

Connie Fredrickson

Durante este proyecto, mis estudiantes se convirtieron en narradores de historias digitales empleando programas de computación para la edición de vídeo para contar poderosas historias utilizando sus propias voces. Tuvimos la oportunidad de conocer a Paul Rusesabagina, el gerente del Hotel Rwanda. Luego de conocer el impacto de ese hombre, presenté el escenario del proyecto y le pedí a los estudiantes que investigaran alguna persona que ha utilizado su vida para influenciar positivamente en la de los demás. También colaboramos con estudiantes de otras clases involucrados en el mismo proyecto, brindándoles la oportunidad de obtener una perspectiva más amplia de personas en todo el mundo que están impactando nuestras vidas.

Desde que dispongo de computadores en mi aula y acceso al laboratorio de computación, la primera actividad que hice para este proyecto fue mostrarle a cada estudiante cómo hacer su propia página en *Google** y cómo configurar un contenido web en formato RSS, de modo que dispusieran de un lugar en donde guardar los resultados de sus investigaciones del proyecto. Luego, formé equipos de trabajo y creé *Google Groups**, de modo que los estudiantes pudieran crear páginas *wiki* para sus grupos, publicar enlaces y documentos, participar en discusiones y enviar mensajes a los miembros del grupo.

Luego de llevar a cabo una investigación preliminar y trabajar con otras clases, los grupos de estudiantes escogieron a una persona influyente y crearon una historia a través de imágenes, música y palabra hablada. Padres, soldados, altruistas, músicos y actores fueron escogidos como personajes centrales de las películas.

“Cuando empecé el proyecto, sabía que existía un serio interés, pero no podía imaginar lo que presencié. El nivel de interés y entrega al proyecto era electrizante. Los estudiantes estuvieron haciendo películas en casa y publicándolas en el web por ellos mismos. Empezaron a quedarse hasta tarde, trabajaban en la hora del almuerzo y enviaban preguntas por correo electrónico durante el fin de semana. Un estudiante que ordinariamente se ausenta de clase fue uno de los que quería volver a grabar su audio porque no estaba perfecto. Su proyecto no era lo suficientemente bueno, no porque yo lo diga, sino porque él quería dar más de sí mismo. Fue un proyecto que trascendió el aula y se convirtió en parte de la gran audiencia. Supe; por mucho tiempo, que la clase y los estudiantes en ella estaban cambiando. El proyecto les permitió ahondar con más pasión en el aprendizaje y la vida.” (Laufenberg)

“Uno de los centros educativos con los que estuvimos trabajando fue en Vanuatu, en el Pacífico Sur. Los estudiantes podían comunicarse de acá para allá a través de una sala de *chat* que creamos. El último día del proyecto, tuvimos una videoconferencia con ellos. No era poca cosa, dado que trabajaban con un enlace satelital y obtenían su energía de un generador portátil. Solo para demostrarles que donde hay una voluntad, hay tecnología en proceso.” (Davey)

Mis estudiantes tuvieron que resolver problemas con las otras instituciones educativas involucradas en el proyecto, trabajar para resolver la logística de las zonas horarias y pensar de manera diferente en cuanto a su habilidad para comunicarse con una comunidad global mucho más amplia. El proyecto verdaderamente cambió su perspectiva.

Adaptado de escenarios contribuyentes. (2007). NETS•S 2007 Implementation Wiki
<http://nets-implementation.iste.wikispaces.net/Communication++and+Collaboration>