



HUB
VIVERO

“Cerebremos”
nuevas maneras de @prender

SUSANA GIAMBRUNI



“Celebremos” nuevas maneras de @prender

SUSANA GIAMBRUNI

Maestro innovador se busca.

Soy docente. Durante muchos años estuve al frente del aula. Me alejé de la escuela unos años por motivos personales. Cuando fue tiempo de retomar mi carrera, no resultó fácil volver a insertarme en el sistema educativo. Era ya mitad de año y con una mudanza en curso sonó el teléfono para ofrecerme un puesto de profesora de informática en Kinder.

Recién ahí caí en la cuenta que esos cursos de informática educativa que había hecho casi sin pensar, podían ser la llave de una nueva oportunidad en mi carrera y que alguien estaba confiando en mí para una actividad para la que yo creía no estar preparada. Decidí tomar el desafío.

Estudí, investigué, pregunté, me anote en cuanto curso pude tomar. En ese momento todavía internet era una ilusión en muchas escuelas, no era visto como una necesidad ni para docentes y mucho menos para los alumnos.

Cuando comencé a dar clases, me aburría mucho, a pesar que los chicos estaban encantados de encontrarse una vez por semana con las computadoras ya que en ese momento no todo el mundo las tenía en su casa, yo me aburría. Sentía que enseñar herramientas no era lo mío, que todavía me faltaba algo.

A punto de renunciar, conocí a dos profesoras maravillosas, de las que aprendí muchísimo, quienes me mostraron generosa y desinteresadamente que se estaban gestando nuevas maneras de enseñar y aprender con tecnología y entonces recién ahí vislumbré mi horizonte.

Comencé a ponerle a las clases todas mis herramientas pedagógicas y todas las que iba aprendiendo e investigando. Las clases se volvieron dinámicas y divertidas, los maestros dejaban de corregir cuadernos mientras yo daba clases, se enganchaban en las propuestas y traían sus contenidos curriculares para trabajar conmigo en el aula. Algo había cambiado; la tecnología había dejado de ser propiedad de la “hora de informática” y se había adentrado en forma transversal en las aulas convirtiéndose para algunos casi en una necesidad. Esa transversalidad fue y es hoy uno de mis objetivos permanentes.

En mi vertiginoso desarrollo profesional, fui explorando distintos niveles educativos, comencé con kinder, luego di clases en primaria y finalmente desembarqué en secundaria. Descubrí que cada institución, cada nivel, cada grado, cada alumno, cada docente, tiene necesidades y expectativas particulares, pero a la mayoría nos une un mismo hilo conductor... la necesidad de aprender.

Pero... ¿Aprender qué? ¿Cómo? ¿Para qué?. Ese el propósito de este proyecto.

Alumnos nuevos, nuevas necesidades

Susana Giambruni - Primer Puesto Educador del Año 2014 - Polo Educativo Pilar

En los últimos seis a ocho años, con el advenimiento de internet y el uso masivo de dispositivos, computadoras primero y celulares después, el perfil de nuestros alumnos ha cambiado. Son alumnos hiper conectados, hiper estimulados, multitasking, capaces de hacer muchas cosas en simultáneo, que tienen una lectura diagonal, hipervinculada, una escritura tipo “texting” ,sumamente flexibles, para los que el conocimiento hoy casi no tiene valor, que tienen más información de la que teníamos nosotros a edades muy tempranas y que por supuesto son expertos en el dominio de dispositivos, casi desde la salita de dos. Esta hiperconexión tiene como consecuencia a un alumno más interactivo, creativo, dialogante, participativo, que deja de ser solo consumidor para convertirse en productor de contenidos, que se siente protagonista de una cultura propia.

Las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) están influyendo no solo en el aprendizaje sino en todos los procesos educativos, debemos entonces valorar sus riesgos pero por sobretodo debemos valorar también las grandes oportunidades que nos ofrecen.

Este nuevo escenario influye en el desarrollo cognitivo, en lo emocional y en la socialización de los chicos, de los maestros y de sus familias. Este nuevo escenario está condicionando su manera de ser , la manera de relacionarse con sus amigos, con sus profesores, su manera de aprender , de pensar y de razonar. Son la famosa generación “Touch”, 2.0, 3.0, Y, sobre la cual muchos investigan y teorizan.

A esa generación tan famosa la tenemos todo el día habitando nuestras escuelas, muchas veces sentada en sus pupitres durante casi 8 horas, escuchando clases lineales de boca de sus profesores y maestros, utilizando más de la mitad de sus horas de clases copiando datos en sus cuadernos y carpetas, recitando información y evaluándolos cuantitativamente.

La realidad nos indica que las necesidades de nuestros alumnos cambiaron, por eso no podemos seguir enseñando como hace cincuenta años atrás.

Cuando los maestros dicen que su grupo no tiene interés por nada o que tienen un muy bajo nivel de atención y enseguida se dispersan, yo me pregunto: ¿ Qué estamos haciendo nosotros como docentes para que nuestros alumnos tengan nuevamente ganas de aprender?, ¿Estamos dispuestos a rever nuestras prácticas para cautivar nuevamente a nuestros alumnos?

Muy por el contrario a lo que se piensa generalmente, nuestros alumnos sí quieren aprender, disfrutan que les leamos,que investiguemos juntos, quieren que nos demos cuenta que ellos también tienen muchas cosas para enseñarnos y compartir, que necesitan nuevas maneras de comunicación y que para ellos el valor no lo tiene la información aislada sino en contexto.

Debemos hoy formar a alumnos competentes para su vida futura, un futuro que como escuela es hoy incierto. En la era de la información y de los cambios vertiginosos debemos priorizar entonces formar alumnos competentes en Aprender a Aprender, como la competencia más básica de todas, en ser aprendices permanentes y flexibles para poder adaptarse a los cambios, convertirlos en maravillosas oportunidades de crecimiento y sacar de provecho de ellos.

De esta competencia básica podemos desprender nuevas competencias para una adecuada alfabetización digital: el trabajo colaborativo, las habilidades de búsqueda y filtrado de información veráz y de calidad, la capacidad de síntesis, la orientación al futuro, la creatividad, la concentración,

Cuando tuve la oportunidad de convertirme en Coordinadora de un Proyecto Digital, todos estos paradigmas guiaron mi camino, y puse manos a la obra para no solo cambiar mis clases sino también trabajar codo a codo con los maestros para modificar y potenciar sus prácticas dentro del aula y pensar juntos no solo en aprender con tecnología sino también pensar en una nueva educación.

“San Google” no hace milagros.

En estos nuevos escenarios, según el estudio Living de Learning with Media¹, los jóvenes participan en los nuevos medios de tres maneras distintas:

- Hanging out (perder el tiempo), es la apropiación más conocida entre los jóvenes, algo que hemos hecho todos fuera de la Red y ahora lo repetimos en la misma: pasar tiempo por pasarlo sea por teléfono o por WhatsApp, que permite a los jóvenes socializar con su grupo de pares.
- Messing Around (darle vueltas) No siempre de forma autónoma, pero los chicos logran darle un uso más productivo a las redes, como buscar información, experimentar, editar y compartir video, música fotografía, etc. En este caso ya no estaríamos hablando de TIC sino de TAC o Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento.
- Geeking Out (ser expertos) , lo logran algunos jóvenes que de forma casi autónoma se hacen expertos en lo que les interesa. Implica participación en el desarrollo económico, político, social, etc. Utilizan las TAC para aprender pero también para transmitir conocimiento especializado (Blogs, Redes sociales, grupos) y adquieren un status o reconocimiento social “se hacen visibles”. Estaríamos hablando de TEP, tecnologías para el empoderamiento y la participación. Un ejemplo de TEP es el uso de Twitter en el aula , al que me referiré más adelante.

Como dice Dolors Reig, “establecer alianzas entre el Geeking out y la tarea educativa en distintos niveles, hará que ganen nuestros alumnos, pero sobre todo hará que ganemos nosotros, los docentes, tan necesitados de propuestas de reinención”.

De que internet deje de ser considerada una distracción y empiece a formar parte de la realidad educativa dependerá que surjan nuevas maneras de aprender inspiradas en los valores 2.0 del diálogo, la cultura del compartir, la colaboración, la transparencia y el esfuerzo.

Pero la tecnología por sí sola no hace el milagro de cambiar las prácticas docentes. Muchas veces aunque se tengan los más variados dispositivos, pantallas, plataformas, conexiones a internet de muchos megas,

¹ Ito, M. (2008). Living and Learning with New Media - Digital Youth Research. Retrieved from <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>.

se sigue haciendo con la tecnología lo mismo que se hace con un papel y un lápiz. Las computadoras son cuadernos y las pantallas se convierten en cines en donde se proyectan videos de Youtube que reemplazan la voz del maestro.

Entonces... ¿Cómo llega la tecnología al aula? Cuando comenzamos el camino de la digitalización del proyecto, solo contábamos con un laboratorio de ocho computadoras de escritorio y una cámara de fotos. Pero eso no fue un obstáculo para comenzar a trabajar con docentes y alumnos.

En una primera etapa comenzamos modelizando actividades en las aulas y alentando a los maestros a participar en el desarrollo de las clases. Luego logramos que incorporaran sus contenidos curriculares a las propuestas para que finalmente ellos pudieran pensar en nuevas actividades con herramientas que ya habían probado. Comenzamos a transitar exitosa y paulatinamente el camino de la incorporación de la tecnología con un propósito significativo.

Las respuestas de los docentes a las propuestas eran: "tengo miedo, y si me equivoco, se van a reír de mí, no tengo tiempo para usar tecnología, ¡¡¡ tengo que enseñar!!!, etc, mientras que las respuestas positivas de los alumnos y el interés creciente por incorporar recursos tecnológicos nos sorprendían día a día y nos motivaban para seguir avanzando.

La resistencia a incorporar la tecnología en el aula va de la mano del desconocimiento, del miedo al fracaso, de seguir pensando en tecnología como en una materia especial.

Entonces comenzó el trabajo en particular con cada docente capacitándolo para que se convirtiera en usuario personal de tecnología , para que la tecnología empezara a cobrar importancia en su vida cotidiana, (Messing around) le simplificara tareas, le organizara su trabajo, le permitiera estar comunicado, y fue recién ahí, cuando la tecnología se había convertido en una herramienta útil para el mismo docente, cuando logramos que hiciera una incorporación real y significativa en el aula porque lo hacía convencido de sus beneficios y de su utilidad.

Hoy nuestros docentes gestionan sus propios blogs de aula, que son una ventana de sus prácticas al mundo, participan activamente de las redes sociales profesionales, poseen cuentas de Twitter junto con sus alumnos, se conectan con docentes de otras partes del mundo para intercambiar saberes, participan exitosamente de encuentros y concursos nacionales e internacionales, son reconocidos por la comunidad educativa y fuera de ella. (geeking out)

Aprender a Enseñar y Aprender a Aprender .

La formación de los docentes en los profesorados se enfoca en los métodos en que ellos entregarán los contenidos a sus alumnos, y simplifica al proceso de enseñanza centrándolo en el docente y no en el alumno, relegándolo a una posición pasiva y asumiendo que el aprendizaje se trata de asimilar lo que el profesor presenta.

Creemos firmemente que para pensar en una nueva educación, nuestros alumnos deben estar en el centro del proceso educativo, y que nosotros como docentes tenemos que dejar de ser los que entregamos la información para convertirnos en quienes apoyamos y motivamos a los alumnos para que se comprometan y se involucren con las ideas a estudiar, exploren y desarrollen finalmente la comprensión.

Debemos acercarle temas importantes que valga la pena pensar, porque existe una razón para pensarlo en profundidad, para que experimenten ese tipo de aprendizaje duradero y a largo plazo. Entonces lograremos que los estudiantes no solo aprendan, sino que aprendan a aprender.

Por lo tanto en nuestro proyecto nos enfocarnos más en el aprendizaje, ya que este sucede como resultado de nuestro pensamiento y de encontrarle sentido a lo que estudiamos.

A fines del año pasado estimulados por los líderes del proyecto institucional comenzamos a incursionar en cómo hacer visible el pensamiento y cómo crear una Cultura de Pensamiento, basado en el Proyecto Cero de la Universidad de Harvard.

Al avanzar en el proceso nos íbamos dando cuenta de la gran cantidad de puntos de encuentro entre este proyecto con el desarrollo que el Proyecto Digital había tenido en la escuela.

La idea de generar una cultura de pensamiento al igual que la creación de una cultura digital, es una idea fácil de aceptar, pero llevarla a cabo requiere trabajo, dedicación continua y sobre todo el deseo de asumir riesgos y salir de la zona de confort de las prácticas habituales en el aula.

Rutinas para salir de la rutina.

Nuestra meta como docentes es tratar de entender el pensamiento de los alumnos para poder ofrecerles una enseñanza receptiva que haga avanzar su aprendizaje, en donde se valoran las preguntas y se sabe escuchar las respuestas. Es muy importante en este proceso registrar lo que los chicos piensan, captar los acontecimientos, las preguntas, las conversaciones, y las acciones que hacen avanzar el aprendizaje, para reflexionar sobre el proceso, construyendo una mayor metacognición. Esta documentación ofrece una mirada iluminadora del aprendizaje y de la comprensión de los estudiantes.

Entonces hacemos visible el pensamiento a través de preguntar, escuchar y documentar para ampliar su pensamiento y alcanzar comprensiones más profundas.

Estos procesos o procedimientos se llaman rutinas y pueden observarse desde tres perspectivas; como herramientas, como estructuras y como patrones.

Así como cuando hablamos de la selección de las herramientas digitales y sus propósitos, la selección de cada rutina estará supeditada al tipo de pensamiento que queramos desarrollar, si queremos observar cuidadosamente, describir que hay ahí, construir explicaciones, razonar con evidencia, establecer conexiones, considerar diferentes puntos de vista, captar la esencia y llegar a conclusiones, cuestionarse y hacer preguntas, descubrir la complejidad e ir a mayor profundidad. Además estas rutinas sirven para estructurar el pensamiento de los alumnos y llevarlos a niveles más elevados de pensamiento.

Cuando las rutinas se utilizan frecuentemente en el aula se convierten en patrones que descubren los pensamientos de los chicos y sus ideas como punto de partida del aprendizaje.

Proyectando al futuro con ADN digital.

Sin duda estas nuevas alfabetizaciones han cambiado la manera en que nuestros cerebros procesan la información, hacemos conexiones, en donde el pensamiento flexible que es la habilidad para pensar y encontrar soluciones y respuestas más allá de la memoria cobra una importancia crucial.

Robert Frost dice que “el cerebro es un órgano maravilloso. Empieza a trabajar no bien te despertás y no para hasta que llegás a la oficina”. Yo modificaría esa frase y en nuestro caso diría que no para de trabajar, en muchos casos, hasta que llegamos a la escuela. Nuestra educación actual esta basada en procesar información de lo que ya sucedió, es decir que la gran mayoría de nuestras respuestas se basa en información conocida. Cuando hacemos esto estamos dejando de pensar, nuestras ideas están encasilladas en conceptos y clasificaciones muy determinados. No estamos educando para pensar y menos aún para ser creativos, ya que esto requiere generar asociaciones y conexiones entre varios temas.

Por ello, a esta altura del desarrollo del proyecto nos dimos cuenta que para que se convirtiera en un proyecto integral debía transgredir el universo digital para inmiscuirse de a poco en el proyecto pedagógico del colegio. Si el objetivo era que la inclusión de la tecnología y del pensamiento visible fueran genuinos éstos debían estar presentes en las entrañas de los proyectos que se gestaban en las aulas.

Comenzamos a trabajar junto con los docentes en la planificación de Proyectos basados en el Aprendizaje que les dieran a los alumnos oportunidades de pensar y de hacer visible sus pensamientos.

Aprendimos que los proyectos deben partir de buenas preguntas, preguntas para las que no necesariamente el docente tenga la respuesta, o quizás no haya una respuesta única o predeterminada. Este tipo de preguntas permite que los alumnos vean al docente como alguien que sigue aprendiendo y que se genere la oportunidad de una investigación compartida. Este tipo de preguntas siempre impulsa al aprendizaje hacia adelante.

En estos proyectos la tecnología se encuentra presente en una o varias etapas de su desarrollo, ya sea para motivar, para elaborar, para compartir, para documentar, para evaluar, como producto final, etc.

La tecnología no es el centro del proyecto, la tecnología se convierte en una herramienta más que posee el docente para trabajar para la comprensión con sus alumnos. Cada recurso seleccionado y cada herramienta elegida tiene un propósito. Para lograr ese objetivo, planificar junto con el docente es una instancia fundamental para poder hacer las sugerencias que más le convengan al proyecto. Esta nueva manera de planificar sus clases nos permitió poner al docente en otro lugar, correrlo del lugar del que todo lo sabe para ponerlo en el lugar del guía, del que estimula y acompaña, que también está dispuesto a aprender y a equivocarse. El camino no fue fácil y todavía lo estamos transitando, pero los resultados son francamente sorprendentes.

Alumnos más motivados, curiosos, críticos, interesados en contar lo que están trabajando, multiplicidad de estímulos dentro de las aulas, variedad de recursos tecnológicos, docentes más contentos y comprometidos con su tarea son algunos de los indicadores de evolución de esta nueva modalidad de trabajo.

Para muestra bien valen varios botones...

Muchos son los proyectos que forman parte del Proyecto Digital, pero hay algunos que son especialmente poderosos, que tienen una implicancia institucional y que forman parte del ADN del colegio.

Estos proyectos no son hechos aislados sino que son el resultado del trabajo en equipo de alumnos, docentes y directivos en donde se ponen en juego Valores, Ideas Propias, Emprendedurismo, Creatividad, Innovación, Comunicación, y se sostienen y perduran en el tiempo.

Cabe señalar que proyectos de estas características solo son posibles en contextos institucionalmente favorables, comprometidos, que favorecen y estimulan nuevas formas de aprender y que inteligentemente conjugan los talentos y habilidades profesionales de sus líderes.

Este tipo de contextos, en donde la innovación, la creatividad, el compromiso y el trabajo en equipo son virtudes celebradas y alentadas, se convierten en la tierra fértil para el desarrollo de nuevas ideas y proyectos disruptivos e innovadores acordes a las necesidades del siglo XXI.

La Revolución de las Ideas

En el marco de la materia **Construcción de la Ciudadanía**, en el año 2012 iniciamos con nuestros alumnos de primer año de Secundaria el proyecto “La revolución de las ideas”.

Basándonos en las charlas TEDx (Tecnología, Entretenimiento, Diseño) nos propusimos que los alumnos pudieran pensar una idea propia que tuviera un impacto positivo en su vida o en la comunidad. La elección de la temática a tratar debe ser real, cercana a sus intereses e inspirada en sus gustos o pasiones. Los alentamos a comenzar sus presentaciones con preguntas motivadoras, que cautiven e involucren a la audiencia y les de la posibilidad de pensar e hipotetizar sobre el tema abordado.

La propuesta se realizó de a pares ya que creatividad y trabajo en equipo son conceptos muy ligados porque una idea originada por una persona puede ser el disparador de una nueva idea en otra persona. .

Al culminar el proyecto, los alumnos fueron capaces de desarrollar una idea propia, expresarla claramente, transmitir con coherencia su propuesta, pudieron enfrentarse a una audiencia y fueron capaces de defender su postura para convertirse, a futuro, en participantes activos de la sociedad.

Este proyecto interdisciplinario tuvo en Prácticas del Lenguaje el apoyo necesario para formulación y redacción de la idea y en las Ciencias la investigación, el respaldo y la fundamentación necesaria.

Las Tic/Tac se hicieron presente en el análisis de los videos de charlas TED seleccionadas como

motivadores o disparadores, en las herramientas colaborativas que se utilizaron para elaborar y compartir los textos entre alumnos y docentes para su corrección y sugerencias, en la selección de imágenes significativas para acompañar la presentación oral, en la generación de rúbricas online para evaluar las distintas charlas y en la comunicación que generaron los alumnos a través de Twitter con la creación de una cuenta especial en donde se siguió en tiempo real el evento.

Hoy, en nuestro tercer año de “Revolución de las Ideas” abrimos este proyecto a la comunidad educativa y los invitamos a participar de un encuentro intercolegial en donde nos reunirá la alegría y la emoción de compartir ideas poderosas contadas en primera persona de boca de los chicos. En esta primera oportunidad nos reuniremos representantes de nueve escuelas para ver a nuestros alumnos contar con pasión y vehemencia sus pensamientos, transformados muchas veces en acciones que tienen el poder transformar su entorno, que los colocan a ellos en el centro de la escena, en el centro del proceso de aprendizaje.

Todo por los Chicos (to2xloschicos)

Motivados por una videoconferencia que tuvimos con Juan Carr, su simpleza y su permanente disposición para ayudar a los demás, comenzamos a diseñar el proyecto solidario “Todo por los chicos”.

Desde Construcción de la Ciudadanía iniciamos una profunda investigación sobre los derechos de la infancia, las organizaciones no gubernamentales u ONG, sus funciones, Unicef y reflexionamos sobre los derechos individuales que tienen los niños, su respeto en la sociedad y en el seno de las familias, logrando un debate y un trabajo de reflexión profundo y sensible.

Descubrimos que en muchos casos estos derechos son vulnerados y que en nuestro entorno hay niños con sus necesidades básicas insatisfechas, que no saben donde recurrir a pedir ayuda y protección cuando están en situación de riesgo.

Los alumnos se plantearon la necesidad de realizar una acción concreta y real para ayudar, en donde la tecnología se convirtiera en una herramienta fundamental del proyecto.

Es por ello que decidimos crear un mapa colaborativo, con Google Map, en donde se plasmó toda la investigación realizada sobre las distintas ONG que trabajan por los chicos en distintas áreas, desde el cual se pudiera acceder fácilmente a la localización y la información de las mismas. En una segunda etapa los alumnos diseñaron una aplicación para teléfonos celulares que basándose en la información expresada en el mapa permitiera, a quien tuviera una necesidad urgente, geolocalizarlas y encontrar la ruta más cercana para llegar a ellas.

El trabajo se plasmó en una wiki (excelente herramienta para la construcción colectiva), la aplicación para teléfonos celulares se creó con Appsmakerstore y la geolocalización se realizó a través de realidad aumentada con el App Wikitude. Al día de hoy la aplicación “Todo por los Chicos” ha tenido 700 descargas convirtiéndose exitosamente en un servicio a la comunidad.

Este trabajo, que nació como un desafío propio, lo hemos abierto a la comunidad y al mundo para que otras escuelas se sumen a la convocatoria y participen en el enriquecimiento de la propuesta.

Con esta propuesta los alumnos establecieron contacto con personas que desempeñan roles importantes en la sociedad, buscaron la forma de promover su trabajo mediante las redes sociales, descubrieron que, a través de ellas, también pueden brindar un servicio a la comunidad y se convirtieron en productores de contenidos útiles y de calidad, haciéndose visibles.

Actos escolares y efemérides

En nuestra escuela los actos escolares son pensados como instancias para compartir con la comunidad el trabajo realizado en clase. Trabajamos a través de diversas ruinas de pensamiento para que los alumnos sean capaces de ponerse en el lugar de los protagonistas de la historia, puedan contar los acontecimientos históricos en primera persona, tratando de contextualizarlos, pero también indagando sobre los sentimientos de la época, el contexto histórico, tratando de develar la otra historia de la historia.

La tecnología se entromete en estas construcciones colectivas dando la posibilidad de investigar, hablar con especialistas, corroborar fuentes, realizar líneas temporales y registrar todo lo ocurrido durante las clases. Cada acto escolar es distinto, emocionante, significativo.

“El twitter de San Martín” es quizás uno de los ejemplos más emblemáticos de esta nueva manera de encontrarnos en los actos escolares.

Les propusimos a los alumnos pensar que hubiera dicho San Martín en la red social Twitter si hubiera tenido a su alcance durante toda su vida un teléfono inteligente.

Primero se dividieron en grupos y les asignamos un período de la vida del Libertador. En un único documento compartido comenzamos a detallar los hechos más importantes de su vida, a buscar anécdotas, historias, justificaciones, que pusimos en común en distintas instancias del proyecto.

Luego convirtieron esos acontecimientos en Tweets que tenían como consigna, por supuesto no tener más de 140 caracteres, hacer referencia a los protagonistas haciendo mención de sus usuarios, contener un hashtag que los situara en tiempo y espacio y si lo deseaban, otro hashtag que ilustrara el estado de ánimo de quien lo escribía.

Los alumnos tuvieron que generar las cuentas y los perfiles de los distintos personajes históricos y pensar sobre lo investigado, quien sería seguidor de quien y por qué.

El resultado fue extraordinario, alumnos motivados en conocer la vida de San Martín, haciendo conexiones asombrosas sobre los hechos históricos, haciendo analogías entre la historia y la tecnología y docentes asombrados, comprometidos y sumamente orgullosos del trabajo realizado.

Para la instancia del acto escolar, los alumnos proyectaron el canal de twitter @EILibertador y de a pares explicaron detalladamente el objetivo y el desarrollo del trabajo, justificando y detallando sus tweets. Los chicos decidieron terminar el acto con el fragmento de la película en donde San Martín le habla a sus

soldados antes de la batalla de Chacabuco, poniendo de manifiesto los valores, la valentía y el coraje de alguien que hoy ellos consideran un héroe no porque se lo digan los libros ni sus maestros, sino porque pudieron vivir su vida por un momento en primera persona.

#AValueADay

Este proyecto institucional que se desarrolló en los tres niveles educativos y que involucró a todo el personal de la escuela, alumnos, administrativos, familias y comunidades educativas amigas, tuvo como objetivo poner en escena a los valores y las actitudes positivas, reflexionar diariamente sobre ellos, representarlos en acciones cotidianas y retratarlos en imágenes compartidas con todos los actores del proyecto.

Tomando como herramienta el poderío de las redes sociales, generamos un calendario mensual de valores que fue publicado en el usuario institucional de Twitter en donde con el hashtag #AValueADay cada sala, grado, curso y familia era convocado a retratar y compartir una imagen del valor del día.

A pesar de ser una propuesta de participación voluntaria, se generó un gran entusiasmo que se contagió a toda la comunidad a lo largo de los treinta días que duró el proyecto. Más de 260 fotografías fueron posteadas bajo el hashtag del proyecto.

El objetivo fue generar una construcción colectiva en Twitter de un libro fotográfico sobre valores y actitudes positivas con aportes de la comunidad Northfield y de todas las comunidades amigas nacionales y extranjeras que se sumaron a este desafío.

Este libro fotográfico digital está disponible para descargarlo gratuitamente en los celulares y computadoras y además fue proyectado durante la Feria Anual Institucional cuyo tema fue “Convivencia”.

Buscamos además generar un uso responsable y genuino de las redes sociales y reflexionar sobre la calidad y pertinencia de los contenidos que se publican.

Think BIG

Este proyecto nace con el objetivo de desarrollar la creatividad, el emprendedurismo, la autonomía, y el trabajo en equipo entre docentes y alumnos.

A partir de experimentar en el aula con Google Glasses y Drones, nos dimos cuenta que estos dispositivos, todavía en una fase experimental de su implementación, nos abrían enormes posibilidades de exploración e investigación sobre nuevos usos aún no imaginados.

Le propusimos a los alumnos formar parte del desafío Think Big, para comenzar a “pensar en grande”.

Lo novedoso de este proyecto es que es de participación voluntaria y no está vinculado con ninguna de las áreas curriculares escolares. Los alumnos pueden participar individualmente o en parejas y se pueden asociar libremente, es decir que no necesariamente tienen que pertenecer al mismo año.

Susana Giambruni - Primer Puesto Educador del Año 2014 - Polo Educativo Pilar

La propuesta es que puedan pensar, imaginar y crear un uso innovador para alguno de los dispositivos, explicando concretamente en qué consiste y cuál consideran que es su potencial de éxito, además deben destacar qué problemática resuelve, qué necesidad satisface, a quién va dirigido, y cuál suponen será el público destinatario.

También cada grupo podrá seleccionar a un profesor a manera de “Mentor” cuya función es guiarlos, alentarlos, ayudarlos en la organización, investigación, selección de información, etc.

La convocatoria a postularse para profesor mentor también fue voluntaria, se abrió a todos los niveles del colegio y se inscribieron desde profesores de secundario y primario hasta personal técnico y directivos de la escuela.

Cuando pensamos en una propuesta como esta, lo hicimos convencidos de la necesidad de sacar a alumnos y docentes de su zona de confort para enfrentarlos con un problema, para que puedan preguntarse primero cuántas formas distintas hay de mirar ese problema, cuántas formas hay de resolverlo, en lugar de preguntarse qué saben para poder solucionarlo. Además buscamos generar equipos de trabajo entre docentes y alumnos en donde ambos puedan retroalimentarse, cambiar roles, trabajar a la par en pos de un objetivo en común, en donde, distintas miradas mejoran la calidad de las ideas y las hacen implementables.

Los alumnos contarán también con espacios de consulta con especialistas y charlas online con investigadores en distintas áreas.

Luego de la presentación de los trabajos en donde un jurado evaluará la originalidad de la idea, el impacto en el medio local, sus posibilidades de éxito y la claridad en la presentación de los contenidos, se realizará la selección de las mejores tres propuestas, que se someterán a una instancia de defensa oral.

También se publicarán en las comunidades online diseñadas para el proyecto para someterlas al voto público.

Que nuestros alumnos y docentes sean capaces de pensar creativamente, de forma flexible, compartiendo experiencias, datos, información, dejando de pensar de la manera que lo hacen habitualmente para generar nuevas ideas, que las puedan expresar claramente, que puedan evaluarse y ser autónomos, y sobre todo que recuperen la pasión y la alegría por aprender son algunos de los desafíos de este proyecto.

Conclusión:

Vivimos momentos de cambios necesarios, de imposible retorno, y como educadores tenemos el desafío y la necesidad de actuar. Debemos evolucionar desde la pedagogía de los contenidos a una educación que priorice la proactividad, la generación de preguntas y el espíritu innovador para resolverlas.

Nuestro Proyecto Digital tiene el desafío de reinventarse permanentemente, no es un proyecto estático, varía vertiginosamente a la luz de los avances tecnológicos, pero la sola inclusión de la tecnología no alcanza para sostenerlo.

La sustentabilidad de este proyecto se basa en dos pilares, la formación de equipos de trabajo interdisciplinarios en donde no es tan importante ser experto en el dominio de herramientas tecnológicas, como ser apasionado, creativo y compartir el espíritu del colegio y el apoyo institucional que considera a este proyecto como parte de su ADN.

Es un proyecto que tiene, como vimos en desarrollo de este ensayo, como eje al aprendizaje, la creatividad, la comprensión, el pensamiento crítico, que tiene al alumno como protagonista, que trabaja incansablemente junto a los docentes para generar ambientes de aprendizaje dinámicos y no receptivos, en donde la tecnología es necesaria porque es parte de la realidad cotidiana de nuestros alumnos, que dinamiza, da oxígeno a las clases y porque es la herramienta que acompaña la velocidad del cambio.

Más allá de la innovación tecnológica nos interesa participar de la revolución creativa que todo cambio supone, formar alumnos que sean apasionados, que recuperen la alegría y la emoción de aprender, que descubran sus talentos, que puedan trabajar colaborativamente, que puedan contextualizar, filtrar, que sean capaces de elegir.

La sola inclusión de la tecnología no nos da más certidumbre sobre el futuro... este estilo de educación puede quedar obsoleto con la misma velocidad con que se impone. Por ello es que ofrecemos a nuestros alumnos además de herramientas tecnológicas, herramientas que les sirvan para adaptarse a los cambios, hábitos de mente, estrategias de pensamiento que les ayuden a tomar mejores decisiones, oportunidades de construir comprensión y la posibilidad de iluminar su propio pensamiento para convertirse en aprendices permanentes tanto en el aula como en su vida futura.

Bibliografía:

Dolors Reig y Luis Vilches. (2013) Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas, España, Fundación Telefónica.

Ito, M. (2008). Living and Learning with New Media - Digital Youth Research

Estanislao Bachrach, (2012) Ágil Mente. Argentina, Editorial Sudamericana.

Ron Ritchhart, Mark Church, Karin Morrison, (2014) Hacer el pensamiento visible, EEUU, Editorial Paidós.

