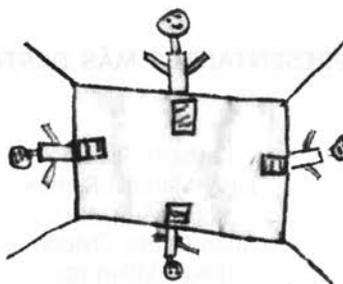
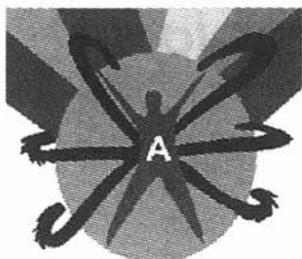


Talento y encanto por la ciencia



“El primer día de clase en grado séptimo, Diego Fernando buscó a la profesora para contarle que durante sus vacaciones había estado pensando ¿Cómo miran los insectos? ¿En qué se parecen los ojos de los insectos a los de los humanos? Y además, había estado construyendo un microscopio para poderlos observar”

Miembro del Club Alpheratz del colegio.



ALPHERATZ

Identidad, reconocimiento
y sentido de pertenencia

REPRESENTANTES MÁS DESTACADOS

Fundadores

Luis Fernando León
Esperanza Pinzón
Luis Ernesto Araque
Carolina Ochica

Generación 2001

Jaime Alberto Oviedo
Jennifer Sánchez
Cristhian Portela
Yimmy Orlando Rojas
Diego Fernando Caicedo
Yhakson Espitia
Jonathan Morales
Jonathan Ortiz
Nicolás Buitrago
Jenny Paola Gómez
Erika Yulieth García
Jairo Arley Quiñones
Héctor Iván Gómez
Diana Sofía Escamilla
Héctor Andrés Moreno
Ángela Milena Giraldo
Andrea del Pilar Méndez

Generación 2003

Freddy Yesid Antonio
Carlos Francisco Sepúlveda
Angélica Padilla

Katherin Ricardo
Lady Marcela Ramos
Jairo Angarita
Juan Carlos Oviedo
Paola Villarraga
Julián Guzmán
Jafet Israel Sierra
Yefany Lorena Ebrat
Rocío Pulido
David Felipe Castro
John Gerardo Ariza
Cristian Hernández.
Erick Hernández
Wendy Lorená Gutiérrez
Carolina Guevara
Mauricio Gaona
Laura Prieto
Michelle Alexandra Hernández
Jhon Crespo
Oscar Ramírez
Arturo Rojas
Juan Diego Fonseca
Johanna Bello
Carolina Suárez
Manuel David Eraso
Laura Giselle Narvaez
Luisa Fernanda Ochica
Andrés Fernando Ruiz
Tatiana Castrillón

Gina Marcela Robayo
Diana Valbuena
Laura Cárdenas
Carlos Fernando Navarro
Katherin Durán

Ultima generación (2005)

Gisselle Sabogal.
Leidy Viviana Gamboa
Angela Chillón.
Marisol Pedraza
Ximena Mendoza
Brenda González
Daniela Rubiano
Eliana Isabel Pinilla
Jairo Alonso Carbonell
Leyder Mauricio Pedroza
Juan Sebastián Álvarez
Santiago Peña
Carolina Torres
Edgar Olmos
Paula Andrea Cagigas
Karen Gissell Ramirez
Ingrit Julieth Lopez
Camilo Alberto Jerez.
Juan David Fernández
Jorge Luis Higuera
Johan Alberto Chacón
Cristian Ricardo Lasprilla.

ALPHERATZ, MITO, CIENCIA O JUEGO

Carmen Rosa Berdugo

ALPHERATZ es el nombre que en el año 2000, Cristian Portela con un grupo de soñadores del colegio quisieron colocarle a su club, igual al de una estrella muy lejana, tal vez porque así querían llegar ellos con sus proyectos. El diseño del logo lo hizo Jaime Alberto Oviedo, su primer presidente, con la colaboración de Jimmy Rojas.

Desde sus comienzos se ha considerado como un espacio en el que pueden organizarse voluntariamente con sus amigos y compañeros, interesados en compartir experiencias creativas y fascinantes sobre temas y preguntas que les llame la atención. Al club pueden pertenecer chicos y chicas de todos los cursos, sedes y jornadas.

El listado de interesados en participar siempre ha sido extenso, todos quieren estar en el club –especialmente niños y niñas hasta grado séptimo– pero muchos jamás logran llegar, por diversas circunstancias; para ellos el club es como un *Mito* –algo pasa allá– que no pueden explicar, y para algunos de los que llegan también, porque se desencantan y lo abandonan, en cambio hay un buen número que persisten y se mantienen hasta grado once; han recibido la mención respectiva en la ceremonia de grado y sus vivencias se convierten en uno de los recuerdos más gratos del colegio.

Actualmente las maestras que lideramos la experiencia los acompañamos en las actividades quincenales de los sábados en la mañana; las lecturas e interpretaciones que hemos venido haciendo de las explicaciones de nuestros *pequeños científicos* –así les decimos, por cariño–, nos ha llevado a pensar maneras de superar lo



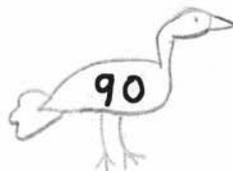


que tiene ver con el espectáculo de lo que usualmente se ha llamado «experimento» o práctica de laboratorio. Por ejemplo, cuando Karen Gissell Ramírez de 9 años, presenta la maqueta del volcán dice que *«es el respiradero de la tierra y cuando hace erupción es cuando la tierra respira; los volcanes sirven para las personas de la tercera edad porque cuando ellos tienen dolor de los huesos, la lava y el barro caliente les ayuda a superarlos»*. De manera semejante, Angy Alejandra y Nanfer Dariani Palacios, lle-

van elementos para explicar que el papel aluminio por no ser vegetal, solo se calienta y cambia de color con el humo de la vela, cuando intentan quemarlo. Paula Andrea, también aprovecha las propiedades electromagnéticas de los imanes para elaborar su juego «el que saque el mayor puntaje» con unos pececitos que tienen un número y están hechos en cartulina, con escarcha y un clic. Así como ellos, cada uno de los 45 niños, niñas y jóvenes que regularmente asisten a las reuniones y sesiones del club, lleva lo necesario para poner a prueba sus hipótesis.

Por la naturalidad y espontaneidad con la que elaboran sus explicaciones pareciera que estuvieran jugando a ser científicos. Cada pregunta, comentario y actitud nos tiene comprometidas en la búsqueda de estrategias que aviven el encanto por la investigación en este semillero de talentos. Sin embargo, el ejercicio también nos ha llevado a indagar sobre la relación *Ciencia - Juego* y por eso hemos querido apoyarnos en el siguiente texto de Joan Huizinga⁵ para hacer la reflexión y contextualización de la actividad y el sentido del club:

⁵ CAILLOIS, Roger (1967). Los juegos y los hombres. Fondo de Cultura Económica. México. Pp. 28.





«El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente»

No cabe duda que el juego, visto de la manera que nos lo propone el autor, igual que las actividades del club ALPHERATZ son fuente de alegría y diversión que permiten el aprendizaje de virtudes necesarias en la invención de una sociedad más disciplinada por un lado, pero también más amable y humana con nuestros niños, niñas y jóvenes preguntones, creativos e innovadores.



