

## CREANDO LÍNEAS DE COLABORACIÓN Y APRENDIZAJE

LIC. DANIEL BALLESTERO UMAÑA  
Escuela San Isidro de Florida  
[daniel.ballestero.umana@mep.go.cr](mailto:daniel.ballestero.umana@mep.go.cr)

---

### INTRODUCCIÓN

Les acaban de entregar las computadoras..... y no las llevan a clases. ¿Por qué no usas la computadora? Se le consulta a las docentes.

Las respuestas a estas interrogantes más repetidas son: “La inducción recibida fue muy...muy leve y no responde a las responsabilidades diarias que debemos cumplir”, “Voy muy lento y no tengo materia para examen”, “van a revisar el cuaderno y no van a encontrar nada”.

Nace la pregunta: ¿Qué elementos son necesarios para resolver estas situaciones? Les vengo a dar el modelo de aprendizaje que estoy implementando con ayuda de la tecnología, que resuelve las interrogantes más importantes antes expuestas, dándome excelentes resultados.

Esta ponencia se trata de la experiencia de mentoría que estoy realizando a compañeros docentes de centros educativos multigrados (Pascua, San Antonio, Grano de Oro, Ojo de Agua, Seis Amigos, Altos de Germania, Cuatro Millas, El Silencio y San Bosco) que están cercanos a mi escuela San Isidro, ubicada en la Florida de Siquirres, donde se está trabajando en procesos de mentoría para tratar de dar respuesta a la pregunta planteada.

“Cuerda de tres dobleces no se rompe fácilmente”. Es muy importante unir las fuerzas de los docentes multigrados. Es por eso que se trabaja en la formación de una red de aprendizaje y colaboración, donde la inducción se va dando en forma directa uno a otros. Se busca la unificación de ideas, de manera que se pueda compartir material que se necesita según el planeamiento de la fecha específica.

En visitas realizadas para la mentoría a mis compañeras, es sorprendente, alentador y motivante la actitud mostrada por los estudiantes.

## OBJETIVO DE LA BUENA PRÁCTICA

- Conformar una red de aprendizaje y colaboración con docentes multigrado de la zona de ...para aprovechar al máximo los recursos digitales que tienen las escuelas
- Demostrar mediante el modelaje diferentes formas de utilizar los recursos digitales para desarrollar contenidos curriculares.
- Preparar a niños en el manejo de herramientas digitales para que después sirvan de apoyo como mediadores de otros estudiantes.
- Compartir aplicaciones web y material multimedia en diferentes formatos sobre temas específicos.

## DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

Una posible solución al problema planteado es usar el software Mimio de la pizarra digital. Este software se aprovecha para adelantar las instrucciones de trabajo y lecturas a utilizar; ganando de esta manera mucho tiempo en escribir en la pizarra y entrar de modo directo al logro del objetivo propuesto en el programa oficial. Además, se utiliza las herramienta de Mimio, que nos permiten darle más dinamismo, sonidos y seguir un proceso consecuente de trabajo, que a su vez resulta más atractivo y llamativo para los estudiantes.

Por otra parte, se utilizan archivos con extensiones SWF previamente descargos, logrando que su interactividad llene de más motivación a los estudiantes; estos archivos se descargan de Internet y se colocan dentro de Mimio. Los estudiantes se llevan para sus casas todo un material, de manera que puedan repasar y lograr mayor eficiencia de lo estudiado en clase. También se les ofrece videos que ilustran mucho mejor el tema en estudio.

Otras herramientas que se utilizan son JClic que contiene un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven **para** realizar diversos tipos de actividades educativas como rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, de memoria, entre otros. Audacity para grabar audios y videos. Atube Catcher para descargar archivos de audio y videos; y Scratch para que se usa para diseñar y programar.

Se ha encontrado material muy valioso con las extensiones HTML, pero estos no se pueden descargar, así que solo se usan en teléfonos y tabletas. Por tal razón, se procedió a investigar para aprender a desarrollar aplicaciones que puedan ser usadas en los celulares y tabletas; decidiéndonos por el Play Store que tiene un costo de 25 dólares para obtener los derechos del desarrollador de aplicaciones, y de esta manera se procede a diseñar una aplicación con respecto al tema estudiado en App Inventor 2.

## RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Como resultado del trabajo realizado, se presenta ejemplos del software Mimeo, con las instrucciones, lecturas, flash incluidos que se utiliza para trabajar con los estudiantes. Asimismo, se muestra la aplicación diseñada por su servidor para extensiones html en tabletas y celulares.

La Mimeo fue replicada en varias escuelas multigrado y una dirección 1, se realizaron entrevistas con los educadores con respecto a la problemática de atender a los seis niveles, y lo que significa el uso de la tecnología de una manera puntual, nutrida y retadora. Los logros son notables.

Hay mucha satisfacción por parte de los educadores al ver el software de la pizarra digital, expresan que el material es excelente, pertinente y muy atractivo para los estudiantes; logrando procesos importantes en relación con:

- El respeto por los ritmos de aprendizaje.
- La aplicación de un aprendizaje activo.
- La mejora sustancialmente el tiempo efectivo de aprendizaje.
- El fomenta de la creatividad, la iniciativa y la autonomía.
- Fomentar el espíritu del trabajo colaborativo.