



Lecturas enrolladas

Marisa Elena Conde

Esta experiencia se realizó en una escuela de nivel secundario en la que durante el ciclo lectivo 2019 se implementó un proyecto de lectura y producción de contenidos en nuevos formatos, para animar a la lectura en todos los géneros literarios a estudiantes cuyas edades oscilaron entre 13 y 17 años.

Se generaliza que los jóvenes no leen libros como lo hacían antaño, y no es del todo cierto. Los jóvenes leen en múltiples formatos, quizás haya muchos a los que no los veamos con un libro en la mano, pero portan dispositivos electrónicos con los que acceden a libros electrónicos, en formato e-pub, pdf, en formato de audio y/ video. Quizás porten menos ejemplares de papel en sus mochilas, pero lo cierto es que acceden a la literatura de otra forma.

“El debate sobre el sentido de las pantallas en el aula no está cerrado, sino que por el con contario, encuentra apasionados expositores, tanto desde la mirada tecnófoba como desde la tecnófila”

Bacher, S. (2016).

Respecto a los debates, no solo se dan en nuestra institución sino lo que se escucha en la sociedad a través de los medios y que dan por sentado que es así tal cual. De acuerdo con Petra María Pérez, catedrática de Teoría de la Educación y miembro del Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas de la Universidad de Valencia:

“Hay numerosas investigaciones que señalan que la creatividad de los niños decrece con los años de permanencia en el sistema educativo, de forma que la curiosidad y la búsqueda creativa da paso, con el tiempo, a comportamientos más rígidos, convergentes e inflexibles”, (Citada en Rius, 2015).

Uno de los grandes debates sobre la forma en que la escuela en su afán de homogeneizar destruye de alguna forma la creatividad. Estos son supuestos que nos interpelan a los docentes por lo que la autora de este escrito en colaboración con los docentes de la Institución (Escuela Media, Instituto Sacratísimo Corazón de Jesús, de gestión privada, enclavada en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires), pensó en una propuesta que fuera disruptiva, y que a la vez permitiera a las y los estudiantes expresarse en nuevos formatos, utilizando sus herramientas que le fuesen más amigables, pero sin dejar de darles la oportunidad de conocer y adquirir nuevas habilidades, porque no se puede elegir aquello que no se conoce.

Se pensó entonces en la generación de un proyecto en el que las y los docentes cumpliéramos el rol de guía y que los estudiantes fueran los que decidieran las lecturas y el formato en el que darían cuenta de la apropiación de la misma invitándolos a generar diferentes materiales a su elección. Estos formatos a elegir podían ser presentaciones, posters, infografías, audios, videos, folletos, canciones y/ o videojuegos.

El estudiantado en general cuenta con dispositivos en su casa, pero también tienen permitido el uso del laboratorio en caso de que no puedan acceder a un dispositivo en su hogar.

Estos trabajos si bien eran evaluados formaban parte del proyecto planteado, pero no se los consideró como trabajos finales, sino que fueron trabajos adicionales a los que se invitaba a participar apelando al desarrollo de la creatividad y que sumaba créditos a su desempeño.

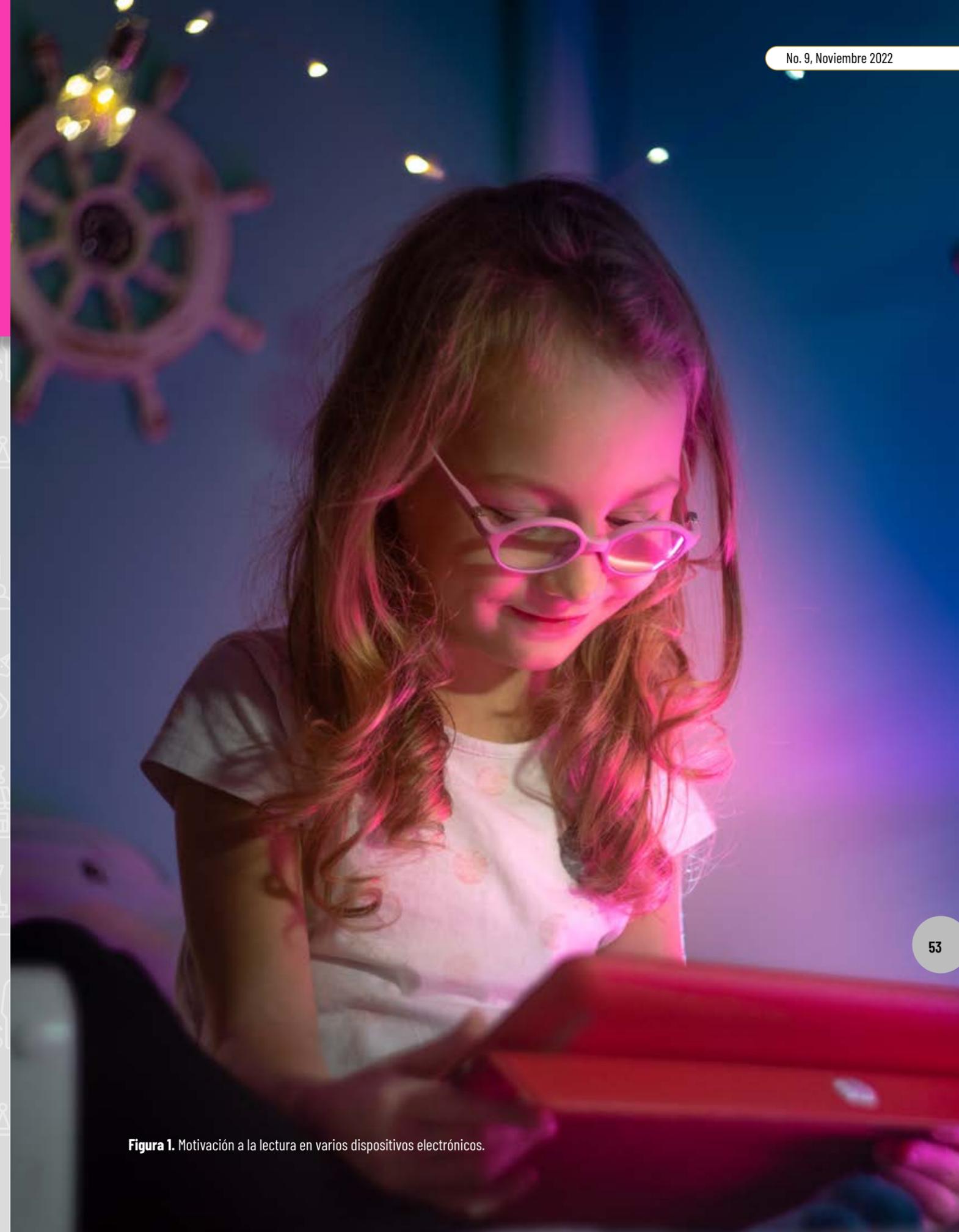


Figura 1. Motivación a la lectura en varios dispositivos electrónicos.

Objetivos:

- Animar a la lectura de diferentes géneros literarios
- Desarrollar la creatividad para expresarse utilizando herramientas multimedia.
- Negociar con el par las ideas para llevar a cabo el producto
- Resolver diferentes situaciones técnicas al momento de producir materiales

Organización:

El material de Trabajo fue seleccionado por las/os propios estudiantes entre los que podías elegir poemas, fragmentos de una obra, cuentos cortos, todos de autores sugeridos por las docentes de las asignaturas de Lengua e Inglés.

Se colocaron porta rollos de servilletas de papel en el pasillo de la escuela organizados de la siguiente forma:

- Dos fueron para Literatura
- Uno para Inglés
- Uno para Educación Sexual

Cada porta rollo tenía adosada una hoja de sierra para facilitar el corte de los textos. Los estudiantes tomaban un texto del rollo que les interesaba, y ese era el material con el que debían trabajar con diferentes herramientas tecnológicas que tuvieran a su alcance. Es decir que si querían significar el escrito con un video y el estudiante requería ayuda para elaborar su propuesta podía solicitar indicaciones al cuerpo docente, según el área en el que necesitara ayuda.

La institución cuenta con dos secciones por año, por ejemplo, Primer año A, Primer Año B y así sucesivamente hasta 5to año. Durante un mes los estudiantes de un curso (secciones A y B) fueron los encargados de nutrir la porta rollos de Literatura e inglés. Todos los cursos participaron durante el ciclo escolar, solo que la responsabilidad por nutrir los rollos fue encargado a cursos en particular. Los estudiantes más grandes quienes iniciaron, pero mes a mes fueron turnándose para, como comento, alimentar con textos los rollos.

Comenzaron los estudiantes de quinto año imprimiendo la selección de textos que realizaron, La impresión se realizó en la sala de Informática acorde a unas instrucciones referidas a márgenes y formato de escritura del texto. Estas producciones no podían exceder el tamaño de una hoja A4 escritas con fuente Calibri y a 11 ptos con un interlineado de 1.5 ptos. Una vez impresos se colocaron en estos porta-rollos y las/os estudiantes de los demás cursos tenían que tomar uno al azar y luego de leerlo debían darle otro formato.

Los textos podían ser a la vez de géneros a elección como, por ejemplo: dramático, romántico, terror, suspenso, ciencia ficción, etc. La propuesta fue que el texto lo convirtieran en otro producto, un dibujo, una animación, un videojuego, podcast, etc. El texto fue el medio para inspirarse, luego ellos realizaban su interpretación utilizando diferentes herramientas.

El destinado a educación sexual fue responsabilidad de la Psicopedagoga de la Escuela, de la docente de Cs Biológicas y de los docentes que deseaban aportar material. También se utilizó una caja de sugerencias para que la información / contenidos que se les brindaban fuera de interés para los adolescentes o si estos deseaban tratar temas específicos.

Producciones:

Con el fin de que las producciones fuesen variadas se establecieron cupos por año para que las/os estudiantes pudieran manifestar los sentimientos y/o interrogantes que la lectura les hubiese sugerido. Se estableció que cada curso (primer año, segundo año, etc.) tuviera cupo para realizar las producciones teniendo en cuenta la cantidad de alumnos en cada uno.

Por ejemplo:

- 5 realizarían material en audio (podcast, rap, etc.)
- 5 realizarían material en video
- 5 intervendrían el texto (cambiando el final, comentándolo, criticándolo, etc.)
- 5 lo replantearían a través de dibujos, programación de videojuegos con Scratch, etc.
- 5 lo intervendrían a través de diseño gráfico (infografías, folletos, comics, etc.)

Las entregas se realizaron a través de un formulario que se diseñó para que las y los estudiantes realizaran las entregas y de esta forma quedara conformada una base de datos para la institución: Autor/ autores- Texto utilizado, Herramienta TIC, o Herramienta analógica. Curso, Sección. Año lectivo y también indicando cómo se sintieron al realizar la actividad.

Este proyecto pasó a modo digital durante el 2020 y en vez de utilizar el formato de porta rollos se utilizó una carpeta virtual. Especialmente se cambió el formato para darle otro sentido a las actividades escolares, y que aún en la no presencialidad pudiesen pensar con otros y desarrollar sus producciones. Se crearon espacios de tutorías específicos para que cada estudiante pudiera elegir un texto de los que se subieron a la carpeta.

La escuela trabajó a través de Classroom por lo que las actividades se entregaron en los espacios de clase. El tiempo de elaboración y posterior publicación fue de un mes. Al cumplirse el mes cambiaban de tema y de propuesta de elaboración; podían elegir la temática y la técnica a trabajar. La entrega era la reelaboración. Justamente se realizaron sugerencias y se les proporcionó un espacio digital con recursos tecnológicos que ellos mismos podrían seleccionar y utilizar. También podían utilizar otros recursos que quizás conocieran y con los que trabajarían. La idea fue no ponerles limitantes, sino que ellas/os tuviesen la posibilidad de elegir y decidir.

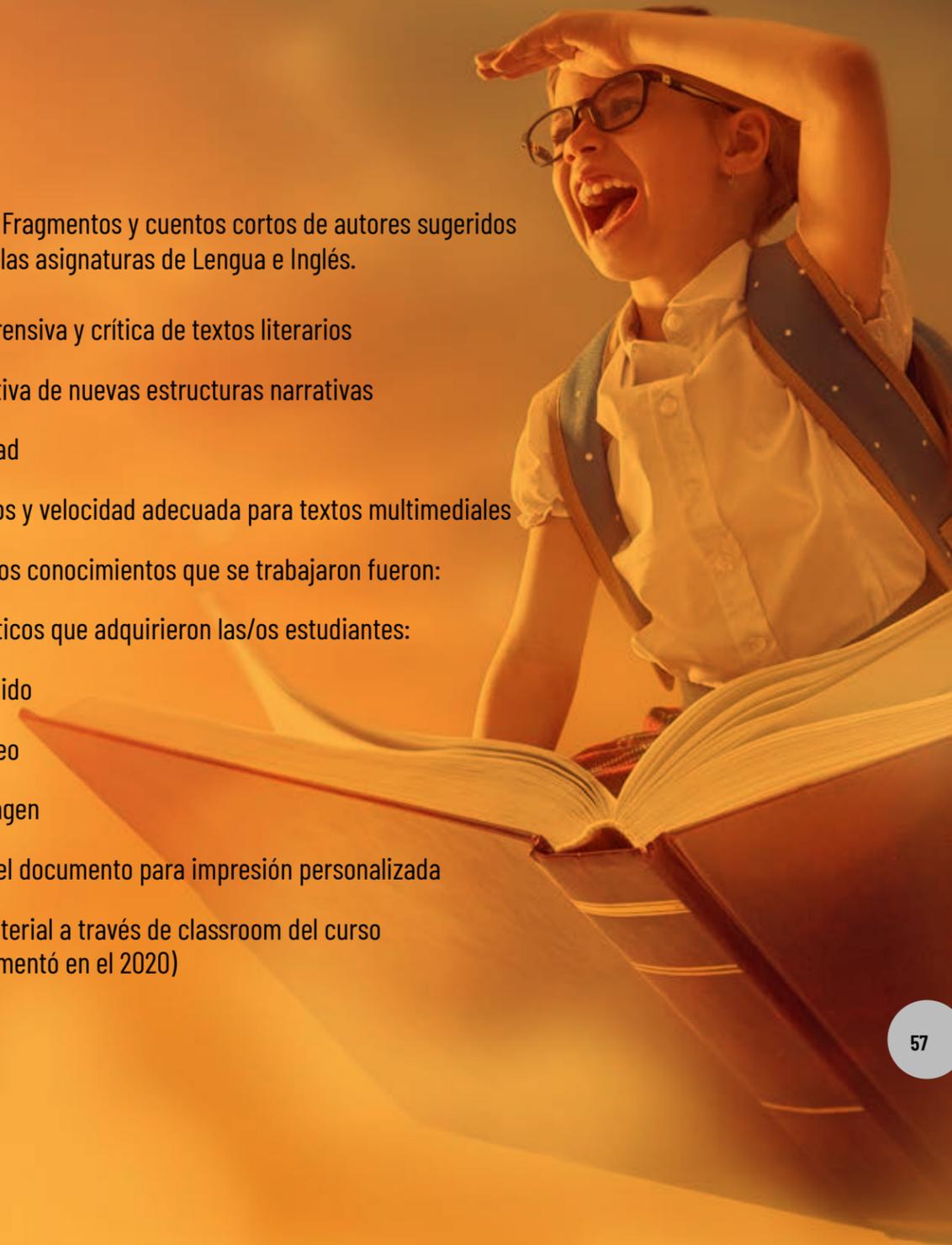
Material de Trabajo: Fragmentos y cuentos cortos de autores sugeridos por las docentes de las asignaturas de Lengua e Inglés.

- Lectura comprensiva y crítica de textos literarios
- Creación creativa de nuevas estructuras narrativas
- Para textualidad
- Actitudes, tonos y velocidad adecuada para textos multimediales

A nivel informático los conocimientos que se trabajaron fueron:

Contenidos informáticos que adquirieron las/os estudiantes:

- Edición de sonido
- Edición de video
- Edición de imagen
- Preparación del documento para impresión personalizada
- Entrega de material a través de classroom del curso (esto se implementó en el 2020)



Estos trabajos se consideraron trabajos extras que las y los estudiantes creaban de forma tal que pudiesen expresarse.

Cuando se abren espacios para imaginar y crear se logra sacudir las mentes de las y los estudiantes para que la apatía y el desánimo no los invadan. También permitió a los estudiantes desarrollar la creatividad y vencer sus propios límites. Cómo toda propuesta al principio el inicio es lento hasta que van comprendiendo el objetivo y la rueda comienza a girar, y las producciones realizadas circularon entre las y los estudiantes movilizándolos, algunos intentaron emular el trabajo de alguno de sus compañeros/as y en general la propuesta logró mejorar las relaciones interpersonales. Un punto importante para los docentes involucrados fue a nivel social, formamos a todas y todos en la crítica constructiva justamente para que el pensamiento sea reflexivo y que esa opinión incluyera tres valoraciones positivas y tres o más sugerencias que le acercaran a las y los autores para enriquecerlos. No solo fue un espacio de desarrollo y semillero de ideas sino que fueron surgiendo nuevos proyectos al interior de las áreas disciplinares que permitieron converger a los docentes con alumnas y alumnos para mejorar su creatividad e interesarlos en la lectura.

Referencias

- Bacher, S. (2016). *Navegar entre culturas. Educación comunicación y ciudadanía digital*. Editorial Paidós.
- Rius, M. (9 de noviembre de 2015) ¿La escuela mata la creatividad?, en *La vanguardia*.



Ficha de la autora:

Marisa Elena Conde: marisacon@gmail.com

Master en Educación y Videojuegos por la Universidad de Valencia. Especialista en Tecnología Educativa (UBA). Maestranda en tecnología educativa (UBA) Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje por Virtual Educa, OEI. Prof. en Técnicas Informáticas aplicadas a la Computación. Actualmente se desempeña como docente en la Universidad Nacional de José Clemente Paz, (UNPAZ), en el Instituto Nacional Superior de Profesorado Técnico, dependiente de la Universidad Tecnológica Nacional, (INSPT-UTN), en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF Virtual), y en la Universidad de Flores.