

TU VOTO VALE

Autores:

Cristian Alexander Alonso Méndez

Harol Hernán Torres Neuta

Miguel Angel Diaz Mateus

Institución Educativa:

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Resumen

El papel de la escuela no solo se limita a la enseñanza de conocimientos específicos, también deben desarrollarse procesos para formar “buenos ciudadanos”, por ello la escuela realiza ciertas actividades como la elección de personero para fomentar las acciones participativas en la vida adulta, pero al observar cifras de participación en procesos democráticos se ve claramente que no hay una verdadera reflexión sobre la importancia en la intervención de dichos procesos.

Por ello este proyecto desarrolló una estrategia con recursos digitales junto a una simulación del proceso democrático de votación, con el fin de fomentar una participación democrática crítica y objetiva, donde se rescata la importancia de dichos recursos por su capacidad de interacción que resulta significativa para el usuario; en este caso se utilizaron para lograr un acercamiento al contexto de los estudiantes presentando el actuar democrático por medio de una didáctica novedosa(tecnológica), apoyada por la intervención del consejo estudiantil, con la cual se logró un ejercicio a conciencia por parte de los estudiantes ya que una cantidad considerable de los participantes justificaron su voto y lo relacionaron con las necesidades reales de la institución.

Palabras Clave

Pensamiento crítico, competencias ciudadanas, recursos educativos digitales, participación, TIC.

Summary

The role of the school is not only limited to the teaching of specific knowledge, it is also necessary to developed process to form "good citizens". For that reason the school makes certain activities such as choosing an official to encourage participatory actions in adult life, but when participation rates are observed in democratic processes is clear that there is no real reflection on the importance of the intervention of these processes.

Therefore, this project developed a strategy with digital resources and uses a simulation of the democratic voting process, in order to foment a democratic critical and objective participation, where the importance of these resources is rescued by its capacity of interaction that is significant for the user. In this case they were used to achieve an approach to the context of the students presenting the democratic act through a new didactic (technological), supported by the intervention of the student council, with which was achieved an awareness exercise by students because a considerable number of participants justified their vote and related it to the real needs of the institution.

Key Words

Critical thinking, citizen competences, digital educational resources, participation, ICT.

Introducción

La educación como proceso de formación ha tenido grandes cambios a través de su historia, desde la construcción de saberes en la antigua Grecia por medio de la "Paideia", luego pasando por la época medieval donde las monarquías no se interesaban por el conocimiento y por el contrario era relegado a supersticiones y restringido al clero. Después con la llegada de la industrialización los grandes señores feudales fueron relegados y los comerciantes pasaron a ser la clase emergente burgués con lo cual el afán por el conocimiento y el posicionamiento en la sociedad se vio afectado por cada uno de sus miembros, tomando así relevancia en el conocimiento el cual era adquirido en la escuela, no solo para el desarrollo de una labor específica sino también abarcando nuevos rumbos del conocimiento a nivel de investigación e innovación, actualmente los entes reguladores de la educación han hecho enormes esfuerzos para acoplarse al ritmo de la evolución tecnológica, dichos entes promueven constantemente la implementación de recursos tecnológicos a diferentes áreas del conocimiento como la matemática, geografía, química, etc. Proponiendo así ciertas modificaciones en las metodologías impartidas por las instituciones educativas para lograr procesos de enseñanza-aprendizaje. Al observar la realidad de nuestro país, se ve claramente la poca participación democrática por parte de la sociedad, es aquí donde se plantea que esta situación obedece a ciertas falencias de formación que se originan desde la escuela, ya que desde allí se debe fomentar la reflexión sobre los hechos y eventos que demanda la sociedad. Ahora bien, tomando como referencia la reflexión inicial, se puede hacer un acercamiento hacia los problemas de participación y posteriormente utilizando tecnologías lograr una reflexión sobre los mismos.

El presente proyecto es una iniciativa que tiene como objetivo fortalecer las competencias ciudadanas en la democracia desde el contexto escolar. Se busca generar espacios para la participación crítica de los jóvenes, con el fin que sean ciudadanos activos de los procesos democráticos, con posturas críticas y reflexivas, igualmente se analizan los resultados que arrojan dichos recursos, para establecer si el origen de los problemas participativos pueden ser modificados por medio de nuevas didácticas orientadas por la tecnología.

Planteamiento del problema.

Actualmente se ha evidenciado la poca participación democrática por parte de la ciudadanía. *"En los últimos 52 años, la participación política siempre ha fluctuado en el 56.52%."* (Registraduría Nacional del Estado Civil República de Colombia, 2014) mostrando que el 43.48% de la población no participa en los procesos electorales. Esta problemática

siempre ha sido vista directamente desde el público adulto, ya que estos son los participantes directos en todo tipo de eventos que están involucrados con la participación ciudadana, pero el punto clave de esta situación se encuentra en los jóvenes ellos “son el futuro” y una buena educación desde la escuela sería una buena herramienta para atacar la problemática, no obstante las tecnologías han ido modificando las didácticas para diferentes asignaturas, pero no solo se trata de matemáticas, química o geografía, en el campo de la participación y la ciudadanía se deben plantear nuevas estrategias según los Lineamientos en TIC del Plan Nacional Decenal De Educación 2006 -2016 que desde el tercer apartado del capítulo Desafíos De La Educación En Colombia se ve claramente el objetivo de fortalecer procesos pedagógicos a través de las TIC para el desarrollo humano, la participación social y ciudadana y el manejo de los elementos tecnológicos que ofrece el entorno (Ministerio de Educación, 2006); así pues deben crearse nuevas herramientas y espacios para poder formar un sentido de responsabilidad frente a la participación crítica, así se forman los futuros ciudadanos (mayores de edad) que dejan en manos de terceros los procesos democráticos, especialmente la elección de sus gobernantes.

La escuela como ente de formación tiene la posibilidad de generar experiencias para la participación ciudadana, e incluso ya dentro de sus programas de formación (materias de sociales) se pueden encontrar temáticas relacionadas con la participación, incluso existen las elecciones de personero para incrementar el nivel de participación de los estudiantes; pero lastimosamente esto es visto como algo obligatorio para las directivas de la institución y al momento de tomar decisiones el personero estudiantil tiene voz pero no tiene voto, es decir puede dar ideas pero en escasas ocasiones es tenido en cuenta, es aquí donde cabe preguntarse ¿realmente los jóvenes ven estas temáticas significativas para su vida?, según Benedicto y Morán:

“No se trata, pues, tanto de que las actitudes de oposición frontal al sistema político aumenten entre los jóvenes, como de constatar esa sensación mayoritariamente compartida de que las cuestiones que se adjetivan habitualmente como políticas poco tienen que ver con sus intereses reales, con aquello que consideran importante para sus vidas” [...].Las causas que pueden ayudar a explicar esta situación son múltiples y tienen que ver tanto con las transformaciones que en las últimas décadas están sufriendo las democracias como con el nuevo modelo de juventud que se ha configurado en las sociedades desarrolladas”
(Benedicto & Morán, 2003, págs. 39-40).

Como nos muestran los autores, los cambios culturales que la sociedad ha tenido en los últimos años han modificado la forma de pensar de los niños, niñas y jóvenes en los que respecta a la participación, pero a pesar de que se ve más participación que en años anteriores, aún está distante el objetivo de convertir a los jóvenes en líderes activos en la participación democrática. De lo contrario, si estas condiciones no logran mejoras notables, la sociedad estará condenada a la rutina de elegir sin analizar sus gobernantes y luego de reprochar por su mala elección.

Pregunta Problema

¿Cómo desarrollar procesos que potencien las competencias ciudadanas y la participación democrática en los niños de grado 7 del colegio Celestin Freinet mediante el uso de recursos educativos digitales?

Objetivos

General:

Diseñar una estrategia metodológica que potencien las competencias ciudadanas para la democracia generando así la participación crítica de los niños y niñas del grado 7 del colegio Celestin Freinet.

Específicos:

- Construir un recurso digital que permita tomar acción sobre las problemáticas de participación democrática en la escuela.
- Divulgar a los estudiantes los diferentes los mecanismos de participación democrática en la escuela mediante recursos educativos.
- Fomentar la participación crítica en el proceso democrático en la escuela de los estudiantes a través de los diferentes mecanismos, articulado mediante recursos educativos.
- Fortalecer la apropiación de las responsabilidades sociales acerca del derecho al voto en la institución educativa mediante los recursos educativos para alumnos del grado 7.

Marco Referencial

Tomando el punto de vista del trabajo de Cordero B y Rincón (2013) sobre la escuela como escenario político se evidencia una supuesta educación diseñada para la participación democrática donde la institución educativa no cumple este propósito debido a las diferentes jerarquizaciones que se manejan internamente dentro de las instituciones dejando en último lugar al estudiante donde su opinión es nula o irrelevante. En este documento se muestra varios factores y motivos del porque el estudiante no participa adecuadamente en procesos democráticos; se encontró un profundo distanciamiento en las percepciones de cada estudiante puesto que dichas percepciones están vistas por sus intereses personales y debido a ello siempre es considerado un ser apolítico, no obstante este proyecto demostró lo contrario pues el estudiante tiene su forma particular de vivenciar la política desde sus expresiones de desacuerdo y sus manifestaciones de resistencia.

El trabajo de Durán G, Sánchez L y Soler R (2014) sobre las acciones y procesos participativos en espacios de formación ciudadana desarrollados por los niños nos muestra como una participación constante en el desarrollo de diversas temáticas que involucren a la comunidad desarrolla los procesos democráticos de estos dándoles una vista de la importancia de la participación formando a futuro adultos conscientes de la comunidad y responsables en sus derechos y deberes como ciudadano. Este documento es de gran importancia debido a que plasma una experiencia previa frente a la participación ciudadana en niños niñas y adolescentes en el consejo de la localidad de Fontibón de la ciudad de Bogotá. En conclusión en esta investigación se encontró que las políticas públicas deben ser pensadas en pro del desarrollo de los ciudadanos, realizando así un ejercicio democrático que parta desde la perspectiva de los derechos humanos, observando a los ciudadanos integralmente desde cada área de desarrollo.

Según el trabajo de Forero R,(2003) sobre la influencia que tiene la comunicación y la democracia en la construcción de sujetos políticos donde por medio de la observación y las encuestas realizadas se analiza los diferentes procesos comunicativos que hay en la escuela que ayudan a la formación en el área democrática donde se concluye que la comunicación verbal es una herramienta crucial en la formación de sujetos políticos, debido

a que por medio de esta los estudiantes pueden dar a conocer su aceptación o desacuerdo de determinado tema presentado evidenciando una participación eminente como un ser político en diferentes aspectos como el social, cultural, político y personal representados en discusiones que realizan diariamente con profesores y compañeros de estudio.

Estado del arte

Las propuestas de participación mediadas por medios digitales son algo que organismos gubernamentales han ido planteando desde hace varios años, ejemplo importante de ello es la estrategia de gobierno en línea que busca construir un Estado más eficiente, más transparente y más participativo gracias a las TIC, para ello se cuenta con un portal que presta servicios y gestión de trámites en línea para responder a las necesidades más apremiantes de los ciudadanos, así pues, se realizó una clasificación de los tipos de usuarios que participarán de esta estrategia para lo cual se definieron ciudadano, funcionario, Industria tecnologías de la información, academia, organizaciones, cada uno con su particular interés de actuación:

- **Ciudadano:** *Son los principales beneficiarios de la Estrategia, ya que con ella tienen a su disposición una amplia oferta de trámites, servicios y canales de comunicación en línea para interactuar con las entidades públicas. Así mismo pueden participar en la toma de decisiones de asuntos de interés público, hacer sus peticiones, quejas, reclamos y denuncias para manifestar sus necesidades, y exigir el cumplimiento de sus derechos y contribuir en el mejoramiento de la gestión de las entidades públicas (Gobierno En Línea, s.f.).*
- **Funcionario:** *Son los principales encargados de conocer, implementar, garantizar el cumplimiento y monitorear los resultados de la estrategia de Gobierno en línea en las entidades públicas del orden territorial y nacional con el fin de construir un Estado más eficiente y transparente gracias a las TIC (Gobierno En Línea, s.f.).*
- **Industria TI, academia, organizaciones:** *Son actores fundamentales para la estrategia, ya que con su implementación podrán desarrollar alianzas y oportunidades de negocio con las entidades públicas del orden nacional y territorial. Son beneficiados por los acuerdos marco de precios para TI, participan en los programas de fortalecimiento a la industria de TI y en los programas de financiación a proyectos de innovación (Gobierno En Línea, s.f.).*

Pero lo que aquí nos ocupa es directamente el ciudadano, puesto que como individuos es pertinente conocer si las herramientas brindadas por el proyecto eran pertinentes para las necesidades de participación y comunicación con el gobierno, por ello se realizaron diversos análisis de información para rescatar los beneficios y las dificultades que se han presentado a los ciudadanos a través del portal. Primeramente se realiza el análisis de la población en cuanto a la utilización de medios con el fin de obtener una visión clara sobre los canales de comunicación para medir la pertinencia y el uso adecuado del portal, donde se encontró que la mayoría de la población tenía un rango de edades entre los 25 y los 39 años, dicha población señaló aspectos positivos de la utilización de estos medios indicando sus ventajas en cuanto a ahorro de dinero, ahorro de tiempo, facilidad con los trámites.

El proyecto Urna de Cristal fue uno de los que más participación requería puesto que a través del portal los colombianos pueden conocer los resultados, avances e iniciativas del gobierno, hacer llegar sus inquietudes y propuestas directamente a las entidades gubernamentales, y participar e interactuar sobre la gestión estatal, servicios y políticas públicas, creando una relación mucho más cercana entre los ciudadanos y el Estado.

Aquí también se realizaron hallazgos que presentaban las debilidades relacionadas con las percepciones de los usuarios y no con la funcionalidad del portal en sí, es decir que se

trataba de algo más intrínseco en las personas que de fallas a nivel funcional en la plataforma, ahora bien, las debilidades más relevantes fueron:

- Se desconocía esta iniciativa
- Las poblaciones mayores presentaron dificultades en el manejo del portal
- Desconfianza sobre los mecanismos de participación debido a los señalamientos de corrupción sobre el gobierno.
- Baja o nula cultura de participación

Experiencias Implementadas Por El Gobierno

Dadas las necesidades planteadas anteriormente se han desarrollado diferentes proyectos que buscan dar solución a la problemática presentada, dentro de los cuales podemos encontrar:

Proyecto Educalibre: este proyecto busca automatizar los procesos relacionados a la elección de representante estudiantil de colegios; el cual contiene diferentes módulos como: resultados de votación, listado de estudiantes por grado, candidatos a gobierno escolar, administración del sistema, bitácora del sistema. A su favor podemos encontrar que es un software libre y tiene varias versiones de desarrollo pero se queda corto en la labor pedagógica de apropiación de los conceptos propios de la democracia. Adicionalmente es importante resaltar que este proyecto no es solo una solución a nivel de control de votaciones si no que es un paquete de soluciones a la medida para los colegios dentro de las cuales se encuentran control de visitas a la página web, control de matrículas, control de logros y un software de gestión académica para profesores. Dentro de sus desventajas se puede encontrar que sus interfaces no son muy llamativas y es necesario un conocimiento técnico en sistemas para adecuar este software a las características especiales del colegio (Premio Movilización Social Digital, s.f.).

Proyecto Software: así también a través de este proyecto se realiza el control de las elecciones de representante estudiantil el cual permite validar la identidad de los estudiantes, resultado en tiempo real, generación de tarjetones y certificados electorales, al igual que el proyecto anterior encontramos que es un software dedicado únicamente para control de las elecciones y no como medio pedagógico. Sus Interfaces gráficas son muy llamativas, así también este software no es gratuito y tiene un costo que se ve reflejado en la parametrización que se aplica para colegio; adicionalmente hace parte de una solución integral donde se ofrece una plataforma de evaluación web, certificados de estudio, sistema de carnetización digital, control de pagos y cartera web entre otros.

Democracia 7-24: Este software desarrollado por estudiantes tiene como innovación el control de inscripción de votantes por medio de huellas dactilares y la implementación del mismo en pantallas táctiles, pero al revisar la parte pedagógica del proyecto no cuenta con un desarrollo apropiado dado que se centra en la funcionalidad y no en el fin educativo del software desarrollado ⁵ Dentro de sus debilidades se encuentra que no tiene soporte de frente al desarrollo realizado dado que fue un proyecto a nivel educativo únicamente y no visto para ser comercializado; sus interfaces gráficas son llamativas y combina tecnologías biométricas lo que hace que sea muy seguro de frente al plagio en las elecciones (Alcaldía 724, s.f.).

Metodología

El enfoque propuesto en esta investigación fue Cualitativo, tomando el modelo de investigación de acción participativa con los estudiantes del grado 7 del colegio Celestin Freinet.

Etapas de desarrollo

Análisis:

En esta etapa el proyecto tu voto vale se encaminó al análisis de la problemática presentada por lo tanto fue necesario realizar un recolección de datos iniciales para continuar con el proyecto, recolección que se realizó a través de las siguientes herramientas: Encuestas a los diferentes actores (Estudiantes, Padres de Familia, Profesores), también se entrevistaron cuatro padres de familia y dos profesores toda esta información fue tabulada como registro e insumos del proyecto de investigación.

También se solicitó al colegio celestin freinet que nos facilitara una bitácora con las acciones realizadas por los últimos 5 representantes estudiantiles del colegio, esto para confrontar su acción de frente a las propuestas realizadas.

Posibles Soluciones:

Se realizó un rastreo de soluciones a la problemática presentada desde lo académico encontrando que se han realizado algunos esfuerzos por parte del gobierno colombiano, igualmente de algunos software que permiten la automatización del proceso electoral a nivel de la escuela pero se encontraron que había falencias en la articulación pedagógica de los contenidos y por lo tanto en la transposición de los conocimientos desde el saber - saber al saber - ser. Dentro de las soluciones propuestas se presentaron las siguientes:

- Realizar una página web con un diseño alternativo y contenidos actuales.
- Realizar una conferencia involucrando a los diferentes actores de la comunidad educativa (Estudiantes, Padres de familia, profesores).
- Realizar una cartilla digital que se enfoque en los diferentes aspectos a fortalecer de frente a las competencias ciudadanas.
- Realiza un OVA el cual permite a los estudiantes ponerse en la situación del ejercicio democrático mediante la elección del representante estudiantil.
- Grabar las sesiones para tener una retroalimentación constante con los profesores involucrados en el proceso.

Selección de propuestas:

Al analizar las propuestas se llegó a la conclusión que era necesario articular los diferentes mecanismos presentados, por consiguiente se realizó la elección de una estrategia educativa la cual incluye los ítems descritos (OVA, Página WEB, grabación de sesiones, conferencias y cartilla digital) por esa razón el proyecto tomó fortalezas en los diferentes ítems, los cuales articulados permitieron el desarrollo propuesto por el proyecto tu voto vale.

Diseño de prototipo:

Se realizó la elección de la siguiente metáfora para dar inicio al fortalecimiento de las competencias a nivel de democracia:

“Es el año 2050 la raza humana ha contaminado el planeta tierra poco a poco, en este momento solo contamos con dos meses de aire y con toda la tecnología que tenemos no podemos recuperar el planeta, en un esfuerzo para poder seguir viviendo se encuentra un planeta a 100.000 mil kilómetros de la tierra el cual se cree es habitable por el ser humano. Pero solo se tienen recursos para enviar a una persona para que realice la observación del

planeta y nos indique si es posible habitarlo, esta persona debe tener algunas competencias como lo son: ser objetivo, líder, maduro, estable, enérgico y sobrio. Para este trabajo se han presentado 5.000 mil personas del planeta y es necesario que todos los ciudadanos del planeta tierra elijan al candidato más adecuado, dado que de su gestión depende el futuro de la raza humana, también se nos olvidaba tu también puedes postularte para ser el salvador de la tierra. ”

Basados en la metáfora anteriormente divulgada se procedió a crear avatares con los estudiantes para articular las diferentes herramientas ya descritas con anterioridad, así el estudiante puede tomar dos roles uno como ciudadanos del planeta tierra y el otro como candidatos a realizar el viaje intergaláctico y así salvar al mundo.

La página web, el ova y las conferencias fueron articuladas a través de un grupo cerrado en facebook donde se realizó la interacción con los estudiantes.

Pruebas:

Se realizó una prueba de recorrido para el OVA y la página WEB encontrando algunas novedades que fueron corregidas, además se solicitó a los profesores (Coordinador académico, Director de curso grado 7) evaluar los contenidos antes de iniciar con el proceso, luego de algunas modificaciones de forma se dio el visto bueno para proseguir con el proyecto.

Principales hallazgos:

Se encontró que el 83 % de los estudiantes tuvieron una participación activa en la estrategia pedagógica realizada en el proyecto tu voto vale, el restante 17 % no concluyó todos los contenidos presentados. igualmente se encontró que el 96 % de los estudiantes realizaron una elección del candidato propuesto en la metáfora estableciendo prioridades y objetivos cercanos para solución a la problemática presentada. El 73 % de los padres de familia no tuvieron un acercamiento al proyecto tu voto vale.

La interacción a través de redes sociales permitió el acercamiento de los estudiantes a los contenidos, esto se evidencia en las constantes participaciones en el grupo creado. El ejercicio democrático realizado se propende a través del OVA y se articuló con la cartilla digital lo que permitió que los estudiantes tuvieran herramientas de juicio en la metáfora propuesta.

Novedad y pertinencia:

Se encuentra que el proyecto tu voto vale es novedoso dado que permite articular los procesos cognitivos con las desarrollo de un pensamiento crítico de frente a la elección de representante estudiantil, fortaleciendo así las competencias a nivel democrático de los estudiantes del grado 7 del colegio celestin freinet ayudando a la construcción de sujetos más sabios a la hora de elegir mandatarios mejorando la calidad de vida de la comunidad en la que viven.

Bibliografía

- Benedicto, J., & Morán, M. L. (2003). *Instituto de la juventud*. Obtenido de <http://www.oei.es/valores2/ascportada.pdf>: <http://www.oei.es/valores2/ascportada.pdf>
- Alcaldía 724. (s.f.). *Alcaldía 724*. Obtenido de Democracia 7-24 Software de voto electrónico: <http://www.alcaldia724.com/gobiernoenlinea/servicios/90-democracia-7-24-software-de-voto-electronico>
- Gobierno En Línea*. (s.f.). Obtenido de Conoce La Estrategia De Gobierno En Línea: <http://estrategia.gobiernoenlinea.gov.co/623/w3-propertyvalue-7650.html>
- Ministerio de Educacion. (2006). *Plan Decenal*. Obtenido de Plan Nacional Decenal De Educación 2006 -2016: http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057_TICS.pdf
- Premio Movilización Social Digital. (s.f.). *Premio Movilizacion Digital*. Obtenido de Proyecto Educalibre: <http://www.premiomovilizaciondigital.co/proyecto-educalibre#sthash.afdIYeMo.cBFS0JQJ.dpbs>
- Registraduría Nacional del Estado Civil República de Colombia. (2014). *Registraduría Nacional del Estado Civil República de Colombia*. Obtenido de Así participan los

colombianos en las elecciones Presidenciales: <http://www.registraduria.gov.co/Asi-participan-los-colombianos-en.html>

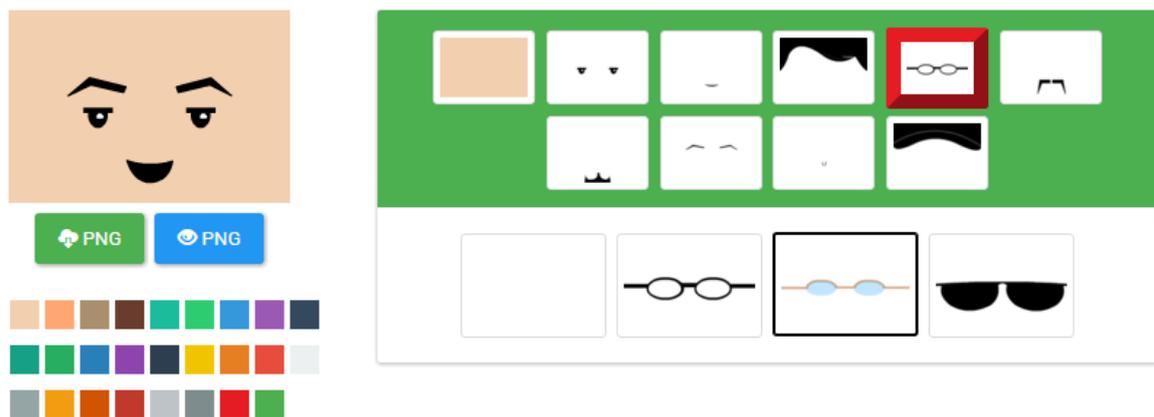
Anexos

Anexo 1 imágenes de Página web

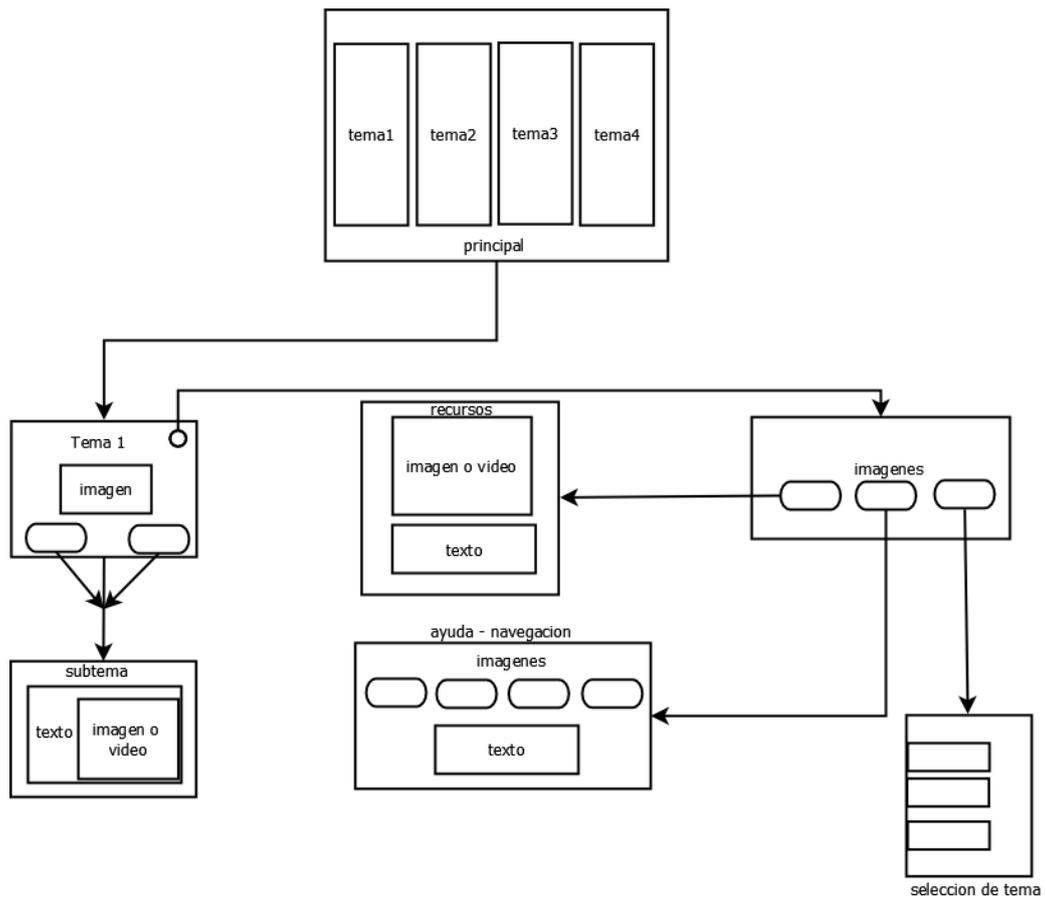




Anexo 2 imágenes Creación de Avatar con librería JQUERY



Anexo 3 imágenes Árbol Estructura Jerárquica OVA



Anexo 4 imágenes OVA - Desarrollo



