

ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN FRENTE AL RIESGO Y LA PÉRDIDA DE LA MEMORIA HISTÓRICA, LA NECESIDAD DE PROTECCIÓN DEL PATRIMONIO Y LOS SABERES ANCESTRALES DE LA REGIÓN CALIMA. LABPOINT - RESTREPO

I.E. Jorge Eliécer Gaitán, Restrepo; I.E. Simón Bolívar, Calima El Darién.

CONTEXTO

En el marco del proyecto “Implementación de una red de escenarios de investigación e innovación, integrado al ecosistema tecnopedagógico, para el mejoramiento continuo de la calidad educativa en el Valle del Cauca”, se busca establecer la estrategia de gestión de recursos y estructuración de proyectos de innovación y emprendimiento que promuevan la aplicación de nuevas economías desde un enfoque territorial a través de redes y alianzas estratégicas.

Como parte del proceso de apropiación y puesta en marcha de este laboratorio zonal, se dio inicio a la implementación de una estrategia de gestión de recursos para proyectos de investigación e innovación, y el fortalecimiento de emprendimientos y proyectos productivos que requieren un enfoque integral que reconozca el contexto específico de cada región, promueva alianzas estratégicas y potencie las economías locales.

El Labpoint Restrepo, está ubicado en el municipio del mismo nombre en el centro del Valle del Cauca, reúne municipios como Dagua, Restrepo, Yotoco y sus veredas. Desde un comienzo el labpoint establece procesos para el trabajo cooperativo de manera que se puedan cristalizar los esfuerzos de los miembros del Labpoint, es así, como se estableció un canal de comunicación por whatsapp que permitió la colaboración entre los diferentes actores interesados y se mantuvo una comunicación dinámica vía correo electrónico.

De esta manera, en el presente póster se presentan diversas soluciones orientadas a una misma problemática. Cada una en distintos niveles de desarrollo, pero que, al ser compartidas, podrán generar una solución integral que aborde el problema desde distintos frentes. Con esta experiencia, se apuesta a movilizar una cultura colaborativa entre las IEO y los actores involucrados, siendo los estudiantes los protagonistas, para transformar las prácticas de Investigación, Innovación y Emprendimiento en las aulas y así lograr que estas se constituyan como laboratorios, impactando la calidad de la educación del Valle del Cauca.

OBJETIVOS

General:

Implementar proyectos de investigación de manera colaborativa desde un enfoque educativo STEAM, frente al riesgo y la pérdida de la memoria histórica, la necesidad de protección del patrimonio y los saberes ancestrales de la región Calima.

Específicos:

- Reconocer problemáticas comunes en el territorio para desarrollar alternativas de solución colaborativas en el Lab Point de Restrepo.
- Diseñar proyectos pedagógicos, didácticos y productivos en las IEO para avanzar en la solución de la problemática seleccionada.
- Ejecutar los diversos proyectos en las IEO aplicando la metodología Design Thinking.

PARTICIPANTES

El proyecto VIVE CALIMA realizado en la I.E. Simón Bolívar de Calima El Darién, contó con un semillero de 28 estudiantes y 5 docentes. El Proyecto ARTQUEOS “Historias enterradas, futuros descubiertos” de la I.E. Jorge Eliécer Gaitán del municipio de Restrepo, contó con un grupo focal de 30 estudiantes y 10 docentes.

Ambas instituciones trabajaron de forma interdisciplinar en los diversos grados desde preescolar hasta grado once, beneficiando de manera directa a 2.159 estudiantes e indirecta a toda la comunidad educativa de los dos territorios.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA STEM+

Importancia de conservar el legado de la cultura calima y proteger su patrimonio

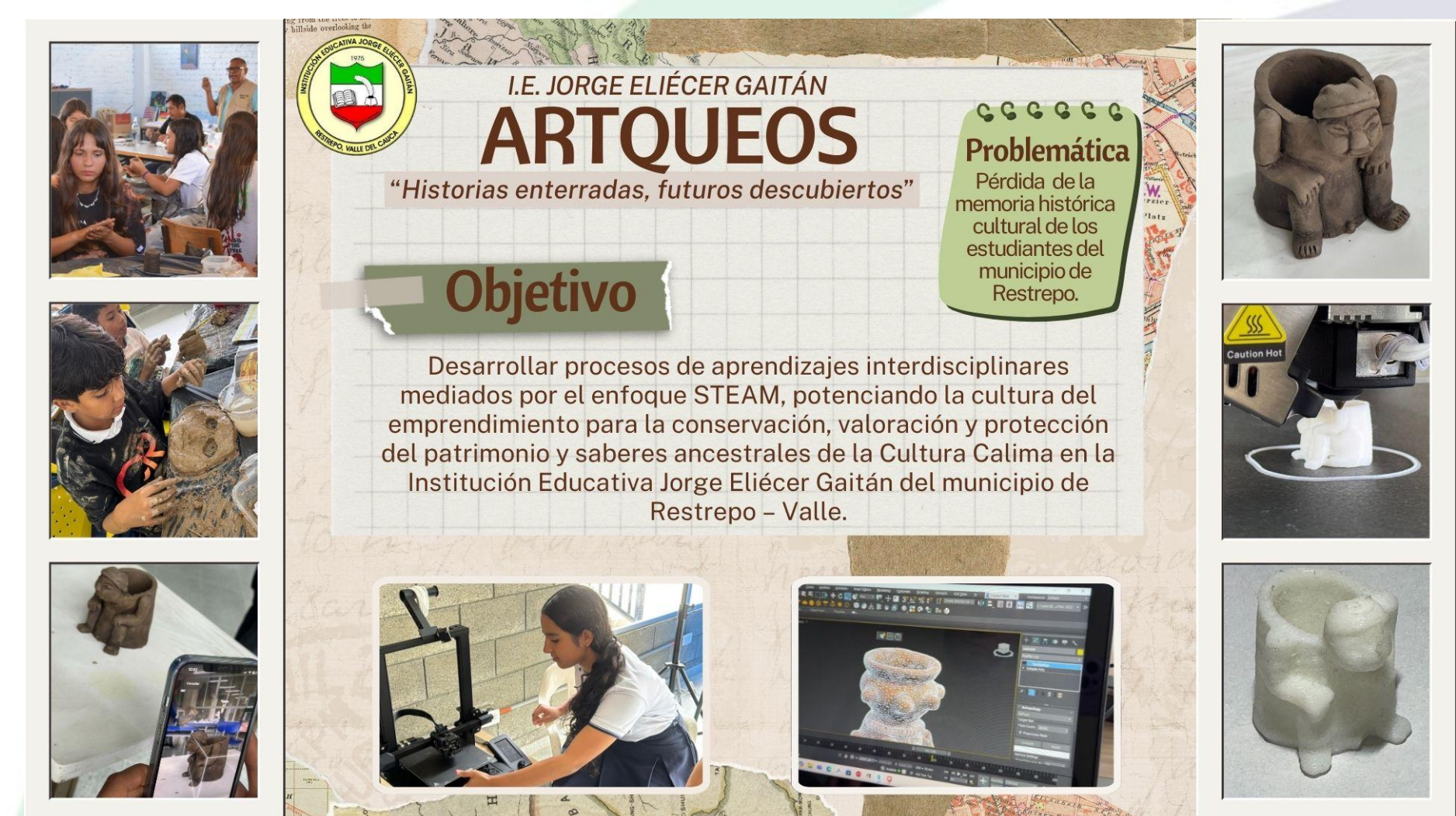
Conservar el legado de la cultura Calima y proteger su patrimonio es crucial para mantener viva nuestra identidad y fortalecer el sentido de pertenencia hacia nuestras raíces. Esta cultura, que habitó la región, es fundamental para comprender la diversidad de formas de vida y la coexistencia en el territorio, promoviendo el respeto mutuo y el reconocimiento de otras culturas. Además, recuperar y divulgar sus saberes, prácticas y productos, como la reutilización de materias orgánicas para abonos y alimentos, no solo nos permite rescatar conocimientos ancestrales, sino también aplicar estos saberes en prácticas sostenibles y respetuosas con el medio ambiente, asegurando que las generaciones actuales y futuras valoren y preserven este importante patrimonio cultural.

Alternativas de solución emergentes en el Lab Point de Restrepo

La difusión de la cultura Calima se puede lograr mediante proyectos pedagógicos productivos que generen conocimiento a partir de salidas pedagógicas, realización de libros, estudio de la gastronomía típica, la creación de piezas artesanales, entre otras, que pueden atraer a los turistas. Es clave comenzar desde las escuelas, aprovechando los recursos disponibles y los saberes transmitidos por la oralidad y los hallazgos arqueológicos. Estos conocimientos pueden aplicarse en actividades pedagógicas que contemplen el uso de tecnología para revivir el pasado. Además, es esencial fomentar la cultura del emprendimiento para la conservación, valoración y protección del patrimonio y saberes ancestrales.

Capacidades STEAM que fortalecen los proyectos propuestos

Siguiendo el modelo STEAM, se han integrado ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas: investigando rigurosamente el pasado, utilizando programas de escaneado, modelado e impresión 3D, digitalizando y registrando actividades mediante fotos y videos. Además, se ha trabajado con matemáticas en el diseño y la proporción de piezas; por medio del arte se han realizado actividades de sensibilización y fortalecimiento de la identidad por medio del arte y técnicas como la alfarería, repujado, dibujo y pintura. Todo ello, mientras se desarrollan habilidades en programación, diseño gráfico, emprendimiento, pensamiento lógico, pensamiento crítico, comunicación de ideas y creatividad.



APRENDIZAJES OBTENIDOS

Trabajar desde un enfoque educativo STEAM, que articula diferentes áreas del conocimiento, nos ha permitido desarrollar habilidades, destrezas, pensamiento crítico e histórico, incursionar en todos los espacios y desde todos los niveles escolares en los que se desarrolla el proyecto. Actividades como investigación, desde una búsqueda rigurosa de conocimientos, saberes y patrimonios ancestrales; desde la tecnología, con registros fotográficos, diseños digitales, modelado en 3D; desde la ingeniería con la incursión y creación de pequeñas obras complejas, el manejo de planos. Las matemáticas, con temas como las proporciones, operaciones básicas, manejo del espacio, y desde el arte, como una expresión y construcción subjetiva que transversaliza los procesos descritos, aportando un pensamiento creativo e innovador y permitiendo prácticas como la pintura, la alfarería, diseño de obras digitales y físicas, escritos, entre otros.

PROYECCIONES

El trabajo realizado en el Labpoint es una oportunidad para hacer alianzas, intercambiar saberes, experiencias, metodologías de investigación que promuevan las economías creativas, el fortalecimiento de habilidades comunicativas y tecnológicas. Este trabajo colaborativo crea un ambiente favorable para facilitar el apoyo de los aliados que se requieren.

INFORMACIÓN DE CONTACTO/SITIO WEB/ PARA CONOCER MÁS:

Esperanza Narváez B; esperanzanb86@hotmail.com |
Érika Rocio Oliveros Martínez; artqueosgaitan@gmail.com |