician Word para realizar la actividad. Trabajan con la actividad utilizando las herramientas explicadas por el profesor. El tema de la clase es inserción de tablas en Word.

El profesor observa cómo van trabajando. Uno de ellos pregunta sobre cuáles son las columnas y cuáles son las filas. El profesor le explica en el pizarrón cuál es cada una.

Salen al recreo.

Cuando ingresan continúan trabajando con la actividad, ya sin consultar con el profesor.

Luego el profesor corrige los trabajos sin mayores comentarios. Termina la clase y saluda a sus alumnos.

9/08/18 – de 13.30 a 16.50 hs.

El profesor llega a la clase, espera que lleguen los alumnos. Van llegando de a poco.

Cuando están todos, el profesor les pregunta si se acuerdan lo de las tablas de la clase pasada y esta vez lo realizarán con cosas que les guste a ellos. Podrán insertar imágenes en la misma tabla con la correspondiente información de cada imagen.

A los alumnos les entusiasma la idea ya que pueden elegir el tema que les guste, por ejemplo, uno de ellos elige sobre autos, otro sobre equipo de futbol, una alumna decide hacerlo de una banda de música.

Realizan el trabajo buscando las imágenes en internet y la información de los mismos.

El profesor va viendo como realizan la actividad y les ayuda a los que no se acuerdan cómo insertar la imagen.

Salen al recreo.

Cuando ingresan, terminan de hacer la actividad. Luego cada uno explica y lee su trabajo. Finalmente, el profesor les pregunta si les gusto la actividad, y los felicita por lo bien que trabajaron.

## **Entrevistas**

### **Entrevista 1**

1. ¿Cuál es su formación docente?

Tengo el secundario completo en la técnica 6. Me recibí de Técnico Personal y Profesional en Informática y de ahí hice el profesorado de educación técnica, el que dictaba el INEP, además de eso tengo bastantes postítulos, digamos en diversos cursos, reparación de pc, redes y programación.

2. ¿Cuál cree que es el grado de motivación general del alumnado y por qué?

Los alumnos por lo general cuando entran a esta escuela no están motivados por lo que es la informática o la terminalidad, por lo general entran a esta escuela por la cercanía

que tienen en cuanto a la casa y demás aspectos, no vienen a esta escuela específicamente por la terminalidad. Se los motiva bastante rápido por el tema de que al trabajar con una computadora es más fácil motivarlos, no es tanta teoría en la carpeta, sino que es más práctico todo lo que es la materia.

3. ¿Qué temas detecta de más interés para sus alumnos respecto de otros y por qué?

Los alumnos se interesan mucho más cuando se trabaja con lo práctico, ya sea armando por ejemplo en los primeros años lo que es aprender las pequeñas partes de la computadora, las principales, desarmando y armando componentes, desarrollando pequeñas teorías entre diferentes tipos de dispositivos que cumplen una misma función y demás. Por ahí también el desarrollo en la computadora en cuanto al manejo de programas básicos como el Word y siempre y cuando uno le dé la posibilidad de que creen algo propio.

4. ¿Cómo consigue atrapar el interés o el asombro de los alumnos?

Por ahí lo que yo más busco es, por lo general relacionar la materia mía con el ámbito social que viven ellos a diario, por ejemplo, cuando tengo que dar dispositivos de almacenamiento les hago mucho hincapié en el celular. El celular reúne todas las condiciones que podría tener un dispositivo de almacenamiento, y de paso les enseño distintos tipos de formatos, distintos tipos de almacenamiento, que hay diferencias entre una computadora y un celular en cuanto a almacenamiento y por ahí se hace más llevadero. No es tan estricto a una computadora sino al ámbito de lo que ellos más conocen.

5. ¿Realizan trabajos grupales los alumnos?

Por lo general la mayoría sí, de los trabajos que yo les hago hacer, si bien yo no les tomo evaluación hago que los trabajos sean grupales en cuanto a, doy una consigna y si hay alguno que no se acuerda un tema anterior le doy la posibilidad de consultarse entre

ellos a ver cuál es la herramienta que deben usar. Por ejemplo, cuando doy en Word algún tipo de herramienta dejo que se consulten entre ellos a ver cuál es la indicada para realizar cierto trabajo con cierta consigna.

Por lo general mi clase se desarrolla primero en una pequeña práctica en el Word acerca de un tema, les doy una herramienta, ya sea las primeras, las básicas, que son fuentes, alineaciones, encabezado y pie de página, etc. acerca de un tema que tengo que desarrollar, por ejemplo hardware y software, en base a eso desarrollan un pequeño trabajo que yo les doy. Después de eso pasamos a la práctica donde yo les muestro las diferencias entre el hardware y el software, y después de eso ellos mismos empiezan a diferenciar todo lo que es el hardware y lo que es el software mediante ejercicios en la carpeta.

6. ¿En qué distintos momentos de la clase utiliza la motivación?

Por lo general utilizo la motivación cuando veo que los chicos vienen un poco cansados de lo que es el día agobiador, o por ejemplo cuando un tema se hace muy largo. Se hace difícil los primeros años y más cuando es primer año motivarlos, cuando ellos no están acostumbrados a lo que es la doble jornada escolar. Entonces cuando vienen a contra turno muchas veces están cansados, desganados y demás. Lo que hago es también hablar mucho con ellos de temas particulares, tener un acercamiento más cercano hacia ellos en cuanto a su vida, las cosas que hacen fuera de la escuela y demás, y partir de eso se hace más fácil encarar una teoría de la materia por así decirlo.

7. ¿A qué fuentes, técnicas y recursos de motivación apela usted en el Taller de Informática 1?

Hablar mucho con los alumnos más que nada, no tener esa distancia que suele tener un docente de teoría con el alumno, sino acercarme más, hablar cosas al tener grupos más reducidos es más fácil, hablar de temas personales, de lo que viven ellos a diario en la

casa. Es más fácil preguntarles si entienden algo y repetírselos, es más fácil sentarse uno al lado y darle como una clase particular, entonces eso más los motiva porque entienden las cosas más rápido que quizás en teoría donde son 30, y el docente no se para al lado de cada uno a explicar el tema.

8. ¿Cuántos alumnos son en el curso?

Más o menos por rotación tenemos alrededor de 5, 6, 7 alumnos.

9. ¿Qué recursos tecnológicos e informáticos cree usted que atraen a los alumnos de Taller de Informática 1?

Más que nada los atrae el tema del uso de computadoras, que es algo que muchos por ahí por la zona en la que estamos ubicados muchos carecen de un acercamiento a lo que es una computadora en sí. El uso de internet, muchas veces ellos no tienen la posibilidad de manejar internet desde la casa. Al no tener ese recurso y algo que los motiva, yyy los atrae bastante a lo que es la materia, y trato de trabajar mucho también con ese tema.

10. ¿Qué potencialidades del medio informático pueden incentivar la motivación?

Yo muchas veces les hago hincapié en la muy buena salida laboral que tienen el tema de la carrera informática. Yo siempre les doy el ejemplo sencillo de que a todo el mundo se le rompe la computadora, y si ellos están ahí en ese momento la van a saber arreglar, y no es muy difícil. Es algo que siempre los motiva el tener que arreglar, tener algo maleable, algo con que poder hacer una práctica y demás. Obviamente también está el desarrollo del software en cuanto es a la programación, que yo también los oriento a eso para que vean más o menos a que apuntar luego de que salgan del secundario.

## **Entrevista 2**

1. ¿Cuáles son las actividades y trabajos prácticos que usted considera de interés y motivadores para los alumnos?



Y por ahí son los que más se acercan a lo que viven ellos con lo cotidiano. Por ejemplo, un trabajo práctico acerca de almacenamiento, acerca de los celulares, por ejemplo que busquen acerca de dispositivo de almacenamiento masivo y aparecen justo las tarjetas de memoria de los celulares y otros tipos de datos, pero es más acerca de lo que ellos conocen. También con la capacidad de los juegos que ellos conocen y más de lo que ellos manejan cotidianamente.

2. ¿Como aborda desde la motivación los proyectos?

Y es un tema complicado. No sé si vos sabes tenemos el proyecto integrador. Es un proyecto que se lleva a lo largo del año que contempla los 3 talleres de primer año, electricidad, informática y gestión. Elaboramos un proyecto conjunto, del cual se hace una muestra a fin de año, y se ve desde cada punto de vista de cada taller cómo abordar algo a ese proyecto. Es complicado porque el proyecto tiene que surgir de parte de los alumnos como una necesidad y es complicado que desde los mismos alumnos surja una necesidad. Hay que motivarlos mucho o guiarlos hacia ese proyecto para que ellos empiecen a resolverlo.

3. ¿Qué características tiene los softwares utilizados en el taller de informática I en cuanto a la exploración y la interacción?

Interaccionalmente es bastante intuitivo el Word por así decirlo, es bastante sencillo de usar y ellos mismos se van guiando. A lo sumo, si no se acuerdan algo se consultan entre ellos. No es muy complicado de usar creo yo, más allá de que yo les doy las explicaciones correspondientes y demás. Ellos como aprenden a utilizar el celular intuitivamente lo hacen de manera igual con Word. Y en cuanto a la exploración por lo general ellos me preguntan, buscando a través de internet distintos tipos de Word, por ejemplo, versiones, ellos me dicen por qué usamos una 2007 teniendo hoy en el

mercado 2016, y ahí es cuando uno les tiene que empezar a explicar los problemas infraestructurales que tenemos en la escuela.

4. ¿De qué manera toman los alumnos contacto con el mundo del trabajo local?

Ellos saben que la informática es algo que se necesita cotidianamente en cualquier empresa a donde vayan. Hoy en día al estar todo informatizado se necesita por lo menos un nivel básico del manejo de las herramientas. Si bien acá se reciben de técnicos en informática, van a saber reparar computadoras, poder administrar redes, tener una buena base de programación. Más allá de eso ellos ya saben que saliendo con un título técnico tienen grandes posibilidades de insertarse en cualquier empresa que esté en la zona, más que nada por el centro porque por acá no hay tantas empresas de software o hardware.

5. ¿Podes describir las relaciones interpersonales dentro del aula en términos de dialogo comunicación y discusión?

No, son buenos los diálogos que tenemos con los alumnos. Al ser taller, hay una particularidad que se cumple con taller, al ser un grupo reducido de alumnos uno tiende a tener un mayor contacto, mayor apego a los alumnos que si fueran los 30 alumnos normales de una materia teórica. Entonces uno desarrolla más una especie de acercamiento hacia el alumno, conoce más sus problemas en detalle, se interna más en lo que es la vida de ellos fuera de la escuela, empieza a aprender más de ellos, cómo tratarlos y se hace mejor, más llevadero, todo más lindo de llevar, la materia incluso.

8- ¿Quisieras agregar algo más?

Básicamente un taller es un lugar de ensayo, prueba, error y aprender. Los chicos mediante una pequeña teoría ellos llevan a la práctica constantemente algo básicamente. Eso sería lo que es taller, aprender mediante la prueba error y mucha principalmente práctica, la práctica es lo que los va llevar siempre a mejorar toda habilidad que ellos tienen.

## Encuestas

### CUESTIONARIO

Responde tildando las opciones correctas:

1- ¿Tenés computadora en tu casa?

Sí - No

2- ¿Tenés internet en tu casa?

Sí -  No

3- ¿Te interesan las salidas didácticas?

Sí - No

4- ¿Qué actividades son las que más te gustan realizar en la computadora?

- a- Navegar en internet
- b- Mirar videos
- c- Escuchar música
- d- Jugar
- e- Dibujar y pintar
- f- Escribir
- g- Manejar herramientas
- h- Inserción y manipulación de imágenes y gráficos
- i- Creación de documentos

### CUESTIONARIO

Responde tildando las opciones correctas:

1- ¿Tenés computadora en tu casa?

Sí - No

2- ¿Tenés internet en tu casa?

Sí -  No

3- ¿Te interesan las salidas didácticas?

Sí - No

4- ¿Qué actividades son las que más te gustan realizar en la computadora?

- a- Navegar en internet
- b- Mirar videos
- c- Escuchar música
- d- Jugar
- e- Dibujar y pintar
- f- Escribir
- g- Manejar herramientas
- h- Inserción y manipulación de imágenes y gráficos
- i- Creación de documentos

### QUESTIONARIO

Responde tildando las opciones correctas:

1- ¿Tenés computadora en tu casa?

Sí - No

2- ¿Tenés internet en tu casa?

Sí - No

3- ¿Te interesan las salidas didácticas?

Sí -  No

4- ¿Qué actividades son las que más te gustan realizar en la computadora?

- a- Navegar en internet
- b- Mirar videos
- c- Escuchar música ✓
- d- Jugar
- e- Dibujar y pintar
- f- Escribir
- g- Manejar herramientas
- h- Inserción y manipulación de imágenes y gráficos
- i- Creación de documentos

### QUESTIONARIO

Responde tildando las opciones correctas:

1- ¿Tenés computadora en tu casa?

Sí -  No

2- ¿Tenés internet en tu casa?

Sí -  No

3- ¿Te interesan las salidas didácticas?

Sí - No

4- ¿Qué actividades son las que más te gustan realizar en la computadora?

- a- Navegar en internet
- b- Mirar videos
- c- Escuchar música
- d- Jugar
- e- Dibujar y pintar
- f- Escribir
- g- Manejar herramientas
- h- Inserción y manipulación de imágenes y gráficos
- i- Creación de documentos

### CUESTIONARIO

Responde tildando las opciones correctas:

1- ¿Tenés computadora en tu casa?

Sí -  No

2- ¿Tenés internet en tu casa?

Sí -  No

3- ¿Te interesan las salidas didácticas?

Sí - No

4- ¿Qué actividades son las que más te gustan realizar en la computadora?

- a- Navegar en internet
- b- Mirar videos
- c- Escuchar música
- d- Jugar
- e- Dibujar y pintar
- f- Escribir
- g- Manejar herramientas
- h- Inserción y manipulación de imágenes y gráficos
- i- Creación de documentos

### CUESTIONARIO

Responde tildando las opciones correctas:

1- ¿Tenés computadora en tu casa?

Sí -  No

2- ¿Tenés internet en tu casa?

Sí -  No

3- ¿Te interesan las salidas didácticas?

Sí - No

4- ¿Qué actividades son las que más te gustan realizar en la computadora?

- a- Navegar en internet
- b- Mirar videos
- c- Escuchar música
- d- Jugar
- e- Dibujar y pintar
- f- Escribir
- g- Manejar herramientas
- h- Inserción y manipulación de imágenes y gráficos
- i- Creación de documentos

### CUESTIONARIO

Responde tildando las opciones correctas:

1- ¿Tenés computadora en tu casa?

Sí -  No

2- ¿Tenés internet en tu casa?

Sí -  No

3- ¿Te interesan las salidas didácticas?

Sí -  No

4- ¿Qué actividades son las que más te gustan realizar en la computadora?

- a- Navegar en internet
- b- Mirar videos
- c- Escuchar música
- d- Jugar
- e- Dibujar y pintar
- f- Escribir
- g- Manejar herramientas
- h- Inserción y manipulación de imágenes y gráficos
- i- Creación de documentos