



UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR

Coordinación de cooperación técnica y desarrollo social

**Aplicación de TICs en la enseñanza de contenidos
sobre alimentación y nutrición en educación básica**

SA-1101

Tutor Académico: Prof. Eduardo González

Realizado por:

Eduardo Enrique Cortejoso Shiera 04-36867

Caracas, Septiembre de 2012.

INTRODUCCIÓN

Este documento tiene como propósito mostrar los resultados y conclusiones obtenidos con la culminación del proyecto, planteado toda la información necesaria para comprender como se llego a esas conclusiones. Esto cumple con la ley propuesta en el año 2005 por la Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela, que establece “los estudiantes de pregrado de Educación Superior están en el deber de cumplir con el requisito de 120 horas de servicio para la comunidad sin remuneraciones económicas durante un lapso no menor de 3 meses para optar al título correspondiente de la República”.

Este proyecto de Servicio comunitario consta de dos facetas una de programación y otra de trabajo directo con los estudiantes de ciclo básico. Esta segunda faceta se llevo a cabo en la Unidad Educativa Fe y Alegría Monterrey en Caracas. Este proyecto ha visto varias iteraciones, este presente iteración se desarrollo en el periodo Enero – Julio 2012. El proyecto busca atender la necesidad de una enseñanza efectiva de temas de salud y nutrición mediante juegos interactivos e intuitivos, bajo la tutoría del profesor Eduardo González. Así, se busca mejorar la formación académica de los alumnos en los temas planteados incorporando técnicas nuevas y efectivas.

JUSTIFICACIÓN

Las guías de alimentación desarrolladas para Venezuela han sido adaptadas a estos programas de educación básica con la sugerencia de diversas actividades didácticas. Sin embargo estas adaptaciones no han tenido una amplia difusión. A pesar de la posible calidad del material propuesto para los estudiantes, se necesita asegurar que la información les llegue de manera efectiva y eficaz.

Bajo la sugerencia del profesor tutor, Eduardo González, se trata de incluir actividades y juegos interactivos basados sobre temas de nutrición y salud. Actualmente es difícil encontrar actividades de estos temas en el currículo escolar y se ve la necesidad de asegurar que la enseñanza de salud y nutrición forme parte de la educación de los estudiantes de colegio.

Se elige como medio de propagación de esta enseñanza los juegos interactivos mediante el uso de un computador debido a que se ha demostrado que estos permiten que el estudiante adquiera destrezas en áreas adicionales de lectura, escritura y comprensión de textos. Adicionalmente, el uso más regular de computadores y aplicaciones informáticas ayuda al estudiante a adquirir habilidades para su futuro desarrollo laboral en un mundo que se hace cada vez más dependiente de la tecnología, y actualmente muchos colegios no poseen muchas actividades para asegurar que estas habilidades se desarrollen.

DESCRIPCION DEL PROBLEMA

La Unidad Educativa de Fe y Alegría Monterrey actualmente no puede brindarles a sus estudiantes la enseñanza requerida en temas de nutrición y salud, como es el caso de muchos colegios de limitados recursos en el país. Sin el aporte de algún ente externo, la enseñanza de buena salud en el ciclo básico sería inexistente.

Para solucionar el problema de la falta de aprendizaje, se propone el proyecto de servicio comunitario para la creación y aplicación de juegos educativos e interactivos para estudiantes del ciclo básico. Se proponen entonces 2 actividades fundamentales que sirven como base del proyecto:

- 1) Diseño y Creación de los juegos.
- 2) Actividad en los colegios de supervisión del uso de los juegos desarrollados.

DESARROLLO DEL PROYECTO

Título del Proyecto:

- Aplicación de TICs en la enseñanza de contenidos sobre alimentación y nutrición en educación básica

Objetivo General:

- Incorporar la computadora en las estrategias didácticas de los contenidos sobre alimentación y nutrición contemplados en los programas de educación básica a través del desarrollo de aplicaciones educativas interactivas

Objetivos Específicos:

El proyecto propone los siguientes objetivos específicos para plantear de manera más específica y adecuada su desarrollo:

- Seleccionar las actividades educativas de interés para la comunidad a partir del diagnóstico y actividades sugeridas en el diseño instruccional expuesto en el trabajo especial de grado “Programa de educación nutricional interactivo para escolares que usan internet”.
- Desarrollar aplicaciones haciendo énfasis en la interactividad de la aplicación con el usuario.
- Participar como facilitadores de maestros y alumnos en la realización de actividades instruccionales sobre los contenidos presentados en las aplicaciones interactivas

Ejecución de Actividades Realizadas:

Como ya se estableció en la introducción de este documento, la distribución de actividades se vio separada en dos fases principales. La primera consiste en el planteamiento de separación del trabajo y la selección de juegos, y luego del desarrollo de los juegos seleccionados. La segunda fase consiste en el trabajo ya directo con la Unidad Educativa Fe y Alegría Monterrey de Caracas.

En la primera fase, se decidió que dos integrantes se encargaran de desarrollo de juegos mientras que el tercero, quien escribe el este informe, se encargara de la tarea administrativa de actualizar el portal de juegos y asegurar el funcionamiento correcto de la pagina planteada, llamada "Nutrijuegos". Durante esta fase de desarrollo se mantuvo contacto con los demás integrantes para asegurar que la actualización de la página se hiciera de manera adecuado, con controles semanales para asegurar que se cumpliera los objetivos planteados.

La página de actividades tiene 7 unidades distintas, cada uno representando temas distintos:

- Dieta Balanceada
- Alimentación / Desnutrición / Obesidad
- Fibra, Frutas, Vegetales y Hortalizas
- Comer en Familia
- Sal
- Agua
- Ejercicio

En cada una de estas actividades hay diversos juegos y actividades que pueden realizar los estudiantes. Es en estas que se decidió desarrollar juegos distintos y asegurar el buen funcionamiento de la pagina.

La segunda fase consistió de visitar el colegio y supervisar y guiar los estudiantes mientras desarrollaban las actividades y juegos puestas en la página de Nutrijuegos. Estas actividades, más una la enseñanza de los temas relacionados de cada juego, permitió desarrollar esta actividad como había planteado. Junto con la coordinación de los profesores y docentes de la unidad educativa, la actividad se llevo a cabo de manera adecuada y ordenada, y hasta se logro llevar críticas constructivas y recomendación de parte de aquellos que se involucraron el llevar la actividad a cabo.

En la tabla siguiente se presenta las actividades planteadas con las horas establecidas:

ACTIVIDAD	CRONOGRAMA	HORAS
Selección de los juegos a ser implementados.	Semana 1 16/01/12 – 22/01/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 2 23/01/12 – 29/01/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 3 30/01/12 – 05/02/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 4 06/02/12 – 12/02/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 5 13/02/12 – 19/02/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 6 20/02/12 – 26/02/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 7 27/02/12 – 04/03/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 8 05/03/12 – 11/03/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 9 12/01/12 – 18/03/2012	8
Desarrollo de aplicaciones y reunión de punto de control	Semana 10 19/03/12 – 25/03/2012	8

Formación Docente para Trabajar con Alumnos	Semana 11 28/05/12 – 3/06/2012	8
Formación Docente para Trabajar con Alumnos	Semana 12 4/06/12 – 10/06/2012	8
Participar como Facilitadores de maestros y alumnos en el uso de las aplicaciones desarrolladas	Semana 13 11/06/12 – 17/06/2012	8
Participar como Facilitadores de maestros y alumnos en el uso de las aplicaciones desarrolladas	Semana 14 18/06/12 – 24/06/2012	8
Presentación a la Comunidad Docente: Logros, Beneficios y Limitaciones	Semana 15 24/09/12 – 01/10/2012	8

RELACION DEL PROYECTO TRABAJADO CON LA FORMACIÓN ACADÉMICA DEL ESTUDIANTE

Dentro del currículo de un estudiante de Ingeniería en Computación, como es el caso del que desarrolla este informe, la inclusión del proyecto de servicio comunitario sirve para fomentar áreas que no estaban contempladas totalmente en el resto de las materias. Particularmente para un ingeniero de Computación, se ve la necesidad mezclar la capacidad de comunicación interpersonal con individuos quienes no poseen la misma especialización con la habilidad de desarrollar un proyecto tecnológico intuitivo y de alta calidad.

La Universidad Simón Bolívar siempre busca la excelencia en sus estudiantes, y para la verdadera excelencia se requiere una aptitud multidisciplinaria para resolver cualquier situación que puede enfrentar un egresado. La exposición a la máxima cantidad de experiencias nuevas reforzara el conocimiento adquirido dentro de la casa de estudio.

Además de la finalidad de mejorar el rendimiento de un estudiante, el proyecto de servicio comunitario también logra despertar una conciencia social que debería llevar el estudiante. La apreciación por las distintas realidades y situaciones que afronta cada Venezolano es aporta al crecimiento personal de un estudiante, algo que no se debe valor menos que el crecimiento profesional. La satisfacción personal que se puede llevar uno al mejorar la calidad de vida, de alguna manera u otra, es una contribución muy importante del servicio comunitario.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Utilizar juegos interactivos con una mezcla de enseñanza más tradicional resulto fructífero, ya que los estudiantes, en su gran mayoría, mostraron una actitud positiva a la actividad y adquirieron el conocimiento deseado al final de la actividad.
- Se debe cuidar el lenguaje utilizado en algunos de los juegos planteados, ya que a veces la terminología para los estudiantes es muy avanzado considerando que el proyecto está destinado para grados de primaria, particularmente 4to grado. Se recomienda simplificar el lenguaje para los estudiantes.
- El contenido de los juegos a veces también requiere un nivel de comprensión muy alto para los estudiantes. Se recomienda revisar el nivel del contenido propuesto en algunas de las actividades, particularmente aquella que hablan sobre los nutrientes particulares, como es el caso de la fibra.
- A veces se repite el mismo estilo de juego para varias secciones de juegos distintos. Esto muchas veces resulta aburrido para algunos estudiantes jugar el mismo juego varias veces. Se recomienda más variedad en los estilos de juegos.
- Para comprobar que tan efectivo fue el aprendizaje logrado, se recomienda incluir en el proyecto un formulario o examen que deben llenar los estudiantes al final de la actividad. Esto permitirá un resultado fácil de analizar para subsiguientes fases del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

- Ley de Servicio Comunitario del Estudiante de Educación Superior. Asamblea Nacional. 29 de agosto de 2005.
- Formulación de proyectos del Servicio Comunitario. Lic. Gustavo Maíz, [Power Point], [consultado en Septiembre de 2012].
- Introducción al Servicio Comunitario. Lic. Gustavo Maíz [Power Point], [consultado en Septiembre de 2012]