



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO

CONVENIO UNIVERSIDAD DE MANIZALES Y CINDE

INFORME TÉCNICO

**SISTEMATIZACIÓN DE DOS EXPERIENCIAS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
RAFAEL J. MEJÍA 2017 Y 2018, UNA PROPUESTA EN EL RECONOCIMIENTO DE
LA INNOVACIÓN EDUCATIVA**

NELSON RICARDO VALENCIA SILVA

Tutora:

Mg. SANDRA MILENA ROBAYO NOREÑA

UNIVERSIDAD DE MANIZALES

CINDE

SABANETA

2020

Contenido

Resumen	3
1. El Contexto: La I.E. Rafael J. Mejía de Sabaneta reconociendo la innovación educativa	3
2. Descripción de las experiencias: Lo que aquí se sistematiza	5
3. Los objetivos: Lo que se pretende con esta Sistematización de Experiencias.....	8
4. Justificación: El para qué de la investigación en la escuela, y por qué de una Sistematización de experiencias	10
5. Ruta conceptual	12
6. Presupuestos epistemológicos	19
7. Metodología	23
7.1. Descripción del proceso de selección de actores sociales	23
7.2. Recolección de la información.....	24
8. Productos generados	27
8.1. Generación de nuevo conocimiento	27
9. Hallazgos... El momento de reconocer en las experiencias la innovación educativa	27
9.1. A partir de la recuperación del proceso vivido	28
9.1.1. Proyecto Sekatsu Anime	28
9.1.2. Proyecto Parche D.....	31
9.3. Para el mejoramiento: perspectivas, desafíos y apuestas por el reconocimiento y la innovación educativa	40
10. Reflexiones para nuevas innovaciones.....	47
Referencias Bibliográficas	51
Anexos.....	54

Resumen

Esta investigación es la sistematización de las experiencias educativas *Proyecto Sekatsu Anime* y *Proyecto Parche D* que se han implementado en la Institución Educativa Rafael J. Mejía del Municipio de Sabaneta (Antioquia). Esta iniciativa investigativa se encuentra orientada por el enfoque cualitativo y tras una postura hermenéutica, que hace parte del espíritu de la sistematización de experiencias, se presentan reflexiones sobre innovación educativa enmarcada en el trabajo colaborativo y la apuesta por la transformación de las prácticas educativas tradicionales en el aula.

1. El Contexto: La I.E. Rafael J. Mejía de Sabaneta reconociendo la innovación educativa

La Institución Educativa Rafael J. Mejía se encuentra ubicada en la vereda Cañaveralejo del municipio de Sabaneta Antioquia, departamento de Colombia, país suramericano. Las condiciones socio culturales y económicas del contexto, permitieron entrever los servicios y ambiciones educativas de sus administradores, reflejadas en su misión y visión, con miras a desarrollar un proyecto para la sociedad sabaneteña.

La institución, además de ser la más grande del municipio a nivel público, se encuentra ubicada en un sector semirural de la vereda Cañaveralejo, que por haber evolucionado en su transformación urbanística de manera desordenada, muy parecido a la transformación de las comunas de Medellín, calca varios de sus problemas sociales como pandillismo, violencia intrafamiliar, pobreza, desempleo, desplazamiento forzoso entre otras; situaciones que inevitablemente se ven reflejadas en los procesos de adaptación a la escuela por parte de los adolescentes que lo habitan. Muchos de ellos, presentan dificultades en sus procesos de aprendizaje, socialización y comportamiento.

Las condiciones del sector han favorecido la desigualdad, producto de un desarrollo social, urbanístico, ambiental y económico desordenado. La modernización urbanística (gigantescos sectores residenciales nuevos en las veredas y sector histórico, zonas de diversión diurna y nocturna, instalación de instituciones de educación básica, media y superior, de carácter privado y en menor grado públicas), contrasta con la prevalencia de sectores deprimidos sin la

atención debida, generando un efecto migratorio importante, tras las nuevas construcciones, lo cual ha hecho desigual los avances en prestación de servicios e infraestructura. Esto ha venido alimentando un ideal colectivo lleno de expectativas ilusorias o tergiversadas sobre cómo alcanzar los niveles económicos observados.

La inclusión ha sido una de las banderas de la institución, que tiene por objeto apoyar los procesos de jóvenes con dificultades cognitivas y comportamentales, las cuales se podrán reconocer, valorar y mejorar por medio de las dos experiencias a sistematizar, que, además, responden al compromiso que desde el año 2015 fue asumido por parte de una administración municipal con apuestas éticas por la educación.

Sin duda alguna, la innovación como eje de la investigación corrobora el valor de la misma, por su aporte en la educación. Las experiencias de innovación surgen de las iniciativas desde el aula, pero están insertas en la colaboración y construcción de los educandos y bajo el apoyo de la administración, descrita en el currículo, de manera que *La mejora de las prácticas docentes depende de la cultura que se genera en las aulas. Por ello, si convertimos cada aula en un ecosistema de reflexión y mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuimos a reforzar las bases para innovar en el diseño y desarrollo curricular.* (Domínguez Garrido, 2011, p. 64). Así, la innovación es producto de las interacciones en el aula convirtiéndola en un ecosistema de formación del cual surgen las propuestas, pero al reconocerlos cobran vida y se hacen sostenibles, mientras que, sin esta labor, se pierden en el tiempo.

Por tanto, es de gran importancia reconocer en las experiencias, bajo el espíritu de la colaboración en las relaciones entre pares y la determinación de comprender al otro desde lo que este es, no solo para sí, sino también para los demás, reconocer los aprendizajes personales y las posibilidades de transformación.

De otra parte, la dialéctica del reconocimiento se presenta para esta investigación como un segundo principio. Partiendo del movimiento puro del reconocer como lo invita a comprender Gron (2005): *Reconocer es un movimiento, pero uno duplicado, pues el reconocimiento exige reciprocidad. El reconocimiento sólo es posible como reconocimiento recíproco.* (pág. 4)

Esta iniciativa de sistematizar estas experiencias en la Institución Educativa Rafael J. Mejía de Sabaneta, se encuentra orientada por el enfoque cualitativo, en sintonía con la apuesta por el reconocimiento y de la innovación, pues desde esta metodología, se busca generar comprensión sobre ellas, reconociendo su valor y aportes desde el trabajo colaborativo, descubrir colectivamente aciertos, errores, formas de superar obstáculos y dificultades o equivocaciones repetidas, de tal forma que sean tomadas en cuenta para el presente y el futuro.

2. Descripción de las experiencias: Lo que aquí se sistematiza

Proyecto Sekatsu Anime

En la I.E. Rafael J. Mejía, surgió de la iniciativa propuesta a través del proyecto de aula en el área de tecnología, orientado por la docente Gigliola Castro, desde el inicio del año 2017. El proyecto se planteó amparado en el artículo 13 de la Ley de Emprendimiento N° 1014 de 2006, en la cual se estableció en las instituciones educativas la obligatoriedad de la Cátedra de Emprendimiento. *La educación debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de crear su propia empresa, adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia, de igual manera debe actuar como emprendedor desde su puesto de trabajo.* (Castro, 2014, p. 1).

Pero, ¿Qué es el anime? Según descripción del escritor del artículo La cultura juvenil Otaku: expresión de posmodernidad, *Anime es el término que identifica a los dibujos animados de procedencia japonesa y Manga es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón se utiliza exclusivamente para referirse a las historietas niponas.* (Menkes, 2012, p. 52)

El anime y manga son desarrollados por los Otakus: Otaku deriva de un término japonés utilizado para nombrar a una casa o familia (お宅) y también es usado como pronombre honorífico de segunda persona. Apareció en el registro coloquial moderno en los años ochenta. En la jerga moderna del Japón, el término Otaku se refiere a un fan de cualquier tema en particular. Los Otakus fuera de Japón centran sus intereses en

el manga y anime, pero también se expanden a otros gustos como los videojuegos. (Menkes, 2012, p. 52)

Esta subcultura ha hecho eco en diversas partes del mundo, pero en Latinoamérica ha sido poco estudiada, lo cual invita a comprender este fenómeno cultural y su incidencia en la escuela, dado que el proyecto sistematizado mantiene aspectos típicos de la cultura japonesa, las cuales son producto del anime y manga, pero, como asociado a una afición dentro de la cultura Otaku, a nivel mundial.

Las variantes que posee como producto del sincretismo cultural, fue importante identificarlas, para así dilucidar las transformaciones que se presentan en el contexto socio-económico colombiano y sabaneteño en particular, pues el proyecto, a través de elementos innovadores, como propuesta alternativa de la visión occidental del desarrollo y construcción de la identidad en los jóvenes, lejos del triunfalismo, se planteó como producción de tejido social arropador de emociones, talentos y perspectivas distintas al consumismo. Dice Menkes (2012) *A pesar de la importancia del fenómeno, ha sido muy poco estudiado en América Latina: pocos investigadores han analizado seriamente las obras preferidas de estos jóvenes y su manera de consumirlas.* (p. 52)

Frente a la caracterización de esta subcultura se afirmó:

“Los otakus son en su gran mayoría jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos para consumir estos productos culturales y sus derivados. Este fenómeno, en perpetuo crecimiento desde los años 80 en Japón, representa hoy día un mercado colosal y se extiende con rapidez al resto del mundo. No obstante, estos adolescentes siempre han sido considerados, por el resto de la sociedad japonesa, como desadaptados y autistas, jóvenes que se evaden y rechazan el contacto con un mundo de control y que a la vez refutan la contestación. A menudo son juzgados como los causantes de los disturbios y crímenes perpetuados en el país.” (Menkes, 2012, p. 52)

Por tanto, por medio de esta subcultura se ha venido deconstruyendo estándares conocidos en Latinoamérica alrededor de la educación, el uso de la información, la tecnología, se han repensado las relaciones interpersonales y la identidad, en un conjunto globalizado, donde la cultura japonesa Otaku ofrece alternativas diferentes de relación. Entonces, este proyecto en la I.E. Rafael J. Mejía, se implementó como una experiencia innovadora, y desde su sistematización se analizan los procesos de adaptación y desarrollo de este fenómeno cultural, para comprender los gustos y adaptaciones de jóvenes sabaneteños a una sociedad distinta a la que en la contemporaneidad se entrevé, y ofrece alternativas de cambio, para un mundo más feliz, menos violento y enriquecido en la tolerancia.

“...Si el anime encuentra tanto éxito popular en el mundo entre los jóvenes es porque, además de las estrategias de mercado implementadas, satisface sus ganas de evadirse en un mundo cada vez más individualista y competitivo, y les permite pensar que pertenecen a un grupo de pares que comparten una pasión hermética para el mundo de los adultos con los que ya no se sienten identificados. En un mundo en crisis económica, donde los valores y relaciones entre las generaciones y entre los géneros son cuestionados, estos productos culturales parecieran ser instrumentos de socialización y vehículos de crítica social.” (Menkes, 2012, pág. 52).

Proyecto Parche D.

Circo Momo es una entidad sin ánimo de lucro conformada por un equipo interdisciplinario que trabaja día a día por transformar el proyecto de vida de niños, niñas y adolescentes a través del Circo Social. Con esta entidad, se vivió una experiencia que surgió de la iniciativa del área de Psicopedagogía de la I.E. Rafael J. Mejía, la cual buscó resolver los casos de convivencia entre estudiantes con estrategias cercanas a lo comunitario y la educación popular.

De acuerdo al proyecto, el objetivo general de Circo Momo con Parche D: Diversión, Diferencia, Diversidad y Derechos, es desarrollar competencias en los jóvenes desde la

psicología positiva, a través del riesgo controlado, para integrar estudiantes con convenio pedagógico. Pero, además, ampliarse a la posibilidad de la inclusión, uniendo jóvenes con comportamientos difíciles y aquellos que son de carácter vulnerable. De este modo, por medio de la pedagogía del oprimido, se usó el juego, como herramienta de transformación, sin sacar al participante del contexto, permitiendo el desarrollo de la meta cognición, pensamiento analítico, cognitivo, habilidades básicas de aprendizaje y otras competencias sociales.

Para la Institución Educativa es fundamental como posibilidad de aprendizaje y transformación que sus docentes realicemos investigaciones, que nos permitamos en cooperación con nuestros estudiantes, revisar las prácticas de aula, las estrategias que se implementan, repensarnos en nuestro rol y vincularnos en esa reflexión como comunidad educativa.

Como estas dos experiencias, la I.E. Rafael J. Mejía ha tenido muchas otras, hemos desarrollado proyectos de aula, hemos venido cumpliendo con los requisitos y lineamientos desde el Ministerio de Educación, pero han sido pocas sobre las que hemos vuelto a valorarlas, a repensarnos y a comprenderlas como experiencia, y desde esa comprensión a generar posibilidades de renovación, de innovación educativa.

Se eligen estos dos proyectos específicamente, Sekatsu Anime y Proyecto D, por ser considerados por el investigador como experiencias que aportan a la innovación educativa, por conocerles de cerca y tener la posibilidad de acceder a información e interactuar con participantes.

3. Los objetivos: Lo que se pretende con esta Sistematización de Experiencias

Estos proyectos a sistematizar, son concebidos por el investigador, como experiencias educativas innovadoras. Se resalta de este proceso de sistematización que se generaron posibilidades de aproximación a las emociones, sensaciones y aprendizajes de los participantes y las habilidades adquiridas y desarrolladas, buscando con esta investigación como Objetivo general, comprender las experiencias proyecto Sekatsu Anime y proyecto de convivencia: PARCHE D desarrolladas en la I.E. Rafael J. Mejía de Sabaneta en los años 2017 y 2018.

Para cumplir con esta comprensión, se plantean los siguientes Objetivos Específicos:

1. Recuperar el proceso vivido en las experiencias proyecto *Sekatsu Anime* y Proyecto de convivencia *PARCHE D*, a la luz de las vivencias de sus participantes, sus emociones, automotivación y colaboración entre pares.
2. Analizar los aportes en didáctica y pedagogía de las experiencias a la luz de la innovación educativa.
3. Proponer acciones de mejora desde el reconocimiento de la innovación de las experiencias educativas *proyecto Sekatsu Anime* y *proyecto de convivencia Parche D*, complementando con reflexiones sobre los Planes Educativos Institucionales y el papel en el Sistema Educativo de los actores y participantes de los proyectos, como protagonistas de sus propias transformaciones.

La sistematización de experiencias como invitación a recopilar información de lo vivido, analizar sus logros y principales dificultades a la luz de la innovación, aportará a reflexionar sobre la articulación de las acciones y el modelo pedagógico escogido por la institución, su misión, visión, propuestas didácticas y técnicas usadas, su equivalencia en: pertinencia, formación, promoción y evaluación, a través, del desarrollo de competencias ciudadanas, específicas y laborales, como es del interés del Ministerio de Educación Nacional.

Es necesaria la investigación en la escuela sobre los modelos educativos, pues a pesar de la realización anual de procesos de autoevaluación institucional que indican la pertinencia de los procesos académicos, es difícil corroborar los resultados con la práctica; para ello, la Sistematización de estas experiencias busca motivar otras investigaciones y en este sentido aportar información, generar reflexiones y nuevo conocimiento que permita entrever la consolidación y a su vez la transformación, no solo de los modelos pedagógicos, sino de los procesos curriculares.

El tercer aspecto, que invita esta investigación, corresponde a promover una educación que reconozca su población, sus características y necesidades específicas, su contexto y la

aplicación de procesos educativos innovadores en respuesta a lo anterior, lo cual es de crucial importancia, porque el reconocimiento de experiencias educativas innovadoras, como eje de esta investigación permite establecer desde los proyectos de aula hasta los administrativos y comunitarios, los compromisos en el trabajo colaborativo para la transformación de las sociedades.

4. Justificación: El para qué de la investigación en la escuela, y por qué de una Sistematización de experiencias

En la I. E. Rafael J. Mejía del municipio de Sabaneta se han diseñado e implementado con otras entidades estrategias educativas novedosas, que involucran las nuevas tecnologías y las comunicaciones, como se mencionó en un apartado anterior, esta institución ha contado con directivos visionarios y con apertura a lo nuevo, sin embargo, en los rastreos para el estado del arte de esta investigación, no se registran hallazgos sobre investigaciones realizadas a partir de dichas experiencias por los miembros de la comunidad educativa. Siendo un faltante no solo en esta Institución, sino en general en las Instituciones Educativas del Municipio de Sabaneta.

Esta pesquisa en un sentido más amplio, se realizó a través de diferentes buscadores de internet reconocidos por presentar documentos de carácter científico. El primer buscador usado fue CLACSO. Se utilizó este buscador inicialmente referenciando la idea fuerza *Sistematización de Experiencias Educativas e Innovación*. Obteniendo como resultado al primero de diciembre de 2017 105.949 revistas; ellas no fueron revisadas por la magnitud del rango, ante lo cual se buscó de manera específica *Experiencias Educativas e Innovación Educativa*, en revistas y artículos, arrojando 12.069 documentos. Para hacer menos densa la búsqueda, se filtró en Latinoamérica, con la sorpresa que aumentó de 12.069 a 12.080 y para Colombia 16.276.

Paso seguido, se buscaron las tesis, observándose los siguientes resultados: al 30 de noviembre de 2017, en Sistematización de experiencias: 105.949, Sistematización de experiencias educativas: 294. Para Latinoamérica: 295 y Colombia: 358. Esta cantidad fue revisada en su totalidad.

Para libros y capítulos, al 1 de diciembre, en Sistematización de experiencias: 105.948, Sistematización de experiencias educación: 10.872. Sistematización de Experiencias Educativas e Innovación: 47.671; en libros 5.723, para Latinoamérica: 5.731 y Colombia: 5.743.

Para mejorar los resultados de las revistas y artículos en cuanto a Sistematización de Experiencias Educativas e Innovación, se acudió al buscador WORLD WIDE SCIENCE, el cual mostró los siguientes resultados: para Latinoamérica: 1.001, en Colombia 1.051, y de allí, el buscador discriminó con especificidad: 298, siendo revisados de allí 83 estudios, para discriminarlos por temáticas, rescatando las principales en: salud, ambiental, ciencias naturales, tecnologías, astronomía y astrofísica.

Las cifras que arroja esta revisión dan cuenta de los desarrollos académicos en cuanto a la Sistematización de experiencias como metodología investigativa, la cual viene posicionándose en la escuela como posibilidad de docentes y directivos docentes que se forman en posgrado y otros agentes de intervención social. Según Alfonso Torres (1999):

La sistematización de experiencias se ha venido convirtiendo en un tema de especial preocupación por parte de instituciones, redes, agencias y grupos de base que promueven educación popular y comunitaria [...] en la última década se ha convertido en un verdadero campo intelectual. (pág.6).

Investigar en la escuela, específicamente Sistematizar experiencias, refiere de esta pesquisa los siguientes aspectos como reflexiones propuestas por parte del investigador:

- Sistematizar para evaluar: Con una *mirada simplista de la Sistematización* (Torres, 1999), se encuentran investigaciones en la escuela que conciben esta metodología investigativa como una tarea de organizar información a través del diligenciamiento de formatos. En este apartado se encuentran estudios como el de (Cano Ruíz, G. P. 2015).
- Los docentes que investigan son los de las *ciencias duras*: Concebir la distinción entre ciencias duras y blandas, ya de por sí, da una mirada dicotómica y distante de

las comprensiones de la complejidad, la transdisciplinariedad y la sistematicidad de la investigación y de la escuela misma. Reafirmando esta postura crítica, se encuentra la investigación de Ceballos, R. (2016). Para cambiar la cara de la escuela: sistematización de la propuesta socioeducativa.

- El aprendizaje solo se da en lo escolar: es una mirada que desconoce la riqueza de las interacciones en general para la construcción de subjetividades y desde allí la construcción de conocimientos, omite saberes ancestrales y otras formas de aprendizaje individual y colectivo.

Por otro lado, frente al tema a centrar, que es la innovación educativa, ya se mencionaron las áreas donde se privilegia mencionar esta categoría. Por otro lado, aparecen en gran proporción, apuestas de innovación educativa dirigidas a la gestión académica y administrativa y a la autonomía curricular. (D'Aloisio, F. 2017; Del Granado Cosio, T. 2008; Lemus, M. 2017; Ángel Pardo, N. C. 2012; Flórez Llorente, E. 2008; Said, E. 2013).

Se resaltan también los estudios relacionados con estrategias pedagógicas, centradas algunas en la innovación evaluativa y otras desde prácticas en el aula como los proyectos que se sistematizaran en esta investigación.

De esta manera, al tener este panorama general, el investigador propone realizar la sistematización de dos experiencias desarrolladas en la Institución Educativa de la que hace parte y a partir de allí se pretende reconocer la labor de los maestros en la búsqueda por desarrollar proyectos a la luz de la innovación educativa. Y se articula esta reflexión desde la postura de la investigación en la escuela, con la comunidad educativa y para la escuela, no como infraestructura, sino como tejido de relaciones y posibilidades para el desarrollo de capacidades.

5. Ruta conceptual

En el marco de los desarrollos anteriores, se soporta esta sistematización sobre dos categorías clave, por un lado, la *innovación educativa* como posibilidades para escuela, para

repensarse, para reflexionarse, para transformarse y por otro, el *reconocimiento* como una ética con el otro, en tanto, solo es posible valorar si se tiene presente, si se le da un lugar, si se conoce y se re-conoce.

Innovación Educativa: posibilidades otras para la escuela

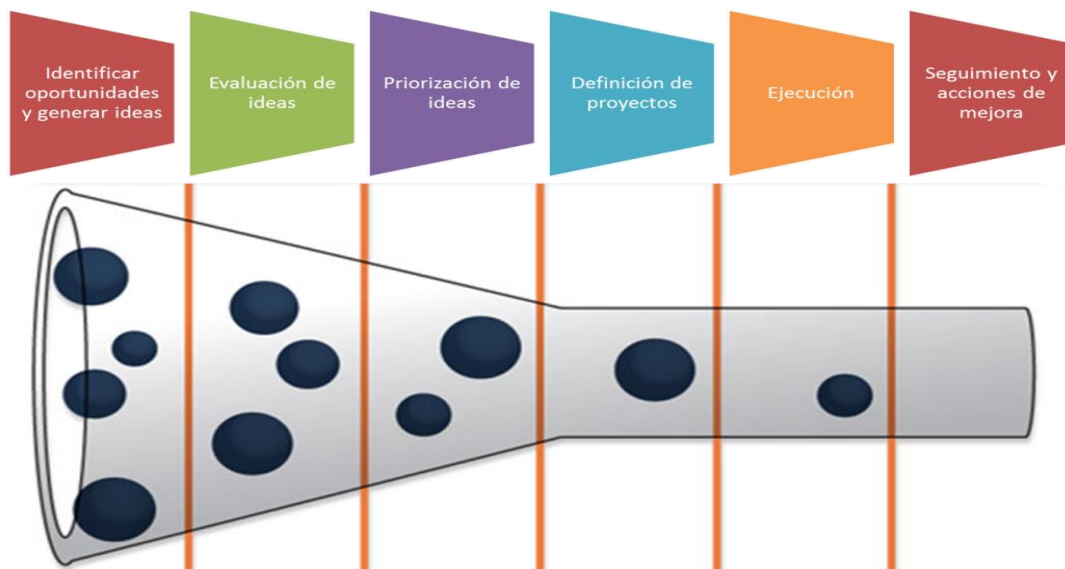
Muchas veces se ha hablado de la innovación, asociándola a algo distinto, nuevo, que marque la diferencia en creatividad, resultados, muestras visibles en el contexto en que se llevan a cabo, sin embargo, en este caso y a la luz de la importancia de las transformaciones en educación, se considera que si la innovación es algo de tanto poder, debe haber surgido de procesos más simples, pero estructurados con énfasis en las leyes sobre educación, propósitos, aventuras, acciones exitosas, no reconocidas. De allí la intención de darle una relación espacio temporal a estos procesos que pasan por la vida de muchos seres humanos (estudiantes, docentes, padres y madres de familia, comunidades), que transforman las prácticas, pero, institucionalmente se quedan en el anonimato. Proyectos, acciones educativas que pueden ser mejorados tras un debido acompañamiento desde el trabajo colaborativo.

Para este ejercicio investigativo, la innovación se constituye en una acción - transformación que incide en algún aspecto estructural de la educación para mejorar su calidad, ya sea a nivel de aula, de institución educativa o del sistema escolar.

La urgencia de adecuar la educación a los cambios que vive la sociedad en el conocimiento, la tecnología, la información, los nuevos lenguajes, la comunicación y la investigación, llevó a incorporar a la innovación como aspecto central del nuevo escenario social. Ello ha incidido para que la innovación se convierta en una preocupación de la educación en la segunda mitad del siglo XX, siendo transferida desde el mundo de la administración y de la empresa. En consecuencia, se ha llegado a considerarla necesaria para lograr la modernización de una escuela que requiere adecuarse a los nuevos tiempos. (UNESCO Perú, 2016. pág. 11)

El proceso de innovación procede con la identificación de oportunidades de acción, a partir de la generación de un flujo de ideas y proyectos que se salgan de lo común, visualizándose como un embudo a través del cual se filtran todas estas ideas y proyectos de acuerdo con las etapas detalladas en la Figura 1, para que se pueda proceder con la priorización según el contexto, sus realidades, condiciones y características, se vincule a los diferentes actores en la implementación de la idea seleccionada y se le realice un seguimiento permanente que favorezcan acciones de mejora continua. Si este proceso se registra o se sistematiza, se convierte nuevamente en oportunidades para nuevas innovaciones.

Figura 1. Proceso de innovación



Fuente: Funnel de innovación (tomado de las ciencias administrativas)

A pesar de la secuencia establecida, el embudo de la innovación no podrá ser rígido e inflexible, por el contrario, cada etapa debe retroalimentarse a partir de las reflexiones y avances que se van logrando, dejando abierta la posibilidad de introducir cambios.

En este orden de ideas, para que la Institución educativa sea considerada innovadora, debe tener presente los siguientes aspectos:

- Mantener un buen ritmo de identificación de oportunidades e ideas para innovar con una mente abierta a la articulación y trabajo colaborativo. Una idea llevará a otra y otra, alimentándose recíprocamente.
- Generar ideas de valor, bien formuladas, que contribuyan a los objetivos institucionales, ajustándose al contexto y a las características y situaciones de la población objetivo.
- Filtrar las ideas de forma adecuada para evitar que el embudo se atasque con ideas que no aporten valor.
- Definir planes de acción efectivos, eficaces, eficientes, que permitan poner en marcha las ideas más prometedoras.
- Conseguir la colaboración de todas las partes a la hora de aplicar las ideas innovadoras, y vencer posibles resistencias ante los cambios que pueden suponer.
- Motivar a la comunidad educativa para que se mantenga alerta y no se desanime, aunque no sea posible poner en marcha todas las ideas.

Como se mencionó anteriormente, la Innovación es un concepto proveniente del campo de la administración que llega a la educación en los años 60. En cada década se han generado aproximaciones a este término desde diferentes ópticas; una de ellas, hace alusión a un movimiento que puso énfasis en el protagonismo de los docentes y dio una señal de nuevos tiempos con su participación en los cambios educativos y, por otro lado, se le encuentra como acciones asociadas a modelos de descentralización y autonomía de los centros educativos, como las previstas por las Reformas Educativas de los años 90.

“en la primera década del presente siglo la innovación se ha vinculado, por una parte, con la incorporación de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación y, por otra, con el protagonismo de las instituciones educativas y docentes en el cambio ‘desde abajo’. En uno u otro caso, se generan dinámicas de

intercambio y trabajo compartido, como el caso de comunidades educativas o redes pedagógicas”. (UNESCO Perú, 2016. pág. 13)

Efectivamente, como lo plantea la UNESCO Perú (2016) *la innovación no es una simple mejora sino una transformación; una ruptura con los esquemas y la cultura vigentes en las escuelas.* (pág. 14). Ampliar las horas de aprendizaje, o introducir computadoras o bibliotecas en la escuela, obviamente son mejoras importantes, pero no se pueden considerar innovaciones si no se producen transformaciones en el enfoque mismo de la educación, en el rol del docente, en las estrategias de enseñanza centradas en el aprendizaje, o en la creación de relaciones no violentas y de cooperación para la convivencia en la institución educativa y sus entornos cercanos.

En este contexto, se reitera la importancia del presente proceso investigativo, toda vez que la sistematización de experiencias se reconoce como una de las estrategias que nutre y sostiene las innovaciones educativas. Y desde la intención investigativa, se plantean dos experiencias elegidas por el investigador, precisamente, por aportar a la innovación educativa en su Institución y para su municipio.

Desde allí, se exploran, además, de la mano de la innovación dos aspectos fundamentales para la educación del siglo XXI: lo relacionado con el emprendimiento y la inclusión.

En este sentido la educación emprendedora será comprendida como:

La disciplina que engloba los conocimientos y habilidades “sobre” o “con el fin de que” el emprendimiento en general sea reconocido como parte de los programas educativos correspondientes a las enseñanzas primaria, secundaria o terciaria (superior) en las instituciones educativas oficiales de cualquier país. (Coduras, Levie, Kelley, Saemundsson y Schott, 2010, pág.13).

Por otro lado, la inclusión en educación, siendo más que un concepto, un principio fundamental que aparece en ambas experiencias como eje transversal del proceso educativo, se articula en este fundamento conceptual para leerlo a partir de nuestras realidades, como lo menciona Blanco, R. (2007):

La mayoría de los países adoptan en sus políticas y leyes los principios de la Declaración de Educación para Todos, pero en la práctica existen distintos factores que excluyen y discriminan a numerosos alumnos del sistema educativo. A pesar del gran avance alcanzado en el acceso a la educación aún no se ha logrado la universalización de la educación primaria, y persisten problemas de equidad en la distribución y calidad de la oferta educativa y en el acceso al conocimiento. (pág.1)

Con base en su artículo, se puede afirmar que el mayor desafío para nuestra América Latina y el Caribe es superar la desigualdad en la calidad de la oferta educativa y en los logros de aprendizaje. Rosa Blanco, argumenta que el “aumento de la cobertura no ha sido acompañado de medios efectivos que garanticen la permanencia en el sistema escolar y la satisfacción efectiva de las necesidades básicas de aprendizaje de los estudiantes”. (Blanco, R., 2007, pág. 2), de allí que la inclusión educativa sea un principio fundamental y no se hace mucho más cercano y familiar cuando los mismos estudiantes lo ponen en sus voces.

Para esta investigación la inclusión, como lo menciona la autora, quien retomando la Unesco (2005), define que: “[La inclusión] está relacionada con el acceso, la participación y logros de todos los alumnos, con especial énfasis en aquellos que están en riesgo de ser excluidos o marginados” (Blanco, R., 2007, pág. 5)

Con estos y otros postulados, desde los proyectos sistematizados, se comienza una aproximación a la Innovación Educativa, como posibilidades otras para la escuela, un comienzo para la institución educativa Rafael J. Mejía y una invitación para seguirnos reflexionando desde nuestro municipio de Sabaneta (Antioquia).

El reconocimiento: ética con el otro

Otro eje que atraviesa la investigación, es el reconocimiento. A este concepto llegamos porque las experiencias a sistematizar implican ese reconocer al otro, y la metodología elegida de la sistematización de experiencias, también tiene éste como punto de partida y de llegada.

El *reconocimiento* es producto de una movilización y acción transformadora por generar espacios comunes llamados luchas de autoconciencias contrapuestas, es decir de aquellos entes que pasaron por la negación de sí mismo para reconocer lo que es, y luego, relacionarse en el para sí. De esta manera se comprende que *poder ser*, solamente se logra a través de un otro, o sea, que se requiere del reconocimiento del otro. Cuando este otro ha pasado por procesos similares de auto-reconocimiento, el reconocimiento, no es solamente una acción sobre sí mismo, sino que es mediado entre los seres humanos, por los otros. Bajo la perspectiva del pensamiento hegeliano, puesto bajo la lupa de la construcción de auto-conciencias, el reconocimiento está encaminado hacia la ética.

Tomar este punto de partida de lo ético para hacer la lectura del reconocimiento, hace necesario aclarar que, *Lo ético determina a un hombre como un yo [sí mismo], que se relaciona consigo mismo, en la medida en que se relaciona con el otro. En su autorrelación ya está el hombre en relación con el otro de sí mismo.* (Gron, 2005, pág. 2).

Tanto el Proyecto Sekatsu Anime, como el Proyecto D, tienen relación directa con esta categoría del reconocimiento. Ambos generaron impactos en las vidas de sus participantes. Desde el reconocimiento de la existencia de estos proyectos a través de la Sistematización, al considerarlos experiencias, y darles un lugar en el espacio académico, se generaron reflexiones sobre innovación educativa, el lugar del docente y la comunidad, en esos mismos escenarios de reconocimiento en la relación con los jóvenes. Como lo expresa Belén, 2011: *Reposa sobre el reconocimiento y en consecuencia sobre una acción de la razón misma que, haciéndose cargo de sus propios límites, atribuye al otro una perspectiva más acertada.* (pág. 4). Por tanto, esta investigación de construye conceptos y amplía miradas.

Reconocer las experiencias innovadoras que se proponen en esta Sistematización encuentra eco en el texto de Del Granado Cosío (2008), desde la dignificación de la carrera docente. Donde se explicitan las condiciones que requiere un maestro que va más allá del simple conocimiento de lo que debe enseñar. Implica un profundo conocimiento de la realidad, pero en el marco de la capacidad crítica sobre la realidad social, política y económica en la que se inserta.

Este reconocimiento del otro y de la experiencia, se sustenta en la posición de Freire citado por Del Granado Cosío (2008), respecto al rol y funciones del docente, que considera la mediación y facilitación en los procesos educativos como aspectos importantes e innovadores y que puede resultar contraria a los planteamientos de las corrientes constructivistas trabajadas desde las reformas educativas vigentes. *El enseñar exige compromiso, predisposición para entablar diálogos problematizadores argumentados que induzcan a la meta-reflexión.* (pág. 88).

6. Presupuestos epistemológicos

Esta Sistematización de experiencias nos genera comprensiones de fenómenos educativos al interior de la escuela. Los dos proyectos elegidos para sistematizar, son propuestas que por distintas que sean, muestran que, en las acciones de los integrantes de las instituciones educativas, se pueden hallar joyas en bruto, que al reconocerlas y pulirlas brindará frutos para las transformaciones de la sociedad del siglo XXI en Sabaneta y Colombia.

El presente estudio privilegia la investigación cualitativa, desarrollando un proceso de sistematización. La sistematización es al mismo tiempo una experiencia de investigación y de formación. La sistematización es un modo de hacer ciencias sociales, en el marco de paradigmas socio-críticos. (Ceballos, 2016, pág. 11).

La importancia de la Sistematización y su científicidad, dependerá del criterio sobre el cual se entiendan las acepciones sobre teoría y epistemología, pues cabe darle valor al criterio sobre teoría, asociado a dar cuenta de la realidad, donde, a través de las experiencias, se pueda trascender el mundo del conocimiento, siempre y cuando se rompa con sistemas que impidan o limiten el desarrollo de las comunidades, representadas en este caso por las instituciones educativas y sus procesos formativos, situándose así en un renombrar, un darle lugar a lo que hasta ahora no se reconoce.

“El punto de inicio es replantear el significado de teoría como: un dar cuenta de la realidad y no en su aspecto de idealidad o de res cogitans alejada de la res extensa cartesiana. [...] Todo esto dentro de la configuración de un pensamiento epistemológico emergido de una reflexión hermenéutica en perspectiva alternativa de superación de las crisis sobre la fundamentación de las ciencias, especialmente las de carácter social.” (Morales, T., 2011, pág. 7)

Una propuesta en el reconocimiento de la innovación, es una Sistematización de experiencias que se inscribe en la lógica de la investigación cualitativa en especial para su análisis, con un corte hermenéutico, ya que nuestro interés es comprender las experiencias a partir de lo que los participantes (sujetos actores) expresan y lo que los registros de los proyectos aportan.

En correspondencia con este presupuesto, según Alfonso Torres (1996), la Sistematización de experiencias es una modalidad de producción de conocimientos que surge a comienzos de los años 80, en el contexto de la Educación popular.

El interés que mueve este tipo de enfoque no es controlar ni predecir; sino ubicar y comprender porque la dinámica de los hechos sociales o de sus expresiones se orientó de tal manera y no de otra; en desentrañar rigurosamente las condiciones y factores particulares que hicieron posible tal acción, tal punto de vista, tal discurso. (pág. 32).

La idea por esta Sistematización surge tras conocer el desarrollo de las experiencias Sekatsu Anime y Proyecto D que fueron implementadas con tutorías docentes y apoyos de instituciones externas, por un grupo de estudiantes de la Institución Educativa de la que el investigador hace parte. Paralelamente, a la elección de las experiencias, se lograba la comprensión sobre la metodología de investigación denominada Sistematización de experiencias. De esta manera y a través, de las lecturas proporcionadas por el docente Alfonso Torres, se abrió el panorama acerca de las bondades que brindaría sistematizar estas experiencias, como fruto de las iniciativas de aula o proyectos desarrollados, al interior de la institución, generando con ellas reflexiones en torno a la innovación educativa.

No cabe duda que la sistematización adquiere gran fuerza por su carácter de cercanía a la realidad y su capacidad de transformarla.

“Desde esta visión entendemos que la realidad es una sola, conformada por múltiples elementos que se interrelacionan entre sí y se transforman de manera permanente mediante las contradicciones y sinergias que producen, se construyen y de - construyen a sí mismos y a los demás en la dinámica de esta multiplicidad de relaciones. Esto también es válido para los actores humanos que se interrelacionan y actúan en ella y la transforman y se transforman constantemente, por ello los humanos y las humanas podemos transformar la realidad y en esta transformación nos vamos transformando a nosotros y nosotras mismas también. Esta afirmación sustenta nuestra esperanza en un mundo mejor y en un ser humano, que a pesar de ser inacabado puede ser más humano o humana. (Bikel, 2006, pág. 17).

Para el desarrollo de la investigación, también se retoma al maestro Jara (1996), quien desarrolla en sus escritos un despliegue metodológico sustentado en la Sistematización como

aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, como se han relacionado entre sí y porque lo han hecho de ese modo. (pág. 12)

De manera, que la sistematización de las experiencias nos permite producir nuevo conocimiento a partir de la conceptualización de la praxis; al reconstruir el proceso de lo vivido, nos permite identificar sus elementos, nos invita a *hacer un alto para tomar distancia* (Jara, 1996) y convertir la propia experiencia en objeto de estudio. Y lo más importante, desde nuestra mirada del reconocimiento, *al sistematizar no solo se pone atención a los acontecimientos, a su comportamiento y evolución, sino también a las interpretaciones que los sujetos tienen sobre ellos. Se crea así un espacio para que esas interpretaciones serán discutidas, compartidas y confrontadas* (pág. 13)

Los cambios que se puedan lograr van de la mano de un reconocimiento histórico alrededor de las vivencias de la experiencia, que no es la simple contrastación con los objetivos planteados en esta, sino, la manera en que ha nutrido el conocimiento y las perspectivas de la cotidianidad de cada participante y los avances de la experiencia. Este es uno de los roles del facilitador. (Bikel, 2006, pág. 18). Hablamos de reconstrucción de la experiencia porque partimos de un presente como punto de partida y vamos a observar en el proceso; hitos, coyunturas, conflictos que lo han dinamizado.

Es un ejercicio de distanciamiento para observar la realidad. De esta manera, la forma para ejercer un vínculo con respeto y carácter de científico social, será por medio del facilitador, pero, revitalizando los objetivos pretensiones e identidades de los participantes, mejorando en lo posible sus prácticas.

A diferencia de la evaluación, la sistematización no se centra en los resultados obtenidos o en el impacto logrado, sino que se centra en el desarrollo de la experiencia, en el proceso mismo, en su dinámica, en sus avances, en sus rupturas, en sus retrocesos. (Bikel, 2006, pág. 17). La retroalimentación, la deconstrucción, la reflexión, el aporte conjunto sin enjuiciamientos, rescatan el valor de aprender significativamente, en el dialogo.

En consonancia con lo anterior, se invita a no perder de vista las transformaciones que provee la sistematización de experiencias en pedagogía, didáctica y evaluación como producto de su metodología; es una invitación a no limitar su valor y la posibilidad de generar conocimiento. Esto nos inspira una investigación, que a diferencia con aquellas que se basan en fuentes teóricas predeterminadas, es el fruto del contacto directo con las dificultades y favorecimientos que da la praxis, las vivencias y las emociones. En este sentido, independientemente del resultado que vamos obteniendo, la sistematización se convierte en un proceso de aprendizaje para todos y todas las/os participantes.

7. Metodología

La sistematización es un proceso colectivo, realizado por los mismos participantes de la experiencia. Sin embargo, puede ser conducido por un facilitador (a) externo, en este caso este asumirá la función de:

- Proponer y facilitar el procedimiento
- Propiciar el análisis y la reflexión
- Aportar desde su distancia y visión de conjunto algunos elementos que quizás los mismos participantes no alcanzan a ver.
- Facilitar la construcción del conocimiento junto con las personas y su papel fundamental es preguntar, cuestionar lo que dicen los participantes.” (Bikel, 2006, pág. 20)

Los ejes fundamentales para esta sistematización corresponden a la innovación educativa y al reconocimiento de las experiencias innovadoras y de los actores, a partir de las cuales surgen algunas intenciones para reflexionar:

- Transformación de la enseñanza del saber experto, por el saber autónomo.
- Transformación del sujeto pedagógico repetitivo, pasivo; interpeándolos como activos productores de saber pedagógico.
- Generación de colectivos de docentes, necesarios para generar procesos de circulación social y pedagógica.
- Los espacios y tiempos regulados por el itinerario de trabajo colectivo, imprescindibles para la conformación de las redes.

7.1. Descripción del proceso de selección de actores sociales

Como ya se ha mencionado anteriormente, el facilitador de esta Sistematización, hace parte de la I.E, siendo docente, por lo tanto, desde la cercanía con el rol, con los actores, y con las experiencias, se procede con la selección de aquellas que se sistematizaron como posibilidad de reflexión.

En este proceso, se tuvieron presente cuatro criterios fundamentales, por un lado, que tuvieran carácter educativo, es decir que se relacionaran con el proceso de formación a nivel cognitivo o formativo. El segundo criterio, es que hubiesen sido construidos a través de un proyecto de aula. Por otro lado, que llevasen un periodo de desarrollo de por lo menos 2 años en la institución. Y, que hubiesen tenido el reconocimiento de la administración de la institución y el deseo por parte de los actores de participar en la investigación.

Fue de gran valor en esta selección de los proyectos Sekatsu Anime y Proyecto D, que uno de ellos tuviera gran actividad de los estudiantes en su organización, lo cuál cobró enorme trascendencia, pues, no es muy común este tipo de iniciativas y la otra experiencia, por sus características de inclusión, asociada a la convivencia de jóvenes con problemas de comportamiento, que permitió observar su trascendencia, pues, se lograron transformaciones en las vidas de aquellos jóvenes que hacen parte de la población impactada.

7.2. Recolección de la información

El proceso de recolección de la información se constituyó a partir de lo contemplado en el momento 1 de la Sistematización.

Momento 1. Recuperación de lo vivido

Es el momento de recorrer la historia de los proyectos, como se han implementado, que población ha hecho parte de ellos, que docentes han estado vinculados. En este recorrido histórico, fue importante dirigirse a los archivos, los proyectos, los informes, tener contacto con las instituciones que lo han diseñado e implementado; pero también fue fundamental tener contacto con los participantes, los niños, niñas y adolescentes que se han involucrado, conocer de primera mano sus percepciones y con base en las preguntas orientadoras, buscar el logro de los objetivos propuestos.

- **Revisión Documental:**

Para obtener los registros de las experiencias, los creadores proporcionaron los proyectos escritos donde se describen lo que pretendieron realizar. Los cuáles fueron revisados, junto con otra documentación como informes, listados de asistencia, productos, registro fotográfico, realizando una línea de tiempo con ambos proyectos, que dio cuenta de lo acontecido.

- **Tertulias:**

Fueron realizados encuentros conversacionales con participantes (estudiantes, docentes, colaboradores), en los que a partir de unas preguntas orientadoras se promovió la autorreflexión continua desde las emociones y vivencias, rescatando la automotivación y colaboración de sus participantes, indagando sobre nuevas formas de asumir los enfoques de las experiencias, pudiendo revisarlas y proponer acciones para mejorarlas.

Estos encuentros fueron registrados en una ficha que recoge las preguntas orientadoras y favorece la identificación de las emociones que los participantes enunciaron haber vivido.

En este Momento 1, fue fundamental tener presente las **Consideraciones Éticas** presentes en el ejercicio investigativo.

En el Anexo 1 se comparte el formato usado como Consentimiento informado. Documento que da cuenta de la información suministrada por el investigador a cada una de las personas que se vincularon de manera voluntaria a la Sistematización.

Cada uno de los participantes fue consultado sobre el uso de sus nombres reales y a pesar de tener algunas respuestas que otorgaban el permiso para usar sus nombres, se decide y se les anuncia que cada una de las voces en vivo serán registradas con un código.

Se les recordaba en cada uno de los encuentros el carácter voluntario de su participación, esto es, que podían retirarse en el momento que consideraran pertinente hacerlo y podían negarse a brindar información que creyeran pudiera afectarles de alguna manera.

Como lo dice el consentimiento informado, se les socializaron posteriormente los hallazgos y se validó la información que conforma este apartado y el de las conclusiones.

7.3. Proceso de análisis de información

En este paso, se procede con los **Momentos 2 y 3** de la Sistematización:

Momento 2. Organización y clasificación de la información.

Una vez generada la información, se requiere organizarla y clasificarla, para lo que se usaron matrices de categorías. También se hizo uso de herramientas tecnológicas visuales para hacer este proceso, de manera que se facilitara el ejercicio del análisis.

Estas categorías surgen inicialmente de los ejes conceptuales propuestos para la Sistematización y de las preguntas orientadoras con las que se ha realizado el momento 1.

- **Matriz de categorías**

Es un cuadro que permite visualizar las categorías orientadoras desarrolladas a partir la información aportada por los participantes. (Ver anexo 2).

Momento 3. Reflexión para la transformación

Una vez obtenida la información y clasificada por categorías de análisis, se mapearon las ideas fundamentales y se da paso a la lectura analítica para realizar síntesis, interpretación crítica y formular con ello, finalmente las conclusiones. De este momento es importante anotar que se pretende que los conocimientos se compartan no solo al interior de la institución, sino que puedan socializarse en un evento municipal.

Estas técnicas se realizan igualmente con participación de los jóvenes involucrados.

- **Analizar y sintetizar:**

- Tertulia con cartografía de las emociones
- **Interpretación crítica del proceso:**
 - Tertulia con mapas mentales
 - Formulación de conclusiones
- **Comunicar los Aprendizajes:**
 - Simposio de investigación: Es un evento institucionalizado en el programa de Maestría en Educación y Desarrollo Humano donde se presentaron los resultados de la investigación. En este caso, esta actividad se registra en el apartado de los productos generados.

8. Productos generados

8.1. Generación de nuevo conocimiento

Hacen parte de este proceso de investigación, el presente informe técnico y dos artículos. Uno que da cuenta de los resultados y otro, en el que se desarrollan reflexiones sobre la innovación educativa.

Artículo de Resultados: Sistematización de experiencias como práctica para la Innovación Educativa en Sabaneta.

Artículo de Reflexión: La innovación Educativa y la sistematización de experiencias, elementos claves para la construcción de escenarios de aprendizaje en el aula

Y una Propuesta Educativa donde se proponen acciones que pretenden llevar a la vivencia aprendizajes que suscitaron la investigación y el proceso de formación de la maestría.

Vinculado al proceso, también se encuentra una propuesta educativa.

9. Hallazgos... El momento de reconocer en las experiencias la innovación educativa

El análisis realizado en lo relativo con el objetivo específico 1, la recuperación del proceso vivido, permitió generar dentro de las categorías, reconocimiento e innovación en didáctica y pedagogía, enlaces coincidentes, que logran mostrar la importancia del desarrollo de ambos proyectos.

9.1. A partir de la recuperación del proceso vivido

9.1.1. Proyecto Sekatsu Anime

Por su parte, esta experiencia permitió ver en los participantes la acogida que sintieron por los miembros del proyecto, su familiaridad, construyendo una subcultura que dio esperanza a aquellos que no eran escuchados alrededor de sus gustos y abrió un espacio a jóvenes que no eran visibles culturalmente.

“Yo claramente me sentí allegado al proyecto, a la cultura japonesa, al anime y el manga, al darme cuenta que a mis compañeros también les gusta eso... me sentí acogido, feliz y con la euforia de conocer compañeros y más gente del sekatsu”
(Participante 2PSA)

El creador del proyecto, pretendió a través, del conocimiento de la cultura japonesa, generar habilidades para la comunicación de los participantes, en un ambiente de inclusión, pues, dialogaban de las series de anime que más conocían. Tanto así, que la promotora del proyecto de emprendimiento desde el área de tecnología, notó que lograría encontrar algo con que asociarse con sus estudiantes.

“Como creador, yo siempre tuve el propósito de unir todas las personas con un gusto que todos tuvieran... a veces nos sentimos aislados, nos tratan mal por nuestros gustos y yo quería que los que están en esta institución, no estuvieran como tan solos... que supieran que hay más gente como ellos, que se pudieran socializar con personas de los mismos gustos, por ende, yo siempre quise intentar era que la comunidad fuera, como dice el *participante 1¹*, que se respetaran entre ellos y todo eso. Me gusta que todos

¹ Se hace el cambio del nombre del participante por el código.

estén bien, si uno ayuda a los demás, los demás lo van a ayudar a uno y volverla como una familia.” (Creador 1PSA).

De igual manera, la docente promotora del proyecto de emprendimiento nos comparte su perspectiva al respecto, cuando nos cuenta:

Primero que todo encontré un tema en común, porque los muchachos dentro de mi quehacer docente, siempre estoy buscando algo común, algo con lo que podamos hablar y que podamos identificar y que se pueda dar pie a desarrollar una cantidad de cosas entre ellas lo que son los valores: el respeto a sí mismo, la superación de determinados obstáculos personales y más en las edades de ellos... Entonces la expectativa primordial fue: uuuyyy encontré algo con que poder relacionarme con ellos, no tengo mucho conocimiento: ¡enséñenme!, y no es solamente que nos metamos en la cultura de ellos sino como relacionar la cultura de ellos con la de nosotros y poder rescatar absolutamente todo lo que tenemos.” (Asesora 2PSA).

En la implementación fue tal el impacto del tema que uno de sus asesores quedó sorprendido al saber que los jóvenes que participaban tenían gustos similares a los suyos, pues, ha sido un seguidor de esta cultura, en la búsqueda por motivar valores, la comunicación y superación personal. Esto motivó en los participantes el deseo de transmitirle a la comunidad educativa los temas sobre el ánimo. Además, es oportuno señalar que las actividades programadas posibilitaron expresar habilidades artísticas que en un futuro varios de sus miembros podrían enfocar como dedicación de dibujantes y diseñadores gráficos, como lo mencionaban participantes y asesores: a través del conocimiento del tema, se logró degustar productos de origen japonés, pinturas, juegos, sopas de letras como actividades programadas para el desarrollo del proyecto.

Durante la implementación de la experiencia llamaron la atención aspectos de la cultura japonesa y se pusieron en contraste con la cultura colombiana. Se destacan reflexiones de sus integrantes, al valorar la cultura como algo para ser transformado; tanto en tradiciones y

comportamientos frente a las relaciones interpersonales, como con el medio ambiente y el desarrollo cultural y tecnológico.

Yo creo que se puede explicar con el principio del magnetismo: los polos opuestos se atraen, es decir que si acá en Colombia se ve una cantidad de violencia, que es lo que nos muestran con el amarillismo del periodismo, en Japón no es algo tan notable: hay noticias ambientales, ¿Por qué estas personas triunfan?, cosas así, es como ese choque de dos culturas, que hace que los jóvenes que están cansados de ver la violencia de su país, una guerra que viene de hace 50 años con las FARC, a un país que es prácticamente paz. En contraste en el anime se ve reflejado eso, aunque si tenga sus géneros de pelea, sus géneros sangrientos: por ejemplo, el gore, el shonen, cosas así acá en Colombia, son cosas del común, mientras allá no son tan cotidianas. (Participante 2PSA).

Ahora bien, todas estas reflexiones nos invitaron a pensar si la cultura Otaku es para un grupo exclusivo de personas, y si los jóvenes que se vincularon al proyecto caen en asuntos de exclusión, discriminación y segmentación. También se generaron posibilidades de reflexionar sobre sus propias subjetividades, al respecto, a partir de lo aquí vivido, señala uno de sus participantes:

No necesariamente... Pero, también hay personas así, como hay personas que son más extrovertidas que hablan con cualquier otra persona de lo que usted le hable, de lo que usted le hable esa persona le pone tema. Entonces, esta pregunta se puede responder dependiendo de la persona. Desde mi punto de vista yo noto que no todos los otakus son más encerrados en su propio mundo y se alejan de la sociedad colombiana. Por ejemplo, yo. Yo le puedo cantar un OPEN de cualquier anime y en diciembre usted me pone una canción de Darío Gómez y yo se la canto a todo pulmón. Esto depende demasiado de la persona". (Participante 1PSA).

Este proyecto dinamizó en el grupo de jóvenes que se vincularon como se resalta en los párrafos anteriores, encuentros y desencuentros consigo mismos, con otros, con las culturas, la

propia y la japonesa. Favoreció el asunto del emprendimiento con reflexiones también alrededor de las iniciativas juveniles y de las posibilidades de innovar.

9.1.2. Proyecto Parche D

En las narrativas de los participantes PARCHE D, se destaca, como el proyecto fue sorprendente para aquellos estudiantes que fueron citados por convenio pedagógico, pero, no esperaban tal acogimiento, a pesar de ser una exigencia institucional y encontrar tal familiaridad entre sus miembros. Se refieren al proyecto con sorpresa y gratitud, por la acogida, por los aprendizajes, las habilidades desarrolladas, y por el encuentro y reconocimiento; citando voces tres de los participantes:

La verdad yo sentí emoción, porque, uno empieza a conocer cosas nuevas, también miedo por el día de la presentación: quizás si me salga, quizás no, aparte de salir en todo el colegio, uno siente felicidad saber que está logrando algo que le gusta, que se está divirtiendo haciendo cosas nuevas y que a esas personas nuevas les cogió cariño. (Participante 2PPD).

Pues como tal yo no esperaba algo así que yo diga estaba esperando esto, esto, esto, esto, sino que yo era como: hay eso para mí va ser una sorpresa y completamente fue así, porque cuando yo entre, vi una gente con la que casi yo no hablaba, ¿será que sí? y a la final yo, todo ese grupo lo tome como una familia, conocí mucho, no era una gente que como yo por decirlo de alguna forma, pero fue muy genial lo que paso en ese grupo....Yo estaba muy interesada en cosas de baile, cosas con el aro, que fue donde yo más me centré, los lazos, yo hago doble salto y entonces yo: ¡ve! ahí se me abren las oportunidades. (Participante 1PPD)

Era uno aprendiendo y hablando cháchara, pues, éramos supuestamente todos los compañeros malos, era una parranda aprendiendo todo el tiempo, y uno siente demasiadas emociones. Yo aprendí, muchas cosas ¡calma, mantener la calma! Porque hubo una vez que el profesor me montó en los hombros y entonces él me dijo que me

calmara, pues, y uno es con esa ansiedad, pues cálmese y ya cálmese y eso se aplica a la vida diaria. Eso viene desde ahí de calmarse, es que son muchas emociones. (Participante 3PPD)

Por su parte madres y padres de familia se fueron vinculando al proyecto, existían actividades que los involucraban. Ellos viendo los progresos de sus hijos, se animaban y les brindaban más apoyo y acompañamiento, lo que ayudó a reforzar los avances en los estudiantes participantes, en sus habilidades básicas de aprendizaje. Así no comparte una de las asesoras:

Durante el proyecto el acompañamiento consistía más en el diálogo permanente con los maestros o los docentes de cada área, para analizar situaciones que se presentaban durante los ensayos. Entonces a la par que hablamos sobre esas situaciones, yo podía también dar un concepto sobre la cotidianidad del estudiante. Entonces compartir experiencias, poder hacer esa retroalimentación constante con los docentes le permitía tanto a ellos como a mí evidenciar los avances o retrocesos. Y ocuparnos del asunto. Y también había un factor muy importante que me ayudó mucho también a que ellos pudieran engancharse más rápido y vincularse desde la voluntad y no desde la obligatoriedad. Lo que fue el contacto con las familias. Ese contacto constante con las familias, mostrarles fotografías, videos cada vez que salían de su actividad: mire qué bonito lo que hicieron hoy, necesitamos que ustedes los feliciten les muestren que ustedes se dan cuenta de los logros que están teniendo, y los papás lograron una vinculación muy fuerte en el proyecto y un agradecimiento. (Asesora 1PPD)

En la voz de uno de los jóvenes participantes:

Si, por ejemplo, pues con mi familia, me acerqué mucho más con mi mamá, pues qué, cómo lo que en mi casa era lo más lejano, aunque también con el resto, pero más que todo con ella... Entonces después de eso yo le mostré lo que pasaba más o menos acá en el circo y ella me felicitaba, y ella siempre supo que a mí me gusta todo ese tipo de cosas. Entonces cuando ella se dio cuenta que yo sí estaba avanzando en el colegio en la casa en el comportamiento, porque yo era muy rebelde y todo, ella vio Yo ¡ehhh! ese

tipo de distracción estaba sirviendo a ella y a mí y me felicita mucho...” (Participante 1PPD)

Es decir, que, con las actividades artísticas, las actividades del Circo, mejoró la visión personal de estos jóvenes, logrando cambiar su perspectiva sobre lo que eran y como se veían, dándole un aire motivador a sus vidas:

Sí me ayudó a confiar en mí misma, me subió la autoestima. Yo sé que eso no sólo me lo subió a mí, a muchas personas más les hizo creer en sí mismo y no sólo a los que lo hicieron, sino también a aquellos que solo lo vieron, porque los que vieron en la presentación: uyyyy, yo también quiero hacer esto. Entonces, uno queda como ser parte de algo que motiva a las personas, esto me está gustando, entonces uno quiere seguir aún más adelante.

(...) Repito yo era demasiado cerrada desde chiquita me miraba al espejo y decía yo sí soy muy fea, y no lo digo exagerando me dio otro punto de vista de verme a mí misma y al mundo, entonces ya quise salir a conocer, pero, de forma buena me quise conocer a mí misma a fondo y conocer personas que siempre habían estado ahí. Me permitió darme cuenta también de los errores que había cometido, intentar arreglarlos. Entonces, o sea, ese proyecto me cambió demasiado, en ese momento yo tenía 12 años yo, era una persona completamente diferente... me gusta saber que crecí, ahora soy mejor persona, me puedo mirar a un espejo y resaltar mis virtudes. Pero, que también me puedo resaltar los defectos. (Participante 2PPD).

Como el proyecto no solo fue direccionado para estudiantes con convenio pedagógico, sino que atrajo a otros estudiantes con diversidad cognitiva, diversidad sexual, diversidad étnica, cultural; permitió ampliar perspectivas, vivir la inclusión, desafiarnos en la convivencia, proponer posibilidades de innovación en la escuela como lo plantea a continuación uno de los docentes involucrados:

...no es autismo como tal, sino que hay rasgos del espectro autista, por dificultades a nivel social como relacionarse, no se relaciona con todo el mundo es una elección que

perfectamente puede hacer, pero como le cuesta más entonces obviamente, de hecho, hablar con la mamá es un ejercicio muy interesante. Una mamá que tenía ciertas resistencias (...) nos hace reír mucho, la mamá estaba eternamente agradecida con que hubiera un espacio donde ella se sintiera así, porque es una niña que siempre se caracterizó por ser mucho más retraída le daba mucha más dificultad atreverse, ella obviamente sigue teniendo su personalidad muy característica, pero ella ya es capaz de encontrar espacios donde se siente cómoda de hecho estableció también una amistad con la participante 2 muy bonita”. (Asesor 1PPD).

El proyecto Parche D: Diversión, Diferencia, Diversidad y Derechos, implementado por Circo Momo, vinculó estudiantes, padres, madres de familia, cuidadores y docentes, desde la nominación del proyecto se evidencian sus apuestas por la inclusión y la construcción conjunta de la convivencia.

De los procesos de sistematización se extraen para el análisis aspectos orientados a la innovación educativa y al reconocimiento, y a partir de allí de ambos se consolidan los siguientes hallazgos:

9.2. Aportes educativos en didáctica y pedagogía de las experiencias a la luz de la innovación

Experiencias educativas como las sistematizadas, desarrolladas en el marco de la Institución Educativa tienen sus fundamentos en propuestas como los proyectos de aula y de la pedagogía por proyectos que, a su vez, retoman ideas surgidas a principios del siglo XX, que como lo desarrolla Zapata (1994), busca convertir al estudiante en el centro de la actividad pedagógica, reconocer su iniciativa, reivindicar su experiencia y favorecerle posibilidades para la aplicación de sus propias elaboraciones a la realidad en la que se encuentra inmerso.

En el proyecto de emprendimiento se identificaron gustos y saberes de los estudiantes, de donde se dio origen a la orientación por el Anime y la cultura japonesa, abriendo un espacio de conocimiento, aceptación, salida a la luz de la cultura Otaku en la institución y encontrando en ello, un elemento de gran valor como la superación personal.

Primero que todo hay que hablar del impacto que ha tenido en la institución; ese impacto se ha basado en un saber que es esencial en la escuela que es el convivir, convivir es un saber hacer de la escuela y cuando este saber se crea aparecen unas intersubjetividades: se comparten pensamientos, se comparte la palabra, el discurso del otro se hace propio y así crecemos (...) y en cuanto al contenido del proyecto como tal trata es de conocer otro lado del mundo, el conocer esos valores ese sistema de valores que aparecen en cierta parte del mundo como es Japón, la cultura oriental que se habla de la disciplina, se habla del valor de la honorabilidad y eso es lo que nos enseña mucho esta cultura. (Asesor IPSA).

La caracterización de este proyecto demuestra como a través del conocimiento de otra cultura se logra crear un ambiente de construcción intercultural, que propone aportes a una sociedad como la colombiana, con otro tipo de valores, reconociendo ciertos hábitos y costumbres, invitando a aceptar otras actividades culturales, donde la tolerancia, la aceptación de sí mismo, la disciplina y la construcción del ser dan otro matiz a los proyectos de vida de los jóvenes, encontrando otra manera de hacer y ser escuela, siendo aquí innovador frente a las maneras, a la didáctica y la pedagogía.

Donde vemos los personajes del anime al principio, más que todo los animes de tipo shone, que muestran personajes más que todo los protagonistas, son protagonistas adolescentes, que están desde pequeños débiles, pero se enfrentan a las calamidades, se enfrentan a los golpes de la vida y crecen y maduran y se enfrentan a sus enemigos y los derrotan (...como) los caballeros del zodiaco, donde unos chicos se hacen caballeros, se hacen guerreros para proteger la diosa Atenea que está relacionada con la mitología griega. (Asesor IPSA).

De acuerdo a la información de los participantes, la experiencia demuestra un quehacer académico distinto para toda la comunidad académica involucrada. Con el Proyecto Sekatsu Anime un proyecto de emprendimiento jalonado por los mismos estudiantes, donde la investigación y el conocimiento sobre el tema fue crucial, para la posterior presentación de

productos como: cortometrajes, degustación de comida japonesa, concurso de caricaturas y reconstrucción de valores. Así en las voces de los actores del proyecto Sekatsu Anime:

En esa charla que tuvimos, todos empezamos a añadir de su parte algo para llegar a una idea fija y eso es algo muy bonito, por lo que yo decía ahora que todos compartimos la misma cultura y la misma sensación que tuvimos al hablar de dicha cultura ¡me hago entender!, que cada uno aporta de su parte de una manera diferente, todos van a lo mismo de que todos tenemos el mismo interés general. (Participante 1PSA).

Si hablamos de la acogida, en general siento que ha sido positiva, en la medida en que hemos logrado descubrir personas con cierto tipo de habilidades las cuales están en cierto modo escondidas... Mi involucramiento es que si tengo cierto conocimiento del tema no todo lo sé y a la medida que vaya conociendo más me voy involucrando más". (Participante 2PSA)

(...) es decir que yo te propongo algo y tú lo copias o me proponen algo, es un intercambio de imaginaciones y saberes que todos tenemos, entonces ha sido como el compartir de la cultura, ha sido como un compartir de todo. (Asesor 2PSA)

En el marco de la experiencia Parche D, se resalta que éste se centró en el espíritu de la pedagogía popular, se permitió impactar de manera creativa en una población estigmatizada por su comportamiento. La construcción de valores no surgió desde un discurso adoctrinador, aunque, surgió de la citación a los estudiantes desde la coordinación por tener convenio pedagógico, sin embargo, los estudiantes se fueron adaptando a los principios en que se basó: *Diversidad, Diversión y Derechos*.

Las experiencias de los estudiantes por medio del aprendizaje por descubrimiento y la metodología del riesgo controlado, enfrentó a los estudiantes a asumir roles concretos, motivó el trabajo en equipo, los desafió y posibilitó un sin número de emociones al sentirse comprometidos en el desarrollo de los productos: artes escénicas, artes plásticas y artes circenses. De esta, manera, el desarrollo de habilidades básicas de aprendizaje, habilidades sociales y la generación

de consensos frente a la norma fueron la base de lo que se pretendía alcanzar con los jóvenes, como lo menciona la Asesora IPDD:

Hay que aclarar precisamente por lo que te dije, nosotros nunca les dijimos: ustedes están desarrollando estas habilidades (risas). Tendríamos que explicarles entonces un poquito, que las habilidades sociales son una capacidad, o que naces con ella o la vas desarrollando y una habilidad social se refiere precisamente a esa capacidad que tengo para relacionarme con el otro. Entonces le doy un ejemplo, unos niños pequeñitos les enseñamos habilidades pro sociales, o sea, antes de que empiecen a hacerle frente al mundo, relaciones con el mundo con los compañeros con la sociedad, en fin... Cuando somos adolescentes hay otras habilidades qué tenemos que empezar a desarrollar, entre ellas podrían estar: aprender a confiar, aprender a contar lo que sucede, cierto, (risas) aprender a lidiar con mi frustración, mis emociones, a identificar mis emociones. Identificar si estoy triste si estoy alegre si tengo miedo, cierto, y qué hago cuando siento eso. Aprender a identificar quiénes son personas de confianza, a aprender a lidiar con la ira; entonces cuál es mi mecanismo cuando siento ira, cuando estoy triste ¡sí!, o cómo puedo expresar lo que siento sin ser agresivo con los demás, pero también sin callarme lo que siento, tengo derecho a decir lo que siento y lo que pienso.

Cabe señalar que el vínculo con los docentes de aula fue muy distinto al de los docentes que fueron contratados para el desarrollo del proyecto provenientes del Circo Momo.

(...) hay otras maneras de trabajar con los chicos, manejando riesgo controlado, por ejemplo, haciendo que ellos exploten su potencial creativo, el mismo docente explote su potencial creativo, al que incluso se puede transversalizar muchas áreas, una de las experiencias que las hacíamos (con los docentes) no sé si recuerdas con las peloticas rotándola en el círculo, donde aprendíamos que con una actividad como esa podíamos hablar de física, de matemática, de artística, en una sola actividad se pueden transversalizar muchas cosas. Es un tema que de pronto no es nuevo para nosotros los docentes, pero, que si nos cuesta mucho llevar a la práctica. (Asesor IPPD).

(...) el enfoque del proyecto se centra mucho en las habilidades sociales de ellos: en su capacidad de crear en grupo, de reconocer la norma como otra forma diferente de relacionarse entre ellos, entre ellos mismos era que establecían sus normas, reconocer otras formas de relacionarse a nivel comunitario, de crear juntos, eso era importante, en el reconocimiento de ellos como parte de una comunidad, donde podían liderar positivamente y en el reconocimiento de ellos como grupo; trabajo que podían co crear juntos, desde las experiencias artísticas que tenían, porque eran tres experiencias artísticas muy diferentes que ellos también experimentaron como miembros de una comunidad. En la Corporación Momo lo llaman micro mundos, hay toda una teoría, pues, que está relacionada con el circo social, esto es lo que necesitamos, mostrarles a ellos mismos que eran líderes positivos, que tenían unas habilidades que podían explotar y que además de eso podíamos mostrárselo a la comunidad y así de pronto des estigmatizarlos. (Asesor 1PPD).

Lo que más me gustaba era que nos hicieran sentir seguros de sí mismo, que uno aprendía del profesor, pero también de los demás compañeros. Que uno aprende a confiar en lo que uno creía que no podía hacer y nos enseñaban a confiar no sé en todo. La confianza y la seguridad en nosotros mismos. (Participante 2PPD).

Aparece en escena el uso de las tecnologías y de las manifestaciones artísticas como didáctica, como exploración de posibilidades, como desarrollo de competencias y habilidades, siendo un desafío para los jóvenes y los mismos docentes. A través de presentaciones en Power Point, elaboración de cortometrajes desde YouTube, uso de plataforma de Netflix y Whatsapp, se intentó (aunque no se logró exitosamente) la realización de presentación de fotogramas que requirieron el uso de tablets y la coordinación y realización de eventos culturales, se materializa lo innovador. Siendo un proyecto de aula en el área de tecnología, o un proyecto desde la coordinación para estudiantes con contrato de aprendizaje, se valoran sus aportes más en el campo de lo cultural, lo relacional, lo ético y lo formativo. Se destaca también el aprendizaje por descubrimiento, exploraron la comprensión de otras culturas lo que amplía para ellos (estudiantes y docentes) las perspectivas para ver el mundo.

Nos hablan de la importancia del juego para educar, como jugando se aprende, y como el juego es una ruta para la innovación educativa:

Oportunidades que nos dieron a nivel cultural nos demostraron también a aprender jugando algunos dicen que si juega entonces no se aprende porque lo toman como juego... a pintar, nos enseñaba también la parte artística física: nos ejercitamos divirtiéndonos hacíamos actividades físicas, pero en juegos, digamos el monociclo que sería como montar en bicicleta. (Participante 2PPD)

(...) yo no sé implementar una metodología a través de las artes escénicas, pues, obviamente a mí no me va a funcionar” (decían los profes). Pero lo que el proyecto realmente te muestra es dar una flexibilidad metodológica. El proyecto te empieza a mostrar es que desde tu saber podemos implementar otras metodologías, que puedes adoptar desde las artes o no, pero definitivamente sí desde el juego. La corporación cuando nos llevó ese primer acercamiento con su metodología nos hablaba del homo ludens, mucho más ligada a lo humano, mucho más natural, desde el nacimiento, de tomar el juego como una posibilidad de aprendizaje, incluso como una posibilidad muy efectiva de aprendizaje. (Asesor 1PPD).

Una de las preocupaciones actuales de la escuela, se centra en la necesidad de superar brecha entre la tradición y la innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, los docentes tenemos ese desafío permanente por incorporar elementos nuevos de la cotidianidad escolar y re-significar el protagonismo del estudiante en la construcción de su proceso educativo. Por esto, las aproximaciones a la interculturalidad, el liderazgo de jóvenes desarrollando los proyectos y acompañando a otros jóvenes, las reflexiones y transformaciones en las vidas de los participantes, la vinculación activa en procesos de emprendimiento, el uso de herramienta tecnológicas y la exploración de otras formas comunicativas son elementos que dan cuenta de la innovación educativa en Sabaneta, así como el propio ejercicio de la Sistematización de estas experiencias.

Cuando se realiza una innovación generalmente se combinan procesos de invención, de investigación y de sistematización. Los procesos de invención hacen referencia al conjunto de ideas novedosas y valiosas que proponen los maestros para solucionar necesidades (acción social). Los procesos de investigación aluden al conjunto de métodos e instrumentos que algunas veces utilizan los maestros para probar sus ideas o hipótesis innovativas (prácticas educativas); y la sistematización hace referencia al conjunto de modos de formalización de las experiencias pedagógicas. (Parra, 2007; citado en Ángel Pardo, N. C., 2012, p.16).

Con esta cita, se expresa claramente la invitación por el reconocimiento de la innovación educativa, más allá del uso de las herramientas tecnológicas, puesta en una transformación de las relaciones y en los aportes educativos en didáctica y pedagogía.

9.3. Para el mejoramiento: perspectivas, desafíos y apuestas por el reconocimiento y la innovación educativa.

En el marco del análisis de las experiencias, Sekatsu Anime y Parche D, se identificaron con los participantes los aportes significativos, así como las carencias más notables, que posibilitarán la realimentación de lo vivido. Todo este ejercicio de reflexión se basó en el trabajo colaborativo que ellos hicieron de manera consciente de sus propias experiencias, de sus errores y de las posibilidades que le ven a este tipo de iniciativas.

La reflexión y la posibilidad de tomar decisiones frente al futuro del proyecto, fueron dos elementos de importancia identificados para eliminar las amenazas. Ante esto, en conjunto, se proponen nuevas estrategias para tener presente frente a iniciativas similares, frente a proyectos de aula:

- Preparar sucesores ante la salida de personal del proyecto, tanto docentes, como estudiantes, incluso directivos o personal externo a la I.E.
- Que los productos de los proyectos sean producto de graduaciones.

- Sistematizar las experiencias para reconocer las transformaciones y posibilidades de mejora.
- El aprendizaje entre pares, de manera que los estudiantes salientes entreguen el proyecto y vinculen a quienes llegan nuevos.
- Formador de formadores. Que unos docentes y estudiantes se formen y aprendan, para que formen a otros y otras. Esto daría continuidad a los proyectos.
- Gestión interinstitucional a nivel municipal, departamental, nacional e internacional.

En la voz del Creador 1PSA:

Hablando de eso yo si tenía muy presente que Melany tiene dos hermanas llamadas Nicole y Angelyn. Angelyn está en sexto y Nicole está en noveno. En 11 todavía voy a ser presidente y cuando yo me vaya le voy a dejar el cargo a Nicole, que cuando yo me gradúe ella va a estar en 10, obviamente ella es de las integrantes que más saben.

O como lo expresa el Asesor 1PSA:

La verdad nos gustaría más sistematizar las experiencias, o sea, que nos gustaría profundizar más, ahondar más en el saber del proyecto, haciendo entrevistas, haciendo encuestas cuando uno sistematiza las experiencias uno se da cuenta de las necesidades del contexto.

En palabras del Asesor 1PPD, vincular otros maestros y articular con otros programas:

Digamos que su metodología estrella es el circo social... entonces empezamos a pensar que la población que teníamos focalizada con las maestras de apoyo con las capacidades diversas, podían también beneficiarse mucho de alguna de las disciplinas, que ya no tendríamos que centrar el proyecto solo en los chicos que tienen convenio pedagógico, podríamos hacer un trabajo muy fuerte de inclusión a través de estas estrategias,

entonces hay ahí muchas oportunidades, pero hay que jugar ahí también con ese tema en la educación pública.

En cuanto al aprovechamiento de las oportunidades, se resalta: espacios locativos, personal, apoyo logístico y administrativo. Narran que encontraron apoyo en la divulgación, permisos y proyección que le dieron sus actores en el marco institucional, siendo jalonado por ellos mismos, pero, expresan que adolecieron de un acompañamiento de parte de las directivas que se vieron limitadas en presupuesto y procesos de seguimiento. Esto se debió al carácter del proyecto, pues, al no ser obligatorio dependió de su propia dinámica. Desde las narrativas y la experiencia docente, se puede afirmar que ésta es una situación recurrente en el marco de las instituciones públicas que presentan limitaciones presupuestales y de consolidación para la permanencia y sostenibilidad de los proyectos.

En cuanto al proyecto Sekatsu Anime en la voz del Creador IPSA:

Lo que nos han colaborado (las directivas) más es la divulgación, como dice el *participante 2*, aparte de esas cosas nada más. Porque nosotros hemos intentado llevar acabo algunas actividades con las cuales el proyecto de liderazgo está ligado, pero poco a poco nos fuimos aislando de ese proyecto institucional que es liderazgo, ya que a veces no nos dejaban realizar actividades, pues, actividades que realizamos bajo nuestro nombre y no a nombre de ellos.

En este acompañamiento, hemos podido hablar de muchas estrategias didácticas para dinamizar las sesiones..., premios dados que han sido financiados por los mismos muchachos, ellos mismos han buscado los propios recursos para financiarlos, para poder gestionar premios han hecho sus propios aportes para ir a convenciones, de anime han ido pues paso a paso, en un trabajo de mucha voluntad y eso prácticamente ahí está la expectativa. (Asesor IPSA).

En este mismo sentido las reflexiones realizadas alrededor de la implementación y sostenibilidad del Proyecto D, dan cuenta de dinámicas institucionales que permiten la apertura a otras entidades como Circo Momo, pero no se logra garantizar continuidad, por diversas razones:

Tengo que dejar muy claro que el proyecto se pudo dar porque desde la rectoría hubo una apertura total a una propuesta innovadora, nuestro rector siempre ha tenido mucho interés en que esas propuestas que propongan otra cosa. Cuándo se empezó a ejecutar el proyecto teníamos también en la coordinación de convivencia, y esa persona también nos respaldó muchísimo, de hecho, fue con él que se empezó a gestar la necesidad de que fuera una propuesta diferente con él es que se tenía más que todo la figura del convenio pedagógico. (Asesor 1 PPD)

Sin duda, los proyectos pudieron expandirse, pero carencias de relación y vínculo con instituciones externas, la limitante de los directivos y docentes frente a la gestión de recursos impiden que los proyectos y las iniciativas permanezcan en el tiempo, mejoren y se proyecten con continuidad al futuro.

Este aspecto se enlaza con la proyección y cumplimiento de metas a corto, mediano y largo plazo. En este sentido se percibe por parte de las narrativas que se lograron los objetivos de los proyectos: reconstrucción de valores, diálogo, conversación, liderazgo, investigación, interrelación cultural, fortalecimiento del auto concepto, proyecciones de actividades de emprendimiento y usos de las tecnologías. Pero en cuanto a la dinámica de la institución pública, alcances y cobertura a poblaciones no atendidas, gestiones para garantizar la participación a niveles departamentales, nacionales o internacionales, se presentan amenazas que no les permiten generar un impacto mayor.

Por parte del proyecto Sekatsu Anime se quiso ampliar a nivel municipal participando de la Mesa Municipal de Juventud, October Fest Vacacional e internacionalmente a través de una Comicon, pero, fallas organizativas lo impidieron.

nos salimos de nuestra cueva, lo que fue salirnos de los salones fue una experiencia que al principio nos dio mucho miedo, cuando éramos poquitos, éramos amigos, éramos fácilmente 25, pero después de esa ampliación eran 35 pelados aquí en la Biblioteca hasta 50 viendo el anime proyectado, entonces se volvió muy social. El proyecto estaba creciendo a una velocidad bastante grande. Nos ilusionamos tanto, ya habíamos invitado

personas, gestionamos plata, teníamos todo y por falta de voluntad de algunos no se pudo concretar, pero, teníamos ya el apoyo de la Alcaldía, de la Secretaría de Juventudes, teníamos todo, los de la alcaldía nos iban a prestar las barras para que los muchachos entraran iba a ser en el auditorio al final no se concretó. (Participante 2PSA).

Las metas a largo plazo ¿no se? tal vez las cosas que más me interesan y yo como docente en lenguas extranjeras me gustaría pues a largo plazo que los muchachos se puedan capacitar en el idioma japonés que sé que a ellos les interesa, traer personas expertas en el tema que le puedan dar clases, siento que ya ahí se podría transversalizar el proyecto con el área de humanidades en general, sería pues, una visión que el proyecto tuviera. (Asesor 1PSA)

Para referiremos a la posibilidad de sostenibilidad del Proyecto D, el Asesor 1PPD expresa:

Yo creo que no en didáctica, sino en continuidad. Siempre les evalué lo mismo (a Circo Momo), que habría que ajustarse a la dinámica institucional y ver como podíamos jugar mejor con eso, cierto, sé que es complejo, la corporación es externa no está inmersa en la dinámica del colegio, ver si tenemos que plantear cosas diferentes para que el proyecto sea más visible frente a la comunidad, no sea algo aparte. Por ejemplo, el hecho que no sean siempre el mismo maestro y los mismos instructores cada año, implica que para los estudiantes sea todo un riesgo, ya hay cierto enganche, se puede jugar con eso. Por eso decía en un principio que debía haber mayor compromiso institucional en el proyecto, para que haya seguimiento, para que haya seguimiento a la asistencia, enganchar a los padres para que se les estén enviando fotos para que se involucren con los chicos en el proyecto. Porque el proyecto por si solo tiene la metodología, pero no la operatividad.

(...) siempre se requiere de una inversión para dar cabida a propuestas a nivel artístico como en este caso que además tengan una transversalidad en lo social, cierto. Entonces

poder lograr que se ejecutara el proyecto fue un paso enorme y poder lograr qué se le diera continuidad al año siguiente fue otro paso más enorme.

La capacidad de reflexión sobre las dificultades del proyecto y retroalimentación, asociado al trabajo colaborativo, permitió ver otros elementos como la dificultad en el acercamiento a los docentes de aula o la restricción del tiempo para la ejecución anual debido a la forma de contratación; que obliga en ocasiones a replantear las metas y el impacto de los proyectos.

(...) siento que puede ser una debilidad para el proyecto que al no ser una actividad desde la cotidianidad que no es algo que los docentes viven a diario, o que lo ven a diario no es tan visible. De hecho, se ha insistido que cada año se siga realizando el proyecto. Sabemos que con lo humano es esa constancia, sabemos que la constancia es la que logra muchas cosas (...) El año pasado sólo tuvimos 3 meses y medio del proyecto. Lo presentamos para que se ejecutará durante todo el año y los procesos de contratación dilataron mucho el inicio del proyecto, entonces tuvimos que replantear las metas, el impacto que estábamos esperando (...) ya llevamos tres años seguidos ejecutándolo, y para mí es muy importante que se siga ejecutando para poder lograr esa conexión con los docentes, porque si queremos generar esa transformación en las metodologías, en la pedagogía, en la didáctica, la única forma de lograr esa receptividad, es irles mostrando cada año lo que se está logrando. (Asesor IPPD).

Queda entonces como un hallazgo conjunto, a partir de la reflexión sobre la sostenibilidad de los proyectos, que no solo se encuentran supeditados a la reingeniería que logren hacer, no solo dependerá de los planes de mejoramiento, no solo se debe contar con la voluntad política de directivos y con nuevas ideas y vínculos institucionales y externos. Es la conjugación de todos estos factores y en especial las apuestas por esto que se viene denominando Innovación Educativa, como una reflexión sobre el reconocimiento de como la educación innova y como innovamos para la educación.

Si se puede volver a reconstruir, pero pienso que ya no sería lo mismo, ya la gente que queda no tiene la misma visión del proyecto, como innovar lo que está, ya que yo soy el único que queda de los que estuvieron apoyando eso. (Creador 1PSA)

Yo pienso que algunas cosas son muy fáciles de aplicar, porque pasar por el cuerpo el aprendizaje no es difícil, lo que hay que replantear es la metodología que la educación regular está más en pasar las cosas por la mente, por la escucha. Si lo pasamos más por el cuerpo, la emoción, se garantiza mucho más el aprendizaje, incluso ellos mismos nos están dando fe que no sólo es un aprendizaje cognitivo, sino que también es social y emocional. Realmente uno puede dar fe que pasar el conocimiento por el cuerpo está desarrollando la capacidad de sentirse seguro de ti mismo de querer intentar. En los niños y en los adolescentes los niveles de tolerancia a la frustración son altísimos, y los colegios no estamos trabajando eso. A través de estos proyectos si se trabaja eso, hay unos niveles de tolerancia a la frustración más bajitos, creo que ellos ahorita mencionaban algunas cosas: yo no soy capaz, yo que voy a hacer eso, si lo intento una vez no lo intento dos, lo intenté una vez y fracase, yo porque voy a hacer eso es que yo no soy capaz. Mientras que ahorita nos daba la participante 2 un ejemplo: ella no fue capaz de una cosa... ella se sintió frustrada, pero ella lo intentó con otras cosas hasta que se fue por la que más le gustaba, ellos pudieron tener la oportunidad de experimentar de varias opciones y creo que esa observación yo la pude hacer en las otras áreas. (Asesor1PPD).

En este sentido, se reconoce la premisa de que la innovación educativa tiene implícito el término cambio. A partir de estos hallazgos, la innovación educativa es un llamado a que como docentes no le temamos al cambio, sino estar siempre abiertos y en disposición para articular los gustos y preferencias cambiantes de los niños y los jóvenes con las nuestras propias, tener siempre la apertura para conocer y reconocer esas maneras otras de estar en el mundo y encontrar en esas diversidades, también cambiantes en ocasiones, las maneras de construir y transformar conjuntamente las realidades.

10. Reflexiones para nuevas innovaciones

Las experiencias sistematizadas fueron inspiradas en proyectos de aula. Esto quiere decir, que surgieron en el marco de una estructura organizativa, donde los parámetros solicitados por el docente en el desarrollo de los temas, objetivos y metas, permitieron observar los alcances y posibilidades del mismo.

Desde Gutiérrez y Zapata (2011) se logran identificar ocho fases o momentos de la formulación e implementación de los proyectos de aula:

1. Elección del tema, en la que se tiene presente la exploración de los intereses, necesidades y motivaciones de los actores.
2. Planeación, como aquel momento en el que a partir de preguntas esenciales sobre el proyecto: el qué, cómo, cuándo, dónde, por qué, para qué, quiénes, con qué, se arma la estructura.
3. Diagnóstico. Es fundamental la exploración de saberes previos de los estudiantes, y la identificación de sus intereses y habilidades, facilidades y dificultades.
4. Problematización. Componente que facilita la conversión del proyecto de aula en proyecto de investigación o innovación.
5. Diseño. Momento en que se consolida el formato de proyecto.
6. Ejecución o puesta en marcha de la planeación y proyección.
7. Evaluación permanente en cada una de las fases del proyecto. Implica dos dimensiones: una mirada sobre el proyecto, sus avances, dinámica y logros y en una segunda dimensión centrada en los aprendizajes, los conocimientos adquiridos, las destrezas que se han desplegado y los nuevos requerimientos.
8. Sistematización. Momento de reflexión y escritura sobre la experiencia. Es ideal realizar divulgación de productos del proyecto y visibilización de logros.

Siendo proyectos de aula, no fueron fruto de la improvisación y este ejercicio investigativo llega a apoyar el último momento referido por Gutiérrez y Zapata (2011): La sistematización.

Con relación a la experiencia Sekatsu Anime, se resalta que tanto los docentes como los jóvenes participantes, valoran que los objetivos del proyecto de emprendimiento se vieron cumplidos, pues, se logró la unidad de los involucrados, el fortalecimiento del interés investigativo, la construcción o la deconstrucción de valores, el reconocimiento de una cultura distinta a la nuestra, dando cuenta que el desarrollo de lo vivido nutrió el quehacer educativo de los docentes, de la Institución Educativa. Igual sucede con el Proyecto Parche D, aunque expresan verse limitados en el proceso de ejecución producto de la limitación presupuestal y los tiempos; la intención de impactar a una población numerosa y con calidad, se logró llevar a cabo: el proyecto logró tener continuidad, adaptándose a las condiciones dadas.

Es trascendental asociar el emprendimiento en la educación formal, ya que desde él se hace referencia a las actitudes y aptitudes que se podrán llevar a cabo desde proyectos e ideas que generen alternativas de desarrollo. Es por esto que se hace necesario la búsqueda de espacios de construcción conjunta en las comunidades educativas, como lo fueron estos dos proyectos y como son los proyectos de aula. Así mismo, es importante articular el emprendimiento y la creatividad en el ser humano, en este caso en los estudiantes, quienes, a partir de la exploración y el aprendizaje experiencial desde lo cultural, lo social, lo económico y educativo puedan establecer ambientes armoniosos de crecimiento.

En cuanto al manejo presupuestal de cada uno de los proyectos fue distinto. Mientras uno tuvo la posibilidad de contar con recurso directo del presupuesto institucional, Parche D y fue ejecutado de manera periódica y continua, superando los periodos escolares; el proyecto Sekatsu Anime, se manejó con recursos propios y en ocasiones lograban recursos institucionales para algunas actividades. Esto no significó la imposibilidad para desarrollarse cada uno, pero sí marcan un elemento fundamental para revisar en la educación pública y en lo referente a la innovación educativa.

Las maneras tradicionales en que vienen gestionando los proyectos de aula limitan las posibilidades sus impactos. Puede que los docentes y organizaciones externas tengan ideas nuevas, apliquen las 8 fases para la formulación, ejecución, evaluación y sistematización de los proyectos de aula, pero aun nos hace falta cambios estructurales en nuestro sistema educativo público.

Desde lo observado en lo descrito por los participantes de la investigación, hay dificultades para establecer criterios de seguimiento para el mejoramiento desde lo administrativo, es decir, que, si los creadores no permanecen alertas a establecer criterios de continuidad, la institución desde lo administrativo, desiste del mismo, o simplemente no echa de menos su desarrollo. Es omitido, o reemplazado. Pero esta dificultad, se acentúa porque como docentes nos falta implementar las dos últimas fases de los proyectos de aula: la evaluación y sistematización permitiría tener mayores argumentos para que las administraciones de las Instituciones Educativas pudieran tomar decisiones y los proyectos dependen exclusivamente de las iniciativas de los docentes de aula, o de las áreas si son obligatorios.

Las vivencias en cada uno de los proyectos fueron distintas, pero, lograron fines similares en cuanto a la construcción de familiaridad, diálogo, motivación para la vida, re direccionamiento de los proyectos de vida, e interés en los aspectos que desarrolló. Esto combinó en esta investigación: vivencias y pedagogía. El fruto de dicha amalgama, se debió a elementos de carácter motivacional no desde la obligatoriedad, sino al experimentar desde campos de interés. Aun cuando se observan dos metodologías de aprendizaje: una a través del cuerpo y la otra desde lo racional y lo vivencial, estos proyectos innovadores significaron transformaciones en las vidas de estos jóvenes, en sus proyectos de vida y procesos de reconocimiento.

Por otro lado, la convivencia y la reconfiguración de valores fue de gran importancia, pues, se observan en ambas experiencias, narrativas que aluden a ello, cada una desde su campo de acción. La experiencia Sekatsu Anime abordó elementos de carácter intercultural centrada en la reconstrucción de valores contrastados con la cultura japonesa y la inclusión de poblaciones señaladas y rechazadas. Con la experiencia Parche D, se des estigmatizó, adecuó y resignificó, la posibilidad del ser y existir en la diferencia. Aquellos jóvenes que se salen del marco tradicional

fueron acogidos en estos escenarios a través del reconocimiento de su ser, la potenciación de habilidades básicas y habilidades sociales, que, como se presentó un poco en la lectura del contexto, venían siendo afectadas en el trasegar social, por la violencia, la carencia de una ética del cuidado y las dinámicas familiares.

En este sentido, aparece también como fundamental en los proyectos de aula o más amplio aun en la relación pedagógica, el vínculo, o en palabras de Max Van Manen el tacto en la enseñanza. Con el quehacer académico de los proyectos, se logró dimensionar la necesidad de crear y sostener lazos afectivos, de confianza, de cercanía, con los docentes. Se rescata en los docentes vinculados a los proyectos y a la investigación la posibilidad de aprender desde campos de interés de los jóvenes y no desde contenidos ajenos a su percepción del mundo. De allí surgen elementos por explorar en la innovación educativa, a través de la creación de escenarios de aprendizaje con base en el juego, la diversificación de fuentes de conocimiento y el arte por medio de metodologías activas.

Finalmente, con todo lo construido conjuntamente, con lo vivido en la sistematización de las experiencias, surge en ambos, una pregunta para explorar de manera vivencial y en lo investigativo: en las tertulias nos preguntábamos si es posible que estos proyectos de aula fueran direccionados y sostenidos por los estudiantes. De sus propias reflexiones, se puede decir, que depende del nivel de preparación, conocimiento y grado de responsabilidad para la asignación de roles, según los conocimientos que tengan, pero teniendo en cuenta, lo variable que es esta etapa de la vida y que por tanto requiere de un seguimiento constante a sus funciones y resultados, que además debe ser producto de capacitaciones. En este sentido, por la propia pregunta y por sus respuestas, se hace evidente que se requiere aún más posibilidades de innovación y fortalecimiento en lo educativo, para no hacer más de lo mismo y que lo que se proponga vincule un trabajo intergeneracional, no se trata si lo hacen unos y otros, sino como lo hacemos juntos.

Se rompen esquemas, porque las experiencias demostraron que cuando surgen de las iniciativas de los jóvenes, los maestros terminan siendo aprendices y se adaptan a aprender haciendo, sin perder su rol en un co-aprendizaje. Se rompen paradigmas cuando se habla que el

aprendizaje tecnológico y el emprendimiento, no solo aportan resultados productivos, pues, estas iniciativas de los jóvenes están asociadas a lo cultura y a la construcción de tejido social.

Las reflexiones sobre didáctica, obtenidos de la tertulia, ofrecieron unos importantes elementos, que pueden ser aplicados en las aulas como: generación de temáticas desde la iniciativa de los jóvenes, abrir y cerrar las clase con el uso del círculo, el juego es el acicate que atrae las voluntades, el aprendizaje desde el cuerpo ofrece una dimensión distinta, porque involucra las emociones y ofrece procesos adaptativos y no solo desde lo racional, además el arte debe aparecer en todas las clases, pues permite hacer volar los imaginarios.

Aprender desde el error, es clave para valorar la importancia del trabajo colaborativo, pues, es desde allí como se identifican los aprendizajes, vacíos conceptuales, proceso de transformación e innovación, pues, si todo estuviera dado no habría nada que hacer y si todo fuera perfecto no habría nada para mejorar.

Referencias Bibliográficas

- Ángel Pardo, N. C. (2012). La perspectiva intercultural: un camino de innovación para vivir la escuela. En varios, Innovar en la escuela: una apuesta transformadora de la enseñanza y el aprendizaje (págs. 11-21). Santafé de Bogotá: Colección: Instituto para la Investigación Educativa. IDEP
- Belén, P. S. (2011). Lenguaje y lazo social en la herramienta de Gadamer. Consideraciones en torno a las relaciones entre tradición, autoridad y reconocimiento. Departamento de Filosofía. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de La Plata, 1-10.
- Bikel, A. (2006). La sistematización participativa para descubrir los sentidos y aprender de nuestras experiencias. La Piragua, 17-28.
- Blanco, R. (2007). La equidad y la inclusión social: Uno de los desafíos de la educación y la escuela hoy. REICE, 3(4), 1-15.

- Cano Ruíz, G. P. (2015). Acercamiento al modelo pedagógico y la evaluación como forma de garantizar la participación de las estudiantes en los procesos formativos y académicos. Manizales: universidad de Manizales.
- Castro, G. (2014). Proyecto de emprendimiento Sekatsu Anime. Sabaneta: Gigliola Castro.
- Ceballos, R. (2016). Para cambiar la cara de la escuela: sistematización de la propuesta socioeducativa. Manizales: Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de.
- Cerda, H. La investigación formativa en el aula. Ed. Magisterio. Bogotá. 2007.
- Coduras, A., Levie, J., Kelley, D., Saemundsson, R. y Schott, T. (2010). Global Entrepreneurship Monitor Special Report: Una Perspectiva Global sobre la Educación y Formación Emprendedora. Global Entrepreneurship Research Association (GERA). Recuperado de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/256593/Evaluacion_final/Perspectiva_Global_Formacion_y_Educacion.pdf
- D'Aloisio, F. (2017). Jóvenes y sociabilidad escolar: Aprendizajes que sostienen determinado orden social. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 15(1), 101-115.
- Del Granado Cosio, T. (2008). Apuntes que señalan una nueva concepción educativa. En M. Gadotti. Buenos Aires: Colección: Secretaria Ejecutiva CLACSO.
- Domínguez Garrido, M. C., Medina Rivilla, A. y Sánchez Romero, C. (2011). La Innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. Perspectiva Educativa, Formación de Profesores, 50 (1), 61-86. ISSN: 0716-0488. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3333/333327289004>
- Flórez Llorente, E. (2008). Construcción de acuerdos a partir de las prácticas dialógicas en el aula. Manizales: Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud alianza de la Universidad de Manizales y el CINDE.
- Gutiérrez, M., y Zapata, M. (2011). Los Proyectos de aula. Una estrategia pedagógica para la educación. Bogotá: Red Alma Mater y Universidad Tecnológica de Pereira.
- Gron, A. (07 de junio de 2005). Reconocimiento y comunicación. Reconocimiento y comunicación. Copenhague, España: Universidad de Copenhague.

- Lemus, M. (2017). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (1), 161-172.
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil Otaku: expresión de la postmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.*, 51-62.
- Morales, J. T. (2011). Fenomenología y Hermenéutica como Epistemología de la Investigación. *Paradigma*, 7-22.
- Muñoz, G. (2010).). La comunicación en los mundos de vida juveniles. *Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social. Volumen 3, Número 1 / Enero-Junio 2010. Manizales:*
- Said, E. (2013). La promoción de experiencias de innovación educativas en TIC en los centros escolares, Caso Región Caribe colombiano. MEN - Colciencias, proy 314.
- UNESCO Perú, 2016. Innovación Educativa Serie “Herramientas de apoyo para el trabajo docente.
- Torres, A. (1996) La sistematización de experiencias: Búsquedas Recientes. En: *Aportes #44. Dimensión Educativa. Bogotá*
- Torres, A. (1999). La sistematización de experiencias educativas: reflexiones sobre una práctica reciente. *Pedagogía y Saberes*, (13), 5.15. <https://doi.org/10.17227/01212494.13pys5.15>
- Zapata, V., et al. (1994). *Historia de la pedagogía. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.*

Anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo _____ identificado(a) con cédula número _____ autorizo a _____, docente de la I.E. Rafael J. Mejía de Sabaneta Antioquia, a realizar la Tertulia donde participo como _____.

En desarrollo del PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: **SISTEMATIZACIÓN DE DOS EXPERIENCIAS EDUCATIVAS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL J. MEJÍA 2017 Y 2018, UNA PROPUESTA EN EL RECONOCIMIENTO DE LA INNOVACIÓN.** Para la postulación del docente _____, al título de **MAGISTER EN EDUCACION Y DESARROLLO HUMANO**. Bajo convenio de la Secretaria de Educación de Sabaneta y en su calidad de estudiante legal de La Universidad de Manizales (en asocio con CINDE Medellín), con NIT No.860051550-8.

Luego de haber sido informado sobre las condiciones de la participación mía en la investigación, y habiendo resuelto todas las inquietudes y comprendido en su totalidad la información sobre la tertulia, reconozco tener claridad de lo que pretende desarrollar, y que garantizará:

- La confidencial y será usada solamente para objetivos investigativos.
- Que la participación mía no implica ningún peligro para mi integridad.
- Que la participación mía en la investigación no generará ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por su participación.
- La identidad mía no será publicada y las imágenes y sonidos registrados durante la sistematización de la Tertulia, se utilizarán únicamente como información a la investigación.
- Se respetarán los derechos de autor del investigador de estas experiencias, dada en la ley 23 de 1982.
- Se respetarán los derechos de autor a los creadores, participantes y asesores de las experiencias, en la información brindada, dada en la ley 23 de 1982.
- Que la experiencia en que participo, fue ejecutada en las instalaciones de la institución beneficiaria, denominadas Proyecto Anime o Parche D.

NOTA: La aprobación del desarrollo de esta investigación está sujeta a la decisión del Consejo Directivo de la I.E. Rafael J. Mejía, para efectos de su publicación como investigación.

Como constancia firmo a los ____ del mes de _____ 2018.

Firma _____

Nombre _____

C.C. _____

Anexo 2. Matriz de categorías

MATRIZ DE CATEGORIAS - ANIME SINTESIS [Modo de compatibilidad] - Word (Error de activación de productos)

Archivo Inicio Insertar Diseño Formato Referencias Correspondencia Revisar Vista ¿Qué desea hacer? Compartir

Calibri (Cuerp... 14 A A Fuente Párrafo Estilos Edición

MATRIZ DE CATEGORIAS

GRUPO TERTULIA
EXPERIENCIA SEKATSU ANIME

OBJETIVOS:
PRIMER OBJETIVO: RECUPERACION DEL PROCESO VIVIDO
SEGUNDO OBJETIVO: APORTES EDUCATIVOS EN PEGAGOGIA Y DIDACTICA A LA LUZ DE LA INNOVACION.
TERCER OBJETIVO: PLAN DE MEJORAMIENTO

CRITERIOS	1 ADOPCION:	2 ADAPTACION	3 APROPIACION	4 PERTINENCIA	5 TRANSFORMACION
La experiencia institucional esta organizada sin un procedimiento claramente establecido y la relación entre sus miembros es	La experiencia ha establecido un proceso para generar vínculos y procedimientos claros de relación y participación.	Los miembros de la experiencia, tienen claridad en sus roles, en virtud de mejorar las relaciones entre sus miembros y el conocimiento de la experiencia.	Los miembros de la experiencia institucional han logrado construir procedimientos que permitan generar acciones de mejora en el conocimiento.	La experiencia ha logrado reconocimiento institucional y externo, producto de sus aportes haciéndola sostenible y sustentable.	
¿Cuando le hablaron del proyecto,	improvisada.		yo siempre he estado interesado en la cultura japonesa y todo lo relacionado con ella, al grupo de anime me lo enseñaron el año pasado 2017, intenté meterme y hablé mucho con los asesores y los administradores para poder meterme en él Y		

Página 1 de 65 6700 palabras Español (Colombia) 8:42 p. m. 21/09/2020

MATRIZ DE CATEGORIAS - PARCHED SINTESIS - copia [Modo de compatibilidad] - ... Herramientas de tabla

Archivo Inicio Insertar Diseño Formato Referencias Correspondencia Revisar Vista Diseño Presentación ¿Qué desea hacer? Compartir

Calibri (Cuerp... 14 A A Fuente Párrafo Estilos Edición

MATRIZ DE CATEGORIAS

GRUPO TERTULIA
EXPERIENCIA PARCHED

OBJETIVOS:
PRIMER OBJETIVO: RECUPERACION DEL PROCESO VIVIDO
SEGUNDO OBJETIVO: APORTES EDUCATIVOS EN PEGAGOGIA Y DIDACTICA A LA LUZ DE LA INNOVACION.
TERCER OBJETIVO: PLAN DE MEJORAMIENTO

CRITERIOS	1 ADOPCION:	2 ADAPTACION	3 APROPIACION	4 PERTINENCIA	5 TRANSFORMACION
La experiencia institucional esta organizada sin un procedimiento claramente establecido y la relación entre sus miembros es	La experiencia ha establecido un proceso para generar vínculos y procedimientos claros de relación y participación.	Los miembros de la experiencia, tienen claridad en sus roles, en virtud de mejorar las relaciones entre sus miembros y el conocimiento de la experiencia.	Los miembros de la experiencia institucional han logrado construir procedimientos que permitan generar acciones de mejora en el conocimiento.	La experiencia ha logrado reconocimiento institucional y externo, producto de sus aportes haciéndola sostenible y sustentable.	
¿Cuando le hablaron del	improvisada.		No, pues cuando yo entre a cinco meses, pues, yo solamente hablaba con la asesora l sobre mis cosas y ella me dijo que tal vez un asesoria debería de estar.		

Página 1 de 73 7516 palabras Español (Colombia) 8:37 p. m. 21/09/2020



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO

CONVENIO UNIVERSIDAD DE MANIZALES Y CINDE

ARTICULO DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS COMO PRÁCTICA PARA LA
INNOVACIÓN EDUCATIVA EN SABANETA**

NELSON RICARDO VALENCIA SILVA

Tutora:

Mg. SANDRA MILENA ROBAYO NOREÑA

UNIVERSIDAD DE MANIZALES

CINDE

SABANETA

2020

Artículo de resultados

Sistematización de experiencias como práctica para la Innovación Educativa en Sabaneta

Los hombres no son formados en el silencio, son formados en la palabra, en el trabajo, en la acción, en la reflexión.

Paulo Freire

Resumen:

La sistematización de experiencias es una metodología de investigación que al implementarse en la educación proporciona elementos críticos y analíticos de los procesos educativos, orientada por el enfoque cualitativo y tras una postura hermenéutica. Este artículo de resultados tiene como base el análisis de los aportes obtenidos a través de la sistematización de dos experiencias educativas: Proyecto Sekatsu Anime y Parche D en la institución educativa Rafael J. Mejía del municipio de Sabaneta Antioquia, en el desarrollo de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano, a través de la Fundación CINDE y la Universidad de Manizales. Estas experiencias tuvieron como categorías de análisis la innovación y el reconocimiento del papel de los docentes a través del desarrollo de proyectos de aula.

Palabras clave: 1 Innovación educativa, 2, Sistematización de experiencias, 3. Reconocimiento.

Abstract:

The systematization of experiences is a research methodology that, when implemented in education, provides critical and analytical elements of the educational processes, guided by the qualitative approach and after a hermeneutical stance, which is part of the spirit of this methodology. This article of results is based on the analysis of the contributions obtained through the systematization of two educational experiences: Sekatsu Anime project and Parche D at the Rafael J. Mejia educational institution in the municipality of Sabaneta Antioquia, in the

development of the master's degree in Education and Human Development, through the CINDE Foundation and the University of Manizales. These experiences had as categories of analysis innovation and recognition of the role of teachers through the development of classroom projects.

Keywords: 1 educational innovation; 2 systematization of experiences, 3 Recognition.

Introducción

Este artículo se realiza para consolidar los resultados de la investigación: sistematización de dos experiencias en la Institución Educativa Rafael J. Mejía 2017 y 2018 una propuesta en el reconocimiento de la innovación. Se parte de la revisión de antecedentes que da cuenta que el papel de los docentes en la institución educativa y sus proyectos de aula aún no se habían sistematizado y de allí la importancia de su reconocimiento a la luz de la innovación educativa.

La metodología usada, la Sistematización de experiencias, se puede convertir en un camino expedito para reflexionar, mejorar y dar sostenibilidad a los proyectos de aula en el marco del trabajo colaborativo, propendiendo por la construcción teórica y el reconocimiento de los saberes pedagógicos desde el contexto institucional y local del municipio de Sabaneta.

La importancia de este artículo estriba en la reflexión sobre la innovación educativa y las posibilidades que ofrece para esto la Sistematización de experiencias. Los aspectos que se plantearon como objetivos en la investigación que lo inspira, fueron: Recuperar el proceso vivido durante el desarrollo de dos proyectos de aula, reconocer los aportes en pedagogía y el plan de mejoramiento y dar cuenta de la innovación educativa a partir de estas posibilidades de la escuela. Alrededor de estos tres ámbitos se desarrollará el escrito describiendo los aportes y hallazgos.

Recuperación de lo vivido en los dos proyectos de aula sistematizados

Proyecto Sekatsu Anime

La docente Gigliola Castro desde el inicio del año 2017 propone en la I.E. Rafael J. Mejía, una iniciativa a través del proyecto de aula en el área de tecnología, amparado en el artículo 13 de la Ley de Emprendimiento N° 1014 de 2006, en la cual se estableció en las instituciones educativas la obligatoriedad de la Cátedra de Emprendimiento, como lo plantea Castro, G. 2014:

La educación debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de crear su propia empresa, adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia, de igual manera debe actuar como emprendedor desde su puesto de trabajo. (p. 1).

En el proyecto se dinamizaron posibilidades emprendedoras desde los jóvenes participantes y a partir de las variantes del sincretismo cultural, se reflexiona sobre las transformaciones en el contexto socio-económico colombiano y sabaneteño en particular, pues el proyecto, a través de elementos innovadores, como propuesta alternativa de la visión occidental del desarrollo y construcción de la identidad en los jóvenes, lejos del triunfalismo, se planteó como producción de tejido social arropador de emociones, talentos y perspectivas distintas al consumismo.

Frente a la caracterización de esta subcultura Menkes, 2012, afirmó que:

“Los otakus son en su gran mayoría jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos para consumir estos productos culturales y sus derivados. Este fenómeno, en perpetuo crecimiento desde los años 80´en Japón, representa hoy día un mercado colosal y se extiende con rapidez al resto del mundo. No obstante, estos adolescentes siempre han sido considerados, por el resto de la sociedad japonesa, como desadaptados y autistas, jóvenes que se evaden y rechazan el contacto con un mundo de control y que a la vez refutan la contestación. A menudo son juzgados como los causantes de los disturbios y crímenes perpetuados en el país.” (p. 52).

Por medio de este proyecto se fueron generando posibilidades innovadoras frente al uso de la información, la tecnología, pero fundamentalmente estas posibilidades de innovar en la educación se evidencian en el replanteamiento de las relaciones interpersonales y la identidad,

que, como un conjunto globalizado, retoma de la cultura japonesa Otaku alternativas diferentes de relación. Entonces, este proyecto en la I.E. Rafael J. Mejía, se implementó como una experiencia innovadora, y desde su sistematización se analizan los procesos de adaptación y desarrollo de este fenómeno cultural, para comprender los gustos y adaptaciones de los jóvenes sabaneteños a una sociedad distinta a la que en la contemporaneidad se entrevé, y ofrece alternativas de cambio.

“...Si el anime encuentra tanto éxito popular en el mundo entre los jóvenes es porque, además de las estrategias de mercado implementadas, satisface sus ganas de evadirse en un mundo cada vez más individualista y competitivo [...] En un mundo en crisis económica, donde los valores y relaciones entre las generaciones y entre los géneros son cuestionados, estos productos culturales parecieran ser instrumentos de socialización y vehículos de crítica social.” (Menkes, 2012, pág. 52).

El proyecto de aula Sekatsu Anime, logra su objetivo inicial en el área de emprendimiento, se reporta lo requerido para dar cumplimiento a los lineamientos institucionales. Como apuesta desde la sistematización de experiencias, en el apartado siguiente se da cuenta de los hallazgos, se genera una aproximación de lo que representó para los participantes, docentes, directivos docentes, estudiantes, familias y comunidad. Se retoman sus voces y narrativas en las que se incluyen sus maneras de leer y entender lo vivido.

Proyecto Parche D.

En este caso, el proyecto es diseñado e implementado por la docente orientadora de la institución y apoyada por una organización externa a la Institución Educativa, asunto no menor para hacer lectura de los proyectos de aula en la innovación en la educación pública. En esta experiencia La Corporación Circo Momo se vincula como una entidad sin ánimo de lucro, conformada por un equipo interdisciplinario que le apuesta a la transformación de los proyectos de vida de niños, niñas y adolescentes a través del Circo Social.

Circo Momo trajo el Proyecto Parche D: Diversión, Diferencia, Diversidad y Derechos, como iniciativa del área de Psicopedagogía de la I.E. Rafael J. Mejía. Con ello, buscó resolver los casos de convivencia entre estudiantes con estrategias cercanas a lo comunitario y la

educación popular. Su objetivo general es desarrollar competencias en los jóvenes desde la psicología positiva, a través del riesgo controlado, para integrar estudiantes con convenio pedagógico. Pero, además, ampliarse a la posibilidad de la inclusión, uniendo jóvenes con comportamientos difíciles y aquellos que son de carácter vulnerable. De este modo, por medio de la pedagogía del oprimido, se usó el juego, como herramienta de transformación, sin sacar al participante del contexto, permitiendo el desarrollo de la meta cognición, pensamiento analítico, cognitivo, habilidades básicas de aprendizaje y otras competencias sociales.

Este proyecto tuvo la ventaja de tener continuidad por varios periodos académicos y como se planteó en el marco de la inclusión, tuvo un crecimiento constante en la cantidad de participantes. Las presentaciones y las intervenciones profesionales vincularon familias, docentes y comunidades.

Se integra en el diseño curricular de la institución como una apuesta de innovación educativa, toda vez que como lo mencionan Margalef García, L. y Arenas Martija, A. (2006): “el concepto de innovación aparecerá relacionado a estos tres usos: la creación de algo desconocido, la percepción de lo creado como algo nuevo y la asimilación de ese algo como novedoso” (p.16). Proyecto Parche D, trajo consigo la innovación en actividades, la innovación al vincular una entidad externa a la institución educativa, la novedad en los docentes y su pedagogía. Trajo innovación en el sentido de la orientación de los proyectos de vida, en especial en las maneras de acercarse y acoger las realidades de los jóvenes que son estigmatizados y normalmente excluidos por su mal comportamiento.

De igual manera que con el proyecto descrito anteriormente, en el apartado de hallazgos, serán las voces y las narrativas de los participantes los protagonistas para las reflexiones propuestas.

La sistematización de experiencias como posibilidad de innovar en la escuela

Como estas dos experiencias, la Institución Educativa Rafael J. Mejía del municipio de Sabaneta, ha tenido muchas otras, el investigador como docente, da cuenta que se han desarrollado proyectos de aula, que se han cumplido los requisitos y lineamientos desde la Secretaria municipal y el Ministerio de Educación, pero han sido pocas sobre las que se ha vuelto

a valorarlas, a repensarlas y a comprenderlas como experiencia, perdiendo de vista que desde esa comprensión se pueden generar posibilidades de renovación y de innovación educativa.

En este orden de ideas, para la Institución Educativa es fundamental volver a sus vivencias, releer sus prácticas, sistematizar sus experiencias como posibilidad aprendizaje y transformación, de manera que sus docentes se vinculen activamente desde la investigación favoreciendo que, en cooperación con los estudiantes y demás integrantes de la comunidad educativa, se revisen las prácticas de aula, las estrategias que se implementan, repensarse los roles, los imaginarios y las representaciones.

Para este ejercicio investigativo, se eligen, en el marco de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano, estos dos proyectos específicamente. Sekatsu Anime y Proyecto D, son considerados por el investigador como experiencias que aportan a la innovación educativa, les conocía de cerca y se contaba con la posibilidad de acceder a información e interactuar con los participantes.

Para el desarrollo de la investigación, se retoma al maestro Jara (1996), quien describe la Sistematización de experiencias como

aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, como se han relacionado entre si y porque lo han hecho de ese modo. (pág. 12)

De esta manera, la sistematización de las experiencias, siendo un proceso de investigación riguroso, nos permite producir nuevo conocimiento a partir de la conceptualización de la praxis; al reconstruir el proceso de lo vivido, nos permite identificar sus elementos, nos invita a hacer un alto para tomar distancia (Jara, 1996) y convertir la propia experiencia en objeto de estudio. Al sistematizar no solo se pone atención a los acontecimientos, a su comportamiento y evolución, sino también a las interpretaciones que los sujetos tienen sobre ellos. (pág. 13).

Hablamos entonces de la reconstrucción de la experiencia porque se inicia en un presente como punto de partida y se observan el proceso, los hitos, las coyunturas y los conflictos que lo han dinamizado, manteniendo viva la reflexión constante que lleva a crear

nuevas posibilidades, nuevas alternativas, maneras otras de ser, hacer y estar, en este caso, en la escuela.

Desde este sustento, se diseña una metodología para abordar dos experiencias, llegar a los actores participantes: estudiantes, docentes y asesores. Esta ruta siguió tres momentos:

Momento 1. Recuperación de lo vivido. En este recorrido histórico por los proyectos, fue importante dirigirse a los archivos, los proyectos, los informes, tener contacto con las instituciones que lo han diseñado e implementado; pero también fue fundamental tener contacto con los participantes, los niños, niñas y adolescentes que se han involucrado, conocer de primera mano sus percepciones y con base en las preguntas orientadoras, buscar el logro de los objetivos propuestos. Se recurre entonces a la Revisión Documental para obtener los registros de las experiencias.

Se realizan Tertulias realizadas como encuentros conversacionales con participantes (estudiantes, docentes, colaboradores), en los que a partir de unas preguntas orientadoras se promovió la autorreflexión continua desde las emociones y vivencias en los proyectos.

En un Momento 2. Organización y clasificación de la información, se requiere organizar y clasificar la información recolectada, para lo que se usaron matrices de categorías. También se hizo uso de herramientas tecnológicas visuales para hacer este proceso, de manera que se facilitara el ejercicio del análisis. Y un Momento 3 de Reflexión para la transformación.

Hallazgos y reflexiones

Mientras los oprimidos sigan sin ser conscientes de las causas de su condición fatalista, aceptan su explotación.

Paulo Freire

La inclusión, enfoque para las acciones innovadoras

Este aspecto fue de gran importancia, pues, en ambos proyectos se logró recoger los intereses de jóvenes muy diversos que se sentían en el anonimato.

En el proyecto Sekatsu estudiantes y docentes compartían un interés común, como la cultura otaku, permitiendo la exploración de saberes alrededor de la cultura japonesa. El aspecto vivencial generó empatía entre sus miembros, retroalimentación de saberes y la difusión de los

mismos a través de diversas actividades que la hicieron conocer. Para el caso de la experiencia Parche D, se resalta la vinculación de jóvenes estigmatizados por su comportamiento, motivándolos para la vida y rescatando su valor en la sociedad mostrándole una perspectiva distinta de sí mismos. Se favorece el vínculo con otros y otras desde la confianza para la construcción de rutinas y posibilidades artísticas.

“Como creador, yo siempre tuve el propósito de unir todas las personas con un gusto que todos tuvieran, porque a veces nosotros creemos los que estamos en esta comunidad Otaku, a veces nos sentimos aislados, nos tratan mal por nuestros gustos y yo quería que los que están en esta institución, no estuvieran como tan solos o que creyeran que yo tuviera ese tipo de gustos que supieran que hay más gente como ellos.” Creador 1 Sekatsu Anime

“No es un secreto que yo soy la única que sabe que yo era muy retraída. En ese momento incluso a duras penas hablaba con Sol [...] Pero yo salí de ahí, salí animada, empecé a tener esa confianza para hablar con personas nuevas, conocer nuevos amigos. Me demostré a mí misma qué puedo hacer las cosas que me gustan”. Participante 2 Parche D.

Este reconocimiento del otro y de la experiencia, se sustenta en la posición de Freire citado por Del Granado Cosío (2008), cuando menciona que el rol y las funciones del docente se orientan a la mediación y facilitación en los procesos educativos.

Proyectos de aula innovadores: posibilidades desde el ser, el saber y el hacer

Se encontró desde las narrativas de los participantes que se puede hablar de los proyectos de aula, desde la construcción del ser y su articulación con el saber.

Los proyectos de aula tienen como contexto conceptos como las pedagogías activas, están orientados hacia la investigación en el aula e implican la participación de la comunidad del aula en la construcción de preguntas y respuestas, que surgen del entorno y la cultura que los rodean (Gutiérrez y Zapata, 2011).

El valor que adquirieron dichas experiencias para los participantes, nutrieron diferentes aspectos personales, que venían siendo minimizados, logrando fortalecer las personalidades de

estos jóvenes. Se logró reconocer gustos e identidades grupales fortaleciéndolas, haciendo más sano el desarrollo de cada uno de los participantes, aspecto básico de la adolescencia. A su vez, se logró fortalecer las habilidades sociales permitiendo la adaptación de los participantes, a situaciones o aspectos, reconociendo y transformando donde hacían uso inadecuado de dispositivos de respuesta a diferentes condiciones socio-afectivas.

“la gran mayoría de los compañeros que están metidos en este cuento tienen algo característico y es que qué hay que sacarle las palabras con ganzúa, son muy apáticos a socializar y encontrar un tema que los ponga a dialogar sin necesidad de versen obligados, genera una alegría bastante grande, que uno sabe que por ese lado puede ponerlos a socializar, ponerlos a trabajar más en equipo y podemos vincularlo con un proyecto que está institucionalizado, es el proyecto de escuela de Liderazgo y esto hace que los muchachos surjan dentro de esa introversión que mantienen, de ese encierro individual”. Asesor 2 Sekatsu Anime.

Como lo plantea la UNESCO Perú (2016) la innovación no es una simple mejora sino una transformación; una ruptura con los esquemas y la cultura vigentes en las escuelas. (pág. 14). De ahí la importancia de reconocer en estas experiencias sistematizadas la innovación educativa en los proyectos de aula y de proponer la sistematización de experiencias como metodología de investigación que favorece el dialogo intergeneracional y la construcción conjunta de conocimientos.

Construcción política de la comunicación en la escuela asociado a la interculturalidad

El discurso no es simplemente aquello que traduce las luchas o los sistemas de dominación, sino aquello por lo que, y por medio de lo cual se lucha, aquel poder del que quiere uno adueñarse.

Michael Foucault

La formación del ser humano en la aceptación del otro está vinculado a la posición política que demos a nuestros saberes y formas de vivir, donde la interculturalidad funciona como un elemento político de relaciones no solo interpersonales, sino, también de la habilitación de los espacios para que circulen estos saberes, emociones, identidades y tradiciones. Este papel debe ser proporcionado por la escuela, para el caso de la formación de los jóvenes.

En nuestro país existe una gran difusión de culturas de carácter regional, que se vinculan al folclor y fiestas; pero, lamentablemente los antecedentes del origen y difusión de los mismos son muy vagos. Además, la aceptación depende de criterios de dominación socio-económica. Por tanto, es un desafío para la escuela promover, reafirmar y reconfigurar el diálogo entre culturas.

“el círculo comunitario tiene esa finalidad y es que ellos vayan adquiriendo la autonomía para entender que la norma puede salir de ellos mismos con mucho más sentido no como algo impuesto, [...] si te lo imponen desde afuera que es como aburrido, porque es que se tiene que llegar a un acuerdo, para que pueda convivir, para que pueda funcionar mejor la clase. Asesor 1 Parche D

“somos los humanos los que dialogamos, es decir, en este caso los humanos de comunidades y tradiciones culturales diferentes. Y a dialogar hay que aprender, máxime si es para el diálogo intercultural. Es en ese delicado terreno donde hay que reconocer que no siempre es fácil adentrarse, en el que se deben aplicar los principios morales que todo diálogo comporta para ser efectivo, empezando por el del reconocimiento del otro como interlocutor válido, pero llegando incluso a auto aplicarse la exigente máxima, subrayada por Gadamer, 1990 citado en Belén (2011): es necesario aprender a no tener razón.

Mientras en la escuela prevalezcan indicaciones ajenas al quehacer educativo del contexto local, difícilmente se podrán comprender o resolver las dificultades que la comunidad y sus miembros requieran, reproduciendo elementos culturales, que no llegan a ser comprendidos, sino, a través de una simbología cultural global desligada de las vivencias de los sujetos, apropiándose de imaginarios distantes a su entorno, actuando mecánicamente y resolviendo problemas, con lenguajes externos.

Cuando una institución educativa encuentra su carácter en la formación, más allá de la información, invita a un ejercicio dialógico del saber, su comprensión y transformación a una cotidianidad, que use los tiempos que necesita para lograr su identidad. Todo está posibilitado por los PEI institucionales y la voluntad de transformación. Estos se ha de lograr a través de la

sistematización de experiencias, que como metodología de innovación educativa permite lograr el enriquecimiento de lo que somos y debemos hacer, perfilándose posibilidades de apertura al futuro desde la acción presente.

Aportes educativos en didáctica y pedagogía a la luz de la innovación educativa

El educador democrático no puede negarse el deber de reforzar, en su práctica docente, la capacidad crítica del educando, su curiosidad, su insumisión.

Paulo Freire

Uno de los aspectos observados desde estos proyectos, se refiere al aprendizaje que lograron tanto maestros como estudiantes, todo debido a que se centraron en temas de interés que les permitieron vincularse, convirtiendo a los docentes asesores en aprendices orientadores, encontrando eslabones de comunicación intergeneracional.

Eso quiere decir, que las posibilidades que los proyectos producen, invitan a un redireccionamiento del conocimiento y las posibilidades del saber, enfocado en necesidades socio-culturales de los jóvenes. Eso quiere decir, que debe existir empatía al poder vincularse con el desarrollo de las actividades para el logro de los objetivos.

La posibilidad de avanzar o permitir la sostenibilidad de los proyectos depende del acompañamiento a los proyectos de aula y el seguimiento del trabajo de los participantes. Ese acompañamiento se hizo visible, cuando los docentes mantienen acercamientos con los proyectos, trascendiendo el espacio y el tiempo laboral. Es allí, donde el vínculo y aporte de carácter administrativo entra a jugar un papel preponderante, en la sostenibilidad y progreso de los mismos. Este acompañamiento fue constante por los docentes asesores, pero, dependió de la disponibilidad de tiempo y compromiso de los participantes en su ejecución, que en ocasiones se fue perdiendo, por la ausencia de elementos retroalimentadores, posteriores a la finalización del vínculo con las áreas, donde se desarrollaban los mismos, quedando a la deriva y ocasionando la terminación en ambas experiencias.

En el caso de proyecto Parche D, cuando los proyectos son ejecutados por entidades externas, dependen más del apoyo administrativo y su acompañamiento a los docentes, siendo

una gran oportunidad para esta investigación como un proceso de sistematización que revise, nutra, escuche y reconstruya saberes institucionales a partir de las experiencias vividas

Se mostró dificultades en la sostenibilidad de los proyectos, no tanto por la ausencia de voluntad, sino por un déficit de reflexión de los resultados de los proyectos. Al no haber un proceso colaborativo y de sistematización de las experiencias, la toma de decisión frente a los resultados quedaba en manos de las directivas, pero sin el debido acompañamiento y una reflexión de pares en una construcción en común, desapareciendo un sinnúmero de iniciativas de los miembros de la institución. Por tanto, el desafío que se plantea para la escuela es propiciar una cultura de la sistematización, que se logró a través del plan de mejoramiento realizado en la investigación que dio como resultado las reflexiones hechas por sus integrantes.

Generación de escenarios de aprendizaje innovadores

Los escenarios de aprendizaje no solo deben quedar sujetos a las iniciativas de los docentes, pues, requiere de aportes en: tecnología, textos, materiales y otro tipo de aulas, que se conviertan en espacios inteligentes, por lo tanto, el apoyo en didáctica debe surgir de la interacción mediada por el uso de dispositivos básicos de aprendizaje: motivación, percepción, atención, memoria y retroalimentación.

Estos se usan en conjunto en la educación inicial, pero lamentablemente a medida que va avanzando la escolaridad, el conocimiento va quedando delegado a la memorización, de modo que la didáctica debe re-surgir desde el juego y vínculo con el arte como amalgama emocional, posibilitando en la escuela experiencias que den razón de lo aprendido.

Las aulas donde se desarrollan las clases, estas limitadas por horarios y elementos básicos como cuadernos para todos, guías para todos, que masifican, unifican, estandarizan. De este modo, se plantea para la escuela el mayor desafío para viabilizar herramientas que diversifiquen la enseñanza en el aula, dando un lugar preponderante al empoderar y dejar capacidad instalada, apertura la reflexión y la revisión de las propias prácticas para transformarlas. Estos elementos de análisis surgieron de las experiencias sistematizadas, que, a las claras muestran el valor de sus aportes, que intentan cambiar el contexto educativo, pensando una nueva manera de educar-se.

“Es trabajar de pares a pares, no es ver al maestro por allá lejos, sino que precisamente es alguien muy cercano, que en algún momento les muestra cierta autoridad desde el saber, pero que no les impone de manera punitiva nada, sino que simplemente intenta manejar las mismas lógicas de ellos, entender sus lenguajes, sus discursos, mostrarse como la persona que es y por eso había cierto acercamiento, que se contaban ciertas cosas de su vida”. Asesor 1 Parche D.

Los procesos educativos deben favorecer la consolidación de proyectos de vida, no como formularios o guías para diligenciar, ni como una camisa de fuerza que determina el porvenir de los jóvenes, sino como posibilidad de reconocimiento de sí, identificación de las propias capacidades y limitaciones, como posibilidad de construcción de la subjetividad, que no es de manera individual y aislada, sino, siempre con otros y otras. En este sentido, los proyectos de aula sistematizados en esta investigación, dan cuenta de la generación de escenarios de aprendizaje innovadores que aportaron a la consolidación de proyectos de vida para sus participantes. De acuerdo a lo mencionado por uno de los asesores, un proyecto de vida no se mide por métodos, pues, son las experiencias las que dicen que tanto se ha logrado abordar lo que se vive y conoce, pues, son los sistemas de relaciones los que nutren los saberes.

Las aproximaciones a este tipo de propuestas que tienen que ver con transformaciones, con la invención, con la creación, con la comprensión del devenir humano, con las posibilidades de superar una educación que se queda en meros enunciados y copias anticuadas de modelos y leyes, refuerzan la importancia de las interacciones como fundamento de los escenarios de aprendizaje innovadores.

Reflexiones para nuevas innovaciones

Las experiencias sistematizadas surgieron en el marco de una estructura organizativa, denominada proyectos de aula. Desde Gutiérrez y Zapata (2011) se identifican que han pasado por las ocho fases o momentos para estos proyectos: Elección del tema, planeación, diagnóstico, problematización, diseño, ejecución o puesta en marcha de la planeación y proyección, evaluación permanente y sistematización.

Desde el análisis de la gestión de recursos, se resalta que uno tuvo la posibilidad de contar con presupuesto institucional, Parche D y fue ejecutado de manera periódica y continua, superando varios periodos escolares; el proyecto Sekatsu Anime, se manejó con recursos propios y en ocasiones lograban recursos institucionales para algunas actividades. Esto no significó la imposibilidad para desarrollarse cada uno, pero si marcan un elemento fundamental para revisar en la educación pública y en lo referente a la innovación educativa. Las maneras tradicionales en que vienen gestionando los proyectos de aula limitan las posibilidades sus impactos, aún hace falta cambios estructurales en nuestro sistema educativo público.

Frente a los proyectos de aula, a los docentes se les desafía para implementar con mayor rigor las dos últimas fases de los proyectos de aula: la evaluación y sistematización, que les permitiría tener mayores argumentos para que las administraciones de las Instituciones Educativas pudieran tomar decisiones de continuidad.

El fruto de la amalgama entre lo emocional, los aprendizajes y el logro de los objetivos de cada proyecto, se debió a elementos de carácter motivacional no desde la obligatoriedad, sino a la proximidad generada por los campos de interés comunes que se propusieron en uno y otro. En este sentido, en los proyectos de aula es fundamental la relación pedagógica, el vínculo, o en palabras de Max Van Manen el tacto en la enseñanza.

Finalmente, con todo lo construido conjuntamente, con lo vivido en la sistematización de las experiencias, resultan nuevas preguntas, retos y desafíos, se rompen esquemas al demostrar que cuando surgen de las iniciativas de los jóvenes, los maestros terminan siendo aprendices y se adaptan a aprender haciendo, sin perder su rol en un co-aprendizaje. Se rompen paradigmas cuando se habla que el aprendizaje tecnológico y el emprendimiento, no solo aportan resultados productivos. La conversación posibilita reflexiones conjuntas sobre didáctica, ofreciendo importantes elementos, que pueden ser aplicados en las aulas como: generación de temáticas desde la iniciativa de los jóvenes, abrir y cerrar las clases con el uso del círculo, el juego como acicate que atrae voluntades, el aprendizaje desde el cuerpo, que involucra las emociones y ofrece procesos adaptativos y permite aprender desde el error. Se identifican los

aprendizajes, vacíos conceptuales, proceso de transformación e innovación como apuesta de ética de la educación.

Referencias Bibliográficas

- Belén, P. S. (2011). Lenguaje y lazo social en la herramienta de Gadamer. Consideraciones en torno a las relaciones entre tradición, autoridad y reconocimiento. Departamento de Filosofía. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad Nacional de La Plata, 1-10.
- Bikel, A. (2006). La sistematización participativa para descubrir los sentidos y aprender de nuestras experiencias. La Piragua, 17-28.
- Castro, G. (2014). Proyecto De Emprendimiento. Sabaneta: Gigliola Castro.
- Del Granado Cosio, T. (2008). Apuntes que señalan una nueva concepción educativa. En M. Gadotti. Buena Aires: Colección: Secretaria Ejecutiva CLACSO.
- Domínguez Garrido, M. C., Medina Rivilla, A. y Sánchez Romero, C. (2011). La Innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, 50 (1), 61-86. ISSN: 0716-0488. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3333/333327289004>
- Gutiérrez, M., y Zapata, M. (2011). Los Proyectos de aula. Una estrategia pedagógica para la educación. Bogotá: Red Alma Mater y Universidad Tecnológica de Pereira.
- Lemus, M. (2017). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (1), 161-172.
- Margalef García, L. y Arenas Martija, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? a propósito del desarrollo curricular. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores* (47), 13-31.
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la postmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.*, 51-62.
- Muñoz, G (2010). La comunicación en los mundos de vida juveniles. Manizales: Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social.



Said, E. (2013). La promoción de experiencias de innovación educativas en TIC en los centros escolares, Caso Región Caribe colombiano. MEN Colciencias., proy 314.

Unesco Perú, (2016). Innovación Educativa Serie “Herramientas de apoyo para el trabajo docente.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO

CONVENIO UNIVERSIDAD DE MANIZALES Y CINDE

ARTICULO DE REFLEXIÓN

**LA INNOVACIÓN EDUCATIVA Y LA SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS,
ELEMENTOS CLAVES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE ESCENARIOS
EDUCATIVOS**

NELSON RICARDO VALENCIA SILVA

Tutora:

Mg. SANDRA MILENA ROBAYO NOREÑA

UNIVERSIDAD DE MANIZALES

CINDE

SABANETA

2020

Artículo personal

La innovación Educativa y la sistematización de experiencias, elementos claves para la construcción de escenarios educativos

Una interpretación definitiva parece ser una contradicción en sí misma

Hans Georg Gadamer

Resumen:

El aula de clase se ha convertido en un ecosistema de enseñanza-aprendizaje, creando diversos escenarios para procesos formativos, pero los resultados se asocian a los estilos de enseñanza-aprendizaje adoptados. Este artículo describe el valor de estos espacios, no solo entendidos como receptores de personas, sino como generadores de posibilidades y transformaciones. Allí, es donde la innovación educativa cobra un papel preponderante, frente a la creación de algo nuevo o la percepción de lo creado como algo novedoso apareciendo en escena la sistematización de experiencias no solo como metodología de investigación, sino como posibilidad de gestión de conocimientos desde el trabajo colaborativo, aportando reflexión, análisis y transformación de los proyectos de aula.

Palabras clave: innovación, sistematización de experiencias, ecosistema de enseñanza-aprendizaje, escenarios educativos.

Abstract:

The classroom has become a teaching-learning ecosystem, creating various scenarios for training processes, but the results are associated with the teaching-learning styles adopted. This article describes the value of these spaces, not only understood as receptors of people, but as generators of possibilities and transformations. There, it is where educational innovation takes on a preponderant role, compared to the creation of something new or the perception of what was created as something new, the systematization of experiences appearing on the scene not only as

a research methodology, but as a possibility of knowledge management from collaborative work, providing reflection, analysis and transformation of classroom projects.

Keywords: innovation, systematization of experiences, teaching-learning ecosystem, learning scenarios.

Introducción

Las instituciones educativas de carácter público en Colombia han venido ingresando en un proceso de transformación desde políticas públicas que promueven la innovación, donde el docente cumple un papel fundamental. Los docentes vienen recibiendo capacitaciones e inversión en el desarrollo de diplomados, especializaciones, maestrías, doctorados entre otras, que vienen cambiando el lenguaje, las prácticas de enseñanza y los medios usados. Este es un proceso lento y que en ocasiones llega parcelado a las instituciones educativas, pues, la educación tradicional prevalece en su estructura.

Estas reflexiones se suman a esos procesos de renovación, reconociendo el aula como el espacio donde se generan dinámicas de formación, adaptando escenarios educativos, dentro de un estilo o estilos de enseñanza-aprendizaje no tradicionales, teniendo en cuenta las dificultades para comprender las complejidades y siendo necesarios currículos coherentes con los modelos que buscan la horizontalización del proceso, la democratización del conocimiento.

En la actualidad se da cuenta del cumplimiento de metas sobre calidad, cobertura y excelencia educativa y los desafíos que las realidades actuales le plantean al ecosistema de enseñanza aprendizaje van por otro lado. De manera que las aulas se estarían viendo favorecidas por un diseño y adaptación con herramientas que el maestro va adquiriendo en el uso de las TIC, que, por supuesto requerirá de un buen número de computadores, bibliotecas digitales y físicas, con libros y enciclopedias que puedan usar los estudiantes. También aparecerá como complemento a la obtención de la información, su uso y apropiación y para ello las aulas tendrán: juegos cibernéticos y físicos sobre la especificidad del área de desempeño del docente y materiales para que el educando logre expresarse artísticamente.

Con todo lo anterior, la escuela sigue quedando corta frente a los desafíos de la contemporaneidad, y se insta a acompañar todo esto con metodologías adaptadas a modelos que permitan reconocer y enriquecer los saberes, que favorezca las interacciones emocionales y posibilite el desarrollo de capacidades. De esta manera el aula se va convirtiendo en ese espacio de vida, riqueza emocional y didáctica para los niños, niñas y jóvenes.

En este marco general, se propone una reflexión a partir del enfoque hermenéutico y su carácter investigativo, para hablar de la sistematización de experiencias y como su práctica entre los docentes favorece un análisis situado del contexto educativo. Como lo plantea Morales, J. T. (2011), presentando postulados importantes para la comprensión de fenómenos. Este es un campo donde se requiere desarrollar estudios que rompan con modelos hegemónicos, de discriminación y dominación en el ejercicio cotidiano de las aulas.

Las metodologías de investigación desde la hermenéutica, como son: análisis de caso, sistematización de experiencias, historias de vida, y narrativas favorecen una visión cercana de los contextos, para lo que se requiere una aproximación en conjunto a las prácticas educativas, los estilos de enseñanza-aprendizaje, el modelo pedagógico, las experiencias desarrolladas, y otros aspectos que permitan aproximarnos a la educación una unidad que transforma. En lo que continua, se plantean dos ideas para profundizar esta reflexión que surge a partir de la investigación para optar al título de Magister en Educación y Desarrollo Humano: Sistematización de dos experiencias en la Institución Educativa Rafael J. Mejía 2017 y 2018, una propuesta en el reconocimiento de la innovación educativa.

El aula de clase: espacio de dinamización de escenarios educativos desde la innovación.

Para comprender las dinámicas generadas al interior de las aulas de clase, se deben comprender las relaciones que allí se producen, y como se van traduciendo en un entramado de emociones, afectos y conocimientos, que aquí serán denominados escenarios educativos, a partir de lo planteado por Chaparro, (1995), quien describe que un escenario educativo:

“No se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, cualquiera que sea su concepción, o a las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos. Por el contrario, se instaura en las dinámicas que constituyen

los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias y vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socioafectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa.” (pág. 2).

Éstos escenarios son producto de lo político, pues, son el reflejo de las apuestas del gobierno de turno y se encuentran influenciados por agentes, lineamientos y directrices externos. Los actuales gobiernos en Colombia, desde sus planes de desarrollo vienen planteando políticas asociadas a una educación centrada en el educando, en los documentos escritos, leyes, acuerdos y lineamientos, se describe que se busca una transformación de los espacios educativos, pero esta posición estatal, en ocasiones para las instituciones educativas y para los ejercicios de aula resulta contradictoria, ya que se preservan estructuras tradicionales de formación, europeizantes y colonialistas, convirtiendo el aula en una madeja amorfa de los procesos educativos.

“la dinámica del proceso educativo debe caracterizarse por una educación centrada en los sujetos y el desarrollo del contexto, el protagonismo del estudiante en la construcción de los aprendizajes, la atención, el respeto a la diversidad humana y la inclusión educativa como principio, que posibilita una institución educativa auténticamente abierta a toda la comunidad, respetuosa con las diferencias, de forma que el acceso, la producción, la transmisión, la distribución y la utilización del conocimiento se dé a partir de una perspectiva del respeto al otro.” (Figueroa Martínez, E. Esteves Fajardo. Z., Bravo Santos, O. Asencio, P., 2018, p.176)

Estos planteamientos abren la invitación a la reorganización de dichos escenarios, que solo es posible si existe una apropiación de las aulas como ambientes de aprendizaje, donde cohabiten sus seres, convirtiéndola en un hábitat rico en variedad, en un Ecosistema, que propenda desde la práctica y no solo desde el discurso por el crecimiento conjunto de los integrantes de la comunidad educativa.

“El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar en un ecosistema humano y éste adquiere el valor innovador cuando se logra que todos los integrantes, y, singularmente, docente y discentes, que participan en el aula, lo perciban abierto a la mejora continua e integrado en un proyecto curricular de carácter institucional. El profesorado asume una

conciencia innovadora cuando descubre el auténtico valor de su docencia en interrelación y complementariedad con el aprendizaje de cada estudiante, así avanzar en el pensamiento innovador es descubrir los verdaderos valores y objetivos que cada estudiante y la institución en su conjunto han de alcanzar”. (Domínguez Garrido, M. C., Medina Rivilla, A. y Sánchez Romero, C., 2011, pag.65).

De esta manera, hay enormes coincidencias, entre la construcción de ambientes educativos y el aula como un ecosistema, en virtud de la importancia de los procesos allí acaecidos, generado por la apropiación de su entorno, como un reverbero, donde el ser adquiere sentidos, resistiéndose, alimentándose y re-pensándose como sujeto crítico.

En este orden de ideas, siguiendo a González y Flores, 1997, citados en Figueroa Martínez, E. Esteves Fajardo. Z., Bravo Santos, O. Asencio, P., 2018: “Un ambiente de aprendizaje se define como un "lugar" o "espacio" donde el proceso de adquisición del conocimiento ocurre” (p.176). Aquí los participantes actúan, usan sus capacidades, crean o utilizan herramientas y artefactos, obtienen e interpretan información para construir su aprendizaje.

Estos escenarios hoy en día están enmarcados en el uso de las TIC, entendidas como posibilidades transformadoras de los ambientes educativos tradicionales. Estrategias que organizas y estructuras facilitan el acceso al conocimiento, propician la realización de actividades y motivan a aprender. Estas Tecnologías de la información y la comunicación, como lo menciona Garrido (2006), están mediadas por la selección y organización de la información, usos de modelos on line, desarrollo de páginas web, que a su vez provean al mercado laboral y garanticen su sostenibilidad con inversión del sector privado. Todo esto, sin dejar de lado las estrategias colaborativas, la resolución de problemas, estudios de caso y uso de modelos eficaces y eficientes.

De todos modos, las TIC no se constituyen en el único ambiente educativo, pues, lo siguen siendo la construcción de habilidades personales y sociales, los ambientes de inclusión como fruto de la innovación, las posibilidades de interacción y las redes y tejidos relacionales. Lo que se propone en este artículo, es que también lo sean las posibilidades de investigación, centralizando el accionar en la sistematización de experiencias.

Está claro que en la época actual, las relaciones físicas personales empiezan a perder peso, según Martín-Barbero 2002, seguirán perdiéndolo, obviamente sin desaparecer, y empiezan a tomar fuerza lo mediático en lo relacional, ese espacio de los lenguajes y el tiempo de las nuevas comunicaciones, en el posicionamiento de la cibercultura, como un escenario tecnológico para la producción cultural, de la mediatización de lo social.

En estas perspectivas progresivas, el curriculum, también debe evolucionar, para Parra Robledo, R. (2016): “a la educación para todos y todas, en conceptos de mejora de la calidad de vida y el desarrollo de una flexibilidad tendiente a la heterogeneidad de estudiantes y la inclusión de autodeterminación de los proyectos de vida”. (p.1).

De tal manera que la innovación educativa como una estructura de mejora interna de cada centro educativo requiere una serie de condicionantes para ser considerada una innovación y no una experiencia exitosa de aula. Siguiendo este mismo autor, en primer lugar el centro educativo debe haber realizado una introspección dada por los agentes educativos como una etapa de búsqueda de una postura crítica (estado actual), seguido de una visión (cómo debería ser), el ideal y tercera etapa sería una teoría transformadora, esta última en función del paso de una a otra”. Robledo, R. (2016, pag. 3)

Es decir, el aula como ecosistema provee ricos escenarios de aprendizaje, los cuales a medida de las adaptaciones que se van presentando en su interior, recrean enormes volúmenes de imaginarios, sobre los cuales se construye conocimiento conjuntamente con otros y otras. Esta gestión requiere respeto, respaldo, inversión y acompañamiento a los docentes y de parte de ellos, se motiva a la investigación como mecanismo para garantizar que la comunidad educativa en pleno se involucre y se materialice frente a la educación un manejo compartido que implica para todos los actores ir cambiando su posición tradicional pasiva, por una actitud más activa frente al conocimiento y construcción del ser, frente al reconocimiento de las propias prácticas.

Potenciar el aula de clase como espacio de dinamización de escenarios educativos desde la innovación, favorece la construcción de una sociedad libre, autónoma, que disfrute lo que hace, pacífica, resiliente y con perspectivas sostenibles y sustentables de las relaciones sociales y económicas.

Importancia de la sistematización de experiencias en la comprensión de los procesos educativos en la escuela.

Los estilos de enseñanza-aprendizaje adquieren un carácter fundamental a la hora de darle vida al ecosistema de las aulas. Estos estilos dependen en sí del docente y sus características de formación, pensamiento y hasta la forma de vivir. Retomando a González-Peiteado y Pino-Juste, 2016:

“Dicha diferencia gira en torno a constructos cognitivos, biológicos, culturales, dimensiones situacionales, experiencia académica y teorías de la enseñanza que sustentan la práctica educativa. Por tanto cuando se habla de estilos de enseñanza se alude al modo particular, relativamente estable que posee cada profesor al abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje. (pág.1176)

Con lo aquí propuesto, no se pretende incidir en la transformación de estos estilos, sino invitar y motivar a que apartir del reconocimiento de la experiencia, a partir de escuchar activamente e identificar las practicas, situarlas en un espacio tiempo, cada docente pueda fluir con su estilo, aprender y desaprender, transformarse en su rol docente.

Sin duda esta forma de investigación en el reconocimiento de los proyectos de aula, ayudan a la resignificación del trabajo docente en la construcción de escenarios de aprendizaje, permitiendo la retroalimentación desde el trabajo colaborativo.

La sistematización de experiencias como metodología de investigación se nutre de la labor colectiva productora de sentidos, donde la iniciativa de aquellos que bajo decisión voluntaria, quieren hacer un balance de lo vivido y de lo construido a partir de eso que se vivió, o en el caso de las instituciones como tal, quieren recoger la experiencia de sus programas. En palabras de Bikel (2006):

“Hablamos de reconstrucción de la experiencia porque partimos de un presente como punto de partida y vamos a observar en el proceso; hitos, coyunturas, conflictos que lo han dinamizado en sus distintas dimensiones”. (p.2)

La sistematización y todo el proceso reflexivo que se genera debe permitir la construcción de nuevos conocimientos, de manera interactiva entre los y las participantes, desde

sus vivencias subjetivas de las experiencias, siguiendo con Ana Bikel (2006): desde sus “prácticas sentí – pensada” en un contexto condicionado y las teorías que las sustentan, diferenciándose de la evaluación, en que la sistematización, justamente, no se centra en los resultados obtenidos o en el impacto logrado.

Estos elementos dan valor teórico a los saberes compartidos logrando proponer respuestas innovadoras, que propicien nuevas posibilidades o que re-creen lo que se viene implementando en el quehacer educativo. Todos estos elementos innovadores aportarán a la educación para la transformación y la acción política siempre y cuando sean estimados y conlleven a procesos continuos de revisión y acompañamiento de la comprensión, siempre y cuando favorezcan desarrollos de los saberes construidos, dándole valor a los proyectos agenciados desde el aula.

Referencias Bibliográficas

- Bikel, A. (2006). La sistematización participativa para descubrir los sentidos y aprender de nuestras experiencias. La Piragua, 17-28.
- Chaparro, C. I. (1995). El ambiente educativo: condiciones para una práctica educativa innovadora. Especialización en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales. CINDE-UPTC. Tunja
- Domínguez Garrido, M. C., Medina Rivilla, A. y Sánchez Romero, C. (2011). La Innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. *Perspectiva Educativa, Formación de Profesores*, 50 (1), 61-86. ISSN: 0716-0488. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3333/333327289004>
- Figueroa Martínez, E. Esteves Fajardo. Z., Bravo Santos, O. Asencio, P., (2018). Los escenarios educativos en la actualidad: historicidad. Reflexiones y propuestas para la mejora educativa en el Ecuador *INNOVA Research Journal* 2018, Vol 2, No. 10.1, 175-188.

García Garrido, J. L. (2006): La máquina de la educación. Preguntas y respuestas sobre el sistema educativo. (Barcelona, Ariel)

González- Peiteado y Pino-Juste, (2016). Los estilos de enseñanza: construyendo puentes para transitar las diferencias individuales del alumnado. Revista Complutense de Educación Vol. 27 Núm. 3. 1175-1191.

Martin-Barbero, J. (2002). La educación desde la comunicación. Santafé de Bogotá: Editorial Norma

Parra Robledo, R. (2016). La Innovación educativa contribuye a la inclusión socioeducativa. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, [en línea], Núm. 34, p. 1-13.