

## Diseño y ciencias, desarrollo participativo de estrategias comunicativas de aprendizaje. REMONA.

Sanchez Daniela, De Lavalle Robinson, Alméciga Alejandro  
 Universidad Nacional de Colombia  
 Bogotá, Colombia

dasanchezbu@unal.edu.co, radeh@unal.edu.co, eaalmecigam@unal.edu.co.

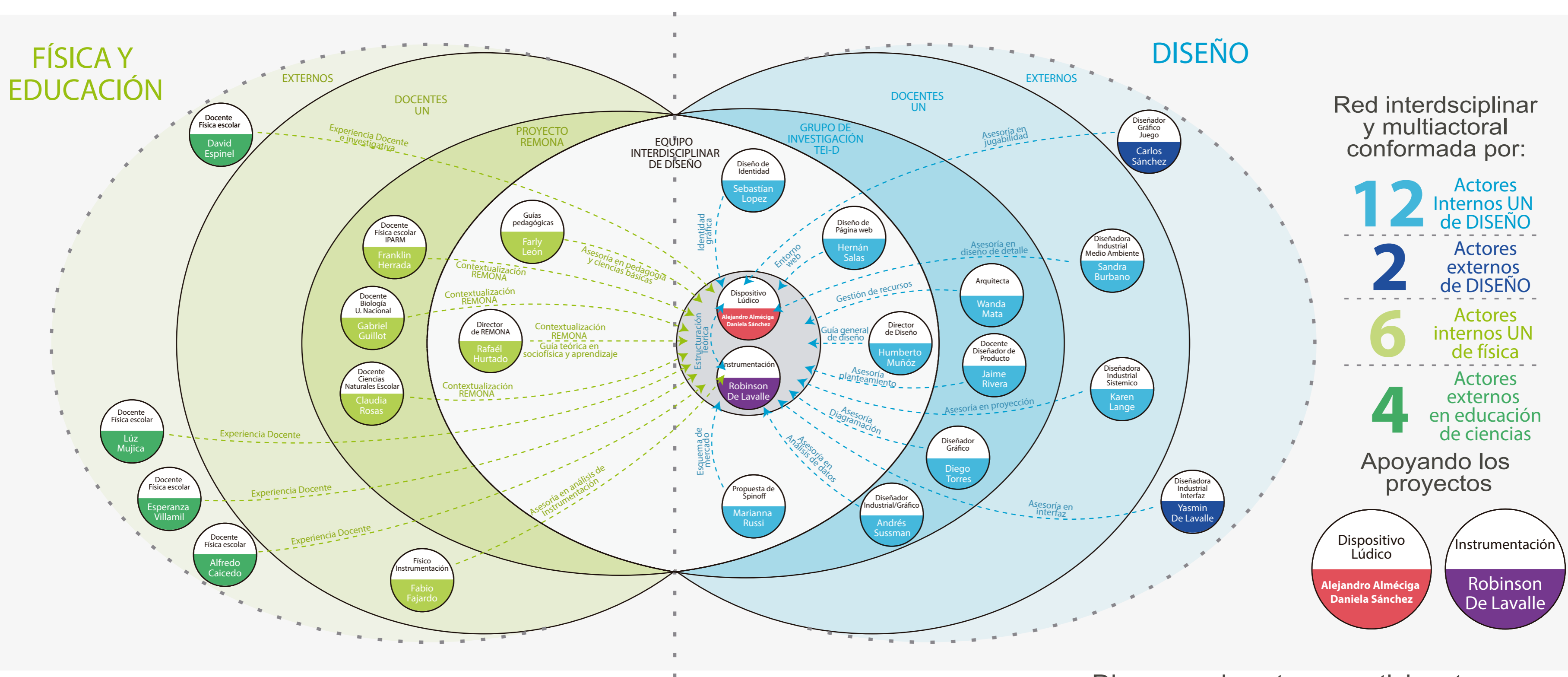


Diagrama de actores participantes,

La necesidad de fortalecer procesos de difusión, sensibilización y apropiación crítica de conocimientos científicos en entornos de aprendizaje, ha abierto la oportunidad para dar lugar a un trabajo interdisciplinar entre el grupo de investigación Tecnología, Experiencia, Inclusión y Diseño (TEI-D) y el espacio de formación Remona (Red de monitores del agua) de la Universidad Nacional de Colombia. Conjuntamente, se plantea desarrollar un modelo que contribuya a procesos de comunicación significativos fundamentados en experiencias científicas asociadas al agua desde su papel dentro de las ciencias naturales y sociales.

Ahora bien, ha sido necesario apropiarse una metodología de diseño que haga partícipe a actores especializados en diferentes ámbitos, entendiendo que un acto de diseño construido desde múltiples voces es capaz de elaborar reflexiones e impactos más significativos para todos los actores involucrados. En este orden de ideas, el enfoque participativo ha sido dado desde cuatro líneas principales: el grupo de investigación como escenario de conceptualización e interpretación integral y sistémico de



Talleres de socialización y co-construcción REMONA,

	Dispositivo Lúdico	Instrumentación
Objetivo	Despertar el interés autónomo y significativo a partir de una selección de actividades lúdico-prácticas orientadas a la construcción simbólica, sensible y reflexiva de los fenómenos asociados al estudio científico vivencial y cotidiano del agua.	Apoyar el proceso de aprendizaje vivencial de conocimientos científicos y reflexiones culturales, sociales y ambientales alrededor del agua y los recursos naturales, mediante el desarrollo de material lúdico/pedagógico instrumental que apoye el desarrollo educativo en el marco del proyecto REMONA.
Función	Operar como dinamizador de los contenidos teóricos en torno a las ciencias naturales y sociales relativas al agua que actualmente presenta Remona, para brindar un acercamiento más vivencial, práctico y lúdico en miras de plantear un modelo comunicativo desde la gestión del diseño.	Operar como insumo y conector de ideas, permitiendo situar y materializar conceptos teóricos. Sistematizar los contenidos y las lúdicas en un conjunto de tipologías de producto desarrollados al rededor de las dinámicas de la comunidad.
Alcances	Proponer un sistema de productos y realizar un modelo de comprobación para ambos proyectos, que permita validarlos dentro de los escenarios donde tiene presencia Remona, con el propósito de estudiar su aplicabilidad en los procesos de aprendizaje significativo de conocimientos, en este caso, de ciencias básicas al rededor del agua.	

Tabla de caracterización de proyectos,

Remona, la asesoría y acompañamiento del director y otros integrantes del proyecto en el horizonte socio físico que guía a este espacio pedagógico, asesorías y seguimientos con profesores expertos en instrumentación y diseño de juegos, y finalmente, los diálogos entablados con docentes de primaria de diferentes procedencias acerca de sus experiencias en el estudio del agua desde el orden metodológico, disciplinar y apreciativo.

Por ahora, el propósito está fijado en elaborar dos modelos comunicativos puntuales que se han consolidado desde dos productos finales: por una parte un **dispositivo lúdico-didáctico**, y por otra, **elementos de instrumentación y medición**, ambos integrando los hallazgos encontrados desde la metodología participativa. Así, este resultado pretende ser validado dentro de uno de los escenarios donde tiene presencia Remona para, eventualmente, confrontar estos primeros hallazgos iterativamente junto a diferentes comunidades y contextos que enriquezcan el potencial de este proyecto.