

09

Mate Municipal, proyecto social

Camila Escobar, Danna Guzmán, Ricardo Sáenz

inmediata. En adición a lo anterior, las guías tanto en términos de contenido como en términos de diseño y estructura poseían errores; como, por ejemplo, errores ortográficos, textos extensos, entre otros. Así, aunque las dificultades de los estudiantes fueron generalizadas, se identificó que los estudiantes de los grados de tercero y quinto de primaria en la materia de lengua castellana eran quienes más dificultades tenían a la hora de comprender las guías.

Descripción del desarrollo de los productos audiovisuales

A través del semestre, Monarca estudio estuvo en contacto con docentes de estas instituciones y representantes de Uninorte social con el fin de llegar a un tipo de propuesta que satisficiera a todos los involucrados. En un primer acercamiento, se identificó que entre las materias que más dificultades tenían los estudiantes era en matemáticas. Por esta razón, se decidió abordar temas fundamentales de matemáticas como estadística y geometría, específicamente: La moda, la mediana y los polígonos. Con el fin de plantear una solución, Monarca estudio junto al programa de extensión social de la Universidad del Norte, Uninorte social, propuso la grabación

de una serie de contenidos audiovisuales que sirvieran como complemento guía para las clases. Para el contenido de los videos se tomó la metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP). Esta es una metodología de enseñanza que se fundamenta a partir del trabajo cooperativo. Es decir, el APB propone un nuevo espacio que refuerce la idea de lo que Karla Esther Pérez (2018) llama la educación paidocéntrica, la cual propicia la autonomía y el desarrollo del estudiante. Dicho de otro modo, este tipo de educación centra la acción educativa en el estudiante y en las capacidades y habilidades del estudiante y no en la dirección y ritmo que da al proceso de aprendizaje-enseñanza el docente. En síntesis, los vídeos guiados a partir del ABP exponen diferentes problemas que los estudiantes deben resolver. Luego, deben subir una publicación a Facebook con el fin de que los docentes puedan ver su desempeño. De este modo, Uninorte social asumió la tarea de crear una página de Facebook para poder hacer dichas publicaciones. Por otro lado, en cuanto al problema de acceso a internet, Monarca estudio propuso poner a disposición de los estudiantes un medio virtual de bajo consumo de datos (Cabero y Llorente, 2005).

En primer lugar, para empezar a elaborar el material audiovisual, el equipo estudió las temáticas a tratar en los videos y observó videos y textos que las abordararan, con el fin de entender los temas y de determinar qué elementos se podían rescatar y qué otros se debían omitir. Una estrategia que se acordó con los docentes de las instituciones y Uninorte social fue la de incluir elementos y situaciones propias del contexto y la vida cotidiana de los estudiantes para explicar los problemas matemáticos. De este modo, esperábamos que los estudiantes pudieran entender con mayor facilidad las temáticas abordadas, así como su aplicación en la vida real.

Para los videos que explicaban los temas de estadística (la moda y mediana) a los estudiantes de tercero de primaria de ambos municipios, se escogió el fútbol, ya que era una de las actividades más comunes y de mayor interés. Por ello, en el contenido del primer video se creó una narrativa alrededor del fútbol. En este, hay un

torneo de fútbol, el ejercicio consiste en calcular la moda y mediana de partidos ganados y goles anotados. Para ello, el video proporciona datos y nombres específicos que el estudiante tendrá que extraer. Específicamente se tiene un número determinado de equipos y se formará uno nuevo que tiene que analizar a sus oponentes. Adicionalmente, se proporciona un recurso infográfico que explica de una manera simple el concepto de moda y mediana en caso de necesitar una ayuda.

Para el diseño del contenido del siguiente video, los polígonos explicados a los estudiantes de quinto de primaria, decidimos hacer la explicación de los polígonos de tres a diez lados, de tal manera que se lograra una comunicación efectiva y rápida para evitar dispersar y aburrir a los estudiantes. En esta ocasión, tomamos las formas de las edificaciones, lugares o personas características de cada municipio (instituciones, iglesias, parques, carritos de comida, etc.). Esto tenía como fin relacionar el tema tratado con el entorno y que los estudiantes vieran la importancia que tiene el mismo en elementos que ellos mismos habitan y transitan constantemente. En la parte final del ejercicio, el estudiante debe encontrar diferentes polígonos en su propio hogar, ya sea con revistas u otros elementos y, finalmente, subir su desempeño o cantidad de polígonos encontrados en la página de Facebook.

Conclusiones

En términos generales el diseño en su carácter social tuvo un gran impacto en el proyecto; no solo en la creación de actividades que permitan llevar a una mejor asimilación del aprendizaje, sino también en el diseño de intervenciones y componentes educativos que tuviesen un alcance mayor en los usuarios. Como mencionamos previamente, al crear una actividad en la que el estudiante tenga que interactuar y participar de manera activa, además de usar temas afines a su diario vivir, garantizamos un incremento en el nivel de aprendizaje. De tal manera, como objetivo de mediano plazo, el proyecto se puede

Camila Escobar,
Danna Guzmán,
Ricardo Sáenz

Mate Municipal,
proyecto social

extender a más territorios y comunidades que tengan las mismas necesidades. En últimas, pensamos que con una pequeña actividad se puede causar un gran impacto que también puede ser inspiración para otras instituciones.

Referencias bibliográficas

Cabero, J. & Llorente, M. (2005). Las TIC y la educación ambiental. **Revista latinoamericana de tecnología educativa**, 4(2), 9-26.

Pérez, K. E. (2018). El aprendizaje basado en problemas en la enseñanza de las matemáticas. **Acta Latinoamericana de matemática educativa**, 31(1), 497-500.