

11

**Los sonidos del
municipio: Una
experiencia de Diseño
social en los municipios
de Manatí y Santa Lucía,
Atlántico**

Danna Guzmán, Ricardo
Saéñz y Camila Escobar

Estudiantes de Diseño
Industrial, Monarca estudio,
Universidad del Norte.

Santa Lucía en el Atlántico, en cuanto a accesibilidad a líneas de internet y conexión de datos, se dificulta adoptar la educación virtual como en otras regiones del país. En consecuencia, las instituciones educativas decidieron elaborar una serie de guías de aprendizaje que sirvieran como parte del acompañamiento a los estudiantes en su proceso de aprendizaje a distancia. La elaboración de las cartillas guía condujo a otra serie de problemas que se desatan debido a la falta de comunicación directa con los docentes y de las dudas y preguntas que van teniendo los estudiantes, así como de la dificultad de resolverlas de manera 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.

154

Descripción del proyecto: Los sonidos del municipio

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).

Como la principal dificultad se centra en la clase de lengua castellana, Monarca estudio planteó tomar los sonidos del municipio para facilitar el aprendizaje de los pronombres; este proyecto se tituló Los sonidos del municipio. Debido a las diferencias en cuanto a

estándares de competencias, para tercer grado se diseñó una canción de rap que invita a los estudiantes a identificar los pronombres y los repitan como actividad que deben subir a la plataforma. La rima fue escrita de tal forma que permite la fácil recordación en niños de seis a doce años. Para su creación, el equipo evaluó el uso de palabras sencillas para los estudiantes. En cuanto a la composición musical, se hizo a parte. Por otro lado, para quinto grado, se diseñó un objeto de aprendizaje en forma videográfica en el que se presenta una posible discusión entre vendedores de frutas del municipio. El eje de la misma era el espacio donde se podía vender cada fruta, por lo que se utilizó un vocabulario cercano a los niños. Con esto se busca que los estudiantes visualicen cómo el tema se logra evidenciar en su entorno cercano y, asimismo, animarlos a identificarlos.

Danna Guzmán,
Ricardo Saénz y
Camila Escobar

Los sonidos del
municipio: Una
experiencia
de Diseño
social en los
municipios de
Manatí y Santa
Lucía, Atlántico

Conclusiones

El planteamiento de esta propuesta se fundamenta en la teoría constructivista del aprendizaje autónomo de Jean Piaget, en el que se potencia el crecimiento personal a través del aprendizaje significativo (Olmedo, 2017). En este contexto, y para la validación de Los sonidos del municipio, se hicieron diversas actividades de comprobación fundamentada en formatos para los distintos usuarios, escalas de Likert y observaciones no participantes de los diferentes momentos de usabilidad del prototipo planteado y los diferentes recursos educativos y conductuales. Se recibió a satisfacción vídeos de los estudiantes haciendo el uso adecuado de los recursos audiovisuales y educativos. Esto último fue uno de los momentos más importantes para nuestro estudio, constituía el reflejo del trabajo duro y el impacto social que puede llegar a tener el quehacer del diseño y la academia.

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 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.
- Olmedo, N. (2017). **Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación**. Barcelona, España: Universidad Politécnica de Cataluña.
- Pérez, K. E. (2018). El aprendizaje basado en problemas en la enseñanza de las matemáticas. **Acta Latinoamericana de matemática educativa**, 31(1), 497-500.