

Numero serial: 925

Nombre:

Estudiantes de Piedecuesta se ingeniaron una estrategia.

Fecha: 12 mayo 2025

Enlace: <https://youtu.be/fKhz0WWvwZ0>

Contenido

Video

Voz en off locutora

En la Filbo 2025 la carpa del Ministerio de Educación ha generado espacios donde la innovación pedagógica y las nuevas tecnologías se encuentran con la ruralidad para transformar el aprendizaje, conoce la experiencia de Daisy Gamboa y sus estudiantes creadores del videojuego Game Over Bullying

Daisy Gamboa Vesga, docente colegio Nuestro Señor de la Buena Esperanza de Piedecuesta Santander

Bueno la idea del Centro de Interés era a partir de los aprendizajes de los chicos, partir de hacer un análisis de situaciones de su contexto y demás, ellos empezaron a ver qué problemáticas podían surgir en el aula y de qué manera la tecnología, la innovación, les iba a permitir buscar una solución. Ellos decidieron crear un videojuego al que llamaron Game Over Bullying donde precisamente lo que buscan es promover que se acabe con esta problemática que se ve tanto en las aulas escolares

Este videojuego fue programado en Scratch, es un trabajo muy bonito porque cabe resaltar tanto los personajes, como las situaciones que se presentan, fueron hechas por los estudiantes en este videojuego tenemos un personaje principal, quien es quien se va a encargar de luchar en contra de ciertas situaciones que no son muy buenas en el aula como el irrespeto, el maltrato físico y el Bull ying. Apenas ellos pasan estas tres preguntas o el primer nivel, hacen que el primer monstruo que es el irrespeto cambie y se vuelva respeto A partir de allí acompaña nuestro personaje principal para ir a enfrentar tanto al maltrato físico como al Bull ying para ya al final el Bull ying convertirse en armonía y en una sana convivencia. Danna ¿y qué mensaje te llevas hoy de esta experiencia?

Estudiante: que no debemos de jugar de juzgar a las personas por su físico o por cómo se ven antes de saber el más allá de ellas

Daisy Gamboa Vesga

Bueno, yo creo que lo más bonito y lo más significativo con mis estudiantes es que ellos se han dado cuenta que la tecnología no sirve solamente para el juego, que se pueden crear cosas, que pueden ayudar a mejorar el aula, a tener sana convivencia y lo más bonito es que están viendo de otra forma la vida, o sea, se están dando cuenta que el tema de la programación, del tema de ingenierías y demás son cosas que sí pueden llegar a ser reales para ellos, teniendo en cuenta que nuestra escuela pues es un colegio rural donde los chicos quizás no se visualizan a un futuro en estas carreras y por medio del centro de interés ellos han visto o han tenido una actitud muy positiva y se han dado cuenta que se pueden generar mejores cosas pensando al futuro

Voz en off locutora

Seguimos impulsando el cambio conectando saberes y construyendo un país donde el aprendizaje no tenga límites