

Conexiones cartagena una apuesta a la investigación desde los proyectos de aula y colaborativos

ENYEL MANYOMA Y RAYNEL MENDOZA G
enyeldaniela@yahoo.es. raynelmendoza@yahoo.es
Cartagena, Colombia



RESUMEN: El proyecto de investigación Conexiones Cartagena, que viene liderando el programa de Sistemas de información, en su quinta versión le sigue apostando a la investigación, para ello ha focalizado su acción pedagógica hacia los proyectos de aula y proyectos colaborativos.

Desde esta perspectiva se sigue potencializando la investigación formativa, el uso adecuado de las tecnologías de información y comunicación e igualmente impulsando la reestructuración de los procesos de enseñanza aprendizaje en los escenarios académicos.

Los cursos involucrados en la propuesta de este año lectivo fueron los grados 3º, 4º y 5º para un total de 980 estudiantes los cuales participaron dinámicamente el proyecto colaborativo: Las nuevas siete maravillas del mundo moderno y los proyectos de investigación: Nacho Derecho En La Onda De Sus Derechos, La Rana Venenosa, La Aromaterapia y la Colacaballo. Por otro lado, el proyecto Conexiones siguió fortaleciendo la línea de investigación en lo que respecta al énfasis en software educativo, del programa a través de dos proyectos de aula.

PALABRAS CLAVES: Proyecto colaborativo, aprendizaje colaborativo y cooperativo

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación del programa de sistema de información: Conexiones Cartagena, planteó para el año 2007 una propuesta de carácter netamente tecnológica, pedagógica e investigativa, encaminada a fortalecer el aprendizaje cooperativo y colaborativo a través de una propuesta curricular en la que se articulaba las áreas de sociales, castellanos e informática, esta se decanto a través de un proyecto colaborativo denominado: las sietes maravillas del mundo moderno.

Los proyectos colaborativos se constituyen en escenarios de aprendizajes, en la medida que estos relacionan la participación de los integrantes del grupo en la producción de conocimiento, es decir es un proceso de aprendizaje en donde los niños aprenden compartiendo con otros. Los esfuerzos de los integrantes es la vez individual y colectivo, donde se exige el compromiso y responsabilidad de todo para la construcción del conocimiento. [1] a su vez, permite verificar las conexiones entre aprendizaje, interacción y cooperación: los individuos que intervienen en un proceso de aprendizaje, se afectan mutuamente, intercambian proyectos y expectativas y replantean un proyecto mutuo, que los conduzca al logro mutuo de un nuevo nivel de conocimiento y satisfacción.

El aprendizaje colaborativo, es otro de los postulados constructivistas que parte de concebir a la educación como proceso de socioconstrucción que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta. “Los entornos de aprendizaje constructivista se definen como «un lugar donde los alumnos deben trabajar juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas”[2]

Por otro lado, se aprovecho esta estrategia articulando el aprendizaje colaborativo virtual, presencial y magistral, estas alternativas se constituyen en múltiples oportunidades para mejorar los procesos educativos, esto permitió un nivel significativo de comprensión del tema de estudio.[3]

Para el desarrollo del proyecto colaborativo: Las siete nuevas maravillas del mundo moderno, se involucro en su gran mayoría la población estudiantil de 5° de primaria, constituida por siete grupo integrados por 50 estudiantes cada uno, para un total de 350 estudiantes. A cada curso se le asignó una de las maravillas, se construyó una ruta de indagación orientada a conocer origen, cultura, historia, país, lengua etc.









Maravilla	Ubicación	Imagen
Gran Pirámide de Giza (Maravilla honorífica excluida de la votación)	El Cairo, Egipto	
Chichén Itzá	Yucatán, Mexico	
Coliseo	Roma, Italia	
Cristo Redentor	Rio de Janeiro, Brasil	
Gran muralla china	China	
Machu Picchu	Cusco, Perú	
Petra	Jordania	
Taj Mahal	Agra, India	

Figura 1. las sietes maravillas del mundo moderno [4]

El resultado final como se había explicado antes se construyó bajo los resultados de los aportes grupales e individuales.

2. HERRAMIENTAS DE APOYO UTILIZADAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LOS RESULTADOS

Para el desarrollo las actividades, para la aprehensión de los nuevos conocimientos y el fortalecimiento del uso adecuado de las TICs se usaron:

Power point, para crear animaciones, diapositivas y su presentación final.

Paint, permitió diseñar y construir dibujos, editar o modificar imágenes.

Word art, que es una funcionalidad de office, utilizada para textos artísticos.

Programas de animación como Macromedia, flash para imprimirle animación y dinamismo.

Edición de textos, para escribir textos con figuras y artísticos.

Internet como herramienta facilitó la búsqueda de hipertextos e indagación de información en la red.

Los wikis fueron los escenarios para publicar y consultar textos.

Los blogs igualmente permitieron los comentarios, participación en los foros.

3. SOFTWARES EDUCATIVOS PARA FORTALECER PROPUESTAS DE CONEXIONES

Uno de los objetivos del proyecto conexiones es fortalecer la línea de investigación con énfasis en software educativo, para ello se tomo los insumos de los trabajos de investigación realizados por el grupo Catíci, los cuales sirvieron para generar dos proyectos de aula,

realizados por estudiantes del programa de Tecnología en Sistemas, estos softwares contaron con las tutorías y orientaciones de los docentes, permitiendo que los involucrados desarrollaran competencias, básicas, específicas y genéricas

Los softwares educativos se sustentan bajo modelos pedagógicos constructivistas enriquecidos por tecnologías como multimedias, diseño grafico que permite imprimirle interactividad y lúdica a las actividades que se plantean, veamos una breve descripción de estos ambientes virtuales de aprendizaje.

3.1 SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LOS PECES PELIGROSOS

Características del software

EL ambiente de aprendizaje del software es un tipo de "juego", donde su interfaz gráfica principal es un micromundo de representación de la Ciénaga de la Virgen en vista panorámica (Toda su extensión a escala de la pantalla), y zonificada en 7 partes, dentro de cada zona hay iconos sensibles que indican las opciones que puede realizar (Cerrar sesión, mis avances, centro de ayuda, retornar al mapa principal y salir del programa) al llegar a cada zona se desplegará un mapa ampliado de esa parte, junto con las opciones anteriormente ubicadas al azar, en distintas partes de la misma, estarán clasificadas de igual manera que en el mapa principal, pero, con la excepción de que no se van a visualizar los íconos sensibles referentes a ingresar a las otras zonas, sino que se visualizará el icono que dará el acceso para ingresar al hábitat de la especie peligrosa que habita en esa zona y se procederá a realizar las actividades de enseñanza.

El reto principal de la historia planteada por el ambiente virtual es terminar todos los niveles satisfactoriamente para acceder al último nivel que, durante el desenlace del software permanecía oculto, en este nivel estará esperando el gran jefe pez peligroso que hará referencia a la especie más peligrosa que habita en la ciénaga. Para dominar esta especie es necesario hacer un recuento de lo aprendido con las demás especies.

3.2 SOFTWARE EDUCATIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LAS PLANTAS MEDICINALES

Este software se encuentra diseñado de la siguiente manera.

- **Explorar plantas:** En este espacio se presentan las imágenes de las plantas, al presionar un clic aparecerá toda la información de ellas (características, usos medicinales y beneficios), además se podrá escuchar toda esta información mediante el recurso de audio.

- **Mundo Enfermo:** Aquí se presenta un panorama desolador con una serie de elementos para sembrar plantas, el estudiante tendrá que escoger el orden adecuado con el cual van sembradas cada una de las plantas, por cada planta correcta, se otorga un puntaje que se acumulará hasta ganar el juego.

- **Planta – Malestar:** El objetivo principal es que el estudiante pueda relacionar a partir de una fotografía que refleja una enfermedad, la planta que corresponde que pueda aliviar dicha enfermedad. (Actividad de relación o arrastre).

- **Enviar Opiniones:** El estudiante podrá expresarse y decir sus sugerencias o comentarios que tenga a cerca de lo que encontró en el software.

- **Grupo Investigativo:** Este es un espacio en el cual se observarán videos, fotografías relacionadas con el grupo investigativo "Catici".

4. CATICI: OTRAS AVENTURA INVESTIGATIVA

El grupo Catici* fue fortalecido con 20 nuevos integrantes, elegidos entre los grados 3° a 5°, para ello los docentes participantes, el coordinador del componente investigativo, Tatiana Matrascuza y el agente educativo Gabriel Mier, realizaron entrevista y organizaron un concurso de propuestas innovadoras, lo que permitió la elección de los nuevos integrantes.

Cabe anotar que el grupo Catici, como trabajo extracurricular, sigue apostándole a la investigación, este año fueron aprobado tres proyectos por Onda entidad auspiciadora de proyectos infantiles: LA

AROMATERAPIA AL SERVICIO DE LA SALUD, LAS RANAS VENENOSAS Y SUS PODERES CURATIVOS y el proyecto preestructurado NACHO DERECHO EN LA ONDA DE NUESTRO DERECHO.

El primero, es un proyecto que se presenta con una segunda fase, esta vez el objetivo general esta orientado a explorar y proponer el uso de las plantas aromáticas como un instrumento de curación de enfermedades para mejorar la calidad de vida del ser humano.

Como objetivos específicos se propuso:

- Identificar las plantas y esencias aromáticas existentes en nuestro medio natural, con poderes curativos o medicinales.

- Realizar una clasificación de las plantas y aceites esenciales según forma, color y olor.

- Analizar y diferenciar las esencias aromáticas según su poder curativo

- Ofrecer nuevas alternativas de uso de las esencias aromáticas para el cuidado y mejoramiento de la salud.

- Construir una huerta con plantas medicinales

Los otros dos proyectos se encuentran en la fase de estructuración.

5.0 METODOLOGÍA DEL PROCESO

La metodología para desarrollar la propuesta de formación curricular y extracurricular se organizó en tres fases, la primera de iniciación o de formación, en esta parte los docentes, (35 docentes del colegio COMFENALCO), recibieron la capacitación para conocer las nuevas orientaciones y manejar su participación en los nuevos proyectos. La segunda Fase de desarrollo se dividió en dos etapas, en la primera se constituyó en el espacio en el cual los docentes participantes junto con sus estudiantes apoyaron en la parte de conceptualización e indagación de de manera cooperativa; la segunda se inició con el proceso de conocimiento y manejo de las herramientas tecnológicas por parte de los estudiantes, quienes se

beneficiaron de este ambiente virtual de aprendizaje como una estrategia más. Por último, la etapa de socialización, este fue el espacio en el cual se mostraron los resultados.

6. RESULTADOS DEL PROCESO

6.1 A Nivel de Estudiante

Fortalecimiento de las competencias interpretativas, argumentativas, propositivas y sobre todo la investigación formativa.

Participación en foros virtuales.

Generación de nuevas formas de interacción entre docentes y estudiantes.

Fortalecimiento en la parte de producción de textos.

Realización de investigaciones haciendo uso de buenas bases de datos e Internet.

Publicación de resultados en Internet.

Fortalecimiento del uso de las nuevas tecnologías de manera significativa.

Fortalecimiento del trabajo en equipo, el trabajo colaborativo y cooperativo

Consolidación de equipos interdisciplinarios e investigativos.

Altos niveles de interacción virtual con estudiantes.

Creación de una cultura investigativa.

6.2 A Nivel del Grupo Investigador

Consolidación de la línea de investigación en informática educativa del programa de Ingeniería de Sistema.

Proyección del modelo hacia la creación de ambientes virtuales de aprendizaje dinamizados con actividades

computarizadas.

reconocimiento como grupo de investigación tecnológica- educativa en la costa.

Ser líderes de procesos formativos mediados por tecnologías de información y comunicación.

Publicación de resultados en revistas especializadas.

4.4 RESULTADOS EN TÉRMINOS DE LOGROS

En el componente informático, los logros fueron de un 80%, en el sentido que se instalaron en la página las actividades de los estudiantes e igualmente los recursos informáticos necesarios para la capacitación; sin embargo se hicieron unas recomendaciones para mejorar el proceso.

El proceso de sensibilización con la comunidad sigue siendo exitoso, al igual que el de formación en aspectos básicos del modelo conexiones.

El componente actividad tecnológica escolar, los logros fueron de un 80%, por los resultados del proyecto del grupo Caticí, el cual no se pudo llegar a su finalidad; se espera que para comienzo del próximo año lectivo se culmine con los nuevos compromisos investigativos.

REFERENCIAS

[www. Conexiones.eafit.edu.co/red nacional:](http://www.conexiones.eafit.edu.co/red_nacional/) 4/10/07

[www.rioeoi.org/de los lectores/322calzadil/:](http://www.rioeoi.org/de_los_lectores/322calzadil/) 9/12/07

www.uninorte.edu.co.congreso10/conf/10/12/07

http://es.wikipedia.org/wiki/Nuevas_Siete_Maravillas_del_Mundo, cuadro tomado de esta página: 11/12/07.

[*] Club de niños amantes a las tecnologías de información y comunicación. www.conexionescartagena.edu.co.