

COLEGIO GENERAL SANTANDER

Jornada Mañana - Curso 502
Profesora: Martha Consuelo Guerrero
35 niños
Área: Proyecto de vida
8 sesiones en colegio y 8 sesiones en el
laboratorio de Ático



NARRAR UN VIAJE HACIA SÍ MISMO

HISTORIAS DE VIDA EN EL COLEGIO GENERAL SANTANDER DE USAQUÉN

Para Libia Soucarre, docente del Colegio General Santander, conocer a sus estudiantes y entablar una relación afectiva con ellos es el punto de partida de su trabajo. Sus estudiantes son como sus hijos y, por ello, se toma el trabajo de compartirles su vida y de conocer la de ellos. Fue por eso, que tan pronto se le presentó la propuesta de participar en un proyecto de apropiación de tecnologías, sugirió que este girara en torno a la construcción de historias de vida, pues veía que, a partir de estas, se podía enseñar comprensión de lectura, redacción, matemáticas, relaciones humanas, autogobierno y desarrollar habilidades investigativas.

Teniendo en cuenta los intereses y las didácticas de la profesora, se construyó un diseño pedagógico que buscó potenciar la habilidad narrativa de los estudiantes, con el fin de que la construcción de historias de vida facilitara el aprendizaje y la reflexión en las asignaturas de español, ética y ciencias sociales. Siendo este el interés, las tabletas se convirtieron en una herramienta a través de la cual se haría dicha exploración narrativa; el uso de los recursos tecnológicos tuvo, entonces, como fines la creación y la producción, la investigación y el aprendizaje.



Un día antes de la inauguración del aula en la Universidad Javeriana, incapacitaron a la profesora Libia. Inicialmente, le dieron una licencia de 30 días, sin embargo, esta se extendió hasta finalizar el año. En su reemplazo, la Secretaría de Educación Distrital nombró una docente quien estaría solo unos días con los niños, por lo que el rector del General Santander decidió que, si bien era ella quien estaría todos los días con los niños en el colegio, quien acompañaría al grupo de Libia a la Universidad iba a ser la profesora Martha Consuelo Guerrero, docente de segundo grado, con interés en el uso de las TIC para la enseñanza, de manera que ella pudiera replicar los aprendizajes de esta experiencia en su institución.

Este cambio implicó que la propuesta, diseñada para complementarse con la metodología con que la profesora Libia trabajaría diferentes temas en su salón de clase, quedara desarticulada de lo que estaban haciendo los estudiantes en el colegio con la nueva docente y no se pudiera implementar el diseño tal como se había pensado inicialmente.

A trabajar

Al proceso se sumaron Alejandra Parra y María José Isaza, dos estudiantes de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la PUJ, quienes en el marco de su tesis de grado trabajaron con este grupo previo a su llegada al laboratorio en Ático. Durante 8 sesiones, hicieron actividades que buscaban desarrollar habilidades narrativas y periodísticas en torno a la realización del “Noticiero Te Cuento”.

La propuesta de juegos que identifican las características del hacer de las diferentes profesiones y su pertinencia en determinadas empresas fue una forma de llevar a los estudiantes a pensar un poco en su inclinación hacia una determinada profesión, unida a esta la actividad de hablar, representar, dramatizar las dichas profesiones para desarrollar creatividad motivó a la mayoría de estudiantes. Juegos de exploración y de investigación, con observaciones registradas en forma escrita y socialización de la misma.

El llevar a los estudiantes a pensarse como periodistas y a definir cuáles son las actividades pertinentes a esta profesión, amplió la gama de posibilidades de cada niño para expresarse por escrito; en el momento de la puesta en común despliegue creatividad, expresión oral y/o mímica y capacidades histrionicas¹.

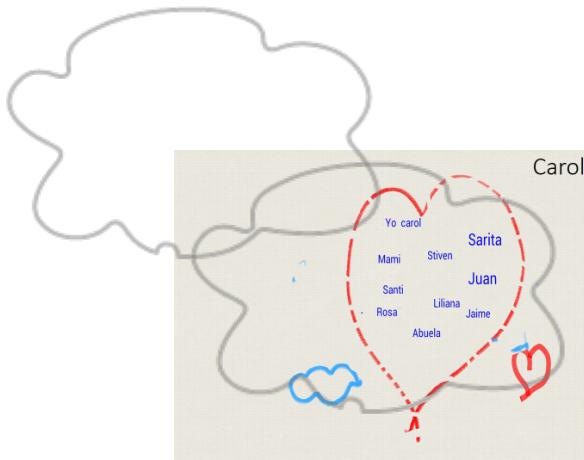
Y llegamos a Ático

Llega el momento de la utilización de las Tablet, expectativa, deseo de utilizarlas... comienza la exploración del dispositivo móvil, lo primero los juegos, se percibe que es la única utilización que los niños y las niñas dan al dispositivo, luego de la exploración y de un poco de juego, los orientadores, intentan retomar la actividad planeada, se consigue en un 50%, de atención, sin embargo, poco a poco se suman más estudiantes, dos o tres quedan aún pegados de los tableros interactivos de los juegos.²

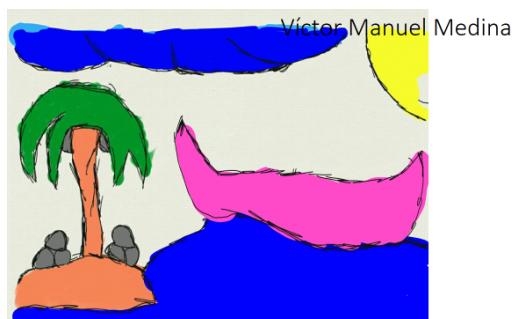


¹ Guerrero, Martha Consuelo. Y CUANDO SE ESTÁ “A PUNTO DE LEVAR ANCLAS PARA JAMÁS VOLVER”, LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, SAMSUNG SMART SCHOOL Y EL COLEGIO GENERAL SANTANDER IED DAN LUZ A UN POSIBLE PRÓXIMO CAMINO. Relato de sistematización de experiencia de la docente. 29 de noviembre de 2013

² Relato profesora Martha.



Carol Buitrago



Víctor Manuel Medina

Dibujo del ser querido, 4 de octubre de 2013

Dibujar los seres importantes fue la puerta de entrada a la vida de los niños y las niñas del Colegio General Santander. Este fue el primer ejercicio realizado en el Samsung Smart School. Para la realización de estos, debieron explorar las diferentes posibilidades de trazo y los colores que les ofrecía la plataforma.

Más adelante, inspirados en el corto [Rescatarme para rescatar](#), reflexionaron en torno al proyecto de vida y a las relaciones familiares. El video fue una invitación a cuestionarse sobre sí mismo: ¿será que estamos tomando las decisiones acertadas para nuestra vida? ¿Estaremos tomando el camino correcto? ¿Nos hemos percatado de cómo nuestras acciones afectan a nuestros seres queridos? ¿Qué nos gustaría cambiar en nuestra vida? ¿Así como el joven del video, tendremos algo que enseñar a los otros a partir de nuestras vidas? ¿Si tuviéramos que contarnos, cómo lo haríamos?

A partir de esta última reflexión, los estudiantes identificaron qué querían contar de sí: ¿Dónde viven? ¿Qué les gusta hacer? ¿Qué nos les gusta hacer? ¿Quiénes son sus amigos? Y, entre otras, ¿Cuáles son sus expectativas en la vida? En la siguiente sesión, a partir de la información que cada uno trajo construyeron los relatos sobre sí mismos.

Muy importante paso antes de utilizar las Tablet fue la preparación de los documentos para la realización del trabajo, el 83 % de los estudiantes desarrollan sus actividades en forma disciplinada y consiguen las metas propuestas en la preparación de información que alimentaría las presentaciones de sus Historias de vida. Los profesores que orientan las actividades no solamente informan, también forman al reforzar la autonomía, hacer compromisos, fomentar el trabajo en equipo, impulsar al liderazgo, formar en responsabilidad y otras competencias que conducen a la convivencia social.³



Mi historia - Video.
25 de octubre de 2013

³ Relato de la docente.

Contarse implica mirarse a sí mismo y seleccionar las palabras que nos cuentan mejor. Nombrarse no es un ejercicio ingenuo, por el contrario, exige interpretar la vida propia y darle sentido. El relato que cada uno construyó refleja los ideales y lo que quieren llegar a ser, pero sobre todo la valoración que de sí mismo se tiene. Es así, como construir relatos sobre sí mismos fue ante todo una invitación a mirar qué de valioso hay en uno.

¿De dónde vengo yo?

Los libros de texto escolares están llenos de historias de personajes ilustres y de grandes relatos nacionales, los cuales estudiamos para aprender del pasado y para comprender las raíces de lo que sucede en la época actual. Pero ¿Qué pasa con la propia historia? ¿Acaso la historia familiar no es igualmente importante para darle sentido a nuestro presente? Para avanzar en la construcción de las historias de vida era necesario que los estudiantes indagaran de donde venía su familia. Preguntarse por su lugar de origen permitiría no solo acercarse al entorno físico y sus características geográficas, sino que sería una excusa para acercarse a la historia familiar.

Los niños y las niñas tuvieron una semana para hablar con sus padres, tíos, abuelos y familiares con el fin de averiguar de dónde venía su familia y cómo era el lugar en el que estos habían crecido. Algunos descubrieron cosas de su familia que no sabían, por ejemplo, fechas de cumpleaños. El reto fue que a partir de lo investigado deberían construir una animación en la que contaran cómo era el lugar del que venía su familia. Tanto los estudiantes como la profesora se dieron a esta tarea, este fue su resultado:



De dónde viene mi familia - Animación. 1 de noviembre de 2013

Investigar cómo era el lugar del que venía la familia era el primer paso para construir las historias de vida familiares. Estas, además de ser un insumo para la construcción de los proyectos de vida, se espera que sirvieran para conectarlas en sesiones posteriores con los hechos de la historia

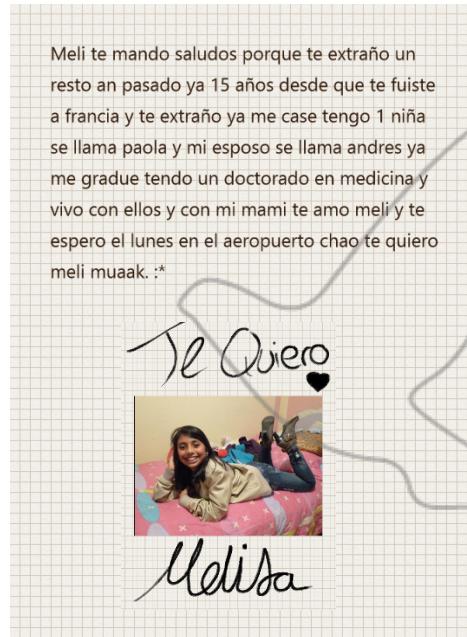
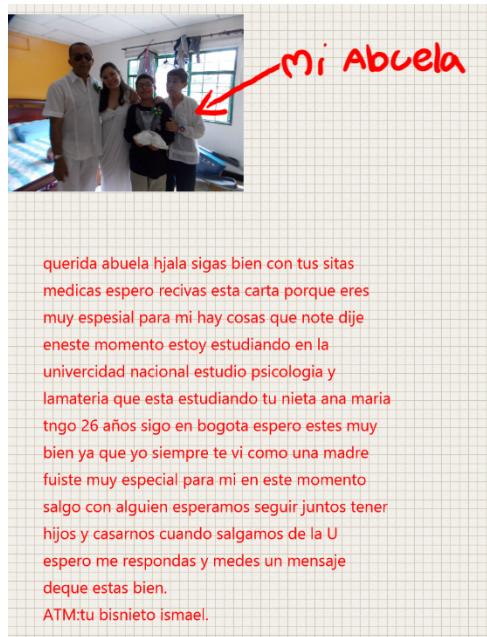
recente de Colombia, sin embargo, esto no se alcanzó a hacer porque el proceso formativo, que estaba pensado para terminarse el día 29 de noviembre, por petición del Colegio, se terminó el 15 de dicho mes. Fue así como en la sesión siguiente a esta se decidió privilegiar el trabajo en torno al proyecto de vida.

En la experiencia vivida con los estudiantes de quinto, el equipo de docentes de Samsung Smart School y algunos estudiantes de la Universidad Javeriana, se pudo comprobar que es real la necesidad de planear y organizar el trabajo, desde el conocimiento del estudiante en su ambiente académico, su aula de clase; que es etapa clave en la planeación de actividades escolares la de indagar sobre los intereses de los estudiantes, el estado del manejo de las habilidades comunicativas (escuchar, hablar, leer, escribir), de la comprensión y seguimiento de orientaciones, del desarrollo de la creatividad, del manejo de la lógica, del desarrollo de la habilidad para el trabajo en equipo, del respeto a la diferencia y a las opiniones, entre otros.

A quince años yo...

Después de haber reflexionado sobre la vida actual y de haber indagado por el origen familiar, hacía falta proyectarse hacia el futuro:

Piensen en una persona que para ustedes sea muy querida. Van a cerrar los ojos y a imaginarla. Ahora van a pensar que durante 15 años dejaron de ver a este ser y no han podido comunicarse con él. De repente, se encuentran con alguien que sabe dónde está esa persona y que les puede llevar un mensaje de su parte ¿Qué le contaría? ¿Qué ha pasado en sus vidas en estos 15 años? ¿Dónde viven? ¿Qué estarán haciendo?



15 años después, así será mi vida. 8 de noviembre de 2013

A pesar de que se indicó al grupo que podían contar su historia como más se sintieran a gusto y de que ya habían explorado diversas formas narrativas, texto, video, animación, todos los niños decidieron trabajar en el SNote y los productos, en general, no evidencian la exploración narrativa previa. Aún así, se destaca que la mayoría de los niños y las niñas identifican qué quieren en su vida a futuro, lo cual demuestra que sí se reflexionó en torno al proyecto de vida.

¿Qué quedó de lo vivido en el laboratorio?

Entrar luego al salón que era como una nave espacial, comentó Lina Manrique, fue algo increíble para los niños de 502, y sí que era una nave espacial, allí pondrían a volar su imaginación, sus deseos, su inspiración estarán en el ciberespacio construyendo su propio conocimiento a través de lecturas, videos, fotografías, canciones, incluso de los mismos juegos que les ayudarían a adquirir destrezas motrices, velocidad de pensamiento, lógica en las secuencias, capacidad para tomar decisiones en forma muy rápida.⁴

¿Cómo se sintieron? “Felices porque aprendimos muchas cosas como editar videos, editar imágenes, hacer historias con dibujos animados y personajes como Selena Gómez, Violetta, Don Quijote”, testimonio de una de las niñas el día de la sesión final.



Relato de los estudiantes sobre su experiencia en el laboratorio. 15 de noviembre de 2013

Cuando los estudiantes llegaron al Laboratorio de Ático, tenían una ansiedad inmensa por jugar con las tabletas y había dificultad para conseguir su atención. Con el tiempo, se logró encauzar este deseo hacia el descubrimiento de sí mismos y de diversas maneras para contarse. En el proceso, se incentivó la autonomía, pues fueron ellos mismos quienes pusieron el ritmo de las

⁴ Relato docente

actividades y fueron descubriendo las posibilidades que ofrecían las tabletas para el desarrollo de las actividades propuestas.

El trabajo se orientó al dominio técnico de aplicaciones que permitieran contar historias en diferentes lenguajes, resultando la tableta una herramienta propicia para la creación y la producción, que permitió a los estudiantes construir relatos de múltiples maneras: texto, dibujo, fotografía, video, animación, etc.

No se logró profundizar en el aprendizaje de todas las áreas incluidas en el diseño pedagógico inicial, debido a que con el cambio de docentes, no se trabajaba directamente con la profesora que estaba cotidianamente con los estudiantes, por lo que fue difícil articular el trabajo de la escuela y el laboratorio en torno a los temas propuestos inicialmente. Asimismo porque, en el camino, se encontró que era necesario conectarse más con los intereses de los niños, que estos debían ser la excusa para trabajar, de ahí que sus vidas se convirtieran en el centro del trabajo.