

QUIÉN QUIERE SER CIENTÍFICO

Trabajo para el concurso del premio Colombiano de Informática Educativa en la categoría de experiencias de estudiantes

CREATIVOS VIRTUALES PARA MARCAR LA DIFERENCIA LA TRINIDAD

**DANIELA AGUDELO OSORIO
ALEXANDER DÍAZ
JAIR RAMÍREZ**

**Vereda: La Trinidad
Municipio: Manizales**

escuelavirtual@une.net.co

INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL LA TRINIDAD

RESUMEN

La posprimaria la Trinidad esta ubicada en la vereda la trinidad municipio de Manizales, tenemos la gran fortuna de trabajar con el modelo pedagógico de Escuela Nueva y con varios proyectos que apuntan a mejorar la calidad de la educación rural entre ellos esta Escuela Virtual, el cual nos permite usar la tecnología de la Información y Comunicación de manera transversal a todas las áreas del plan de estudios., además de permitirnos organizarnos a través de los creativos virtuales

Los creativos virtuales con el fin En nuestra Institución cada año se programa un día para la ciencia y la creatividad, con el fin de abrir mayores espacios a los estudiantes, fomentar y explorar la capacidad científica, técnica, e investigativa en las distintas áreas del conocimiento, buscando también favorecer la iniciativa personal, responsabilidad y confianza.

Fue así como nos reunimos varios estudiantes para analizar y discutir el trabajo que presentaríamos ese día, todos teníamos una fuerte inclinación por la ciencias naturales y decidimos parodiar el programa de televisión Quién quiere ser millonario, para realizar un gran concurso con todos los estudiantes de nuestra institución, aprovechando los recursos informáticos que poseemos creamos la prueba interactiva en Micromundos Pro.

Desarrollo del trabajo

El trabajo lo desarrollamos a través de las siguientes etapas:

Organización del grupo de trabajo: Los estudiantes del grupo, todos interesados en las ciencias naturales, nos asignamos roles de tal manera que todos cumpliéramos una función importante dentro del grupo.

Lluvia de ideas: qué hacer el día de la ciencia y la creatividad, todos propusimos diferentes ideas y nos decidimos por hacer una parodia del programa quién quiere ser millonario, en el software Micromundos Pro. Buscamos el nombre de nuestro concurso y optamos por llamarlo “Quién quiere ser científico”, nuestra discusión continuo en la temática que trabajaríamos en el concurso, la idea era que pudieran participar estudiantes de varios niveles. La discusión se alargó mucho y tuvimos necesidad de hacer otra reunión para continuar el análisis, unos opinaban que trabajáramos los ecosistemas, otros la conservación del medio ambiente y todos proponíamos temas, fue una locura la discusión pero muy interesante y productiva, finalmente acordamos trabajar un gran temática nuestra “casa la tierra”, la cual abarcaba completamente lo que todos habían propuesto.

1. **Acciones a desarrollar:** teníamos claro que hacer, necesitamos organizar las acciones para lograrlo, ósea el cómo y con qué. El panorama lo veíamos muy oscuro y consideramos que lo más importante era darle un orden a nuestra idea, fue así como nos distribuimos las tareas, unos explorarían el software Micromundos Pro para conocer las

posibilidades reales de lo que queríamos hacer un cuestionario interactivo, donde pudiéramos añadir sonido, imágenes y todos los recursos multimedia y otros emprenderían un trabajo de investigación sobre la temática que íbamos a desarrollar nuestra **casa la tierra**, con el fin de poder formular algunas preguntas para el gran concurso. Nos dimos un plazo para realizar el trabajo asignado. Fue maravilloso el resultado los de Micromundos Pro, nos explicaron como lo podíamos hacer y los encargados de la temática tenían varios documentos interesantes, los cuales nos permitirían realizar un buen cuestionario.

2. **Elaboración del cuestionario y diseño del concurso:** este aspecto era muy importante porque necesitamos elaborar preguntas bien formuladas nos apoyamos en libros e Internet. Necesitamos leer muchísimo, muchas investigación. Que alegría cuando finalmente teníamos nuestro cuestionario y el primer diseño del concurso.
3. **Trabajo en Micromundos Pro:** iniciamos nuestra gran aventura utilizando la tecnología, como era una parodia, necesitamos que fuera lo más parecido posible, para ello visitamos la página de caracol, bajamos la música de fondo e iniciamos el trabajo en Micromundos Pro, muy difícil, porque necesitamos estudiar mucho el programa para poder manejar las condicionales, los reporteros y poder utilizar las tres ayudas de manera que el concurso fuera muy real. Para poder hacer este trabajo fue necesario reunirnos dos días a la semana después de la jornada de clases durante cuatro meses. Lograr en Micromundos Pro lo que teníamos diseñado en un papel fue sencillamente espectacular.
4. **Estrategias de difusión y publicidad:** era muy importante para nosotros la masiva participación de los demás estudiantes en el concurso, aquí definimos las reglas del concurso y las estrategias de publicidad para motivar la participación, hicimos una rifa para conseguir algunos recursos para la premiación.
5. **Prueba del programa elaborado en Micromundos Pro Quién quiere ser científico:** la prueba para verificar el funcionamiento del programa concurso la hicimos con todos los integrantes del grupo e invitamos a 4 profesores para que opinaran y nos dieran recomendaciones para mejorarlo.

Aprendizajes

- ❖ Comprobamos que a medida que elaboramos el cuestionario sobre nuestra casa la tierra, fuimos participes directos y activos de un gran aprendizaje.
- ❖ Nuestra experiencia dio como resultado un aprendizaje muy útil, poder darle vida a lo que teníamos en un papel fue grandioso.
- ❖ Aprendimos a resolver problemas porque a pesar de las dificultades seguimos buscando alternativas de solución para lograr nuestro objetivo, nuestro gran concurso **Quién quiere ser científico**.
- ❖ Aprendimos haciendo, naturalmente que con la orientación oportuna de con los asesores de Escuela Virtual.
- ❖ El trabajo colaborativo del grupo fue excelente todos nos ayudamos permanentemente.
- ❖ Descubrimos que el programa Micromundos es un mundo de posibilidades donde podemos realizar multitud de proyectos entender las condicionales fue muy valioso para todos nosotros, aprendimos a manipular muy bien Micromundos Pro

- ❖ Se fortaleció la relación entre los diferentes grupos del curso ya que todos valorábamos el trabajo de todos, fue una experiencia realmente muy linda y nos gustaría compartirla con otros niños, niñas y jóvenes de nuestro país.
- ❖ Gozamos y sufrimos juntos, porque fueron muchos meses de trabajo, la satisfacción más grande fue el día que hicimos el concurso, nos funcionó el programa súper bien, todos nos felicitaron.
- ❖ Podemos concluir que: un verdadero científico es aquel que trata de interpretar el mundo, es la persona que se preocupa por conocer su propio conocimiento y establecer nuevas teorías para mejorar y reemplazar las existentes.

Presentamos algunos pantallazos de nuestro trabajo.

Está es la portada del concurso, el dibujo fue hecho por nosotros, lo vectorizamos en flash, para que al pasarlo a Micromundos Pro no se pincelará

