

EXPERIENCIAS EDUCATIVAS INNOVADORAS CON ENFOQUE CTS

PRÁCTICAS DESTACADAS

“EL PASEO DE LAS CIENCIAS”

María Liz Martínez Insfrán, egresada de la Quinta Edición de la Cátedra CTS

Práctica 9: El paseo de las ciencias

DATOS DE LA RESPONSABLE

María Liz Martínez Insfrán, egresada de la Quinta Edición de la Cátedra CTS.

Correo electrónico:

marializmartinezinsfran@gmail.com

DATOS DEL PROYECTO

Año de implementación: 2021

Lugar de implementación: Limpio, Central.

OBJETIVOS

Generar un espacio de interacción que estimule, induzca, maraville y asombre a niños y niñas, estudiantes y no tan niños en contenidos de las Ciencias Naturales, como foco de acción, promoción y divulgación de la ciencia y con continuidad de la experiencia a través de un entorno virtual.

PROBLEMÁTICA ABORDADA

La necesidad e importancia de mejorar el rendimiento escolar de los y las estudiantes, en Ciencias Naturales. El paseo de las ciencias, se plantea como un espacio de aprendizaje de las Ciencias Naturales, orientado no sólo a mejorar el rendimiento escolar en la materia, sino de acercar a los y las estudiantes, de forma lúdica, experiencial y cotidiana a los contenidos de las ciencias.

INNOVACIÓN DE LA PROPUESTA

El Paseo de las Ciencias, es un proyecto novedoso en la medida que responde a la necesidad de generar un espacio físico en el cual estimular el interés de los y las estudiantes en contenidos relacionados con las Ciencias Naturales. Se destaca además la naturaleza integradora e interdisciplinaria de la propuesta, en la medida que en ella convergen diversas áreas de las Ciencias Naturales como la Astronomía, la Física, la Química, la Geología, con eje transversal de tecnología y aprendizaje "Tinkering Maker (hazlo tú mismo).

Integra también contenidos de tecnología, en la medida que el seguimiento de la experiencia motivadora será a través del entorno virtual.

MÉTODOS

- El aprendizaje Maker: La educación Maker es un enfoque de construcción del aprendizaje basada en espacios creativos, donde los contenidos de aprendizaje se construyen en la mente del estudiante, a través de la experimentación y el juego con materiales concretos, busca crear actividades significativas, usando tecnología, aplicando conceptos científicos, implica la educación STEAM y desarrollo las habilidades del Siglo XXI.
- La pedagogía del asombro: Basada en la filosofía de Reggio Emilia, considera al ambiente como el tercer educador, siendo necesario establecer un entorno adaptado a intereses de los niños, que los lleve a la manipulación y experimentación, desde su propio interés, y desde el acontecer cotidiano que maravilla al niño.

LOGROS

- Proponer una iniciativa que quede instalada en la comunidad. Esto, en tanto logre el involucramiento de instituciones públicas y sociales, pone en perspectiva la posibilidad de una comunidad de aprendizaje, en tanto proyecto que propone una transformación del entorno, un aprendizaje dialógico y participativo. El aula sale de la institución educativa y se instala en la comunidad.

SOSTENIBILIDAD Y REPLICABILIDAD

- La sostenibilidad del proyecto está relacionada con la capacidad de la organización local, constituida en comités y la concreción de acuerdos con entes locales, así como la disponibilidad de benefactores dispuestos a sostener el espacio con aportes. La propuesta es replicable, siempre que se logren obtener los recursos, materiales y financieros, necesarios para su implementación, así como contar con el apoyo de la comunidad y de instituciones del poder local (Municipio y Gobernaciones).
- Se estima que el proyecto se convertirá en un centro de aprendizaje y distracción para la comunidad, implicando compromiso e involucramiento comunitario.
- La experiencia puede ser aplicada en cualquier contexto comunitario.

