



ESTUDIOS SOCIALES

GEOPOLITICA: PROCESOS DE DEMOCRATIZACION LATINO AMERICA

PROFESOR: HEINER ARLEY NUÑEZ



2015

INTRODUCCION

Este proyecto sistematiza los aprendizajes logrados en el tercer periodo del curso lectivo 2015, en el Colegio Experimental Bilingüe de Siquirres, trabajado con estudiantes de décimo año, en la asignatura de Estudios Sociales, al crear en un ambiente virtual una experiencia de aprendizaje más significativa dado que se desarrollaron actividades didácticas con herramientas virtuales tecnológicas, para acercar el contextos cultural de los diferentes países a la realidad inmediata de los estudiantes.

Al utilizar dispositivos (teléfonos inteligentes, tables) y programas (Twitter, Periscope y Facebook) familiares, de costo económico moderado y amigable con los usuarios se logró potenciar el auto aprendizaje y la apropiación de los objetivos propuestos en el programa de estudio este en la comunidad meta.

JUSTIFICACIÓN

Hace poco más de un año, nos entusiasamos con la idea de descubrir el mundo a través de ojos ajenos. ¿Y si pudieras ver a través de los ojos de un manifestante en Ucrania? ¿O mirar el amanecer desde un globo aerostático en Capadocia? Puede sonar descabellado, pero quisimos crear lo más parecido a la tele transportación. Si bien hay muchas formas de descubrir eventos y lugares, nos dimos cuenta de que no hay mejor forma de sentir un lugar en un instante determinado que mediante un video en directo. Una imagen podrá valer más que mil palabras, pero un video en directo puede transportarnos al lugar y mostrarnos lo que allí ocurre. Periscope, 2015

En años anteriores los profesores de Estudios Sociales se encontraban limitados al intentar lograr que sus estudiantes de cierta manera se interesasen y sintieran en el contexto cultural de los distintos países en estudio, pues únicamente se contaba con el apoyo de la explicación, fotografías de un libro, videos temáticos dirigidos de forma unilateral y alguno que otro recurso en contexto de la web logrando un contacto cultural limitando para alcanzar el aprendizaje significativo en los distintos temas a tratar en clase.

El mundo actual es altamente globalizado y más cercano al estudiante, por lo que el conocimiento en el salón de clase debe ser compartido de forma conjunta entre profesores y educandos considerando la relación de las tecnologías de la información y la comunicación como un instrumento para crear nuevas formas de aprendizaje.

Herramientas sencillas de utilizar y de bajo costo como “Periscope ” debe de convertirse en motivadores y a su vez en un reto para que los docentes y educandos se permitan innovar y

compartir con el resto del mundo su visión e ideas del orbe globalizado, apropiándose de forma positiva de las experiencias y conocimientos de los otros, para convertir estas experiencias en insumos que dentro del salón de clase, expandan dicho aprendizaje propuesto por las mallas curriculares y que se rompan las barreras limitantes.

En comunidades rurales y alejadas como en la que se encuentra el colegio experimental bilingüe de Siquirres, la población estudiantil de décimo año, se ha permitido en conjunto con los facilitadores pedagógicos el “teletransportarse” y observar de forma crítica y objetiva con los ojos ajenos y propios lo que el orbe les ofrece al compartir su aprendizaje con el mundo y al recibir de forma controlada información que les permite un aprendizaje más significativo y contextualizado al incluir el uso de herramientas tecnológicas y comunicación expandiendo su mente y por ende su comprensión del mundo.

Objetivo General

Promover el aprendizaje significativo en los estudiantes de décimo año del Colegio Experimental Bilingüe de Siquirres, facilitando el uso de la herramienta Periscope para crear un acercamiento dentro del salón de clase al mundo globalizado

Objetivo específicos

- Aprovechar la herramienta tecnológica Periscope y Twitter como un espacio virtual educativo en el que los estudiantes logren descubrir y confrontar su aprendizaje dentro del salón de clase.
- Experimentar por medio de los entornos virtuales un aprendizaje más significativo para que los educandos descubran la relación que tiene lo estudiado dentro del salón de clase con su entorno y el orbe mundial.

Recursos tecnológicos

Los recursos tecnológicos con los que se cuenta se dividen en

Aplicaciones: Periscope y Twitter

Dispositivos: Teléfonos móviles con acceso a internet de baja banda ancha

Contenidos

Contenido estrictamente tomado de: Programa de Estudios Sociales, Educación diversificada, décimo año: Los procesos de democratización en Centroamérica: Nicaragua, Guatemala y El Salvador.

Desarrollo

El desarrollo metodológico de este trabajo se dio en etapas desarrolladas de la siguiente forma:

¿Un pequeño pajarito de ideas?

Los estudiantes conocieron y confeccionaron una cuenta en la aplicación denominada Twitter, la cual les permitió el adentrarse en el mundo de las ideas y frases resumidas, a continuación para poner en práctica su capacidad de comunicación y síntesis; se les solicitó que agregaran a cinco amigos del salón de clase y de la red social y que compartieran la pregunta ¿Es América latina verdaderamente democrática? Con una breve explicación de 40 caracteres sobre su parecer sobre el tema, usando el hashtag “preguntica” de la cual recibieron una retroalimentación de sus compañeros, así como de distintos usuarios con diferentes posiciones, posteriormente al regresar a la clase por medio de una mesa redonda

fueron compartidos los twets más significativos y que funcionasen para promover el dialogo.

¿Teletransportarse por mundo?

Como un paso siguiente se les invito a descubrir e instalar Periscope en sus teléfonos, y descubrir cuáles de sus amigos de Twitter se podían encontrar en periscope, debido a que estas dos aplicaciones se encuentran estrechamente relacionadas.

Luego de realizar una indagación libre de Periscope, se les solicito que de forma resumida construyeran un ensayo corto, de lo más interesante que tuvieron “a mano” con ayuda de la herramienta al transportarse por el mundo y que tan gratificante fue para ellos este viaje, al conocer rostros, lenguajes, paisajes y la diversidad presente.

En una segunda fase (con el consentimiento de sus encargados), se les invito a observar una proyección en livestream de su profesor; en el cual se les comunico la invitación a convertirse en ponentes internacionales dentro de la plataforma y exponer una investigación sobre los procesos de democratización de los países Centroamericanos (Nicaragua, El Salvador y Guatemala), esto estrechamente relacionado con lo visto en clase.

El objetivo principal de estas exposiciones fue el permitirles a los estudiantes el ser observados no solamente por participantes de estos países, sino por muchos otros que invitados y moderados por el profesor que compartieron sus dudas e ideas sobre el tema expuesto y confrontar a los ahora estudiantes ahora ponentes, su investigación y lo aprendido al sumergirse directamente con personas conocedoras del contextos cultura y de los hitos histórico de su nación.

¿Compartiendo lazos de ideas?

Como una fase final del proyecto se estableció por parte del profesor un itinerario para que los estudiantes realizaran una última proyección en livestream con el propósito de servir de foro y mesa de discusión para retroalimentar la experiencia, a esta proyección se le denominó “foro de discusión sobre los procesos de democratización” en la cual los participantes contaron sus apreciaciones las cuales fueron debatidas, defendidas y compartidas por el grupo por medio de la red social.

Conclusiones y Recomendaciones.

Para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información, los conocimientos no se encuentran ubicados arbitrariamente en el intelecto humano, en la mente del hombre hay una red orgánica de ideas, conceptos, relaciones, informaciones, vinculadas entre sí. Cuando llega una nueva información, ésta puede ser asimilada en la medida que se ajuste bien a la estructura conceptual preexistente, la cual, sin embargo, resultará modificada como resultado del proceso de asimilación (Ausubel, 1986, pág. 23).

Al hablar de teorías de aprendizaje muchos de los actuales estudiosos concuerdan en que este aprendizaje debe de cumplir con lo propuesto por Ausubel y que los mediadores pedagógicos deben de estar en la vanguardia de que este pueda ser lo más cercano posible con la realidad del sujeto. El aprendizaje que lograron los estudiantes al estar

mediado con insumos tecnológicos les facilita el apropiarse de manera más sencilla de la información y convertirla en aprendizaje positivo, cuando los estudiantes:

Indagaron, descubrieron y crearon sus propios aprendizajes.

Compartieron con la comunidad de aprendizaje el conocimiento logrado.

Lograron un nivel alto de criticidad al confrontar sus conocimientos con las realidades en el contexto cultural.

Potenciaron sus capacidades indagatorias, expositivas al desenvolverse en ambientes de debate que les exigió un alto nivel confianza y claridad en sí mismo y su investigación.

Vincularse con los entornos virtuales y las herramientas de información y comunicación de una forma más acertiva, permitiéndoles involucrar estas a su entornos de estudio mas alla de los social o recreativo.

Generar en ellos la curiosidad necesaria para descubrir en la historia latinoamericana sus raíces y el aprecio por la democracia costarricense.

Comprobar que su aprendizaje va más allá de lo escrito y plasmado en libros de textos o estudiado en un aula, que lo visto en clases es pasado y presente muy relacionado con su cultura latinoamericana.

Generar preguntas para las cuales muchas de ellas aun no se tiene respuesta y conocer que esas preguntas son parte de todo en el ser latinoamericano.

Concienciar de su situación presente en este país y la de sus hermanos latinos, al poder verse en ojos de otros y ver con los ojos de los demás.

Limitaciones.

Durante la ejecución del proyecto con el grupo la limitaciones fueron las mínimas y estas corresponden a las que tienen relación directo con el acceso a internet, pues el insumo fue generado por los mismos estudiantes y no por el colegio, aunque este cuenta con acceso a la red.

Calidad de la imagen aunque esta no es significativa, es importante estéticamente.

Debilidades

Las debilidades del proyecto se presentan en cuanto el que muchos de los teléfonos no son inteligentes y los estudiantes deben reunirse con otros de los compañeros o realizar los trabajos en las computadoras del laboratorio del colegio.

Aportes a la comunidad educativa e impacto del proyecto.

El principal aporte generado a la comunidad estudiantil fue el permitirles replicar en otras áreas de su vida estudiantil la experiencia con las aplicaciones, el impulsar a los estudiantes a incluir los espacios virtuales para dirigir su estudio utilizando las herramientas, además en muchos de los periscos los padres de familia se acercaron a supervisar, la participación de los profesores motivando y experimentando con los estudiantes en las proyecciones livestream.

Referencias Bibliográficas

Mendez, Z. Aprendizaje Y Cognición, (1998): EDUNED

Ausebel, D. Adquisicion y Retencion del conocimiento, (2002): Editorial Paidós

<https://www.periscope.tv/about>; consultado 12/11/2015