ENSAYO PROYECTO ENJAMBRE

Enjambre: fomentar una cultura virtual digital ciudadana y democrática de ciencia tecnología e innovación para el desarrollo de habilidades capacidades y competencias científicas y tecnológicas en los estudiantes y maestros.

Es el proyecto de investigación en el cual la mayoría del grado noveno hemos participado con dedicación en grupos realizando una cantidad de preguntas que por medio de la democracia (voto) escogimos una para investigar. Hemos hecho un recorrido de trayectorias de indagación pasando por bitácoras alcanzando ya la octava, las hemos realizado paso a paso.

También hemos hecho trabajos en grupos, investigaciones, exposiciones de personas destacadas como Jean Piaget, dice que el niño desde que da sus primeros pasos se adapta a la vivencia de su familia.

Bertrand Russell nos dice que el conocimiento científico se establece como una relación incuestionable.

Hemos hecho foros, marcadores, buscamos juegos para el desarrollo de la mente como Jenga es un juego de mente el cual con la fichas o tablitas se arma una torre, con el dado sacamos un número y depende sacamos la ficha de la torre así sucesivamente y no dejar que se caiga la torre. Luego fuimos a exponerlo ante algunos compañeros del colegio.

En una de nuestras clases hicimos grupos de a cinco personas en nuestro grado para así analizar preguntas como ¿Por qué los estudiantes o personas optamos por el facilismo? Entre otras, y esto es porque hoy en día todo es más fácil ya que existen herramientas una de ellas la internet, y también porque buscamos el camino más fácil para cumplir nuestras metas.

Por medio de la investigación hemos visto con preocupación el nivel académico y resultados de las pruebas saber en los años anteriores en nuestro colegio Sagrado Corazón de Jesús.

Por esto existe este grupo de investigadores para así estimular nuestro cerebro y mejorar las habilidades.

Nuestro maestro busca estrategias para hacer las clases divertidas y nosotros como estudiantes divertirnos, desarrollar conocimientos y habilidades a través de la investigación y juegos mentales