



Colegio San Ignacio  
Coordinación Pedagógica  
Año escolar 2015-2016

## EXPERIENCIA SIGNIFICATIVA

Título: Blog, Mi aporte por Venezuela

Temática: aportes de personajes de la vida histórica de Venezuela

Palabras clave: Aportes, Venezuela

Área de trabajo: Informática

Población a quién va dirigida: Alumnos de 2º año

Autor(es):

- Prof. Claudia Oliver

Cargo(s): Asesora Pedagógica Informática

Correo(s): Claudia.oliver@colegiosi.org

Fecha de elaboración del Informe-Resumen: 18/07/2015

Objetivos:

1. Desarrollar, haciendo uso de una aplicación en línea y de forma privada, un blog donde se puedan integrar y publicar los diferentes trabajos realizados por los mismos alumnos en las diferentes áreas de estudio, en relación al aporte realizado por personajes de la historia de Venezuela.

Proceso:

1. Anteproyecto: durante el segundo lapso, en cada una de áreas de estudio se realizó una investigación de aquellos personajes del acontecer venezolano que construyeron parte de nuestra historia como país, tomando en cuenta el contexto social, político y

económico del momento; en el área de informática en específico se trató el yo como venezolano y cómo me gustaría ver a mi país, desarrollando una representación de su aporte personal al país.

2. Para el tercer lapso se sistematizó (según las pautas dadas por los docentes de cada área involucrada) la información recolectada por lo alumnos y se creó un blog, bajo la aplicación blogger de Google, donde se publicaron los trabajos realizados.

### Resultados:

Los alumnos aprenden a trabajar de forma dinámica y organizada, los enseña a ser constantes en la revisión de su material de trabajo, por otro lado los impulsa a ser personas creativas y críticas.

## **Descripción de la Experiencia**

1. Problema o situación que la originó.

Bajo la premisa de que era necesario realizar un proyecto que involucrara, si no todas, la mayoría de las áreas de estudios, en reunión de nivel, se expuso que para lograr una excelente visualización de un proyecto de esa magnitud, era necesario que todo quedara en un solo lugar, fue entonces cuando se propuso el uso de una Revista Digital ya que en ella se podría distribuir la información de forma lógica y organizada.

Al momento de investigar el uso de las Revistas Digitales nos dimos cuenta que las mismas debían ser públicas y no privadas, por lo que se tomó la decisión de hacer uso de un Blog ya que, de igual manera la información queda organizada.

2. Objetivos buscados:

- ✓ Fomentar la creatividad en los alumnos.
- ✓ Desarrollar el pensamiento crítico, logrando la participación individual y grupal de cada uno de los involucrados y a través de la experiencia propia de cada uno de ellos en relación a la Venezuela actual.
- ✓ Enfatizar y aprender de las experiencias y enseñanzas de los diferentes autores de la historia de nuestro país.

- ✓ Conocer y hacer uso frecuente de las diferentes aplicaciones en línea que se nos ofrecen a través de la red internet.

3. Contexto en que tuvo lugar:

La experiencia comenzó como un proyecto para desarrollar en el Laboratorio de Informática del colegio, pero nos vimos en la necesidad, por la cantidad de días de suspensión durante el tercer lapso, de que los alumnos lo trabajaran desde sus casas, esto se pudo dar gracias al hecho de que la aplicación tiene la característica de ser en línea.

En cuanto al entorno social y económico, son alumnos de segundo año, cuyas edades están comprendidas entre los 14 y 16 años, que provienen de grupos sociales bastante heterogéneo, pero con predominio en la clase media.

4. Población participante en la experiencia: por lo innovadora de la actividad, para esta experiencia tanto docentes como alumnos nos vimos directamente involucrados.

5. Tiempo de duración de la experiencia: 2 lapsos

6. Cómo se realizó o desarrolla la experiencia:

a. Descripción del proceso y sus momentos más significativos:

En el área de Informática, la actividad se desarrolló en tres momentos:

- ✓ Un primer momento donde los alumnos a través de una aplicación, también en línea llamada PowToon, realizaron una representación de su aporte por Venezuela, donde pudieron plasmar, desde sus realidades y tomando en cuenta la profesión que les gustaría ejercer en su futuro próximo, cómo ellos quisieran ver su Venezuela.
- ✓ El segundo momento se dio en el inicio del tercer lapso, en este momento los alumnos crearon el blog en el que luego reunieron las investigaciones y creaciones que realizaron en las diferentes áreas de estudio. Para esta fase era necesario que realizaran la introducción y colocaran una imagen que representara su contenido, ambos debían ser creaciones de ellos mismos. Por otro lado debían crear las páginas donde colocarían la información (cada página era una pestaña, cada pestaña una materia).

- ✓ El último momento fue ya el montaje de la información de las áreas, donde los alumnos se repartieron responsabilidades para subir la información solicitada por cada docente en el área correspondiente.
- b. Referentes teóricos previos y/o descubiertos en el proceso o en la sistematización.

- ✓ La teoría del constructivismo se basa en los procesos que tienen lugar atrás de los cambios de conducta. Estos cambios son observados para usarse como indicadores para entender lo que está pasando en la mente del que aprende. Según Vigotsky, la psiquis es social y sus características dependen de las leyes del desarrollo histórico social.
- ✓ Ausubel desarrolló una teoría sobre la interiorización a través de la instrucción, de los conceptos verdaderos, que se construyen a partir de conceptos previamente formados o descubiertos por la persona en su entorno. La TASA (teoría del aprendizaje significativo de Ausubel) es una teoría que se ocupa del proceso que los individuos realizan para aprender. Su énfasis está en el contexto de ese aprendizaje, en las condiciones requeridas para que se produzca y en los resultados. Esta teoría aborda cada uno de los elementos, factores y condiciones que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que se ofrece a los estudiantes, de modo que adquiera significado para ellos, esto es considerado una teoría constructivista, ya que es el propio individuo el que genera y construye su aprendizaje.

Ahora bien, el aprendizaje significativo el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal.

**NOTA:** sacado de:

<http://paradigmaseducativosuft.blogspot.com/2011/05/teoria-del-aprendizaje-significativo-de.html>

- ✓ Lothar Klingberg , pedagogo alemán, señala "...como medio de enseñanza se denominan todos los medios materiales necesitados por el maestro o el alumno para una estructuración o conducción efectiva y racional del proceso de instrucción y educación a todos los niveles, en todas esferas de nuestro sistema educacional

y para todas las asignaturas, para satisfacer el plan de enseñanza".

Entonces podemos decir que el software educativo está directamente vinculado en el proceso de enseñanza aprendizaje como un programa creado con la finalidad específica de ser utilizado como medio didáctico, es decir para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Aunque la aplicación utilizada no es directamente un software educativo, se puede tratar como tal si su finalidad es lograr el pensamiento crítico a través del aprendizaje significativo.

c. Materiales y productos elaborados: Blog en línea (Blogger de Google)

d. Recursos (materiales, económicos...) utilizados:

El recurso para el montaje del blog fueron las computadoras y sus accesorios, internet y la aplicación en línea Blogger.

La mayoría de los docentes también pidieron trabajar en aplicaciones en línea y o programas de computación que pudieran utilizar como herramienta de trabajo, por ejemplo: el área de Matemática trabajó con un programa para diagramar llamado pencil; salud trabajó con varias aplicaciones en línea, según el docente de la sección, unos trabajaron infografía mientras que otros trabajaron con slideshare para crear imágenes a partir de escritos; entre otros.

e. Apoyos logrados y/o alianzas realizadas: La actividad fue realizada con el apoyo de todo el personal que labora en el nivel de segundo.

## 7. Valoración de la experiencia

a. Resultados:

Los resultados obtenidos fueron bastante buenos, tomando en cuenta que el tiempo que se había estipulado para su realización fue reducido debido las diferentes suspensiones de clases, considerando además que un grupo poco responsable y desorganizado, sin embargo, en general, lograron organizar el tiempo de trabajo para crear blogs muy creativos y dinámicos.

Aunque hay algunos detalles que hay que afinar, tomando en cuenta que es la primera vez que se hace, el impacto tanto a nivel de alumnos como del profesorado fue muy positivo ya que

todos lograron ingresar de forma fácil para la visualización general del trabajo, a pesar de que hubo problemas al momento de aceptar las invitaciones para su lectura.

b. Factores y situaciones que facilitaron el proceso y los resultados.

Hubo muchos factores que ayudaron en el proceso, entre ellos y uno de los más importantes fue el trabajo en equipo de los docentes del nivel, por otro lado, el hecho de que la aplicación sea en línea, ayudó a que los alumnos pudiesen trabajar desde sus casas o fuera del Laboratorio del Colegio.

c. Factores y situaciones que afectaron negativamente y cómo se afrontaron.

El factor que más afectó fue el tiempo de suspensión por parte de las autoridades del país, ya que la actividad estaba estipulada para realizarse, de forma grupal, dentro de las instalaciones de colegio, gracias a que la aplicación es en línea se pudo resolver este punto.

Entre otros factores negativos, está la falta en la responsabilidad del alumnado del nivel, es un grupo que trabajó a un ritmo moderado, pausado, que no siente presión ante las fechas de entrega de las diferentes actividades, por lo que hubo que extender la fecha final de entrega.

Otro factor negativo fue la pérdida de las invitaciones una vez aceptada, esto se resolvió, gracias a que la docente de informática guardó sus links de ingreso y pudo ayudar a los demás a ingresar y corregir, pero siempre con el correo de ella abierto, ya que no se puede usar en correos distintos.

d. Retos pendientes y modificaciones que habría que realizar para mejorar:

Es una actividad muy agradable y fácil de realizar, no hay gasto de papel ni otros extras que se requieran para llevarla a cabo de forma excelente, sin embargo hay la necesidad de afinar algunos detalles para que sea aún más atractiva, entre ellas:

- ✓ El hecho de que las invitaciones se pierdan cuando la recibe por primera vez, es decir, una vez que se recibe la invitación y logramos entrar esa primera vez, ya no hay forma de ingresar de nuevo, lo que no permite la revisión final del trabajo realizado, es necesario buscar la forma de que cada docente pueda guardar su link para un posterior ingreso.

✓ Las actividades del tipo video no son fáciles de subir, deben tener un máximo de 100 mega para que la aplicación la acepte. Para resolver este punto, los alumnos se vieron en la necesidad de editar el video que había solicitado la docente de castellano y picarlo en tantas partes como los 100 mg se lo exigía, a pesar de ello, hubo videos que no pudieron verse, aunque sí pudieron subirlos.

e. Posibilidad y condiciones para repetirla o para replicarla en otros centros educativos y contextos.

La experiencia puede ser replicada en cualquier nivel y cualquier centro, es muy fácil y dinámico, además de estar actualizada y de la mano con la juventud de hoy en día.