



Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía

nuevos **ESCENARIOS**
SUJETOS
ESCUELAS nuevas



11-15
OCTUBRE
2021

Freire y la Educación Contemporánea





**DE LAS AULAS A LA VIRTUALIDAD: LA EDUCACIÓN
INTERDISCIPLINAR EN AMBIENTES NO CONVENCIONALES**

Autores:

Armesto Argüelles, Nelsy Jhoanní

Licenciada en Humanidades y Lengua Castellana. Magíster en Pedagogía de la Lengua Materna de la Universidad Distrital FJDC, Docente Investigadora, Secretaría de Educación Distrital, Coordinadora Académica Colegio Ariel David.

Correo electrónico: njarmestoa@correo.udistrital.edu.co

Martín Bautista, Yessica

Licenciada en química de la Universidad Pedagógica Nacional y Magister en Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales Universidad Nacional de Colombia, Docente Investigadora, Secretaría de Educación Distrital, Colegio Diego Montaña Cuellar IED. **Correo electrónico:** ymartinb@unal.edu.co

Niño Rodríguez, Carlos Andrés

Licenciado en Ciencias Sociales y Magíster en Investigación Social Interdisciplinaria Universidad la Gran Colombia y Universidad Distrital FJDC, Docente Investigador y Jefe de área Ciencias Sociales, Secretaría de Educación Distrital, Colegio Diego Montaña Cuellar IED. **Correo electrónico:** andresn33@gmail.com

Eje temático: Experiencias Pedagógicas Innovadoras 1

Resumen: El coronavirus ha tenido efectos sobre nuestra sociedad y en lo que era una cotidianidad “normal”, quien más se ha visto afectada es la educación; esto ocurre porque la escuela y el hogar, ahora se convierten en el mismo lugar tras las regulaciones efectuadas para evitar los contagios. Al entender que las instituciones educativas ofrecen otros roles, además de lo académico, se requiere de un mayor cambio sobre el aprendizaje virtual basado en la flexibilidad y el reconocimiento de que la estructura controlada de una escuela no es replicable en línea. Así, se propone analizar los procesos educativos en ambientes no convencionales, entendidos como los espacios que permiten el acceso a la educación para personas que tienen dificultades, utilizan las nuevas tecnologías y se apoyan de los espacios virtuales, donde se promueve la evaluación formativa de jóvenes involucrados en la estrategia “aprende en casa” (López Valero, 1991). Todo ello a fin de reconocer el valor de los centros de interés y la pedagogía por proyectos desde la mediación TIC (Cassany, 2012) como fortaleza para la construcción de conocimientos interdisciplinarios que permitan la generación de nuevos espacios multimodales y de interacción libre a través de la virtualidad. Actualmente a través de los efectos generados por la pandemia y la transición y renovación de la educación a la creación de aulas virtuales no convencionales se ha logrado evidenciar que el internet y las nuevas tecnologías no están al alcance de toda la población en general y así mismo que no toda la sociedad colombiana estaba o está capacitada totalmente para manejar este tipo de herramientas.

Palabras clave: Ambientes virtuales, interdisciplinariedad, Aprendizaje virtual, evaluación formativa, pedagogía por proyectos.

Introducción

La situación generada por el Covid19 ha tenido efectos sobre nuestra sociedad, y lo que era una cotidianidad “normal” ahora se conoce como “reinención” ó “nueva normalidad”, quien más se ha visto afectada es la educación. Esto ocurre

porque la escuela y el hogar, ahora se convierten en el mismo lugar tras las regulaciones efectuadas para evitar los contagios. Por ende, en estas épocas de pandemia donde la virtualidad llegó para quedarse como elemento de la educación, la escuela y toda su comunidad educativa deben adaptarse y crear nuevas alternativas enfocadas a la construcción de sujetos sociales apoyados de herramientas científicas, tecnológicas y comunicativas.

De acuerdo con Castells (2012), la educación virtual no solo puede ser vista como un espacio de formación académica sino como un escenario que contribuya a la construcción social del sujeto. Esto implica entender que las instituciones educativas ofrecen otros roles, además de lo académico, por lo que se requiere de un mayor cambio sobre el aprendizaje virtual basado en la flexibilidad y el reconocimiento de que la estructura controlada de una escuela no es replicable en línea.

Es por esta razón, que esta ponencia tiene por objetivo analizar los procesos educativos en ambientes no convencionales, entendidos como los espacios que permiten el acceso a la educación para personas que tienen dificultades, utilizan las nuevas tecnologías y se apoyan de los espacios virtuales, donde se promueve la evaluación formativa de jóvenes involucrados en la estrategia "aprende en casa". De acuerdo con López Valero (1991), este tipo de evaluación se centra en el proceso formativo del estudiantes y no en los resultados cuantitativos de sus evaluaciones, lo cual permite reconocer el valor de las habilidades de los estudiantes que demuestran en proyectos de aula interdisciplinarios y centros de interés que se originaron en la escuela durante el periodo e-learning. A continuación se presenta la metodología, el desarrollo y las conclusiones de esta propuesta investigativa.

Metodología



Reconocer el valor de los centros de interés y la pedagogía por proyectos desde la mediación TIC como fortaleza para la construcción de conocimientos interdisciplinarios, es un reto escolar que se tuvo que configurar aún más durante el aprendizaje en casa. El colegio en que se desarrolló esta investigación es la IED Diego Montaña Cuéllar, ubicada al sur de Bogotá. La población en la cual nos centramos para este proceso corresponde a estudiantes de diferentes grados de bachillerato de sexto a noveno, con un grupo aproximado de 35 estudiantes. Optamos por incentivar los centros de interés y la pedagogía por proyectos, donde tres áreas involucradas: Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Humanidades, fortalecieron la generación de nuevos espacios multimodales y de interacción libre a través de la virtualidad en el proyecto Civinautas bajo la temática Ancestralidad Y Territorialidad, Visiones Sociales Desde Los Diferentes Medios De Expresión Para Recuperar El Espacio Medioambiental De La Localidad Quinta De Usme. Lo que a su vez permitió que se integran más proyectos como Somos ONU y simuladores virtuales.

El proceso metodológico de esta investigación se dividió en tres momentos:

1. La conformación del grupo que harían parte del centro de interés: Se realizó convocando a los estudiantes por diferentes medios de comunicación como el Facebook y la página del colegio. La convocatoria tuvo acogida en la institución y se conformó un grupo multigrado de 35 estudiantes.
2. Indagación de intereses: En las primeras reuniones virtuales con el grupo, realizadas por la plataforma Meet se indagaron los intereses de los estudiantes frente al tema de ancestralidad y reconocimiento del territorio de la localidad quinta de Usme, a través de un conversatorio. En este momento se evidenció un gran interés con respecto a las culturas urbanas y la relación entre la transición de lo rural y lo urbano, además de la importancia y conservación del entorno medioambiental en la localidad.

3. Desarrollo y ejecución: Las actividades se realizaron en dos modalidades, la modalidad sincrónica y la asincrónica, en estos espacios se trabajaron con diferentes estrategias que captarán la atención de los estudiantes alrededor de la temática Ancestralidad Y Territorialidad, Visiones Sociales Desde Los Diferentes Medios De Expresión Para Recuperar El Espacio Medioambiental De La Localidad Quinta De Usme. Se realizaron actividades como la construcción de relatos sobre la historia de Usme, con ayuda de videos, animaciones, podcast y entrevistas y charlas con invitados especiales. Además, se hizo énfasis en el arte urbano del graffiti, el rap y la fotografía.

Desarrollo

Los proyectos de aula interdisciplinarios permiten la generación de una transversalidad de ejes y temáticas propuestas o presentes en las diferentes áreas del conocimiento, conjugando así saberes desde diversos puntos de vista, es así que los proyectos de aula interdisciplinarios permiten que el estudiante explore nuevas formas de conocimiento, aplique y ponga más en contexto su creatividad, explorando así más en sus habilidades, dando a conocer más a fondo sus gustos e intereses.

A partir de ello inicia la fundamentación de los proyectos de aula, los cuales están enfocados no solo en generar espacios multimodales o presenciales donde se de un cruce de temáticas, sino que también permite que los estudiantes a través de la exploración de sus gustos e intereses, promuevan procesos de investigación acordes a sus necesidades educativas, evocando una mirada holística dadas al planteamiento de conocimientos propios y colectivos, en el caso de este proyecto de aula, se permitió que los jóvenes y adolescentes que hicieron parte de este

proyecto, relacionarán conocimientos y experiencias dadas desde aspectos medioambientales, comunicativos, tecnológicos, sociales, educativos, culturales, los cuales les permitieron generar alternativas enfocadas a apropiarse más del valor social de su territorio, planteando así prácticas para su preservación y conservación del territorio no solo desde la óptica ancestral sino también ambiental y sociocultural.

Es importante mencionar que el aprendizaje basado en proyectos de aula y colaborativos, permite y promueve que los y las estudiantes adquieran herramientas que les permiten obtener mejores capacidades para abordar soluciones pertinentes a conflictos sociales presentes en su contexto, adquiriendo nuevas habilidades comunicativas y tecnológicas, por tal motivo los proyectos forjan la conformación de semilleros o grupos de trabajo colaborativo donde se integran conocimientos interdisciplinarios, dado este proceso a nivel pedagógico y educativo se promueve la investigación desde diferentes ópticas, jugando esta un papel fundamental en el desarrollo científico, por estas razones los proyectos de aula en esta era digital ha forjado grandes cambios y avances en la forma de ver la educación dejando atrás la formación tradicional donde el docente ingresaba al aula a impartir cátedras dejando talleres y actividades convencionales que no promovían en su totalidad los intereses y gustos del educando.

Con relación a lo anteriormente mencionado se puede tomar como referencia la idea planteada por Carrillo, (2001), Cuando se habla de proyectos de aula, se habla de aprendizajes por proyectos, de actividades con propósito, a preparar para la vida, son una valiosa oportunidad de aprendizaje y autoformación, que generan actitudes y aptitudes, favorables para el trabajo en equipo, la comprensión social y la práctica del conocimiento científico.

Referente a lo mencionado en la IED Diego Montaña Cuellar, a través de la transformación de los procesos académicos dados por los efectos de la pandemia Covid-19, se vio en la necesidad de reestructurar sus procesos permitiendo por medio de la virtualidad, innovar en herramientas que han reconocido la pertinencia de espacios multimodales donde la interdisciplinariedad dada desde los proyectos de aula, han tomado gran protagonismo, forjado así en los estudiantes y en los mismos maestros explorar y adoptar nuevas herramientas de estudio, convirtiéndose en espacios virtuales que han generado un aprendizaje significativo basado en la investigación formativa, donde estudiante aplica su autonomía a la hora de estudiar y hace uso de las herramientas tecnológicas que tiene al alcance de su mano para conocer e integrar sus conocimientos propios para luego cruzarlos con los objetivos de aprendizaje planteados desde los proyectos de aula.

Entorno ha el trabajo por proyectos interdisciplinarios, los estudiantes han logrado comprender y contextualizar un poco más a profundidad temáticas presentes no solo dentro de un currículo sino evidenciar procesos y conocimientos dados desde su contexto, siendo este proceso el que le permite al estudiante generar conocimientos nuevos e innovadores, generando propuestas integradoras para estos proyectos, desarrollando competencias durante su proceso de formación integral que le permiten de esta forma articular la actividad académica con su entorno. En este sentido los proyectos de aula afianzan el cruce de conocimientos de una forma no convencional, haciendo que el estudiante cree nuevas alternativas y prácticas de estudio acordes de sus necesidades educativas, sociales y culturales.

Sobre el asunto Carrillo, (2001), afirma que los proyectos de aula deberán responder a la realidad social, cultural y económica de la población que integra la comunidad y se concretan de manera perfecta a partir del desarrollo de proyectos pedagógicos coherentes. Estos son en sí mismos, instrumentos de la



planificación de la enseñanza y del aprendizaje con un promueven un enfoque creativo, más lúdicos, prácticos y más didácticos.

Es así que la aplicación de los proyectos de aula, permiten que los docentes exploren nuevas formas de aplicar sus clases, preparando nuevas secuencias didácticas enfocadas a los intereses de la comunidad educativa en sí, estos proyectos de aula interdisciplinarios han permitido que el docente en estas épocas de era digital se prepare más, explore nuevas herramientas y cree ambientes de aprendizaje conocidos como los EVA, más acordes a las necesidades de la población.

Por ello se hace necesario que los proyectos de aula en las instituciones educativas se mantengan y sigan siendo procesos de interdisciplinariedad, promoviendo así la investigación como una de las formas o procesos que generan avances científicos y tecnológicos los cuales desarrollan en los estudiantes capacidades cognitivas como la crítica, la argumentación, la reflexión y la proposición, es así que que los proyectos de aula hacen que los estudiantes sigan siendo el pilar de la educación, convirtiéndolos en sujetos más activos y partícipes de su proceso académico.

Volviendo la mirada hacia el contexto social de la IED Diego Montaña Cuellar, la aplicación de proyectos de aula, han denotado que los y las estudiantes se apropien más de su proceso académico, aportando ideas, explorando más en su creatividad y entendiendo que los conocimientos o temáticas propias de las áreas como ciencias sociales, ciencias naturales y humanidades se pueden relacionar e integrar hacia unos objetivos colectivos y colaborativos.

Este proceso ha generado en los estudiantes partícipes en el proyecto una apropiación e intereses de aprender cosas nuevas, explorar nuevas prácticas desde aspectos sociales y culturales que para ellos son desconocidos,

permitiendo que los docentes se conviertan en guías u orientadores de los procesos pero es el mismo estudiante el que a través de su aprendizaje significativo y por medio de la interdisciplinariedad se apropia de su quehacer como estudiante, trasendiendo los conocimientos obtenidos en el aula a otros espacios ambientes o entornos. De este modo el estudiante adquiere herramientas y aprendizajes que le permiten dar solución a diferentes dilemas o conflictos presentes en su entorno, no solo a nivel social, sino también comunicativo, expresivo, tecnológico, estético y culturales.

Conclusiones

Actualmente a través de los efectos generados por la pandemia y la transición y renovación de la educación a la creación de aulas virtuales no convencionales se ha logrado evidenciar que el internet y las nuevas tecnologías no están al alcance de toda la población en general y así mismo que no toda la sociedad colombiana estaba o está capacitada totalmente para manejar este tipo de herramientas. Razón por la cual, el reto principal es superar las brechas, a la vez que se crean proyectos de interés interdisciplinarios donde se evite la fragmentación de materias y se abogue por la evaluación formativa.

Esto nos reafirma el papel del estudiante en la Pedagogía por Proyectos siendo el actor principal en los diferentes procesos de enseñanza - aprendizaje, es decir, el eje creador, por tanto elemento vital. Como afirma Hernández, (2001) "(...) se espera que el conocimiento escolar sea actualizado y responda a la necesidad de que la escuela ofrezca un "andamiaje" básico para explorar las diferentes parcelas de la realidad y de la experiencia de los propios alumnos (como individuos que forman parte de una colectividad que se debate entre lo singular y lo global)". En concordancia con lo anterior, el papel del estudiante es tanto individual como colectivo, llevando así al alumno a lo que podríamos llamar "el mundo real" ya



que en toda sociedad se necesita que cada individuo piense en su beneficio sin perder de vista el bien común.

Referentes Bibliográficos

Cassany, D. (2012). En línea: Leer y escribir en la red. Barcelona: Anagrama. Recuperado de: <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ADE/article/view/1007/841>

Castells, M. (2012). Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de Internet. Madrid: Alianza.

Hernández, F. (2001). Para comprender mejor la realidad. Recuperado de: http://didac.unizar.es/jlbernal/enlaces/pdf/04_Proyeccomprender.PDF

López Valero, A. (1991). Tipología textual y técnicas de expresión oral. En: Revista Lenguaje y textos N° 9. Universidades de las Palmas, Murcia y de Barcelona. P.p. 115-131.

Carrillo, T. (2001). El proyecto pedagógico de aula, Universidad de los Andes, Mérida Venezuela.