

El Área De Informática Como Núcleo De La Interdisciplinariedad

El Caso Del Album Sobre Colombia

Por Juan Carlos Padilla Ahumada

jjudan@hotmail.com

fax: 3598520

Colaboradores:

Rafael Jiménez

Brigitte Kulman

Deutsche Schule -Colegio Alemán de Barranquilla

Mayo de 2002

Resumen

El presente proyecto presenta una estrategia pedagógica, con el objetivo de lograr una línea de trabajo interdisciplinario, un avance en la integración vertical y horizontal y establecer espacios de integración curricular; como también afianzar las competencias de tipo comunicativo y del área de informática.

La informática como núcleo de la interdisciplinariedad nos muestra como una estrategia pedagógica institucional tradicional de otra área se puede convertir en una estrategia pedagógica del área de informática y hacerla el núcleo del trabajo interdisciplinario. Valiéndose de los recursos informáticos actuales, hacen que esta estrategia se convierta en un trabajo motivante para el estudiante al integrar todos los conocimientos que tiene de diferentes áreas en un solo trabajo de alta calidad informativa e interactiva y ponerla a disposición de la sociedad actual.

1. Algunas Referencias Conceptuales

1.1 Currículo

Si entendemos currículo como un concepto que en las ciencias de la educación está siempre en evolución y es materia de debate, para desarrollar una propuesta de mejoramiento curricular, se hace necesario partir de la definición "oficial" de currículo. Es decir, aquella que lo concibe como: "El conjunto de acciones que viabilizan la materialización de los fines, metas y objetivos definidos por la concepción de educación que se comparte, debe garantizar el proceso de cambio y transformación de la realidad en sus diversas expresiones" (ICFES, 1989). Por tanto, en la práctica el concepto de currículo se aplica en función de propiciar acciones que tienden a mejorar integralmente el proceso educativo.

Si tomamos Concepto de currículo del documento oficial más reciente en esa materia, encontraremos que también incluye un principio de flexibilidad y disposición a los cambios, puesto que se fundamenta a la elaboración y puesta en marcha de un proyecto (PEI). Para el decreto reglamentario de la Ley General de Educación, (ley 115), decir el Decreto 1860 de 1994 currículo es: El conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional".

De todas maneras la aplicación del concepto de currículo a partir de la evolución de la legislación educativa del país se ha dado en sentido de apertura. Se trata de superar la concepción de currículo como: un plan de acción previamente elaborado que permite conducir todo el sistema educativa de una institución hacia unos propósitos generales y específicos propuestos, a través de unas acciones previamente establecidas, con unos recursos previstos anticipadamente y con un sentido y una orientación precisas de los roles que desempeñará cada sujeto que interviene el proceso educativo. La superación de tal concepción implica que

el currículo pase de ser un plan a un proceso en construcción, con carácter abierto, variable, progresivo y sin estructuras rígidas e inamovibles.

El carácter abierto del currículo se expresa materialmente en la medida en que los sujetos esenciales del proceso (estudiantes y profesores) encuentran en el funcionamiento de la institución, espacios para proponer, diseñar, debatir y poner en marcha innovaciones pedagógicas que aproximen los fines generales de la formación integral que cada institución señala en su PEI. En tal sentido, la propuesta que se sustenta en este escrito se inscribe en la concepción de currículo que acepta la puesta en marcha de estrategias pedagógicas institucionales e institucionalizadas que al aplicarse se evalúan y se disponen a ser mejoradas constantemente por iniciativa de los propios sujetos del proceso educativo.

1.2 Estrategia Pedagógica Institucional

Visto así el currículo, la tarea de cualificarlo constantemente consiste en estudiar las estrategias pedagógicas que ya funcionan para transformarlas con sentido progresivo. Este trabajo de modificación progresiva de una estrategia pedagógica institucional, parte de una concepción muy amplia y flexible de estrategia pedagógica. Si en esencia la pedagogía reúne lo que se piensa (teoría pedagógica) y lo que se hace (didáctica) para que las acciones docentes (enseñanza) faciliten el aprendizaje, las estrategias pedagógicas tienen como fundamento las acciones que inicialmente propician la apropiación del conocimiento. Es decir las estrategias cognitivas. Todo lo dicho anteriormente nos conduce a la idea de desarrollar el potencial de aprendizaje y favorecer el aprender a aprender a través del aprendizaje y uso adecuado de las estrategias cognitivas. En tal sentido partimos del concepto de estrategia cognitiva como: "El conjunto de procesos que sirven de base a la realización de tareas intelectuales. Son manifestaciones observables de la inteligencia, por tanto, un uso adecuado de estas estrategias implica una mayor inteligencia".

La educación, la intervención y el entrenamiento cognitivo, además de los diversos modelos de aprendizaje, favorecen la adquisición y posterior uso de estrategias cognitivas. Estas estrategias se pueden entrenar y se pueden aprender a través de programas de desarrollo de la inteligencias. Muestra de este tipo de programas son: Intervención Cognitiva y de Enseñar a Pensar "Proyecto Inteligencia" (1983) de la Escuela de Harvard; el FIE de Feuerstein (1980); el PAR (problemas, analogías y relaciones) de Román Pérez y Díez López (1988);

El , que es el centro de reflexión y acción de esta propuesta, es una estrategia pedagógica que reúne en su estructura varias estrategias cognitivas. Estas a su vez cumplen las particularidades del concepto de estrategia cognitiva ya expresado. Como se explicará más adelante, el , cuenta con varios momentos y fases en los que el estudiante se apropia de conocimientos a través de distintas formas de aprendizaje, asocia y aplica conocimientos, habilidades y destrezas que ya domina y afianza facultades tanto cognitivas, procedimentales como actitudinales, hasta presentar sistemáticamente su conocimiento general sobre el país. Lo que confirma el ejercicio de varias estrategias cognitivas. El carácter modular, gradual, progresivo, asignado, dirigido y periódico con que se realiza el , le da su condición de estrategia pedagógica institucional, sobre todo por la importancia que tiene para el logro de propósitos integrales que hacen parte de la filosofía de la institución como colegio binacional.

1.3 Integración Horizontal Y Vertical

La modificación que aquí se le propone a la implementación tradicional del , tiene como uno de sus propósitos fundamentales la generación de un espacio concreto de interdisciplinariedad. Haciendo conciencia de la complejidad que encierra el desarrollo de la interdisciplinariedad en nuestro medio, sobre todo dentro del funcionamiento de un currículo de estructura asignaturista, se hace necesario considerar que es la integración curricular el paso inicial que crea las condiciones para la interdisciplinariedad.

Se entiende como integración curricular la existencia de espacios institucionales en los que las distintas áreas y grados que componen un plan de estudios intercambian ideas, propuestas y experiencias, con el fin de reprogramar acciones que permitan aprovechar más significativamente los recursos y alimentar de manera más efectiva el proceso de formación integral de los estudiantes en cualquier institución educativa.

En la cultura de los currículos asignaturistas la interdisciplinariedad se hace casi imposible, si no existen primero los espacios de integración tanto vertical como horizontal. Se entiende por integración horizontal la interacción objetiva entre las programaciones de un mismo área para todos los grados de un plan de estudios, que se hace en función de que los objetivos de cada grado aproximen paulatinamente a los estudiantes al logro de los propósitos generales del área, de acuerdo con el perfil general que establece la institución a sus egresados. Lo que indica que la integración horizontal no es muy fructífera como avance hacia la interdisciplinariedad. Mientras que la Integración vertical, entendida como el ejercicio institucional curricular que permite que las distintas áreas que intervienen en un mismo grado interactúen en función de reprogramarse con el fin de racionalizar los espacios, recursos y esfuerzos que alimentan los logros generales del grado o nivel hacia los objetivos generales de la institución, si permite que se avance hacia la interdisciplinariedad. Porque la integración vertical genera la cultura institucional del diálogo entre las áreas y crea las condiciones para que el intercambio entre disciplinas del saber se convierta en costumbre.

Para el caso del Kolumbienmappe (Álbum sobre Colombia), la integración vertical, hasta antes de la implementación de esta propuesta, se venía desaprovechando porque desde el área de Alemán, donde se asigna y dirige la elaboración se recurre a las demás áreas solo como fuentes de información y no se había institucionalizado un espacio de intercambio de iniciativas entre las áreas para hacer del álbum un verdadero libro completo pero sucinto sobre nuestro país. Con la propuesta, la integración vertical se hace efectiva y provechosa según las ventajas que se explicarán más adelante.

1.4 Interdisciplinariedad

Interdisciplinariedad: entre las definiciones existentes, se puede citar la que plantea Alfonso Borrero: La conveniente articulación de las ciencias o disciplinas particulares y de los diversos círculos epistemológicos o sectores de afinidad disciplinaria, respecto al estudio de problemas complejos y para producir mejores y más integradas disposiciones curriculares, de manera que en ambos casos se llegue a combatir, según convenga, aquella disparatada yuxtaposición de puntos de vista y de asignaturas, fruto del enciclopedismo positivista (Borrero, 1991, p. 17).

1.5 Competencias

En los últimos años el tema sobre competencias como elemento dinamizador de las actividades que tratan de buscar la capacidad práctica, el saber y las actitudes necesarias para desenvolverse en el trabajo de una ocupación o grupo de ocupaciones en cualquier rama de la actividad económica, ha matizado un número cada vez más creciente de cambios en los sistemas de formación de trabajadores y la utilización de medios, métodos y formas de enseñanza dirigidas a que el aprendiz o trabajador adquiera la capacidad necesaria para el trabajo con la precisión de tres componentes (Herrera, 1999).

En general las variadas definiciones del concepto de competencia se identifican con diferentes tendencias a las que se afilian de una forma u otra sus autores, siendo las que más se destacan en el plano internacional la Conductista, Funcionalista y la Constructivista, de las cuales exponemos a continuación una síntesis de sus principales características (L. Mertens, 1996).

Constructivista: Valora las relaciones mutuas y las acciones entre los grupos y su entorno, pero también entre situaciones de trabajo y de superación. Construye la competencia no solo a partir de la función que nace del mercado, sino que concede igual importancia a la persona, a sus objetivos y posibilidades.

1.6 Competencia Comunicativas

"Las Competencias Comunicativas son el resultado de procesos permanentes, complejos, dinámicos y eficaces de interacciones expresivas y representativas dentro de contextos socioculturales asumidos y valorados por los actores comunicantes en las situaciones cambiantes de la realidad histórica y las exigencias de la comunicación Intra e intercultural" esta definición de Miguel Ángel Vargas nos abre el campo de visión que debemos tener en cuenta al momento de incluir este tipo de competencias en nuestro que hacer educativo

1.7 Competencias Del Area De Informatica

Los planteamientos actualmente establecidos por el Ministerio de Educación Nacional para hacer de la enseñanza de las ciencias un espacio para que los estudiantes usen sus ideas y construyan diferentes propuestas a los problemas de la vida a generado una nueva conceptualización sobre la evaluación que apunta a cumplir con esta necesidad lo que ha hecho que se entienda el aprendizaje como una actividad de resolución de problemas en los cuales es necesario tener competencias en el saber hacer, saber que hacer y saber ser, es decir, en lo procedimental, conceptual y actitudinal. Estos elementos son procesos lentos de aprendizaje que solo pueden ser consolidados incluso a lo largo de años por lo que la evaluación tradicional basada en objetivos finalistas ha venido siendo complementada con los indicadores de logros que apuntan a unificar diferentes grados de mejoramiento en la consolidación de las competencias.

En mira a alcanzar estos objetivos hemos definido una competencias básicas de nuestra área, que mucho tienen que ver con las competencias de otras áreas, para alcanzar así una competencias básicas institucionales. Desde este punto de vista hemos alcanzado una transversalidad entre las asignatura de informática, español, alemán y ciencias de la siguiente forma:

Las competencias básicas en informática son:

- **Razonamiento lógico:** Al hablar de razonamiento podemos afirmar que es pensar y exponer razones acerca de alguna situación por resolver; al agregar la palabra lógica es la ciencia del raciocinio y como ciencia tiene sus propias leyes.
- **Solución de Problemas:** Existe un problema cuando el objetivo que se trata de alcanzar no puede lograrse directamente con los elementos de que dispone la persona. Por tanto, la solución reclama una creación nueva. Si se dispone ya de las respuestas o de un proceso lógico preestablecido, más bien podríamos decir que se ha utilizado un hábito.

Pero, además, ante problemas auténticos, es frecuente que la solución no logre alcanzarse directamente o mediante un proceso lógico ya preestablecido. A veces, para llegar al objetivo es necesario, por ejemplo, ir en dirección contraria.

- **Competencia para el Manejo de la Información (CMI)** que permita afrontar la búsqueda, evaluación, organización y uso de la información proveniente de fuentes muy variadas pero ricas en contenido.
- **Competencia para valorar el trabajo en informática:** involucra todas las acciones de tipo interpretativo, argumentativo y propósito orientadas a la toma de posición respecto a las actividades asociadas al trabajo en informáticas.
- **Competencia de socialización o transversal:** Esta competencia tiene que ver con el proceso de socialización del alumnado, es decir es inherente al desempeño social. Esta competencia contribuye en la formación de una ciudadanía segura de sí, con un alto nivel de autoestima, preparada para la búsqueda de desafíos, con habilidades para trabajar en equipo, para negociar, saber escuchar, y comunicarse con las demás personas, capaz de asumir y liderar ideas para transformar y/o mejorar el entorno. Implica además, capacidad de coordinar intenciones y consecuencias; capacidad de ponerse en el lugar del otro, entender su perspectiva sobre una situación, nivel de desarrollo de la autonomía, de forma que actúe siguiendo criterios o razones en lo que cree y puede defender. Esta competencia se evalúa desde situaciones de la vida cotidiana.
- **Otras tipos de competencias:**
 - Establecer condiciones – lo que implica interpretar y argumentar.
 - Plantear, argumentar y contrastar hipótesis - implica argumentar y proponer.
 - Interpretar situaciones – significa comprender afirmaciones, gráficas, cuadros o esquemas relacionados con situaciones.

1.8 Biculturalidad

Para dar referencia a este término, tomaré como la filosofía del colegio: “La identidad del Colegio Alemán está fundamentada en su carácter bicultural. Por esta razón, la Institución propende por la difusión, conservación y enaltecimiento de las culturas colombianas y alemana.

2. Justificación De La Propuesta

La informática como base de la interdisciplinariedad, es una línea de trabajo que se pretende implementar, para ampliar el uso de la tecnología informática actualizada, además de un

recurso que mejora y agiliza los procesos, como una alternativa de integración entre las áreas de formación que intervienen en el proceso educativo.

En la realidad educativa a la cual pertenecemos, el Colegio Aleman de Barranquilla, se realiza el intercambio de estudiantes con Colegios de Alemania a través de la visita del grupo de estudiantes de grado 10º (Klasse 11) a Alemania para interactuar directamente en la sociedad de ese país y con una de sus instituciones educativas. Este intercambio se constituye en la alternativa más concreta de integración bicultural que le da esencia a la naturaleza del colegio. Para que los estudiantes que realizan el intercambio sean verdaderos protagonistas de la integración, esta institucionalizada la elaboración de un trabajo ilustrado a manera de texto-álbum-atlas que presenta información global sobre la historia, geografía, institucionalidad, expresiones de identidad y otros varios aspectos de Colombia, redactado en lengua alemana, llamado el Kolumbienmappe ().

Hasta el momento de la presentación de esta propuesta la elaboración del Kolumbienmappe se había constituido, por tradición institucional, en un ejercicio de crecimiento personal del estudiante, en función de que al recopilar y organizar información sobre su país, además de afianzar los conocimientos que sobre este tiene, despierta sus sentimientos de pertenencia, identidad y orgullo nacional, necesarios para presentarlos de manera clara e ilustrada, a los estudiantes alemanes y a la familia que lo recibirá en el intercambio. De igual forma, la elaboración del álbum en lengua alemana le exige a cada estudiante desarrollar al máximo el nivel de dominio de ese idioma que se requiere para un desenvolvimiento óptimo en el intercambio. Estos propósitos del Kolumbienmappe se podría decir que se han venido alcanzando evidentemente.

La necesidad de diagnosticar los alcances que actualmente tiene esta estrategia pedagógica de integración, no implica desconocer ni modificar los propósitos loables que vienen lográndose en la cualificación de la formación integral de los estudiantes.

En materia de continuidad y aprovechamiento del trabajo históricamente acumulado, lo que hasta el momento esta estrategia aporta a la institución es muy pobre o discreto. Porque cada promoción de estudiantes de grado 10 realiza sus álbumes sin beneficio de inventario de lo que han realizado las generaciones anteriores. Lo que implica que el nivel de profundidad y la ampliación de lo que se investiga sobre Colombia permanece estático en la tradición académica del Colegio Aleman.

De igual manera, en lo referente a la integración vertical del currículo, o al proceso de interacción entre las áreas, lo que se ha venido a aprovechando con el Kolumbienmappe, también es muy escaso para el desarrollo institucional. Con respecto a la vinculación de todas las áreas en proceso de elaboración del álbum, es válido decir que se ha venido desaprovechando el aporte pedagógico que significa el área de tecnología e informática en el mejoramiento de los proceso comunicativos en la formación de lo estudiantes, porque el trabajo se exigía manuscrito y no intervenía de forma alguna el valioso recurso del computador.

Es así como nace la idea de sistematizar el trabajo del Kolumbienmappe de los estudiantes de klasse 11. Uno de nuestros objetivos, es poner en marcha un Cd-rom interactivo, creado por ellos, en tres idiomas e integrar todas las asignaturas, para darle cuerpo a un trabajo que nos compete y vivenciamos cada día, en torno a lo que es nuestro país. Con esto de pretende mostrar a Colombia de una forma distinta al exterior, con una información actual, fotos multicolores y escrito con un lente de juventud, ya que está hecho por los estudiantes, para jóvenes y adultos de otras culturas.

3. Desarrollo De La Propuesta

¿Cómo podríamos lograr esto? El uso del computador y de sus programas toman otra dimensión cuando el estudiante lo hace parte de su quehacer académico para lograr más eficiencia en la búsqueda y selección de información, así como una mejor presentación de ésta, en una forma animada e interactiva que le permita finalmente estructurar su conocimiento. Programas como Flash, Microsoft Front Page, Microsoft Power Point, Corel Photo Paint y Microsoft Internet Explorer, nos permiten hacer una mezcla muy interesante para sacar un

producto de calidad que reúna lo anteriormente expuesto. Por tal razón, estos programas se utilizan en la propuesta.

El otro objetivo que perseguimos con este trabajo es el de desarrollar y potenciar, las Competencias en Manejo de la información (CMI) en los estudiantes, como un nuevo reto que debemos afrontar los docentes colombianos, ya que estas competencias requieren de habilidades, que podemos llamar “nuevas” en el ámbito educativo. Nuestros estudiantes pasaron de buscar, en tres o cuatro libros; o una o dos enciclopedias, a enfrentarse a más de 36 millones de páginas web en la Internet.

Esto los pone a pensar y decidir cuando se enfrentan a un ruido informático (muchísima información, más de 500 páginas) ¿Qué información me sirve y cuál no? ¿Cuál de todas estas páginas es relevante para el trabajo que debo presentar? ¿Cómo filtro la información? ¿Copio y pego?. El trabajo se hace más arduo cuando al momento de consultar ocurre el silencio informático, la respuesta del navegador es cero páginas o cambie la forma de búsqueda.

Frente a un gran tema a investigar por el estudiante, los docentes debemos redactar una Base Orientadora de la Acción (BOA) donde se explique lo que se espera del trabajo para que él seleccione la terminología apropiada que exprese el concepto o tema de investigación, formule una estrategia de búsqueda que incluya las diferentes fuentes de información y entienda las formas como éstas están organizadas, para que así esté en capacidad de analizar los datos encontrados, catalogarlos por su nivel de importancia o prioridad, profundidad y beneficio de la investigación. Si el estudiante no posee una buena BOA o no se le proporciona, como docentes estamos llevándolo a adivinar lo que queremos y al final el resultado nunca nos satisface.

De cara a estas competencias, nos reunimos un grupo de docentes para llevar a cabo un proyecto que les fuera significativo a ellos y que les sirviera de referencia para futuras investigaciones.

Se hizo una reunión con los coordinadores de área informándoles sobre las dimensiones del proyecto y su impacto en el futuro; luego cada coordinador elaboró un listado de temas que él consideraba indispensables para ser tenido en cuenta en este trabajo. Con este material se elaboró una BOA y se le entregó un tema a cada estudiante para su investigación y elaboración. También se les entregó un cronograma donde se especificaban las fechas de entrega y revisión del trabajo.

Concretamente, la innovación dentro de la estrategia de elaboración del Kolumbienmappe, consiste en que la realización del Cd-rom se convierte en un trabajo colectivo en el que todo el equipo de estudiantes que van al intercambio se responsabilizan individualmente de indagar sobre informaciones específicas o aspectos diferentes de nuestro país, pero al mismo tiempo asumen la responsabilidad compartida, como equipo de alimentar la elaboración del Cd-rom entre todos y estar pendientes de que este avance en todas sus fases y cuenten luego con un producto igual para presentarlo todos en el intercambio.

El diseño de la interfase estuvo a cargo de dos estudiantes bajo la orientación del docente de informática, ellos con la ayuda del programa Flash 5.0 diseñaron la precarga, la introducción y la interfase base del proyecto (Ver gráfica). La música de fondo, fue elegida y editada por ellos, con la asesoría de los docentes de música. Todo este proceso fue realizado en plenaria en el aula de informática, para que además de afianzarse el dominio de la tecnología como habilidad comunicativa, con el conocimiento de un nuevo programa por parte de los dos estudiantes, el resto del grupo tuviera la oportunidad de observar el procedimiento.

Con el objetivo de hacer el programa más liviano, se utiliza el programa de Microsoft Front Page, para la creación de las páginas en formato html, utilizando códigos para darle más animación al momento de ser consultadas.

En cada página del Cd-rom se desarrolla un aspecto de las generalidades de Colombia, por ejemplo política, historia, geografía, turismo, economía, artes, farándula, etc. La información específica por sub-temas, es recopilada por estudiantes en forma individual, redactada en

alemán inicialmente por cada estudiantes, traducida al inglés por el mismo estudiante con la ayuda de sus grupos de trabajo por aspecto.

El Diseño del fondo de cada página, quizás fue el proceso más elaborado del proyecto, ya que primero fue necesario que escanear las imágenes, bajar algunas del Internet y luego, utilizando el programa Corel Photo Paint 8, se ilustraron los aspectos de cada tema en forma gráfica. Es así como cada tema tiene su propio fondo.

Al realizar cada fase del proyecto con la metodología del seminario taller, es decir que se asignaban individualmente tareas y luego se socializaba en plenaria, fue posible que, al tiempo que avanzaba la elaboración del Cd-rom, se mejoraba el dominio técnico de varios programas que ya los estudiantes conocían dentro del desarrollo formal de los contenidos del currículo de informática. Lo que facilita una mayor valoración, por parte de los estudiantes del dominio de cada uno de los programas, al constatar de manera real y concreta la utilidad de esos programas y la efectividad de su aplicación para determinadas finalidades. A esto le podemos llamar el afianzamiento de un aprendizaje significativo de la informática. Simultáneamente esto permitía que el docente del área de informática evaluara una vez más, y de manera más efectiva el dominio de tales competencias.

Cuando el Cd-rom está prácticamente terminado se realiza una presentación colectiva del mismo por parte de los estudiantes a los coordinadores de área para establecer los parámetros de presentación que serán utilizados al momento de explicar el contenido del material en los colegios de Alemania o a las familias que reciben a cada estudiante. En esta presentación se tiene la oportunidad, además de ensayar la disposición de los estudiantes en materia de socialización, de corregir detalles del Cd-rom en cuanto al contenido suministrado desde cada área y en cuanto a la manera de presentarlo. Esta instancia permite también generar espacios reales de interdisciplinariedad, puesto que los coordinadores de área interactúan entre sí; y principalmente con el área de alemán, como directo responsable del a estrategia pedagógica del Kolumbienmappe. De igual forma el área de informática se convierte, de manera gradual en el área líder del proceso curricular de integración entre áreas y de la creación de alternativas de interdisciplinariedad.

Cada año se retoma el proyecto con los alumnos de las Klases que intervienen en él, para potenciar y desarrollar las CMI, de esta forma se le da una continuidad al trabajo de los años anteriores y elaboramos un material de alta calidad informativa para los estudiantes del colegio, la sociedad colombiana y alemana. Con esta misma metodología se hizo este año para la elaboración del material en español por parte de los estudiantes de klasse 8 y en inglés por parte de los estudiantes de klasse 11 que finalizará para este primer semestre.

4. Impacto Y Conclusiones De La Primera Aplicación De La Propuesta

El Area De Informatica Como Núcleo De La Interdisciplinariedad Se Evidencia En Un Mayor Protagonismo Que Tiene El Area En La Elaboración Del Album.

Es la que propicia el DIALOGO ENTRE las áreas, con el uso de la Intranet y el Internet este proyecto a servido de base para que otras asignaturas también elaboren nuevas estrategias o actualicen las que tienen, con el animo de seguir implementado esta línea de trabajo, que nos ofrece a todos grandes beneficios; hoy en día hemos diseñados otras estrategias, algunas ya están en marcha y darán pronto sus frutos, otras se están incubando. También hemos puesto en marcha otras estrategias que hemos conseguido del portal de EDUTEKA.

La informática pasa de ser solo un medio para las demás áreas y se convierte en un fin porque de la calidad del software dependen los resultados del álbum, Si bien es cierto que hay que tener en cuenta al momento de evaluar todo el proceso, este tipo de estrategias nos muestran que también se debe tener muy en cuenta el resultado final. Dependiendo del resultado obtenido, motivará a las siguientes generaciones alcanzar un mayor nivel de las competencias obtenidas en todas las áreas.

El carácter de memoria histórica acumulativa y progresiva que adquiere ahora el álbum a través del cd lo hace más asequible a otras Klases, desde el kinder hasta el bachillerato, como fuente de investigación para otras áreas del conocimiento.

Mayor adecuación de la estrategia con el carácter cambiante de los saberes que la componen. Siempre se ha querido que la educación que impartimos a los estudiantes este de acuerdo a su realidad circundante que el vive. Esta estrategia le da la oportunidad de estar al día con los cambios que ocurren en nuestro país en las diversas materias que la componen y contribuir a escribir estos su historia.

Concepto de eje temático que tiene el objeto del álbum o sea COLOMBIA es interdisciplinario por naturaleza. Esto nos conlleva a estar siempre en comunicación con los demás coordinadores para así tener un solo norte y reforzar la estrategia pedagógica institucional, la integración vertical y horizontal y las competencias institucionales y del área

Funcionalidad del trabajo al ser presentado como Cd-rom. Esto permite que los estudiantes lleven varios Cd-rom a sus familias y colegios, y los den como recuerdo de su visita y puedan así difundir más una imagen positiva de nuestro país.

Imagen institucional de actualización frente a la tecnología. Esto demuestra que nuestro país no esta relevado ante las tecnologías actuales, ni que el sistema educativo es ajeno a ello. Esto es motivo de gran sorpresa para los alemanes, puesto que ellos no piensan que un país como el nuestro, los estudiantes tengan un alto nivel del uso de los programas de computadoras.

Estímulo o motivación de los estudiantes hacia la tarea del álbum es mayor. El computador le hace más ameno el trabajo extracurricular al tiempo que le ayuda estructura mejor sus ideas al momento de plantearlas y editarlas. Hoy estoy convencido que mis estudiantes disfrutaron haciendo este trabajo y que el interés y las ganas que ponen en cada fase del proyecto los lleva a alcanzar un alto grado de lectura significativa.

Fomento del trabajo en equipo y el intercambio de ideas, temas e información en general. El viejo dicho que "juntos lo lograremos" y "es mejor un trabajo en equipo que los caóticos esfuerzos individuales" se refuerzan en esta estrategia para seguir formando en el ser.

En términos de conclusión es importante señalar que el proyecto dejó un precedente muy significativo en cuanto a la movilidad que pueden tener las estrategias pedagógicas institucional consideradas emblemáticas y tradicionales. Es decir que el proyecto demostró los beneficios de evaluar las estrategias en función de mejorarlas y las posibilidades que tienen la innovaciones pedagógicas en una institución cuando se aplica el concepto de currículo abierto. En el caso que nos ocupa, cabe señalar que el Kolumbienmappe, como estrategia pedagógica institucional no había recibido modificaciones en muchos años y esto le daba el cariz de una tradición inamovible de la institución. Ahora con la implementación del proyecto se constató que no solo es modificable sino que si se evalúa constantemente y se le innovan sus condiciones no solo se cualifica sino que se afianza como insignia pedagógica del carácter binacional del Colegio Aleman

Esperamos que la persona que vea el Cd-Rom se contagie de la alegría y entusiasmo con que fue hecho el trabajo y al final la comunidad alemana y la sociedad colombiana tenga otra visión de lo que es nuestro país.

.