

Cómo lograr que el área de informática brille en el Open House

2019-10-24

Cómo lograr que el área de informática brille en el Open House

Participar en una jornada de apertura (open house) puede resultar estresante y agotador. En este artículo se ofrecen una serie de ideas para presentar el área de informática de la institución educativa en un evento de este tipo. El autor recopila muchos consejos e ideas de lo que docentes de diferentes niveles educativos realizan cuando participan en un open house.

Participar en una jornada de apertura (open house) puede resultar estresante y agotador. En este artículo se ofrecen una serie de ideas para presentar el área de informática de la institución educativa en un evento de este tipo. El autor recopila muchos consejos e ideas de lo que docentes de diferentes niveles educativos realizan cuando participan en un open house.

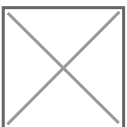
CÓMO LOGRAR QUE EL ÁREA DE INFORMÁTICA BRILLE EN EL OPEN HOUSE

En esta guía **Alan O'Donohoe** de "[exa.foundation](https://www.exa.foundation/)" sugiere cómo los maestros podrían presentar el plan de estudios del área de informática durante una jornada de puertas abiertas (Open House).

Sin importar el contexto educativo en el que trabaje, es muy probable que ya se haya encontrado con el concepto de jornada de apertura, día de puertas abiertas o día de apertura (open house), y habrá experimentado todo el frenesí que conlleva este tipo de evento. Aunque este evento tiende a ser más común en secundaria y en educación superior, hay señales que indican que se está volviendo también popular en educación primaria y preescolar.

Tradicionalmente, las escuelas y las universidades han adoptado este tipo de evento para mostrar a la comunidad sus instalaciones y propuesta educativa, con los siguientes objetivos:

- Promocionar el colegio o universidad en general mientras exhibe las instalaciones y comunica sus valores y cultura institucional.
- Presentar las mayores fortalezas del colegio o la universidad de una forma favorable.
- Persuadir a estudiantes y padres prospectos en el proceso de selección de un colegio o universidad, señalando que ésta es la institución que deberían escoger.
- Generar oportunidades para que los visitantes puedan aprender más sobre la propuesta curricular y conocer al personal de la institución.



Puede ser muy gratificante tener invitados interesados visitando su clase porque quieren conocer más acerca de la asignatura que enseña, para ver las instalaciones, recursos disponibles y admirar lo exhibido en las paredes del salón de clase (ver “Insiders Guide” en la página 90 de “[Hello World Issue 9](#)”). No hay duda de que prepararse para una afluencia de visitantes a su salón de clase puede generar una sobrecarga de trabajo. No obstante, la intención con esta guía es minimizar el estrés, sugerir trucos para ahorrar tiempo y conseguir mejores resultados.

En aquellas ocasiones en que nos encontramos bajo la presión de un plazo inminente u ocasión importante, no siempre nos desempeñamos de la mejor manera. Esto es particularmente cierto cuando experimentamos una carga pesada de trabajo, así que tenga cuidado en caer en algunos de los errores comunes que un maestro ocupado debe evitar. Estos, por ejemplo:

DEJAR PARA MUY TARDE EL RECLUTAMIENTO DE VOLUNTARIOS

Disponer de la cantidad suficiente de los mejores estudiantes voluntarios para apoyar sus actividades puede realmente tener una gran diferencia en el éxito o fracaso de su evento. A pesar de parecer obvio y sin necesidad de decirse, en muchas ocasiones debido a mi carga de trabajo en el periodo previo a la jornada de puertas abiertas, he pasado por alto el reclutamiento de voluntarios hasta que es demasiado tarde. En este punto, he terminado reclutando de manera desesperada a cualquier estudiante con disponibilidad para ese evento, ya que mis candidatos ideales ya han acordado apoyar otras actividades en otras áreas del colegio.

MOSTRAR SU KIT MÁS PRECIOSO

En algunos sectores se ha convertido en algo obvio confiar simplemente en tener suficientes piezas nuevas y atractivas de tecnología educativa, hardware o software en exhibición durante la noche o el día de apertura para atraer la atención de los visitantes. Y luego esperar que esto sea suficiente para estimular el interés de los prospectos. Ciertamente es una estrategia útil para el profesor atareado, ya que sin duda habrá altos niveles de interés alrededor de un kit atractivo, especialmente si esto no es familiar para los participantes.

El problema es que esto no necesariamente transmite una experiencia típica a los visitantes, particularmente en términos de experiencias de aprendizaje. Si decide escoger esta ruta, debe considerar tener una serie de preguntas preparadas previamente para propiciar la discusión con los asistentes:

- ¿Qué efecto positivo cree que esta tecnología tendrá en nosotros?
- ¿Qué potencial cree que ofrece en el contexto del aprendizaje?

- ¿Dónde cree que puede haber un daño o abuso potencial de esta tecnología?

DEMASIADO ES PEOR QUE NADA EN ABSOLUTO



Otro problema común es tener muchas actividades diferentes en el salón de clase de informática, las cuales pueden abrumar a sus visitantes por completo. Cuando le he preguntado a otros profesores del área de informática cómo ellos organizan normalmente sus jornadas de puertas abiertas, uno de ellos sugirió diez actividades que ofrecen usualmente. Esto es, una jornada de estas puede ser un evento de mucho trabajo para todo el colegio debido a las diferentes actividades que se tienen compitiendo por la atención de los invitados. Antes de que ellos lleguen a su salón de clase, si los participantes han visitado previamente otros siete salones esa misma jornada, puede que ya se encuentren fatigados. Al optar por el enfoque “menos es más”, teniendo no más de tres actividades bien planeadas en su espacio de enseñanza, logrará el efecto sobre los participantes de permitirse tener el tiempo para explorar dichas actividades de manera adecuada.

ESTAR MUY OCUPADO PARA CONVERSAR

Si ha planeado un programa integral de actividades para desarrollar en su salón de clase, es probable que le haya demandado mucha atención y altos niveles de supervisión de su parte, lo cual inevitablemente limitará la cantidad y calidad de tiempo disponible para tener discusiones significativas e interacciones con los visitantes. Por el contrario, debe planear que su clase sea un ambiente tranquilo en el cual habrá oportunidades tanto para que usted aprenda acerca de los asistentes y sus intereses, y ellos también puedan aprender de usted y su materia. Inevitablemente, los visitantes que participan en discusiones de calidad tienen más probabilidades de irse con una impresión positiva respecto a la informática en su colegio, y en el proceso usted habrá ganado una comprensión más profunda sobre las impresiones de sus invitados.

LA BANDA DE UNA SOLA PERSONA

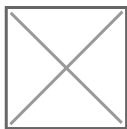
En nuestro colegio, habíamos establecido el hábito desde hace mucho tiempo de ofrecer actividades en nuestras tres suites de informática en la jornada de puertas abiertas, y por cada suite, uno de nuestros maestros de informática supervisaba las actividades ofrecidas en salones individuales. Al final del evento, cada uno de nosotros nos encontrábamos totalmente exhaustos por el esfuerzo que demandaba atender a los visitantes durante tres horas. Entonces, un año trazamos un acercamiento diferente: habríamos de unir fuerzas para que todos nosotros estuviéramos juntos en el mismo salón durante toda la noche.

De lejos, esta fue la mejor solución por muchas razones: al combinar nuestro esfuerzo en un solo salón de clase en vez de tres, pudimos asegurar una mejor dotación de recursos para atender a los asistentes, y así mismo proporcionarles una mejor experiencia.

MUY TÍMIDO PARA INTENTARLO

Mientras que muchos de los visitantes participarán fluidamente en las actividades y las discusiones ofrecidas durante la jornada de puertas abiertas, algunos de ellos podrán ser tímidos o corteses como para necesitar una provocación o persuasión más delicada para participar en las actividades ofrecidas. Hay que tener cuidado para no ser muy molesto o demasiado asertivo, yo recomendaría que los voluntarios más jóvenes practiquen invitando a los visitantes más callados para que echen un vistazo más de cerca y prueben algunas actividades. La pregunta es, “¿le gustaría intentar esta actividad aquí?” es lo suficientemente abierta como para permitirles a los visitantes más tímidos asentir cortésmente y dar un paso atrás si no es lo que les interesa. Revise el consejo sobre usar embajadores de informática.

EMBAJADORES DE INFORMÁTICA



Reclute voluntarios desde antes, y luego entrénelos para relacionarse con los visitantes. Sugiera una estrategia de tres puntos: ***Bienvenida, Ofrecimiento y Soporte***. El poco tiempo invertido en el entrenamiento de sus embajadores de informática rendirá frutos durante el evento.

- **Bienvenida:** Esto puede ir desde una sonrisa amigable de bienvenida hasta un “¡Hola! Mi nombre es Alan. ¿Puedo saber su nombre?”
- **Ofrecimiento:** Sugiera alguna de las actividades disponibles, “¿le gustaría intentar depurar algunos proyectos de programación de informática para secundaria?”
- **Soporte:** Quédese con ellos y diríjalos a través de la actividad que ellos escojan, ofreciendo elogios o apoyo según corresponda.

Hablé con la educadora en tecnología Ellie Overland, experta en informática para secundaria de la Universidad de Manchester Metropolitan, sobre los embajadores de informática y dijo que “recientemente había estado visitando unas jornadas de puertas abiertas fabulosas. Eran los niños quienes realmente vendían la materia, ellos lideraban las actividades y hablaban de forma apasionado sobre la materia”.

EJEMPLOS SUGERIDOS DE ACTIVIDADES

Si quiere ofrecer tres diferentes tipos de actividades como se sugiere a continuación, significa que podrá brindar a sus visitantes diferentes tipos de experiencias de acuerdo con los motivos por los cuales ellos están en el evento.

1. Exhibición de trabajo de los estudiantes

Objetivo: presentar a los visitantes una vista instantánea de los aprendizajes que se llevan a cabo

Audiencia idónea: visitantes de todas las edades

Exhiba algunos de los trabajos de los alumnos para mostrar evidencia de algunas experiencias típicas de aprendizaje que se llevan a cabo en el salón de clase. En un entorno de primaria, se pueden incluir juegos o proyectos creados por los niños en Scratch, brindándole la oportunidad a los visitantes de probar los proyectos y ofrecer una retroalimentación que contribuya en el desarrollo de estos.

En un entorno de secundaria, podría incluir algunas soluciones previas a proyectos de programación para demostrar los niveles en que los estudiantes han estado trabajando. Si tiene algunos ejemplos “saboteados” de las soluciones en programación de los estudiantes, podría pedirles a los visitantes que identifiquen los errores de sintaxis o errores semánticos que han sido agregados deliberadamente, para probar su poder de observación y llevarlos a una discusión sobre depuración de programas. De manera alternativa, podría tener unas etiquetas adhesivas para que los visitantes las peguen en las secciones relevantes, por ejemplo: secuencia, selección e iteración.

2. Experiencias prácticas

Objetivo: Proporcionar a los visitantes experiencias divertidas y memorables

Audiencia idónea: visitantes más jóvenes

Si decide tener algunas experiencias prácticas para que los visitantes las prueben, asegúrese que estas sean accesibles para aquellos que tienen poco conocimiento previo o experiencia. Puede tener una gama de desafíos que gradualmente aumentaran en dificultad. Asegúrese que sus embajadores de informática mantengan sus manos alejadas de los teclados y ratones mientras los visitantes están probando los desafíos utilizando los computadores. He encontrado que los desafíos anidados basados en el uso de [Minecraft Pi](#) o las gafas de rayos X de Mozilla ([X-Ray Goggles](#)) tienen el balance perfecto de diversión, compromiso y reto. Sin embargo, esto toma un tiempo en configurarse. Algunos maestros han disfrutado del éxito producido por una actividad que tiene un resultado tangible, el cual los visitantes se lo pueden llevar como recuerdo.

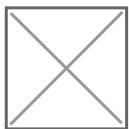
3. Puntos de conversación

Objetivo: Generar alguna discusión con los visitantes adultos

Audiencia idónea: Visitantes adultos

Podría demostrar algunos artefactos que hacen uso de tecnología nueva o en desarrollo, o desempolvar su colección de artefactos de la historia de la informática. Descubrirá que objetos como estos servirán para generar todo tipo de interesantes discusiones. Ya sea que escoja mostrar las últimas tecnologías aumentadas o

virtuales, disquetes, consolas o controladores de juegos antiguos, los visitantes adultos descubrirán que su curiosidad los supera y querrán hacer preguntas para descubrir más. Eso, o ellos querrán llevarte en un viaje a través de su memoria mientras te cuentan historias de un joven jugando videojuegos, o como ellos construyeron un clon de asteroides en el [lenguaje assembler](#) 6502.



SUGERENCIAS DE MAESTROS

La siguiente es una recopilación de sugerencias de maestros y maestras que participan con actividades en jornadas de puertas abiertas de sus respectivas instituciones educativas.

1. Exhibición de trabajo de los estudiantes

- **Tom Rattle:** Dado que el uso de [Scratch](#) ahora está predominantemente basado en la nube cuando lo usamos en nuestras clases, es muy fácil mostrar algunos de los trabajos más impresionantes de grado séptimo para darles una idea de lo que ellos harían durante su primer año.
- **Paul Powell:** Yo organizo y exhibo todos los trabajos de todo el año y de todos los grupos, y en particular para programación, muestro el progreso desde el grado séptimo hasta el grado once. He encontrado que esto realmente atrae a aquellos padres con intereses en los aspectos técnicos.
- **William Lau:** Yo tenía algunos estudiantes de secundaria trabajando en sus proyectos de programación. No cumplieron con sus 20 horas de trabajo y por lo tanto ellos sabían que no tenían calificación. Sin embargo, ellos simplemente querían enfocarse alrededor de matrices 2D y escritura de archivos y pensaron que tres horas una tarde en la escuela para apoyar la jornada de apertura sería mejor que quedarse en casa. Ocho meses después, los mismos estudiantes que participaron en esa jornada obtuvieron notas de 8, 9 o A, respectivamente.

2. Los docentes recomiendan experiencias prácticas

- **Matt Moore and Jam Dowding:** [Kodu](#). [Makey Makey](#) con plastilina o frutas. Servidor de Minecraft con desafíos de construcción a gran escala.
- **Penny Carter:** Descifrar el código, tiene una caja fuerte llena de dulces y los visitantes deben resolver el rompecabezas binario para encontrar el número y desbloquearla.
- **Jamie Edmondson:** Los problemas Parsons haciendo uso de [Scratch](#), poniendo los bloques en secuencia para hacer una simple broma. Use una aplicación de pantalla verde como [Do Ink](#) para poner a los visitantes en los lugares que a ellos les gustaría visitar. Con un dispositivo móvil conectado a una pantalla grande, los visitantes pueden usar una aplicación de programación como [A.L.E.X](#) o "[Lightbot](#)" para resolver diferentes retos.
- **Katie Vanderpere-Brown:** Yo he compartido recursos de la actividad "Binary Muffins" en el sitio de la comunidad "[Computing at School](#)" (requiere registrarse), y en "Journey of a selfie".
- **Claire Buckler:** Nuestra idea más popular ha sido un juego de Pac-Man destrozado, construido por medio de Scratch el cual los visitantes deben resolver de manera colaborativa. Otros rompecabezas de resolución de problemas como "Peg" o "Torres de Hanoi" han sido también populares.
- **Sarah Twigg:** Una buena idea que he probado es tener un mensaje binario escrito en el tablero, por ejemplo: "Bienvenidos a la informática", y proporciono a los visitantes la tabla de códigos ASCII, para ayudarlos a traducir el mensaje. Si lo logran recibirán un pequeño certificado o premio.
- **Michael:** Añadió una variación a la sugerencia de Sarah Twigg, nosotros teníamos la tabla de códigos ASCII y el equivalente binario, e hicimos pequeñas

tarjetas para que los invitados pudieran escribir sus nombres o iniciales en binario.

- **Amanda:** Los visitantes hacían sus llaveros con sus iniciales codificadas en ASCII para que se los pudieran llevar como recuerdos. Para ello compramos muchos llaveros vacíos y dos bolsas con cuencas de dos colores, y los visitantes debían seguir una guía para saber qué color iba en qué lugar. Usamos lana, pero un cordón más fuerte habría funcionado mejor, lo enhebrábamos para que pudieran hacer una o dos iniciales.
- **Chris Sharples:** Un líder digital vistiendo un sombrero seleccionador (encontrado en eBay) con un [micro:bit](#) supuestamente clasificado en las casas de Hogwarts (realmente Griffindor) y una alfombra de baile para aplastar insectos usando “Raspberry Pi” (una placa de computadora), programación de cortesía del departamento de Informática de la Universidad de York.

3. Puntos de conversación

- **Penny Carter:** Nosotros tenemos un solucionador de cubos de Rubik impreso en 3D, [Lego Mindstormer](#) y [drones Mambo](#) que le pido a los estudiantes que preparen una semana antes para ejecutarlos en el evento.
- **Alex Clewett:** Preparo un juego como @KeepTalkingGame haciendo uso de “[Gear VR](#)” con la tecnología de Oculus u otras gafas de realidad virtual.
- **Oli Howson:** Consiga por Amazon el “[Sinclair Spectrum](#)”, un computador de 8 bits que se encuentra disponible en el mercado.
- **Tom Rattle:** Yo traje el droide “[Sphero BB-8](#)” de casa y recluté algunos estudiantes de noveno para que mostrarán a los visitantes cómo programar los bloques y hacerlo rodar. Eso atrajo una pequeña multitud alrededor y no requirió de mucho esfuerzo aparte de sincronizarlo con el Ipad por medio de Bluetooth.

- **Donna Shah, Alicja Wojtowicz, Ben Barnes y Jan Dowding:** Todos recomendaron que los estudiantes hicieran demostraciones de proyectos de [micro:bit](#) contruidos por ellos y que tuvieran proyectos para que los visitantes intentaran construirlos por ellos mismos.
- **Paul Powell:** Yo conecto [RetroPie](#) (un emulador de juego basado en Raspberry Pi) a la pantalla gigante para mantener el salón ocupado, lo cual también genera conversaciones acerca del computador Raspberry Pi.



CRÉDITOS:

<https://helloworld.raspberrypi.org/issues/10Traducción> al español realizada por Juan Carlos López-García, editor del portal Eduteka del artículo "[MAKE COMPUTING SPARKLE FOR OPEN EVENING](#)" escrito por Alan O'Donohoe y publicado en el número 10 de la revista [Hello World](#), una publicación de Raspberry Pi (Trading) Ltd., 30 Station Road, Cambridge, CB1 2JH. Alan O'Donohoe (@teknoteteacher) tiene más de 20 años de experiencia en docencia y liderando tecnología, TIC, y Computación en Inglaterra. El dirige [exa.foundation](#), realizando programas de desarrollo profesional para involucrar a los fabricantes de tecnología digital, apoyar la enseñanza de la informática y promover el uso apropiado de la tecnología.

El editor y los colaboradores de Hello World no aceptan ninguna responsabilidad con respecto a cualquier omisión o error relacionado con las habilidades, productos o servicios mencionados en la revista. Excepto donde se indique lo contrario, el contenido de la revista Hello World se publica bajo licencia Creative Commons atribución-No Comercial-Compartir Igual 3.0 (CC BY-NC-SA 3.0). La presente traducción no es obra de Hello World y no deberá considerarse traducción oficial de esta publicación. Hello World no responderá por el contenido ni por posibles errores de la traducción.

Publicación de este documento en EDUTEKA: Octubre 24 de 2019.

Última actualización de este documento: Octubre 24 de 2019.

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=2501