

Desarrollo y gestión del proyecto de aula virtual “Tejiendo sueños y saberes juntos” desde escuela en casa durante el año 2020-2

Valentina Mojica Pardo

Ángela Marcela Baquero Pérez (Asesora)

Universidad de La Sabana

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Chía, 2020-2

### **Resumen**

La aparición del virus Covid-19 y el hecho de que este haya generado un confinamiento preventivo obligatorio, dio paso a la modalidad de educación virtual, para continuar impartiendo una educación de calidad, de la cual las instituciones educativas han debido buscar diferentes estrategias y metodologías para implementar, lo que ha implicado una re significación de los roles de los agentes educativos y su relación. Con el fin de favorecer el proceso de implementación de un proyecto de aula en la sección de preescolar de la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas de Chía, la pasante cumplió las funciones de gestión dando fundamento y visibilidad al proyecto, que surgieron del objetivo general y de los objetivos específicos establecidos en el plan de acción y los cuales se cumplieron en un 100%, adicionalmente, en los resultados se evidencian los beneficios e impactos del proyecto para los docentes, padres de familia y estudiantes.

**Palabras Clave:** Educación virtual, proyecto de aula, primera infancia, agentes educativos.

### **Abstract**

The emergence of the Covid-19 virus and the fact that it has generated a compulsory preventive confinement, gave way to the modality of virtual education, to continue providing a quality education, of which educational institutions have had to look for different strategies and methodologies to implement, which has involved a re-significance of the roles of educational agents and their relationship. In order to facilitate the process of implementing a classroom project in the pre-school section of the Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas in Chía, the inter fulfilled the management functions giving foundation and visibility to the project, which arose from the general objective and the specific objectives set out in the action plan and which were met 100%, in addition, the results show the benefits and impacts of the project for teachers, parents and students.

**Keywords:** Virtual education, classroom project, early childhood, educational agents.

## Índice

<b>Justificación</b> .....	<b>8</b>
<b>Objetivos</b> .....	<b>15</b>
<b>Objetivo general</b> .....	<b>15</b>
<b>Objetivos específicos</b> .....	<b>15</b>
<b>Marco Referencial</b> .....	<b>16</b>
<b>Desarrollo humano</b> .....	<b>16</b>
Dimensiones del desarrollo. ....	18
<b>Primera infancia</b> .....	<b>18</b>
Hitos de Desarrollo de la Primera Infancia .....	19
<b>Ambientes de aprendizaje</b> .....	<b>25</b>
<b>Educación Virtual</b> .....	<b>28</b>
<b>Proyectos de aula</b> .....	<b>32</b>
<b>Agentes Educativos</b> .....	<b>34</b>
<b>Familia y Escuela</b> .....	<b>36</b>
<b>Estado del Arte</b> .....	<b>38</b>
<b>Plan de acción</b> .....	<b>41</b>
<b>Resultados</b> .....	<b>49</b>
<b>Impactos del Proyecto</b> .....	<b>68</b>
<b>Beneficios</b> .....	<b>68</b>
Beneficios para padres. ....	68
Beneficios para docentes.....	68
Beneficios para estudiantes.....	68
<b>Conclusiones y Recomendaciones</b> .....	<b>69</b>
<b>Referencias</b> .....	<b>75</b>
<b>Apéndices</b> .....	<b>81</b>

### Índice de tablas

**Tabla 1.** *Escala abreviada de desarrollo 61 a 72 meses. Motricidad gruesa y motricidad fina adaptativa. (Ortiz, 1999), 20*

**Tabla 2.** *Escala abreviada de desarrollo 61 a 72 meses. Audición lenguaje y personal social. (Ortiz, 1999), 20*

**Tabla 3.** *Principales desarrollos en las ocho etapas del desarrollo humano. (Papalia, et al. 2012), 21*

**Tabla 4.** *Habilidades motoras gruesas en la niñez temprana. (Papalia, et al. 2012), 22*

**Tabla 5.** *Relación con los demás. 4 años y 1 día a 5 años, 11 meses y 29 días. (Fundación Saldarriaga Concha, 2015), 23*

**Tabla 6.** *Relación consigo mismo. 4 años y 1 día a 5 años, 11 meses y 29 días. (Fundación Saldarriaga Concha, 2015), 24*

**Tabla 7.** *Relación con el mundo. 4 años y 1 día a 5 años, 11 meses y 29 días. (Fundación Saldarriaga Concha, 2015), 25*

**Tabla 8.** *Plan de Acción, 43*

**Tabla 9.** *Relación Objetivos, Funciones, Actividades y Cumplimiento, 55*

### Índice Figuras

- Figura 1.** Cumplimiento de funciones, 54
- Figura 2.** Respuesta general a encuesta, 61
- Figura 3.** Primera respuesta de la encuesta, 61
- Figura 4.** Segunda respuesta de la encuesta, 62
- Figura 5.** Tercera respuesta de la encuesta, 62
- Figura 6.** Cuarta respuesta de la encuesta, 63
- Figura 7.** Quinta respuesta de la encuesta, 63
- Figura 8.** Sexta respuesta de la encuesta, 64
- Figura 9.** Séptima respuesta de la encuesta, 64
- Figura 10.** Octava respuesta de la encuesta, 65
- Figura 11.** Novena respuesta de la encuesta, 65
- Figura 12.** Décima respuesta de la encuesta, 66
- Figura 13.** Undécima respuesta de la encuesta, 66
- Figura 14.** Duodécima respuesta de la encuesta, 67

## Índice de Apéndices

**Apéndice A.** Cronograma de actividades y acciones ejecutadas, 81

**Apéndice B.** Propuestas y preguntas, 85

**Apéndice C.** Propuesta de cierre del proyecto, 88

**Apéndice D.** Estructuración de temáticas del proyecto, 91

**Apéndice E.** Consolidación del documento de fundamentación teórica, 92

**Apéndice F.** Consolidación del documento final del proyecto con parámetros de Design for Change, 101

**Apéndice G.** Postulación del Proyecto en plataforma de Design for Change, 116

**Apéndice H.** Video para postulación del proyecto en plataforma de Design for Change, 118

**Apéndice I.** Página web, 119

**Apéndice J.** Instagram, 120

**Apéndice K.** Encuesta, 121

### **Justificación**

La Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas se encuentra ubicada en el municipio de Chía, Cundinamarca, creada en el año 1950 por la asamblea Departamental y empezó su funcionamiento en el año 1952, año desde el cual han continuado con su legado de enseñar y servir a la comunidad. Su misión es “La I.E José Joaquín Casas de Chía ofrece modelos educativos diferenciados con metodologías específicas, para brindar a los niños, jóvenes y adultos una educación para el desarrollo humano que fortalece sus responsabilidades sociales y mejora su calidad de vida” (I.E.O.T JJCasas, 2020, párr. 1). Su visión es que para el año 2020 la Institución sea reconocida por liderar la implementación de modelos educativos diferenciados desde una educación integral de niños hasta adultos, enfocados en la atención a las necesidades educativas de la población, vivenciando valores vitales y éticos desde sus responsabilidades sociales que mejoran su calidad de vida presentando así un alto desempeño académico. La filosofía de la institución se enmarca en los principios de desarrollo a escala humana, reconociendo al ser humano como pluridimensional que integra dimensiones biológica-sexual, psicosocial, estética, ética, artística y cognitiva, lo que en conjunto le permite expresar su conocimiento holística y participativamente con formación para la vida y el trabajo para convivir sanamente en una sociedad globalizada y de permanente cambio. Adicionalmente, en su PEI (Proyecto Educativo Institucional) se resaltan los valores que exalta la I.E los cuales son el respeto, responsabilidad, justicia, tolerancia, solidaridad y honestidad. (I.E.O.T JJCasas, 2020). Ha sido en esta institución donde fue llevada a cabo la pasantía realizada por la estudiante de Licenciatura en Educación Infantil de último semestre, en el segundo semestre del año 2020.

El contexto mencionado anteriormente ha sido influenciado por la coyuntura y situación actual que se está viviendo tanto en el mundo como en el país, es una pandemia

generada por un virus llamado COVID-19, lo cual implicó un confinamiento obligatorio preventivo que dio inicio en el primer semestre del año lectivo, generando cambios radicales en la sociedad, uno de los sectores que se ha visto más perjudicado ha sido el educativo, dado que, la educación en su gran mayoría ha tenido que cambiar su modalidad de presencial a virtual – remota que implica que los estudiantes reciban su educación en casa, esto a su vez ha generado una serie de efectos que han requerido flexibilidad y adaptación. Esta situación es una de las que menciona el documento “Una oportunidad para cada niño” que tiene implicaciones en una educación de calidad y de igual forma impacta la calidad de vida de los niños y niñas, dado que, al verse afectada su educación las oportunidades y posibilidades se ven reducidas (UNICEF, 2016). Esta es la verdadera razón de que las instituciones educativas deban buscar estrategias para dar continuidad al proceso educativo y que siga manteniendo el nivel de calidad, siendo este uno de los derechos de los niños establecido en el Artículo 28 del Código de Infancia y Adolescencia en Colombia y siendo este además establecido por las Naciones Unidas como el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible.

Para continuar ofreciendo una educación, para el grado preescolar, de calidad en la institución José Joaquín Casas de Chía, el cual está dividido en transición 1, 2 y 3, específicamente, fue necesario una modificación en los roles que la institución, los directivos, docentes y padres estaban desempeñando para acompañar el proceso formativo de los niños y niñas, en primera instancia, la institución y los directivos de la misma ya conocían los contextos de las familias Joaquinistas pero por la coyuntura ha habido muchas situaciones cambio que era necesario conocer, con base en esto los docentes podían evidenciar otras problemáticas y así generar y crear estrategias para ayudar a dar una solución.

Es a partir de esto que la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas de Chía desarrolló una propuesta llamada *Escuela en casa con aciertos* dando continuidad a la iniciativa que estaba desarrollando la institución previamente, en el cual, por medio del

desarrollo de proyectos de aula buscaban involucrar a los agentes educativos que rodean al niño, especialmente a los padres, en el proceso académico y formativo de los y las estudiantes. Para el segundo semestre, dio continuidad a esta propuesta y se acompañó de las capacitaciones de la fundación Terpel que recibieron las docentes sobre una metodología para el desarrollo de proyectos.

La fundación Terpel tiene un programa llamado *Design for Change*, el cual es un concurso en el que participan Instituciones Educativas a partir de una metodología planteada que incluyen 4 pasos que son: a) Siente, b) Imagina, c) Haz y d) Comparte, los cuales son ofrecidos a directivos, docentes y estudiantes, su objetivo es incentivar a los niños y jóvenes para que puedan expresarse y participar de un proyecto que pueda cambiar algo de su entorno, como solucionar problemas. (Fundación Terpel, 2018)

En primera instancia, se desarrolló el paso llamado *siente* de la metodología, en el cual los docentes debían identificar lo que querían cambiar de su entorno y cómo podían ayudar a los demás desde el conocimiento del contexto, el reconocimiento de la situación actual, el compromiso de responsabilidad social y conociendo también las perspectivas de quienes eran perjudicados por la situación, potenciando así la virtud de la empatía.

Para esto se llevó a cabo una recolección de información sobre las emociones que les causaba la situación actual y las preguntas e inquietudes que les surgieron tanto a los padres de familia como a los niños. Los docentes recolectaron primero información de los padres y les dieron las pautas para que ellos les preguntaran a los estudiantes, esta información se recolectó en un registro anecdótico, permitiendo hacer evidente y clasificar esta información.

Un factor evidente fue que al ser escuela en casa, los estudiantes no podían presenciar al 100% clases sincrónicas, porque las circunstancias como la falta de internet, de datos en el celular o medios tecnológicos no se los permitía, por lo que los docentes recurrían a clases asincrónicas en las que enviaban diversos recursos de fácil

acceso, incluyendo las instrucciones de diseño, desarrollo e implementación para los padres, quienes además debían enviar a las docentes evidencia del proceso para la respectiva evaluación.

Por tanto, era indispensable el apoyo de agentes educativos que rodearan al niño y pudieran apoyar su proceso formativo y académico, lo cual, resignificó el rol de los padres o agentes educativos que estuvieran a cargo de los niños o niñas, para que pudieran ayudarlos, apoyarlos, acompañarlos y orientarlos en sus clases, además de que pudieran hacer material e implementarlo. Esto a su vez, requirió un cambio en el rol que desempeñaban los docentes en sentido que se convirtieron en guías y facilitadores ante los padres o cuidadores para orientar las actividades pedagógicas, dado ellos no tienen una preparación pedagógica en la cual se puedan apoyar.

En segunda instancia se desarrolló el paso llamado *imagina* con el cual se buscó dar una solución al problema, ninguna de las ideas o recursos fue descartado, pues lo indispensable era mantener el contacto con los agentes educativos y con los estudiantes, lo cual permitió dar como resultado el proyecto de aula *Tejiendo sueños y saberes juntos*.

Acto seguido se lleva a cabo el paso llamado *haz* en el cual se planea y ejecuta el proyecto de aula mencionado anteriormente, el cual maneja tres ejes temáticos que son: a) *La familia*, b) *Chía, el municipio en el que vivo* y c) *Elementos de la naturaleza*, reúne aspectos que en el contexto cultural y social son esenciales para la vida en comunidad, como son: a) reconocerse a sí mismo, b) aceptarse como es, c) reconocer que cada familia es diferente, d) el cuidado de lo que es público y e) uso responsable de los recursos naturales.

La pertinencia de este proyecto *Tejiendo sueños y saberes juntos*, se basa en el hecho de que en la Institución Educativa han trabajado proyectos de aula por cinco años, con el fin de involucrar a otros agentes educativos en el desarrollo del proyecto dándoles el resultado esperado, en cuanto al programa *Escuela en casa con aciertos*, ha dado la posibilidad de que

los padres o cuidadores aprendan a acompañar el proceso educativo de los niños(as), es decir, no solo en el desarrollo o presentación final del proyecto, sino, en todo el proceso, desde la realización e implementación del material teniendo en cuenta las instrucciones dadas por los docentes, hasta hacer la recolección de evidencias audiovisuales para enviarlas a los docentes y que fueran evaluados por ellos, adicionalmente, los proyectos de aula dan la posibilidad de que los estudiantes escojan los temas que les interesan y trabajar el currículo desde ese ángulo, buscando respuestas a las preguntas generadas por los estudiantes.

Adicionalmente, este proyecto implica el desarrollo de las dimensiones cognitivo y emocional, puesto que el procesos de enseñanza pretende ser desde el trabajo con amor desde los agentes educativos para que se dé un aprendizaje feliz para los estudiantes.

En cuanto a la coyuntura del virus COVID – 19 y la necesidad de implementar un nuevo sistema para continuar brindando educación de calidad, se le dio cabida a la modalidad virtual, la cual permite una adaptación a las necesidades dela institución, de los estudiantes y sus familias, a partir del conocimiento del contexto; de acurdo con lo anterior, la Institución propuso trabajo sincrónico (reuniones virtuales) y asincrónico (videos, visitas a la casa, guías) para garantizar acceso a toda la población objetivo, en el mismo sentido, esta modalidad permite que se dé mayor autonomía y un rol activo por parte de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Dado que lo que buscaban generar era un mayor impacto a la población objetivo por medio de la “interconexión para estructurar aulas o campus virtuales como el medio principal para llevar a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje” (Bustos y Coll. 2010. parr. 11)

Este proyecto tiene la intención de generar ambientes de aprendizajes enriquecedores, que permitan la reflexión, posibilidad que ofrece el proyecto de aula, además, los directivos esperaban que los estudiantes tuvieran un espacio para poder llevar a cabo sus clases y sus

actividades, por lo que tomaron la decisión de devolverle a los niños(as) los kits con los materiales escolares y entregarles los pupitres de la Institución.

Por último, el proyecto permite la relación e interacción de los estudiantes con la realidad, por medio de las actividades rectoras, especialmente el juego, pues como dice Papalia (2012) en su libro “Desarrollo Humano” establece que el juego, aunque no tiene un objetivo evidente, tiene funciones esenciales para el desarrollo integral, dado que permite desarrollar y potenciar habilidades, estimula los sentidos, la imaginación, les da la posibilidad de desempeñar roles, les enseña resolución de conflictos, ejercitarse y tener dominio de su cuerpo, pues le da a posibilidad a los niños y niñas de involucrarse con el contexto circundante; dando sentido de igual manera al objetivo de Diseña el cambio incentivar a los niños y jóvenes para que puedan expresarse y participar de un proyecto que pueda cambiar algo de su entorno, como solucionar problemas.

En ese sentido, el proyecto puede ser implementado en cualquier situación que se presente y con cualquier grupo de estudiantes porque ofrece atención a la diversidad, inclusión, al tener conocimiento del individuo y su contexto, y adicionalmente, cambia de acuerdo a las necesidades e intereses tanto de los estudiantes como de las familias.

Estos temas refuerzan lo establecido en el PEI de la institución, especialmente los valores que promueve, de igual forma, permite una flexibilización del currículo al trabajar elementos de la cotidianidad, enfocándose principalmente en el desarrollo de la dimensión social y cognitiva que a su vez impacta en su desarrollo integral, desde el juego como recurso educativo para formar niños felices.

Este proyecto acoge no solo la situación actual, sino que tiene elementos esenciales para continuar su desarrollo en el futuro porque promueve la participación de los padres en la educación de sus hijos, le permite a los niños entender que todas las personas incluso ellos

pueden realizar aportes a la sociedad o contexto en el que se encuentren, apoyar a alguien, buscar soluciones a situaciones, evidenciando pertinencia y utilidad de conocimiento.

Es decir, que la población a la que se dirige el proyecto son los agentes educativos que rodean al niño para que ellos apoyen el proceso educativo de los niños y niñas. Esto implica que tanto la institución educativa cómo los docentes pongan diversas herramientas pedagógicas al servicio de la comunidad, con el fin de que los agentes educativos trabajen de forma cooperativa y colaborativa, a partir de la instauración de diferentes canales de comunicación, con el fin de plantear metas comunes y seguir el progreso formativo de cada uno de los estudiantes.

Las funciones que desempeñó la pasante fueron dadas de acuerdo a las necesidades que presentaba el diseño del proyecto que ya estaba en la fase de implementación, con apoyo de la tutora de la Institución Educativa, quien de igual forma, era la docente de preescolar, en el grado transición 2 y la líder del proyecto. Por tanto, estas funciones fueron investigar y relacionar constructos teóricos que pudieran apoyar y reforzar el proyecto, consolidar el documento final, y así, proponer nuevas ideas para el desarrollo en el proyecto, además de recolectar las evidencias que arrojó el proyecto para presentarlas en una página web y en la red social llamada Instagram, para darle visibilidad al mismo.

La última de las funciones de la pasante, mencionada anteriormente da lugar al cuarto paso de la metodología de la fundación Terpel que es *comparte*, en el que, al recolectar las evidencias y plasmarlas, ayuda a inspirar a otros agentes educativos.

## Objetivos

### Objetivo general

Favorecer el desarrollo del proyecto de aula virtual *Tejiendo sueños y saberes juntos* que implementa la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas en el grado preescolar, con el fin de promover la participación de los agentes educativos que rodean a los niños y niñas en su proceso educativo.

### Objetivos específicos

- 1- Profundizar en los aspectos generales que los docentes buscaban incluir en el desarrollo del proyecto de aula y la relación con metodología planteada por el programa Design for Change para tener fundamentos y conocer la base del proyecto.
- 2- Investigar y consolidar un documento con la fundamentación teórica, a partir de una revisión bibliográfica que sustente el proyecto de aula para darle validez al proyecto.
- 3- Generar una propuesta de cierre para el proyecto de aula implementando la metodología del programa Design for Change para el desarrollo de habilidades de los niños por medio de la participación activa.
- 4- Consolidar el documento final del proyecto de aula para presentarlo al concurso del programa Design for Change para darle visibilidad al proyecto y reconocimiento a la institución.
- 5- Realizar el diseño de la página web y de la red social, para recolectar y exponer las evidencias mostrando el proceso y los resultados del proyecto de aula para que los agentes educativos puedan recurrir a ellas.

## Marco Referencial

### Desarrollo humano

El desarrollo humano ha sido estudiado desde múltiples disciplinas entre las cuales se encuentra psicología, medicina, sociología, antropología, biología, genética, educación, historia (Papalia, Feldman y Martorell, 2012).

Se define como una consecuencia de la interacción con el entorno, que se da a partir de la consecución de habilidades y capacidades que se dan de forma continua que ofrecen una serie de elementos de los cuales se puede disponer en el futuro ofreciendo calidad de vida (UNICEF, 2017), proceso integral que se gestiona a nivel general en la persona, siendo interdependientes y recíprocas pero armónicas para satisfacer las necesidades humanas.

Este es un proceso que inicia durante la etapa prenatal y la cual se extiende a lo largo de la vida, pero que su mayor impacto lo tienen los primeros años de vida y es por esta razón que se le ha dado gran importancia a la primera infancia y su contexto, pues son las experiencias que ofrecen aprendizajes a los niños las que dan los parámetros y las posibilidades para el ingreso a la vida social y cultural (República de Colombia, 2006)

El hecho de que todos los seres humanos tengamos un proceso evolutivo y biológico similar permite predecir en cierta medida comportamientos, habilidades, aptitudes, actitudes subjetivamente establecidos por grupos de personas que tienen concepciones similares y dan lugar a diversas teorías del desarrollo, pero es indispensable tener en cuenta que no es lineal, que incluye avances y retrocesos, implica aprendizajes y reaprendizajes, transformaciones y cambio, es decir, que es un proceso permanente de reconstrucción y reorganización y por tanto no se puede predecir del todo por la singularidad de las personas, porque tienen estilos y ritmos de aprendizaje diferente, porque las situaciones vividas, las experiencias y el entorno no son los mismos, por tanto, es el resultado de la herencia, del ambiente en el que se

desenvuelve, la relación entre lo congénito y lo que se obtiene. Son las variables mencionadas anteriormente las que permiten que se potencien una serie de dimensiones que se interrelacionan, en la cual como sugiere Papalia (2012), esta interrelación implica que cualquier aspecto que influya en alguna de las dimensiones afecta lo demás, y se ponen a prueba en situaciones futuras.

El desarrollo surge a partir de las necesidades que requieren ser solventadas, y de acuerdo con (Bjorklund y Pellegrini, 2002; P. K. Smith, 2005b), citado por Papalia (2012), el desarrollo tiene similitudes con el juego, el cual es un recurso que lo potencia porque con este se crean nuevas situaciones y con ellas nuevos problemas, y ambos ofrecen la posibilidad de que los niños y niñas desarrollen habilidades con funciones valiosas “en el presente y a largo plazo” (p. 264), por tanto, el desarrollo sugiere habilidades incipientes que se dan en periodos críticos ante las necesidades presentes en el momento que son reestructuradas, potenciada y fortalecidas ante nuevas situaciones y con nuevas necesidades dando lugar a un adecuado desarrollo.

Es por esta razón que los seres humanos son llamados seres multidimensionales, que tienen cambios generales algunos observables y perceptibles, otros que no son evidentes, pero son esas dimensiones se armonizan para dar integralidad. El cual, como se establece en el Código de Infancia y Adolescencia en el Artículo 29, el desarrollo integral en la primera infancia es un derecho al cual tienen acceso, siendo este inalienable.

En conclusión, para que se dé un adecuado desarrollo es necesario que se promuevan ambientes enriquecedores, en los que se dé lugar al juego y a la exploración pues son estos los principales elementos para promover el desarrollo, esto de acuerdo a lo establecido en el documento de Bases Curriculares para la Educación Inicial (2017) en el que definen desarrollo y aprendizaje:

El desarrollo y el aprendizaje se entienden como procesos interdependientes que toman forma gracias a la interacción dinámica entre biología (...) y la experiencia de los niños y niñas en sus interacciones con otras personas y con los entornos sociales y culturales a los que pertenecen (p.30)

**Dimensiones del desarrollo.** Las dimensiones de desarrollo son los aprendizajes que se adquieren y fortalecen las diferentes áreas, es por esta razón que los aprendizajes son tan variados y tienen objetivos específicos. Han sido interpretadas de diversas formas unas han mantenido un concepto global y otras han tenido ramificaciones para hacer más específica la interpretación sobre el desarrollo y a su vez se ha dado una amplia variedad de instrumentos de medición con diferente enfoque, algunos cuantitativos y otros cualitativos, para indicar el nivel de desarrollo, sin importar cómo se desliguen y cómo sean descritas incluyen las siguientes dimensiones: a) física de la cual se desliga la motricidad fina y gruesa, b) cognitiva, c) comunicativa o de lenguaje y d) socio-afectiva.

Para Papalia, et al. (2012) dimensiones se dividen en tres categorías; física, cognitiva y psicosocial:

El crecimiento del cuerpo y el cerebro, las capacidades sensoriales, las habilidades motoras y la salud son parte del *desarrollo físico*. El aprendizaje, atención, memoria, lenguaje, pensamiento, razonamiento y creatividad conforman el *desarrollo cognoscitivo*. Las emociones, personalidad y relaciones sociales son aspectos del *desarrollo psicosocial*. (p.6)

### **Primera infancia**

La primera infancia se define como el periodo de tiempo entre los 0 a los 6 años, en el cual se da un desarrollo notable del cerebro, se establecen las bases para el desarrollo de las dimensiones o áreas mencionadas anteriormente y en la cual los contextos y el entorno tienen

mayor influencia, es decir, que es en este periodo de tiempo en el cual las experiencias que vivan los niños y niñas pueden ser significativas y ser precedentes para desenvolverse en el futuro. Como se menciona en el artículo 29 de la Ley 1098 de 2006,

La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad (...) sujetos y titulares de derechos. (párr. 71)

**Hitos de Desarrollo de la Primera Infancia.** Hace referencia a los acontecimientos que se observan y se evidencian en los instrumentos para el registro del desarrollo de las dimensiones, en sus avances o retrocesos, entendiendo que no es un proceso lineal, pero que permite generar diagnósticos, planes de acción para generar ambientes de aprendizaje, estrategias y herramientas para potenciar cada una de las áreas de desarrollo de los niños y niñas. Esto es llevado a cabo por las personas que exploran el campo del desarrollo infantil, el cual según Papalia, Olds, y Feldman (2009):

Se enfoca en el estudio científico de los procesos de cambio y estabilidad en los niños (...) buscan la manera en que cambian los niños desde la concepción hasta la adolescencia, al igual que las características que continúan bastante estables. Los científicos del desarrollo estudian dos tipos de cambio: cuantitativo y cualitativo. (p. 6)

Para evidenciar los hitos de desarrollo, como se mencionó anteriormente, se hace uso de diferentes instrumentos, cualitativos o cuantitativos, a continuación, por medio de tablas se van a exponer algunos de los hitos de desarrollo establecidos por diversos autores para los niños y niñas de primera infancia, en concreto, en edades entre los 5 y 6 años.

Existen instrumentos en los que se evalúa cuantitativamente el desarrollo de los niños y niñas por edades, siendo lista de verificación para determinar el puntaje total en cada una de

las dimensiones o áreas de desarrollo, un ejemplo de esta es la *Escala Abreviada de Desarrollo* realizada por el doctor Nelson Ortiz, consultor de Unicef, en compañía del Ministerio de salud en el año 1999, que usa el sistema binario, en el cual 0 implica que el ítem a evaluar no se evidenció, en contraste con el 1 el cual indica que el ítem se evidenció.

La *tabla 1* muestra los tres ítems, del 28 al 30, a evaluar en las áreas de motricidad gruesa y fino adaptativa, los cuales son los correspondientes a la edad de 5 años y 1 mes a 6 años.

**Tabla 1.**

*Escala abreviada de desarrollo 61 a 72 meses. Motricidad gruesa y motricidad fino adaptativa. (Ortiz, 1999)*

Rango edad	ITEM	A MOTRICIDAD GRUESA	Anote Edad en meses para cada evaluación				Rango edad	ITEM	B MOTRICIDAD FINO ADAPTATIVA	Anote Edad en meses para cada evaluación			
61 a 72	28 29 30	Salta a pies juntillas cuerda a 25 cms. Hace caballitos alternando los pies. Salta desde 60 cms. de altura.					61 a 72	28 29 30	Agrupar por color forma y tamaño Reconstruye escalera 10 cubo. Dibuja casa.				

La *tabla 2* es una continuación de la anterior, en la cual se muestran de igual forma tres ítems del 28 al 30, en áreas de audición lenguaje y personal social, en el mismo rango de edad y con el sistema binario para ser evaluado.

**Tabla 2.**

*Escala abreviada de desarrollo 61 a 72 meses. Audición lenguaje y personal social. (Ortiz, 1999)*

Rango edad	ITEM	C AUDICION LENGUAJE	Anote Edad en meses para cada evaluación				ITEM	Rango edad	D PERSONAL SOCIAL	Anote Edad en meses para cada evaluación			
61 a 72	28 29 30	Expresa opiniones.  Conoce izquierda y derecha. Conoce días de la semana.					61 a 72	28 29 30	Hace "mandados".  Conoce nombre vereda-barrio o pueblo de residencia. Comenta vida familiar.				

La *tabla 3* a diferencia del instrumento anterior no es un instrumento cuantitativo, ni es una lista de verificación, esta tabla permite hacer un diagnóstico cualitativo a partir de la observación que se hace del niño y la relación con los ítems, adicionalmente, esta no propone una edad en la que se debe dar sino un rango de edad, es por esto que clasifica los ítems de desarrollo por etapas y no por edad, por último incluye la dimensión física, cognitiva y la psicosocial de los cuales plantea varios aspectos del desarrollo en ese rango de edad.

**Tabla 3.**

*Principales desarrollos en las ocho etapas del desarrollo humano. (Papalia, et al. 2012)*

TABLA 1-1 Principales desarrollos en las ocho etapas del desarrollo humano			
Etapa	Desarrollo físico	Desarrollo cognoscitivo	Desarrollo psicosocial
<i>Niñez temprana (tres a seis años)</i>	<p>El crecimiento es constante; el aspecto es más esbelto y las proporciones son más parecidas a las del adulto.</p> <p>Se reduce el apetito y son comunes los problemas de sueño.</p> <p>Aparece la lateralidad; mejora la coordinación motora gruesa y fina y la fuerza.</p>	<p>En alguna medida el razonamiento es egocéntrico, pero aumenta la comprensión del punto de vista de los demás.</p> <p>La inmadurez cognoscitiva produce ideas ilógicas sobre el mundo.</p> <p>Se consolidan la memoria y el lenguaje.</p> <p>La inteligencia se hace más predecible.</p> <p>La experiencia preescolar es común, y más aún la preprimaria.</p>	<p>El autoconcepto y la comprensión de las emociones se hacen más complejos; la autoestima es global.</p> <p>Aumentan la independencia, iniciativa y el autocontrol.</p> <p>Se desarrolla la identidad de género.</p> <p>Los juegos son más imaginativos y elaborados y, por lo común, más sociales.</p> <p>Son comunes el altruismo, la agresión y el temor.</p> <p>La familia todavía es el centro de la vida social, pero otros niños cobran más importancia.</p>

La *tabla 4* es similar a la anterior por el hecho de que no es un instrumento cuantitativo, sino que da la posibilidad de hacer un diagnóstico cualitativo, en cuanto al desarrollo que deberían alcanzar los niños y niñas durante los cinco años, esta clasificación únicamente incluye el la dimensión de desarrollo grueso.

**Tabla 4.**

*Habilidades motoras gruesas en la niñez temprana. (Papalia, et al. 2012)*

TABLA 7-3 Habilidades motoras gruesas en la niñez temprana	
	Niños de cinco años
	Pueden empezar, girar y detenerse de manera eficiente en los juegos.
	Pueden saltar tras tomar impulso entre 71 y 91 centímetros.
	Pueden descender una escalera larga sin ayuda, alternando los pies.
	Pueden fácilmente avanzar a saltitos una distancia de 4.8 metros.

Las tablas 5, 6 y 7 fueron tomadas de la Escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil, siendo instrumentos para llevar a cabo un diagnóstico cualitativo con los niños en un rango de edad entre los 4 años y un día hasta los 5 años, 11 meses y 29 días, estas tablas se desligan de la dimensión socio afectiva, para evidenciar la relación de los niños y las niñas con los demás (tabla 5), consigo mismo (tabla 6) y con el mundo (tabla 7).

Cada una de estas tablas a su vez está dividida en procesos, los cuales se subdividen en dimensiones y es a partir de esto que se establecen los ítems y el método de observación.

**Tabla 5.**

*Relación con los demás. 4 años y 1 día a 5 años, 11 meses y 29 días. (Fundación Saldarriaga Concha, 2015)*

RELACIÓN CON LOS DEMÁS	Proceso	Dimensión	N°	Ítem	Método de observación
	Comunicación	Verbal	1	Realiza un dibujo y hace una descripción de lo que dibujó.	Cuando hace un dibujo, es capaz de describir lo que dibujó.
			2	Sus dibujos representan cada vez con más detalle lo que él quiere o muestran un conocimiento más preciso de la realidad.	Logra comunicar con mayor detalle y precisión las formas que dibuja. Por ejemplo: cuando dibuja un carro, incluye detalles como retrovisores, luces, ventanas, pasajeros, color, llantas, rines, etc.
		No Verbal	3	En los juegos de representación el personaje y la situación se reconocen por secuencias de acciones y gestos.	Sin necesidad de escuchar los diálogos de un juego, el adulto podría reconocer de que se trata el juego y que personaje representa el niño.
	Interacción	Independencia	4	Propone a su grupo familiar o de conocidos, actividades que le gustan.	Por ejemplo: si le gusta jugar con la pelota, le propone a su cuidador que juegue con él, o si le gusta salir al parque, pide que salgan a jugar con él.
			5	Puede permanecer haciendo actividades que él disfruta por al menos 15 minutos.	Excepto mirar la televisión, videos o juegos electrónicos.
		Cooperación	6	Planea con otros niños la organización de juegos de roles complejos (personajes).	Por ejemplo: organiza o propone juegos de roles que implican varios personajes y que las acciones del personaje van de acuerdo a cada rol (el veterinario cuidando animales, el panadero vendiendo pan, los héroes persiguiendo a los villanos, etc.).
			7	Acepta sugerencias de los demás en el juego y aplaza sus deseos.	Por ejemplo: acepta que otro diga "mejor hagámoslo así".
	Construcción de normas	Autonomía	8	Explica las consecuencias que tiene incumplir una norma establecida.	Por ejemplo: si se le pregunta ¿por qué no debes salir del salón en horas de clase? El niño responde: "porque me regañan".

**Tabla 6.**

*Relación consigo mismo. 4 años y 1 día a 5 años, 11 meses y 29 días. (Fundación Saldarriaga Concha, 2015)*

RELACIÓN CONSIGO MISMO	Proceso	Dimensión	N°	Ítem	Método de observación
	Identidad	Personal y de género	9	Reconoce las diferencias físicas entre un hombre y una mujer.	Por ejemplo: si el niño está armando un rompecabezas con figuras humanas, reconoce qué partes van en una mujer y qué partes en un hombre.
			10	Reconoce sus fortalezas y debilidades: es capaz de decir para qué es bueno y qué le cuesta trabajo.	*
		Social	11	Manifiesta emoción ante acontecimientos familiares, sociales, culturales, deportivos o políticos de su grupo social.	Por ejemplo: emoción ante un partido de Colombia, un carnaval, el cumpleaños de algún familiar cercano, etc.
			12	Reconoce que los demás pueden sentir emociones y tener pensamientos.	Por ejemplo: el niño se puede "poner en los zapatos del otro" y reconocer cómo se siente esa persona o si un adulto expresa miedo ante una situación él comprende que puede ser una situación peligrosa o insegura.
	Autoestima		13	En la vida cotidiana, no se muestra excesivamente preocupado o temeroso.	Se muestra tranquilo en su cotidianidad. Por ejemplo: no requiere que le reconforten de manera permanente, tampoco hace preguntas en repetidas ocasiones como ¿pero sí regresas cierto? ¿Si me van a recoger?
			14	No se lastima a propósito.	*
	Manejo Corporal		15	Utiliza elementos como: pelotas, bastones, triciclo, etc., controlando fuerza y dirección.	Por ejemplo: cuando juega a la pelota con el niño, él puede recibirla y devolverla con coordinación.

**Tabla 7.**

*Relación con el mundo. 4 años y 1 día a 5 años, 11 meses y 29 días. (Fundación Saldarriaga Concha, 2015)*

	Proceso	Dimensión	N°	Ítem	Método de observación
RELACIÓN CON EL MUNDO	Conocimiento de los objetos		16	Aunque sean diferentes, puede relacionar los objetos por sus usos comunes.	Por ejemplo: una botella y un vaso, aunque sean diferentes, sirven para beber líquido, una bolsa y una maleta son diferentes pero ambas sirven para guardar cosas, etc.
			17	Reconoce espacios y relaciones espaciales en una hoja de papel.	Cuando dibuja en una hoja en blanco respeta las proporciones, tamaños y manejo del espacio. Por ejemplo: dibuja una línea recta conservando su dirección, no dibuja por fuera del espacio de la hoja. Tampoco realiza dibujos sobredimensionados o excesivamente diminutos.
	Relaciones de causalidad		18	Explica de manera detallada por qué hizo algo.	Puede explicar que lo llevo a hacer algo, por ejemplo: si se le pregunta ¿Por qué desarmaste el camión? El niño responde: "porque quería saber cómo funciona".
	Representación de la realidad social		19	Identifica objetos asociados con las celebraciones locales o nacionales.	Por ejemplo: pesebre-navidad, camiseta de Colombia-partido de fútbol, etc.
			20	Reconoce personajes de la historia, la vida local o nacional.	Por ejemplo: los jugadores de la selección Colombia, el presidente, el médico de la vereda, el panadero, etc.

La intención de plasmar las anteriores tablas es la de demostrar cómo cada autor tiene su propio estilo para medir el desarrollo, de evidenciar el progreso o retroceso, de poder hacer predicciones aproximadas y de evidenciar cómo se interrelacionan y se ven afectadas entre sí, además de demostrar que los autores aunque manejan las mismas áreas o dimensiones emplean diversos nombres para identificarlas y de las cuales desligan subcategorías.

**Ambientes de aprendizaje**

Un ambiente de aprendizaje, ambiente educativo, ambiente pedagógico o ambiente instruccional, como también es conocido, “es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación”, de acuerdo con lo retoma Duarte (2003. p. 5) del autor Ospina (1999).

Son todas las condiciones que hacen que sea posible desarrollar los procesos de

enseñanza y aprendizaje para los niños y niñas, es decir, que no hace referencia únicamente a un lugar físico como lo menciona Conde (2016) de Bethencourt & Báez (1999), de igual forma va más allá de los elementos o recursos que se emplean, por el contrario incluye y se refiere a todo con lo que el niño o niña pueda interactuar, incluso a las personas que lo rodean (Duarte, 2003).

Es decir, que el diseño de ambientes de aprendizaje no depende únicamente de la organización del espacio físico, de los recursos que se usan o de los tiempos (Salinas, 1997), sino que como lo menciona Chaparro (1995) citado por (Duarte, 2003), involucran acciones, experiencias, vivencias, actitudes, relaciones personales y relaciones con el entorno, dado que son todos estos elementos los que influyen en la generación de aprendizajes (Balongo y Mérida, 2016) por su influencia directa o indirecta en los actores.

Estos ambientes son diseñados de acuerdo a los propósitos u objetivos que se esperan cumplir, por tanto, tienen una intención pedagógica que se espera alcanzar en los que está presente el juego, las expresiones artísticas, la exploración del medio y la literatura que son las actividades rectoras. Es decir, “los ambientes pedagógicos se configuran en una estructura que pretende potenciar el desarrollo y los aprendizajes de los niños y las niñas, al tiempo que dan respuesta a las necesidades” (Ministerio de Educación Nacional, 2017, p. 124)

Adicionalmente, es esencial tener en cuenta que para el diseño ambientes de aprendizaje se debe establecer una estructura en la cual se involucran los roles de las personas que interactúan en este, unas normas que regulan las interacciones y en los cuales se tiene en cuenta las necesidades del contexto y de la individualidad de cada uno de los estudiantes.

Asimismo, además de la estructura los ambientes de aprendizaje, de modalidad presencial o virtual, deben “proveer *experiencias de aprendizaje auténtico* que permiten al que aprende desarrollar conocimientos significativos y aplicables (cognición situada);

facilitar *actividades y oportunidades interactivas* (juegos de simulación de roles); y *considerar las posibilidades interactivas de la tecnología de información y comunicación*” (Stojanovic de Casas, 2002, párr. 48).

Y no es menos importante que para el diseño de los ambientes de aprendizajes es necesario “partir de supuestos del cómo se aprende, cómo opera la influencia social en el aprendizaje, y cómo funciona el mundo real del cual formamos parte” (Stojanovic de Casas, 2002, párr. 65).

La intención es que sea un medio estimulante, que permita “generar experiencias de aprendizaje significativo y con sentido” (Paredes y Becerra, 2015, p.151), en el cual se dé la posibilidad de potenciar el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano, sus capacidades y habilidades, que ofrezca experiencias y vivencias diferentes, que permita la exploración y el juego, de manera segura y autónoma, que tenga en cuenta los intereses, que satisfaga necesidades, en el que puedan conocer lo que los rodea, a quienes lo acompañan y a sí mismos.

Los ambientes de aprendizaje permiten “que se favorezca el deseo de explorar, preguntar, conocer y comprender los sucesos de la vida” (Ministerio de Educación, 2017, p.109), apoyando el desarrollo integral, potenciando habilidades y capacidades en los niños y niñas, por tanto, para la creación de los espacios es esencial tener en cuenta que los niños y niñas tengan independencia y autonomía para explorar, descubrir y aprender, por ser escenarios “seguros y confortables” (República de Colombia, 2006, p.11)

En conclusión, el diseño de los ambientes de aprendizaje debe tener en cuenta el entorno físico, los materiales, las relaciones personales y las relaciones con el entorno, las necesidades existentes, pues todos los factores influyen directa o indirectamente en el aprendizaje, con base en lo mencionado anteriormente se plantea el propósito u objetivo que

se desea alcanzar, el cual se reduce a generar aprendizajes significativos para potenciar el desarrollo integral, es por esta razón que incluso con el desarrollo de nuevas tecnologías que se implementen en el ámbito educativo “el diseño de los ambientes de aprendizaje seguirá siendo más determinante que la tecnología en sí misma, para una educación de calidad” (Stojanovic de Casas, 2002, párr. 69).

### **Educación Virtual**

Junto con la evolución de la tecnología, cambian también sus usos, actualmente, está ha empezado a tener una estrecha relación con la educación, en sentido en que las TIC se aplican o son usadas como un recurso del cual la educación dispone, permitiendo llevar a cabo una serie de acciones similares a las que se dan en la modalidad presencial en educación, como son, comunicarse, transmitir información, entre otros, a partir de la creación de aulas virtuales.

Pues, la globalización, el desarrollo de las tecnológicas y su implementación en el ámbito educativo han generado cambios significativos como lo menciona Salinas (1997) “los ambientes instruccionales, tal como los conocemos, han comenzado a transformarse en la actualidad para adaptarse a la sociedad de la información” (p. 1).

A partir del desarrollo y evolución de las tecnologías, los cambios de las necesidades, la tecnología y la información ha generado:

Importante impacto en el aprendizaje a lo largo de la vida y por lo tanto los ciudadanos necesitan tener un conocimiento básico de las funciones de los medios y otros proveedores de información y capacidad para poder evaluarlos. El objetivo de Alfabetización Mediática e Informativa es impartir este conocimiento a los usuarios. (UNESCO. 2011. p. 16).

La educación virtual es entonces una modalidad en la que las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) se ponen a disposición de nociones pedagógicas para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje (Ministerio de educación, s.f). El cual como menciona Conde (2016) tiene el objetivo de “generar usos prácticos de las herramientas y recursos digitales en los contextos en los que están inmersos los estudiantes, tanto a nivel educativo como a nivel social” (p. 39).

Dado que el entorno virtual que se crea busca, como lo menciona (Guitert et al., 2005) citado por Hernández, Sánchez, Zarate, Medina, Poma y Arévalo (2019), “nuevas formas de colaboración, comunicación y espacios con diferentes tiempos y ritmos de aprendizaje” (párr. 3).

Se distinguen dos tipos de trabajo, el sincrónico, concepto que hace referencia a las: Acciones desarrolladas en la propia clase pero que tienen una naturaleza virtual, distribuida en el espacio y el tiempo con ayuda de la tecnología; es decir, en las que se introducen algunos elementos de desarrollo y de apoyo tecnológico al aprendizaje realizado en la misma clase. (Area y Adell. 2009. p. 2).

También está el trabajo asincrónico, el cual implica:

Otro tipo de acciones son las que hacen referencia a acciones realizadas fuera de clase pero que tienen una relación directa con el trabajo escolar. Nos referimos a la inclusión de mecanismos de soporte a la comunicación y al estudio realizado por parte de los alumnos (Area y Adell. 2009. p. 2).

Las aulas virtuales incluyen el e-learning el cual, según Area y Adell (2009), es un “concepto que se refiere a una determinada modalidad de organización, desarrollo y evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se materializa o tiene lugar a través

de espacios pedagógicos creados digitalmente y que reciben el nombre de aula virtual” (p. 5 y 6).

Por tanto, no hacen referencia únicamente a factores físicos, sino que incluye otras variables como el tiempo, los recursos y las relaciones, estas aulas se crean usando “medios tecnológicos e informáticos y se abastece de diferentes tecnologías de la información para proporcionar los contenidos al alumnado, y también diferentes tecnologías de la comunicación para ofrecer medios de comunicación a los miembros del aula” (Barberá y Badia, 2005, p. 2).

Es decir, que en este contexto cuando se hace uso del concepto de aula virtual no se hace referencia únicamente al Sistema de gestión de aprendizaje, lo cual hace referencia a

Una herramienta informática y telemática organizada en función de unos objetivos formativos de forma integral [es decir que se puedan conseguir exclusivamente dentro de ella] y de unos principios de intervención psicopedagógica y organizativos. (Vidal, Moraima y Martínez. 2014. p. 1).

Sino, que además incluye la gestión educativa, la cual de acuerdo con Vidal, et al.

(2014) puede considerarse como:

La gestión del entorno interno de la entidad docente hacia el logro de sus objetivos. Algunos autores y entidades la relacionan con los aspectos de las nuevas tendencias y transformación educativa, calidad total y uso de las tecnologías en su desarrollo. La gestión educativa incluye, además de la gestión docente o administración educacional, otros factores que deben ser considerados en los procesos de dirección estratégica institucionales y se caracteriza como un sistema de todas las influencias educativas (parr. 2).

Esta modalidad de la educación resignifica una serie de factores, como son el rol de

los docentes, de las familias, de los estudiantes, implica “el desarrollo de nuevas estructuras de formación” García, et al. 2007 (p39), lo cual, “exige nuevas situaciones de enseñanza - aprendizaje y exigen, también, nuevos modelos adecuados a ellas” Cardona 2002 (p11), implica un aprendizaje flexible, autónomo, en el que los estudiantes tienen un papel activo en su proceso de aprendizaje, implicando que el docente conozca la realidad del contexto de cada uno de los estudiantes, sus ritmos de aprendizaje (García, et al, 2007; Alfonso, 2003; Conde, 2016).

Se caracteriza por incluir una relación bidireccional, en la cual es necesario que el docente no se centre únicamente en la transmisión de conceptos establecidos en el currículo, pues “el objeto de la educación ya no está dirigido a la transmisión de conocimientos, sino a la consolidación de destrezas y competencias que aporten a cada persona los medios necesarios para acceder a la información y posteriormente transformarla en conocimiento, creación e innovación” (García, Ruiz y Domínguez 2007, p. 29).

Donde el usuario de las tecnologías tiene que alfabetizarse en ellas para implementarlas y esto a su vez le permite ponerlas a su disposición para crear un espacio educativo virtual implementando nuevas y diferentes estrategias didácticas que ofrece la tecnología, apoyadas en el saber del quehacer pedagógico facilitándole llevar a cabo una educación de calidad. (García, Ruiz y Domínguez 2007; Peirats, Eirín y Rodríguez 2019; Rosario 2005).

La UNESCO (2012) en la presentación *del currículum para profesores sobre alfabetización mediática e informacional (AMI)*, define el concepto de modo que esta no permite únicamente “identificar las funciones de los medios de comunicación y de los dispositivos de información en nuestra vida cotidiana, sino que también constituye un

requisito indispensable para el ejercicio del derecho individual a buscar, recibir y transmitir información e ideas” (parr. 2).

La alfabetización de los docentes tiene gran impacto dado que permiten fortalecer las capacidades de los estudiantes dándoles la posibilidad de aprender a aprender, de forma autónoma y que puedan emplearlo durante sus vidas. (UNESCO. 2011)

En conclusión, con la globalización, el desarrollo de las tecnológicas, los diferentes usos y necesidades que se han ido presentado, se tiene en cuenta lo que exponen Bustos y Coll (2010) en su ensayo temático *Entornos virtuales de aprendizaje*, el cual mencionan que “la incorporación de las TIC a la educación, cada vez más acelerada, está produciendo una serie de cambios y transformaciones en las formas en que nos representamos y llevamos a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje (E-A)”. parr 2).

Por tanto, “las tecnologías están permitiendo nuevas formas de interaccionar con el conocimiento y con otros individuos para generar conocimiento, superando las variables espaciotemporales” (García, Domínguez y Ruiz, 2007, p. 36), lo cual implica un cambio en los roles y funciones de los agentes educativos, de los recursos, de los procesos de aprendizaje y enseñanza, para que las tecnologías sean efectivas en el ámbito educativo y den lugar a nuevas interacciones de los diferentes factores que pueden influir en el aprendizaje a partir del diseño de aulas virtuales que son el equivalente a ambientes de aprendizaje y permitan una educación de calidad, pues como lo mencionan Barberá y Badia (2005) “para tener un aula virtual no es necesaria una tecnología muy complicada. Aunque cuando nos referimos a un aula virtual ésta debería estar tan o más organizada que la clase presencial con todos sus recursos disponibles” (p. 3).

### **Proyectos de aula**

Son propuestas pedagógicas que se adaptan al currículo existente y a sus logros, que surge del interés de los y las estudiantes, sin dejar de lado los propósitos didácticos (Roa, Pérez, Villegas y Vargas, 2015), adicional a esto se adapta a las necesidades presentes y a la “realidad social, cultural y económica de la población que integra la comunidad”. (Carrillo, 2001, p.336)

Permite una participación activa de todos los miembros (Carrillo, 2001), se guía de preguntas que formula el docente para incentivar a los niños y niñas a indagar, explorar, plantear hipótesis, formular nuevas preguntas y se estructura a medida que se intenta dar soluciones a las preguntas y problemas, incentivando la reflexión de los estudiantes y permitiendo dar evidencias del avance. (Rosario, J. 2005)

En esta modalidad se incluyen agentes educativos para compartir conocimiento llevando a cabo un proceso de construcción colectiva, dado que es un proceso colaborativo, que tiene como propósito incentivar el aprendizaje formal y no formal, dado que se apoya en el aprendizaje significativo, donde las actividades que se desarrollan se relacionan con la cotidianidad (Sierra, s.f).

Se disponen de recursos que puedan ser pertinentes como recursos audiovisuales y las actividades rectoras, siendo estas: a) el juego, b) las expresiones artísticas, c) la exploración del medio y d) la literatura, las cuales dan la posibilidad de ahondar en el tema, a los niños y niñas les da la posibilidad de plasmar sus pensamientos, ideas, su aprendizaje, dado que “el niño participa activamente como ser cognoscente, sensible e imaginativo, a través de conocimientos y actividades funcionales, significativas y socializadora” (Sierra, s.f, p. 2).

El juego es parte esencial de los proyectos de aula, porque permiten adecuarse a la cotidianidad y al contexto circundante permitiendo así una “relación con el mundo físico y social” (Sierra, s.f, p. 1), influyendo en los temas que se trabajan y que son escogidos, dado

que el proyecto de aula “se concreta alrededor de temas de interés de la realidad social y cultural de los niños, encauzada hacia un fin, con resultados palpables” (Sierra, s.f, p. 2).

Es una modalidad que requiere trabajo interdisciplinar por parte de los docentes dado que el proyecto es transversal a las asignaturas, lo cual implica que en todas las asignaturas se va a trabajar en torno al tema escogido para al final realizar una exposición con las evidencias obtenidas y socializarlas.

En conclusión, es una metodología que da prioridad a los estudiantes, en conocer su entorno, su contexto, sus necesidades e intereses, para el desarrollo de un proyecto centrado en su desarrollo integral, por medio de diversas estrategias que se adaptan y se moldean para representar su cotidianidad, para que finalmente se presenten evidencias del proyecto, pero más importante aún potencien diversas habilidades que les permitan desenvolverse en diversas situaciones en el futuro, como lo menciona Sierra (s.f)

El trabajo por proyectos plantea una nueva forma de estructurar lo escolar, de manera que responda a criterios de participación y flexibilidad. Por lo tanto, horarios, espacios, contenidos, roles, obedecen a las necesidades y dinámicas particulares de cada aula e institución. (p. 3)

En cuanto a la implementación de los proyectos de aula con la mediación de las TIC Sevillano y Rodríguez, 2013, mencionan que

La construcción de proyectos y la experiencia con las tecnologías permiten que los niños se unan en la búsqueda de la resolución de problemas, estimula la interacción social, recreando nuevas formas de relacionarse con las tecnologías y se constituyen como potencial factor de desarrollo en diversas áreas que están implícitas. (p. 77)

### **Agentes Educativos**

Los agentes educativos son todas las personas circundantes al entorno de los niños y niñas, que tienen interacción y contacto permanente con ellos, quienes les ayudan a satisfacer sus necesidades y a potenciar su desarrollo, así no sea intencional (Ministerio de Educación, 2020).

Existen agentes que influyen directamente en el proceso educativo que son las personas y que están implicadas e influyen directamente en los procesos de aprendizaje y enseñanza, como dicen García, Hernández, Estrada y Vidal (2018), son “actores que aportan al desarrollo de su formación integral como son: maestros, pedagogos, psicólogos, personal administrativo y padres de familia” (p. 154), pero a su vez existen agentes educativos que aunque no son nombrados de esta forma, tienen una influencia indirecta en el proceso formativo contribuyendo así en el “andamiaje educativo” como lo mencionan García, et al, 2018, p. 154.

Esto hace referencia a lo que establecen Cornejo, Olivera, Lepe y Vidal (2017) haciendo mención a que es

Imprescindible el trabajo multidisciplinario en los establecimientos, la participación de la familia y de la comunidad, a través del proceso educativo, que permita la interacción y articulación de las capacidades de cada una de las personas en favor de los aprendizajes de todo el estudiantado (p. 4)

Los agentes educativos son vistos como promotores del desarrollo integral, garantes de los derechos de los niños y niñas, la función genérica de apoyo externo se está configurando como un elemento especialmente pertinente para articular y potenciar iniciativas de cambio y mejora en el panorama educativo actual. (Perdomo, Duque, Márquez y Peña, 2020)

Las relaciones que forman los niños y niñas en sus entornos de socialización son esenciales para el desarrollo integral, como lo indican, Hamre y Planta 2005; Mashburn 2008, citados por Perdómo et al (2020), quienes dicen que “las interacciones positivas que se establecen entre los educadores y los niños predicen logros en los procesos de alfabetización”. (párr. 12)

En conclusión los agentes educativos son todas las personas que se encuentran en los contextos de socialización de los niños y niñas, los cuales influyen directa o indirectamente con el proceso formativo por los roles que desarrolla, adicionalmente, son factores esenciales este proceso dado que el hecho de que los niños cuenten con relaciones afectivas de calidad, con personas que no permitan que los derechos sean vulnerados o por el contrario que estos sean reestablecidos, y el hecho de hacer parte contextos adecuados “promueven el desarrollo de habilidades en ellos [los niños], se potencializan de esta forma los recursos con los que los niños ya cuentan y con los que se defenderán en un futuro próximo” (Perdomo, et al, 2020, párr. 13).

### **Familia y Escuela**

En la vida de una persona existen dos tipos de socialización, la familia es el primer núcleo de socialización, pues es donde comienza la interacción de los niños y niñas con otras personas, en un entorno controlado y es en este medio en el cual comienza el desarrollo personal y social, además de ser esta la etapa donde la mayor parte de aprendizajes son interiorizados. La escuela, por ende, es el segundo entorno de socialización, en el cual los niños y niñas comparten espacios con otras personas como sus pares o los docentes, es decir, que es este espacio en el que empiezan a tener contacto con gente externa a su núcleo familiar, además de ser este el contexto donde se dan los aprendizajes formales. A partir de lo anterior es que autores como Domínguez (2010) resaltan enunciados sobre la relación entre la

escuela y familia, expresando que “La educación es un proceso muy largo que comienza siendo impartida por la familia y luego la escuela y se necesita de ambas partes para conseguir un pleno desarrollo educativo y personal del niño/a”. (p. 1)

Es por lo mencionado que ambos agentes deben tener una alianza estrecha, bidireccional y constructiva en la cual prime el diálogo, la comunicación asertiva, de ambas partes, además, deben reconocer, identificar y responsabilizarse de su rol y de sus funciones para generar así aprendizajes significativos, tanto formales como no formales, para esto, tanto la escuela como la familia se deben ver como aliados, que colaboren entre sí para cumplir con el único fin que es el desarrollo integral y el bienestar de los niños y niñas. Como lo menciona Domínguez (2010)

Es evidente que la educación de los niños/as de la sociedad debe ser responsabilidad compartida entre los padres y madres y los profesionales y se debe evitar antagonismos o discrepancias entre ambos para ello se puede usar la comunicación como forma de solucionar diferencias de ideas o pensamientos y apoyarse en los proyectos que se desarrollen y las tomas de decisiones. Con todo esto se demuestra que si un docente quiere educar debe contar con los padres. (p. 3)

Es a partir del desarrollo que se da en estos entornos, que se potencian habilidades y capacidades tanto personales como sociales, lo cual le permite a los niños y niñas establecer vínculos, diálogos con otras personas, conocer y entender normas sociales, valores, dándole la posibilidad de conocer el mundo social y cultural que lo rodea y que le da las para ser socialmente aceptado, involucrarse y participar en la comunidad y adaptarse a cualquier contexto y enfrentarse a cualquier situación que se le presente, dado que, la escuela y la familia son dos contextos de socialización responsables de la educación de los niños, “puesto que ambos tienen un objetivo común que es el del desarrollo global y armónico de los

niños/as y por tanto debe ser una tarea compartida; de manera que se facilite la consecución de este objetivo principal”. (Domínguez, 2010, p. 1)

De acuerdo con las palabras de Bronfenbrenner en el año 1987 recogidas en el documento llamado “*La relación familia – escuela y su repercusión en la autonomía y responsabilidad de los niños/as*” escrito por de León Sánchez (2011), el desarrollo se da a partir de contextos relacionados y son el contexto familiar y la escuela los más cercanos y esenciales escenarios para el desarrollo de los niños.

Desde hace ya un tiempo como lo mencionan García, et al (2007) “la educación se ha ido modificando entendiendo que las instituciones educativas no son los únicos espacios de información y formación, y es por eso que debe planificar su actividad en relación con los otros espacios y agentes en una concepción integradora” (p. 37)

En conclusión, el proceso educativo debe incluir el trabajo colaborativo y cooperativo entre la escuela y familia, siendo esta una relación vital para el adecuado proceso formativo de los niños y niñas, en el que ambas partes establezcan el objetivo que desean cumplir en cuanto al desarrollo de los estudiantes para que así ambos trabajen en pro del cumplimiento de ese propósito, para eso es indispensable que ambos reconozcan al otro agente como un aliado y establezcan una relación respetuosa en la cual prime la comunicación asertiva, la escucha activa, el reconocimiento de roles y responsabilidad para llevarlos a cabo. Es importante tener en cuenta que dependiendo de las necesidades del contexto, de las necesidades de los estudiantes y de los mismos agentes educativos los roles pueden variar, pero es indispensable que ante cualquier situación exista una alianza entre la familia y la escuela.

### **Estado del Arte**

Con la globalización, el desarrollo y evolución de los medios tecnológicos, han tenido un impacto significativo en los diferentes sectores de la sociedad, sin descartar el ámbito educativo, pues las TIC se han desarrollado un rol de estrategias y herramientas didácticas que son implementadas en las prácticas pedagógicas. Actualmente, con la coyuntura de la pandemia por el virus Covid-19, se incrementó su uso, dado que el confinamiento obligatorio preventivo dejó los entornos virtuales como el único medio por el cual se puede continuar con el proceso educativo. Esto ha implicado a las instituciones educativas tener una perspectiva más amplia sobre los efectos tanto positivos como negativos de la mediación tecnológica, adaptarse y replantearse rutas de acción y roles.

Lo anterior de acuerdo con lo mencionado por Sevillano y Rodríguez (2013) quienes señalan que:

Las tecnologías de la información y comunicación están transformando los ámbitos de la vida social, cambiando el mundo productivo, la cultura y las ideas de nuestra sociedad. Al mismo tiempo juegan un papel cada vez importante en la formación de estilos de vida; donde los valores y modelos son propuestos y consumidos por adultos, niños y jóvenes. (p. 76)

De igual forma sustenta que en ciertas tareas educativas la tecnología tanto para los docentes como para los estudiantes porque las tecnologías:

Permiten desarrollar ciertos puntos clave que nos permitirán contemplar al estudiante como coprotagonista de su aprendizaje: aumentando la motivación a la hora de despertar interés por aprender y comprender; permitiendo la inmediatez de transmisión y recepción de información y aportando una flexibilidad de ritmo y de tiempo de aprendizaje. (Sevillano y Rodríguez, 2013, p. 76)

Por tanto, los artículos que serán mencionados tienen estrecha relación con el proyecto, dado que, ambos se enfocan al ámbito virtual de la educación, uno hace evidente la

importancia de la alfabetización digital de los docentes para poder realizar una ejecución adecuada en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y además, evidencian la posibilidad de ejecutar proyectos de aula en aulas virtuales por medio del uso de las TIC.

La investigación de Sevillano y Rodríguez, 2013, llamada “*Integración de tecnologías de la información y comunicación en educación infantil en Navarra (Spain)*” se centró en obtener la opinión de los docentes de Educación Infantil de Navarra sobre la integración de las tecnologías en su aula, identificar el uso que se les daba y las dificultades que se presentaban, por medio de un método y diseño cuantitativo descriptivo, con una muestra de 351 docentes, para la recolección de los datos se implementó un cuestionario con 53 preguntas cerradas, abiertas y con escala Likert y otra parte se centró en las dificultades percibidas en la integración de las tecnologías. Entre los resultados obtenidos se encuentra el hecho de que son los docentes quienes deben integrar las TIC, una necesidad de capacitación, de equipamiento, dado que este medio representó motivación y flexibilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje, adicionalmente, llegaron a la siguiente conclusión: “La alfabetización tecnológica e informática es una realidad y una exigencia para la etapa de Educación Infantil”. (p. 84)

De acuerdo con la investigación realizada por Escorcía y Jaimes de Triviño (2015), llamada “*Tendencias de uso de las TIC en el contexto escolar a partir de las experiencias de los docentes*”, en el año 2000 en Colombia se creó el programa llamado Computadores para Educar, creado por el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC) y el Ministerio de Educación, buscando contribuir al mejoramiento de la calidad educativa.

Su investigación se centró en identificar los usos de las tecnologías en las experiencias de los docentes del programa mencionado anteriormente caracterizándolo en los proyectos de aula presentados en los eventos de Educa digital por las instituciones beneficiarias. Su metodología es cualitativo documental, su muestra fueron 138 proyectos de aula desarrollados

por docentes. A raíz de esto surge como conclusión el hecho de que la alfabetización digital debe impactar en todos los escenarios de formación de la persona, mayor exploración del uso de tecnologías en grados media básica y secundaria, adicionalmente:

En la apropiación de las TIC se evidenció el interés por mantener los proyectos de aula en el área académica y de trascender en otras áreas de formación del estudiante, (...) A partir del trabajo realizado por el docente en estos proyectos, se observó que su capacidad para promover el empleo de las TIC a partir de su formación le permitió dar un uso pedagógico, incentivando nuevas estrategias didácticas para la formación integral del estudiante. Estos resultados se evidencian en el uso de las herramientas que utilizan para socializar el conocimiento en cada uno de los niveles de integración. (párr. 65)

Y por último, demuestra como la educación tradicional se vio influenciada por las TIC, haciendo que los docentes promovieran nuevas formas de aprendizaje.

### **Plan de acción**

La Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas, a partir de la coyuntura que se está presentando en el año 2020, con la aparición del virus COVID-19 y el aislamiento preventivo obligatorio, el cual impidió continuar con el proceso educativo con la modalidad presencial, creó un programa llamado *Escuela en casa con aciertos*, el cual incluye su modalidad de trabajo siendo esta los proyectos de aula, pero con un cambio dado que se lleva a cabo de forma virtual remota, lo cual ha generado un cambio en los roles de los agentes educativos, en el que los docentes son guías de los cuidadores quienes se han convertido en “profesores” de sus hijos, pues los docentes envían los recursos y les explican a los cuidadores lo que deben realizar con ellos y son los cuidadores quienes los llevan a cabo.

Con lo mencionado anteriormente, son las docentes del grado transición quienes crean

un proyecto de aula llamado Tejiendo sueños y saberes juntos, con el cual puedan apoyar, partiendo de las necesidades que les presentaba a los agentes educativos y a los estudiantes el trabajo virtual; resaltando la importancia del trabajo mancomunado entre familia y escuela, con el objetivo de guiar y apoyar al cuidador para que sea profesor en casa y pueda aportar directamente al proceso formativo del estudiante y continuar con una educación de calidad para los niños y niñas del grado transición con edades entre los 5 y 6 años, pues son ambos agentes los encargados del desarrollo integral siendo este su objetivo común, dado que ambos tienen responsabilidad en el aprendizaje de los niños y niñas (Domínguez, 2010)

Esto a su vez es un reflejo del compromiso de la Institución Educativa con la responsabilidad social que tienen, es por tanto, que para darle visibilidad al proyecto se está trabajando con la modalidad planteada por el programa Design for Change.

Es a partir de lo anterior que surgen las funciones de la pasante, quien ingresa al grupo de trabajo del proyecto cuando este ya se ha diseñado y está en su fase de implementación, fase en la cual asumió las siguientes funciones: a) Investigar y relacionar constructos teóricos que apoyen y refuercen el proyecto, b) Consolidar el documento final, c) Proponer nuevas ideas para desarrollar en el proyecto, d) Recolectar las evidencias que arroje el proyecto y e) Presentarlas en una página web y en la red social llamada Instagram, las cuales serán creadas por la pasante, para darle visibilidad al mismo.

Para dar cumplimiento con las anteriores funciones, se creó un plan de acción (ver tabla 8), evidenciando la ruta de acción para el desarrollo del trabajo de la pasantía, en el cual se plantearon las fases del trabajo que corresponden a los objetivos y de los cuales a su vez se desligan las funciones y a las cuales se vinculan las acciones realizadas para cada una con los respectivos procedimientos, los métodos o técnicas que se emplearon, los recursos que se usaron (medios, materiales e instrumentos), los productos que se obtuvieron. Adicionalmente,

se propone un cronograma (ver apéndice A), en el cual se especifican los tiempos de ejecución y las acciones realizadas.

**Tabla 8.**

*Plan de Acción.* Fuente: Producción propia.

F A S E S	OBJETIVO	FUNCIONES	ACCIONES REALIZADAS	MÉTODOS O TÉCNICAS IMPLEMENTADAS	RECURSOS	PRODUCTOS
F A S E 1 C O N T E X T U A L I Z A C I Ó N	Indagar y analizar los componentes básicos que se emplearon para el diseño del proyecto, por medio de la revisión documental para informarse del tema y así poder aportar al mismo.	Indagación y análisis del contexto de la Institución.  Indagación de la metodología <i>Design for Change</i>  Contextualización del diseño del proyecto “ <i>Tejiendo sueños y saberes juntos</i> ”	- Se realiza una revisión de la página web de la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas.  - Se lleva a cabo una investigación sobre la metodología <i>Design for Change</i> con sus cuatro pasos: a) Siente, b) Imagina, c) Haz y d) Comparte  - Se realiza una revisión de los documentos de adelantos en los cuales se plantea el diseño del proyecto enviados al programa <i>Design for Change</i>	Revisión bibliográfica de la página web de la Institución Educativa, de la página web de la metodología del programa Design for Change y documentos realizados por las docentes sobre el diseño del proyecto Tejiendo sueños y saberes juntos.	- Computador  - Programa Microsoft Office Word  - Internet  - Documentos de adelantos de la consolidación del proyecto	Se empleó la información obtenida de la Institución Educativa para la realización de la justificación del informe de pasantía y la consolidación del proyecto de aula.  De igual forma en la justificación del informe de pasantía se incluyó información obtenida de la metodología Design for Change, y esta misma se empleó para el diseño del proyecto.  La revisión de los documentos en los cuales se planteó el diseño del proyecto se empleó para tener total conocimiento del proyecto que diseñaron las docentes, adicionalmente son la base de la consolidación del

- Se realizó un documento con propuesta y preguntas del proyectos (ver apéndice B) documento final del proyecto.

F A S E 2 E J E C U C I Ó N	Generar una propuesta de cierre para el proyecto de aula implementando la metodología del programa Design for Change para el desarrollo de habilidades de los niños por medio de la participación activa.	Alimentar con nuevas ideas el proyecto de aula Consolidación del documento con la fundamentación teórica que sustenta el proyecto	-	Plantear y proponer un cierre para el proyecto que les permita a los niños la participación activa. (ver apéndice C)	Revisión teórica y bibliográfica de las temáticas que componen el proyecto	-	Computador Programa Microsoft Office Word Internet	Se empleó la información obtenida para la consolidación del documento final del proyecto y adicionalmente, cierta información obtenida de las temáticas que sustentan el proyecto se destinaron también al marco referencial del informe de pasantía.
			-	Estructuración y definición de las temáticas que componen el proyecto de aula (ver apéndice D)				
			-	Revisión teórica de las temáticas que componen el proyecto de aula				

Investigar y consolidar un documento con la fundamentación teórica que sustente el proyecto de aula para darle validez al proyecto.

- Consolidación del documento de fundamentación teórica (ver apéndice E)

<b>F A S E 3 P R O D U C T O S</b>	Consolidar el documento final del proyecto de aula para presentarlo al concurso del programa Design for Change para darle visibilidad al proyecto y	Consolidación del documento final del proyecto  Recolectar las evidencias que arroje el proyecto  Presentarlas en una página web y en la red social llamada	- Consolidación del documento final del proyecto a partir de los parámetros del programa Design for Change (ver apéndice F)  - Se recolectarán evidencias de la implementación del proyecto de aula, siendo estos, videos y fotos de las	Material audiovisual como evidencia obtenida de la implementación del proyecto	- Computador  - Internet  - Programa Microsoft Office Word  - Gmail Drive (Google)  - Programa Wix para la	Página web y cuenta de la red social Instagram en las cuales se plasmarán las evidencias audiovisuales recolectadas para darle visibilidad al proyecto.

reconocimiento al colegio.	Instagram, las cuales serán creadas por la pasante, para darle visibilidad al mismo	actividades llevadas a cabo.	creación de páginas web
Realizar el diseño de la página web y de la red social, para recolectar y exponer las evidencias mostrando el proceso y los resultados del proyecto de aula para que los agentes educativos puedan recurrir a ellas.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Postulación del Proyecto en plataforma de Design for Change (ver apéndice G)</li> <li>3.1 Video para postular el proyecto (ver apéndice H)</li> <li>- Posterior a la recolección de las evidencias estas se presentarán en una página web (ver apéndice I) y en la red social Instagram (ver apéndice J) creadas únicamente para darle visibilidad al</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Red social Instagram</li> </ul>

desarrollo del  
proyecto Tejiendo  
sueños y saberes  
juntos diseñado e  
implementado por  
la Institución  
Educativa.

## Resultados

Los resultados obtenidos surgieron a partir de las acciones ejecutadas para cumplir con el objetivo general bajo el cual se de acción, que consiste en, favorecer el desarrollo del proyecto de aula virtual *Tejiendo sueños y saberes juntos* que implementa la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas en el grado preescolar, con el fin de promover la participación de los agentes educativos que rodean a los niños y niñas en su proceso educativo.

Esas acciones ejecutadas se llevaron de acuerdo con los objetivos específicos, los cuales se dividieron en las tres fases (*Contextualización, Ejecución y Productos*), de los que se plantearon las funciones que la pasante llevaría a cabo durante el desarrollo del proyecto.

Por tanto, para hacer el reporte de los resultados del trabajo llevado a cabo se dividirá en las tres fases *Contextualización, Ejecución y Productos*, en los cuales se evidenciará el impacto que se tuvo en cada una de las acciones ejecutadas, si los objetivos fueron alcanzados y las variables que impactaron o influyeron durante la ejecución.

La primera fase *contextualización* es la principal función y la base para el desarrollo de las demás actividades y acciones, se dio para dar cumplimiento al primer objetivo específico, el cual es profundizar en los aspectos generales que los docentes buscaban incluir en el desarrollo del proyecto de aula y la relación con metodología planteada por el programa Design for Change para tener fundamentos y conocer la base del proyecto, para esto fue necesario en primer lugar, llevar a cabo una revisión de la página web de la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas, para conocer el contexto de la institución y tener en cuenta los elementos del PEI (Proyecto Educativo Institucional) porque se relaciona directamente con el desarrollo del proyecto, adicionalmente, en segundo lugar, se llevó a cabo una investigación exhaustiva sobre la metodología *Design for Change* de las cartillas

que recibieron las docentes, de la página web, de los videos del canal en YouTube y de la participación en dos sesiones de la capacitación y, por último, se realizó una revisión de los documentos con adelantos entregados por las docentes a la fundación Terpel en los cuales se plantea el diseño del proyecto enviados al programa *Design for Change*.

Esta primera fase implicó la recolección de documentos de las diferentes fuentes para ser revisados y así la pasante pudiera tener claridad de los conceptos básicos del proyecto de aula que las docentes de transición de la Institución estaban llevando a cabo para que así la pasante pudiera favorecer la gestión de otros elementos en el desarrollo del proyecto.

Estuvo planeada para ser realizada en la primera parte del trabajo, pero, por el contrario esta se desarrolló a lo largo de la pasantía porque a medida que se iba avanzando en el desarrollo de otras actividades surgían nuevas fuentes o referentes que debían ser investigados o nuevos documentos existentes pero que no habían sido suministrados y que debían ser investigados y revisados para dar cumplimiento con las funciones por parte de la practicante.

Al principio del desarrollo de esta fase la pasante para corroborar la información redactó un documento con preguntas y propuestas del proyecto (ver apéndice B) que le permitieran aclarar la información y conocer la perspectiva de la Tutora y docente líder del proyecto (misma persona) por lo que se concertó una reunión por la aplicación GoogleMeet para su socialización, durante el desarrollo de esta fase la decisión que se tomó entre la tutora y la pasante fue establecer una comunicación abierta por medio de la aplicación WhatsApp, para así facilitar y agilizar el proceso.

Finalmente, de acuerdo con lo que la pasante iba investigando y revisando se realizó la justificación del informe de pasantía y las demás actividades que la misma debía suministrar a la Institución Educativa para un adecuado desarrollo del proyecto y bajo los parámetros requeridos para el concurso de *Disign for Change*. Por tanto, la fase uno y el objetivo específico correspondiente se cumplieron en un 100% por la pasante.

La segunda fase *ejecución*, como se mencionó anteriormente surge de la primera fase y se generó para dar cumplimiento con el segundo y tercer objetivo específico los cuales son Investigar y consolidar un documento con la fundamentación teórica, a partir de una revisión bibliográfica que sustente el proyecto de aula para darle validez al proyecto y Generar una propuesta de cierre para el proyecto de aula implementando la metodología del programa Design for Change para el desarrollo de habilidades de los niños por medio de la participación activa, respectivamente.

De los cuales surgen las funciones de:

- 1- Alimentar con nuevas ideas el proyecto de aula: para dar cumplimiento a esta función lo que realizó la pasante fue la redacción de un documento con una propuesta de cierre para el proyecto para que los estudiantes tuvieran una mayor participación y fueran líderes en sus hogares y comunidades para la solución de problemas, el cual la pasante socializó con la tutora y líder del proyecto y otra docente involucrada.
- 2- Consolidación del documento con la fundamentación teórica que sustenta el proyecto: para dar cumplimiento a esta función se plantearon tres acciones, en primer lugar se realizó la estructuración del documento y planteamiento de las temáticas que son el componente básico el proyecto de aula, en segundo lugar se llevó a cabo una revisión teórica de las temáticas que planteadas y así por último, consolidar del documento final con la fundamentación teórica.

Esto se puede evidenciar en los anexos, por tanto, la fase dos y los objetivos específicos correspondientes se cumplieron en un 100%.

La tercera y última fase *productos*, al igual que la fase anterior surge de la primera fase y se generó para dar cumplimiento con el cuarto y quinto objetivo específico los cuales son Consolidar el documento final del proyecto de aula para presentarlo al concurso del programa Design for Change para darle visibilidad al proyecto y reconocimiento a la institución, realizar el diseño de la página web y de la red social, para recolectar y exponer las evidencias mostrando el proceso y los resultados del proyecto de aula para que los agentes educativos puedan recurrir a ellas, respectivamente.

De los cuales surgen las siguientes funciones:

- Consolidación del documento final del proyecto a partir de la identificación de las necesidades, la fundamentación teórica y la metodología del programa Design for Change: para dar cumplimiento a esta función la fundación Terpel envió un documento que mostraba el proceso que se debía llevar a cabo para inscribir el proyecto en el concurso, en una reunión por Google Meet con la tutora y líder del proyecto y otra docente involucrada se inició el proceso de revisión del documento y de discriminación de la información.
- Se recolectarán evidencias de la implementación del proyecto de aula, siendo estos, videos y fotos de las actividades llevadas a cabo: para dar cumplimiento a esta función la pasante le solicitó a la tutora y docente líder del proyecto que le otorgara acceso a la plataforma de Drive donde se encontraban las evidencias audiovisuales y llevar así el proceso de selección de acuerdo con los permisos de la Institución para manipulación de ese contenido y la posibles restricciones en la publicación.
- Postulación del Proyecto en plataforma de Design for Change: Para dar cumplimiento a esta función fue necesario el cumplimiento de las dos anteriores, dado que, con la primera ya se había seleccionado la información que se iba a plasmar y de igual forma escoger la información pertinente para el video que debía estar en la y la segunda permitió la realización del video y dio la posibilidad de subir evidencias del proyecto en la plataforma.
- Posterior a la recolección de las evidencias estas se presentarán en una página web y en la red social Instagram creadas únicamente para darle visibilidad al desarrollo del proyecto Tejiendo sueños y saberes juntos diseñado e implementado por la Institución Educativa: para el cumplimiento de esta función se usó el correo creado para el proyecto para la creación de la plataforma Instagram y para hacer uso de la plataforma Wix para la creación de la página web, la cual está dividida en siete pestañas, las cuales se explicarán a continuación.
  - a) Inicio: se encuentra el logo del proyecto, los escudos de la universidad de La Sabana y de la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas de Chía, una cita de Oscar Wilde referente a los niños felices y seis imágenes de evidencias del proyecto.
  - b) Nosotros: se encuentran las cinco participantes de la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas, se encuentra la pasante Valentina Medina en el grado transición 3 y la pasante y practicante Valentina Mojica, ambas

estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad de La Sabana.

- c) Contexto: explica el surgimiento del proyecto de aula virtual para el curso transición en época de pandemia en el año 2020.
- d) Nuestros programas: esta pestaña evidencia el objetivo del proyecto de aula y explica en qué consiste el programa *Escuela en casa con aciertos* en el cual se basó el proyecto.

En una extensión de esta pestaña se encuentra la llamada Ejes temáticos del proyecto: esta pestaña muestra cuales son los tres ejes temáticos trabajados en el proyecto, cada uno con la explicación de los aprendizajes que se esperan para los estudiantes y algunas fotografías como evidencias de su desarrollo.

- e) Proyecto de aula: esta pestaña en primera instancia muestra el propósito y los pasos de la metodología del programa Design for Change, en segunda instancia muestra cómo se implementó esa metodología en el proyecto de aula.
- f) Resultados: esta pestaña muestra los resultados del proyecto, en primera instancia de encuentra las respuestas de la encuesta que las docentes de preescolar le realizaron para los padres y cuidadores sobre la implementación del proyecto, en segunda instancia se encuentra el impacto que tuvo el proyecto en los niños y niñas y en los agentes educativos y por último, se encuentran los beneficios del proyecto para los niños y niñas, padres y docentes.
- g) Evidencias: en esta pestaña se encuentran más imágenes de las evidencias que se encuentran en una carpeta de Drive, el video usado para postular el proyecto en el concurso y por último se encuentra un código QR que se puede escanear y que tiene enlace directo con el canal de YouTube en el cual se encuentran todos los videos tanto del proyecto como de la Institución Educativa.

Esto se puede evidenciar en los anexos, por tanto, la fase tres y los objetivos específicos correspondientes se cumplieron en un 100%. Lo cual implica que en las tres fases se desarrollaron todas las funciones, y por ende, los objetivos específicos y el general.



**Figura 1.** Cumplimiento de funciones. Fuente: Producción propia.

**Tabla 9.**

*Relación Objetivos, Funciones, Actividades y Cumplimiento.* Fuente: Producción propia.

<b>Fases</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Funciones</b>	<b>Actividades</b>	<b>Cumplimiento</b>
<b>Contextualización</b>	Indagar y analizar los componentes básicos que se emplearon para el diseño del proyecto, por medio de la revisión documental para informarse del tema y así poder aportar al mismo.	Indagación y análisis del contexto de la Institución.  Indagación de la metodología <i>Design for Change</i>  Contextualización del diseño del proyecto <i>“Tejiendo sueños y saberes juntos”</i>	- Se realiza una revisión de la página web de la Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas.  - Se lleva a cabo una investigación sobre la metodología <i>Design for Change</i> con sus cuatro pasos: a) Siente, b) Imagina, c) Haz y d) Comparte  - Se realiza una revisión de los documentos de adelantos en los cuales se plantea el	100%

diseño del proyecto  
 enviados al  
 programa *Design for  
 Change*  
 - Se realizó un  
 documento con  
 propuesta y  
 preguntas del  
 proyectos

Generar una propuesta  
 de cierre para el  
 proyecto de aula  
 implementando la  
 metodología del  
 programa Design for  
 Change para el  
 desarrollo de  
 habilidades de los niños  
 por medio de la  
 participación activa.

Alimentar con nuevas  
 ideas el proyecto de aula  
 Consolidación del  
 documento con la  
 fundamentación teórica  
 que sustenta el proyecto

- Plantear y proponer  
 un cierre para el  
 proyecto que les  
 permita a los niños  
 la participación  
 activa.  
 - Estructuración y  
 definición de las  
 temáticas que  
 componen el  
 proyecto de aula

**Ejecución**

100%

Investigar y consolidar un documento con la fundamentación teórica que sustente el proyecto de aula para darle validez al proyecto.

- Revisión teórica de las temáticas que componen el proyecto de aula
- Consolidación del documento de fundamentación teórica

Consolidar el documento final del proyecto de aula para presentarlo al concurso del programa Design for Change para darle visibilidad al proyecto y reconocimiento al colegio.

Consolidación del documento final del proyecto  
 Recolectar las evidencias que arroje el proyecto  
 Presentarlas en una página web y en la red social llamada Instagram, las cuales serán creadas por la

- Consolidación del documento final del proyecto a partir de los parámetros del programa Design for Change
- Se recolectarán evidencias de la implementación del proyecto de aula, siendo estos, videos y fotos de las

**Productos**

100%

exponer las evidencias mostrando el proceso y los resultados del proyecto de aula para que los agentes educativos puedan recurrir a ellas.

pasante, para darle visibilidad al mismo

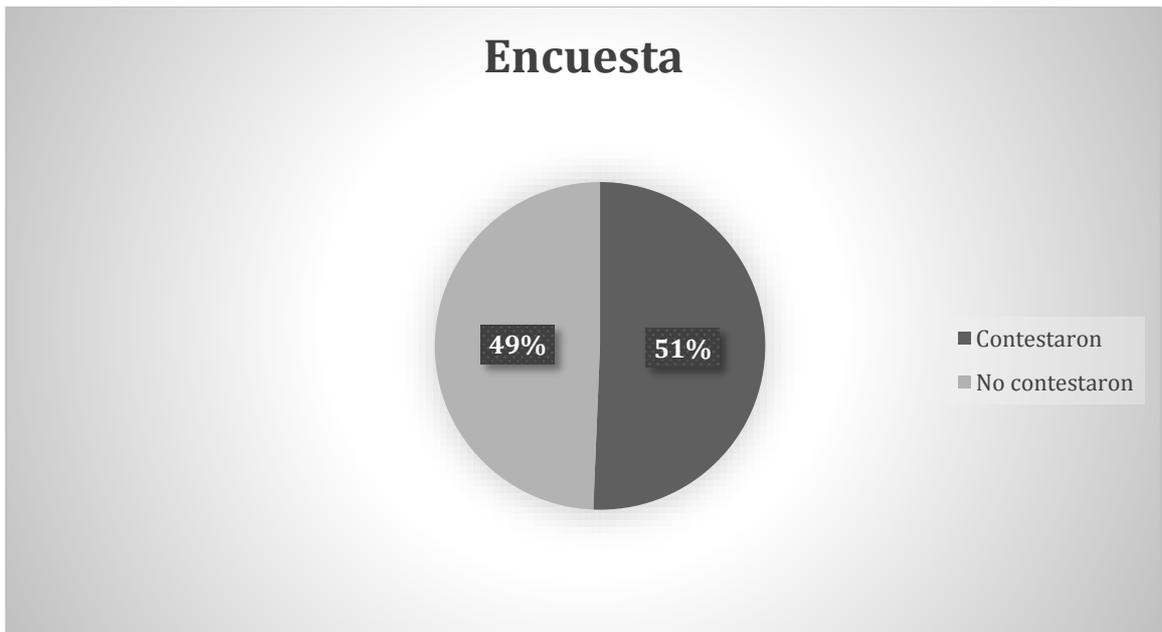
actividades llevadas a cabo.

- Postulación del Proyecto en plataforma de Design for Change
- 3.1 Video para postular el proyecto
- Posterior a la recolección de las evidencias estas se presentarán en una página web y en la red social Instagram creadas únicamente para darle visibilidad al desarrollo del proyecto Tejiendo sueños y saberes juntos diseñado e

implementado por la  
Institución  
Educativa.

En cuanto al cumplimiento del objetivo del proyecto como tal, las docentes de la institución que integraban el proyecto, junto con la pasante, diseñaron e implementaron una encuesta (ver apéndice K) con preguntas para respuestas dicotómicas de si/no y con escala Likert, implementada a los padres de los estudiantes, con la cual se buscaba evidenciar: a) Si el proyecto había movilizó la motivación de los estudiantes para un aprendizaje feliz, b) Los temas tratados fueron del interés de los niños y niñas, c) El conocer el cronograma de actividades le permitió a los padres organizar el tiempo para dedicarle al aprendizaje de los niños y niñas, d) Hubo participación activa por parte de los padres como agente primordial en el desarrollo de actividades, e) En qué medida el desarrollo de las actividades le permitieron a los estudiantes un acercamiento real al mundo que los rodea, f) Las actividades desarrolladas permitieron reconocer al estudiante como un miembro importante y activo en la familia, g) Reconoció y se concientizó que el niño aprende del ejemplo de sus familiares, h) Si los padres sabían que lo más importante del desarrollo en la actividad, es la motivación que tiene el niño para un aprendizaje feliz, i) Identificar cuáles de los temas desarrollados en el proyecto "Tejiendo sueños y saberes Juntos" fueron de mayor interés para sus hijos, j) Si el padre identificó que el progreso en la formación integral del estudiante: social y cognitivo depende de la calidad del tiempo que le dedica a sus hijo, k) Los esfuerzo de los padres, el apoyo de la profesoras y el interés del niño evidenciaron avances en su aprendizaje, dadas las circunstancias, y l) Qué tema les gustaría a los padres que se desarrollara en el siguiente proyecto de aula.

La encuesta se difundió a 83 padres de los estudiantes de los tres cursos de transición, las respuestas de esta encuesta registran 42 y 41 respuestas, teniendo un impacto del 50,6% aproximadamente contra un 49,3% que no respondió.

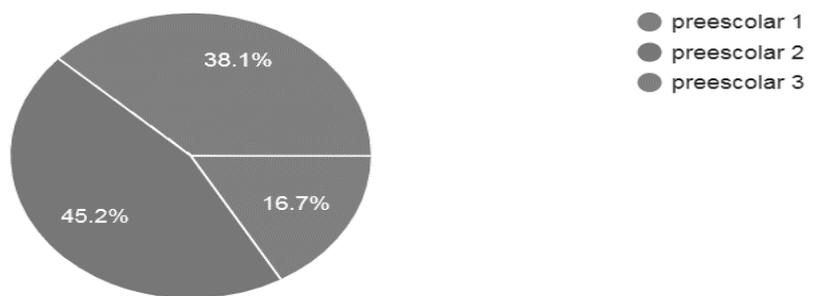


**Figura 2.** Respuesta general a encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

Las respuestas de la encuesta se dieron de la siguiente manera:

1. ¿A qué grado de preescolar pertenece su hijo?

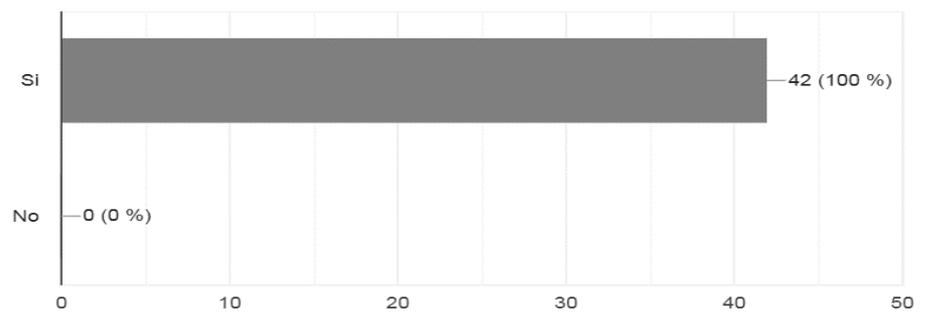
42 respuestas



**Figura 3.** Primera respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

2. ¿El proyecto de aula permitió la motivación para la felicidad en el aprendizaje de su hijo?

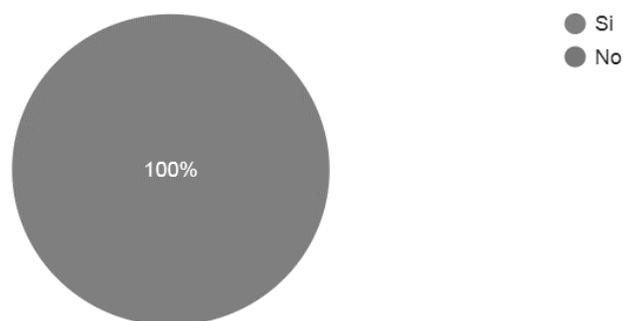
42 respuestas



**Figura 4.** Segunda respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

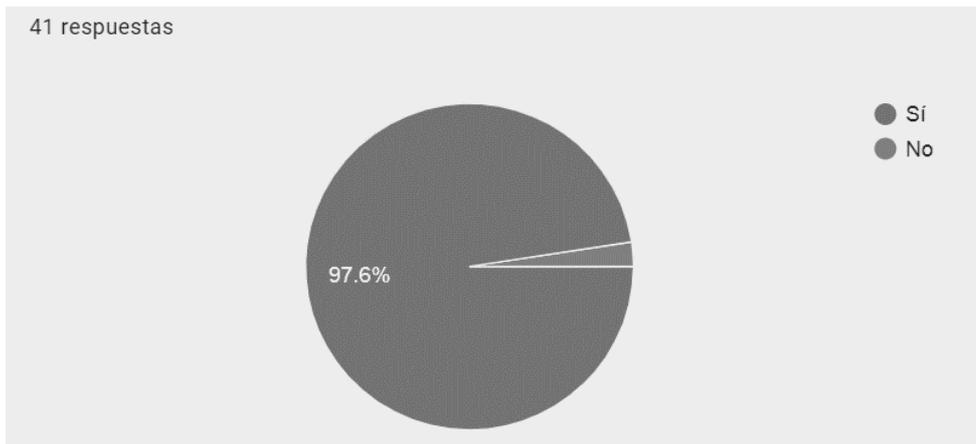
3. ¿Los temas tratados en el proyecto fueron del interés de su hijo?

42 respuestas



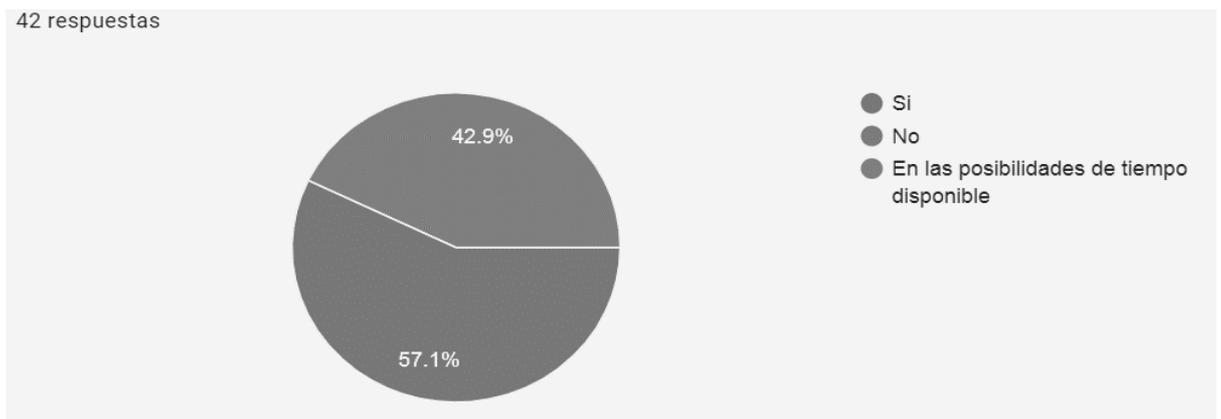
**Figura 5.** Tercera respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

4. ¿Conocer el cronograma de las actividades le permitió organizar mejor el tiempo dedicado al aprendizaje de su hijo?



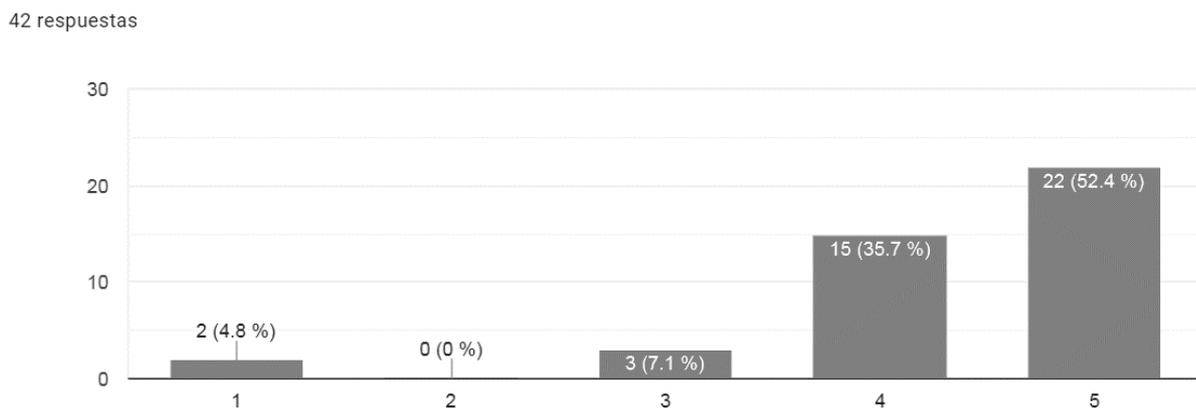
**Figura 6.** Cuarta respuesta de la encuesta. Fuente: Equipo docente de preescolar y pasante.

- Como agente primordial del contexto de su hijo ¿participó activamente en el desarrollo de las actividades?



**Figura 7.** Quinta respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

- ¿Las actividades desarrolladas durante el proyecto permitieron un acercamiento real del estudiante al mundo que lo rodea?

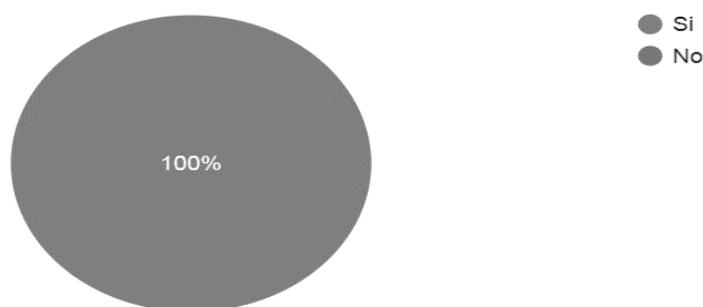


**Figura 8.** Sexta respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

Esta gráfica representa la respuesta dada por 42 padres de los estudiantes de preescolar (transición 1, 2 y 3), es una escala Likert para medir la opinión de los padres en cuanto a si el proyecto permite un acercamiento del estudiante al mundo real, esta encuesta maneja 5 niveles, en el que 1 es algunas veces y 5 siempre, dado que el nivel siempre (5) fue el nivel que más respuestas con 22 personas el rango máximo de la gráfica es de 30 personas, adicionalmente, esta gráfica incluye en cada barra la cantidad de personas que respondieron y el respectivo porcentaje.

7. ¿Las actividades desarrolladas permitieron reconocer al estudiante como un miembro importante y activo en la familia?

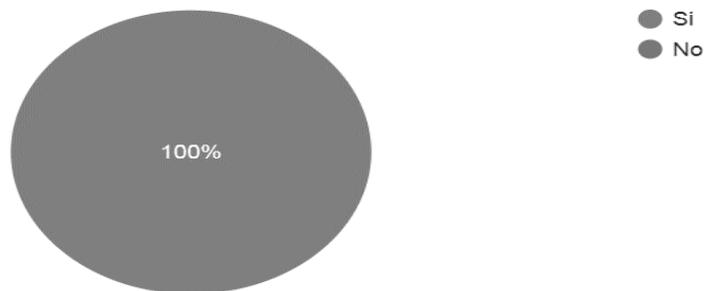
42 respuestas



**Figura 9.** Séptima respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

8. ¿Es consiente que el niño aprende del ejemplo de sus familiares?

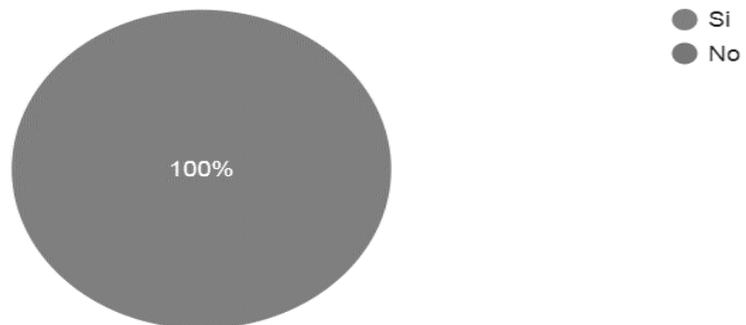
42 respuestas



**Figura 10.** Octava respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

9. ¿Sabe usted que lo más importante del desarrollo en la actividad, es la motivación que tiene el niño para un aprendizaje feliz?

42 respuestas



**Figura 11.** Novena respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

10. ¿Cuáles de los temas desarrollados en el proyecto "Tejiendo sueños y saberes Juntos" fue de mayor interés para su hijo?

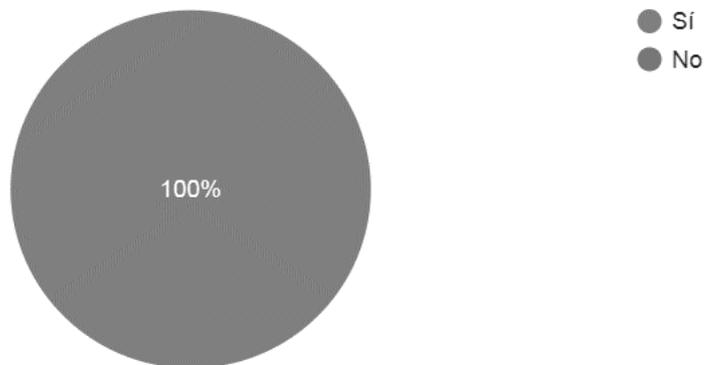
42 respuestas



**Figura 12.** Décima respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

11. ¿Identificó usted que el progreso en la formación integral del estudiante: social y cognitivo depende de la calidad del tiempo que le dedica a sus hijo?

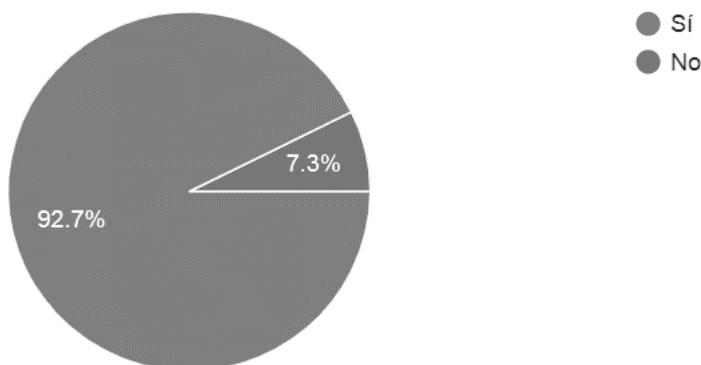
41 respuestas



**Figura 13.** Undécima respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

12. Dadas las circunstancias actuales en la educación, ¿considera que el esfuerzo de los padres, el apoyo de las profesoras y el interés del niño evidenciaron avances en su aprendizaje?

41 respuestas



**Figura 14.** Duodécima respuesta de la encuesta. Fuente: Encuesta elaborada por equipo docente de preescolar y pasante.

En conclusión, esta encuesta aunque fue respondida por la mitad de los padres, permite dar evidencia del reconocimiento de los agentes educativos en cuanto a que deben involucrarse en el proceso formativo y académico de los niños, adicionalmente, se evidenciaron los temas que motivaron el aprendizaje feliz de los estudiantes.

Adicionalmente, permite evidenciar la forma de trabajo que se llevó a cabo y cómo los elementos expuestos en el marco referencial se relacionan, dado que, los temas desarrollados del proyecto se llevaron a cabo por el interés de los niños y niñas, adaptados al currículo, a los derechos básicos del aprendizaje y al PEI de la Institución, todo esto llevado a cabo por medio de aulas virtuales, donde lo primordial no es solo el uso de la tecnología, sino, que los docentes aprendan y desarrollen habilidades para usarlas y compartan esa alfabetización con los estudiantes, es imperativo conocer los contextos, los tiempos, los objetivos de enseñanza para así poder generar un ambiente de aprendizaje y elegir los materiales adecuados para llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, hace evidente el reconocimiento por parte de los padres de la necesidad de que se involucren en los procesos educativos de sus hijos(as).

El sustento teórico permite que el proyecto y todo lo realizado se materialice y se haga tangible; la teoría nace de la documentación, de la sistematización de experiencias de lo vivido en el desarrollo de las prácticas pedagógicas, de la indagación, análisis y reflexión, la sistematización de experiencias hace referencia a “una condición para transformar la práctica consiste en extrañarse del quehacer cotidiano, distanciarse de la acción, tomarla como objeto de análisis. Esto implica registrarla, objetivarla -para poder describirla-, comprenderla, cuestionarla y teorizarla” (Roa, et al. 2015. p. 12).

Por último, a continuación se establecen los impactos y beneficios que obtuvieron los padres, docentes y estudiantes, de acuerdo con los diálogos establecidos por la pasante con la tutora y líder del proyecto, siendo estos los siguientes:

### **Impactos del Proyecto**

- Permanencia de los estudiantes
- Estrategias utilizadas en el desarrollo de las actividades
- Padres y familiares involucrados en el desarrollo de las actividades
- Motivación para aprendizaje feliz
- Progreso en formación social – afectiva y cognitiva de los niños

### **Beneficios**

**Beneficios para padres.** Reconocimiento de la importancia de su intervención en el proceso formativo y educativo.

**Beneficios para docentes.** Solución de problemas, Proyectar soluciones, Aprendizaje en uso de recursos tecnológicos e implementación.

**Beneficios para estudiantes.** Solución de problemas, Proyectar soluciones, Aprendizaje en uso de recursos tecnológicos e implementación, Aprendizaje feliz desde el

amor, Aprendizaje por medio del juego como recurso didáctico que permite recrear situaciones cotidianas y reales de sus contextos.

### **Conclusiones y Recomendaciones**

La relación entre resultados, funciones y objetivos radica en el cumplimiento del objetivo general planteado en el informe de pasantía y, de acuerdo con lo que se encuentra planteado anteriormente en los resultados y su relación con los anexos, se da evidencia de que los objetivos propuestos dentro del presente trabajo de pasantía, las funciones, las acciones y actividades para cada objetivo específico se cumplieron en un 100%, lo cual implica que el objetivo general se cumplió a cabalidad.

A lo largo del segundo semestre del año 2020 para la población Colombiana la educación se llevó a cabo por medio de la modalidad virtual remota, lo cual implicaba que tanto los docentes desarrollaran habilidades y competencias para el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, le enseñaran a los estudiantes y dispusieran de las mismas al servicio de la educación como lo dice el Ministerio de educación, (s.f) y lo exponen García, Ruiz y Domínguez (2007), de igual forma esta nueva modalidad para el desarrollo de procesos de aprendizaje y enseñanza requieren una participación activa por parte del estudiante, mayor autonomía y nuevas estructuras de formación (García, et al, 2007; Alfonso, 2003; Conde, 2016), la pasante, bajo este mismo modelo desarrolló su pasantía y cada una de las funciones que desempeñó fueron específicas para poder gestionar el proyecto de aula que se implementó en la Institución Educativa en los parámetros de la educación virtual.

Por esta razón, igualmente, el proceso de contextualización fue esencial, al ser una situación nueva y diferente la que se estaba viviendo requería tener claridad en los conceptos básicos para el adecuado desarrollo del proyecto, es decir, que este cumpliera con las características de la educación virtual, de los proyectos de aula, los hitos de desarrollo de la

primera infancia y los ambientes de aprendizaje, lo cual implicaba para la pasante salir de su zona de confort, pensar soluciones, tomar decisiones, arriesgarse y actuar, es decir, vivir la experiencia y aprender de la novedad de las situaciones, tanto por la coyuntura como por la situación de un escenario laboral en el cual poco se había desempeñado anteriormente. Pero como se encuentra en el documento de la UNICEF del 2017 llamado Orientación programática de UNICEF para el desarrollo de los niños y niñas en la primera infancia, el desarrollo es una consecuencia de la interacción con el entorno y se da a partir de la consecución de habilidades y capacidades, adicionalmente, responde a lo planteado por Bases Curriculares para la Educación Inicial (2017) en el que definen desarrollo y aprendizaje como “procesos interdependientes que toman forma gracias a la interacción dinámica entre biología (...) y la experiencia de los niños y niñas en sus interacciones con otras personas y con los entornos sociales y culturales a los que pertenecen” (p.30), aunque este texto hace referencia a los niños y niñas es una definición que es posible aplicar a cualquier ser humano sin importar la edad.

Todo el proceso de pasantía se realizó con el fin de favorecer la gestión de un proyecto que implicara una educación de calidad, dando flexibilidad al currículo destinado a la población a la cual iba dirigido el proyecto, siendo esta la primera infancia, específicamente los niños de preescolar con edades entre los 5 y 6 años, dado que como se establece en el artículo 29 de la Ley 1098 de 2006, esta población se encuentra en el rango de edad en el que se establecen las bases para el desarrollo de las dimensiones del ser humano por eso el grupo de docentes que diseñaron el proyecto vieron lo esencial el trabajo por proyectos ya que los temas al ser escogidos de acuerdo a los intereses de los niños y niñas su motivación para aprender era mayor.

Una de las funciones desarrollada que más relación tiene con el marco referencial expuesto anteriormente es la propuesta de cierre del proyecto, dado que, con este se buscaba

evidenciar la influencia que habían tenido los agentes educativos en los estudiantes, dado que estos actores influyen directo o indirectamente en el proceso formativo, ayudan a satisfacer necesidades, a potenciar el desarrollo y contribuyen en el “andamiaje educativo” (Ministerio de Educación, 2020 & García, et al, 2018), asimismo, se pretendía evidenciar el progreso en cuanto a las dimensiones cognitivas y sociales, relacionándose con los hitos de desarrollo como solución de problemas, liderazgo, independencia, autocontrol y aceptación y creación de juegos imaginativos relacionados con la realidad, bajo el modelo de la educación virtual.

Sin embargo, durante el desarrollo de la pasantía se presentaron diferentes limitantes que vale la pena resaltar.

En primera instancia la fase de contextualización que sería llevada a cabo en la primera parte del trabajo, se desarrolló a lo largo del trabajo de pasantía dado que información relevante proporcionada por la tutora y líder del proyecto surgía a medida que se realizaban entregas de diversos productos, lo cual implicaba, retroceder en el proceso, hacer ajuste y cambios en los diferentes documentos tanto los requeridos por la Institución como en el informe de pasantía lo cual retrasó varios procesos y la planeación de los horarios de desarrollo de actividades se vieron afectados, sin embargo, esto permitió la expresión de competencias de tipo intelectual para la solución de problemas e interpersonal para el manejo de conflictos.

En segunda instancia, algunos de los documentos como la propuesta de cierre no tuvieron una realimentación, por tanto la pasante nunca obtuvo una respuesta para saber si este sería llevado a cabo o no, y por ese motivo no se ejecutó en el proyecto de aula ni se plasmó en la consolidación del documento final, sin embargo, este le proporcionó a la pasante la oportunidad de demostrar sus competencias de tipo intelectual en cuanto a toma de decisiones pues fue la pasante quien tomó la decisión de generar una propuesta de cierre y

competencias de tipo interpersonal, en comunicación por la socialización de la propuesta y en liderazgo.

En tercera instancia, no se sabía que el documento para consolidar el proyecto y postularlo tenía características específicas siendo el mismo que se cargaría a la plataforma, poseía un límite de palabras en cada sección, lo cual limitaba el proceso de escritura y creatividad, lo cual requirió desarrollo de competencias organizacionales para gestionar la información. Adicionalmente, requirió del trabajo grupal en el cual participaron tanto la pasante como la tutora y docente líder del proyecto, lo cual permitió evidenciar la competencia de la pasante de tipo interpersonal. El cumplimiento de esta función requirió de más horas de trabajo lo cual muestra las competencias personales de la pasante en orientación ética, puesto que aunque el horario de trabajo era específico se prolongó ese periodo de tiempo para finalizar la actividad. Por último, para la postulación del proyecto implicó mostrar las plataformas creadas por lo que fue necesario adelantar la ejecución, recolección de evidencias y se creó la función de creación del video el cual fue realizado entre la tutora y pasante y adicionalmente se establecía una fecha límite para inscripción, el cumplimiento de estas funciones evidencia competencias de tipo intelectual (toma de decisiones, creatividad, solución de problemas), de tipo personal (orientación ética y dominio personal), de tipo organizacional (gestión de la información, orientación al servicio y gestión y manejo de recursos), de tipo interpersonal (comunicación, liderazgo, trabajo en equipo y manejo de conflictos) y finalmente de tipo tecnológico (gestión de herramientas tecnológicas).

La limitación final es que las docentes para el diseño del proyecto no tenían claridad en cuanto a las bases y fundamentos teóricos que daban lugar al proyecto, no todas las docentes involucradas en el proyecto participaron en las capacitaciones, en las reuniones de socialización, entre otras, lo cual influye en la implementación del proyecto y su percepción

sobre la implementación no era el mismo, lo cual generaba confusión a la pasante al momento de desarrollar las funciones, sin embargo, por medio de la aplicación WhatsApp la pasante mantuvo comunicación abierta con cada una de las docentes y gestionó información que obtenía.

Como recomendaciones para la institución se sugiere que el diseño de los proyectos tengan fundamentos teóricos básicos y concretos que sean conocidos por los involucrados en su implementación, que todos los documentos sean almacenados en una carpeta con el fin de que la pasante o practicante tenga toda la información que requiere para el desarrollo de sus funciones, adicionalmente, se recomienda tener en cuenta las ideas de los demás involucrados con el fin de nutrir y mejorar el proyecto e informar si las ideas serán tenidas en cuenta y por último, si el trabajo debe ser realizado de forma concreta suministrar los parámetros bajo los cuales se debe desarrollar.

Adicionalmente, se plantea como sugerencia, continuar desarrollando el proyecto *Tejiendo sueños y saberes juntos*, dado que tiene componentes esenciales para reforzar lo establecido en el PEI de la Institución, tiene componentes cognitivos y emocionales significativos para la edad en la que se encuentran los estudiantes por ser un periodo sensible de desarrollo, además, permite a la institución y a los docentes conocer los contextos personales y familiares de los niños y niñas, dado que busca involucrar a todos los agentes educativos con el fin de tener un impacto mayor, y por último, es posible ejecutarlo en modalidad virtual y presencial.

Por último, se recomienda que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea documentado, para que pueda ser sistematizado, analizado, permitiendo una reflexión crítica como forma de evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje y todos los factores que intervienen, además, dé lugar a nueva teoría como complemento del presente documento para que la teoría incipiente pueda ser implementada por otras Instituciones.

Como recomendaciones para la realización del informe de pasantía, sugiero iniciar con el plan de acción y con el cronograma, dado que estos permiten generar conciencia de los tiempos establecidos, tener claridad en los objetivos, funciones y actividades, además puede ser modificado de ser necesario en el momento que estas se van llevando a cabo y permite evidenciar el progreso.

Finalmente, de lo aprendido se recomienda a los pasantes tener en cuenta los horarios de trabajo para la distribución y realización de actividades en el tiempo establecido, para evitar complicaciones en la entrega de productos, situaciones conflictivas de comunicación con el tutor o la Institución.

La pasantía como opción de grado realizada en la Institución Educativa José Joaquín Casas ubicada en el municipio de Chía proporcionó a la pasante un escenario de trabajo en el cual pudo poner a prueba y desarrollar competencias de tipo intelectual personal, interpersonal, organizacional y tecnológico para desempeñarse en el mundo laboral.

Esta opción de grado, en cuanto a aprendizajes personales, le permitió a la pasante salir de su zona de confort lo que implicó el desarrollo de diversas habilidades y competencias como: responsabilidad, autonomía, inteligencia y control emocional, manejo del tiempo, confiar en sí misma y en el proceso que estaba llevando a cabo; de las cuales puede hacer uso en cualquier contexto o situación, al asumir compromisos y tener que cumplir ciertas funciones. Adicionalmente, el trabajo realizado le dio la oportunidad a la pasante de aplicar los diversos conocimientos que había adquirido durante su proceso académico para así fortalecer y favorecer la gestión del proyecto de aula.

En cuanto al ámbito profesional los aprendizajes se dirigieron a la importancia del diálogo abierto, asertivo, respetuoso y una escucha activa, siendo estas habilidades esenciales para la comunicación con un grupo de trabajo y especialmente con el líder de grupo o jefe,

esto le permitió a la pasante conocer como se establecen las relaciones jerárquicas en el ámbito laboral.

Por último pero no menos importante, la coyuntura en la que se desarrolló la pasantía le dio la posibilidad a la pasante de desarrollar y potenciar habilidades que son esenciales en el ámbito personal, académico y profesional, como son; la flexibilidad, la adaptación, la resiliencia, la solución de problemas. Dado que, la situación presentada fue una experiencia nueva y diferente, que requería mayor independencia, autonomía y responsabilidad para cumplir con los objetivos.

### Referencias

- Area, M. & Adell. J. (2009). E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, pags. 391-424.
- Alfonso, I. (2003). La educación a distancia. *ACIMED SCIELO*, vol. 11 (1)  
<https://bit.ly/34emy8B>
- Balongo, E. & Rosario Mérida, R. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil. *Perfiles educativos SCIELO*, vol. 38(152). <https://bit.ly/34dgk95>
- Barberá, E. & Badia, A. (2005). El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior. *RUSC Universities & knowledge society journal*, vol. 2(2).  
<https://bit.ly/3keRueu>
- Barberá, E. & Badia, A. (2005). Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red. *Revista de Educación*. Vol. 36(9)  
[https://cursa.ihmc.us/rid=1300554015187\\_1920531601\\_24197/aula.pdf](https://cursa.ihmc.us/rid=1300554015187_1920531601_24197/aula.pdf)

- Bustos y Coll (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa. Ensayo temático: Entornos virtuales de aprendizaje*. vol. 15 (44). [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662010000100009](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662010000100009)
- Cardona, G. (2002). Tendencias educativas para el siglo XXI educación virtual, online y @learning elementos para la discusión. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, (15). <https://bit.ly/3khz8th>
- Carrillo, T. (2001). El proyecto pedagógico del aula. *Educere*, vol. 5(15) pp. 335 – 344. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35651518.pdf>
- Cifuentes, D. (2015). *Desarrollo socio-afectivo. Primera infancia*. (Tesis de pregrado, Universidad de La Laguna). <https://bit.ly/3dJnFQA>
- Conde, J. (2016). *La mediación de las TIC en la creación de ambientes de aprendizaje y el logro de competencias digitales*. (Tesis Doctoral. Universidad de Sevilla). <https://idus.us.es/handle/11441/55991>
- Congreso de la República de Colombia. (2006, 8 de noviembre). *Código de Infancia y Adolescencia. Ley 1098*. Cap. 2, Art. 28 – 29. <https://bit.ly/31pUYDo>
- Cornejo, C., Olivera, E., Lepe, N. & Vidal, R. (2017). Percepción de los agentes educativos respecto de la atención a la diversidad en establecimientos educativos. *Educare*, vol. 21(3). pp. 327 – 350. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194154512016>
- De León Sánchez, B. (2011). *La relación familia – escuela y su repercusión en la autonomía y responsabilidad de los niños/as*. (XII Congreso Internacional de Teoría de la Educación. Universidad de Catrabria). <https://bit.ly/3dFMlcV>

Domínguez, S. (2010). La Educación, cosa de dos: La escuela y la familia. *Temas para la educación. Revista para profesionales de la enseñanza*. (8).

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7214.pdf>

Duarte, J. (2003). Ambientes de aprendizaje Una aproximación conceptual. *Revista Iberoamericana de Educación*.

<https://rieoei.org/historico/deloslectores/524Duarte.PDF>

Escorcía, L y Jaimes de Triviño, C. (2015), Tendencias de uso de las TIC en el contexto escolar a partir de las experiencias de los docentes. *Educación y Educadores*,

*SCIELO*, vol. 18(1). <https://bit.ly/3mfJIII>

Fundación Terpel. (2018). Design for Change. <https://disenaelcambio.fundacionterpel.org/>

García, L. Ruiz, M. & Domínguez, D. (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. *ResearchGate*. (1). <https://bit.ly/3k98RgJ>

García, J., Hernández, P., Estrada, L. & Vidal, A. (2018). Reconocimiento y Participación de nuevos agentes educativos en la Escuela: Auxiliares de la Educación. *El Ágora U.S.B* vol. 18(1). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=407758286009>

Hernández, R., Sánchez, I., Zarate, J., Medina, D., Poma, P. & Arévalo, G. (2019).

Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas. (2020). Nosotros.

<https://ieotjosejoaquincasaschia.edu.co/nosotros.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2020). ¿Quiénes son los agentes educativos?.

<https://www.mineduccion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177854.html>

Ministerio de Educación Nacional. (2017). Bases curriculares para la educación inicial y preescolar. [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (s.f). Educación virtual o educación en línea.

[https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?\\_noredirect=1](https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html?_noredirect=1)

Ortiz, N & Ministerio de Salud. (1999). Escala abreviada de desarrollo. <https://bit.ly/3dIF3Fl>

Papalia, D. Feldman, R. & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*. McGraw-Hill.

<https://bit.ly/3jfcWP2>

Papalia, D., Olds, S & Feldman, R. (2009). *Psicología del Desarrollo*. McGraw-Hill.

<https://bit.ly/3m3ij5T>

Paredes Daza, J.D. & Sanabria Becerra, W.M. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. Una reflexión ineludible. *Revista de Investigaciones – Universidad*

*Católica de Manizales*. <https://bit.ly/31klvSv>

Peirats, J., Eirín, R. & Rodríguez, J. (2019). Visiones de los agentes implicados en el diseño, difusión y utilización de los materiales digitales educativos en portales educativos españoles. *Educación en Revista* (77). <https://bit.ly/3dH3hQ9>

Perdomo, M., Duque, C., Vera, A., Peña, S. (2020). Evaluación de un programa de cualificación a agentes educativos de la primera infancia. *Zona próxima* (30).

<https://bit.ly/2IEsmjg>

Phélan, C. (2011). Revisión de índices e indicadores de desarrollo. Aportes para la medición del *Buen Vivir* (Sumak Kawsay). OBETS. Revista de Ciencias Sociales. Vol. 6(1). pp. 69-95. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/18067>

Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Medicina Departamento de Epidemiología Clínica y Bioestadística. (2015). Escala de valoración cualitativa del desarrollo

infantil. Desde el nacimiento hasta los 6 años. Manual Técnico. <https://bit.ly/2IF7N6k>

Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo. (2020). Objetivos de Desarrollo

Sostenible. <https://bit.ly/34eoXjA>

República de Colombia. (2006). Colombia por la primera infancia. Política pública por los niños y niñas, desde la gestación hasta los 6 años.

Roa, Pérez, Villegas & Vargas (2015). Escribir las prácticas. Una propuesta metodológica para planear, analizar, sistematizar y publicar el trabajo didáctico realizado en las aulas. *Pontificia Universidad Javeriana*. <https://bit.ly/35bWMkM>

Rosario, J. (2005). La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual. *ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad*. <https://bit.ly/34fuZAG>

Salinas, J (1997). Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información. *Revista Pensamiento Educativo*. (20). <https://bit.ly/3dJ9fQt>

Sevillano, M. & Rodríguez, R. (2013). Integración de tecnologías de la información y comunicación en educación infantil en Navarra (Spain). *Revista de Medios y Educación*. (42). pp. 75 – 87. <https://bit.ly/31F59V5>

Sierra, M. (s.f). Los proyectos: una propuesta pedagógica fundamental en el trabajo con los niños. *ACADEMIA*. <https://bit.ly/31Zsngf>

Stojanovic de Casas, L. (2002). El paradigma constructivista en el diseño de actividades y productos informáticos para ambientes de aprendizaje "on-line". <https://bit.ly/3dIDPtI>

Tecnología de Información y Comunicación (TIC) y su práctica en la evaluación educativa. *Propósitos y Representaciones, SCIELO*. Vol. 7(2). <https://bit.ly/35c0IBS>

UNESCO. 2011. Alfabetización Mediática e Informativa. Curriculum para profesores. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000216099>

UNESCO. 2012. Servicio de Prensa. *Alfabetización Mediática e Informativa. Curriculum*

*para profesores*. [http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/unesco\\_presenta\\_version\\_en\\_espanol\\_de\\_curriculum\\_para\\_prof/](http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/unesco_presenta_version_en_espanol_de_curriculum_para_prof/)

UNICEF. (2016). Estado Mundial de la Infancia. Una oportunidad para cada niño.

<https://uni.cf/34d2N19>

UNICEF. (2017). Orientación programática de UNICEF para el desarrollo de los niños y niñas en la primera infancia. <https://uni.cf/35duPsK>

Vidal, Moraima & Martínez. 2014. Sistemas de gestión del aprendizaje. *Scielo. Educación Media Superior*. vol. 28(3).

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21412014000300019](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412014000300019)

Apéndices

Apéndice A. Cronograma de actividades y acciones ejecutadas

F A S E S	OBJETIVO	FUNCIONES	ACTIVIDADES Y/O ACCIONES REALIZADAS	FECHA
F	Indagar y analizar los	Indagación y análisis del	- Reunión con Rectora y docentes para contextualización del diseño del proyecto	<b>15 Julio</b>
A	componentes básicos que se	contexto de la Institución.	- Inducción de pasantía	<b>16 Julio</b>
S	emplearon para el diseño del	Indagación de la metodología	- Inicio de trabajo de pasantía	<b>21 Julio</b>
E	proyecto, por medio de la revisión	<i>Design for Change</i>	- Contextualización del proyecto, del contexto de la institución y de la metodología Design for Change	<b>21 – 24 Julio</b>
1	documental para informarse del	Contextualización del diseño del	- Propuesta para la consolidación del proyecto de aula y preguntas del mismo	<b>24 Julio</b>
C	tema y así poder aportar al mismo.	proyecto “ <i>Tejiendo sueños y</i>	- Reunión con la tutora para presentar la propuesta de consolidación y resolver las preguntas	<b>25 Julio</b>
O		<i>saberes juntos</i> ”		
N				
T				
E				
X				
T				
U				
A				

L  
I  
Z  
A  
C  
I  
Ó  
N

- Documento de avances de la consolidación del proyecto para el programa Design for Change **27 – 31 de Julio**

<p><b>F</b> <b>A</b> <b>S</b> <b>E</b> <b>2</b> <b>E</b> <b>J</b> <b>E</b> <b>C</b> <b>U</b> <b>C</b> <b>I</b> <b>Ó</b> <b>N</b></p>	Generar una propuesta de cierre para el proyecto de aula implementando la metodología del programa Design for Change para el desarrollo de habilidades de los niños por medio de la participación activa.	Alimentar con nuevas ideas el proyecto de aula	- Propuesta de cierre para el proyecto de aula	<b>3 – 7 de Agosto</b>
			- Trabajo autónomo en informe	<b>7 – 16 de Agosto</b>
			- Reunión con docentes para entrega de propuesta de cierre	<b>10 de Agosto</b>
			- Entrega de informe 1er corte	<b>17 de Agosto</b>
			- Estructuración de las temáticas para la fundamentación teórica del proyecto	<b>17 – 21 de Agosto</b>
			- Retroalimentación del informe	<b>24 de Agosto</b>
			- Revisión bibliográfica de las temáticas que sustentan el proyecto	<b>24 – 31 de Agosto</b>

Investigar y consolidar un documento con la fundamentación teórica que sustente el proyecto de aula para darle validez al proyecto.

- Corrección del informe de pasantía **31 de Agosto – 2 de Septiembre**

---

- Redacción del documento con la fundamentación teórica que sustenta el proyecto **3 de Septiembre – 2 de Octubre**

---

- Trabajo autónomo en informe **7 – 18 de Septiembre**

---

- Entrega de informe 2do corte **18 de Septiembre**

**F** Consolidar el documento final del  
**A** proyecto de aula para presentarlo  
**S** al concurso del programa Design  
**E** 3 for Change para darle visibilidad al  
**P** proyecto y reconocimiento al  
**R** colegio.  
**O**  
**U**  
**C**  
**T**  
**O**

Recolectar las evidencias que arroje el proyecto

Realizar video con información del proyecto para el concurso

Presentar evidencias en una página web y en la red social llamada Instagram, las cuales

- Consolidación del documento final del proyecto **5 – 8 Octubre**

---

- Recolección de evidencias audiovisuales de la implementación del proyecto **5 – 16 Octubre**

---

- Creación de página web y cuenta en la red social Instagram **5 – 16 Octubre**

---

- Publicar evidencias en página web y red social **5 – 16 Octubre**

---

- Trabajo autónomo en informe **15 – 19 Octubre**

---

- Entrega de informe 3er corte **19 Octubre**

Realizar el diseño de la página web y de la red social, para recolectar y exponer las evidencias mostrando el proceso y los resultados del proyecto de aula para que los agentes educativos puedan recurrir a ellas.

serán creadas por la pasante, para darle visibilidad al mismo

- Reunión con Rectora, Tutora y docentes de preescolar para sustentar el proyecto

---

- Sustentación de pasantía

**6 Noviembre**

**13 Noviembre**

## Apéndice B. Propuestas y preguntas

### Tejiendo sueños y saberes juntos

Considero, siendo esta mi perspectiva formada a partir de las lecturas realizadas que el tema central es el acompañamiento a los niños en casa y se apoya en un proyecto de aula que tiene tres ejes temáticos, por tanto el tema central se dirigiría a lo llamado Educación en casa con aciertos y los otros conceptos que se muestran a continuación serían el sustento.

Considero además que, es un proyecto apropiado para lo que estamos viviendo y que puede darse incluso en el futuro porque busca que los padres participen en la educación de sus hijos

#### - Conceptos centrales propuesta

##### Educación en casa con aciertos

Agentes educativos – participantes del proceso académico – nuevo rol  
 Docentes – orientadores y facilitadores  
 Docentes – digitales, virtuales  
 Modalidad virtual – remota  
 Proyectos de aula  
 Desarrollo virtual de proyectos de aula  
 Socio-cognitivo  
 Ambiente de aprendizaje  
 Ejes temáticos  
 Derechos básicos de aprendizaje  
 Bases curriculares (indagar, proyectar, vivir la experiencia y valorar el proceso)  
 Procesos enseñanza – aprendizaje  
 Actividades rectoras  
 Responsabilidad social

#### - Preguntas

- ¿Qué autores guían el modelo socio-cognitivo? ( en uno de los videos dicen que los niños aprenden del ejemplo – Bandura?)
- ¿De dónde surge el proyecto?
- ¿Por qué el proyecto?
- ¿Por qué esos ejes temáticos?
- ¿Surge de la coyuntura o estaba pensado?
- ¿Seguiría en funcionamiento después de la coyuntura?
- ¿Cuál es el trabajo de maestros para apoyar a los padres con la educación en casa?  
 ¿cómo le dan las herramientas a los agentes educativos? ¿reuniones virtuales?  
 ¿consejos? ¿tips? ¿manuales? ¿capacitaciones?
- ¿Cómo funciona la comunicación 1 a 1 por WhatsApp?

- ¿Todos tienen conectividad? ¿Qué ajustes se hacen para quien no?
- ¿De cada una de las dimensiones en todas las actividades de las guías estas guardan relación directa tanto con el proyecto como con el eje temático que se esté trabajando?
- ¿Tienen clases virtuales? ¿Cómo se desarrollan? ¿Tienen una rutina?
- ¿Fomentan en los padres la creación de ambientes de aprendizaje, o espacios de trabajo que no interfieran con otros elementos como juguetes, tv? ¿Consideran que es importante?
- ¿Cómo se evalúan las guías?
- En cuanto a las evidencias que exponen en el documento llamado “proyecto de aula segundo trimestre preescolar” ¿deben darse durante la clase? ¿pueden darse en otro momento? Si es así ¿los agentes educativos externos deben reportarlo?
- ¿De qué forma están involucrados los agentes educativos externos? ¿Tienen acceso a las guías y demás documentos? ¿Para conocer las particularidades de cada uno de los estudiantes se realizó algún diagnóstico? Si es así ¿Se dio a conocer el diagnóstico a los padres?
- ¿El juego en el proyecto tiene mayor relevancia que las demás actividades rectoras?
- ¿Qué importancia tiene el desarrollo emocional y la inteligencia emocional en el proyecto? Si la tiene ¿Qué bases tiene el proyecto?
- ¿Qué resultados esperan? ¿Los resultados planteados son diferentes a si se llevara a cabo presencial la educación?
- ¿Los padres conocen el proyecto? ¿Cómo se les dio a conocer? ¿Tienen acceso a los videos?
- ¿Qué forma de evaluación implementan con los estudiantes?
- ¿Qué tipo de evaluación consideran pertinente para el proyecto?

- **¿Por qué el proyecto? propuesta**

Este proyecto de aula pone sus herramientas al servicio de la comunidad, buscando que se puedan integrar todos los agentes educativos que rodean a los niños, en el que los docentes son orientadores y facilitadores que apoyan con el saber de su quehacer a las personas que apoyan a los niños para que se dé lo que se llama educación en casa con aciertos, enfocado principalmente al desarrollo de las dimensiones sociales y cognitivas de los niños y que a su vez impacta en su desarrollo integral.

Su objetivo es generar conocimiento a partir del uso de las actividades rectoras, para formar niños felices, apoyado en los DBA y las Bases curriculares.

Los ejes temáticos siendo estos la familia, Chía, el municipio donde vivo y los elementos de la naturaleza fomenta los valores establecidos en el PEI de la institución, además, se acoge a

la situación actual en el sentido de que su modalidad es virtual – remota y en cuanto a que los ejes temáticos son temas constantes en la realidad con las que la mayoría de personas está interactuando.

\*Si el tema central es Educación en casa con aciertos se puede decir que: La escuela y la familia son dos contextos de socialización responsables de la educación de los niños, la familia es el primero y más importante, venían siendo dos contextos aislados, que poco se relacionaban, con intereses, propósitos y metas diferentes, que no se integraban ni relacionaban (colegio: los papás deberían hacer ..., padres: yo mando a mi hijo para que lo eduquen), ruptura en esos contextos, pero que a partir de la realidad actual en el que la escuela se trasladó al ámbito familiar generó la necesidad de un trabajo mancomunado entre padres y maestros ... (Bonfenbrenner)... se crea Educación en casa con aciertos en los que los docentes son guías y facilitadores de los padres apoyándolos para que tanto en las clases como en interacción familiar existan suficientes oportunidades de aprendizaje para los niños. Por tanto, tanto los docentes con su preparación pueden guiar y formar a los padres para que sus acciones se dirijan a una meta en común entre los dos contextos, siendo esta formar niños felices, donde ambos tengan una participación. Con lo que se busca d

#### - **Ideas y Propuesta**

Uso de plataformas digitales y elementos audiovisuales (kahoot, maguaré, películas)  
Consolidar proyecto, crear página web, canal de YouTube del proyecto, crear un Instagram

### **Apéndice C. Propuesta de cierre del proyecto.**

#### Cierre de proyecto de aula Tejiendo sueños y saberes juntos

El cierre del proyecto se plantea a partir del objetivo del proyecto flexibilizando el currículo, permitiendo un aprendizaje de la vida y de la cotidianidad, integrar a los diferentes agentes educativos para formar niños felices, para lo cual es necesario conocer su contexto, conocer a los niños, mostrar interés en los niños y sus sentimientos.

Es por esto que la idea es que a los niños se les dará a conocer la metodología planteada por el programa Design for Change, con el fin de que los niños tengan herramientas que le permitan solucionar diversos problemas y situaciones siendo el protagonista, permitiendo su participación y dándole autonomía correspondiendo así al objetivo de este programa que es “Ofrecer a los niños y jóvenes la oportunidad de participar en un proyecto en el que puedan experimentar las posibilidades de cambiar su entorno convirtiéndose en protagonista de este proceso”.

El cierre del proyecto tiene relación con el eje temático de la familia, los niños pueden escoger cualquier situación para darle una situación ingeniosa con ayuda de los agentes educativos que lo rodean, estas situaciones deben ser de algo que les afecte directamente o indirectamente, pero que se dé en el hogar.

Lo ideal es dejar como enseñanza que ellos pueden hacer cambios, ayudar a mejorar una situación y que esto se puede dar en cualquier contexto, no solo en el hogar y con la familia, sino que se puede replicar en cualquier situación, el seguir esta metodología también les permite conocer la empatía, aprenden a leer contextos y usar sus sentidos para entender lo que pasa a su alrededor y así generar ideas, esto les ayudará a entender que tienen responsabilidad social, que no es buscar un bienestar personal sino que lo que nos rodea

afecta a otros y eso mismo nos puede afectar a nosotros, pero que proponiendo soluciones es posible un bienestar común.

El cierre se dará en dos etapas alternadas, el *pre* son actividades, juegos, entre otros que le muestren cuales son los pasos, cómo se desarrollan y además les ayuda a poner en práctica sus habilidades y el *durante*, es el proceso en el cual se trabaja con la situación o problema escogido, poniendo en práctica y aplicando lo realizado en el pre.

## **PRE**

### **Siente**

La idea es inspirar y enseñarles a los niños que ellos pueden hacer cambios en ellos mismos, en sus familias, en su comunidad, que pueden ayudar. Que el hecho de ayudar no implica cosas grandes sino que con actos sencillos se puede ayudar como preguntar ¿cómo estás?

Usar cuento, canción, juego para inspirar

Usar rutina de pensamiento step inside (ponerse en el lugar de algún personaje y decir ¿cómo se siente ese personaje? ¿Qué piensa? ¿Qué sabe? En qué situación se encuentra

Juego con los sentidos

### **Imagina**

Con ayuda del recurso usado anteriormente hacer rutina de pensamiento preguntas provocadoras

Decir problemas desde cosas sencillas hasta cosas complejas, permitirles decir cualquier idea que se les ocurra por más ingeniosa que sea

Poner diferentes tipos de música y que dibujen lo que imaginan

### **Haz**

Juego de roles, (situación, personaje) El docente les da una situación, los niños deberán escoger un personaje que pueda darle solución al problema. Ej.:

Situación: animal enfermo

Personaje: veterinario

Se darán un poco más de detalles de la situación para que los niños puedan responder a la pregunta ¿Que recursos necesitarías para darle solución a uno de los problemas del paso anterior?

¿Qué harías para solucionarlo? (paso a paso)

### **Comparte**

¿A quien le dirías lo que hiciste?

### **DURANTE**

#### **Siente**

Juego de roles – investigador

Usa tus sentidos para investigar y descubrir a alguien que necesite ayuda, algo que te moleste a ti o alguien cercano ¿qué te gustaría cambiar?

Cuando lo sepas haz las preguntas ¿qué sientes? ¿Qué te molesta? ¿Por qué está pasando?

¿Qué te hace pensar/decir eso?

#### **Imagina**

Juego de roles – inventores

Pensar en diferentes soluciones, mientras más grandes y atrevidas mejor

#### **Haz**

Juego de roles – constructor

¿Qué necesitas para solucionar la situación? ¿Qué vas a hacer?

Hazlo, involucra a tus padres, o a las personas que estén contigo

### **Comparte**

Juego de roles- reporteros: Reporta lo que hiciste, con un dibujo, escrito, con un video, audio contando lo que hiciste y aprendiste, envíalo a tu profe y a quien quieras

**Apéndice D. Estructuración de temáticas del proyecto de aula**

Desarrollo Humano

Dimensiones del desarrollo

Primera infancia

Educación virtual

Proyecto de aula

Agentes educativos

Familia y escuela

Articulación del proyecto con el PEI

Bases Curriculares

Juego

## **Apéndice E. Consolidación del documento de fundamentación teórica**

### **Teoría Proyecto de Aula**

#### **Fundamentación teórica**

##### **Desarrollo Humano**

El desarrollo humano es un proceso que inicia desde la concepción y se extiende a lo largo de la vida del ser humano, es una consecuencia de la interacción con el entorno y con otros seres vivientes, dado que estas interacciones permiten el desarrollo de habilidades y competencias que permiten la socialización y de las que se puede disponer en cualquier contexto o situación futura ofreciendo calidad de vida.

El mayor impacto de este proceso se da en los primeros años de vida, es decir, en lo que se hace llamar la primera infancia, dado que cada una de las experiencias que se da en este periodo de tiempo tiene especial repercusión en el futuro, esto se da a partir de los aprendizajes que adquieren de la socialización primaria y secundaria y la experimentación de nuevas situaciones dando los parámetros para el ingreso a la vida social y cultural.

Este proceso a diferencia de otros no es lineal, incluye avances y retrocesos, implica cambio, transformación, construcción, deconstrucción y reorganización, razón por la cual es un proceso que no es completamente predecible, pues lo mencionado implica que todos los seres humanos al vivir en contextos diferentes tienen diferentes aprendizajes, las experiencias son diferentes, la genética que es diferente en cada uno también juega un papel importante, todo esto da como resultado la singularidad de cada persona, con estilos y ritmos de aprendizaje diferentes.

Los aprendizajes se dan en las diferentes dimensiones del ser humano, es por esto que los seres humanos son llamados seres multidimensionales y son estos aprendizajes en las diversas dimensiones los que ofrecen integralidad, lo cual, de acuerdo con el Código de

Infancia y Adolescencia en el artículo 29, en el cual el desarrollo integral es un derecho inalienable.

En conclusión, para que se dé un desarrollo integral adecuado es necesario promover ambientes enriquecedores con diversos elementos que puedan ser aprovechados para la adquisición de aprendizajes, esto de acuerdo a lo establecido en el documento de Bases Curriculares para la Educación Inicial (2017) en el que definen desarrollo y aprendizaje:

El desarrollo y el aprendizaje se entienden como procesos interdependientes que toman forma gracias a la interacción dinámica entre biología (...) y la experiencia de los niños y niñas en sus interacciones con otras personas y con los entornos sociales y culturales a los que pertenecen (p.30)

**Dimensiones del desarrollo.** Las dimensiones de desarrollo son los aprendizajes que se adquieren y fortalecen las diferentes áreas, es por esta razón que los aprendizajes son tan variados y tienen objetivos específicos. Estas dimensiones han sido interpretadas de formas diferentes por los autores, quienes les atribuyen ramificaciones o variaciones, para su medición diversos autores a lo largo del tiempo ha desarrollado instrumentos cuantitativos o cualitativos, los cuales permiten evidenciar niveles de desarrollo y hacer predicciones las cuales no siempre resultan, dado que como se mencionó anteriormente el aprendizaje no es lineal.

Para Papalia, et al. (2012) dimensiones se dividen en tres categorías; física, cognitiva y psicosocial:

El crecimiento del cuerpo y el cerebro, las capacidades sensoriales, las habilidades motoras y la salud son parte del *desarrollo físico*. El aprendizaje, atención, memoria, lenguaje, pensamiento, razonamiento y creatividad conforman el *desarrollo cognoscitivo*. Las emociones, personalidad y relaciones sociales son aspectos del

*desarrollo psicosocial.* (p. 6)

### **Primera infancia**

La primera infancia se define como el periodo de tiempo entre los cero (0) y seis (6) años, en el cual se establecen las bases para el desarrollo de las dimensiones del ser humano y se da un notable desarrollo del cerebro, es por esta razón que los contextos, el entorno, las experiencias y situaciones tienen mayor incidencia en los aprendizajes del ser humano, son significativos y dejan precedentes para el desenvolverse en el futuro en diversas situaciones.

### **Educación virtual**

La educación virtual es una modalidad en la que las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) se ponen a disposición de la pedagogía para llevar a cabo procesos de enseñanza y aprendizaje de forma sincrónica y asincrónica, (Min educación, s.f).

Esto se ha dado a partir de la evolución de la tecnología y de la globalización, siendo un recurso del cual la educación puede disponer e implementar como herramienta didáctica y llevar a cabo acciones similares a los que se dan en la modalidad presencial.

Su implementación requiere en primera instancia tener conocimiento de su manejo para que esta pueda ser implementada y a su vez que los estudiantes adquieran las competencias para el uso de recursos tecnológicos.

Esta modalidad tiene diversas implicaciones como son; la consolidación de nuevas destrezas y competencias por parte de los docentes y estudiantes, el desarrollo de nuevas estructuras de formación, implica que los estudiantes tengan un papel activo sobre su proceso de aprendizaje, implica flexibilidad, autonomía, responsabilidad, conocimiento de la singularidad y ritmos de aprendizaje de cada uno de los estudiantes por parte de los docentes con el fin de asegurar la adquisición de aprendizajes.

Adicionalmente, se hace uso de aulas virtuales las cuales no hacen referencia únicamente a elementos físicos, sino también a variables como el tiempo, los recursos empleados y las relaciones que se dan.

Esto ha generado en cambio en los roles pre-existentes de los docentes, los padres de familia o cuidadores y estudiantes.

### **Proyecto de aula**

Los proyectos de aula son propuestas pedagógicas, las cuales surgen del interés de los estudiantes, los cuales se adaptan al currículo y a los logros que se desean alcanzar, para esto su implementación en el currículo es transversal y cada una de las asignaturas se desarrolla en torno al proyecto escogido.

Implica la participación activa de todos los involucrados, agentes educativos y estudiantes, por tanto, se establece como un proceso de construcción cooperativa y colaborativa y se guía el desarrollo a partir de preguntas y se estructura a medida que se intenta dar solución a los interrogantes, esta propuesta de trabajo permite que los estudiantes desarrollen competencias de razonamiento, de pensamiento crítico para dar evidencia del proceso.

Su propósito es el desarrollo de aprendizajes formales y no formales, apoyado en experiencias significativas, donde las actividades que se llevan a cabo se relacionan con la cotidianidad y realidad del contexto. Por este motivo, el juego es un factor esencial porque permite adecuarse a la cotidianidad y al contexto circundante permitiendo así una “relación con el mundo físico y social” (Sierra, s.f, p. 1)

### **Agentes educativos**

Hace referencia a las personas circundantes al contexto de los niños y niñas, con los que tienen interacción, quienes les ayudan a satisfacer las necesidades, potenciar su

desarrollo, son quienes influyen directa o indirectamente en los procesos de aprendizaje y enseñanza, son promotores del desarrollo, garantes de derechos.

Son un factor esencial importante en el proceso formativo, dado que, la socialización permite el desarrollo de competencias que favorecen la socialización y permite conocer las dinámicas de las relaciones para que puedan ingresar en nuevos contextos de socialización y desenvolverse efectivamente.

Es por lo anterior que como lo mencionan Cornejo, Olivera, Lepe y Vidal (2017) es:

Imprescindible el trabajo multidisciplinario en los establecimientos, la participación de la familia y de la comunidad, a través del proceso educativo, que permita la interacción y articulación de las capacidades de cada una de las personas en favor de los aprendizajes de todo el estudiantado (p. 4)

**Familia y escuela.** La familia se define como el primer núcleo de socialización, donde comienza la interacción con otras personas, en un ambiente controlado, y comienza a darse el desarrollo de las diferentes dimensiones del desarrollo, adicional a lo anterior, al referirse del primer núcleo de socialización se hace referencia a que es en la primera infancia que los niños comparten con otros seres humanos, y como ya se mencionó es en la primera infancia donde se da el mayor desarrollo, se dan aprendizajes no formales pero esenciales, por eso, tiene un rol tan importante.

La escuela, en consecuencia, es el segundo núcleo de socialización, donde los niños y niñas comienzan a tener contacto con personas externas al entorno familiar y permite la interacción de los niños y niñas con pares y otros agentes educativos y se da un aprendizaje formal.

A partir de lo anterior es que autores como Domínguez (2010) resaltan enunciados sobre la relación entre la escuela y familia, expresando que “La educación es un proceso muy largo que comienza siendo impartida por la familia y luego la escuela y se necesita de ambas partes para conseguir un pleno desarrollo educativo y personal del niño/a”. (p. 1)

Es por esto que ambos agentes deben tener una alianza estrecha, bidireccional y constructiva donde prime el diálogo, la comunicación asertiva, lo que requiere reconocer, identificar los roles y funciones para generar aprendizajes formales y no formales significativos y deben colaborar entre sí para cumplir con el fin que es el desarrollo integral y favorecer el bienestar de los niños o niñas.

Como lo menciona Domínguez (2010)

Es evidente que la educación de los niños/as de la sociedad debe ser responsabilidad compartida entre los padres y madres y los profesionales y se debe evitar antagonismos o discrepancias entre ambos para ello se puede usar la comunicación como forma de solucionar diferencias de ideas o pensamientos y apoyarse en los proyectos que se desarrollen y las tomas de decisiones. Con todo esto se demuestra que si un docente quiere educar debe contar con los padres. (p. 3)

### **Articulación proyecto con PEI**

Este proyecto responde a lo estipulado por Freire, sobre la responsabilidad social que cada uno tiene, esto se liga con la misión de la I.E establecida en el PEI en el cual se menciona que busca ofrecer “una educación para el desarrollo humano que fortalece sus responsabilidades sociales y mejora su calidad de vida”, adicionalmente Freire menciona que las personas deben poder transformar su realidad con el apoyo de los docentes, esto se relaciona en el sentido que los docentes tienen la responsabilidad de brindar los elementos

necesarios para que las personas puedan transformar su entorno y los educandos tienen la responsabilidad de transformar su realidad con lo aprendido, esto a su vez responde al objetivo de la metodología de Design for Change.

**Bases Curriculares.** El documento de Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar, especifica un proceso que se debe desarrollar durante la práctica pedagógica, esta fue acogida para el proyecto dado que tiene elementos que son compatibles con los proyectos de aula. El proceso se divide en cuatro pasos que son: a) Indagar, b) Proyectar, c) Vivir la experiencia y d) Valorar el proceso.

Indagar hace referencia a conocer la individualidad de los niños y niñas, sus gustos, intereses, sus inquietudes, conocer sus contextos, conocer la familia para comprender los procesos de desarrollo y aprendizaje. En el caso del proyecto de aula este proceso fue el que se llevó a cabo para escoger la propuesta pedagógica que se iba a implementar.

Proyectar hace referencia a la creación de ambientes de aprendizaje y todos los factores que en este intervienen. Para esto, los docentes les proporcionaron a los estudiantes sus kits de estudio y sus pupitres, adicionalmente, por la modalidad virtual que se estaba llevando a cabo, las docentes emplearon herramientas tecnológicas, por medio de las cuales se dieron los ambientes de aprendizaje.

Vivir la experiencia hace referencia al desarrollo de actividades, para su desarrollo se generaron cronogramas con el fin de que los agentes educativos tuvieran conocimiento de lo que se iba a llevar a cabo. En este paso se propuso involucrar las actividades rectoras, dándole privilegio al juego ya que este permitía recrear contextos para generar experiencias cercanas a la realidad.

Valorar el proceso hace referencia a la forma de evaluación que se va a llevar a cabo, para esto se propuso la implementación de la evaluación formativa en la cual se tiene en cuenta el proceso de cada estudiante y junto con el desarrollo del proyecto es posible evidenciar si las preguntas formuladas al inicio han sido aclaradas y se han adquirido los aprendizajes deseados.

## **Juego**

De acuerdo con Gallardo & Gallardo (2018), el juego hace parte de la vida de las personas desde que nacen, por lo que es una herramienta útil con la cual los niños aprenden e interiorizan nuevos conocimientos y habilidades, convirtiéndolo así en un recurso pedagógico.

Es el medio por el cual desde niños las personas sientan las bases de aprendizaje para relacionarse con su ámbito familiar, material, social y cultural, dado que por medio de este se pueden recrear elementos de la realidad y la cotidianidad, como aprender a socializar, a conocer el derecho, la justicia, la legalidad, la legitimidad y una serie de valores éticos inherentes a la cultura. García-Carpintero Blas (2010)

El juego es una de las actividades rectoras, es decir es un medio o recurso que permite que se den otros aprendizajes, esto hace referencia a lo que afirma Rodríguez Corea (2013):

Debemos distinguir que todo juego desarrolla al menos tres aspectos: físico-motor, emocional y sociocultural, el primero se refiere a la posibilidad de locomoción, movimientos, destrezas de carácter físico, el segundo se refiere al aspecto afectivo-emocional que se desarrolla en el juego y el tercero referido a la cosmogónico o culturales, estos tres elementos podrían ser más según el enfoque científico, pueden ayudarnos a la deconstrucción de cada juego infantil.

(p. 82)

Por tanto, es mediante el juego que se pueden afianzar y desarrollar diferentes habilidades y capacidades en el niño que le permitirá formarse personal y socialmente para desenvolverse en cualquier situación futura.

**Apéndice F. Consolidación del documento final del proyecto con parámetros de Design for Change****RETO DISEÑA EL CAMBIO 2020  
FORMULARIO DE REGISTRO DE PROYECTOS****DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA QUE INSCRIBE EL PROYECTO**

1. Nombre de la Institución Educativa:

2. Código DANE de la Institución Educativa

 Municipio Sector: Oficial X No oficial \_\_\_3. Nivel socioeconómico de la población que atiende: (Marque solo UNA opción) **Solo se tendrán en cuenta en la convocatoria las IE que atienden estudiantes de los niveles mencionados.** 1 \_\_\_ 2 X 3 \_\_\_4. La Institución Educativa es: Urbana X Rural \_\_\_

5. ¿La Institución está realizando actualmente algún programa o proyecto de otras fundaciones?:

Si X

No \_\_\_

¿Cuál(es) Fundación(es)?

6. ¿El proyecto de Diseña el Cambio fue apoyado por alguna organización o fundación?

Si \_\_\_

No X

¿Cuál(es)?

7. Dirección de la Institución Educativa (Si es rural, incluir corregimiento y/o vereda)

Avenida Bolívar Calle 18 Chía, Cundinamarca

8. Teléfono fijo (Indicativo/operador móvil) número, ejemplo fijo: (034)123-4567).

(862)65-70 (870)99-02

9. Teléfono celular (Indicativo/operador móvil) número, ejemplo móvil: (311) 123 - 4567.

(314) 435 - 8568

10. Página web de la Institución Educativa (opcional)

www.ieotjosejoaquincaschia.edu.co

11. Correo electrónico de la Institución Educativa

iedjjaschia@gmail.com

12. Número total de estudiantes de secundaria de la Institución Educativa (Incluya a todas las sedes)

649 Bachillerato 12 Cursos 27 Docentes 10% Inclusión

13. Número total de estudiantes de primaria de la Institución Educativa (Incluya todas las sedes)

637

### **DATOS DEL RECTOR**

14. Nombre completo del rector

Sandra Téllez

15. Teléfono fijo del rector (Indicativo/número) ejemplo: (034)123-4567)

16. Teléfono celular del rector (Indicativo/operador móvil) número, ejemplo móvil: (311) 123 - 4567

(320) 385 - 3083

17. Correo electrónico del rector

sitellezu@hotmail.com

**DATOS DEL DOCENTE LÍDER DEL PROYECTO**

*En caso de que haya más de un docente liderando el proyecto con los estudiantes, por favor registra los datos de quien será el contacto que nos dará información del proyecto en caso de requerirla.*

18. Nombre completo del docente líder

Libia Cristina Pardo Barrios

19. Número de cédula del docente líder

51761014

20. Teléfono fijo del docente líder (Indicativo/número) ejemplo fijo: (034)123-4567

21. Teléfono celular del docente líder (Indicativo/operador móvil), ejemplo móvil: (311) 123 - 4567

(314)435 - 8568

22. Correo electrónico del docente líder

cristinapardo030@gmail.com

23. Área o asignatura a la que pertenece (Si dictas más de una asignatura, escribe a la que dedicas mayor tiempo)

Área preescolar

**1. DATOS GENERALES DEL PROYECTO Y QUIÉNES LO DESARROLLAN**

**Nombre del proyecto**

Tejiendo sueños y saberes juntos

**Temáticas que aborda el proyecto** (*marca con una X sólo una opción de subtemática que sea el énfasis del proyecto*)

**A. Medio ambiente:**

- Cuidado del agua\_\_\_
- Reciclaje y manejo de basuras\_\_\_
- Cuidado de los animales\_\_\_
- Reforestación\_\_\_

Otra relacionada. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

**B. Entorno escolar:**

Promoción del deporte \_\_\_\_\_

Infraestructura escolar \_\_\_\_\_

Otra relacionada. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

**C. Impacto social:**

Inclusión a población minoritaria \_\_\_\_\_

Atención a población con necesidades especiales \_\_\_\_\_

Igualdad de género \_\_\_\_\_

Prevención contra el abuso infantil \_\_\_\_\_

Atención a adultos mayores \_\_\_\_\_

Prevención de adicciones \_\_\_\_\_

Apoyo familiar \_\_\_\_\_

Otra relacionada. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

**D. Educación:**

Ciencia y tecnología \_\_\_\_\_

Mecanismos para facilitar el aprendizaje X \_\_\_\_\_

Educación para adultos \_\_\_\_\_

Uso del tiempo libre \_\_\_\_\_

Otra relacionada. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

**E. Salud:**

Autocuidado \_\_\_\_\_

Prevención y manejo de enfermedades \_\_\_\_\_

Atención a enfermos \_\_\_\_\_

Otra relacionada. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

**F. Arte y cultura:**

Tradición cultural \_\_\_\_\_

Arte \_\_\_\_\_

Otra relacionada. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

**G. Convivencia:**

Democracia y paz \_\_\_\_\_

Resolución de conflictos \_\_\_\_\_

Otra relacionada. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

**H. Liderazgo:**

Proyecto de vida \_\_\_\_\_

Habilidades del siglo XXI \_\_\_\_\_

Otra relacionada. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

**I. Otras:**

Infraestructura comunitaria

Atención a desastres naturales

Otras relacionadas. Escriba cuál: \_\_\_\_\_

• **Descripción del proyecto** (describe en máximo cinco líneas de qué se trata el proyecto, qué impacto logró y cómo midió estos impactos)

Motivación para el aprendizaje feliz de los niños de transición, involucrando todos los agentes educativos. Los impactos positivos han sido dar respuesta a los interrogantes de los niños. La permanencia de los estudiantes, a pesar de las dificultades. El aprendizaje feliz con padres involucrados diariamente durante todo el proceso. La creatividad y recursividad en la creación de materiales por parte de los docentes y padres. La participación y evidencias de las actividades propuestas. El entusiasmo y alegría de todos los agentes educativos como protagonistas en el arte de enseñar y crecer juntos, donde ahora el aprendizaje colaborativo y amigable está más presente que siempre.

## **YA CONOCEMOS TU PROYECTO, AHORA CUÉNTANOS CÓMO LO DESARROLLASTE A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑA EL CAMBIO**

*Descarga la guía metodológica del programa en <http://disenaelcambio.fundacionterpel.org>*

### **Paso 1 - SIENTE**

A. Escribe mínimo 3 problemas (del colegio, barrio, etc.) que preocuparon a los estudiantes en el paso SIENTE.

De acuerdo con la coyuntura y la situación que se empezó a vivir por la pandemia con el virus Covid-19, se generó un confinamiento preventivo obligatorio y todas las personas se vieron en la obligación de permanecer en las viviendas, las clases y los trabajos se desarrollaban virtualmente, a partir de esta situación fue que se obtuvieron las siguientes respuestas de los estudiantes:

-¿Soy solo yo, el que no voy al colegio o mis amigos tampoco van?

-¿Cuándo es la próxima payanada?

-¿por qué ya no vamos al colegio?

-¿Porque mi papá no trabaja?

-Te extrañamos profesoras

-estoy contenta porque estoy con mi mamá, pero triste porque no estoy con mis amigos

-Extraño los juguetes y el parque del colegio

-Ahora no madrugo porque no voy al colegio y me levanto tarde

- Mamita yo quiero ver mi profesora porque tú eres mi mama y mi profesora está en el colegio

-Se me quedaron los cuadernos en el colegio...

B. ¿Cuál de estas problemáticas seleccionaron para solucionar el problema con el proyecto? (máximo un párrafo de 10 líneas)

De acuerdo con las respuestas obtenidas se quiso dar solución a todas las cuestiones expresadas por los niños dado que todas estaban encaminadas a una misma situación y problemática siendo esta la modalidad virtual – remota de las clases, en concreto se quiso dar solución a la forma de involucrar a los padres en el proceso formativo de sus hijos, motivar un aprendizaje feliz, cotidiano, implementando estrategias pedagógicas que permitan hacer el aprendizaje fácil, puntual, flexibilizando el currículo y favoreciendo el trabajo colaborativo .

C. ¿Por qué seleccionaron esa problemática? (máximo un párrafo de 10 líneas)

Se buscó dar solución a esta problemática porque era la situación que se estaba presentando, todos involucrados, estudiantes, padres y docentes, era una situación nueva, la cual no se sabía cómo abordarla, manejarla para continuar con una educación de calidad, buscando como aliados los medios al alcance de los estudiantes, contábamos con grupos de WhatsApp por curso donde se informaba diariamente a los padres de actividades pero nunca imaginamos que este sería el medio por el cual nos comunicamos y realizamos las clases. Ahora ellos nos mostrarán las evidencias de avances en el proceso de aprendizaje

D. ¿Quiénes son los principales afectados por esa problemática y por qué?

Entre los afectados por la situación se encuentran los docentes, padres y los niños y niñas, dado que las circunstancias causaron que las actividades que se venían dando en el ámbito escolar cambiarán, al igual que los roles que desempeñaban los agentes educativos y el mismo rol y participación que tenían los estudiantes en su propia educación cambió. Era una situación nueva, desconocida para todos, que implicaba buscar estrategias de acción diferentes y donde el trabajo en equipo es fundamental

E. Menciona cuáles eran las principales preocupaciones de los afectados frente al problema. (máximo un párrafo de 10 líneas)

La preocupación se dirigía principalmente a la incertidumbre que generaba la situación, dado que antes no se había experimentado una situación similar, este hecho generó diversos sentimientos entre los afectados, en los docentes generó preocupación sobre cómo abordar el tema y qué estrategias debían implementar para continuar el proceso formativo, en los padres generó desconcierto porque no sabían cómo manejar la situación ni que hacer y en los estudiantes confusión por la falta de conocimiento de la situación, lo que implicaba el cambio que se presentó

## Paso 2 – IMAGINA

A. ¿Cuáles fueron las principales soluciones que se les ocurrieron para enfrentar el problema?

La principal solución que se dio a esta nueva situación fue continuar con los proyectos de aula y crear uno que se ajustara a la situación, involucrando todos los agentes que el niño tenía a su alrededor, se diseñó e implementó de un proyecto de aula llamado Tejiendo sueños y saberes juntos, el cual surgió de ahora escuela en casa y que mejor que sea con aciertos. Permitiendo involucrar a los padres, estudiantes y docentes en la motivación para un aprendizaje feliz en los niños de transición. Esto da la posibilidad de un cambio de roles de docentes convirtiéndose en guías y facilitadores de los padres que vendrían siendo los maestros en casa, generando una relación cooperativa y colaborativa entre escuela y familia por medio de canales de comunicación como la aplicación WhatsApp para seguir el progreso de cada uno de los estudiantes también se realizaron encuentros por la plataforma ZOOM, MEET con los padres que tienen acceso.

B. De las anteriores alternativas, ¿Qué solución escogió el grupo de estudiantes? (máximo dos párrafos en 20 líneas)

Se decidió continuar con el trabajo por proyectos en la modalidad virtual-remota, el proyecto de aula diseñado maneja temáticas de la cotidianidad y contexto de los estudiantes, siendo estos: estos **la familia, Chía, el municipio donde vivo y los elementos de la naturaleza**, reúne aspectos que en el contexto cultural y social se debe responder hoy en día para la formación de niños alegres y felices con el desarrollo habilidades sociales y personales que dan la posibilidad de involucrarse en nuevos contextos y pertenecer a nuevas sociedades. Estos ejes se escogieron de acuerdo a los intereses y necesidades de los estudiantes en concordancia con el contexto, implementando nuevas estrategias pedagógicas para flexibilizar el currículo, desde un aprendizaje que propenda por el bienestar, felicidad y gusto de los niños y niñas, por medio de las actividades rectoras (juego, literatura, exploración del medio y el arte), dando prioridad al juego, donde los padres sean los principales agentes educativos.

C. ¿Por qué seleccionaron esa alternativa? (máximo un párrafo de 10 líneas)

Esta alternativa fue escogida porque por más de cinco años la institución educativa ha llevado a cabo el trabajo por proyectos, pues esta propuesta pedagógica se adapta al currículo, a las necesidades e intereses de los estudiantes y a la realidad de la comunidad, igualmente da lugar a la participación activa de todos los miembros, se adapta al programa escuela en casa con aciertos dado que concuerda con lo que estipula Freinet de que el aprendizaje debe ir al ritmo de los estudiantes que son los protagonistas del proceso y deben experimentar la realidad, adicionalmente resalta la colaboración y cooperación evidenciada en la relación que se debió establecer entre escuela y familia. Freinet y Yuval concuerdan en la importancia del desarrollo de habilidades como pensamiento crítico, comunicación, colaboración y creatividad, estableciendo transversalidad del proyecto ante el PEI de la institución, junto con la formación moral y cívica.

## Paso 3 - HAZ

A. Menciona las principales actividades realizadas para poner en práctica la solución escogida para el problema (máximo dos párrafos en 20 líneas).

En primera instancia se diseñó el proyecto, se escogió el nombre, el cual responde a la relación colaborativa y cooperativa entre familia y escuela, determinar los ejes temáticos que compondrían el proyecto a partir de lo establecido en el currículo, de las necesidades e intereses de los estudiantes, establecer qué estrategias pedagógicas se iban a llevar a cabo que respondieron a la situación coyuntural y dieran lugar a una flexibilización del currículo, dando como resultado la implementación de las actividades rectoras, en especial el juego, dado que este da la posibilidad de interacción con la realidad y representaciones de la cotidianidad.

En segunda instancia, se diseñó el plan de acción que se iba a seguir por un plazo de 6 meses, posteriormente, entre las tres docentes de la institución y la practicante se designaron y distribuyeron las responsabilidades, de acuerdo con los recursos físicos disponibles se crearon guías de apoyo, se entregaron kit de materiales, pupitres y encontrar el lugar adecuado en casa para estudiar, grupos de WhatsApp, videos de temáticas y encuentros virtuales por las aplicaciones Zoom y Meet, durante el proceso se llevó a cabo la recolección de evidencias y una constante reflexión sobre el impacto del proyecto.

- B. ¿Cuál es el resultado o impacto cualitativo logrado con la implementación del proyecto? (máximo un párrafo de 10 líneas).

La permanencia de los estudiantes, los temas fueron del interés de los estudiantes y han dado respuesta a los interrogantes que expresaban los estudiantes, el proyecto permitió la motivación para un aprendizaje feliz, los padres se han involucrado en el desarrollo de las actividades escolares de sus hijos demostrando su recursividad y creatividad al igual que la del docente, adicionalmente, los padres se han percatado de que el progreso en la formación integral del estudiante: social y cognitivo depende de la calidad del tiempo que le dedica a sus hijos.

- C. ¿Cuáles son los resultados o los impactos (indicadores) cuantitativos logrados con el proyecto?

Lee los ejemplos:

1. **Indicador:** Un proyecto que tiene como propósito reducir la contaminación por basuras alrededor de la escuela, definió como indicador: Número de bolsas de basura recogidas por los estudiantes en el mes. Resultado del indicador: 28 bolsas recogidas.

2. **Indicador:** Un proyecto tiene como objetivo contribuir a mejorar la convivencia en la institución. Para determinar si lograron dicho propósito, decidieron definir como indicador: número de quejas de agresiones físicas entre los estudiantes que se presentaron antes de comenzar el proyecto y número de quejas al final. *Resultado del indicador: Inicio: 30 quejas registradas 30. Final del proyecto: 10 quejas registradas.*

El proyecto tiene como propósito involucrar a los agentes educativos en la motivación para el aprendizaje feliz de los estudiantes de transición: se define como indicador número de estudiantes que envían evidencias por semana. Resultado indicador

T1: 28, T2: 27 Y T3: 25 estudiantes. Durante todo el proyecto lo que indica que el 95% de los estudiantes envían sus evidencias y avances en la flexibilidad de horario, hay comunicación y retroalimentación permanente por parte de los docentes, disfrutaban de un aprendizaje amigable y feliz reflejado en la creatividad y participación de las familias Joaquinistas.

Indicador: el proyecto busca permitir la motivación para un aprendizaje feliz, indicador: Número de estudiantes que dieron respuesta afirmativa. Resultado indicador: 40 personas de 83 contestaron Si, para un total de 48% de la población

Indicador: Los temas tratados en el proyecto fueron de interés para los niños, indicador: Número de estudiantes que dieron respuesta afirmativa. Resultado: 40 personas de 83 contestaron Si, para un total de 48% de la población

Indicador: Los padres participaron en el desarrollo de actividades, indicador: Número de padres que dieron respuesta. Resultado: 41 personas contestaron de 83, 22 personas contestaron Si, el resto respondió que en las posibilidades de tiempo disponible

- D. Indique a quién(es) benefició principalmente el proyecto en la Institución Educativa:

- Directivos docentes \_\_\_\_
- Docentes   X
- Estudiantes   X
- Personal administrativo \_\_\_\_

- Personal de servicios generales \_\_\_\_
- Padres de familia X
- Todas las anteriores \_\_\_\_\_

E. Indique a quién(es) benefició principalmente el proyecto en la comunidad o barrio:

- Vecinos \_\_\_\_
- Niños con necesidades especiales \_\_\_\_
- Adultos tercera edad \_\_\_\_
- Madres cabeza de familia Jóvenes \_\_\_\_
- Sector productivo \_\_\_\_
- Otros ¿Cuál? x  
Cuidadores de los estudiantes

F. ¿Cómo se beneficiaron?

Los padres se beneficiaron al darse cuenta de la importancia de su intervención en el proceso formativo y educativo de los estudiantes por medio de las guías y directrices de los docentes les ha permitido tener conocimiento sobre cómo apoyar este proceso, que materiales hacer y cómo implementarlos. Los docentes se vieron beneficiados en la satisfacción de ver el desempeño tanto los padres como los estudiantes y el reconocimiento por parte de los padres y directivos. Por último, los estudiantes se vieron beneficiados por la implementación de nuevas estrategias que motivaron su aprendizaje feliz con base en sus intereses y necesidades, relacionado con su realidad a partir del juego como forma de representación.

G. ¿De la Institución Educativa? : NO:\_\_\_\_ SI x comunidad educativa

¿Quiénes y en qué se beneficiaron?

Los docentes se beneficiaron en cuanto al aprendizaje colaborativo aprendiendo tanto de las experiencias de las compañeras, como el dar solución a las dificultades que se presentaban.

H. ¿De la comunidad o barrio? NO \_\_\_\_\_ SI x

¿Quiénes y en qué se beneficiaron?

Las personas que apoyaban a los padres en el cuidado de sus hijos, pues los docentes a facilitarles las indicaciones, al guiarlos podían desarrollarse en el proceso formativo y educativo de los niños

I. ¿Cuántos se beneficiaron? \_\_\_\_\_ 180 \_\_\_\_\_

J. ¿Qué dificultades encontraron para poner en práctica su proyecto y cómo las vencieron? (máximo un párrafo de 10 líneas)

<i>Dificultad</i>	<i>¿Cómo la vencieron?</i>
<i>Conectividad</i>	<i>Correos, llamadas, visitas domiciliarias, guías, reuniones virtuales.</i>
<i>Espacio y recursos</i>	<i>Dando kits escolares, pupitres a los niños, entrega de materiales que los padres habían entregado</i>

<i>Dejar los niños al cuidado de otro cuidador por retorno al trabajo</i>	<i>Dando alternativas de entrega de evidencias, actividades concretas y lúdicas</i>

K. ¿Cuántas horas a la semana dedicaron los estudiantes a la realización del proyecto?

*Horas a la semana: 25 horas*

L. ¿Cuántos fueron los meses de duración del proyecto?

*(Desde Siente hasta la última actividad de Comparte):*

*Meses: 6 meses*

M. ¿Qué cambios en lo personal, académico y social han logrado los estudiantes líderes del proyecto por haberlo realizado? (por ejemplo: en valores, competencias básicas, actitudes, relaciones interpersonales y compromiso frente a la sociedad). **Selecciona las 3 más destacadas de tus estudiantes en cada uno de los siguientes ámbitos.**

<b>1. En el ámbito académico:</b>	<b>Evidencias</b>
a) Habilidades comunicativas (escuchar, expresión oral y escrita, comprensión lectora)	<p>A Partir de actividades como: el rincón del cuento , lectura de palabras positivas diariamente, en las actividades básicas cotidianas, la <b>oración</b> llevada a cabo diariamente por los niños, y vídeos de los niños explicando alguna actividad, escritura espontánea, lectura comprensiva, apropiación de las consonantes,, silabeo de palabras y construcción de frases escritas.</p> <p>comunicación asertiva, permanente y efectiva con los padres y estudiantes por parte de las docentes en cuanto a la retroalimentación y explicación de las actividades a realizar</p> <p>Los niños se acercaron a la lecto- escritura y desarrollaron lectura de imágenes, oraciones y frases, relacionados con las actividades del proyecto.</p>
b) Apropiación de los conocimientos de las áreas	<p>Los niños desarrollaron procesos <u>cognitivos</u>, comprendieron, la importancia y rol de cada miembro de la familia a compartir, respetar y aceptar su familia, en cuanto al municipio de Chía conocieron su historia, algunos sitios turísticos, veredas, haciendo un recorrido virtual por el municipio que plasmaron y evidenciaron en sus cuadernos, en cuanto a los fenómenos naturales, comprendieron la creación de la lluvia, la formación del arco iris, la evolución de las plantas y los cuidados y protección de la naturaleza.</p> <p>El desarrollo creativo lo plasmaron por medio de la interpretación de poemas y canciones, pintura , elaboración de objetos con materiales reciclables, alrededor de las actividades desarrolladas en el proyecto,</p>
c) Desempeño académico	<p>Los estudiantes participantes en el proyecto han tenido un desempeño académico alto al integrar todas las áreas del conocimiento de forma agradable, amigable, alegre y al ritmo de cada estudiante visible en la entrega</p>

	de evidencias de académicas y en las actividades en las que se involucran los padres de familia.
d) Otra: ¿Cuál):	

<b>2. En el ámbito personal:</b>	<b>Evidencias</b>
a) Creatividad	Se ve evidenciada la creatividad en el uso de recursos que tenían los padres, docentes y estudiantes a su alcance, en la elaboración de sus propias ayudas educativas que les sirvieron para jugar e integrar y adquirir los conocimientos, como las flashcards, la lotería, desarrollo de guías.
b) Liderazgo	10 estudiantes y padres de cada curso de cada curso ayudaban a impulsar a los a los demás al mostrar sus evidencias
c) Pensamiento crítico	se evidencio en la aprehensión de los conocimientos y en el uso de elementos didácticos como el tangram, dominó, lotería
d) Ética y valores	Se evidenció en el conocimiento de los deberes y derechos de los niños, en los acuerdos de casas, el uso de las palabras mágicas, en los momentos amar, en el compromiso con la paz reflejado en un ambiente respetuoso y agradable.
e) Responsabilidad	Por parte de los padres y estudiantes En el cumplimiento de las evidencias como participación durante todo el proyecto gracias a la flexibilidad de entrega y en la forma como los docentes de formas distintas hacen llegar las estrategias pedagógicas y didácticas: recursos y materiales, encuentros en las plataformas, video llamadas, guías didácticas videos explicativos, llamadas y visitas domiciliarias.
f) Otra; ¿Cuál?:	por parte de toda la comunidad el manejo de recursos tecnológicos como utilización de las plataformas, y otros dispositivos digitales

<b>3. En el ámbito social:</b>	<b>Evidencias</b>
a) Trabajo en equipo	Por parte de los de los docentes a pesar de la distancia se consolidó un mejor trabajo colaborativo en reuniones, distribución de actividades, apoyo de los directivos, y sobre todo en la solución de las dificultades y cumplimiento de los compromisos adquiridos
b) Ética y conciencia ambiental	
c) Consciencia, responsabilidad y compromiso social	
d) Empatía	Con la comunidad educativa haciéndoles partícipes de las actividades donde sus aportes fueron fundamentales en reuniones generales, de área en la acogida las niñas de práctica de la universidad de la sabana
e) Relaciones interpersonales	

f) Otra; ¿Cuál?:	
------------------	--

N. ¿El proyecto está articulado con el PEI de la Institución?

SI X

NO \_\_\_\_\_

O. Si la respuesta anterior fue SI, entonces describe brevemente con cuál componente se articula (máximo un párrafo de 10 líneas).

este proyecto responde a lo estipulado por Freire, sobre la responsabilidad social que cada uno tiene, esto se liga con la misión de la I.E establecida en el PEI en el cual se menciona que busca ofrecer “una educación para el desarrollo humano que fortalece sus responsabilidades sociales y mejora su calidad de vida”, adicionalmente Freire menciona que las personas deben poder transformar su realidad con el apoyo de los docentes, esto se relaciona en el sentido que los docentes tienen la responsabilidad de brindar los elementos necesarios para que las personas puedan transformar su entorno y los educandos tienen la responsabilidad de transformar su realidad con lo aprendido, esto a su vez responde al objetivo de la metodología de Design for Change

**Paso 4– COMPARTE**

A. ¿Cómo compartieron el proyecto con su colegio y comunidad? (máximo un párrafo de 10 líneas)

Se realizó una socialización y compromiso con las directivas de la institución y docentes de las otras áreas, practicantes y directivos de la Universidad de La Sabana, por medios audiovisuales en Facebook, YouTube y plataformas como WhatsApp, Zoom, Meet, a finalizar el proyecto se llevó a cabo el mismo proceso de socialización mostrando las evidencias usando los mismos recursos.

B. Aproximadamente, ¿con cuántas personas compartieron su proyecto?

A) 0-10 \_\_\_\_\_

B) 10-20 \_\_\_\_\_

C) 20-50 \_\_\_\_\_

D) Más de 100 x \_\_\_\_\_

C. ¿Cuál fue la respuesta de las personas a quienes les compartieron el proyecto?

Agrega un testimonio sin mencionar el nombre, menciona solo su rol, ejemplo: padre de familia, vendedor de la tienda, vecino de la escuela, líder de la comunidad

Pasante: Proyecto integral, que tenía en cuenta la realidad de los estudiantes, sus intereses, que velaba por su bienestar emocional, que era integrador y que permitía el apoyo de otros miembros para su desarrollo.

D. ¿Cómo planean mantener en el tiempo los resultados y el impacto del proyecto? (máximo dos párrafos en 10 líneas).

Continuar con los proyectos de Aula, donde los niños como protagonistas descubren por medio de la exploración la respuesta a sus inquietudes de manera amigable y feliz de la mano de sus familiares y orientados por el docente que sigue una ruta de los pasos, (PPA) de indagar, proyectar, vivir la experiencia, y valorar el proceso y ahora los aprendidos en esta capacitación de Terpel siente, imagina, haz y comparte.

**DOCENTES LÍDERES**

A. Número de docentes líderes que participan o aportan con conocimientos o recursos al proyecto:   4    
 Indique a qué área pertenece:

3 docentes del área de preescolar y 1 pasante

**ESTUDIANTES LÍDERES, PARTICIPANTES Y BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

- **Estudiantes líderes del proyecto por Grado:** Número de estudiantes que hacen parte del equipo líder del proyecto.
- **Estudiantes participantes directos:** Número de estudiantes diferente al equipo líder y a los que se beneficiaron del proyecto.
- **Estudiantes beneficiados:** Número de estudiantes diferente al equipo líder y a los participantes directos.

Grado escolaridad de	Estudiantes Líderes	Estudiantes directos	participantes	Estudiantes beneficiados
Preescolar	10	83		83
Grado 1° Primaria				
Grado 2° Primaria				
Grado 3° Primaria				
Grado 4° Primaria				
Grado 5° Primaria				
Grado 6° Secundaría				
Grado 7° Secundaría				
Grado 8° Secundaría				
Grado 9° Secundaría				
Grado 10° Secundaría				
Grado 11° Secundaría				
Total				

**¿Cómo se enteró de la convocatoria de Diseña el Cambio?**

- Por una carta de la fundación Terpel que le llegó al rector
- Por un comunicado, información o capacitaciones de la Secretaría de Educación
- Ya había participado en una convocatoria años anteriores
- Por un evento de capacitación organizado por la Cámara de Comercio
- Por la página web de la fundación
- Por las redes sociales de la fundación
- Por otra fundación con la que tienen programas en la IE
- Por otro medio

**RECOMENDACIONES IMPORTANTES:**

Una vez inscribas tú proyecto en la plataforma puedes descargar de forma gratuita la cartilla guía del maestro en el siguiente link <https://s3-us-west-2.amazonaws.com/static.tuproyecto.com/images/2017/10/CartillaDocentes.pdf>. En ellas encontrarás herramientas didácticas para trabajar con tus estudiantes que también pueden ser de mucha utilidad para tus clases.

Si realizaron un video sobre el proyecto, escribe la dirección de la página de YouTube en la que se encuentra publicado (*recuerda que los videos deben tener máximo una duración de 5 minutos, y contener evidencias del desarrollo de todos los pasos de la metodología y resultados del proyecto para ser tenidos en cuenta*)

Adjunta al formulario las fotografías que muestren el proceso de desarrollo del proyecto y sus resultados, incluye las mediciones realizadas con los resultados de los indicadores (recuerda que puedes adjuntar máximo 10 fotografías en formato JPG).

**SI TIENES DUDAS PARA SUBIR TUS EVIDENCIAS DEL PROYECTO A LA PLATAFORMA, CONSULTA LOS MANUALES QUE ESTÁN EN NUESTRA PÁGINA, EN LA SESIÓN DE ARTÍCULOS O HAZ CLICK EN EL BOTÓN DE AYUDA DE LA PLATAFORMA.**

*POR FAVOR DILIGENCIE EL SIGUIENTE FORMATO DE AUTORIZACIÓN, FÍRMELO Y ENVIÉLO ESCANEADO JUNTO CON EL FORMULARIO DE REGISTRO, DE LO CONTRARIO NO SE TENDRÁ EN CUENTA LA INSCRIPCIÓN. Sin este formato no podemos aceptar el formulario.*

**Formato Autorización de uso de Imagen y de Datos Personales**

*En cumplimiento de las disposiciones de la Ley 1581 de 2012 y su Decreto reglamentario 1377 de 2013, que desarrollan el derecho de hábeas data, solicitamos su autorización para que Fundación Terpel (en adelante Fundación Terpel) pueda recopilar, almacenar, archivar, copiar, analizar, usar y consultar los datos e imágenes obtenidos con las siguientes finalidades, todos relacionados con las actividades de Terpel y el ejercicio de su objeto social: 1. Manejo interno a efectos de registro de sus beneficiarios. 2. Informes institucionales internos y externos, presentaciones de voceros (representantes legales, apoderados, presidente, vicepresidentes y empleados de Terpel) frente a diferentes órganos societarios y corporativos o ante autoridades, campañas externas de mercadeo, campañas de comunicaciones internas, publicación de documentos institucionales sobre información de la empresa. 3. Para su uso en redes sociales, así como para la elaboración de los informes de gestión de Fundación Terpel y su publicación en elementos comerciales o de mercados físicos o electrónicos elaborados por Fundación Terpel o sus proveedores. 4. Ejecución y/o cumplimiento de los contratos que tiene con terceros, ya sea de compra o venta de bienes y servicios requeridos para el cumplimiento de su objeto social. 5. El envío de*

correspondencia, correos electrónicos comunicados, boletines virtuales, invitaciones o contacto telefónico con destino a los beneficiarios, de sus diferentes programas. 6. Adquisición de tiquetes, tramites de visas y coordinación de viajes para los beneficiarios de programas de la Fundación. 7. Análisis de seguridad de sus beneficiarios y proveedores. 8. Para compartir información con otras entidades para la implementación de planes y programas educativos. 9. Para compartirlos o enviarlos a terceros con quienes realice alianzas o contratos para fines relacionados con la ejecución de las actividades comprendidas dentro de su objeto social. 10. Análisis estadísticos relacionados con la ejecución de sus proyectos. 11. Selección de personal, administración de contrataciones, manejo de relaciones laborales y cumplimiento de las obligaciones derivadas de la misma, otorgamiento de beneficios a sus empleados por sí mismo o a través de terceros, así como permitir el acceso de los empleados a los recursos informáticos de la Fundación. 12. Transferencia y transmisión de datos a terceros con quienes realice alianzas relacionadas con su objeto social, contrate estudios o les encargue el tratamiento de datos. 13. Organización de eventos y actividades relacionados con el objeto social de la Fundación. 14. Respuesta a peticiones, quejas y reclamos.

Los derechos que le asisten conforme a la ley al Titular de los datos son los siguientes: a) Conocer, actualizar y rectificar sus datos personales frente a los Responsables del Tratamiento o Encargados del Tratamiento. Este derecho se podrá ejercer, entre otros frente a datos parciales, inexactos, incompletos, fraccionados, que induzcan a error, o aquellos cuyo Tratamiento esté expresamente prohibido o no haya sido autorizado; b) Solicitar prueba de la autorización otorgada al Responsable del Tratamiento salvo cuando expresamente se exceptúe como requisito para el Tratamiento de conformidad con lo previsto en el artículo 10 de la Ley 1581 de 2012; c) Ser informado por el Responsable del Tratamiento o el Encargado del Tratamiento, previa solicitud, respecto del uso que le ha dado a sus datos personales; d) Presentar ante la Superintendencia de Industria y Comercio quejas por infracciones a lo dispuesto en la presente ley y las demás normas que la modifiquen, adicione o complementen; e) Revocar la autorización y/o solicitar la supresión del dato cuando en el Tratamiento no se respeten los principios, derechos y garantías constitucionales y legales. La revocatoria y/o supresión procederá cuando la Superintendencia de Industria y Comercio haya determinado que en el Tratamiento el Responsable o Encargado han incurrido en conductas contrarias a esta ley y a la Constitución; f) Acceder en forma gratuita a sus datos personales que hayan sido objeto de Tratamiento al menos una vez cada mes calendario y cada vez que existan modificaciones sustanciales de las políticas de tratamiento de información que motiven nuevas consultas. g) Presentar consultas, peticiones y quejas en torno al manejo dado por la entidad a su información personal y en general al ejercicio del Hábeas Data.

Cuando se recolecten datos personales sensibles, o de niños, niñas o adolescentes, el Titular de los datos no estará obligado a responder las preguntas que versen sobre los mismos ni a autorizar su tratamiento.

La vigencia de la base datos será la del periodo de tiempo en que se mantengan las finalidades del tratamiento en cada base de datos o aquel requerido de acuerdo a las normas contractuales, contables, comerciales, tributarias, o cualquiera aplicable según la materia, con un plazo máximo de cincuenta años, y prorrogables por períodos iguales según las necesidades de la entidad. Le informamos que puede consultar la Política de tratamiento de la Información de Fundación Terpel en la página [www.fundacionterpel.org](http://www.fundacionterpel.org) que contiene los lineamientos, directrices, y procedimientos sobre el tratamiento de la información de terceros por parte de Fundación Terpel y la forma de hacer efectivos sus derechos, consultas y solicitudes de supresión de datos. Así mismo podrá consultar allí cualquier actualización a dicha política.

Los participantes del programa, autorizan expresamente a Fundación Terpel, para el uso de los textos, imágenes y videos que presenten en todas las etapas del programa en cada reto anual, para que Fundación Terpel las utilice para: 1) Informes institucionales internos y externos, presentaciones de voceros (representantes legales, apoderados, presidente, vicepresidentes y empleados de Terpel y Fundación Terpel) frente a diferentes órganos societarios y corporativos o ante autoridades nacionales e internacionales, campañas de comunicaciones internas, publicación de documentos institucionales sobre información de la empresa. 2) Para su uso en redes sociales, así como para la elaboración de los informes de gestión de Fundación Terpel 3) El envío de correspondencia, correos electrónicos comunicados, boletines virtuales. 4) El desarrollo de nuevas producciones de textos, imágenes y videos, organización, eventos y actividades relacionados con el objeto de la Fundación. En ninguno de los casos mencionados el uso de los textos, imágenes y videos, generará costo alguno para la Fundación Terpel. La presente autorización no tendrá un límite de tiempo.

*Dicha cesión es por el tiempo de protección legal de los Derechos Patrimoniales de Autor, sin perjuicio del respeto al derecho moral consagrado en el artículo 11 de la decisión Andina 351 de 1993, concordante con el artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En virtud de lo anterior, se entiende que Terpel, adquiere el derecho de reproducción en todas sus modalidades; el derecho de transformación o adaptación, comunicación pública, distribución, y en general, cualquier tipo de explotación que de las Obras se pueda realizar por cualquier medio conocido o por conocer.*

*Por su parte, Terpel se obliga a respetar la totalidad de los derechos morales de los autores derivados de las Obras, los cuales se mantienen en cabeza de los autores, en los términos del artículo 30 de la Ley 23 de 1982.*

**Acepto:** *SI* \_\_\_\_\_ *NO* \_\_\_\_\_ **Nombre:** \_\_\_\_\_ **Firma** (si se trata de un menor de edad debe firmar su padre o madre): \_\_\_\_\_ **Nombre del Menor** (Cuando aplique): \_\_\_\_\_

**Apéndice G. Postulación del Proyecto en plataforma de Design for Change**

 Diseña el Cambio <info@tuproyecto.com> para mí mar., 6 oct. 16:57 (hace 5 días) ☆ ↶



Hola Cristina:

El registro en la convocatoria **Diseña el Cambio 2020** ha finalizado exitosamente.

**Sus datos de aplicación son:**

- Número de aplicación: 57
- Fecha de aplicación: 2020-10-02
- Proyecto postulado: Tejiendo sueños y saberes juntos

Gracias, Diseña el Cambio.

< volver
Banco de proyectos Mis proyectos Más ▾









Galería editable

**Tejiendo sueños y saberes juntos** ✓

Chía, Cundinamarca ✓

**Descripción breve**

Es un proyecto de aula con el cual se busca promover la motivación para el aprendizaje feliz de los niños de transición, involucrando todos los agentes educativos. Los impactos positivos han sido dar respuesta a los interrogantes de los niños. La permanencia de los estudiantes, a pesar de las dificultades. El aprendizaje feliz con padres involucrados diariamente durante todo el proceso. La creatividad y recursividad en la creación de materiales por parte de los docentes y padres. La participación y evidencias de las actividades propuestas. El entusiasmo y alegría de todos los agentes educativos como protagonistas en el arte de enseñar y crecer juntos, donde ahora el aprendizaje colaborativo y amigable está más presente que siempre. [Ver menos](#)

**Institución educativa**  
Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas

**Institución oficial**  
Sí ✓

**Tiempo**  
Menos De 1 Año

**Docente líder**



**Cristina Pardo Barrios**  
Chía, Cundinamarca

✉ [tejiendosuenosysaberesjuntos@gmail.com](mailto:tejiendosuenosysaberesjuntos@gmail.com)

🐦 [f](#) [i](#) [in](#) ✓

*Agrega tus tags* ✓

<https://diseñaelcambio.fundacionterpel.org/>

**Información general** Convocatorias Integrantes Recomendaciones Documentos



**Descripción general** ✓

Agrega una descripción...

**Nombre de la institución educativa**

Institución Educativa Oficial José Joaquín Casas

**D. ¿Quiénes son los principales afectados por esa problemática y por qué?**

Entre los afectados por la situación se encuentran los docentes, padres y los niños y niñas, dado que las

← → ↻ [disenaelcambio.fundacionterpel.org/proyecto/miconenido](https://disenaelcambio.fundacionterpel.org/proyecto/miconenido) 🔍 ☆ 📄

**DESIGN FOR CHANGE** 🔍 Buscar en la red. 👤 🔔 🌐 ? ☰

**Banco de proyectos** **Mis proyectos** Más ▾

🔿 *Filtrar el contenido*

Nombre del proyecto

---

Documento de identificación

---

Departamento:

Seleccione un departamento ▾

Ciudad:

Seleccione una ciudad ▾

Convocatoria:

Selecciona una convocatoria ▾

☰ 1 - 1 de 1



**Tejiendo sueños y saberes juntos**

Es un proyecto de aula con el cual se busca promover la motivación para el aprendizaje feliz de los niños de transición, involucrando todos los agentes educativos. Los impactos positivos han sido dar respuesta a los interrogantes de los niños. La permanencia de los estudiantes, a...

**Apéndice H. Video para postulación del proyecto en plataforma de Design for Change**

youtube.com/watch?v=k6boy3txLOA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ JOAQUÍN CASAS

PROYECTO DE AULA

TEJIENDO SUEÑOS Y SABERES JUNTOS

Proyecto en época de pandemia

CHÍA (Cundinamarca)

2020

Proyecto de Aula: Tejiendo sueños y saberes juntos. Diseña el cambio fundación terpel 2020

56 vistas · 12 oct. 2020

Cristina Pardo  
39 suscriptores

Proyecto de Aula en el grado de preescolar en la IE José Joaquín Casas del municipio de Chía Cundinamarca. Docente Libia Cristina Pardo. Una vivencia estupenda como estrategia de aprendizaje en época de pandemia con la asesoría de Diseña el cambio fundación terpel 2020

MOSTRAR MÁS

SUSCRIBIRSE

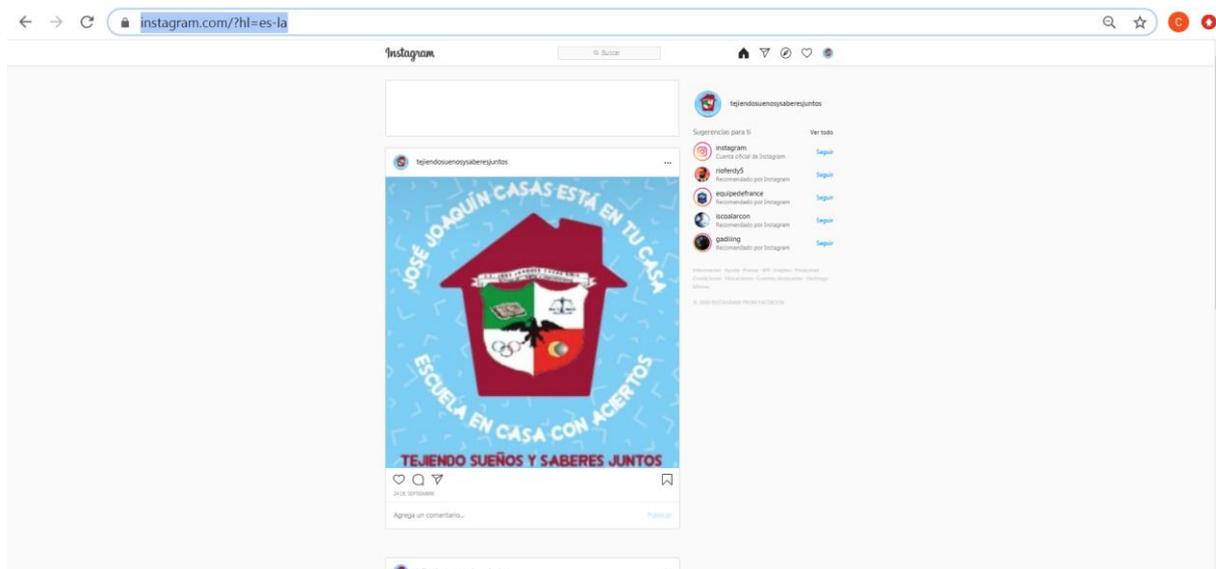
**Apéndice I. Página web**

<https://tejiendosuenosysab.wixsite.com/proyecto>



## Apéndice J. Instagram

<https://www.instagram.com/?hl=es-la>



### Apéndice K. Encuesta

[https://docs.google.com/forms/d/1TKfcD1Ttq2WPfMtQe1WS52wIV64X1RDVL\\_Lifi\\_EiJY/edit#responses](https://docs.google.com/forms/d/1TKfcD1Ttq2WPfMtQe1WS52wIV64X1RDVL_Lifi_EiJY/edit#responses)

