



Instituto
PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA
Y EL DESARROLLO PEDAGÓGICO
ALCALDÍA MAYOR SANTIAGO DE BOGOTÁ

Tejiendo textos y realidades



Proyecto: "La intertextualidad como estrategia interdisciplinaria de innovación"



Julio César Pérez
María Luisa Niño
Diva Emma Salinas

**JULIO CÉSAR PÉREZ
MARÍA LUISA NIÑO
DIVA EMMA SALINAS**

TEJIENDO TEXTOS Y REALIDADES



TEJIENDO TEXTOS Y REALIDADES

**"La intertextualidad como estrategia interdisciplinaria de innovación"
INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL CED UNIÓN EUROPEA – J.M.
2.000 – 2001**

**PROYECTO FINANCIADO POR EL IDEP
INSTITUTO PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y EL DESARROLLO PEDAGÓGICO**

DOCENTES INNOVADORES

HUMANIDADES

**Julio César Pérez
María Luisa Niño
Diva Emma Salinas
Leonor Daza Avendaño**

MATEMÁTICAS

**María Margarita Duarte
Fernando Picón Reyes**

CIENCIAS NATURALES Y AMBIENTAL

**Alcira Vega
Hernando Villamor**

CIENCIAS SOCIALES

Germán Pino

ARTES

**Rosario Garzón
Martha Roncancio**

EDUCACIÓN FÍSICA

Liliana Molina

RECTOR

José Simón Díaz

COORDINADORA ACADÉMICA

Rina Toro

2001 IDEP – Instituto para la Investigación Educativa
Y El Desarrollo Pedagógico
Alcaldía Mayor de Santafé de Bogotá

Directora General
Clemencia Chiappe

Subdirectora Académica
María Cristina Dussán

Area de Innovación Educativa
Edgar Torres Cárdenas

Area de Comunicación Educativa
María Eugenia Romero

CED UNIÓN EUROPEA – J.M.

Equipo Coordinador
Julio César Pérez
María Luisa Niño
Diva Emma Salinas

Diseño y Diagramación
Jairo Amaya

Fotografía
Fernando Picón Reyes

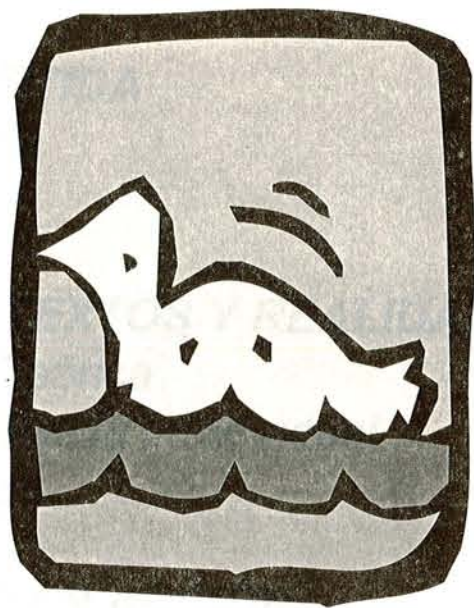
Impresión
William Toscano

ISBN 958-8066-16-6

Este documento forma parte del proyecto "LA INTERTEXTUALIDAD COMO ESTRATEGIA INTERDISCIPLINARIA DE INNOVACIÓN" de la convocatoria N° 01 DE 2000 – contrato 025/2000.

Es Imprescindible reconocer la multiplicidad de voces que día a día se fueron sumando para construir ésta gran fiesta de la palabra y el saber, las de nuestros niños y niñas, padres y madres, personal de servicios generales y administrativos, compañeras y compañeros...

¡Gracias!



"Las obras sucesivas de un escritor son como las ciudades que se construyen sobre las ruinas de las anteriores: aunque nuevas prolongan cierta inmortalidad, asegurada por leyendas antiguas, por hombres de la misma raza, por las mismas puestas de sol, por pasiones semejantes, por ojos y rostros que retornan"

Ernesto Sábato

CONTENIDO

❖ **PUNTO DE PARTIDA**

Un poco de historia

Preámbulo

❖ **COMO TEJER TEXTOS Y REALIDADES**

Fundamentación Teórica

Hacia una competencia intertextual

Rutas Pedagógicas

❖ **EL PROYECTO EN ACCIÓN**

Póngase mosca

Donald en el país de las matemáticas

❖ **SOCIALIZACIÓN**

❖ **PUNTO DE LLEGADA**

PUNTO DE PARTIDA

UN POCO DE HISTORIA

El proyecto de innovación nace de la preocupación continua por revisar y reevaluar nuestro quehacer pedagógico. Conscientes del papel primordial del lenguaje en la pedagogía, los docentes del área de humanidades elaboramos una propuesta que permitiera generar estrategias para interrelacionar los diferentes saberes y abordar el texto como una aventura del significante.

En 1999 se aplicó la primera prueba de evaluación por competencias, donde los resultados de nuestros estudiantes no alcanzaron los porcentajes esperados. Al tiempo, se dio a conocer la convocatoria 01-2000, sobre el uso de los resultados de las pruebas por competencias, en la cual decidimos participar, saliendo favorecidos. A partir de esto, desencadenamos la ejecución del proyecto, contando con recursos económicos y pedagógicos, que permitieron invertir en los elementos necesarios para desplegar la fiesta de las palabras, de los signos y los símbolos.

PREÁMBULO

A medida que se excava y profundiza en los estratos geológicos de un texto, aparecen fósiles dispares supratemporales: diálogo de muertos, de los muertos con los vivos, de pedazos de recuerdos, de citas, de alusiones, de momentos. Por el efecto de una "causalidad acrónica", podemos unir textos cercanos y distantes en un entramado intertextual: suma de infinitos retazos de museo, que podemos tejer y destejer como Penélope. Del texto que se escoge o se recibe, se puede tomar un fragmento y unirlo a un fragmento de otro texto, y de otro, y de otro y así *ad infinitum*: modelo Frankenstein. De lo que se trata –así opera el pensamiento– es de coser fragmentos y detalles; todo depende de la calidad de la sutura. Si no se queda notando el hilo, se tendrá un texto armónico, estructurado y perfecto. Si se queda notando, se tendrá un texto abierto, que se fuga por las costuras y al cual se puede añadir otros hilos humanos y realidades textuales: trama de rencores, cariños, amores o desacuerdos.

Damos a conocer a continuación un tapiz de fragmentos textuales que evidencia una tenue trama de bisagras. Para su uso, amigo lector, puedes escoger cualquier hilo y tejer tu propia ruta de lectura, sumando a su cuerpo un pedazo de tu propio cuerpo textual. A éste propósito, te sugerimos unas de las siguientes rutas:

- 1- La propuesta total de innovación.
- 2- La fundamentación teórica.
- 3- Las rutas pedagógicas.
- 4- Las propuestas o el trabajo de algunas de las áreas
- 5- Las muestras y ejemplos de los niños.

De escoger otras rutas de lectura, lo importante es reescribir el texto con tu acento, tatuar el texto con tu voz. Pues uno de nuestros propósitos con la innovación, es generar – como siempre lo ha sido desde el desarrollo del proyecto– afinidades y controversias, como una muestra de empuje y transformación de la escuela, en el intento de sacarla de caminos...

Sólo nos resta decir con Italo Calvino a propósito de nexos y de rutas:

***"Cada vida es una enciclopedia, una biblioteca,
un muestrario de estilos donde todo se puede
mezclar continuamente y reordenar de todas
las formas posibles".
(Seis propuestas para el próximo milenio)***

PODORTENERTEXTOS Y REALIDADES

El texto como construcción

El texto es una construcción que se realiza en un contexto social y cultural. No es simplemente un reflejo de la realidad, sino un producto de la interacción entre el autor y el lector. El texto construye una realidad que puede ser diferente a la que existe fuera de él.

El texto genera una realidad que puede ser diferente a la que existe fuera de él. El texto construye una realidad que puede ser diferente a la que existe fuera de él.

El texto es una construcción que se realiza en un contexto social y cultural. No es simplemente un reflejo de la realidad, sino un producto de la interacción entre el autor y el lector.

El texto es una construcción que se realiza en un contexto social y cultural. No es simplemente un reflejo de la realidad, sino un producto de la interacción entre el autor y el lector.

El texto es una construcción que se realiza en un contexto social y cultural. No es simplemente un reflejo de la realidad, sino un producto de la interacción entre el autor y el lector.

El texto es una construcción que se realiza en un contexto social y cultural. No es simplemente un reflejo de la realidad, sino un producto de la interacción entre el autor y el lector.

El texto es una construcción que se realiza en un contexto social y cultural. No es simplemente un reflejo de la realidad, sino un producto de la interacción entre el autor y el lector.

El texto es una construcción que se realiza en un contexto social y cultural. No es simplemente un reflejo de la realidad, sino un producto de la interacción entre el autor y el lector.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Bajo el concurso de lo interdisciplinario se propuso una cooperación y un consenso dialógico entre las disciplinas, lo que implicaría una ruptura total con los métodos de enseñanza propios de las habituales rutas pedagógicas de nuestra institución. El giro metodológico implicó: construcción y reconsideración de los objetos problémicos, conflicto de los métodos propios de nuestras rutas comunes, ruptura de los límites de cada disciplina para aumentar las unidades de análisis, replanteamiento de las funciones de los espacios pedagógicos (construcción de un museo interactivo, servicio más activo de la biblioteca y espacios deportivos), cambio en la relación sujeto – objeto y en la relación maestro – alumno.

En términos generales, la interdisciplina asume la complejidad del conocimiento para dar cuenta de una realidad también compleja, diversa, múltiple y en continuo movimiento. Posibilidad que permitió repensar la realidad, no exclusivamente desde cada una de las disciplinas, sino desde la búsqueda de estrategias que logran el diálogo entre las ciencias humanas, las matemáticas, las ciencias de la naturaleza y las artes.

El concepto bisagra que se vislumbró como posibilidad de conexión entre las disciplinas fue la intertextualidad. Proceso que implica la incorporación de otros textos al texto que se lee o se construye. Al decir de Barthes (1994),

“Eso es lo que pasa en el texto (...) está eternamente entretelado de citas, referencias, ecos, lenguajes culturales (...), antecedentes o contemporáneos; que lo atraviesan de lado a lado en una amplia estereofonía”

Dentro de un texto se encuentra, aparte de las significaciones, las referencias extratextuales que le dieron origen. Se trata de saberes especiales, hechos vividos o textos ya leídos con los que conectamos el texto que intentamos comprender o producir.

En este sentido, tres factores definen la intertextualidad:

- 1- La naturaleza dialógica: el texto es como un inmenso diálogo entre bloques de textos, diversidad de voces, de saberes, mezcla de medios, de materiales y del emparejamiento entre lo visual, lo plástico y lo verbal.
- 2- La apertura: responde a la destrucción de la noción unívoca del texto. El texto se abre a la participación efectiva de un lector (observador), pues lo que importa en la intertextualidad son los nexos que se establecen.

- 3- El placer del texto (Barthes): es el texto que consigue " la transparencia de las relaciones del lenguaje" o el espacio donde ningún código tiene algún poder sobre otro y está asociado con el disfrute dentro de un proceder productivo – hedonista.

Para efectos del desarrollo del proyecto, cabe decir entonces que existieron dos maneras de asumir el texto, y por supuesto, dos maneras o regímenes de lectura: una llamada lectura cerrada, que ve en el texto algo articulado, centrado, formalmente supeditado a una estructura profunda que define el tipo de discurso y la integridad del texto (Van Dijk); y la otra lectura, denominada abierta, toma en cuenta los juegos del lenguaje, la superficie, los detalles, los fragmentos, la polifonía, las citas; en síntesis, una lectura en la que se mezclan las escrituras (Barthes). Expuesto esquemáticamente:



El proyecto recurrió a los dos regímenes de lectura. Considerando que, para el desarrollo intelectual e integral del niño y el joven, las dos miradas deben ser complementarias.

HACIA UNA COMPETENCIA INTERTEXTUAL

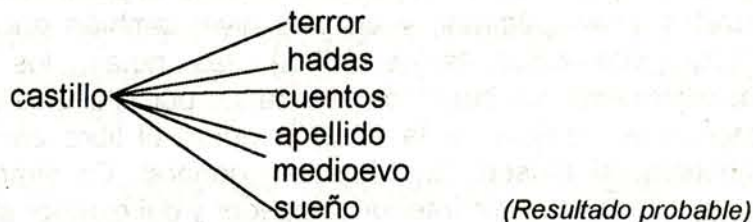
Se habla de competencia intertextual al hacer referencia a aquellas capacidades con las que cuenta un sujeto para comprender, argumentar y producir textos a partir de otros textos, dentro de un contexto sociocultural determinado. Veamos algunas de ellas asociadas al campo del lenguaje.

APERTURA TEXTUAL

Responde a la capacidad de conocer y de referirse a las propiedades sintácticas y semánticas de las expresiones, sobre el contexto particular de comunicación. En este nivel, el lector recurre al léxico tal como se recurre al diccionario. El problema para tal propósito era vencer la apremiante sublexicalización de nuestros estudiantes, impedimento en el desarrollo de las capacidades comprensivas, argumentativas y propositivas. Para su efecto, se promovió una cooperación textual que se organiza en "campos asociativos", que van de la palabra (diccionario) a otros bloques o puntos distintos en la cultura del lector.

Con la palabra castillo, por ejemplo, se pueden enumerar las siguientes actividades pedagógicas que permiten una apertura del léxico:

- a- Creación de campos asociativos frente a las relaciones que se establecen desde la palabra:



- b- Lectura de textos históricos y narrativos que en sus diferentes contextos comunicativos involucran la palabra. Por ejemplo, el medioevo y los cuentos de los hermanos Grimm.
- c- Creación de una maqueta - escenario, mirando las particularidades ficticias o históricas de un hecho. Por ejemplo, representación de un escenario de la edad Media.
- d- Creación de un texto narrativo con la utilización de la palabra como marco espacial. Por ejemplo, la invención de un cuento donde Caperucita y Pinocho viven sus aventuras en un castillo.

Como se ve, con un sólo lexema, se puede movilizar toda una actividad pedagógica capaz de desarrollar las capacidades lectoras y propositivas del educando, en su cooperación efectiva con un texto. Además, desde el léxico mismo, se promueve la apertura en detrimento de las formas cerradas y tradicionales de comprensión y producción de sentido.

PASEOS INTERTEXTUALES

En términos generales, el paseo intertextual corresponde a toda forma de expresión cruzada por citas, alusiones, paráfrasis o murmullos de otros textos.

El problema, en éste aspecto fue vencer la tendencia de nuestros estudiantes a la simplicidad, la repetición, la falta de referencialidad y nexos entre diversos saberes.

Se propuso tres formas de paseos intertextuales: el primero corresponde a la forma de expresión externa, el segundo al diseño de cuadros comunes o "frames" y el tercero al carnaval.

1. En la Forma Externa y Topográfica de la Expresión.

Se centra en el estudio de las márgenes del texto que implica el dominio de las superficies textuales: el marco. En un proceso infinito de encaje, el marco establece el nexo entre el interior y el exterior del texto. En el interior, las letras se encajarían en la palabra, éstas a la puntuación y la frase, luego los párrafos y las páginas; y en otro nivel también encajan en la página, el diálogo con otros textos (citas), las notas, los subtítulos y títulos. Posteriormente los capítulos separados por silencios o espacios en blanco; después el nombre de la obra, el autor, el libro entero. En el exterior, la biblioteca, el museo, la cultura en general. En síntesis, se promueve un diálogo de textos, del interior al exterior y del exterior al interior mediados por el marco.

2. Cuadros Comunes o "Frames"

Un cuadro o "frame" es definido por Humberto Eco (1999) como "una estructura de datos que sirve para representar una situación estereotipada". Es un texto virtual e hipotético, que permite "realizar actos cognitivos fundamentales como percepciones, comprensión lingüística y acciones". Por ejemplo, si se concibe el cuadro (frame), como hacer una cama, la situación incluye, desde la escena del pedido realizado por un cliente, pasando por las nociones de sitios - cuadros donde se compran los elementos indispensables para realizar la cama (ferretería, carpintería, papelería, etc.),

hasta la idea-maqueta del diseño con las especificaciones claras del mismo (medidas, color, forma, etc.). En estos términos, el cuadro moviliza grupos de conceptos, acciones, objetos, personas y propiedades que se encuadran de manera hipotética en un texto condensado.

Se plantearon dos modelos de aplicabilidad del cuadro, uno para las matemáticas y el otro para las ciencias, en el desarrollo y uso de las competencias. Para el propósito de producción y resolución de problemas, cada cuadro estaría compuesto por una serie de categorías de análisis.

Cuadros Matemáticos

Se parte de la idea de que un problema matemático es una microhistoria virtual o hipotética, que se resume en las siguientes categorías de análisis:

- 1- Construcción de una situación hipotética: establece el reconocimiento de la relación existente entre el conocimiento matemático y el contexto socio-cultural. Relación mediada por una estructura narrativa propia de la experiencia cultural (cuadros) del estudiante. En síntesis una situación matemática involucra:
 - a. Dominio conceptual referido al diccionario matemático.
 - b. Identificación del problema: preguntas.
 - c. Modelo de operaciones matemáticas pertinentes para la formulación y solución del problema.
 - d. Referencia al contexto como situación hipotética: agentes involucrados, actividad social, roles, etc.
2. Planteamiento del Problema: asume la capacidad de identificar datos, relaciones y operaciones que conducen a un planteamiento, que posteriormente es traducido a expresiones numéricas, gráficas y algebraicas.
- 3- Solución del Problema: ejecuta las operaciones, transformaciones y construcciones de la situación hipotética planteada.
- 4- Conclusión: relación pertinente entre la solución y el contexto de la situación problemática planteada.

3 En una promoción de garrafas por cada 3 tapas reclama 1 afiche por cada 5 afiches 1 botella miniatura y por cada 7 botellas miniaturas 1 camiseta ¿cuántas tapas necesita para que meden la camiseta?

$$\begin{array}{r} 3 \\ \times 5 \rightarrow \text{afiches} \\ \hline 15 \end{array} \quad \begin{array}{r} 15 \rightarrow \text{botellas miniatura} \\ \times 7 \\ \hline 105 \end{array}$$

RTA se necesitan 105 tapas para reclamar la camiseta.

Este sencillo problema, propuesto por el profesor, es abordado de manera clara y precisa por la niña, quien a diario se ve involucrada en situaciones como ésta. Aplicando sucesivas multiplicaciones, la niña llega al resultado de la situación problemática. Entonces, en ocasiones, ¿qué detiene a un niño para que logre resolver y plantear un problema matemático?. Quizás la dificultad está en que las situaciones problemáticas planteadas se alejan de los textos de su realidad social y cultural.

Cuadros de las Ciencias Naturales

Categorías:

- 1- Identificación de una situación problema: puede hablarse de una situación hipotética o empírica, cuyos datos han sido obtenidos de una realidad natural o social, igualmente mediada por una estructura del tipo narrativo- expositivo- argumentativo. Se pueden visualizar cinco desempeños elementales:
 - a. Dominio conceptual referido al lenguaje de las ciencias naturales.
 - b. Identificación y organización de determinadas observaciones y situaciones experimentales.
 - c. Reconocimiento de los signos, símbolos y códigos propios de las ciencias y de los textos científicos.
 - d. Reconocimiento de problemas y variables.
 - e. Identificación del evento observado: gráficas, esquemas ilustrativos, tablas propias de una situación de tipo biológico, químico o físico.
- 2- Establecimiento y relación entre conceptos y variables: permite la apropiación, asimilación y aplicación de conocimientos básicos en los diferentes contextos. Haciendo uso de las funciones que dan coherencia a un texto científico y los pertinentes nexos lógicos.
- 3- Argumentación y Síntesis: permite organizar las conjeturas, deducir o predecir manifestaciones de la naturaleza y formular conclusiones lógicas y científicas.
- 4- Cuadro de herramientas: elementos indispensables para la observación, uso, medición y la realización de gráficas, esquemas, tablas o diseños- maquetas.

A manera de ejemplo:

Elabora un microensayo a partir de la siguiente situación: vives en un barrio a orillas del río Tunjuelito ¿Qué pasaría si este se llega a desbordar? Toma en cuenta el mayor problema de contaminación de tu barrio, el sistema de alcantarillado y las consecuencias sociales y económicas.

La CONTAMINACIÓN

La desbordación del río Tunjuelito según las causas que afectan a los niños serían las epidemias las causas por las cuales un barrio sin recursos quedaría sin protección para el bienestar de su comunidad.

Alexander Torres

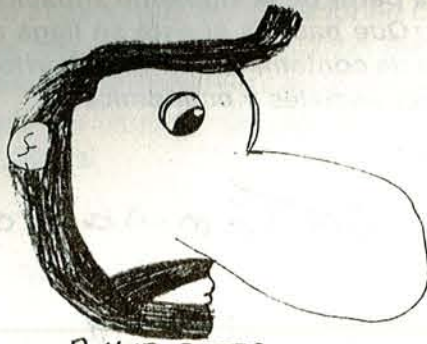
A partir de esta situación hipotética planteada por la profesora, el alumno hace una sola deducción a manera de consecuencia: las epidemias. No toma en cuenta los otros factores o variables asociadas. Denota escasa utilización de categorías o funciones discursivas propias de la argumentación o de la exposición. Problemas que el proyecto abordó de manera interdisciplinaria.

Valga entonces el concepto de cuadro para todas las ciencias en la identificación de situaciones problemas, identificación y uso de conceptos y variables, formulación de un conjunto de acciones procedimentales, instrumentos, elementos y herramientas.

3. Intertextualidad, Risa y Carnaval

¿Han escuchado alguna vez los paseos paródicos o intertextuales de los niños? ¿Saben ustedes que tienen en común Quevedo, Barrabás y Osama Ben Laden? Esperamos que con la siguiente imitación de un poema de Quevedo, realizada por un niño de grado sexto, sean respondidas éstas preguntas.

Oscar Ramirez Gomez ucto 2014



A UNA BARBA

Érase un hombre que era muy barbado
Érase una barba super larga
Érase un barbado infinito
Érase veinte hombres unidos a su barba
Érase una barba de pez barbudo
de diez Barrabás la barba era
muchísima barba barba tan fiero
que en la cara de Osama delicto fuera

(Erase un hombre que era muy barbado/ érase un a barba super larga/ érase un barbado infinito/ érase veinte hombres unidos a su barba/ érase una barba de pez barbudo/ de diez Barrabás la barba era/ muchísima barba, barba tan fiero/ que en la cara de Osama delicto fuera)

Basta una pequeña observación a niños y niñas para entender que el lenguaje, antes que forma, es deseo. Y al deseo o placer responden nuestras "competencias comunicativas" más que a formas institucionalizadas del discurso. Este es el camino en que convergen todos los textos, "flujo compacto de todos los placeres del lenguaje", como diría Roland Barthes, o bailoteo de hechos y palabras donde se barajan las imágenes.

Así se obtiene el texto múltiple, que en términos de Mijail Bajtin (1993) se conoce como "dialógico", "polifónico" o "carnavalesco", dominado por la fuga, la risa, el juego y la parodia. Se entró entonces a considerar la promoción del juego y la ironía y sus potencialidades en la ciencia, en el arte y la filosofía: invertir las categorías y modelos, experimentar con ironía y optar por modelos sujetos a reglas inestables; parodiar estilos, géneros y cánones; ensuciar, manchar, tachonar la tradición, etc. Al fin y al cabo, todo se mueve dentro de un proceso de entronización y descentronización de la cultura y la tradición, entre la pedrada y el monumento, las formas clásicas estables y el graffiti.

RUTAS PEDAGÓGICAS

RUTAS DE APRENDIZAJE Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE

El propósito de los planteamientos teóricos de nuestro proyecto, fue propender por el cambio de los ambientes académicos, metodológicos y pedagógicos que tradicionalmente se han implementado en la institución. Se propuso, el desarrollo del pensamiento y la construcción de los conocimientos en los estudiantes, bajo el enfoque de un trabajo por competencias que buscaba trascender las formas tradicionales de repetición mecánica de nociones y definiciones. Nos centramos en un aprendizaje significativo, que responde al contexto sociocultural de los estudiantes, sus necesidades y utilidades. Para tal fin se trazaron las siguientes rutas pedagógicas con sus respectivos indicadores de impacto, en aras de tener una dirección, buscar correctivos y ejercer un monitoreo constante.

1. Primera Ruta: La formación de los docentes

Se realizó con los 32 docentes de la institución en las diferentes jornadas pedagógicas. Se propuso un ciclo de conferencias donde se trabajaron los conceptos teóricos y principios pedagógicos del proyecto de innovación. Con ello se buscó un cambio en el quehacer habitual del docente en la Institución y en el aula, verificable a partir de los siguientes indicadores:

- a. Interés y expectativas consolidadas en el trabajo del grupo de innovación.
- b. Desarrollo y participación en espacios de reflexión frente a los conceptos básicos del proyecto e integración del grupo interdisciplinario.
- c. Estructuración de las áreas de acuerdo a nuestro paradigma de conocimiento: intertextualidad como estrategia interdisciplinaria.
- d. Diseño de una ruta de trabajo común para cada trimestre y entrega posterior de informes, reflexiones, evaluaciones y sugerencias.
- e. Modificación de los métodos de enseñanza, didácticas, evaluaciones, recursos y de la forma de interrelacionarse con el estudiante, privilegiando su contexto sociocultural.



2. Segunda Ruta: aprendizaje significativo

Una de las ideas del proyecto era establecer una conjunción entre el saber y la vida. El enfoque de competencias promovió un aprendizaje significativo, respondiendo al para qué de los conocimientos propuestos y que incluye comprender, argumentar y proponer desde el museo de la cultura de los estudiantes, a propósito de la construcción de un proyecto de vida. El fin era romper con la conciencia bancaria generada por una escuela tradicional, memorística y sin un sentido práctico.

Cinco indicadores de un aprendizaje significativo:

- a. Textos que relacionan el saber sociocultural, con el paradigma de conocimiento disciplinar expresando una posición individual.
- b. Textos con la presencia de otros discursos dentro de un tejido prosaico y poético, potenciando la interdisciplinariedad.
- c. Trabajos estéticos y científicos usando la multiexpresividad.
- d. Formas de evaluación sugeridas por los estudiantes atendiendo el dominio conceptual.
- e. Socialización, exposición y sustentación de trabajos en el museo, argumentando la relación con el tema propuesto y las formas de elaboración.



3. Tercera Ruta: Trabajo Interdisciplinario

El proyecto rompió con las formas especializadas de enseñanza por asignaturas. Se crearon puentes, cruces, diálogos y conexiones entre los diferentes saberes, de manera dialógica, polifónica o carnavalesca, si se permite el término, dialogando con el "museo" de la cultura. Para tal efecto se estableció:

- a. Creación del grupo interdisciplinario conformado por docentes de diferentes áreas para llevar a cabo la innovación. Sus funciones: diseñar una propuesta interdisciplinaria trimestral, reflexionar sobre las propuestas de aula de cada asignatura, evaluar el proceso, fijar fechas, modificar o adecuar los planes de estudio de las áreas.
- b. Creación del museo donde se interactúa, se exponen y socializan todos los trabajos interdisciplinarios de los estudiantes.

Dentro de las propuestas del trabajo interdisciplinario y el museo interactivo se buscó:

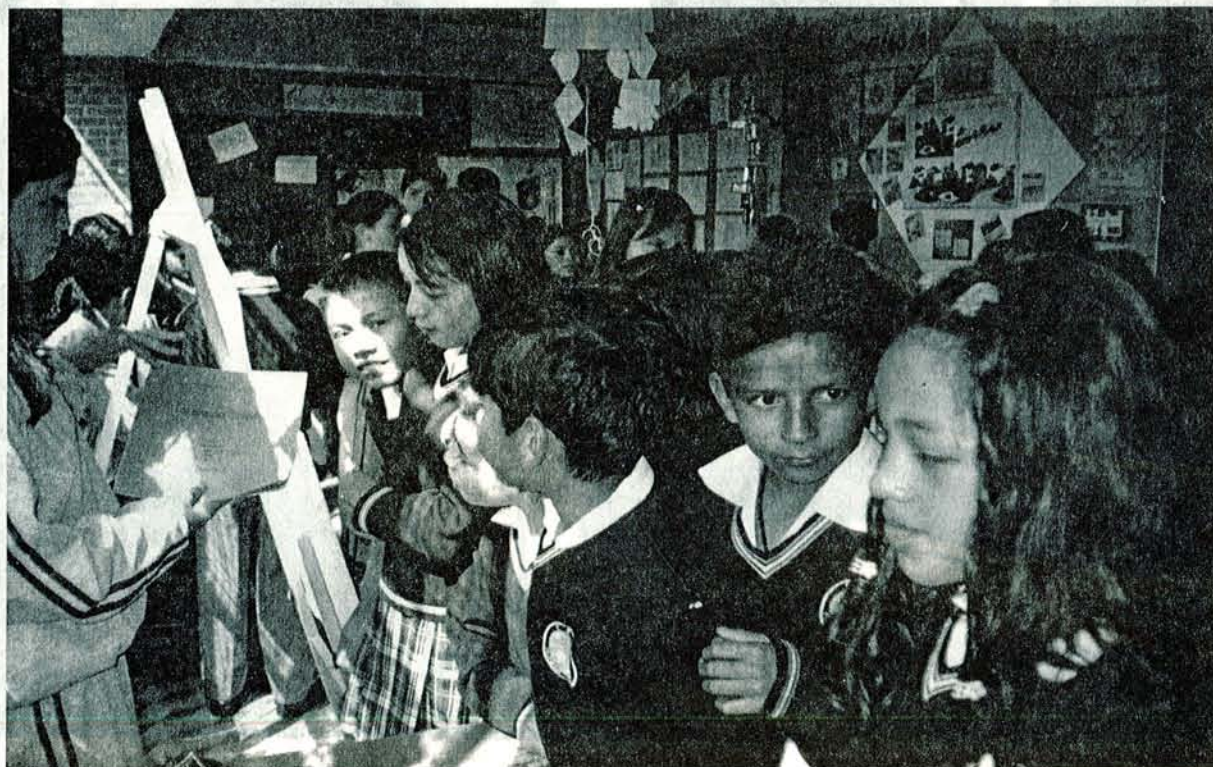
- Que fueran verdaderamente interdisciplinarias tanto en su teoría como en los métodos de enseñanza.
- Que promovieran el desarrollo de las competencias básicas: comprensiva, argumentativa, propositiva, discursiva, textual, enciclopédica.
- Que permitiera la participación efectiva del estudiante.
- Que articulara el campo del conocimiento significativo, a propósito de la realidad y los intereses de los estudiantes
- Que los trabajos para el museo surgieran de los estudiantes.
- Que los trabajos denotaran interdisciplinarietàad.
- Que las evaluaciones resaltarán el trabajo interdisciplinario

4. Cuarta Ruta: La socialización

Generalmente el conocimiento se produce como si sólo fuera competencia del maestro y el alumno, dentro de las cuatro paredes que conforman un salón. El museo interactivo sirvió como indicador de apertura pedagógica, de manera que todos conocieran y reconocieran lo que se piensa, se siente o se hace, pues el aprendizaje es un asunto de todos, sin velos y sin máscaras.

Para los propósitos de socialización se estipuló:

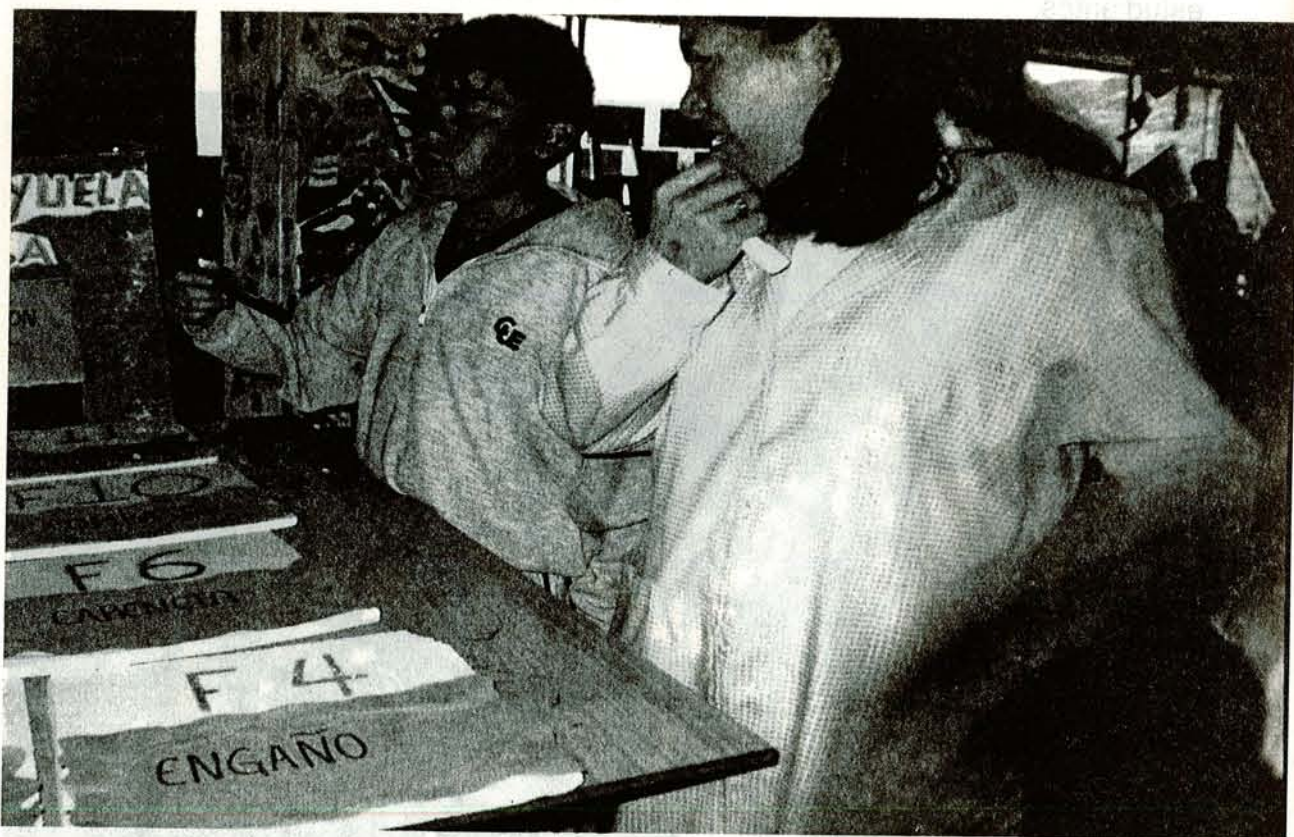
- a. Exposición y sustentación de los trabajos de los alumnos de grado sexto.
- b. Visitas por grados al museo, una vez finalizados los trabajos de cada trimestre.
- c. Reflexiones y sugerencias de los visitantes del museo, fijados a las paredes del mismo.
- d. Visita de otros centros educativos.
- e. Encuentro local y encuentros institucionales con profesores y estudiantes.



5. Quinta Ruta: La evaluación

La evaluación fue asumida como un monitoreo constante al cumplimiento de los indicadores de impacto de las rutas bajo los siguientes criterios:

- a. La formulación de logros e indicadores de logros apuntan al crecimiento de las capacidades intertextuales de los educandos.
- b. Se establecen relaciones intertextuales en los escritos y trabajos de los estudiantes.
- c. Se establecen nexos entre los trabajos de los niños y su experiencia cultural.
- d. Se produce la apertura espacial (museo) con el fin de socializar y evaluar los trabajos de los niños.



EL PROYECTO EN ACCIÓN

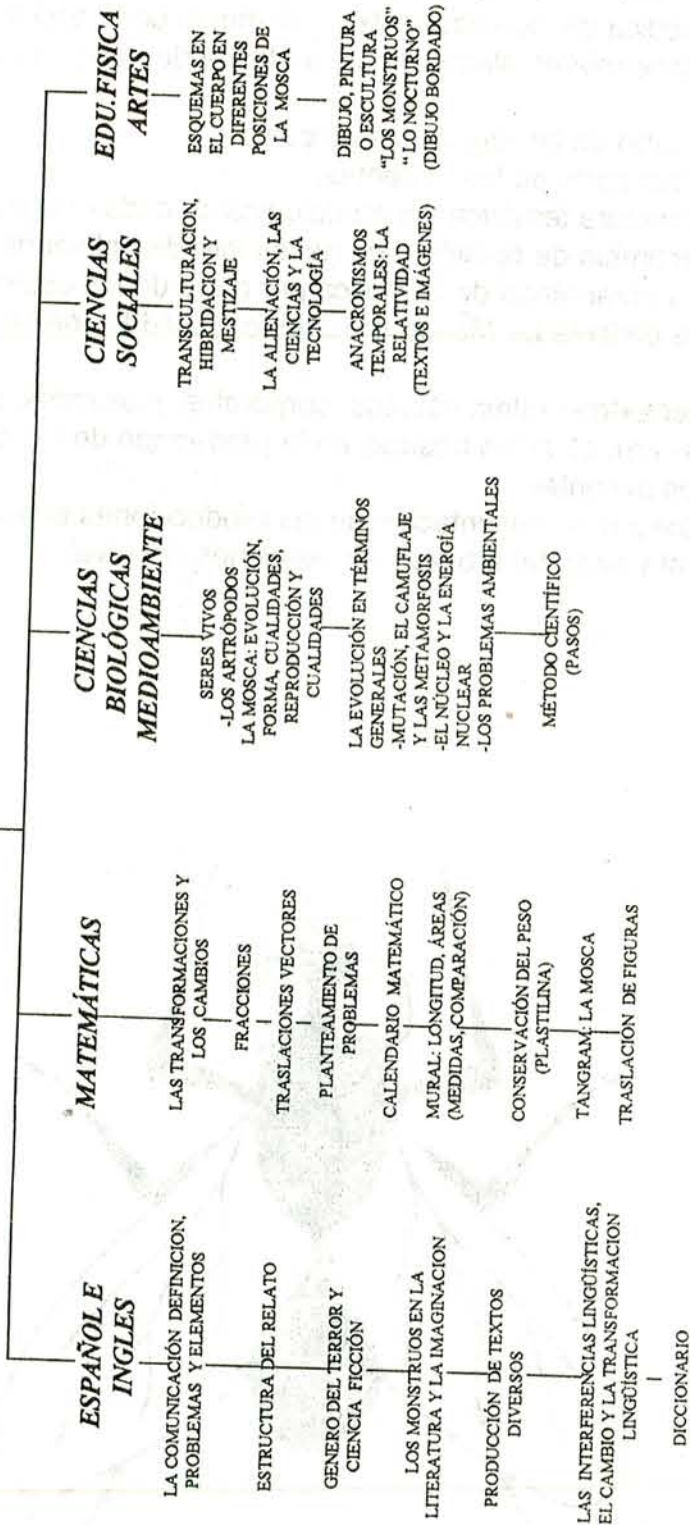
Póngase mosca



Tramado Intertextual: palabra, tejido, imagen...

LA MOSCA

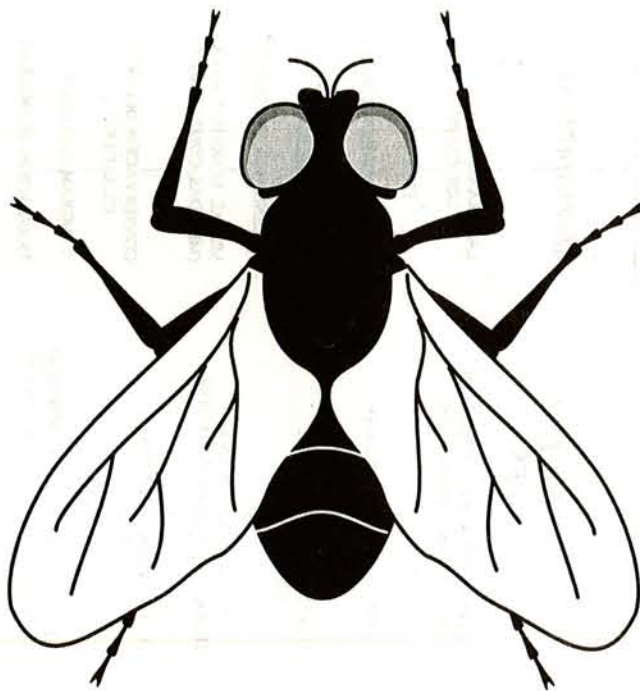
HACÍA LA INTEGRACION DE LAS ÁREAS ESTRUCTURA TEMÁTICA



Esta propuesta buscó desarrollar las competencias básicas de comprensión, argumentación textual y enciclopédica de los estudiantes, por medio de la acción interdisciplinaria de todas las áreas del conocimiento alrededor de la Mosca de Langelaan.

El proceso se llevó a cabo en las siguientes etapas:

- Lectura y análisis por parte de los docentes.
- Rediseño de la estructura temática y metodológica de cada una de las áreas, mediante un trabajo de intercambio de opinión y de nexos interdisciplinarios.
- Lectura individual y comentada de la Mosca por parte de los estudiantes.
- Presentación de la película La Mosca del director David Cronenberg, previa discusión con docentes.
- Producción de intertextos orales, escritos, corporales, musicales, pictóricos, etc.
- Evaluación de las competencias básicas en la producción de los estudiantes, por parte de cada uno de los docentes.
- Organización, ubicación y presentación de las producciones en el museo interactivo.
- Evaluación general y final del proceso en reuniones del nivel.



EXPERIENCIAS INTERTEXTUALES

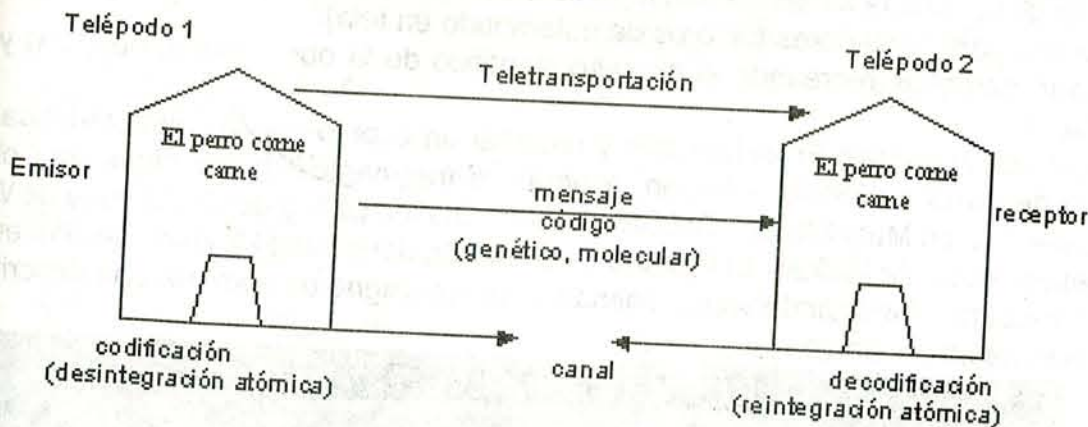
Actividades

Para el desarrollo
de las actividades

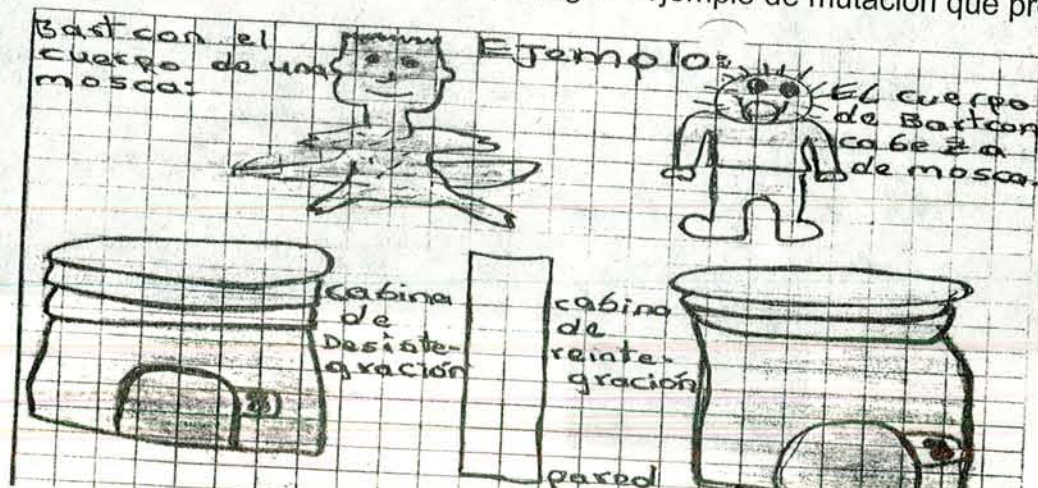
Español: Una mosca impertinente

La propuesta de español se centró en la comprensión global del texto, a partir de un trabajo con el léxico, sus temas principales y líneas de interrelación. En éste último se abordó la idea del experimento de Bob –personaje principal de la obra– y sus resultados, desde la teoría de la comunicación y se exploró la línea que une al texto con la estética de lo monstruoso o siniestro.

En la primera interrelación, por ejemplo, observamos cómo el proceso de “teletransportación” de la materia de un telépodo uno a un telépodo dos, es análogo a todo proceso comunicativo, por lo menos en lo referente al esquema clásico de las comunicaciones de Roman Jakobson. La siguiente gráfica permite pensar tanto el proceso comunicativo como la metamorfosis o mutación de la palabra y de la materia:



Para mirar la comprensión de este proceso, valga el ejemplo de mutación que presenta un niño:



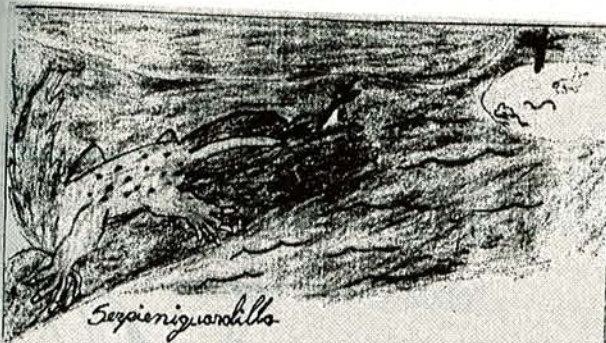
Actividades

Para el desarrollo de las competencias básicas, español propuso las siguientes actividades cuyos productos fueron consignados en el museo intertextual:

- Elaborar un diccionario: determinar el léxico o glosario general, anexando los correspondientes dibujos bajo los siguientes criterios:
 - Rastreo y definición de las palabras claves en la interpretación del texto.
 - Buscar el significado de las palabras que apuntan a la definición de una estética de lo siniestro o lo abyecto.
 - Definir y dibujar lista de monstruos (mutantes) con sus características físicas y poderes.
- Construir un mural didáctico sobre monstruos míticos.
- Crear caligrama - mural de palabras desconocidas en forma de Mosca.
- Propuesta de apertura y transformación escénica:
 - Escritura de un guión de la Mosca para su dramatización.
 - Montaje escénico y presentación.
 - Transformación del guión en fotografías y realización de fotonovela.
- Exponer dibujos de la Mosca según la descripción y concepto de cada alumno (servirá de plancha para posteriores trabajos de estampado en tela).
- Construir maquetas recreando el proceso científico de la obra (relato, película) y sus resultados.
- Trabajar según modelo Franksenstein y redactar un cuento con las características del género de terror o ciencia – ficción, a partir de fragmentos de las siguientes obras: Franksenstein de Mary Shelley, Drácula de Bram Stoker, La Isla del Dr. Moreau de Wells, La metamorfosis de Kafka y El Extraño Caso del Dr. Jerkill and Mr Hyde de Stevenson.
- Crear mutantes fusionando varios animales: se les asigna un nombre, una descripción y se plasma en un dibujo.



Muestra de mutantes



Serpienteiguardillo

Estatura: 1m con 90 cm

Donde vive: en la selva

come: ratas, conejos, pecados y huesos
características: cabeza de serpiente
cuerpo de iguana cola de ardilla



Catigro León

Mide 3 metros con 90 cm

Donde vive: vive en el desierto o la selva

Que come: Hierba y carne

características

cabeza de gacela cuerpo de tigre cola de león



agileotigre

Altura: 3 metros con 95 cm

Donde vive

en el monte nevado o donde ago frío

Que come:

carne y anfibios

características: cabeza de aguililla cola de tigre
cuerpo de león alas de aguililla

Higuerita Yara Yagos



ASNO CONEARDILLA

Donde vive - vive en Africa

Que come - Hombres - Negros

Medidas - 1 metro con 2 cm

Características - cabeza de asno cuerpo de conejo cola de ardilla.



basemurs

Donde vive - Manizales

Que come - chupa sangre

Medidas - 2 metros

características - cabeza - gacela cuerpo - murciela
cola de tigre.

Muestra de un texto de ficción

Budi ama a la tierra

Hace mucho tiempo, había un marciano en la tierra. llamado Criptori; este era muy malo, dominaba a los humanos; pbr. que tenía poderes que adquirió durante una lluvia cósmica.

Los habitantes de la tierra le tenían miedo, cuando ellos no le hacían caso se los comía, un día llegó un Joven llamado Budi, él era muy loco, arriesgado y valiente, cuando se enteró de los desmanes del marciano, se dirigió hacia la Cueva donde este habitaba. El marciano y Budi se enfrentaron: La fuerza del uno contra la astucia e ingenio del otro. Después de un rato Salieron, el marciano amenazante diciendo a mi, nadie me gana soy el más fuerte, ya mate a su humano estúpido; cuando sintió algo era el puñal de Budi, en el corazón del marciano. Cayo al piso herido de muerte y encima el agresor.

Budi mató al marciano y después era él, el respetado por ser libertador de la tierra.

FIN



Criptori

Inglés: La Mosca O.K.

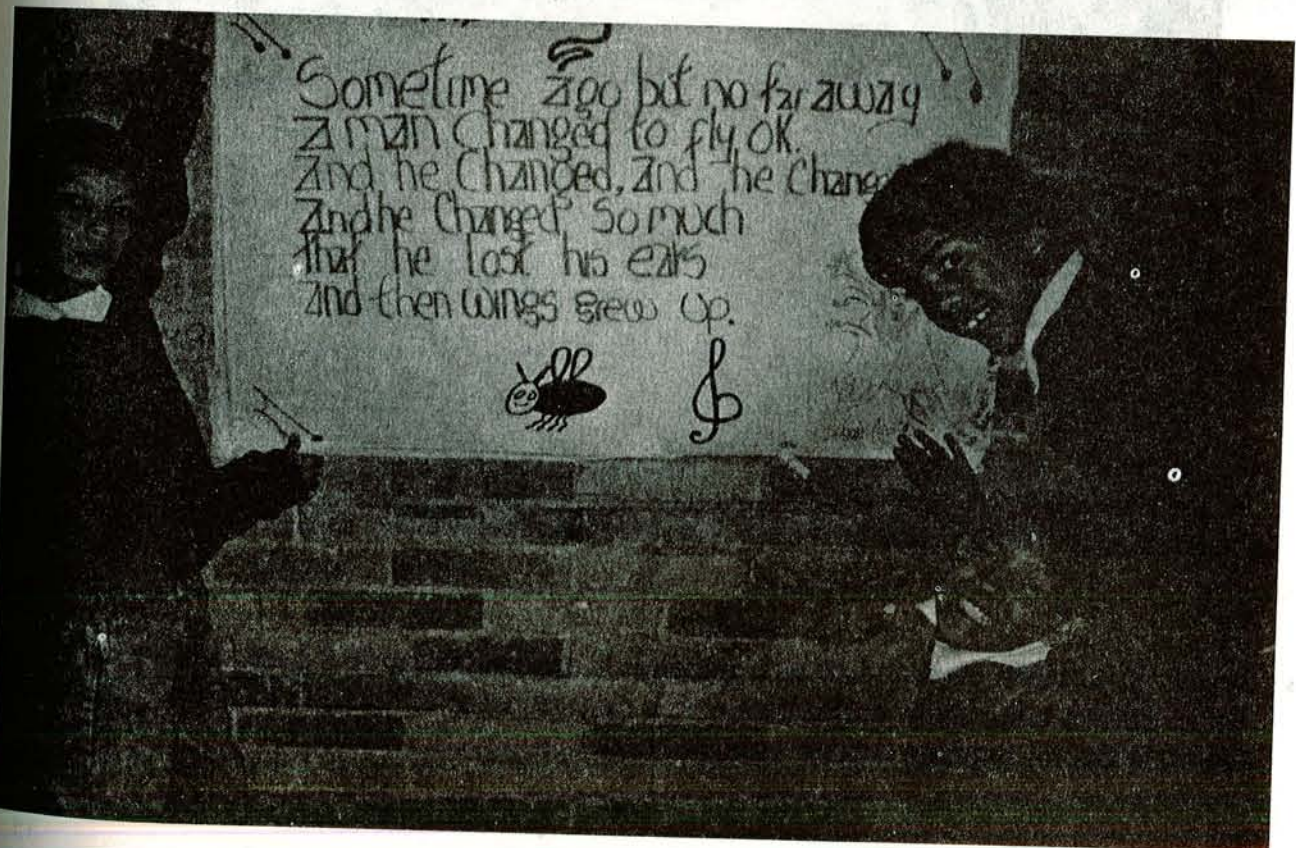
En la medida en que se desarrollaban los contenidos, estos eran relacionados con el tema de "la mosca"; de manera que se pudo realizar la presentación del personaje y su descripción física, la clasificación de sus partes y la identificación de las mismas en inglés.

Actividades

- Relacionar la mosca con el pronombre IT para realizar la descripción de la misma.
- Dibujar la mosca y sus partes relacionándolas con las del cuerpo humano y planteando sus diferencias.
- Aprender la canción "The fly song"

THE FLY SONG

Sometime ago but no far away
A man changed, to a fly ok
And he changed, and he changed
And he changed so much
That he lost his ears
And then wings grew up.
(Con el curso 604)

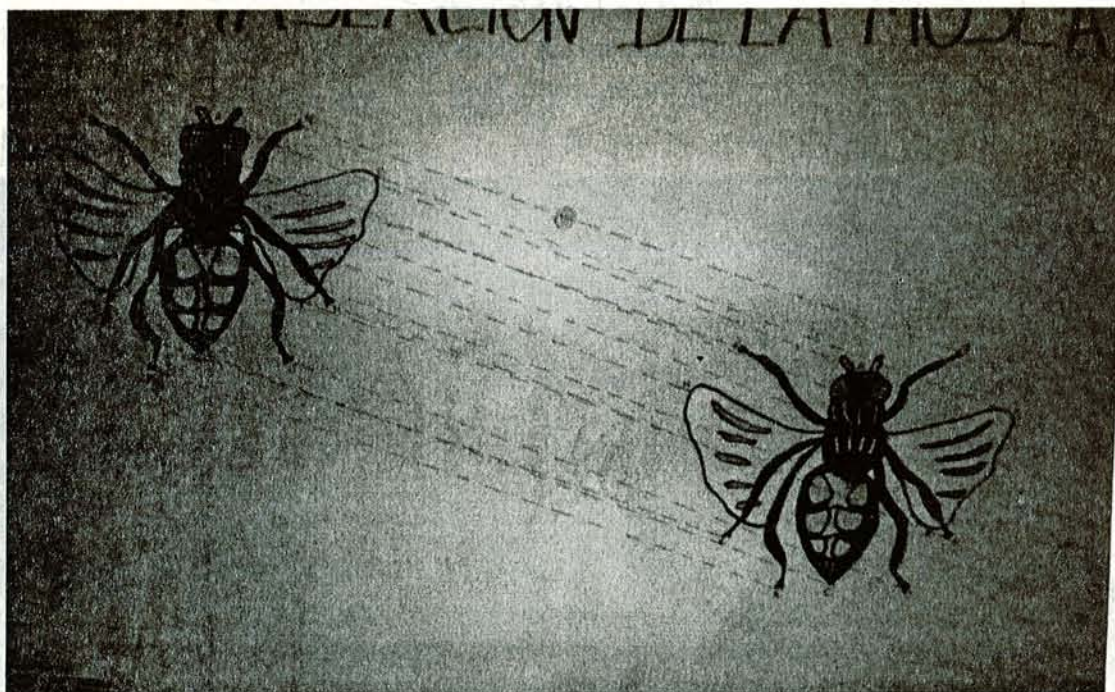


Matemáticas: Una mosca más, una mosca menos

Con el planteamiento de problemas de razonamiento lógico a partir de la mosca, se trabajaron temas específicos del grado sexto como los siguientes: medidas de peso, concepto de peso, números naturales, números decimales, fracciones, transformación de unidades de peso, traslaciones, rectas paralelas y perpendiculares y construcciones sencillas en el computador aprovechando el software de Cabri.

Actividades

- Realizar carteleras de traslación en el plano: Es uno de los temas más importantes de la geometría transformacional y se abordó como una forma sencilla de la teletransportación que se plantea en el texto y en la película LA MOSCA. Después de hacer muchos ejercicios, se invitó a los alumnos a realizar traslaciones con los personajes de la película, y representar algunos de estos trabajos en carteleras que permitieron reflexionar sobre la traslación de curvas y el manejo de vectores.



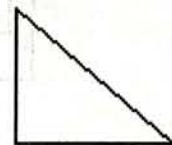
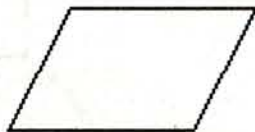
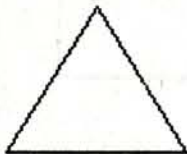
- Aplicar en CABRI: los estudiantes graficaron la mosca utilizando los elementos del software. Este trabajo sirvió, entre otras cosas para reflexionar sobre la forma de utilizar el menú de Cabri y también las diferentes maneras de realizar construcciones geométricas.

- Construir con el tangram: se trabajaron áreas y perímetros, para determinar situaciones en las que cambia una o las dos medidas y así acercarse de una manera sencilla a estos dos conceptos. Como en el tangram se construyen muchas figuras, se utilizó esta herramienta para incentivar la creatividad de los estudiantes recreando los personajes de la película mencionada.
- Elaborar murales con los siguientes temas: El sistema planetario, el mundo marino, el paisaje de ciudad; lo que permitió hallar longitudes, áreas, perímetros y sirvió para introducir el concepto de área total de figuras en espacios como casas y edificios.

Muestra de algunas guías utilizadas.

Guía

1. Utilizando el tangram representa una mosca y un hombre. Debes utilizar 2 juegos de tangram uno para la mosca y otro para el hombre.
2. Toma otros dos juegos de tangram y representa con las 14 fichas el Hombre Mosca.
3. Mide el perímetro de cada una de las tres figuras.
4. Suma el perímetro de las dos primeras figuras y compara este resultado con el perímetro del Hombre Mosca.
5. ¿Qué conclusión puedes sacar?
6. Si medimos el área de las tres figuras. ¿Qué pasa? ¿Sucede lo mismo con el perímetro?
7. Los conceptos del perímetro y área qué tienen que ver o en qué ayudan a comprender el texto "La Mosca"



Demuestra tu creatividad trabajando con el tangram.

¡Ánimo tu puedes!

Guía

El experimento científico de Bob como contexto y posibilidad operacional en matemáticas.

Ejercicio:

El científico del libro "La Mosca" metió en el telépedo emisor objetos con los pesos que aparecen en la cabina. Si este genio logra que aparezcan fusionados en el telépedo receptor, ¿Cuál sería el peso de estos elementos? Calcula la respuesta en la unidad de medida pedida.

Telépedo 1

Telépedo 2

1.

2 kilos
15 libras

libras

2.

13.5 kl
5 libras

—

Kilos

3.

A pesa 18 k.
El peso de B es $\frac{3}{4}$ del peso de A

—

Kilos

4. Realiza una operación semejante en los siguientes telépedos:

--

Educación Física: Agilidad de mosca

Entendida la dificultad de llevar a cabo un deslizamiento de la ficción hacia el ejercicio corporal, exploramos las posibilidades gimnásticas que se desprenden de los movimientos corporales de una mosca.

Actividades

Desarrollar una "revista" gimnástica, bajo el concurso de la mosca - humana tomando el alimento. Posiciones: la primera es mosca apoyando la cabeza y la segunda, mosca sin apoyar la cabeza. Estas dos posiciones imitativas permiten desarrollar corporalmente y de manera estática, habilidades gimnásticas como agilidad, fuerza, equilibrio y coordinación en general.

En la mosca con cabeza, se apoyan las manos y la cabeza en el piso; las piernas flexionadas se apoyan ubicando el muslo a lado y lado de los brazos flexionados.



La Mosca sin cabeza se realiza manteniendo una posición equilibrada, ubicando las manos con los brazos flexionados e igualmente muslos apoyados en el brazo.

Se evaluaron los alumnos teniendo en cuenta la ubicación eficiente y estable de la posición, manteniéndola mínimo cinco segundos y cambiándola en lo posible.

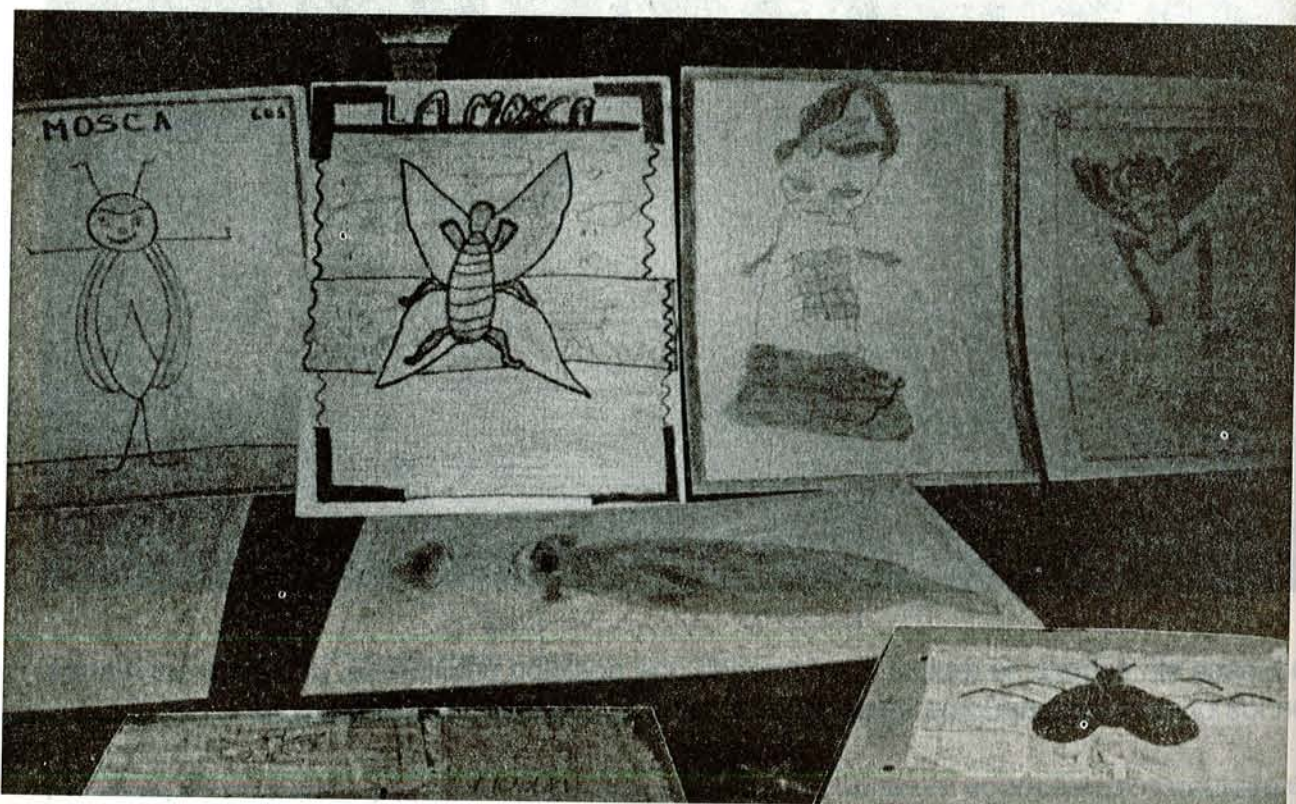
Artes: La mosca tejedora

Se concibe la intertextualidad como una "trama" tejida por signos, donde la pluralidad de voces es cosida, creando una textura de trozos o colcha de retazos. De allí surgió la mosca que teje realidades.

Actividades

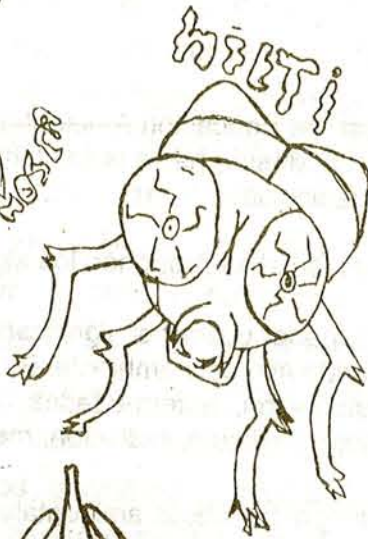
Con las artes figurativas, las técnicas de dibujo y aplicación de técnicas de bordado en "punto de cruz", exploramos las posibilidades plásticas del texto "La Mosca"; principalmente, aquellos aspectos que apuntan a lo monstruoso. Para el desarrollo del trabajo se cumplieron dos pasos:

- Elaborar el dibujo del hombre-mosca, con las particularidades descriptivas y plásticas que cada uno de los alumnos le imprimieron.
- Trabajar en punto de cruz tomando en consideración los siguientes aspectos:
 - Telas de lino donde los hilos de la trama se entrecruzan uno por uno, lo suficientemente separados como para que sea posible contarlos.
 - Aguja corta y de punta redonda.
 - Hilo o lana de grosor mediano y fácilmente manejable.
 - Regularidad en el tamaño y la dirección de las cruces.
 - Técnicas y consejos del profesor.





LA MOSCA



LA MOSCA



Roberto
Green

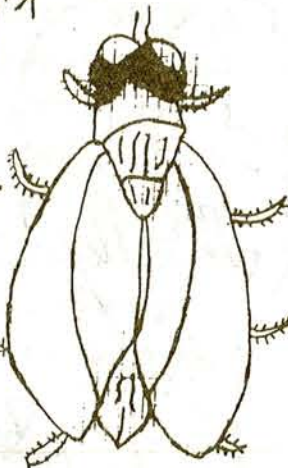
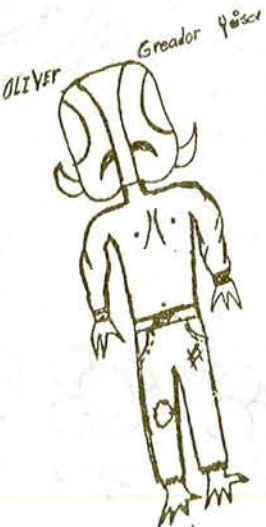


Edison Antonio
Quintero
García



LA MOSCA

Johannes
Amit



Y mi mosca

Educación Ambiental: La mosca ecológica

Uno de los temas más importantes que se ve con los estudiantes en Educación Ambiental es el del reciclaje. Es decir, aquel proceso por el cual se toman materiales usados que, luego de una recolección y clasificación minuciosa, pueden volverse a utilizar. A la luz de este proceso se puede comprender la intertextualidad: clasificar materiales textuales y reutilizarlos con un sentido nuevo, con un fin y un propósito comunicativo.

Actividades

El trabajo "intertextual" de Educación Ambiental, fue producto del movimiento que va de la ficción (La Mosca) hacia la fundamentación teórica (ecología) y de ésta, nuevamente a la ficción.

De la experiencia ambiental se proponen los siguientes trabajos:

- Realizar ecodiccionario: buscar el significado de palabras afines al proceso intertextual y referido al medio ambiente. Palabras como energía, evolución, mutación, contaminación, enfermedades, aire, luz, destilador, máquinas, temperatura, átomo, partícula, radiación, metamorfosis, cambio, etc.
- Producir cuentos con temáticas ambientales y consignados posteriormente en un libro.



VILLAMOSQUITO

NOMBRE: ALEXANDER TORRES

CURSO: 601

Había una vez un lindo y hermoso insecto en un planeta llamado Tierra. Volaba y volaba por el cielo azul claro de un hermoso día, en un lindo bosque buscaba descansar después de aquellos largos viajes. Entonces, se acostó al pie de un río, cuando de pronto apareció una rana. Entonces el mosquito empezó a luchar en la boca de la rana, ésta se lo comió entero y vivo; cuando la rana intento comerse a otro mosquito, abrió la boca y entonces se salió y se fueron los dos a vivir. Una vez que salieron a buscar frutas en un árbol y en una telaraña quedaron enredados, apareció la araña después llegó otra araña y empezaron a pelear por los mosquitos, una de ellas cayó en la telaraña y la rompió y los dos mosquitos escaparon, pero uno al caerse se rompió un ala y las arañas se lo comieron. El mosquito que se salvó se fue a vivir donde un amigo; unos días después pasó un ventarrón y tumbó la casa entonces empezó a llover y él pensó, que si se iba a otra parte, cambiarían las cosas. Entonces voló hacia la ciudad, cuando llegó se sorprendió mucho porque habían casas elegantes pero allá había más peligros que en el bosque, se encontró con otros mosquitos que al poco rato murieron cuando iban a una tienda, los mataron con veneno para insectos y él pensó que si se iba para el bosque no sería tan peligroso como en la ciudad.



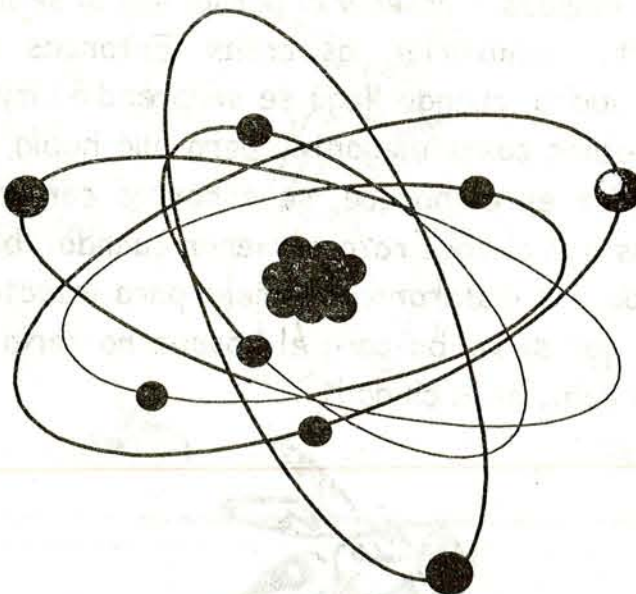
Ciencias Naturales: La mosca científica

El trabajo de Ciencias Naturales partió de los siguientes criterios:

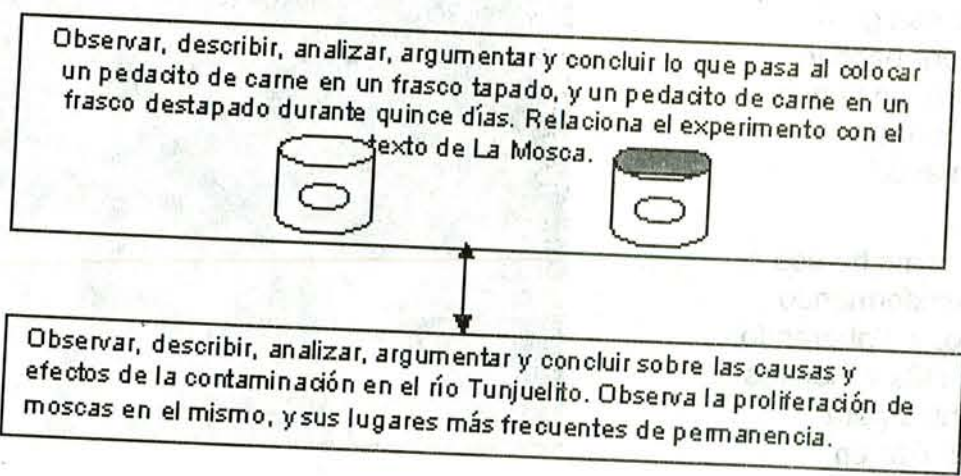
1. El interés de las Ciencias Naturales es conquistar la referencialidad a partir de unas funciones o proposiciones referenciales por efecto de un observador parcial.
2. De cruzarse el pensamiento científico con el estético, el primero servirá de apoyo conceptual para entender el segundo.
3. Las correspondencias que se establecen de la relación, se harán exclusivamente como un proceso de expansión y apertura del texto de base (La Mosca), respetando la objetividad que se le confiere al pensamiento científico.

Actividades

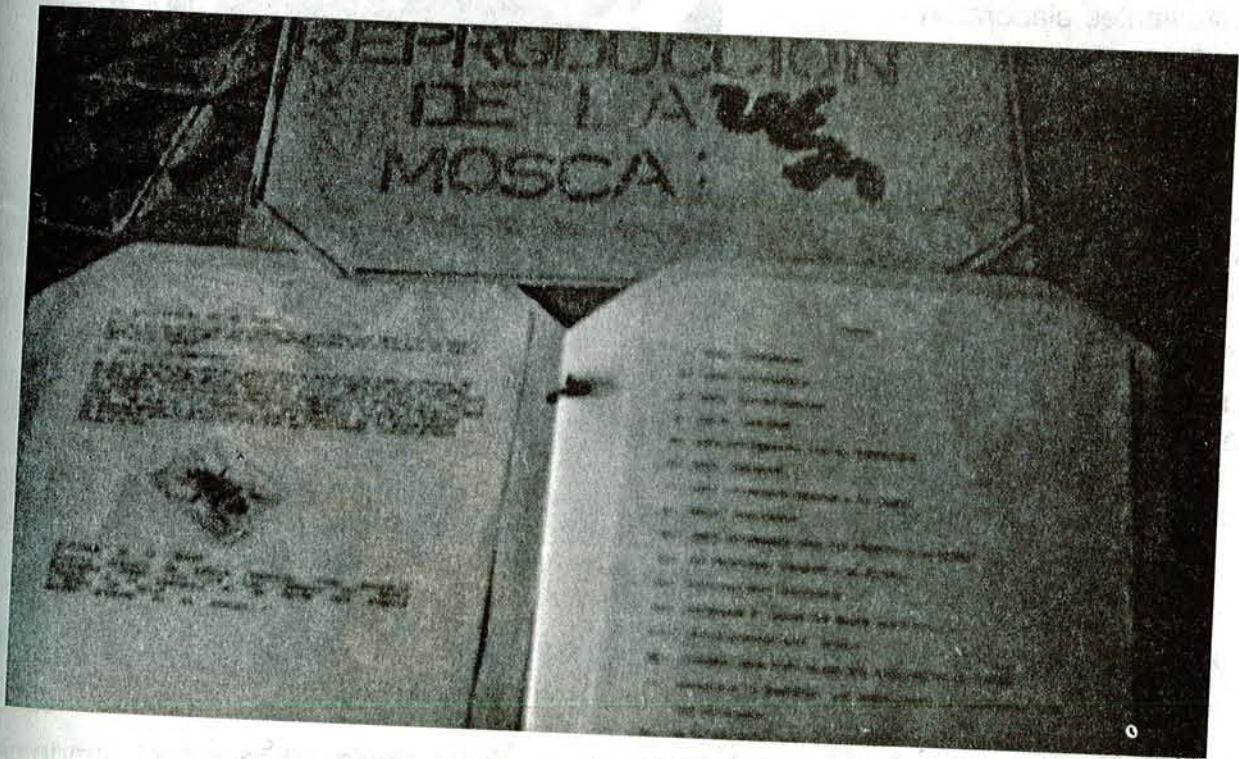
- Conceptualizar palabras como evolución, mutación, selección natural, energía nuclear, genética, etc., que sirvan de apoyo teórico a la comprensión del texto de base.
- Trazar una línea temática (apertura) de acuerdo a problemas científicos que el texto sugiere implícita o explícitamente, a trabajar con el método científico y sus pasos metodológicos:
 - Observación empírica de la realidad.
 - Cuantificación de datos.
 - Planteamiento del problema y formulación de hipótesis.
 - Análisis de variables.
 - Argumentación.
 - Conclusiones.



Los pasos anteriores fueron aplicados a la metamorfosis de La Mosca con los siguientes experimentos, consignando sus conclusiones en un informe.



- Trabajar los efectos de la contaminación y los cuidados en materia de salud pública. Los niños observaron la transmisión de enfermedades virales como el sarampión.

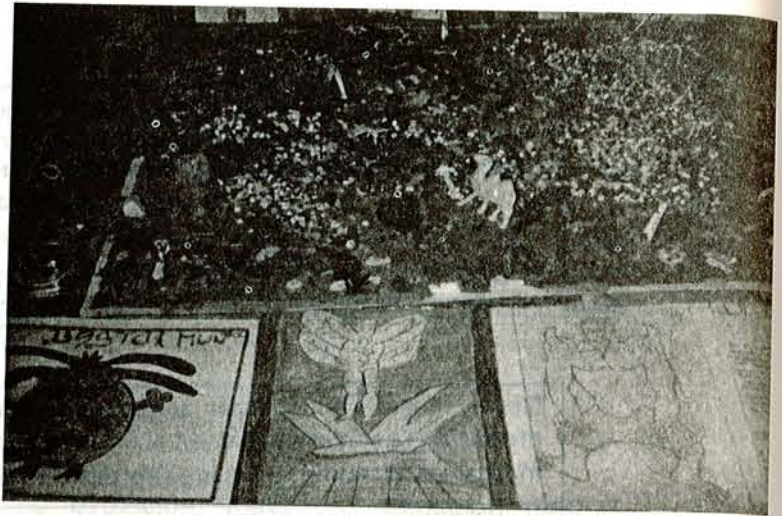


Ciencias Sociales: Evolución de mosca

Los cambios son huellas, rastros de esa gran aventura por habitar este mundo, en la que se ha empeñado el ser humano.

La forma como hemos venido transformando el entorno, y elaborando cada vez más y mejores herramientas para facilitar la vida en éste planeta, fue el tema intertextual que se desprendió del texto la mosca.

Así fue como los estudiantes elaboraron diversas maquetas que reflejaban la evolución de todas las extensiones de los sentidos (tecnologías) que hasta hoy se han inventado: De la rueda al motor, de las cuevas a la paradoja de las torres gemelas, de la carreta al avión, etc.



Actividades

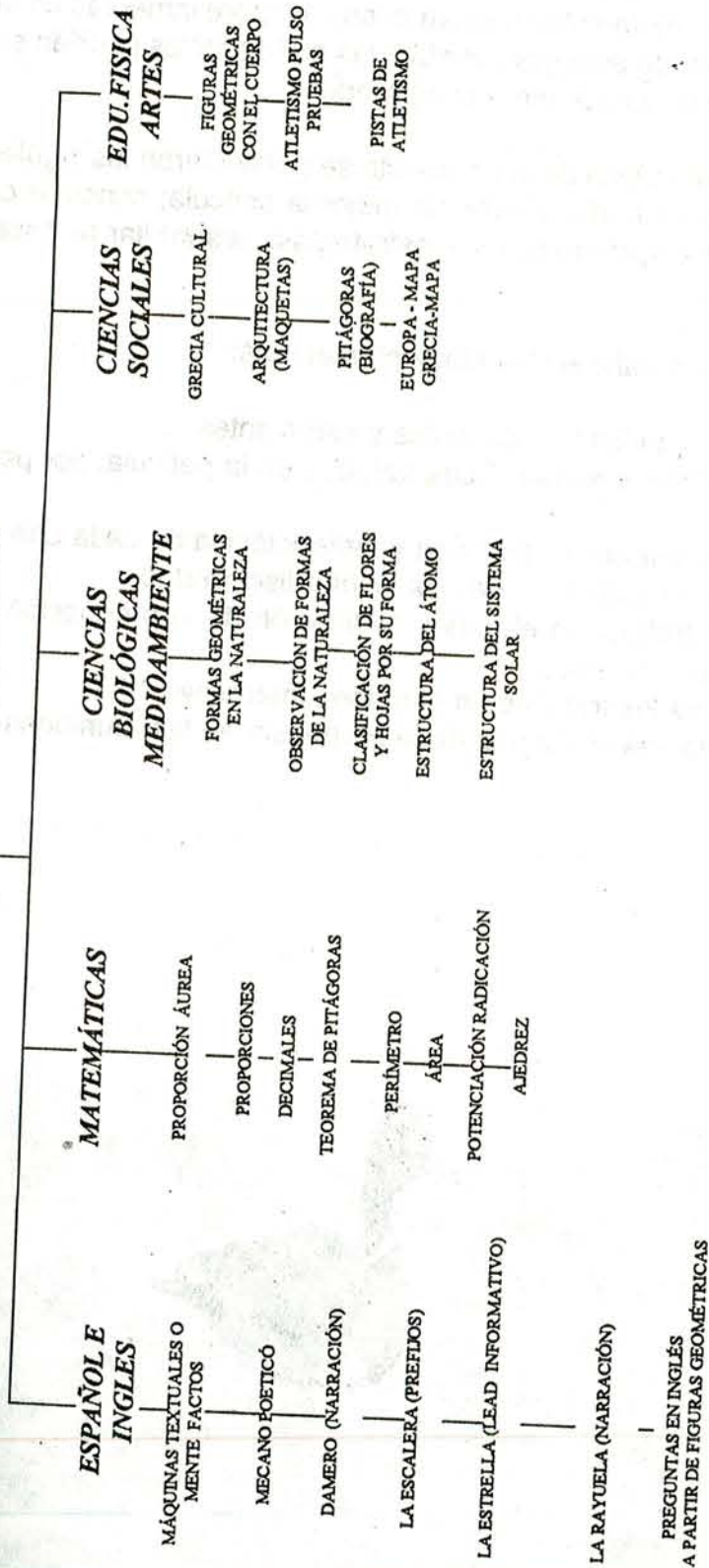
Elaborar maquetas en diversos materiales, acerca de los siguientes temas: el mundo de los dinosaurios y de las cavernas, la evolución de la vivienda, el concepto de ciudad y los medios de transporte; máquinas, artefactos y ciudades futuras mecanizadas.

Donald en el país de las matemáticas



TEXTO VIDEO

**EL PATO DONALD
EN EL PAIS DE LAS MATEMATICAS**



PREGUNTAS EN INGLÉS
A PARTIR DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

El texto de trabajo fue la película "Donald en el país de las matemáticas". En ésta, Donald demuestra cómo las matemáticas están desde siempre inmersas en la naturaleza y el hombre ha ido descubriendo esta gran verdad: las matemáticas podrían ser el gran lenguaje del universo, la llave para explorarlo y comprenderlo.

Desde la visión matemática de la propuesta se persiguieron las siguientes finalidades: compartir saberes para entender y explorar mejor la película; construir colectivamente conocimientos, contenidos, metodologías y estrategias; desarrollar la creatividad de docentes y estudiantes.

El proceso se llevó a cabo en las siguientes etapas:

- Proyección de la película a docentes y estudiantes.
- Exposición de temas matemáticos tratados en la película, por parte de los docentes de esta área.
- Rediseño de la estructura temática y metodológica de cada una de las áreas, mediante el intercambio de opinión y de nexos interdisciplinarios.
- Desarrollo del trabajo en el aula y evaluación de la producción de los estudiantes por cada uno de los docentes.
- Socialización de los trabajos en el museo interactivo.
- Evaluación final del desarrollo de la propuesta en las reuniones de nivel.



Matemáticas: El pato que calculaba

La propuesta de matemáticas una vez más demostró que era posible trabajar de una manera interdisciplinaria, integrando todos los temas en forma intertextual. Además de trabajar problemas matemáticos desde todas las áreas se tomaron en cuenta aspectos que apuntaban a la vida cotidiana de los estudiantes: juegos (billar, parqués, dominó) y formas del entorno.

Actividades

- Realizar operaciones con fracciones de un entero, a propósito de situaciones de la vida diaria y su respectiva representación gráfica y algebraica, ejemplo: $\frac{5}{8}$ del total de los estudiantes van pasando el 60% de los logros. ¿Cuántos no van pasando este porcentaje de logros?
- Trabajar operaciones de fracciones homogéneas y heterogéneas en el juego del billar.
- Elaborar tablas de frecuencia a partir de noticias de prensa y situaciones cotidianas.
- Demostrar el teorema de Pitágoras, retomando el estudio y clasificación de los triángulos, como el triángulo rectángulo explicado en la película, utilizando juegos de rompecabezas.
- Utilizar el software de Cabri para mirar proporciones en polígonos, cuadrados perfectos y rectángulos.
- Realizar taller musical (concierto) para explicar con una cuerda, una guitarra, una flauta dulce o frascos de vidrio cómo funcionan los diferentes tonos musicales y su representación en fracciones



Español: del pato a la forma de la palabra

Uno de los principales problemas de los estudiantes en el desarrollo de la primera propuesta, obedecía a deficientes factores lecto-escritores. Entre los textos realizados se encontró: falta de cohesión y coherencia, mal manejo de los temas, poca distinción de los tipos de textos y falta de elementos mínimos del soporte o marco. Una de las preocupaciones era resolver los problemas de lecto-escritura de los estudiantes, sin perder de vista los propósitos de la propuesta del área de matemáticas. En este sentido, se escogieron figuras geométricas observadas en la película, al igual que algunos juegos, para elaborar máquinas de lecto-escritura que permitieran despertar el interés de los estudiantes, aparte de dar orden a sus ideas y fantasías.

Daniel Cassany (1995) en su obra "La Cocina de la Escritura" compara el proceso de la escritura con el del accionar de una máquina. Dicho accionar requiere del desarrollo de cuatro etapas: exploración de las circunstancias, determinación de la máquina ordenadora de ideas, redacción a partir de dicha máquina y por último, revisión final de la redacción.

Actividades

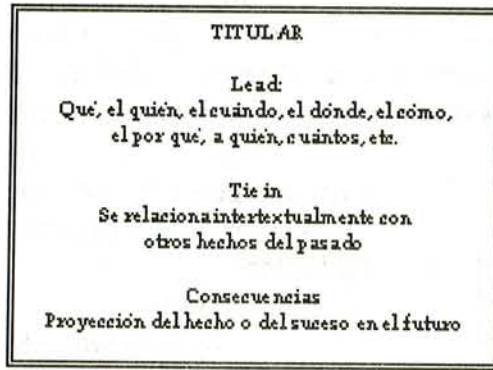
Accionar máquinas y juegos- máquinas de lecto -escritura:

- **La Estrella**

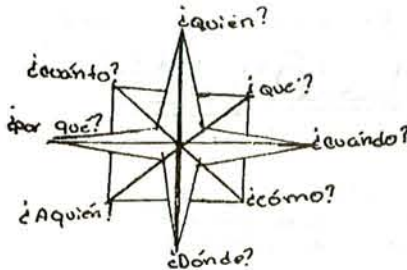
Dispositivo o "cuadro común" que sirve de guía para explorar un tema o hecho; fórmula periodística que estructura una noticia, al informar sobre un acontecimiento real, social, económico, político, cultural, científico o deportivo. Para tal propósito debe especificarse el qué, el quién, el cuándo, el dónde, el cómo, el porqué, a quién, cuántos, etc. La respuesta coherente a las preguntas construyen lo que en materia de noticias se conoce con el nombre de Lead informativo.



Se construyeron noticias a partir de la siguiente estructura.



Inesperado paro de profesores



- ¿quién? los Educadores
- ¿qué? Paro
- ¿cuándo? Jueves 10 de Mayo
- ¿cómo? Marchas, protestas
- ¿dónde? Plaza de Bolívar
- ¿A quién? El Senado
- ¿Por qué? Protestas por el OIE
- ¿cuánto? Multitudinarias

Lead

Un nuevo paro de la educación se presentó el día Jueves 10 de Mayo. Los profesores protestan por el Decreto OIE que quiere privatizar la educación y la salud. La comunidad educativa de todos los colegios del distrito se agruparon en la Plaza de Bolívar. En una marcha multitudinaria desde las primeras horas de la mañana se fueron portando alumnos y maestros en buses prestados por la Asociación distrital de Educadores.

Tie-in

Recordemos que hace un año se presentó un hecho similar a este. Los profesores hicieron marchas multitudinarias en desagrado con la privatización de la educación y la salud.

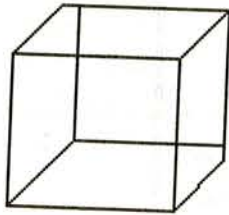
consecuencias o cuerpo de la información

El Senado de la república aún no han llegado a una conclusión sobre este decreto. Se espera la votación a favor o en contra de esta ley para el otro año.

DIDIA Alexander Bedoya

• El Cubo como explorador del marco

Se parte del hecho de la existencia de dos planos en una página impresa: la superficie, primer plano del texto, y la profundidad que deja ver otros planos con textos subyacentes. Cada texto de la superficie sería el marco de textos en perspectiva y así sucesivamente: textos arriba, abajo, en medio, en el fondo de ese medio, etc. Todo ello hace que el texto se presente como una figura geométrica que se puede visualizar como un cubo.



Como explorador, se propuso para los estudiantes de 6° realizar un cuento con las siguientes superficies textuales:

- Título.
- Agradecimiento y dedicatoria.
- Introducción del texto.
- Epígrafes.
- Citas o referencias a otros textos.

Francisco Vivos Palacio. 602.

EL DIA DE LAS ILUSIONES

Un sueño es una ilusión y al mismo tiempo una persecución
Francisco Vivos P."

Gracias una hermosa mañana Luis salió a practicar en su carro nuevo y se dirigió para cartagena y a la mitad del camino se pinchó, Luis vio una cueva que le llamaba la atención y estaba cerca de él y Luis empujó el carro hasta allí y se durmió Luis en el cuevo tan logubre y muy oscuro y soñó con un asqueroso y horrible monstruo cuya descripción era: su piel amarillenta y apenas cubría la piel de los músculos y de las narices sanginosas, su cabello era largo y sedoso y sus dientes eran blancos, pero todo ello no lograba más que realzar el horror de los ojos vidriosos cuyo color podía confundirse con los pálidos orbitos en lo que estaban profundamente hundidos lo que construída con la arrugada piel del rostro y sus labios eran negruzcos, al momentico Luis se despertó super asustado porque pensaba que aquel monstruo del sueño estaba en la cueva, Luis salió de la cueva y vio que no había anochecido dentro al cuevo y solo un poco de comida del carro, comió y se volvió a dormir y esta vez se soñó con una bella princesa que cantaba un poema y este se titulaba: triste querros y deca: tristes querros, si no es amor: lo empresa, tristes tristes, tristes hombres sino mueren de amor: si y Luis se despertó y dijo: este sueño estuvo mejor que el pasado, Luis salió de la cueva y vio que todavía no había amanecido y se le apareció

- (1) Carroje de cuatro ruedas que por medio de un motor se mueve
- (2) Cueva subterránea sin grietas
- (3) Lugar oscuro
- (4) Que causa asco
- (5) Horrible: que causa horror
- (6) Ser antinatural

• Rayuela o golosa

Construir cuentos a partir del juego de la golosa en su relación con las "funciones" del relato propuestas por Proop.

La golosa llevada al plano de las funciones es determinada por una situación inicial en que se ubican las reglas del juego, el número de participantes y el sitio de salida. Cada uno de los cuadrados del laberinto o trazado geométrico, es una función específica por recorrer y superar. Mientras se juega, se construye o realiza una historia personal. El que no culmina queda extraviado en el laberinto. Gráficamente se muestra una modalidad del juego.

Situación Inicial

Cielo	Infierno
F_6	F_1
F_3	F_4
F_4	F_3

Combate	<p>El hombre que luchó con el dragón Mexicano para salvar a la Princesa</p> <p>Victoria</p>
Negocios de Uvas, Dragos	<p>El Ahilago la Agula y la Escopeta</p> <p>había un hombre muy pobre que tenía 4 hijos</p> <p>Situación Inicial</p>
Partida de los héroes	<p>Se fueron a cumplir su misión de salvar a la Princesa del dragón</p> <p>Los hermanos de despidieron de su padre y salieron a buscar su vida</p> <p>Alegamiento</p>
Merced de los amigos y trasfiguración	<p>Llegaron donde su padre y llegaron a las duras con experiencia y conocimiento</p> <p>No tenían conocimiento de nada y eran muy pobres</p> <p>Carencia</p>
Matrimonio	<p>Uno de ellos se casó con la Princesa y vivieron felices x 100 años</p> <p>El Rey dio parte de su reino a su hijo y se volvió un muy rico</p> <p>Reparación de la Carencia</p>

Nombre: Roth Silver Charon

Código: 002

Área: Español

Combate	<p>El hombre que luchó con el dragón Mexicano para salvar a la Princesa</p> <p>Victoria</p>
Negocios de Uvas, Dragos	<p>El Ahilago la Agula y la Escopeta</p> <p>había un hombre muy pobre que tenía 4 hijos</p> <p>Situación Inicial</p>
Partida de los héroes	<p>Se fueron a cumplir su misión de salvar a la Princesa del dragón</p> <p>Los hermanos de despidieron de su padre y salieron a buscar su vida</p> <p>Alegamiento</p>
Merced de los amigos y trasfiguración	<p>Llegaron donde su padre y llegaron a las duras con experiencia y conocimiento</p> <p>No tenían conocimiento de nada y eran muy pobres</p> <p>Carencia</p>

Inglés: Donald in mathland

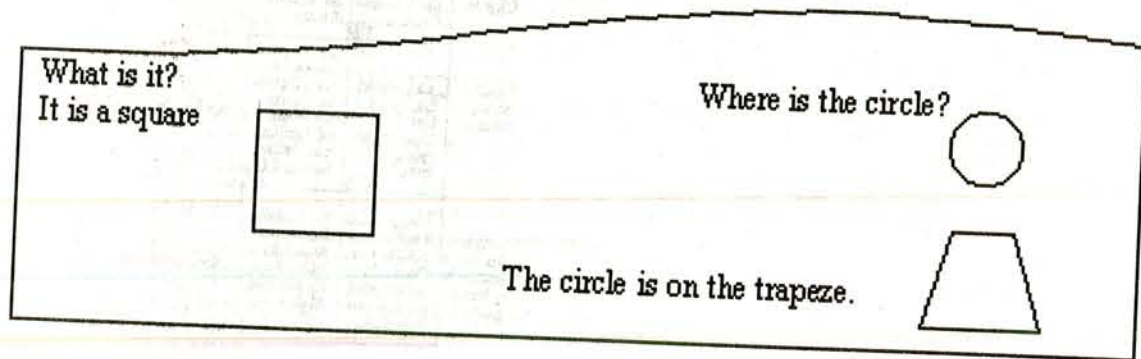
En esta propuesta se trabajaron aspectos de las matemáticas como los números y las figuras geométricas en relación con temas de la lengua inglesa: preguntas cuya respuesta debe ser sí o no, preguntas de información (Wh-questions) y preposiciones.

Actividades

- Realizar operaciones básicas (aritmética): suma, resta, multiplicación y división expresándolas en inglés. Para profundizar y trabajar pronunciación de los números se jugó "bingo" y se formularon problemas matemáticos sencillos en inglés.
- Trabajar figuras geométricas, identificando las que aparecen en el video: triángulos, pentágonos, círculos, cuadrados, rectángulos, estrellas, entre otras. Hacer en el cuaderno los dibujos correspondientes de las figuras con su nombre en inglés y utilizar diálogos cuyo tema principal son los deportes.
- Diagramar las canchas de baloncesto y fútbol en cartón paja, ubicando el nombre de las figuras que en ellas se pueden observar.
- Plantear preguntas cuya respuesta debe ser sí o no, en relación con la figura geométrica determinada.



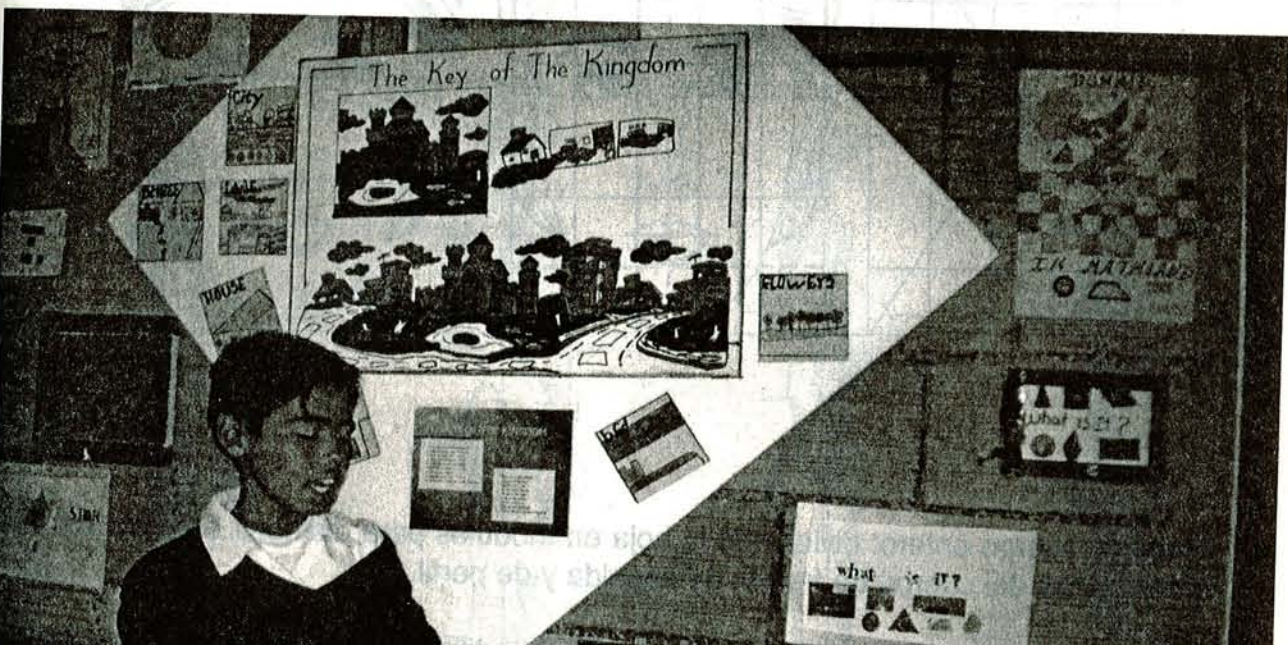
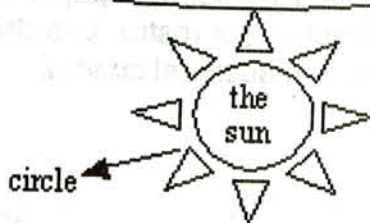
- Estructurar y responder preguntas de información como:



Con este ejercicio se enfatizó el uso de las preposiciones in, on, within y under en relación con las figuras geométricas en diferentes contextos.

- Encontrar en diversos textos como adivinanzas y retahílas, figuras geométricas. Luego de la lectura comprensiva de la adivinanza o retahíla, dibujar los objetos o lugares a los que se refieren, identificando las figuras como parte de su composición

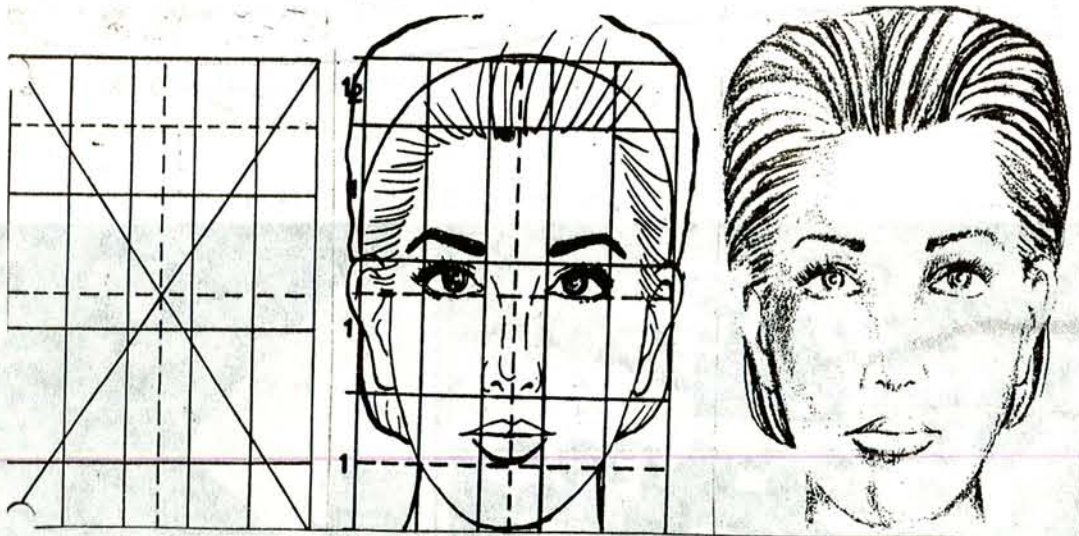
It is round and yellow,
It is like a ball of fire.
It rises in the east,
It set in the west,
What is it?



A partir de las figuras geométricas, el número mágico o proporción áurea explicados en la película, artes trabajó las proporciones en dibujo con las técnicas del lápiz y carboncillo: proporciones del rostro de frente, del cuerpo entero de frente, de perfil y de espalda.

Actividades

- Dibujar el rostro de frente: para una configuración simétrica del dibujo de la cabeza humana, se trazó sobre el papel una línea vertical que pasa por el centro para definir el eje de simetría del rostro. Las divisiones con las líneas horizontales se realizaron tal como nos lo muestra el cuadro:



- Dibujar el cuerpo entero: dividiendo la hoja en módulos para distribuir en ellos las diferentes partes del cuerpo de frente, de espalda y de perfil.
- Realizar igualmente robots, marionetas y títeres utilizando los módulos y las figuras geométricas.

Línea del final de la frente.

1. Línea del mentón

2. Línea del pecho

3. Línea del ombligo

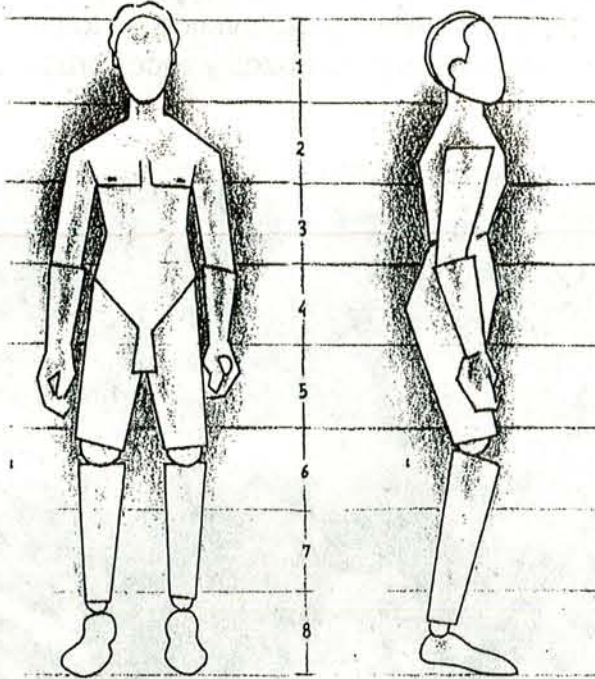
4. Línea del pubis.

5. Línea del muslo

6. Línea de la pantorrilla

7. Línea de la espinilla

8. Línea de los pies.



Primer Módulo

Desde el final de la frente hasta el mentón.

Segundo Módulo:

Comprende la nuca, los hombros y el pecho (Tórax).

Tercer Módulo

Contiene el vientre, los bíceps y codos, hasta el ombligo.

Cuarto Módulo

Desde el ombligo, el bajo vientre, el pubis, las muñecas, hasta el comienzo de los muslos.

Quinto Módulo

Contiene los muslos y las manos.

Sexto Módulo

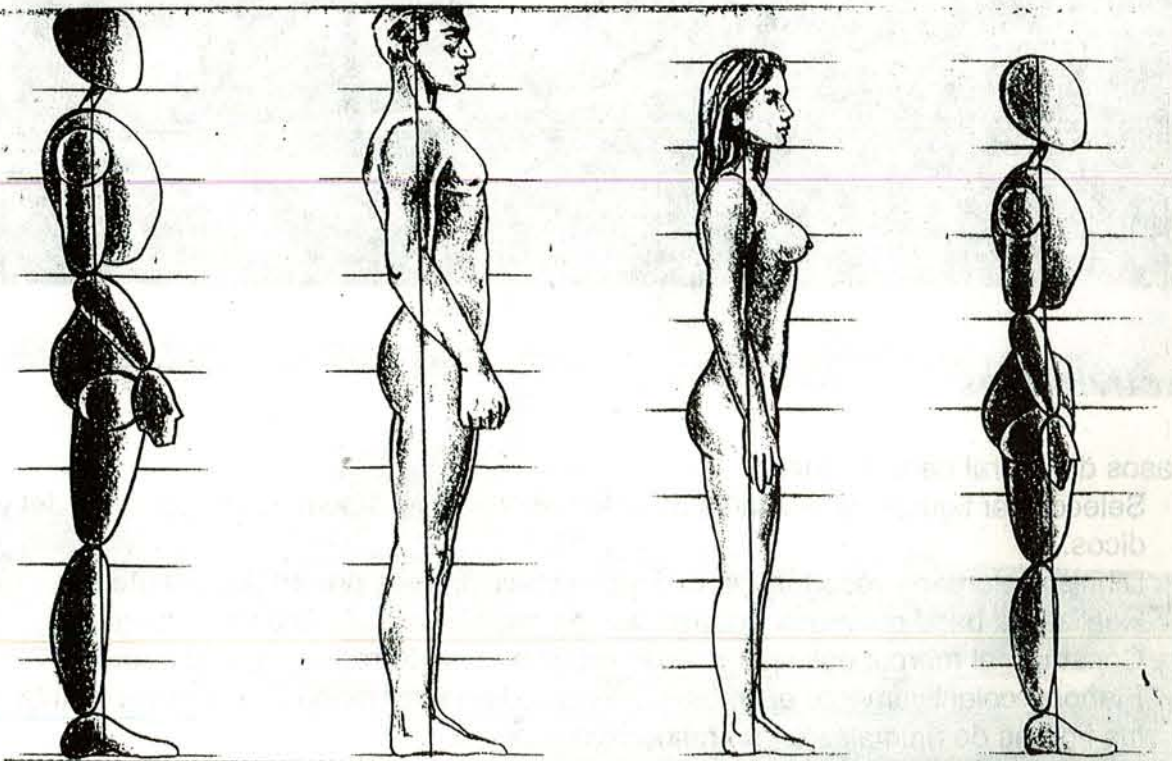
Contiene las rodillas.

Séptimo Módulo

Contiene las pantorrillas y la región de la tibia y peroné.

Último Módulo

Contiene los pies.



Educación Ambiental: cuando los muros hablan

Se quiso resaltar la armonía de formas en el espacio y crear un mural ecológico donde hablaran los fragmentos, los ecos y detalles constituyendo un todo corporal. Seguimos con la misma idea de lo reciclable: crear a partir de trozos y voces procurando una nueva armonía de los fragmentos.



Actividades

Pasos del Mural para el Museo:

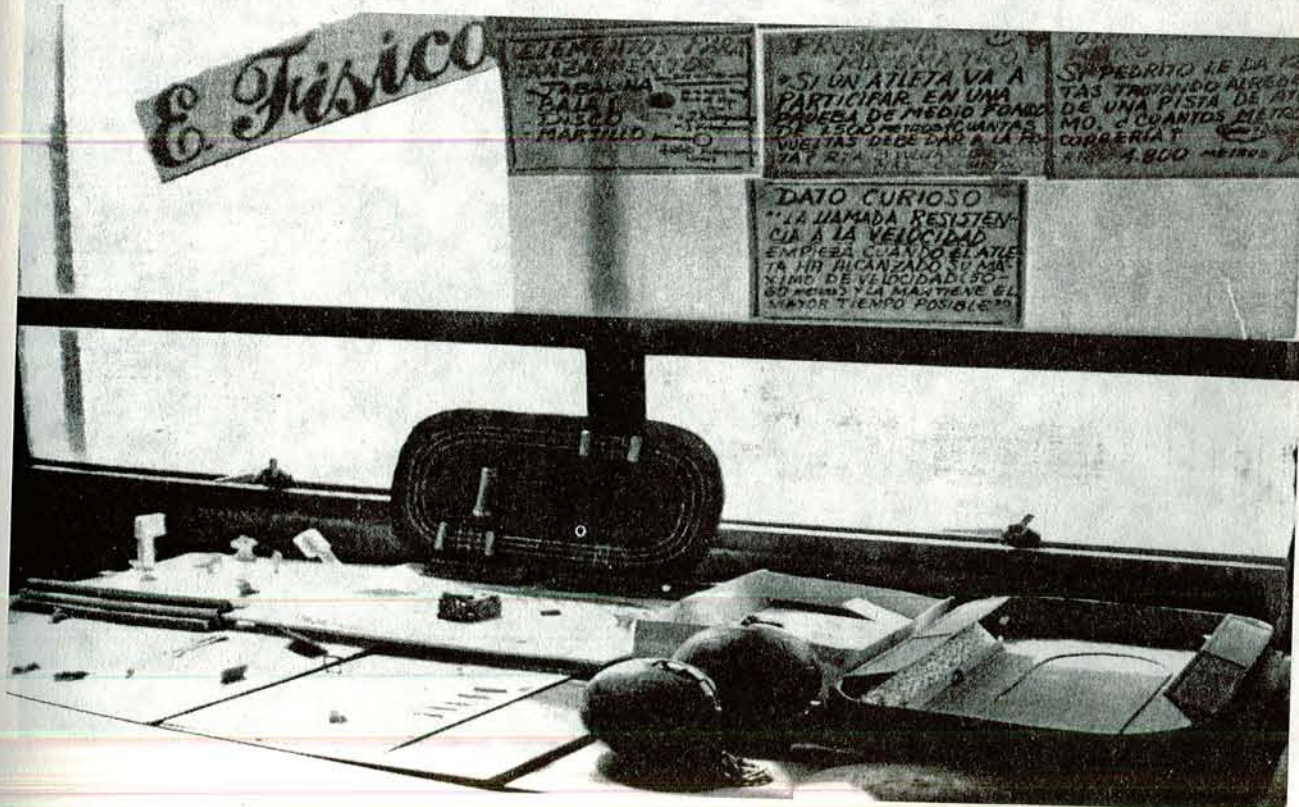
- Seleccionar figuras de animales de todo tipo: revistas, álbum de chokolatinas Jet y periódicos.
- Dibujar colorear y recortar los animales seleccionados por los estudiantes.
- Realizar la base del mural: fragmentos de papel reciclado finamente pegados.
- Construir el marco: paisaje en vinilo resaltando la tierra, el mar y el aire.
- Elaborar colectivamente el ambiente o ecosistema, tomando en cuenta la distribución de las figuras de animales en su respectivo entorno.

Educación Física: el pato atleta

Con el atletismo, los niños realizaron diversas actividades que les permitieron tener experiencias motrices, enriqueciendo la ejecución de sus patrones de salto, carrera y lanzamiento; igualmente, aplicaron sus conocimientos matemáticos para entender y analizar las diversas modalidades que está disciplina contiene.

Actividades

- Elaborar una maqueta ubicando los recorridos, los carriles y las medidas de la pista estándar.
- Plantear y solucionar problemas de atletismo, ejemplo: cuántas vueltas debe dar un corredor realizando un recorrido de 1500 mts; si se tiene el recorrido, en vueltas, cuántos metros se desplaza?.
- Tomar el pulso de segundos y décimas de segundos para las medidas de las competencias en pista, aclarando lo definitivas que son para definir la victoria o no de un atleta.
- Describir las características del atletismo de campo y realizar de manera artesanal elementos para el lanzamiento de bala, el martillo, el disco y la jabalina.
- Medir y estipular los récords de esfuerzos en los saltos alto, largo y los lanzamientos.



Ciencias Naturales: armonía natural

Se trabajó en la relación naturaleza - forma, las figuras geométricas presentes en la estructura del átomo, en el cuerpo de los animales, en las hojas, en las flores, en la organización del sistema solar y hasta en la forma de los elementos del laboratorio y de los aparatos tecnológicos del momento.

Actividades

- Ubicar las partes, medidas y apariencia física de una flor, piedra o de un tigre.
- Llevar a cabo procesos de observación (mirar varias veces desde diferentes ángulos), para la recolección de datos que permitieran la clasificación (de acuerdo al tamaño y la forma), de diversas hojas y pétalos de nuestro entorno.
- Aprender a partir de la experiencia práctica del estudiante, el perfecto equilibrio – armonía entre las formas, los tamaños y los colores en diferentes seres y objetos de la naturaleza.

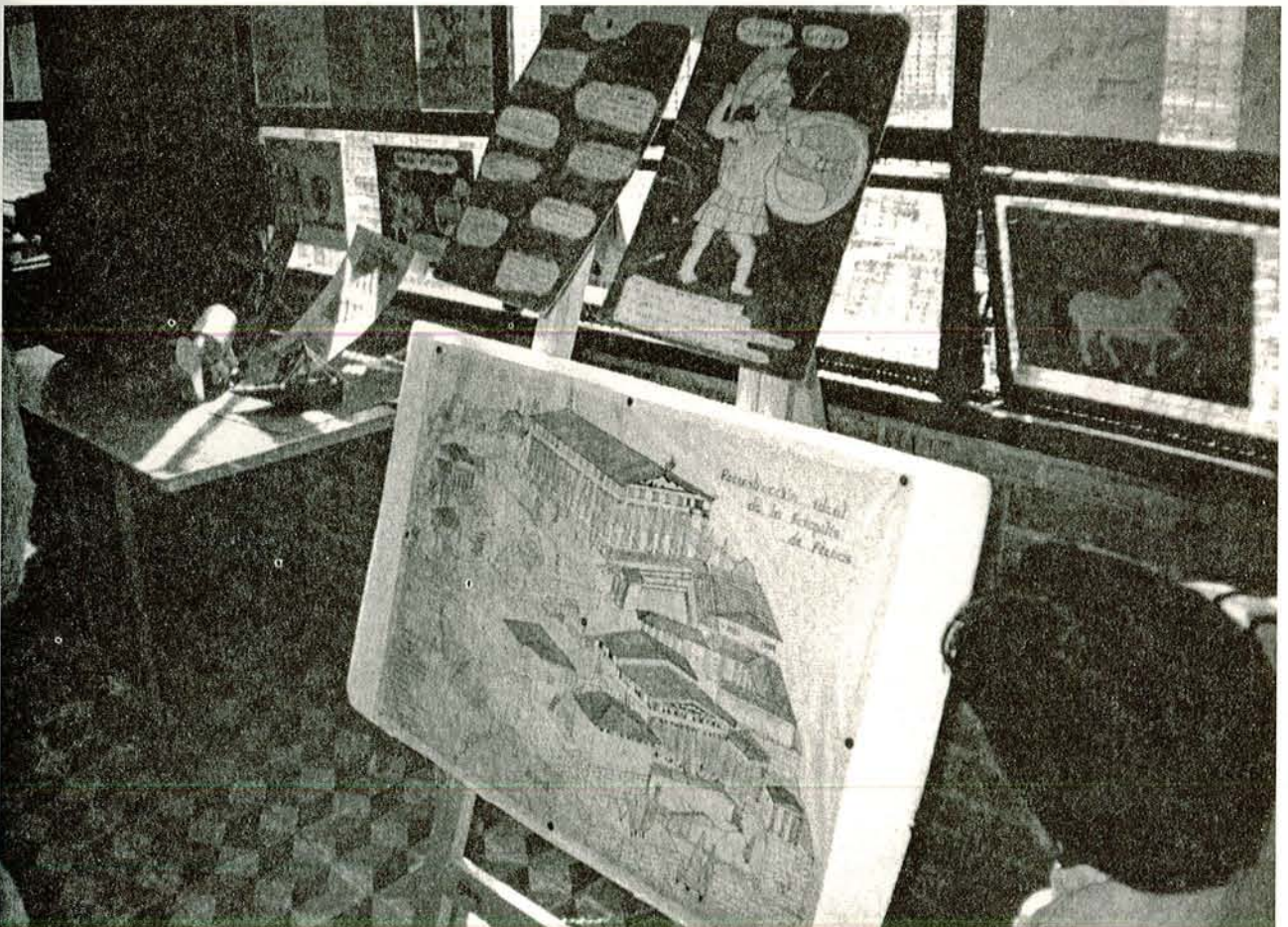


Ciencias Sociales: historia de la armonía

A partir de la película, los niños analizaron el período histórico referido (Antigua Grecia) enmarcado por el amor hacia la belleza y la perfección que, matemáticamente tradujo Pitágoras con su legendario "número mágico". Una consecuencia de ésta tendencia es el rectángulo mágico (proporción áurea), usado desde tiempos inmemoriales en toda suerte de aplicaciones arquitectónicas que, incluso, hoy en día están perennes en nuestra cultura como una impronta de esa riqueza de construcción histórica.

Actividades

- Elaborar dibujos (dioses griegos) imitando las proporciones perfectas de las esculturas griegas.
- Realizar planos arquitectónicos de la Acrópolis.
- Investigar sobre los estilos arquitectónicos Dóricos y Jónicos.
- Construir maquetas recreando los dos estilos.



Dejado de los indicadores de la actividad, se debe tener presente que el aprendizaje de las matemáticas debe ser un proceso activo y significativo, en el que el estudiante participa de manera crítica y creativa. El recorrido de visita debe ser un proceso de aprendizaje activo.

- Visitas de observación guiada con un grupo.
- Visitas de investigación de campo, visita guiada.
- Recorrido por el museo, donde se exponen los contenidos, desde los contenidos básicos hasta los más complejos.
- Participación activa en las actividades de aprendizaje, donde se experimenta con los contenidos matemáticos.
- Reflexión sobre los contenidos matemáticos, desde los contenidos básicos hasta los más complejos.

La evaluación del museo debe ser un proceso de evaluación continua y sistemática, que permita conocer los niveles de aprendizaje de los estudiantes, así como los niveles de satisfacción de los visitantes.

Reconstrucción de las voces...

1998

1999

2000

2001

2002

2003

2004

2005

2006

2007

2008

2009

2010

Me parece muy interesante el uso de las figuras geométricas en los procesos del conocimiento. Me parece muy apropiados de sus contenidos. Atentamente, Docente

Stella

SOCIALIZACIÓN

Dentro de los indicadores de impacto del proyecto, el museo propició un espacio ideal para el intercambio de experiencias interdisciplinarias, en el cual se establecieron, no sólo nexos de tipo epistémico, sino nexos personales y afectivos. Por otra parte, se compartían experiencias de manera directa a partir de estrategias de exposición y presentación de los trabajos. El recorrido de visitas al museo respondió a los siguientes pasos:

- Visita de los estudiantes del colegio por grados.
- Visitas de estudiantes de otras instituciones.
- Recorrido libre por cada uno de los módulos, donde los estudiantes de sexto exponían y explicaban el trabajo realizado.
- Participación directa de los estudiantes visitantes en la recreación de la misma experiencia intertextual e interdisciplinaria.
- Reflexiones a propósito de la visita al museo interactivo, consignados en pliegos de papel fijados en los muros.

La evaluación del museo (el avance de los niños, trabajos, exposiciones y demás), surgió de las voces de los estudiantes, maestros, padres y demás visitantes.

Rezan algunas de las voces...

“ Es importante que estudiantes y profesores sigan interactuando con el propósitos de aproximarnos al conocimiento.

Vacano que se abran estos espacios cerrados en el aula”

Angélica: Docente

“Me parece muy interesante la aplicación de las figuras geométricas en diferentes áreas del conocimiento; los expositores muy apropiados de sus temas”

Araminta: Docente

This museum was a wonderfull
Idea. Students can show us their skills.
¡Congratulations!

Stella

“ Mi opinión acerca del proyecto de intertextualidad es una estrategia que genera disciplina e innovación. Se nota la capacidad de argumentación y comprensión de los alumnos. Se aprecia el trabajo artístico con mezcla teórica”
Luz Edith Riaño – 10 – 01.

“ A mi me gustó la escalera y el computador ”
C.E.D María Cano

“Todo el museo es muy bueno porque se relaciona con la película de Donald Jairo. C.E.D María Cano

“Espero que nunca cambien su forma de exponer de verdad los felicito”
María C

“ En este período pude establecer con más facilidad la relación entre el inglés, con los fines que persigue el proyecto de intertextualidad. Porque en realidad, el tema de los números me permitió la estructuración de preguntas con sus respectivas respuestas y textos sencillos con planteamientos de problemas matemáticos”. (Inglés)

“Finalmente, propongo que se haga un estudio serio de los resultados de este proyecto, con el ánimo de mirar, no sólo su continuidad, sino su proyección a los otros grados y por que no, la posibilidad de ser adoptada como metodología en la institución” (Matemáticas)

Lo que hicimos, sólo fue una semilla que debe cultivarse día a día y todos los años. Sabemos que por momentos fuimos reiterativos en los trabajos y que incluso caímos en algún tipo de activismo; sin embargo, creemos haberle aportado a los estudiantes algunos recursos estructurales esenciales para comprender y producir textos. Por lo demás, el tiempo lo dirá de acuerdo a la posible continuidad del proyecto” (Lenguaje).

“Lo que más me llamó la atención fue lo del Damero y lo de la golosa porque es una forma interesante y didáctica de formar cuentos y narraciones”
Victor - 10-01

¡Me gustó mucho porque supieron
manejar las matemáticas de diferentes
maneras y fueron muy creativos”
Diana. 10-01

Mi opinión: una felicitación por esta actividad, pues
Nos enseña cosas muy útiles y
nos permite relacionar las distintas ciencias
aplicando juegos y al mismo tiempo
enseñando.
Tatiana. 701

*“Los niños exponen
muy bien, son muy bonitos
los trabajos”*

Me gusta como relacionan todas
las áreas de un sólo texto
como es La Mosca.
Grado 11°

Me gustaron los dibujos, son muy
chistosos.
Grado 7°

Me gusta como exponían. Son muy despiertos
Y no les da pena de nada.
Grado 10°

Me gusta como relacionan todas las áreas
Y juegan con un sólo texto como es La Mosca.
Grado 11°

Lo que más me gustó fue la relación
entre La Mosca con los ejercicios de matemáticas
Grado 10°

Me gusta la idea de los módulos o como se llamen, para
crear mutantes.
Grado 8°

PUNTO DE LLEGADA

El punto a su manera
se mueve entre los
espacios, las formas y
los colores. De igual modo, los
puntos se prestan. La
distancia entre los diferentes

puntos que es: un
punto de vista.
El punto, en el espacio,

Hoy por hoy, no sabemos cuál es el verdadero alcance del proyecto de innovación. Nació como un proyecto de nivel (grado 6°) y ha generado algunas expectativas y cambios estructurales en la Institución. En la estructura del PEI, por ejemplo, ha intervenido en la conformación de los planes de estudio y en el modelo pedagógico, generando una apropiación institucional del proyecto en otros niveles. Sin embargo, en términos modernos el proyecto ha generado unas prácticas de "ruptura de la tradición", pero no lo suficiente como para generar "una tradición de la ruptura". (O. Paz).

Pese a esto último y a los obstáculos y resistencias iniciales para asumir nuevas propuestas, el proyecto sedujo a un buen número de docentes (33 en total) de los cuales 12 profundizaron sobre su quehacer pedagógico, en el ejercicio de la adecuación de métodos y contenidos, las reflexiones sobre la evaluación por competencias, la relación con el alumno y el conocimiento, la interrelación de los saberes y la proyección comunitaria de su quehacer pedagógico.

Cada docente, en la práctica, asumió a su manera las bases teóricas y metodológicas del proyecto. Un proyecto que aún se mueve entre los caminos trillados como la búsqueda de palabras en el diccionario, el activismo, las formas inconclusas, los caminos intrincados y sin metas, y el experimentalismo. De igual modo, los niños y las niñas lograron identificarse, a su manera, con las actividades propuestas. La vinculación de todos los retazos de su museo personal se vieron reflejados en los diferentes trabajos.

Valga entonces esta cartilla como lo que es: un todo heterogéneo y múltiples, Basta una lectura para convertir la cartilla en apropiación didáctica, en propuesta teórico-metodológica, en evocación de estridentes analogías, en museo, o en olvido.

Quizás el proyecto sólo haya sido un momento de juego, o un sueño de asociaciones libres impresas en una foto, un video o una cartilla. Quizás, mañana despertemos con nuestra acostumbrada labor de abrir la boca al sol como viejos caimanes. O quizás, venga la vigilia con una nueva idea, con el renacer de un antiguo sueño, el pensar en el proyecto de otro despertar futuro, o la proyección de la labor iniciada.

BIBLIOGRAFÍA

- Bajtin, Mijail. Problemas de la poética de Dostovieski, Fondo De Cultura Económica, Bogotá, 1993.
- Barthes, Roland. El susurro del lenguaje, Piados, Barcelona, 1994.
- Barthes, Roland. El placer del texto, Siglo XXI, México, 1995.
- Bernal, G. Juguemos con la poesía, Magisterio, Bogotá, 1997.
- Calvino, Italo. Seis propuestas para el próximo milenio. E. Síruela, Madrid, 1989.
- Cassany, Daniel. La cocina de la escritura, Anagrama, Barcelona, 1995.
- Eco, Humberto. Lector in fábula. Lumen, Barcelona, 1999.
- Eco, Humberto. El nombre de la rosa. Plaza y Janes, Barcelona. 2000
- Eliade, Mircea. Tratado de historia de las religiones, Biblioteca Era, México, 1997.
- En revista forma y función N° 9, Departamento de Lingüística – Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
- Gadamer, Hans- Georg. La Actualidad de lo bello, Paidós, Barcelona, 1998.
- Guattari, Felix. La revolución molecular, Universidad del Valle, Calí, 1994.
- Guiraud, Pierre. La semiología, Siglo XXI, México, 1985.
- Huizinga. Homo ludens, M.C. Editores, Buenos Aires, 2000.
- Hymes, D. Acerca de la competencia comunicativa. 1999.
- Ivannov, V.V. "La teoría semiótica del carnaval como innovación de opuestos bipolares", en: ¡Carnaval!, Fondo de Cultura Económica, México, 1984.
- Langelann, G. La Mosca, Caralt Editor. S.A., Colección Biblioteca Contemporánea, 1993.
- Levi-Strauss, Claude. El pensamiento salvaje, Fondo de Cultura Económica, Bogotá, 1997.
- Martínez, María C. Análisis del discurso, Universidad del Valle, Calí, 1997.
- Men. Lineamientos curriculares, Bogotá, Ministerio de Educación Nacional, 1998.
- Paz, Octavio. Los Hijos del limo, Seix Barral, México, 1991.
- Película, La Mosca. David Cronenberg.
- Pineda Botero, Álvaro. Teoría de la novela. Plaza y Janes, Bogotá, 1987.
- Rodarí. Gianni. Gramática de la fantasía, impriméis. S. Coop. Ltda., Lima, 1982.
- Varios Autores. Competencias y proyecto pedagógico Universidad Nacional, Bogotá, 2000.
- Vídeo, Donald en el País de las Matemáticas, Walt Disney.