



saber  
digital



## EXPERIENCIA DESTACADA

# EL SENTIDO DE LA VIDA EN ÉPOCAS DE PANDEMIA, REFLEXIONES PARA LA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN

YURY ZULAY GUERRERO GARZÓN JHON JAIRO AYALA (IMPLEMENTADOR EN 1001, 1004 Y  
1005)

UNIVERSIDAD  
**EAFIT**

**EXA**

Centro para la Excelencia  
en el Aprendizaje

*Este documento es generado automáticamente por la plataforma para la gestión de acciones innovadoras que provee el Centro EXA para la excelencia en el aprendizaje de la Universidad EAFIT, como parte del apoyo al plan saber digital. La información suministrada en este documento es responsabilidad única y exclusiva del autor/docente, por lo tanto, exonera a la secretaría de educación y cultura distrital y a la universidad eafit sobre cualquier inconsistencia o falta de veracidad en la información. Para obtener más información sobre la acción innovadora, deberá contactarse con el autor/docente responsable, cuyos datos personales están disponibles al inicio de este documento.*

# 1. IDENTIFICACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL



## Establecimiento educativo

- Colegio Técnico Tomás Rueda Vargas (IED)



## Proyecto asociado

- Plan Saber Digital

LÍDER



## Participantes

Yury Zulay Guerrero Garzón Jhon  
Jairo Ayala (implementador en 1001,  
1004 y 1005)



## Rol del líder de la iniciativa

- Docente



## Áreas en que trabaja en el establecimiento educativo

- Ciencias económicas y políticas
- Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia
- Educación artística
- Educación ética y en valores humanos
- Educación religiosa
- Filosofía



## Proyecto asociado a la acción innovadora

Estrategia "Aprende en casa",  
campo de conocimiento SOCIARTES.

## 2. INFORMACIÓN GENERAL

RESEÑA



### Descripción

En el marco de la estrategia “Aprende en casa” se toma la decisión de desaparecer las asignaturas y dar paso a los campos de conocimiento. Uno de estos es el campo de SOCIARTES; en él se reúnen las asignaturas de religión, filosofía, sociales, economía, política, ética y artes. En este campo de conocimiento se propone la metodología de investigación-creación a partir de un proyecto pedagógico que se enfoca en la construcción de textos como habilidad principal con base en la reflexión de la situación generada por la emergencia sanitaria del Covid-19 y la revisión histórica de otras pandemias en la historia de la humanidad. El proyecto pedagógico tiene cuatro etapas: Selección de tema, delimitación del mismo y aproximación a categorías. Definición de categorías y nutrición de las mismas por medio de artículos de opinión. Desarrollo de texto a partir de las reflexiones y las categorías generadas. Revisión de texto, preguntas al mismo y fortalecimiento de argumentos. Creación final. Cada etapa corresponde a un proyecto de aula guiado por actividades enfocadas a la reflexión y la creación. Contextualización por parte de los docentes a cargo. Reflexión inicial sobre un tema delimitado por ellos y creación de memes a partir de esta. Categorización a partir de las galerías de memes publicadas en Instagram y YouTube. Creación de un póster a partir de una película hipotética que reúna el tema principal y algunas de sus categorías. Propuesta de trabajo colaborativo asignando los posters a una persona diferente a su creador para reseñas cinematográficas y a su vez entregando las reseñas a un tercero para la construcción de sinopsis argumentales que sirven como insumo a un cuarto estudiante que genera la propuesta gráfica a partir de dicha sinopsis y la materializa en una Storyboard. Todo este trabajo se le retorna al creador original del poster donde, a través de preguntas a la sinopsis argumental, trata de disipar dudas y rellenar huecos en los argumentos de la misma para luego empezar el proceso de metacognición. Este proceso se materializa en la realización de unos cine-cortos. En la semana tomasina se abre un espacio para realizar un festival de cine-cortos donde, después de hacer la previa publicación en el Instagram de See to Speak (línea de investigación en creación multimedia del semillero PAZARTE: Arte, Memoria y Conflicto), los jurados seleccionan los tres finalistas por categoría (cine-corto, filminuto y cortometraje) y la final se transmite en un directo por YouTube a toda la comunidad educativa.



### Palabras clave

Investigación-creación, metacognición, proyecto pedagógico, cine, arte.

## UBICACIÓN, POBLACIÓN



### Objetivo general

Implementar el modelo de investigación-creación para realizar un proyecto pedagógico y de aula que fortalezca el aprendizaje de habilidades y destrezas reuniendo conceptos de diferentes asignaturas, que se congregan en un campo de conocimiento en torno a un tema de reflexión. La creación artística se convierte en generadora de investigación para fortalecer la metacognición como productora de conocimiento complejo. En el desarrollo de la experiencia se contemplan como beneficiarios directos de la experiencia a los estudiantes de grado décimo, los cuales desarrollan toda la parte práctica, e indirectos a toda la comunidad tomasina, ya que la producción de cada etapa y el producto final se socializan a toda la comunidad educativa por medio de los canales virtuales. Desde allí se invita a la reflexión, no solo de la situación generada por la emergencia sanitaria, sino también sobre la forma de generar conocimiento y desarrollar habilidades integrales en los estudiantes.



### Resultados esperados

Al inicio del proyecto se buscaba cómo integrar las siete asignaturas que componen el campo del conocimiento (filosofía, ética, economía, política, sociales, religión y artes). Y como desde la asignatura de artes en presencialidad se estaba trabajando por proyectos de investigación-creación para la producción de piezas artísticas, se propuso que desde allí se abordara un tema que nos obligara a tocar componentes de las diferentes asignaturas. Se propone un proyecto pedagógico que persigue que los estudiantes de décimo adquieran habilidad para la construcción de textos, tanto formales, como textos multimedia. A su vez se da en paralelo el proyecto de aula que busca reforzar el pensamiento crítico, no solo en los muchachos que lo desarrollan, sino en todos aquellos que ven las producciones gráficas y multimedia y que se familiarizan desde su contexto con la reflexión de una problemática tangible que nos afecta a todos. En el desarrollo de la estrategia se busca abordar conceptos a partir de las reflexiones de contexto de cada estudiante; es decir, que cada estudiante profundice en esos conceptos que le son necesarios y útiles para su proceso de creación. Se promueve la autonomía en el aprendizaje.



### Campo de acción

- Aula
- Institución



### **Poblaciones beneficiadas**

- Comunidad educativa en general (estudiantes- docentes – padres de familia)

---

#### **NIVEL EDUCATIVO**



### **Niveles educativos**

Básica secundaria  
Educación media académica  
Educación media técnica



### **Grados educativos**

Décimo.

---

#### **TIEMPOS DE DESARROLLO**



### **Fecha inicio**

abril 2020



### **Fecha final**

septiembre 2020



### **Motivo finalización**

La experiencia fue un piloto propuesto para la estrategia “Aprende en casa”. En el desarrollo de esta se fueron encontrando diferentes falencias, una de ellas la falta de constancia y autonomía de un número significativo de estudiantes; esto generó un alto índice de entregas atrasadas en el proceso académico. También se evidenció la falta de espacios para planeación docente en conjunto y fue difícil la comunicación entre los docentes que estábamos a cargo a pesar de ser solo dos. El cambio de metodología para los estudiantes fue de alguna forma desorientadora y esto obligó a una mayor tutoría por parte de los docentes, lo cual implicó sobrecarga laboral para los docentes que nos encontrábamos a cargo. El proceso de creación se contempló en estos cuatro módulos en relación al tema generado: “El sentido de la vida en épocas de pandemia”



### **Competencias**

Competencia cultural y artística. Competencia para aprender a aprender. Autonomía e iniciativa personal. Competencia social y ciudadana. Tratamiento de la información y competencia digital. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Competencia en comunicación lingüística. Aprendizaje colaborativo. Pensamiento crítico y metacognición.

## 3. DETALLE

ORIGEN



### **Descripción del problema o necesidad**

El problema que genera la estrategia radica en la emergencia sanitaria por el Covid-19 y las medidas que se generan a nivel social y sobre todo a nivel educativo. El colegio ve la necesidad de agrupar las asignaturas por campos de conocimiento, de esta forma nace la estrategia “Aprende en casa”. En esta estrategia se vela por que los estudiantes no se vean saturados de una cantidad innumerable de actividades, ya que se ven alrededor de quince asignaturas. Planteada la estrategia a nivel institucional se genera la problemática al interior de los campos de cómo trabajar los conceptos y generar conocimiento de una manera integrada, más aún en SOCIARTES, el cual se compone de siete asignaturas. También se convierte en una problemática el cómo se iba a transmitir, dado que la virtualidad tiene sus dificultades propias.



### **¿Cómo se identificó el problema o necesidad?**

Al dividir a los docentes por grado para que se hicieran cargo de llevar el proceso formativo y valorativo en el campo de conocimiento, nos encontramos con dos docentes a cargo de un solo grado, de dos áreas de formación distintas que se deben sentar a mediar cómo va a ser la construcción de las guías para los estudiantes y qué se debe enseñar, o a qué se le debe dar prioridad. Normalmente los docentes son muy celosos de su campo de conocimiento y para las áreas que desarrollan muchos conceptos como el área de ciencias sociales. Suele ser difícil renunciar a llevar un proceso de enseñanza que abandone de una manera directa los temarios; este es uno de los principales puntos a mediar. También entramos a mediar cómo se va a realizar la conexión con los estudiantes teniendo en cuenta sus dificultades de acceso a internet.





### **¿De qué manera responde al problema y/o necesidad identificado?**

El primer paso para solucionar nuestro problema es abandonar los temarios y enfocarnos en habilidades. Desde el docente de sociales, se establecen unas habilidades como la argumentación, la reflexión crítica y lectura de contexto; desde educación artística, se desarrollan estas habilidades de forma transversal a todos los procesos; así que al final nos damos cuenta de que si nos enfocamos en habilidades y en la transversalidad del conocimiento es mucho más fácil pensar en unas guías que respondan a un campo de conocimiento y no a unos conceptos o a unos temarios limitados. Al llevar un proceso previo en educación artística de investigación para la creación en este grado en la presencialidad se propone como metodología aliada con elementos de la pedagogía por proyectos, de allí salen los proyectos pedagógicos y de aula. Al empezar la experiencia no contábamos con la plataforma institucional; por tal motivo empezamos subiendo videos explicativos a YouTube y haciendo encuentros semanales en Zoom, tanto clases conjuntas con el docente Jhon, como cada uno por separado. Se normalizaron las asesorías personales por medio de WhatsApp y a partir de la tercera guía, es decir, de la semana 9 que nos habilitaron plataforma y correo institucional, migramos a plataforma Meet para los encuentros sincrónicos, a la plataforma en Moodle para recepción de trabajos, y el Drive para tener acceso a la información de los compañeros, ya que se propone trabajo colaborativo y deben intercambiar productos. Para la visibilización de los trabajos se utilizan canales de YouTube e Instagram que ya estaban propuestos desde otros espacios o canales personales de los docentes.

---

#### **BASES DE LA ACCIÓN INNOVADORA**



### **¿La acción innovadora cuenta con referentes teóricos?**

Si, cuenta con referentes teóricos:



### **¿Cuáles referentes teóricos?**

HALL, S. (2010) El trabajo de la representación. Recuperado de Sin garantías, Trayectorias y problemáticas en los estudios culturales. Popayán: Envió Editores. Pág. 447 - 482. LIFSCHITZ, Javier Alejandro Aletheia, La memoria social y la memoria política. Volumen 3, número 5, diciembre 2012. ISSN 1853-3701 LIFSCHITZ, Javier Alejandro, Arenas Grisales, Sandra Patricia. Memoria política y artefactos culturales. REIMER. E. (1974). La escuela ha muerto. Alternativas en materia de educación. Barral Editores. Barcelona. Zemelman, H., & Quintar, E. B. (2007). Conversaciones acerca de interculturalidad y conocimiento. Revista Cultura de Guatemala (Vol. 27). México, DF. Zemelman Merino, H. (2010). Sujeto y subjetividad: la problemática de las alternativas como construcción posible Sujeto y subjetividad: o desafio da construção de alternativas possível. Polis, 27, 355-366. Retamozo, M. (2011). la liberación en perspectiva Sujetos políticos: teoría y



epistemología. Un diálogo entre la teoría del discurso, el (re) constructivismo y la filosofía de la liberación en perspectiva latinoamericana. *Ciencia Ergo Sum*, 18, 81-89. (Jara, 2006) (Hernández, 2008) (Universidad de los Andes, 2015) (Bolívar, 2002) (Cuartas Daza, 2009) Cuartas Daza, S. L. (2009). INVESTIGACIÓN -CREACIÓN UN ACERCAMIENTO A LA INVESTIGACIÓN EN LAS ARTES Sandra Liliana Daza Cuartas 2. *Horiz Pedagógico*, 11, 87-92. Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26(0), 85-118. Jara, O. (2006). La sistematización de experiencias y las corrientes innovadoras del pensamiento latinoamericano - una aproximación histórica. *La Piragua*, (23), 7-16. Rubio, J. V. (1995). PEDAGOGÍA POR PROYECTOS Una mirada creativa del currículo desde el caos. *Revista Paideia*, No 9. Universidad de los Andes. (2015). La investigación en la Universidad de Los Andes. Documento para establecer el concepto de investigación creación. Departamento de Investigación, X(3), 373-379.



### **¿La acción innovadora cuenta con referentes metodológicos?**

No cuenta con referentes metodológicos



### **¿De qué manera estos referentes teóricos y metodológicos se tienen en cuenta en la práctica diaria de la acción innovadora?**

Los referentes teóricos dan la orientación para las asesorías, el desarrollo de habilidades de pensamiento y la formación integral de sujetos históricos. Son el fundamento para proponer las guías que son entregadas a los estudiantes y la orientación de las actividades propuestas, al proyecto pedagógico y el proyecto de aula.

---

## METODOLOGÍAS



### **¿Qué tipo de recursos educativos son utilizados para el desarrollo de la acción innovadora?**

La estrategia utiliza varias plataformas: el WhatsApp para asesorías personalizadas y entregas de evidencias para aquellos que no cuentan con otro recurso, por Zoom al inicio de la estrategia, YouTube, Instagram, Streamyard la plataforma institucional y Meet. También utilizamos la guía como recurso orientador del trabajo; esta es entregada digitalmente y en algunos casos en medio físico cuando no hay conectividad. Se hacen encuentros sincrónicos semanalmente para asesorías, explicación de conceptos y resolución de dudas en cuanto contenido y proceso. La autogestión de información, con una amplia utilización de los recursos ofrecidos por internet (videos, imágenes, infografías, artículos y demás) es uno de los principales recursos, dado que en la construcción particular de los contenidos y los productos los estudiantes se enfocan en la adquisición de aquellos elementos que les son necesarios para su proceso particular.



### **¿Cuáles han sido las mayores dificultades?**

Una de las grandes dificultades que presenta este proyecto es el trabajo colaborativo y en equipo, donde se evidencia que los participantes se muestran confundidos o indiferentes frente a los puntos de vista de sus compañeros; lo que lleva a que el producto final no cumpla las expectativas del objetivo inicial. La dificultad de seguir con el trabajo secuencial nos privó de muchos productos finales que en el proceso se veían prometedores. Las habilidades de los estudiantes para el desarrollo de este tipo de proyectos son escasas, ya que la autonomía, la habilidad de aprender sobre sus intereses enfocados a la educación, llevar un producto secuencial por etapas donde no se pueden saltar pasos en la realización, y el trabajo colaborativo, son fundamentales.



### **¿Se han superado estas dificultades? ¿Cómo?**

Se trató de hacer asesorías individuales donde se trataba de solventar las falencias, dudas y procesos que se encontraban carentes para motivar a los estudiantes a continuar con las actividades y los productos.



### **Aspectos que deben ser fortalecidos en la propuesta**

El trabajo de pedagogía por proyectos y de investigación-creación debe ser una reflexión institucional para darle un nuevo sentido a la construcción de conocimiento y a la formación de habilidades para este tipo de educación de una forma escalonada desde preescolar. Los espacios de interacción docente para poder implementar proyectos deben ser repensados para permitir que realmente los equipos de trabajo tengan reuniones de planeación efectiva y conjunta, ya que si estos no existen lo que pasa es que el trabajo se sigue fragmentando y cada quien sigue velando por su interés personal.



### **¿La acción innovadora ha sido divulgada en la comunidad?**

Si, la acción innovadora ha sido divulgada en la comunidad



### **¿De qué manera ha sido divulgada?**

Cada guía tiene un producto gráfico resultado de unas reflexiones y producciones escritas; estos productos son socializados a toda la comunidad por medio de redes sociales que son reconocidos por la comunidad educativa. Para el cierre del proceso se realiza una clausura a modo de festival de cine-cortos, que es el producto final del proceso. Este se hace por medio de YouTube, utilizando Streanyard con la participación de diferentes docentes que sirven como jurados, y de toda la comunidad educativa.

## 4. LOGROS

### RECONOCIMIENTO, PUBLICACIONES O EVALUACIONES



#### **¿Qué resultados han obtenido desde esa apropiación?**

Fue implementar una primera experiencia en la institución a través de una situación de contingencia. Un proyecto que uniese las asignaturas de ciencias sociales y artes con un proyecto de cine-corto, que presentaba los estándares mínimos de un festival, demostrando algunas habilidades de los estudiantes que no son reconocidos en el ámbito académico. La satisfacción que manifiestan los estudiantes que culminaron el proceso y lo mucho que valoraron su proceso de aprendizaje autónomo y creativo a pesar de las dificultades que esto pudo representarles en el camino. La metacognición alcanzada por un porcentaje de los estudiantes al lograr interpretar los aportes de sus compañeros con sus propias ideas y los fundamentos dados, y plasmarlos en un producto audiovisual con finalidad e intención.



#### **¿En qué tipo de actividades ha participado la acción innovadora, ya sea por invitación o iniciativa propia?**

Encuentros entre pares

Transformación de la gestión escolar del establecimiento educativo

### Recursos audiovisuales producidos

- **Nombre recurso:** Reflexión sentido de la vida en época de pandemia:  
**Enlace recurso:** <https://youtu.be/sVaLi07uBC4>  
**Fecha de publicación:**
- **Nombre recurso:** Poster  
**Enlace recurso:** <https://youtu.be/8o4BW4G-mo0>  
**Fecha de publicación:**
- **Nombre recurso:** Galería memes  
**Enlace recurso:** <https://youtu.be/nYyw6HfLsTA>  
**Fecha de publicación:**
- **Nombre recurso:** Instagram  
**Enlace recurso:** <https://www.instagram.com/seetospeak/>  
**Fecha de publicación:**
- **Nombre recurso:** Canal de YouTube  
**Enlace recurso:**  
[https://www.youtube.com/watch?v=YB9SLtlet8U&list=PLWeNy6TtUGQkte6a2\\_xtAlaxwUziLUDfG&index=4](https://www.youtube.com/watch?v=YB9SLtlet8U&list=PLWeNy6TtUGQkte6a2_xtAlaxwUziLUDfG&index=4)  
**Fecha de publicación:**