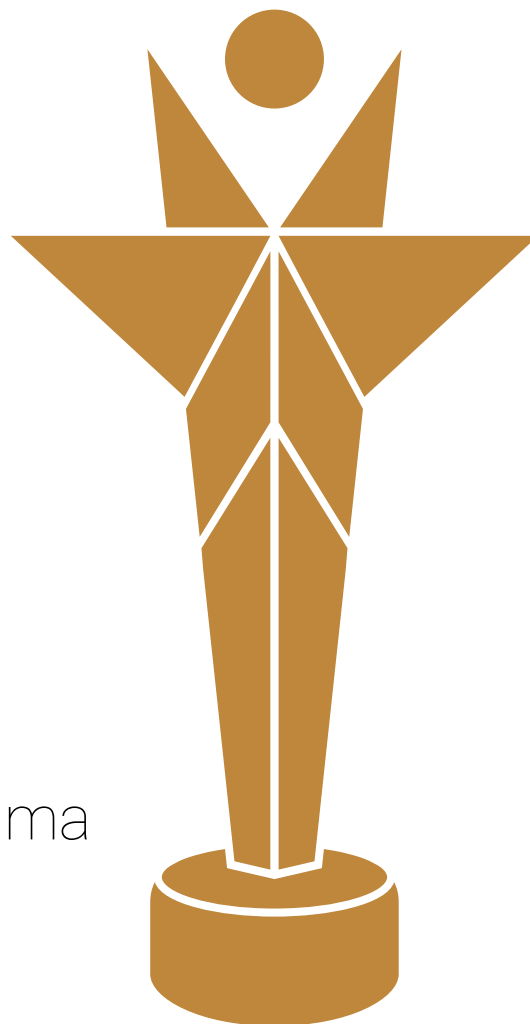


Área: Educación ética

Cartagena, Bolívar



Crear para ser, el juego de la suma

Por: Juan Carlos Burgos Rico

Preguntas que dieron origen a la propuesta

“Formar en y para la ciudadanía es fundamental hoy en día en cualquier sociedad del mundo. Sin embargo, en nuestro contexto educativo esa tarea se hace todavía más necesaria y urgente. Como todos sabemos nuestra cultura se destaca por ser festivo, solidario y fraternal; pero contradictoria y tristemente también muestra el rostro oculto del relativismo invadido de la violencia social, el pandillismo, la pobreza absoluta, la corrupción, los problemas sociales a todo nivel y una marcada cultura del ruido que nos conduce a enfrentar jóvenes sin una clara visión de futuro y sobre todo con bajos niveles de autovaloración; la ironía de la vida los nombre: los jóvenes invisibles...están y no son...”

La I.E Soledad Acosta de Samper es una comunidad con más de 60 años de existencia, ubicada en la Localidad 3, Industrial y de la Bahía. Sus estudiantes, en su mayoría provenientes de las Sedes anexas, se caracterizan por ser estudiantes con ganas de vivir y superar la falta de oportunidades que se generan en su sector. Esta realidad nos llevó a plantearnos tres preguntas fundamentales:

- ¿Cómo educar para convivir y participar valorando la diferencia, la diversidad y el desarrollo de las habilidades para la vida que conlleven a la transformación social de nuestros niños, niñas y jóvenes?

- ¿Cómo abordar principios vitales como “la interioridad y el mejoramiento continuo” y qué estrategias implementar para motivar a los estudiantes a vivenciar la experiencia y la riqueza de la búsqueda interior?,
- ¿Qué espacios podemos crear y recrear constantemente para que los y las estudiantes desplieguen su forma de pensar, su crecimiento emocional-afectivo y su consistencia ética moral sin el temor de ser juzgados y desde allí puedan construir una identidad personal?

Inicialmente realizamos un diagnóstico en el que participamos todos los docentes del área de Ética y Religión, proceso en el que descubrimos una marcada tendencia de bajo nivel de autoestima y de dificultades en el manejo de la autonomía en muchos de los estudiantes y una creciente realidad de conformación de subgrupo. Por otra parte, en el campo familiar se evidencia que existe un nivel bipolar en el compromiso de los padres (unos muy comprometidos y otros muy desentendidos) y en el campo de la vida de grupo. La búsqueda nos condujo a CREER

Para Ser, El Juego de la Suma

Para reforzar el proceso nos basamos en la conceptualización de la Modificabilidad Cognitiva de Feuerstein y aplicamos algunos de sus principios: Todo individuo es modificable y puede mejorar la visión de su mundo. Y nos ubicamos esencialmente en los 6° y 7° grados, desarrollan-

do el encuentro desde la experiencia del aprendizaje mediado, en el que potencia:

- Intencionalidad y Reciprocidad, para redescubrir propósitos de aprendizaje y trabajo cooperativo.
- Trascendencia, para marcar un camino de búsqueda desde el ganar-ganar.
- Mediación del Significado, para reconocer la importancia de la exploración y la retroalimentación constante.

La estrategia: Creer para ser, el Juego de la suma

La Propuesta se apoya en el desarrollo del proyecto de Vida y del Proyecto de Grupo basado en la vivencia de valores nucleares como espacio colaborativo, Para nosotros CREER se encuentra más allá de la simple denominación de lo religioso, si bien el creer implica la fe, también así se denomina el desarrollo de lo trascendente e interior del ser humano, entonces CREER es el punto de partida para alcanzar todo lo que deseamos; por otra parte el SER, nos ubica en una dimensión más constructiva de lo humano, enfrentamos niños y jóvenes de estratos 1 y 2 en los que su realización como personas mucha veces es limitada por el contexto social en el que viven. El SER implica entretejer las posibilidades con los sueños, pero entendiendo que esta realidad sólo se enfrenta con el fortalecimiento en una serie de actitudes, valores y creencias. Y finalmente el JUEGO DE LA SUMA, que les ayuda a comprender que el otro es la extensión

de lo que cada uno pretende, y que cada vez que se acercan a los demás su intencionalidad debe ser la de dejar algo bueno, elementos de transformación y no restar. Se busca potenciar una ECUACIÓN VITAL, si sumamos actitudes, valores y creencias positivas el resultado es un PROCESO DE MEJORA CONTINUA.

El objetivo fundamental de la estrategia es dinamizar con el uso de herramientas Tics el proceso de búsqueda interior a través del desarrollo del Proyecto Personal de Vida para fortalecer las relaciones de grupo hacia una convivencia de crecimiento mutuo.

Creer para ser, el Juego de la Suma, se caracteriza por ser un encuentro hacia la libertad, en el que se potencian las habilidades para la vida, especialmente la autoestima, la empatía, al toma de decisiones, el manejo de las emociones y la asertividad.

Antes de cada encuentro los estudiantes pueden acceder al Edublog de la asignatura. CREER PARA SER (<http://creerparaser.blogspot.com>), así como el trabajo en la Red Social EDMODO, la cual no sólo ha servido para el desarrollo del proyecto sino que ha motivado a otros docentes a acercarse a espacios de formación e implementar muchas de las herramientas que allí se utilizan. En la semana se toma una clase para desarrollar y compartir las fichas del Proyecto de Vida, las cuales guardan en un portafolio y la otra clase para realizar actividades lúdicas, de trabajo personal y colectivo que fortalezcan los saberes propios de la formación religiosa y la formación ética. Tanto en el Blog como en la Plataforma se desarrollan actividades complementarias que les ayudan a desarrollar Competencias Tic, desde las que puedan aprender a gestionar la Información (ubicar, seleccionar y utilizar los datos con ética), desarrollar

la Comunicación, el pensamiento crítico, la solución de problemas y el trabajo en equipo (respetando las ideas, los aportes de todos, la posibilidad de tomar decisiones que los beneficien a todos).

En la actualidad trabajamos con materiales digitales propios y en la creación de nuevos formatos desde el trabajo colaborativo; por ejemplo en este momento estamos implementando el uso de la aplicación SOKIKOM, que nos ayuda a utilizar el trabajo personal y grupal para valorar su participación, actitud de trabajo, cumplimiento, responsabilidad, esta herramienta se hace en interdisciplinariedad con el área de matemáticas.

Otro elemento importante ha sido el poder compartir con muchos docentes las estrategias formativas que les ayudan a orientar su Acompañamiento como Directores de Grupos y la reciente promoción de la creación del Comités para la Transformación integral (CTI) o de Convivencia como exige la Ley. Para esto el proyecto se ha vinculado directamente con la campaña IESAS, VIOLENCIA CERO, desde el cual se gestiona un ambiente de relación que busca formar socialmente a nuestros estudiantes generando un clima de oportunidades exitosas. Esta vinculación como estrategia formativa contribuye al desarrollo de la dimensión emocional de nuestros estudiantes y en un apoyo en la construcción de protocolos del Comité de Convivencia Escolar.

En la actualidad se ha fortalecido la relación con el área de Tecnología con la que se ha mejorado el desempeño de los estudiantes en el uso de aplicaciones y en el manejo de toda la información que se desarrolla en el proceso.

La dificultad que marca el proceso en la actualidad, es el manejo de la adaptación de los estudiantes que llegan nuevos al Colegio en Sexto Grado, para esto comenzamos a implementar un trabajo de proyección hacia las sedes.

El trabajo sigue desplegándose a la comunidad educativa, especialmente de las Directivas las cuales lo han apoyado a tal punto que recientemente ha sido escogido para representar a la SED Cartagena en el Foro Nacional de Experiencias Educativas a llevarse en Bogotá en el próximo mes de Octubre y se ha compartido en algunas de las UNALDES de la ciudad como experiencia significativa. Esta realidad ha traído nuevos retos en el campo de la sistematización de la experiencia, la creación de nuevos formatos

Los resultados, para que no se enreden en las redes

La evaluación está basada actualmente en el estratégico positivo, el cual se alimenta de la filosofía de la Economía de Puntos y que busca acrecentar la administración del conocimiento y del proceso de manera autónoma y con metas claras, para ello se trabaja desde un nuevo instrumento. EL TABLERO GANA-PUNTOS, el cual motiva a los estudiantes en la dinámica del GANAR-GANAR como un elemento clave. También se ha creado el formato del ALBUM DE VALORES - <http://filosofiajoven.wix.com/albumdevalores> - como estrategia para la vivencia de valores para el desarrollo de la autonomía, la libertad y la voluntad.

Se continúa potenciando la autoevaluación y el seguimiento de parte de los líderes de los equipos y la coevaluación para encontrar juntos cómo hacemos lo que hacemos, lo cual ayude al fortalecimiento de la ciudadanía. Los resultados a nivel de convivencia también se han ido observando ya que el Indicador de incidentes ha bajado en los últimos 4 años del 4.5% mensual al 1,3%. También se ha bajado el índice de conflictos generados por el uso de las Redes Sociales, para este proceso el proyecto se ha apoyado en una alianza estratégica con el Programa en TIC –Confío del TIC y en la aplicación de la Encuesta con el apoyo del FORO de GENERACIONES INTERACTIVAS www.generacionesinteractivas.org para conocer Conoce la Generación Interactiva de nuestro colegio, un espacio interesante para generar una nueva formación más acorde a las necesidades de cada grupo de interés.

Impacto social y académico de la estrategia

La estrategia ha mantenido su intencionalidad formativa y en esa dinámica se han ido implementando algunos elementos claves que la fortalecen, por ejemplo el trabajo de los ENCUENTROS DE VIDA, que se realizan con Padres de Familia y en los que se trabajan dos elementos esenciales: socializar el trabajo que se realiza, las innovaciones que se presentan y compartir con ellos presupuestos y creencias que les ayuden a orientar sus relaciones. Han sido encuentros intere-

santes en los que los padres desmitifican el uso del computador en el proceso de aprendizaje.

El trabajo ya ha sido premiado en el campo Nacional, en el Concurso el Blog de mi Clase de Colombia Aprende y Brainpop Latinoamérica en el 2012, desde la cual se ha participado en la plataforma de Brainpop con ensayos cortos acerca de la educación emocional y el trabajo del proyecto de vida; a la vez el trabajo se ha alimentado con la formación permanente del Encuentro Internacional Educared en sus versiones 2011-2012 y 2012-2013. Y en la reciente convocatoria del PREMIO ESPIRAL 2014.

Conclusiones

El estar implementando este trabajo a nivel de la Institución Educativa Soledad Acosta de Samper me ha llevado a observar la importancia de la formación permanente y lo fundamental que es tener una hoja de ruta definida respecto a las buenas prácticas que se desarrollan, a la vez me ha llevado a redescubrir elementos nuevos en la realidad transformadora de mis estudiantes y a valorar todos sus esfuerzos teniendo hoy más claro que la educación es un proceso creativo que no puede ser encerrado en un compendio de recetas fijas, que es importante comenzar a hacer despliegue de nuestras actuaciones para impactar de manera positiva nuestra comunidad y desarrollar en todos nuestros ámbitos el Juego de la Suma.

En mi práctica docente me ha llevado a acercarme más a la realidad de mis estudiantes, a conocerlos y compartir con ellos sus historias personales, lo cual en

gran medida me ayuda a descubrir en la asignatura elementos siempre nuevos para mejorar el estilo relacional con toda mi comunidad educativa.

JUAN CARLOS BURGOS – INSTITUCIÓN EDUCATIVA SOLEDAD ACOSTA DE SAMPER



**MEJORES
PROPUESTAS**
Premio Compartir

2015



Compartir
PALABRA
MAESTRA



Bogotá - Colombia
Julio de 2016
