

10

Echemos Lengua

David Gómez, Jorge Cuello,
Juan Camilo Álvarez

Diseño Industrial– se une con el programa Uninorte Social de la Universidad del Norte para desarrollar una solución pertinente a esta problemática. Se decide apoyar el área de lengua castellana, específicamente en los grados tercero y quinto de primaria, que recoge niños entre los ocho y diez años de edad. El proyecto se lleva a cabo en instituciones educativas en los municipios antes mencionados. En primera instancia, se recogió información a partir de los comentarios de los profesores de las instituciones intervenidas y de indagaciones acerca de los territorios, sus aspectos culturales y sociales, determinamos que estos últimos eran factor influenciador dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje. En efecto, evidenciamos que la eliminación de palabras técnicas o modismos culturales presentados por el departamento, llevan el léxico y vocabularios de los niños en términos muy superficiales

y en ocasiones con déficit de reconocimiento como por ejemplo el uso del plural y el singular y la pronunciación de la letra ese (s).

148

Descripción del proyecto

De este modo, tomamos la información necesaria, identificamos la problemática central y las limitaciones del territorio, decidimos elaborar objetos digitales de aprendizaje (ODAs) para el fortalecimiento de las temáticas abordadas en el área de comprensión lectora y lengua castellana. Adicionalmente, el equipo buscaba motivar a los estudiantes a aprender. Esto implicaba hacer una dinámica de aprendizaje más empática con los estudiantes respecto a las situaciones que pudiesen estar viviendo.

El programa de Uninorte social presentó los distintos recursos que poseen para dar respuesta a la escolaridad virtual. Entre las más importantes, vale la pena resaltar las guías elaboradas por el gobierno, una radio institucional llamada Radio Manatí y el acompañamiento a los profesores por medio de whatsapp y clases virtuales. A raíz de esto, nuestro equipo optó por elaborar una serie de materiales audiovisuales, compuestos por dos videos explicativos por cada curso y uno de actividad general. Como referencia para la estructuración de dichos videos tomamos ejemplos vivenciados tanto en el contexto local, nacional como a nivel internacional. A continuación, presentaremos las actividades principales que se recogieron en primer lugar para darle sentido y contenido a los videos.

Una de las actividades propuestas para los videos fue el trabalenguas. Idea de la docente Stephany Núñez de la Escuela Normal Superior de Manatí. De acuerdo a la docente, este recurso sirve para mejorar la fluidez lectora y aumentar el vocabulario acompañado del refuerzo en la pronunciación.

Algo similar plantea la institución educativa Celmira Bueno de Orejuela. Esta institución tiene un plan de fortalecimiento del desarrollo de la oralidad por medio de estrategias lúdico-pedagógicas como las rimas, los trabalenguas y las adivinanzas.

David Gómez,
Jorge Cuello,
Juan Camilo
Álvarez

Por otro lado, se tomó una serie de ejercicios de pronunciación de una escuela de El Salvador. Estos ejercicios son sumamente importantes, puesto que apunta al estímulo de aspectos físicos, los cuales no se encuentran tan presentes en las propuestas anteriores. Estas se centran en los procesos cognitivos del desarrollo del habla en el infante, mientras que este desarrolla los aspectos físicos del proceso del habla. Añadir este tipo de ejercicios nos pareció de suma importancia, puesto que complementan los procesos cognitivos con la estimulación física de la pronunciación.

Echamos
Lengua

En cuanto a lo relacionado no tanto con el contenido de las actividades, sino con la forma de presentarlas, tomamos dos referentes importantes. En primer lugar, encontramos un podcast español llamado Esp@cioPodc@st. Este nos pareció importante, puesto que dicho formato es de fácil acceso, se puede cargar en un computador, tableta o celular con el fin de que el estudiante encuentre otros espacios de aprendizaje diferentes a la escuela. Por último, en lo referente al formato, tomamos la idea de incluir un títere en los videos al estilo de Plaza Sésamo. A este lo llamamos Tico. Tico ayudó a presentar varias temáticas abordadas en los videos y resultó ser un recurso pedagógico interesante.

Conclusiones

Dentro de la misma estructuración de la intervención, se plantearon tres fases: Comprobación, iniciación e implementación que conlleva a la ejecución de dicha intervención para obtener los alcances estipulados. De manera paralela, dicho proceso se va alimentando del método ECA. Este se desglosa en tres partes: Exploración, comprensión y aplicación. La primera parte, consiste en la e

xploración de conocimientos previos; luego, le sigue la comprensión del estudiante sobre dichos conocimientos y, por último, está la aplicación de los conocimientos abordados en las partes anteriores. Cada fase de ECA en los vídeos toma el nombre de misión, ya que su dinámica está enfocada en visualizar el contenido y hacer las tareas cuando se requiera, con el fin de conseguir una determinada recompensa al final del mismo.

Dentro del proceso evaluativo posterior a la aplicación, se desarrollan unas rúbricas de evaluación con el fin de evidenciar en términos cualitativos el desempeño de las actividades, vídeos explicativos y la intervención en general. Con base en la evaluación, podemos afirmar que la intervención se completó en un 100% con aproximadamente treinta estudiantes, con resultados satisfactorios con respecto a dichas limitaciones presentadas y el mínimo de tiempo. Esta experiencia nos permitió entender el quehacer del diseño más allá de la creación de productos. De hecho, este resultó un eje fundamental para la transformación social y la educación. Además, de que aumentó nuestra empatía con el trabajo de programas como Uninorte social que buscan mejorar las condiciones en municipios de bajos recursos.