



ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA, D. C. SECRETARIA DE EDUCACION
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL INSTITUTO TECNICO INTERNACIONAL IEDITI
PROYECTO IDEP "ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR PROCESOS DE
DESARROLLO DE PENSAMIENTO"



**INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL INSTITUTO TECNICO
INTERNACIONAL - IEDITI
INFORME FINAL**

**"ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR
PROCESOS DE DESARROLLO DE PENSAMIENTO"**

INDICE

1. RAE DEL PROYECTO
2. INFORME EJECUTIVO (ACADEMICO Y FINANCIERO)
3. INFORME DEL ASESOR ACADEMICO EXTERNO
4. INFORME DOCUMENTADO DE LA PARTICIPACIÓN DEL IEDITI.
5. DOS ARTICULOS PARA PUBLICACIÓN EN LA REVISTA: AULA URBANA.
6. MACROESTRUCTURA DE LA PUBLICACIÓN CON LAS INSTITUCIONES DE LA CONVOCATORIA

Nov 2004

DEISSY RUBIO POVEDA
RECTORA

MARITZA YADIRA PACHECO G
COORDINADORA

Inv. IDEP
287

370.154
R81e
21



80/20/22

745000



ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA, D. C. SECRETARIA DE EDUCACION
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL INSTITUTO TECNICO INTERNACIONAL IEDITI
PROYECTO IDEP "ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR PROCESOS DE
DESARROLLO DE PENSAMIENTO"



1. RAE DEL PROYECTO

RAE: ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR PROCESOS DE PENSAMIENTO

TITULO

Ecosistemas escolares como herramientas para evaluar procesos de pensamiento

AUTOR

Deisy Rubio de Poveda, Maritza Pacheco, Carlina Pinto, Ingrid Gutierrez, Aida Cepeda, Yadira Méndez, Magda Baquero, Maria teresa Garzón, Claudia Góngora, Luz Miryam Cruz, Olga León, Elizabeth Ariza, Yancy Yoscuá, Miryam Vásquez, Gloria Valderrama, Lizbeth Mora, José Afranio Amórtegui, Eva Gladis Pico, Adriana Fernández.

PUBLICACIÓN

Bogotá, Noviembre 2.004

PALABRAS CLAVES

Ambiente, pensamiento, interlocución, artefactos culturales, saberes, innovación, aprendizaje cooperativo, procesos, ecosistema escolar, estudiantes, docentes, experiencia, conocimiento, interacción,

LUGAR

Institución Educativa Distrital Instituto Técnico Internacional, Bogotá, Noviembre 2.004

DESCRIPCION

Entendemos el "*Ecosistema Escolar*" como una zona cultural y social, donde los actores escolares y artefactos culturales, como mediaciones, actúan construyendo significados y sentidos; imaginamos nuestras aulas como espacios no estáticos, sino como ecosistemas escolares que estén al servicio de generar procesos de aprendizaje; comprendido así, consideramos que el rol del maestro juega un papel fundamental dentro del proceso, pues debe ser creador de experiencias de aprendizaje dentro de ambientes adecuados. Este ambiente debe ser estimulante, desafiante, pero no amenazante. El énfasis tiene que estar en estimular al estudiante a tomar más responsabilidad en su propio aprendizaje, cooperar y aprender de sus compañeros. Al igual que el maestro el estudiante desempeña un rol en donde demuestra una actitud interesada hacia el aprendizaje, la cooperación y la colaboración con sus pares para desarrollar procesos frente al conocimiento, tomando como referencia su realidad y la vivencia cotidiana en el ámbito escolar.

Es importante que el maestro genere ambientes de aprendizaje donde el estudiante pueda participar activamente, donde se promuevan relaciones de afecto y confianza con el profesor y sus compañeros, donde aprenda a tomar decisiones, donde aprenda a escuchar y expresar sus puntos de vista sin temores, donde estimule su interés y creatividad, donde disponga de los materiales

mínimos requeridos para el proceso de aprendizaje, donde pueda practicar y aplicar los conocimientos adquiridos.

Dentro de los ecosistemas escolares la clase juega un papel importante en la que se convierte en un acto de aprendizaje, en un contexto de posibilidades múltiples, donde el conocimiento constituye el escenario fundamental sobre el cual se trabaja. Pensar la clase como organismo vivo, nos da la posibilidad de recrear la construcción explicativa de la misma, en una perspectiva lo mas didáctica posible.

Esto demanda una nueva actitud tanto del maestro como del estudiante, en la que se desprende en primer lugar el romper esquemas pedagógicos de corte conductista; en segundo lugar es mirar al estudiante como interlocutor, permitiéndole la indagación de su propio proyecto de vida; en tercer lugar es el de favorecer el desarrollo de la confianza del estudiante en sí mismo y con la de los demás, asumiendo posturas de mediación y tolerancia y por último propender por favorecer un comportamiento social fraternizante y solidario en el que se haga posible el trabajo intelectual.

CONTENIDO

Atendiendo al objeto de la convocatoria, se han fortalecido tres ambientes de aprendizaje, que están soportados en importantes proyectos institucionales, estos son:

- Pensamiento Divergente
- Filosofía para niños
- Podemos leer y escribir

PROYECTO PENSAMIENTO DIVERGENTE

La iniciativa en referencia surge como una respuesta a la necesidad sentida de potenciar la interacción con el conocimiento, fortalecer los valores culturales y el clima escolar de participación a partir de un amplio espectro de experiencias artísticas. Constituye también una estrategia pedagógica que permite desarrollar condiciones favorables de aprendizaje teniendo en cuenta que el individuo aprende a través de un proceso activo, cooperativo y progresivo que apunta a construir significados que conecten la vida cotidiana de los estudiantes con situaciones reales que requieren de un alto nivel de expresión, esta vez, a través del arte.

El proyecto retoma la idea de desarrollar el potencial creativo de cada persona, bajo el supuesto de que la capacidad creadora, si lo es, es una producción divergente. En realidad, las artes cobran especial relevancia en el proyecto porque impulsan ampliamente el pensamiento divergente, en el cual no existe una sola respuesta correcta y en el que se aceptan todas las soluciones posibles a los retos o problemas planteados.

La producción divergente es definida como "la capacidad para generar información nueva a partir de la existente o previa. El acento se coloca en la fluidez de ideas, la flexibilidad para cambiar el patrón de respuesta, la originalidad para generar productos inusuales y la elaboración para añadir detalles" (Guilford, 1950. Citado

en el libro *La creatividad en el contexto escolar*, de María Dolores Prieto y otros. Ediciones Pirámide. Madrid, 2003)

En esta iniciativa un ambiente de aprendizaje está caracterizado por las interacciones entre las personas y los artefactos culturales que se dan en una situación y problemática específica.

Estas interacciones permiten la vivencia de unos roles propios de una personalidad abierta, espontánea y libre que valora su esfuerzo y el de los demás.

El docente asume una actitud receptiva a los intereses de los niños motivándolos a que sean ellos mismos y a que confíen en sus capacidades expresivas y creadoras, reafirmando así su auto imagen como gestor y proveedor de ideas, como agente participativo que goza de un reconocimiento social que lo saca de su rol tradicional de receptor pasivo y memorizador de información.

En este contexto, las formas de pensar de los niños, niñas y maestros se transforman. El conocimiento no está dado de antemano como producto externo a la persona, sino que aflora en la actividad misma. El aprendizaje deja de ser el desarrollo de actividades planeadas sin sentido para el niño, para convertirse en la materialización de una acción intencionada con sentido que convoque intereses tanto de los niños como del maestro.

Aquí se reconoce la capacidad "pensadora" del niño que puede optar, decidir, opinar y no esperar a que otro piense por él.

"La actividad central de la sesión dió importancia en primer lugar a la capacidad creativa y de improvisación de los estudiantes. Es importante que trabajen con libertad sobre sus propias ideas, en vez de imponerle obras ya hechas que simplemente deban representar. Con esto, los resultados de cada una de las obras dependieron casi exclusivamente de sus intereses y sus gustos. Se pudo observar entonces cómo uno de estos grupos no tuvo inconveniente en agregar, por un lapso breve de tiempo, música y baile a su pequeña obra (Relatoría No. 2 Párrafo 4).

El centro de interés es un espacio creado por el maestro con unas características específicas para vivenciar una experiencia de aprendizaje donde prime la originalidad y la creatividad, donde se potencie la expresión del niño al proponer, defender y mostrar sus ideas y obras frente a una problemática dada. Al haber avanzado en este proceso se logrará despertar el interés del niño y reafirmará su auto imagen de ser creador.

Es esta una de las razones por las cuales el proyecto se centra en ampliar, reorganizar, reconstruir, redefinir y transformar la experiencia individual y grupal de los estudiantes, prestando más atención a los métodos y procedimientos que a los contenidos. Los contenidos se seleccionan principalmente en función de la utilidad para ampliar la experiencia cotidiana del estudiante. De esta manera, el proyecto se centra en el sujeto, no en el objeto o producto final.

PROYECTO FILOSOFIA PARA NIÑOS

La experiencia de Filosofía para niños en la institución, es considerada como un ambiente de aprendizaje significativo, en el que se generan formas de interlocución con prácticas de aprendizaje cooperativo y prácticas de evaluación de procesos de pensamiento desde la indagación de los niños y niñas que participan en la experiencia.

Filosofía para niños es una experiencia innovadora porque utiliza una metodología, donde estudiantes y docentes, generan un espacio escolar diferente que inicia con el simple cambio de lugar de las mesas y sillas o al sentarse en el piso pero siempre en forma circular, propiciando un cambio de expectativas respecto al ambiente tradicional del aula de clase, con el fin de contar con un espacio cómodo que ofrezca bienestar a los participantes y que permita interactuar con confianza, tranquilidad, sin reglas rígidas, en busca de la calma para lograr un ambiente adecuado de trabajo.

Los estudiantes elaboran los recursos metodológicos que van a utilizar durante la sesión, como la *P* para preguntar, la *RA* para dar una razón, los *CARTELES*, las *CARITAS* para evaluar y los material que se vayan a emplear de acuerdo a la actividad a desarrollar, los cuales se depositan en la *BOLSA MÁGICA*, que siempre aparece durante la sesión. Con el fin de iniciar a los niños y niñas en la tarea de reflexión que se plantea en forma lúdica se les dan a conocer las reglas del juego; es decir, las normas que van a regir esta experiencia curiosa y divertida que consiste en el ejercicio de razonamiento. Estas reglas son importantes porque les ayuda a los niños y niñas, en autorregularse en diferentes situaciones. Entre las normas están: pedir la palabra, esperar el turno para intervenir, respetar a los otros y escucharlos; estas permiten evitar el desorden y crear mejores vínculos entre el grupo pero sin la imposición externa del maestro.

Durante la sesión se utiliza el muñeco de la palabra que circula durante toda la actividad, de esta manera queda claro que el estudiante que lo tenga en la mano es el quien tiene o posee la palabra. El mecanismo puede ir cambiando de acuerdo a la actividad planeada, pero se debe tener en cuenta que debe ser el mismo grupo quien decida lo que se va a hacer o el recurso que se va a emplear para cumplir la norma, y así sientan que por medio del juego resulta más fácil la interiorización y significación del mismo.

Las reglas son flexibles porque se pueden ir dejando las que ya no se consideren necesarias, para introducir nuevas normas que ayuden a afinar las posibilidades de la discusión. No se trata de imponerlas sino de ayudarles a comprender su utilidad y con el fin que los estudiantes sean más conscientes de la importancia de ellas en su desarrollo moral. Las reglas no deben ser muchas sino apropiadas a la situación y aplicadas a tiempo.

En filosofía para niños se forma una comunidad de indagación de libre expresión, se comparten saberes, se desarrolla un pensamiento crítico y creativo basado en valores y habilidades de escucha, donde suceden transformaciones significativas para los participantes y su entorno, surgen nuevas maneras de relación entre el profesor y el estudiante y viceversa. Esto se logra porque el docente cambia su rol, pasa de ser guía y a ser parte de la comunidad de indagación como mediador, facilitador y dinamizador, mientras que el estudiante deja de ser un receptor de información para convertirse en una persona activa y participativa, capaz de transformar el proceso en el cual está inmerso. Estos cambios se ven reflejados desde el mismo momento en que el docente deja de dictar la clase magistral y se integra a la comunidad dinamizando la sesión, encaminando a los estudiantes a que amplíen sus puntos de vista y exploren conceptos básicos en términos de los cuales comprendamos el mundo, que aprendan a hacer buenas preguntas y a dar

buenas razones sin sentirse presionados, a que sean muy cuidadosos en el uso del lenguaje y en la revisión lógica de nuestros razonamientos.

Durante las sesiones el maestro utiliza estrategias para inducir a los participantes a que hagan preguntas; mostrando carteles que contengan las formas de pregunta por qué, quién, cómo... para que los niños se hagan preguntas entre ellos sin sentirse obligados, como se sienten seguros de lo que están haciendo entonces formulan y contestan preguntas sin temor; al contrario, se muestran muy satisfechos de hacerlo.

Al finalizar la sesión; es decir, durante los cinco últimos minutos se hace la evaluación, la cual es realizada por los mismos niños utilizando las manos o caritas, manifestando si la actividad les pareció buenísima, regular o muy regular; se les da la palabra para que expresen él porque de su apreciación, teniendo en cuenta que la conclusión dada no es única ni definitiva, ni que deba ser aprobada por todos los compañeros pero sí, que se den resultados en términos de reflexión, lo que se busca, es ayudar a los niños y al maestro a que vayan desarrollando una actitud crítica y valorativa hacia este tipo de trabajo.

Filosofía para niños como experiencia pedagógica esta enmarcado por un ambiente diferente donde el aprendizaje se convierte en significativo porque se generan espacios de reflexión desarrollando un pensamiento crítico con capacidad de lograr argumentaciones con sentido al establecer interlocuciones entre los niños y el coordinador dentro de una comunidad de indagación al dar buenas razones que le permitan explicar su realidad desde lo ético y lo político en la medida que se vaya realizando el acercamiento de las herramientas para la discusión filosófica, se presenta como una propuesta estructurada para lograr el pensamiento crítico, creativo el cual se inicia desde el momento en que se le da la oportunidad al niño de hacer pregunta en forma libre y dar respuestas, supuestos o razones apoyando sus ideas en las ideas de los demás a través de un proceso que los enseñe a pensar por sí mismo. En Filosofía para niños la comunidad de indagación es una estrategia pedagógica utilizada como un ambiente de aprendizaje donde se inicia el proceso para desarrollar un pensamiento crítico – reflexivo y argumentativo que pueda ser utilizado desde diferentes contextos y en diferentes situaciones.

PROYECTO PODEMOS LEER Y ESCRIBIR

Organizar el tiempo escolar para las tareas específicas de la lectura y la escritura; motivar de manera adecuada y suficiente a docentes y niños; conseguir, adecuar y manejar apropiadamente los recursos materiales y construir colectivamente conceptos y comprensión por parte de los actores del sistema educativo en relación al reto que representa la enseñanza significativa de la lengua escrita en la escuela, son entre otras, algunas transformaciones e innovaciones formales desarrolladas por el grupo docente, sobre las diversas maneras de acercar a los niños y maestros a nuevas didácticas, estrategias y modos de establecer una correspondencia entre lo que se hace a diario en la escuela frente a la lectura y la escritura, y los avances teóricos e investigativos que sobre la comunicación, la lectura y la escritura están influenciando actualmente el quehacer docente.

En el IED Instituto Técnico Internacional, la elaboración de la propuesta **PODEMOS LEER Y ESCRIBIR – RINCONES DE LECTURA**, se inscribe en el

uso significativo de la lengua materna, y en consecuencia encamina sus esfuerzos a la tarea de disminuir la distancia entre las demandas curriculares y los usos cotidianos y contextualizados de la lectura y la escritura; como principal antecedente se presenta que se ofrece a los docentes una experiencia con lectura y escritura ya avanzada en otras instituciones del distrito.: *“La propuesta surge como resultado de la preocupación pedagógica por la generación en los escolares de competencias lectoras, escritoras, de habla y audición, todas estas elaboraciones se han sustentado en un componente teórico que ha permitido el acercamiento a investigaciones y la conceptualización reciente sobre el lenguaje, la comunicación, la lectura y la escritura.”*¹, es así que desde su génesis plantea metas muy propias del carácter comunicativo del proyecto. 1. Promover las habilidades comunicativas de la comunidad educativa y 2. Prevenir los problemas que comúnmente se presentan en el aprendizaje de la lengua escrita.

La experiencia se ha desarrollado en el colegio de manera casi “natural”, dadas sus características, ha sido comprendida y asumida por la totalidad de los docentes de preescolar y primaria y los directivos docentes; ellos han contemplado el progreso y el crecimiento de la experiencia, dado que siempre han sido participes desde la voluntad y la firme creencia que el lenguaje y su uso en el contexto escolar son la tarea fundamental que corresponde a todos los maestros. Además, desde la perspectiva que todo lo que aporta, mejora y perfecciona los procesos y competencias de los estudiantes es bien recibido al interior de la estructura formal de la educación.

La tendencia de la propuesta ha sido complejizarse, ya no es suficiente pretender organizar lo que siempre se ha hecho: leer y escribir en las áreas y aprender la estructura de la lengua materna (sintaxis, semántica, ortografía, etc.), los desarrollos se han dirigido a deconstruir “las prácticas tradicionales” y transformarlas en comprensión de la naturaleza comunicativa de la lengua escrita, en aportar a la discusión permanente sobre lo que significa para un niño aprender a usar su lengua, en *la urgencia de explorar la comunicación en la escuela de nuevas maneras, y que además consideran a sus estudiantes como aprendices que deben asumirse básicamente como comunicadores*², en reelaborar lo que se ha conformado en el inventario de acciones propias de las tareas de la lectura y la escritura, en establecer redes de discusión en torno a la incidencia y proyección de las acciones planeadas y ejecutadas por el proyecto.

Uno de los avances que puede considerarse más significativo, es el reconocimiento de lo que ha sido aportado por el proyecto a los niños y docentes del colegio, no solo en términos de acceso y uso de la dinámica comunicativa de la lengua escrita a través de la implementación de las distintas estrategias, sino en la constitución de la identidad de la sección primaria en torno a un proyecto que reconoce los aciertos y desaciertos, hace que *el ejercicio docente se ocupe de la promoción permanente de la comunicación humana, compartiendo todos la identificación de practicas innovadoras, que resulten en acciones pedagógicas efectivas, identificándolas, debatiéndolas, socializándolas, accionándolas y*

² IBID

valorándolas.³ Porque la estructura misma de la propuesta permite que se de la confrontación intelectual, que se permita la iniciativa y que se fortalezca la intencionalidad enunciada en los objetivos del proyecto.

La lectura y la escritura en el IEDITI han generado espacios para apreciar la posibilidad de la fuerza creadora de los códigos al interior del colegio, y para reflexionar sobre, cómo leer y escribir han sido acciones que traspasan las fronteras de la escuela, llegan a la comunidad de padres, permeando y acercando lo académico, lo cultural y familiar.

La categoría de proyecto que se le ha asignado a la propuesta permite reafirmar e insertar sus acciones dando sentido real a leer y escribir en el IEDITI, en él lo natural es la incertidumbre porque el lenguaje es una herramienta mental viva, es la búsqueda de mejores formas y maneras de acercarse a los niños y docentes a lo que se constituye en la forma de expresar los avances del pensamiento y la construcción del conocimiento. El proyecto se ha convertido paulatinamente en un mediador natural de la evidente interacción, entre el saber propio de la escuela y el papel de la lectura y la escritura en la comprensión de dicho saber.

El proyecto ya tiene memoria, ya es susceptible de ser mirado hacia atrás, ¿Qué se ha hecho? ¿Por qué se ha hecho? ¿Cómo y quienes lo han hecho?, ya se intuyen sus alcances y ya se evidencian sus limitaciones, es esta etapa de investigación en la cuál se halla inmerso y comprometido, el proyecto se ha transformado en discurso sobre la comunicación y la lengua escrita en el IEDITI y se ha hecho escuchar para proyectarse, asociarse a otros proyectos y mejorarse.

Ahora llega el momento de mirar la propuesta con herramientas que examinan ejes específicos y que han surgido en el grupo docente de proyecto, gracias la participación del colegio en la propuesta investigativa " *ecosistemas escolares como herramienta para evaluar los procesos de desarrollo de pensamiento*", que demanda la reflexión sobre: si el proyecto corresponde a las características de un ambiente de aprendizaje, si se orienta según los preceptos del aprendizaje cooperativo, si maneja, elabora o construye formas de evaluar su accionar, y por último si de verdad es pertinente dentro de lo que se identifica como estructura de la pedagogía por proyectos.

El paso a seguir es consignar y analizar las distintas formas que el proyecto ha elaborado, sus formas de ser, sus experiencias, sus opciones a futuro.

El proyecto se constituye en práctica innovadora dado que promueve y facilita el uso, en cuanto producción y comprensión, de la lectura y la escritura, simultáneamente privilegiando la interacción de los niños con la lengua materna como objeto de conocimiento, fortaleciendo las habilidades comunicativas e incrementando sustancialmente el gusto, la pasión y el deseo de usarla con la intención de comunicar. *La propuesta busca responder a las necesidades comunicativas fundamentales del ambiente escolar, articulándose a los objetivos estratégicos del PEI del IEDITI y a las áreas académicas, en el interés común por el trabajo de promoción de habilidades comunicativas, previniendo la aparición de dificultades en los procesos lectores y escritores, el habla y la escucha de los*

³ IBID Pág. 3

*escolares, debido a la incidencia directa de dichos procesos en los desempeños académicos.*⁴

Para conseguir tal fin, se han planeado y diseñado diversas estrategias, que establecen correspondencia directa con la idea que manejan los docentes sobre el papel del lenguaje al interior de la escuela, es allí dónde se busca que los estudiantes desarrollen y fortalezcan todas las habilidades comunicativas: hablar, leer, escuchar y escribir, es parte fundamental de este trabajo que estos procesos sean realmente comunicativos, que le permitan a los niños transmitir los distintos significados a sus interlocutores y recibirlos en sus interacciones con los elementos y los eventos escolares (académicos o no).

CONCLUSIÓN

De acuerdo con la experiencia cotidiana como docentes donde se evidencia los sinsabores, de una buena intencionalidad frente a los resultados académicos y comporta mentales de los estudiantes, se siente la necesidad de reflexionar sobre nuestro quehacer pedagógico; surge como alternativa de trabajo "de aula " el proyecto de innovación que involucra al estudiante y al docente en el desarrollo de a dimensión humana que solo se logra en unos determinados ambientes. Por ello los ambientes de aprendizaje van a transformar las dinámicas de clase al hacer énfasis en el proceso seguido para lograr mejorar las interlocuciones y construcción del conocimiento con significad y sentido.

El IEDITI esta seguro que desde el desarrollo de la pedagogía por proyectos, se pueden generar diferentes ambientes de aprendizaje y evaluación, retomando como herramienta fundamental la interlocución como manera de hacer significativo el aprendizaje.

⁴ IBID Pág. 3



2. INFORME EJECUTIVO (ACADEMICO Y FINANCIERO)



INFORME ACADEMICO Y FINANCIERO FINAL DEL PROYECTO IDEP - IEDITI 2003 - 2004

1. TITULO

ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PÁRA EVALUAR PROCESOS DE DESARROLLO DE PENSAMIENTO.

2. DILIGENCIAMIENTO DEL FORMATO PARA INFORMAR LOS AVANCES DEL PROYECTO.

Actividad	Logro esperado	Informe y logro reportado
<p>Revisión de la evaluación institucional y planes operativos propuestos en la semana de desarrollo / Conversatorio con los maestros y estudiantes replanteando el uso de las aulas especializadas</p>	<p>La comunidad IEDITIANA identificará los imaginarios representaciones sociales de los ambientes de aprendizaje y evaluación</p>	<p>En la segunda fase del proyecto, se identificaron tres ambientes - proyectos de aprendizaje y evaluación: Pensamiento divergente, filosofía para niños y aprendamos a leer y escribir; en donde se dio inicio a la construcción del sistema de evaluación (valoración) , para potenciar procesos de pensamiento.</p>
<p>Organizar mesas de trabajo de discusión y talleres con maestros y estudiantes / Entrevistas y encuestas a diferentes actores escolares</p>	<p>Justificación de la necesidad de enfatizar y unificar criterios acerca de artefactos culturales, ecosistemas escolares y aprendizajes cooperativos</p>	<p>Durante el proyecto se desarrollaron diferentes estrategias de socialización y retroalimentación, haciendo participe a la comunidad IEDITIANA; algunas fueron: dos talleres pedagógicos con todos los docentes de la institución, reuniones en cada ciclo del equipo investigador, algunas de ellas en compañía del asesor académico (Fabio Jurado), reuniones semanales con el asesor, socialización de avances del proyecto en reuniones de área y el Consejo</p>



		<p>Académico, todas con el objeto de ir fortaleciendo y desarrollando un ejercicio comparativo y constructivo, para ver la dinámica del aprendizaje en la cotidianidad de la escuela y generar estrategias, como: practicas de aprendizaje cooperativo, colaborativo y poco a poco ir ganando una connotación significativa del uso de los artefactos culturales, ejemplo: el muñeco de la palabra, el uso de libros y cuentos, las transformaciones de espacios, etc.</p>
<p>Sistematización de la información recolectada para analizarla y sistematizarla a través de equipos de trabajo / Mesas redondas para justificar un portafolio de criterios básicos</p>	<p>El logro de un alto nivel investigativo conceptual y proponente desde la participación</p>	<p>Logramos ampliar el equipo con estudiantes de la universidad Nacional, quienes desarrollaron practicas para la recolección de la información desde herramientas como la etnografía y relatarías; cuyo material ha sido de gran ayuda como aporte de la construcción textual y conceptual que permanente se ha producido. Dicho material ha sido revisado por el asesor y ha ganado riqueza pedagógica para ser puesto en practica. Por ejemplo tuvimos una invitación a socializar el proyecto en un foro en la UPTC y en diferentes reuniones con el CADEL, donde se han presentado ponencia, también se están construyendo textos que serán publicados en revistas como Magisterio.</p>



<p>Construcción de planes operativos desde las áreas que permitan implementar y cualificar los ecosistemas escolares / Acompañamiento del proceso y retroalimentación desde la observación e implementación de instructivos</p>	<p>Transferencia y puesta en práctica de los aprendizajes cooperativos – colaborativos en los ecosistemas escolares</p>	<p>Desde los tres ambientes se han ido fortaleciendo prácticas de aprendizaje cooperativo y colaborativo y se está viendo la necesidad de construir un modelo de evaluación significativo, apoyado desde la interlocución o competencias comunicativas, que permitan darle sentido y significado a las prácticas por simples que parezcan, pero que sean ganancia para los procesos de pensamiento de los actores escolares.</p>
<p>Implementación de una evaluación de impacto / Retroalimentación de resultados en mesas de trabajo</p>	<p>El óptimo resultado de la experiencia e identificación de los participantes en el proceso investigativo</p>	<p>Socialización de las siete experiencias, con la realización de un foro. Taller pedagógico en la semana de desarrollo institucional con todos los docentes, algunos estudiantes que participaron en el proyecto e invitación de padres de familia. Se pretende además realizar una evaluación con el fin que se generen estrategias de mejoramiento y sostenibilidad.</p>

3. ALCANCES DEL OBJETO DE LA CONVOCATORIA

La propuesta aquí presentada cumple con la condición de los alcances objeto de la convocatoria referida a: *“mostrar que, desde hace por lo menos un año, en la institución se ensayan ambientes de aprendizaje y evaluación apoyados en procesos interlocutivos y proponer la profundización y consolidación de estas experiencias, con el apoyo de los expertos y /o investigadores pertinentes al tema”*

¹ dado que hace más de un año en la institución se inició el planteamiento del



trabajo en esta modalidad, distribuyendo los espacios por áreas de acuerdo a las especialidades curriculares, contenidos en los planes de estudios, lo cual ha implicado también disponer de los recursos (bibliobancos, libros, papelería) de manera distinta, variando las formas de evaluación; se asume la evaluación por procesos de pensamiento. De acuerdo con esta experiencia el IEDITI con su grupo de investigación pretende cualificar el proceso institucional iniciado desde 1999, transformando la idea inicial de aulas especializadas en ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PÁRA EVALUAR PROCESOS DE DESARROLLO DE PENSAMIENTO, fusionando la propuesta curricular con el desarrollo de procesos de pensamiento y ambientes de aprendizajes cooperativos que permitan la participación activa de los estudiantes y maestros en su interacción con el conocimiento.

3.1. Procesos de gestión en el aula

La creación de AULAS COMO ECOSISTEMAS ESCOLARES PARA EL APRENDIZAJE, tiene incidencia decisiva en los logros de aprendizaje, el desarrollo de competencias, la participación en el sistema de evaluación y el despliegue en procesos de autorregulación en los estudiantes. En este propósito la labor del maestro es muy importante al igual que el compromiso y actitud de los estudiantes. Para tal fin deben ser tenidos en cuenta los siguientes factores:

- ✓ Metodologías y Didácticas de aprendizaje
- ✓ Enfoque pedagógico institucional
- ✓ Sistema de evaluación
- ✓ Participación y actividad de los estudiantes
- ✓ Organización de los estudiantes en los ambientes escolares
- ✓ Relaciones de los maestros con los estudiantes y de los estudiantes con sus pares.
- ✓ Disponibilidad de textos y otros materiales educativos
- ✓ Instalaciones y espacios adecuados

Entendemos el "*Ecosistema Escolar*" como una zona cultural y social, donde los actores escolares y artefactos culturales, como mediaciones, actúan construyendo significados y sentidos; imaginamos nuestras aulas como espacios no estáticos, sino como ecosistemas escolares que estén al servicio de generar procesos de aprendizaje; comprendido así, consideramos que el rol del maestro juega un papel fundamental dentro del proceso, pues debe ser creador de experiencias de aprendizaje dentro de ambientes adecuados. Este ambiente debe ser estimulante, desafiante, pero no amenazante. El énfasis tiene que estar en estimular al estudiante a tomar mas responsabilidad en su propio aprendizaje, cooperar y aprender de sus compañeros. Al igual que el maestro el estudiante desempeña un rol en donde demuestra una actitud interesada hacia el aprendizaje, la cooperación y la colaboración con sus pares para desarrollar procesos frente al



conocimiento, tomando como referencia su realidad y la vivencia cotidiana en el ámbito escolar.

Es importante que el maestro genere ambientes de aprendizaje donde el estudiante pueda participar activamente, donde se promuevan relaciones de afecto y confianza con el profesor y sus compañeros, donde aprenda a tomar decisiones, donde aprenda a escuchar y expresar sus puntos de vista sin temores, donde estimule su interés y creatividad, donde disponga de los materiales mínimos requeridos para el proceso de aprendizaje, donde pueda practicar y aplicar los conocimientos adquiridos.

Dentro de los ecosistemas escolares la clase juega un papel importante en la que se convierte en un acto de aprendizaje, en un contexto de posibilidades múltiples, donde el conocimiento constituye el escenario fundamental sobre el cual se trabaja. Pensar la clase como organismo vivo, nos da la posibilidad de recrear la construcción explicativa de la misma, en una perspectiva lo mas didáctica posible. Esto demanda una nueva actitud tanto del maestro como del estudiante, en la que se desprende en primer lugar el romper esquemas pedagógicos de corte conductista; en segundo lugar es mirar al estudiante como interlocutor, permitiéndole la indagación de su propio proyecto de vida; en tercer lugar es el de favorecer el desarrollo de la confianza del estudiante en sí mismo y con la de los demás, asumiendo posturas de mediación y tolerancia y por último propender por favorecer un comportamiento social fraternizante y solidario en el que se haga posible el trabajo intelectual.

4. PROCESO DE INNOVACIÓN

Atendiendo al objeto de la convocatoria, se han fortalecido tres ambientes de aprendizaje, que están soportados en importantes proyectos institucionales, estos son:

- Pensamiento Divergente
- Filosofía para niños
- Podemos leer y escribir

4.1. AVANCES DEL PROYECTO PENSAMIENTO DIVERGENTE

La iniciativa en referencia surge como una respuesta a la necesidad sentida de potenciar la interacción con el conocimiento, fortalecer los valores culturales y el clima escolar de participación a partir de un amplio espectro de experiencias artísticas. Constituye también una estrategia pedagógica que permite desarrollar condiciones favorables de aprendizaje teniendo en cuenta que el individuo aprende a través de un proceso activo, cooperativo y progresivo que apunta a construir significados que conecten la vida cotidiana de los estudiantes con



situaciones reales que requieren de un alto nivel de expresión, esta vez, a través del arte.

El proyecto retoma la idea de desarrollar el potencial creativo de cada persona, bajo el supuesto de que la capacidad creadora, si lo es, es una producción divergente. En realidad, las artes cobran especial relevancia en el proyecto porque impulsan ampliamente el pensamiento divergente, en el cual no existe una sola respuesta correcta y en el que se aceptan todas las soluciones posibles a los retos o problemas planteados.

La producción divergente es definida como "la capacidad para generar información nueva a partir de la existente o previa. El acento se coloca en la fluidez de ideas, la flexibilidad para cambiar el patrón de respuesta, la originalidad para generar productos inusuales y la elaboración para añadir detalles" (Guilford, 1950. Citado en el libro *La creatividad en el contexto escolar*, de María Dolores Prieto y otros. Ediciones Pirámide. Madrid, 2003)

4.1.1. AMBIENTES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A TRAVÉS DE LOS CENTROS DE INTERÉS

En esta iniciativa un ambiente de aprendizaje está caracterizado por las interacciones entre las personas y los artefactos culturales que se dan en una situación y problemática específica.

➤ Relaciones proxémicas

Estas interacciones permiten la vivencia de unos roles propios de una personalidad abierta, espontánea y libre que valora su esfuerzo y el de los demás.

El docente asume una actitud receptiva a los intereses de los niños motivándolos a que sean ellos mismos y a que confíen en sus capacidades expresivas y creadoras, reafirmando así su auto imagen como gestor y proveedor de ideas, como agente participativo que goza de un reconocimiento social que lo saca de su rol tradicional de receptor pasivo y memorizador de información.

En este contexto, las formas de pensar de los niños, niñas y maestros se transforman. El conocimiento no está dado de antemano como producto externo a la persona, sino que aflora en la actividad misma. El aprendizaje deja de ser el desarrollo de actividades planeadas sin sentido para el niño, para convertirse en la materialización de una acción intencionada con sentido que convoque intereses tanto de los niños como del maestro.

Aquí se reconoce la capacidad "pensadora" del niño que puede optar, decidir, opinar y no esperar a que otro piense por él.

Los centros de interés se configuran como ambientes de aprendizaje porque:



- ✓ Son espacios diversos que posibilitan la expresión del niño en diferentes contextos.
- ✓ En los centros de interés se apuesta por el aprendizaje más que por la enseñanza.

"La actividad central de la sesión dió importancia en primer lugar a la capacidad creativa y de improvisación de los estudiantes. Es importante que trabajen con libertad sobre sus propias ideas, en vez de imponer obras ya hechas que simplemente deban representar. Con esto, los resultados de cada una de las obras dependieron casi exclusivamente de sus intereses y sus gustos. Se pudo observar entonces cómo uno de estos grupos no tuvo inconveniente en agregar, por un lapso breve de tiempo, música y baile a su pequeña obra (Relatoría No. 2 Párrafo 4)

El centro de interés es un espacio creado por el maestro con unas características específicas para vivenciar una experiencia de aprendizaje donde prime la originalidad y la creatividad, donde se potencie la expresión del niño al proponer, defender y mostrar sus ideas y obras frente a una problemática dada. Al haber avanzado en este proceso se logrará despertar el interés del niño y reafirmará su auto imagen de ser creador

Es esta una de las razones por las cuales el proyecto se centra en ampliar, reorganizar, reconstruir, redefinir y transformar la experiencia individual y grupal de los estudiantes, prestando más atención a los métodos y procedimientos que a los contenidos. Los contenidos se seleccionan principalmente en función de la utilidad para ampliar la experiencia cotidiana del estudiante. De esta manera, el proyecto se centra en el sujeto, no en el objeto o producto final.

➤ ¿Por qué innovar?

De acuerdo con la experiencia cotidiana como docentes donde se evidencia los sinsabores, de una buena intencionalidad frente a los resultados académicos y comporta mentales de los estudiantes, se siente la necesidad de reflexionar sobre nuestro quehacer pedagógico; surge como alternativa de trabajo "de aula" el proyecto de innovación que involucra al estudiante y al docente en el desarrollo de una dimensión humana que solo se logra en unos determinados ambientes. Por ello los ambientes de aprendizaje van a transformar las dinámicas de clase al hacer énfasis en el proceso seguido para lograr mejorar las interlocuciones y construcción del conocimiento con significad y sentido.

➤ COMO FOMENTAR LA CREATIVIDAD

- ✓ Brinde un ambiente estimulante, adaptado en cuanto sea posible a los intereses y aptitudes especiales del niño "incluyendo las clases y el material



necesario. A los niños que no muestran un interés particular, ofrézcales una variedad de experiencias y materiales.

- ✓ Enseñe concentrándose en los puntos fuertes del niño en vez de criticar sus debilidades
- ✓ Tolere y estimule la conducta inconformista e impredecible y ayude al niño a evitar la presión de su grupo.
- ✓ Siente un precedente persiguiendo ocupaciones absorbentes a pasatiempos artísticos o intelectuales.
- ✓ No haga énfasis en los papeles tradicionales de los sexos y exponga a sus hijos a la diversidad cultural. Esto le permite conocer nuevas posibilidades para expresar su creatividad.
- ✓ Respete a sus hijos y muéstreles confianza en su capacidad para hacer las cosas bien. Déles tanto responsabilidad como libertad. Bríndeles un cálido respaldo y a la vez, espacio suficiente para respirar y pensar por sí mismos.
- ✓ La vigilancia, el autoritarismo, la dominación y la restrictividad inhiben el desarrollo de la creatividad. Los niños a quienes con frecuencia se les dirige y moldea pierden la confianza y la espontaneidad necesarias para un espíritu creativo.

➤ PENSAMIENTO CREATIVO

En nuestro sistema educacional en ocasiones los sentidos son referentes de automatización en épocas modernas donde la tecnología nos limita simplemente a tocar, mover, oír, oler y saborear sin ser agentes de un proceso creador

¿Por qué desarrollar pensamiento creativo desde un ambiente escolar? El trabajar favoreciendo el desarrollo del pensamiento creativo estimula la disposición del niño frente a las actividades escolares, disminuyendo la probabilidad de que se haga rutinario y monótono y finalmente opte por abandonarla

4.1.2. ¿QUE ES EL PENSAMIENTO DIVERGENTE?

- ✓ Es un proceso cognoscitivo y afectivo que permite desplegar aptitudes mentales que contribuyen a solucionar una pregunta o un problema desde múltiples opciones. (Guilford)
- ✓ Esta íntimamente ligado a la creatividad porque genera variados espacios de expresión confrontación e intercambio de ideas y valoración grupal e individual contribuyen también al desarrollo de la fluidez verbal y gráfica.
- ✓ El modo cognitivo aumenta cuando es acompañado por un sentimiento de exaltación porque se permite una rápida generación de imágenes.

De otro lado, los Centros de Interés surgen de la necesidad de espacios donde los estudiantes pueden expresar con mayor tranquilidad sus vivencias, la interacción con la naturaleza, y su contexto escolar.



A partir de estas inquietudes se sugiere retomar las experiencias trabajadas en otras instituciones educativas. Tomadas para desarrollar la creatividad del docente en el trabajo heterogéneo de los estudiantes, teniendo en cuenta la cultura y la realidad social de cada uno. Desde esa perspectiva se enlaza como una actividad del proyecto para el desarrollo del pensamiento divergente, estrategia que ha permitido la innovación posibilitando la comunicación y el encuentro de los estudiantes de preescolar y primaria siendo ésta una actividad en la cual se estimula la curiosidad, la capacidad creadora, el diálogo, la expresión libre de las ideas, intereses, necesidades y estados de ánimo. Donde las técnicas son una excusa para que en este espacio que se ha apropiado sea más un ambiente de aprendizaje, creando un ecosistema escolar de interrelaciones proxémicas.

Su objetivo es desarrollar pensamiento divergente desde artes y comunicación, por ello se plantean los siguientes requerimientos básicos para cada centro de interés

- ✓ El centro de interés debe contemplar el uso de cualquier tipo de texto y partir de un problema o necesidad sentida
- ✓ Se deben ofrecer experiencias en las que se apoye el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas básicas (leer, escribir, hablar, escuchar)
- ✓ La socialización de las producciones de texto debe hacerse mediante alguna *expresión artística*. *Exponer y comentar internamente los trabajos*
- ✓ Para garantizar la continuidad temática del centro de interés, se sugiere que haya una creación posterior que puede ser desarrollada en casa o en la siguiente sesión
- ✓ El componente lúdico es esencial al momento de planear el centro de interés
- ✓ Se propone la creación de un nombre llamativo (al interior de cada grupo de estudiantes) para cada centro de interés

A nivel general el proyecto se ha trazado los siguientes objetivos:

4.1.3. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar el pensamiento divergente implementando estrategias propias del proceso comunicativo a través de las artes, para potenciar la capacidad creadora de los y las estudiantes de básica primaria, a partir de sus intereses y actividades

4.1.4. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Promover la observación, percepción y la motricidad como elementos que favorecen la sensibilidad en el desarrollo de la dimensión comunicativa y artística
- Fomentar el desarrollo creativo y el proceso comunicativo mediante la práctica artística
- Incentivar el gusto por el arte como pretexto para expresarse, divertirse, aprender y valorar el trabajo propio y el de los demás



- Afianzar la actitud de autoestima a partir de las diversas actividades planteadas en los centros de interés
- Replantear la utilización del tiempo libre con las destrezas adquiridas en los centros de interés

4.1.5. METODOLOGÍA

Cada maestro escoge alternativas de expresión según los objetivos propuestos y las edades de los niños y niñas donde las técnicas tenidas en cuenta y una concepción del arte que en su más amplio sentido busca la autoexpresión; el arte para el adulto está relacionado con el campo de la estética o de la "belleza" externa, pero para el niño el arte es ante todo un medio de expresión, es un lenguaje del pensamiento en el cual el niño revela sus intereses, sus emociones y su forma de percibir el mundo circundante, aunque muchas veces estas expresiones tengan que ver muy poco con los estereotipos convencionales de belleza. Retomando a Gabriel García Márquez en su *Manual para volver a ser niño* "creo que se nace escritor, pintor, o músico. Se nace con la vocación y en muchos casos, con las condiciones físicas para la danza, el teatro y con el talento propicio para el periodismo escrito, entendido como una síntesis de la ficción y la plástica. En este sentido soy un platónico: aprender es recordar.

Esto quiere decir que cuando un niño llega a la escuela primaria puede ir ya predispuesto por la naturaleza para algunos de los oficios aunque todavía no lo sepa. Y tal vez no lo sepa nunca, pero su destino puede ser mejor si alguien lo ayudara a descubrirlo. No para forzarlo en ningún sentido, sino para crearle condiciones favorables y alentarle a jugar sin temores con su juguete preferido"

Otra premisa fundamental para el proyecto es que todo niño tiene un impulso creador espontáneo. Entre más pequeño, se muestra más seguro de sus propios medios de expresión, como lo refiere Víctor Lowenfeld, en su libro *La capacidad creadora*: "es la interacción de los símbolos, el yo y el ambiente, la que provee los materiales para realizar un proceso intelectual abstracto", por lo tanto entre más estímulos se reciben hay mayor oportunidad de expresar y de aprender

Actividades como la pintura, el dibujo o la construcción constituyen un proceso de asimilación y de proyección. Günter Beyer en su libro *Aprendizaje creativo* dice que "retenemos o asimilamos 10% de lo que leemos, 20% de lo que oímos, 30% de lo que vemos, 50% de lo que vemos y oímos, 70% de lo que dice uno mismo y 90% de lo que hace uno mismo"

Esta organización ha constituido grupos heterogéneos donde se pueden apreciar diversos valores tales como la solidaridad del más grande por apoyar al más pequeño: tolerancia, respeto, el afecto, el compartir saberes y experiencias, donde la interacción es protagonista fundamental en la construcción del conocimiento



Cada grupo se desplaza al aula predestinada para su centro de interés. Cada aula se encuentra identificada con nombre, logo o distintivo, con los artefactos y materiales necesarios según el caso para el desarrollo de cada una de las actividades.

En el desarrollo de la actividad del centro de interés se establecen con los estudiantes acuerdos, normas y criterios de interacción; el maestro está presto a motivar, facilitar, orientar el proceso. Cada actividad es pensada, planeada y desarrollada en función a los intereses del estudiante. Se busca que el aprendizaje adquiera una lógica de lo lúdico: espontaneidad, participación voluntaria, autonomía, diversión, flexibilidad normativa y creatividad.

En el año 2004 el proyecto para el desarrollo del pensamiento divergente se hace institucional y mantiene la intensidad horaria de 2 horas en cada ciclo de 10 días. En la jornada de la mañana se adelantó una evaluación formativa con los maestros con el fin de sondear el imaginario acerca de los aportes teóricos y experienciales que cada maestro maneja

El grupo de investigación innovación propone la creación de espacios (centros de interés) pensados para el desarrollo humano que favorezcan la interacción comunicativa entre los estudiantes y maestros, consigo mismos, con los demás y con el conocimiento.

4.2. AVANCES DEL PROYECTO DE FILOSOFIA PARA NIÑOS

4.2.1. ANTECEDENTES DEL PROGRAMA FILOSOFÍA PARA NIÑOS

Para conocer el origen del programa Filosofía para Niños, debe partirse desde finales de la década del sesenta cuando el profesor Mathew Lipman encontró que la enseñanza formal de la filosofía no parecía tener un efecto real en la mejora del pensamiento de los estudiantes.

Al tener la posibilidad de trabajar con niños neurológicamente discapacitados y encontrar que mediante sencillas estrategias lógicas se empezaban a disipar dificultades de aprendizaje, Lipman comenzó a pensar sobre si sería oportuno que la filosofía saliera de las aulas universitarias donde a los adolescentes ya formados, no les funcionaba y más bien se iniciara una nueva forma de proyectarla en el mundo, llevándola a trabajar con los niños más pequeños, aunque por tradición filosófica esta posibilidad no se contemplaba pues por siglos había estado rotulada como una ciencia "solo para adultos". Por ello aunque la idea era considerada fuera de lo común e implicaba hacer una reformulación del llamado trabajo filosófico y un nuevo tipo de textos para hacer filosofía, él comenzó a escribir una pequeña normación en la que se pudieron descubrir los principios básicos del razonamiento lógico para aplicarlo en su vida cotidiana y



enriquecerla mediante el descubrimiento de nuevos significados. Estas experiencias originaron el programa de Filosofía para niños.

Dicho programa ha sido orientado al desarrollo de distintas habilidades (cognitivas, sociales) en los niños y jóvenes en edad escolar, relacionándolas con sus propios problemas y analizadas desde la perspectiva de reflexión filosófica. Para ello se busca dar a la filosofía un carácter lúdico y constructivo en el cual todos los seres humanos se comprometan con la indagación, las consecuencias y el lenguaje en relación con lo que piensan, dicen o hacen, preguntándose y examinando su modo de razonar en el ámbito de una comunidad de diálogo o indagación para que así el aprendizaje sea más significativo; pues está mediado con sus pares, adultos y modelos cognitivos ideales en medio de un ámbito comunitario, donde se plantean problemas y se definen reglas.

Es importante tener en cuenta que la filosofía para niños lo que busca no es simplemente que el alumno aprenda algunas reglas o técnicas de análisis lógico, sino que cultive su capacidad de razonamiento a diversos niveles, aplicando diferentes tipos de lógica. Se busca inculcar un cuidado especial por el uso que el alumno haga de su pensamiento y lenguaje, desarrollando hábitos coherentes para la construcción de su propia vida.

Este programa en su afán por desarrollar modos alternativos de pensamiento recurre al desarrollo de la creatividad, puesto que éste se fortalece y prepara con la lógica; de ahí que en el trabajo con filosofía para niños se recurra en diversos momentos a actividades artísticas.

Desde la progresión que ha tenido este programa en sus orígenes y la adaptación que de él se ha ido realizando en diferentes países se ha podido conocer sobre la creación de institutos y centros experimentales que apoyan su trabajo en la teoría presentada por Mathew Lipman. Países como España y Brasil han creado institutos que tienen como pilares la fundamentación, puesta en marcha y creación de alternativas del programa. En Colombia, el profesor Diego Antonio Pineda, catedrático de la facultad de filosofía en la Universidad Javeriana, ha sido el responsable del seguimiento e implementación de dicho proyecto y ha contado con la posibilidad de realizar traducciones de los textos y novelas filosóficas escritas por el mismo Lipman, haciendo algunas adaptaciones a nuestra realidad nacional. También ha realizado la presentación de diversos materiales y guías que orientan a los maestros con el trabajo que se pretende realizar al desarrollar la propuesta de filosofía para niños.

Él por ejemplo, después de conocer la teoría de Lipman, ha considerado que en la propuesta, pueden tomarse meta objetivos que son:

- El crecimiento personal e interpersonal
 - La formación de valores democráticos para la convivencia ciudadana
- En cada uno de los cuales reitera la importancia de desarrollar este trabajo para buscar el crecimiento interior de los individuos que pertenecen a las comunidades



que se generan cuando se da la interacción entre sus miembros, tomando una intención ético – política más que cognitiva – instrumental, con la cual se logre la clave de una sociedad democrática auténtica, "el ejercicio público de la razón".

Para ello se busca crear un ambiente democrático desde la misma institución escolar.

La experiencia de FPN en la institución, es considerada como un ambiente de aprendizaje significativo, en el que se generan formas de interlocución con practicas de aprendizaje cooperativo y practicas de evaluación de procesos de pensamiento desde la indagación de los niños y niñas que participan en la experiencia.

El grupo dinamizador de la experiencia, luego de referenciar teóricamente a Lipman y a Margareth Sherp, como principales expositores del tema, pasa a la etapa de construcción e implementación metodológica, para ser desarrollada en algunos grupos de primaria y en uno de los grupos de grado sexto, iniciando así, un acercamiento a las comunidades de indagación.

4.2.2. METODOLOGÍA DE TRABAJO PARA LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA PARA NIÑOS

Filosofía para niños es una experiencia innovadora porque utiliza una metodología, donde estudiantes y docentes, generan un espacio escolar diferente que inicia con el simple cambio de lugar de las mesas y sillas o al sentarse en el piso pero siempre en forma circular, propiciando un cambio de expectativas respecto al ambiente tradicional del aula de clase, con el fin de contar con un espacio cómodo que ofrezca bienestar a los participantes y que permita interactuar con confianza, tranquilidad, sin reglas rígidas, en busca de la calma para lograr un ambiente adecuado de trabajo.

Los estudiantes elaboran los recursos metodológicos que van a utilizar durante la sesión, como la *P* para preguntar, la *RA* para dar una razón, los *CARTELES*, las *CARITAS* para evaluar y los material que se vayan a emplear de acuerdo a la actividad a desarrollar, los cuales se depositan en la *BOLSA MÁGICA*, que siempre aparece durante la sesión. Con el fin de iniciar a los niños y niñas en la tarea de reflexión que se plantea en forma lúdica se les dan a conocer las reglas del juego; es decir, las normas que van a regir esta experiencia curiosa y divertida que consiste en el ejercicio de razonamiento. Estas reglas son importantes porque les ayuda a los niños y niñas, en autorregularse en diferentes situaciones.

Entre las normas están: pedir la palabra, esperar el turno para intervenir, respetar a los otros y escucharlos; estas permiten evitar el desorden y crear mejores vínculos entre el grupo pero sin la imposición externa del maestro.

Durante la sesión se utiliza el muñeco de la palabra que circula durante toda la actividad, de esta manera queda claro que el estudiante que lo tenga en la mano



es el quien tiene o posee la palabra. El mecanismo puede ir cambiando de acuerdo a la actividad planeada, pero se debe tener en cuenta que debe ser el mismo grupo quien decida lo que se va a hacer o el recurso que se va a emplear para cumplir la norma, y así sientan que por medio del juego resulta más fácil la interiorización y significación del mismo.

Las reglas son flexibles porque se pueden ir dejando las que ya no se consideren necesarias, para introducir nuevas normas que ayuden a afinar las posibilidades de la discusión. No se trata de imponerlas sino de ayudarles a comprender su utilidad y con el fin que los estudiantes sean más conscientes de la importancia de ellas en su desarrollo moral. Las reglas no deben ser muchas sino apropiadas a la situación y aplicadas a tiempo.

En filosofía para niños se forma una comunidad de indagación de libre expresión, se comparten saberes, se desarrolla un pensamiento crítico y creativo basado en valores y habilidades de escucha, donde suceden transformaciones significativas para los participantes y su entorno, surgen nuevas maneras de relación entre el profesor y el estudiante y viceversa. Esto se logra porque el docente cambia su rol, pasa de ser guía y a ser parte de la comunidad de indagación como mediador, facilitador y dinamizador, mientras que el estudiante deja de ser un receptor de información para convertirse en una persona activa y participativa, capaz de transformar el proceso en el cual está inmerso. Estos cambios se ven reflejados desde el mismo momento en que el docente deja de dictar la clase magistral y se integra a la comunidad dinamizando la sesión, encaminando a los estudiantes a que amplíen sus puntos de vista y exploren conceptos básicos en términos de los cuales comprendamos el mundo, que aprendan a hacer buenas preguntas y a dar buenas razones sin sentirse presionados, a que sean muy cuidadosos en el uso del lenguaje y en la revisión lógica de nuestros razonamientos.

Durante las sesiones el maestro utiliza estrategias para inducir a los participantes a que hagan preguntas; mostrando carteles que contengan las formas de pregunta por qué, quién, cómo... para que los niños se hagan preguntas entre ellos sin sentirse obligados, como se sienten seguros de lo que están haciendo entonces formulan y contestan preguntas sin temor; al contrario, se muestran muy satisfechos de hacerlo.

Al finalizar la sesión; es decir, durante los cinco últimos minutos se hace la evaluación, la cual es realizada por los mismos niños utilizando las manos o caritas, manifestando si la actividad les pareció buenísima, regular o muy regular; se les da la palabra para que expresen él porque de su apreciación, teniendo en cuenta que la conclusión dada no es única ni definitiva, ni que deba ser aprobada por todos los compañeros pero sí, que se den resultados en términos de reflexión, lo que se busca, es ayudar a los niños y al maestro a que vayan desarrollando una actitud crítica y valorativa hacia este tipo de trabajo.



Como estrategia de innovación se construyó una rejilla de registro etnográfico en la que se organiza la información de las relatorías de cada sesión, con el fin de determinar avances, desaciertos, impresiones detalladas de los participantes, y así ir logrando una **evaluación analógica** (ir de lo conocido a lo desconocido). Otra estrategia es con los estudiantes, quienes llevan un cuaderno personal sin ninguna regla de manejo, como herramienta para que registren preguntas, reflexiones o las memorias de las discusiones.

4.2.3. CONCLUSIONES FINALES

- ❖ Es oportuno reconocer que a través del desarrollo de la propuesta de FPN en nuestra institución, con los estudiantes desde sus primeros años de escuela; muy seguramente lograremos cambiar el sentido tradicional que se ha venido dando con la filosofía, pretendiendo además, que los niños y niñas desde el desarrollo de la capacidad de asombro, la indagación y reflexión ciudadana, generen un ambiente crítico frente a su realidad y se desenvuelvan con mayor seguridad y profundidad en la sociedad actual.
- ❖ En el aspecto metodológico, se identifica significativamente la creatividad de los participantes en la experiencia y la utilización que se hace de los artefactos, para darles una connotación cultural, desde la relación que se establece con ellos.
- ❖ Ha permitido además trasladar la metodología en el desarrollo de otras áreas del saber y ambientes pedagógicos, por la exigencia de los niños y niñas en la implementación de prácticas innovadoras y creativas.

4.3. AVANCES DEL PROYECTO PODEMOS LEER Y ESCRIBIR

4.3.1. EN EL IEDITI PODEMOS LEER Y ESCRIBIR



Organizar el tiempo escolar para las tareas específicas de la lectura y la escritura; motivar de manera adecuada y suficiente a docentes y niños; conseguir, adecuar y manejar apropiadamente los recursos materiales y construir colectivamente conceptos y comprensión por parte de los actores del sistema educativo en relación al reto que representa la enseñanza significativa de la lengua escrita en la escuela, son entre otras, algunas transformaciones e innovaciones formales desarrolladas por el grupo docente, sobre las diversas maneras de acercar a los niños y maestros a nuevas didácticas, estrategias y modos de establecer una correspondencia entre lo que se hace a diario en la escuela frente a la lectura y la escritura, y los avances teóricos e investigativos que sobre la comunicación, la lectura y la escritura están influenciando actualmente el quehacer docente.

En el IED Instituto Técnico Internacional, la elaboración de la propuesta **PODEMOS LEER Y ESCRIBIR – RINCONES DE LECTURA**, se inscribe en el uso significativo de la lengua materna, y en consecuencia encamina sus esfuerzos a la tarea de disminuir la distancia entre las demandas curriculares y los usos cotidianos y contextualizados de la lectura y la escritura; como principal antecedente se presenta que se ofrece a los docentes una experiencia con lectura y escritura ya avanzada en otras instituciones del distrito.: *"La propuesta surge como resultado de la preocupación pedagógica por la generación en los escolares de competencias lectoras, escritoras, de habla y audición, todas estas elaboraciones se han sustentado en un componente teórico que ha permitido el acercamiento a investigaciones y la conceptualización reciente sobre el lenguaje, la comunicación, la lectura y la escritura."*², es así que desde su génesis plantea metas muy propias del carácter comunicativo del proyecto. **1.** Promover las habilidades comunicativas de la comunidad educativa y **2.** Prevenir los problemas que comúnmente se presentan en el aprendizaje de la lengua escrita.

La experiencia se ha desarrollado en el colegio de manera casi "natural", dadas sus características, ha sido comprendida y asumida por la totalidad de los docentes de preescolar y primaria y los directivos docentes; ellos han contemplado el progreso y el crecimiento de la experiencia, dado que siempre han sido participes desde la voluntad y la firme creencia que el lenguaje y su uso en el contexto escolar son la tarea fundamental que corresponde a todos los maestros. Además, desde la perspectiva que todo lo que aporta, mejora y perfecciona los procesos y competencias de los estudiantes es bien recibido al interior de la estructura formal de la educación.

La tendencia de la propuesta ha sido complejizarse, ya no es suficiente pretender organizar lo que siempre se ha hecho: leer y escribir en las áreas y aprender la estructura de la lengua materna (sintaxis, semántica, ortografía, etc.), los desarrollos se han dirigido a deconstruir "las prácticas tradicionales" y transformarlas en comprensión de la naturaleza comunicativa de la lengua escrita, en aportar a la discusión permanente sobre lo que significa para un niño aprender



a usar su lengua, en *la urgencia de explorar la comunicación en la escuela de nuevas maneras, y que además consideran a sus estudiantes como aprendices que deben asumirse básicamente como comunicadores*³, en reelaborar lo que se ha conformado en el inventario de acciones propias de las tareas de la lectura y la escritura, en establecer redes de discusión en torno a la incidencia y proyección de las acciones planeadas y ejecutadas por el proyecto.

Uno de los avances que puede considerarse más significativo, es el reconocimiento de lo que ha sido aportado por el proyecto a los niños y docentes del colegio, no solo en términos de acceso y uso de la dinámica comunicativa de la lengua escrita a través de la implementación de las distintas estrategias, sino en la constitución de la identidad de la sección primaria en torno a un proyecto que reconoce los aciertos y desaciertos, hace que *el ejercicio docente se ocupe de la promoción permanente de la comunicación humana, compartiendo todos la identificación de prácticas innovadoras, que resulten en acciones pedagógicas efectivas, identificándolas, debatiéndolas, socializándolas, accionándolas y valorándolas*.⁴ Porque la estructura misma de la propuesta permite que se de la confrontación intelectual, que se permita la iniciativa y que se fortalezca la intencionalidad enunciada en los objetivos del proyecto.

La lectura y la escritura en el IEDITI han generado espacios para apreciar la posibilidad de la fuerza creadora de los códigos al interior del colegio, y para reflexionar sobre, cómo leer y escribir han sido acciones que traspasan las fronteras de la escuela, llegan a la comunidad de padres, permeando y acercando lo académico, lo cultural y familiar.

La categoría de proyecto que se le ha asignado a la propuesta permite reafirmar e insertar sus acciones dando sentido real a leer y escribir en el IEDITI, en él lo natural es la incertidumbre porque el lenguaje es una herramienta mental viva, es la búsqueda de mejores formas y maneras de acercar a los niños y docentes a lo que se constituye en la forma de expresar los avances del pensamiento y la *construcción del conocimiento*. El proyecto se ha convertido paulatinamente en un mediador natural de la evidente interacción, entre el saber propio de la escuela y el papel de la lectura y la escritura en la comprensión de dicho saber.

El proyecto ya tiene memoria, ya es susceptible de ser mirado hacia atrás, ¿Qué se ha hecho? ¿Por qué se ha hecho? ¿Cómo y quienes lo han hecho?, ya se intuyen sus alcances y ya se evidencian sus limitaciones, es esta etapa de investigación en la cuál se halla inmerso y comprometido, el proyecto se ha transformado en discurso sobre la comunicación y la lengua escrita en el IEDITI y se ha hecho escuchar para proyectarse, asociarse a otros proyectos y mejorarse.

³ IBID

⁴ IBID Pág. 3



Ahora llega el momento de mirar la propuesta con herramientas que examinan ejes específicos y que han surgido en el grupo docente de proyecto, gracias la participación del colegio en la propuesta investigativa " *ecosistemas escolares como herramienta para evaluar los procesos de desarrollo de pensamiento*", que demanda la reflexión sobre: si el proyecto corresponde a las características de un ambiente de aprendizaje, si se orienta según los preceptos del aprendizaje cooperativo, si maneja, elabora o construye formas de evaluar su accionar, y por último si de verdad es pertinente dentro de lo que se identifica como estructura de la pedagogía por proyectos.

El paso a seguir es consignar y analizar las distintas formas que el proyecto ha elaborado, sus formas de ser, sus experiencias, sus opciones a futuro.

El proyecto se constituye en práctica innovadora dado que promueve y facilita el uso, en cuanto producción y comprensión, de la lectura y la escritura, simultáneamente privilegiando la interacción de los niños con la lengua materna como objeto de conocimiento, fortaleciendo las habilidades comunicativas e incrementando sustancialmente el gusto, la pasión y el deseo de usarla con la intención de comunicar. *La propuesta busca responder a las necesidades comunicativas fundamentales del ambiente escolar, articulándose a los objetivos estratégicos del PEI del IEDITI y a las áreas académicas, en el interés común por el trabajo de promoción de habilidades comunicativas, previniendo la aparición de dificultades en los procesos lectores y escritores, el habla y la escucha de los escolares, debido a la incidencia directa de dichos procesos en los desempeños académicos.*⁵

Para conseguir tal fin, se han planeado y diseñado diversas estrategias, que establecen correspondencia directa con la idea que manejan los docentes sobre el papel del lenguaje al interior de la escuela, es allí dónde se busca que los estudiantes desarrollen y fortalezcan todas las habilidades comunicativas: hablar, leer, escuchar y escribir, es parte fundamental de este trabajo que estos procesos sean realmente comunicativos, que le permitan a los niños transmitir los distintos significados a sus interlocutores y recibirlos en sus interacciones con los elementos y los eventos escolares (académicos o no).

Las siguientes estrategias constituyen el cuerpo general del proyecto, serán descritas cualitativa y cuantitativamente, de manera tal que se comprenda su origen, aplicación, evolución, variaciones, alcances y proyección.

- **Encuentro con docentes:**
- **Hora de lectura:**
- **Cuaderno viajero:**
- **La biblioteca va a casa:**
- **Salidas pedagógicas**



- **Invitados:**
- **Mural o Cartelera:**
- **Afiche motivacional:**
- **Lectura en otros espacios:**
- **Carpeta abierta:**
- **Boletín anual de actividades:**

4.3.3. VALORACION

La evaluación se ha desarrollado en tres instancias:

1. Informes de gestión trimestrales, en los cuales se describen los avances y proyecciones
2. Valoraciones escritas de las estrategias por parte de docentes y estudiantes, estas son leídas y analizadas por el grupo para efectuar las modificaciones necesarias.

En esta etapa del proyecto , con dos estudiantes de la Universidad Nacional de Colombia se han concertado sesiones de relatoría en la cuales se ha desarrollado registro fílmico y/o escrito de las acciones o estrategias más representativas de la propuesta, estos textos se han consolidado como objeto de análisis a través de una herramienta elaborada para tal fin por el grupo de proyecto de investigación , una rejilla que contiene los ejes de la propuesta investigativa del IDEP enunciados anteriormente. (Anexo 1).

Deseando mirar e identificar lo que realmente ha llevado al proyecto ha configurarse como innovación, qué plantea, qué modifica, qué construye y qué proyecta a su interior y exterior en su estructura académica, curricular y comunicativa; y si verdaderamente cumple con los objetivos y las bondades que ha planteado de promover la comunicación y el uso significativo de la lengua escrita en la escuela.

En consecuencia, tal vez se fortalezcan o redefinan objetivos, énfasis y acciones que hagan cada vez más significativo leer y escribir y se garantice , dentro de lo pedagógico, un trabajo centrado en pensar comprensivamente lo que se hace con los niños y docentes para mejorar los procesos de enseñanza y construcción de la lectura , la escritura y el conocimiento.

CONCLUSIÓN: El IEDITI, esta seguro que desde el desarrollo de la pedagogía por proyectos, se pueden generar diferentes ambientes de aprendizaje y evaluación, retomando como herramienta fundamental la interlocución como manera de hacer significativo el aprendizaje.



3. Creación de una matriz para la valoración de los tres ambientes de aprendizaje:

INSTRUMENTO DE ANALISIS DE INFORMACIÓN Y EVALUACIÓN DE LOS AMBIENTES - PROYECTOS

AMBIENTES DE APRENDIZAJE	APRENDIZAJE COOPERATIVO	EVALUACION
<p>Relaciones próximas Espacio humano Acceso Uso Interacción Dimensiones Cognitiva Tímica Pragmática Rol Niño Docente Interés Dimensión lúdica</p>	<p>Trabajan siguiendo un plan</p> <p>Trabajan juntos (interdependencia positiva)</p> <p>Intentan resolver el problema de diversas maneras</p> <p>Repasan el trabajo.</p> <p>Asignación de responsabilidades.</p> <p>Identifican lo aprendido.</p> <p>Solución construida.</p> <p>Heterogeneidad</p> <p>Liderazgo compartido</p> <p>Roles identificados</p> <p>Interacciones</p> <p>Motivación</p> <p>Tiempos de concentración</p> <p>Aceptación de la diversidad. Rol docente: Rol estudiante:</p>	<p>Descripción de lo hecho</p> <p>Valoración de los estudiantes.</p> <p>Valoración de los docentes.</p> <p>Procesos Valorados.</p> <p>¿Que se evalúa?</p> <p>¿Con que se evalúa?</p> <p>Retroalimentación: Observaciones generales:</p>
<p>Comunidad de indagación ética-política cognitiva.</p> <p>Relación temporal y</p> <p>Postura disciplinar.</p> <p>Rituales</p> <p>Materiales.</p> <p>Proyección.</p>		



5. INFORME FINANCIERO



3. INFORME DEL ASESOR ACADÉMICO EXTERNO

INFORME DE ASESORÍA
Fabio Jurado valencia

PROYECTO
ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTA PARA EVALUAR PROCESOS DE
DESARROLLO DE PENSAMIENTO

La asesoría comienza desde el momento en que se hacen observaciones al proyecto, con el objeto de afinarlo y precisar aspectos y categorías que son fundamentales para su desarrollo. Toda asesoría ha de comenzar por la elaboración de preguntas destinadas a los autores del proyecto. Las preguntas ayudan a cohesionar los objetivos y el problema; es un ejercicio necesario para controlar los límites de lo que se busca. Todo proyecto requiere ser comentado una y otra vez y la pregunta funciona como un eje que promueve el comentario y el razonamiento argumentado frente al perfil del proyecto.

La primera relación con el grupo coordinador del proyecto giró en torno a preguntas como:

- ¿qué entendemos por un ecosistema escolar?
- ¿cómo son asumidos los procesos de desarrollo del pensamiento?
- ¿por qué el interés hacia la evaluación?

Las respuestas a estas preguntas condujeron a otras preguntas:

- ¿qué experiencias innovadoras o qué antecedentes investigativos se han dado en la institución?
- ¿cuál es el índice de profesores que expresan su compromiso con un proyecto de carácter institucional como éste?
- ¿cómo pueden caracterizarse los desempeños académicos de los estudiantes, en el marco de la evaluación externa realizada en Bogotá?
- ¿los profesores han incursionado en la pedagogía de proyectos? ¿De ser así qué proyectos de aula o de área pueden referenciarse?
- ¿se tiene algún conocimiento sobre la investigación etnográfica?

Luego de interactuar en torno a dichas preguntas, se definió una agenda de trabajo que puede sintetizarse así:

1. Reuniones regulares con el grupo coordinador del proyecto, en la oficina del asesor, con el objeto de resolver problemas que irían surgiendo en el desarrollo del proyecto, así como de puntualizar categorías según la aprehensión de las fuentes teóricas sugeridas. Se realizaron aproximadamente 8 reuniones durante el año, con un horario de 5 a 8 de la noche. En estas reuniones se definían también las agendas para el trabajo con los docentes que conforman el grupo que lidera el proyecto.
2. Talleres con el grupo que lidera el proyecto.

Los docentes expresaron desde un principio la preocupación por las estrategias que posibilitaran el acopio de información que la investigación requería. Se propuso entonces un set de materiales en torno a la etnografía de la escuela, como una manera de comprender que las estrategias había que construirlas según fueran los contextos particulares de la población participante en el proyecto. Se leyeron y comentaron materiales de Rokwell, Beltrán, Candela, Medina, Sandoval, entre otros. Estos materiales contribuyeron de manera decisiva a asumir la escuela como un laboratorio permanente, en donde la observación y la toma de registros sirvió de base para los análisis que el proyecto avizoraba.

Al tratar de escribir sobre lo observado en el aula las docentes sintieron la necesidad de reflexionar sobre el fenómeno de la escritura, pues concluían que escribir sobre la propia práctica no era algo tan elemental como se creía. También se sentía una gran dificultad para escribir tomando como apoyo las fuentes teóricas dadas. Esta preocupación condujo a la realización de dos talleres sobre producción escrita. El criterio del asesor es el de que frente a los problemas de la escritura no existen métodos canónicos que resuelvan el problema; el problema de la escritura es el problema de la lectura y este problema está vinculado con la disposición del sujeto para trascender los lugares comunes e incursionar en universos conceptuales cada vez más nuevos; por lo tanto el problema de la lectura-escritura es un asunto epistemológico en cada sujeto: cómo logra el sujeto romper con los esquemas cognitivos e ideológicos que durante años ha repetido. Por otro lado, la escritura se aprende continuamente haciéndola y, sobre todo, teniendo interlocución, es decir, con que leen lo que cada quien escribe.

Sobre la base de estos criterios se realizaron talleres que tenían como eje la misma escritura de las docentes; se trataba de tomar conciencia del error para trascenderlos; la perspectiva metacognitiva orientaba los talleres y a la vez contribuía a la cualificación del pensamiento en actuaciones orales, pues se comentaba en profundidad el sentido del error. Como efecto de estos talleres, hoy se observa una escritura más depurada y auténtica, con estilos propios, tal como aparece en los informes de la investigación.

Es necesario resaltar que a la vez que se analizaba el fenómeno de la escritura se establecían enlaces con los propósitos del proyecto, esto es, con los ecosistemas escolares y con la evaluación, pues el paradigma de la investigación cualitativa se insinuaba en esta perspectiva; no eran talleres de escritura por la escritura, sino talleres de escritura en el marco de una necesidad sentida por todos: la investigación en el aula. Era como proponer estrategias de evaluación de la escritura pensando en las producciones propias pero pensando también en las competencias fundamentales de los estudiantes, en sus ecosistemas cotidianos en el contexto escolar.

Un taller que impactó de manera fuerte es el de la lectura de la imagen fija, de carácter publicitario, para afrontar dos situaciones: la lectura en sus tres movimientos (literal, inferencial y crítica) y la escritura, según cuatro modalidades (enumeración, descripción, narración y argumentación). Este taller también apuntó a los modos de proceder con la información acopiada para la investigación. Es un taller que ofrece procesos metódicos para procesar información y para desentrañar sentidos entramados en los textos y en los discursos.

3. Algunas categorizaciones: la pedagogía de proyectos y la evaluación desde el enfoque de competencias. El asesor hizo entrega de libros relacionados con el tema, para tener algunos referentes que permitieran identificar por dónde iban las discusiones en el país; se trataba de entronizar con los balances o los estados del arte en el campo de la pedagogía y de la evaluación. El seminario realizado en la universidad en el mes de abril, en torno a la evaluación, posibilitó interactuar con profesores de otras instituciones del distrito que venían trabajando con el grupo de investigación que coordina el asesor en la universidad. De algún modo estos materiales constituyen formas latentes a nivel conceptual para sistematizar la experiencia.
4. La presencia del grupo de investigación en evaluación de la Universidad Nacional. Tal como se había acordado en el momento de iniciar el desarrollo del proyecto, hacia mediados del año lectivo se realizaron reuniones por áreas de conocimiento con profesores de la Universidad Nacional. Así, en lengua extranjera interactuaron con la profesora Melba Cárdenas, quien tiene un programa de formación aprobado por la Secretaría de Educación. En Ciencias, interactuaron con Hilderbrando Leal, quien ha participado en el área de ciencias en los procesos de evaluación de competencias. En Ciencias Sociales, interactuaron con Gabriel Restrepo, quien ha incursionado en la definición de lineamientos curriculares para el área y para las competencias ciudadanas. En el área de matemáticas, interactuaron con Gloria García, profesora de la Universidad Pedagógica, y miembro del grupo de investigación en evaluación de la Universidad Nacional, pues el grupo es interinstitucional. Para el área de Artes, interactuaron con el

profesor Carlos Barriga, con quien trabajaron el análisis de la imagen visual. Para el área de Lengua y Literatura, interactuaron con el asesor del proyecto. Los profesores de la Universidad Nacional se llevaron una buena impresión del grupo de docentes por la calidad de las intervenciones y el tipo de preguntas que se plantearon en cada área.

5. El rol de los estudiantes de la Universidad Nacional. El asesor del proyecto tiene a su cargo una secuencia de cursos de Pasantía en Educación, en el componente flexible de la carrera en Estudios Literarios. Estos cursos los toman estudiantes que están interesados en el asunto de la educación y siempre participan en proyectos liderados por el profesor titular del curso o en asesorías que realiza, como la referenciada aquí. Un grupo de estudiantes (seis) participaron como relatores y observadores en sesiones de trabajo afines al proyecto de investigación, interactuaron con los estudiantes y con las profesoras de manera permanente. Las relatorías que fueron entregando constituyen una impronta de la experiencia en el contexto del colegio; estas relatorías son un referente conceptual para el grupo que lidera la investigación en el colegio, por cuanto recogen puntos de vista que difícilmente pueden aflorar en el mismo grupo de profesoras, pues es difícil ver lo relevante en la vida cotidiana de la escuela; la mirada desde alguien que viene de afuera y dice lo que observa, es una manera de interpelar indirectamente los procesos, en aras de cualificarlos. Esta experiencia deja ver cómo se afrontan en la Universidad Nacional las dos variables de la formación docente: la inicial, representada en los estudiantes de la universidad, y la permanente, representada en los maestros en ejercicio; la interacción entre unos y otros es gratificante: unos aprenden de otros.

En general, es necesario resaltar el espíritu que hacia la investigación logró ganarse el grupo a medida que el proyecto fue avanzando; me llama la atención el compromiso tan auténtico y tan sentido por el profesorado de la institución, si bien, y esto es inevitable, hay también resistencias, sobre todo en el bachillerato. El documento final, debidamente publicado, repercutirá mucho más en los distintos ciclos y en la comunidad educativa en su conjunto. Es prioritario que este proyecto continúe. De mi parte, expreso la disposición para seguir apoyando, con los estudiantes y con el grupo de profesores, dicho proyecto; por ahora, los resultados dan cuenta de una primera fase.

Fabio Jurado Valencia
Universidad Nacional de Colombia



4. INFORME DOCUMENTADO DE LA PARTICIPACIÓN DEL IEDITI



ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA, D. C. SECRETARIA DE EDUCACION
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL INSTITUTO TECNICO INTERNACIONAL IEDITI
PROYECTO IDEP "ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR PROCESOS DE
DESARROLLO DE PENSAMIENTO"



INFORME DOCUMENTADO DE LA PARTICIPACIÓN DEL IEDITI

ANTECEDENTES



ANTECEDENTES

En el año 1999 se piensa en la posibilidad en unificar y consolidar una propuesta pedagógica en aprendizaje por procesos para la Institución Educativa Distrital Instituto Técnico Internacional IEDITI de la zona novena de Fontibón bajo la orientación de los profesores Hector Orobio y Carlina Pinto de Soler.

En el desarrollo de esta propuesta en el año 2000 se reestructuran los proyectos de área orientados hacia la competencia argumentativa (lecto-escritura). En esta dinámica se presenta un movimiento pedagógico dentro del colegio encaminado a consolidar la propuesta y dentro de este surge la idea del trabajo en la aulas especializadas, la cual es adoptada por el comité académico y el profesorado y por ende en el año 2001 se incluyó dentro del PEI en el capítulo III el cual enuncia el proyecto de aulas especializadas para la nueva relación del estudiante consigo mismo, con el conocimiento y con los demás.

Es así que se definen siete puntos fundamentales en los cuales se basa la propuesta:

La actitud frente al conocimiento: En el aula especializada el estudiante se convierte en agente activo en busca del conocimiento. El aula se convierte en foro abierto, donde prima la democracia.

Manejo de recursos: Se optimizan y cualifican los espacios, materiales y tiempos, se facilita el trabajo del estudiante y del docente logrando la disponibilidad en los sitios y momentos adecuados.

Ambientes de Aprendizaje: Se generan relaciones de autonomía en sistemas autorregulados en espacios colectivos; el aula se amplía, el aprendizaje es significativo; se hace construcción colectiva de un espacio cultural; se amplían las



relaciones espaciales; se hace una ruptura de la monotonía; se replantean las relaciones entre los protagonistas del aula (docentes-estudiantes, estudiantes-estudiantes)

Se posibilita la ambientación apropiada del aula de acuerdo al interés particular, se posibilitan distribuciones distintas de los mobiliarios, se hace una dotación de aula que corresponde estrictamente al interés curricular, se construye un espacio cultural generador de distintas actitudes, situaciones en permanente cambio, discontinuidad tiempo-evento.

Nuevas relaciones con el conocimiento: Cambio de actitud con el docente y del estudiante frente al conocimiento.

Nueva identidad profesional del docente: Nuevas relaciones con la tecnología, información vs. construcción del conocimiento, transformación de la relación del conocimiento y la pedagogía y nueva concepción de la realidad.

En el año 2002 se pone en marcha el proyecto de aulas especializadas para el desarrollo de la propuesta académica entendida como un trabajo por áreas con características netamente tecnológicas y con énfasis en los espacios físicos desde esta perspectiva de transformación cultural y académica de la comunidad.

En el mismo año el consejo académico se visualiza como un espacio de tertulia pedagógica para fundamentar los proyectos de área dentro del trabajo por procesos. También existe una idea de constante participación en los eventos académicos e investigativos de índole distrital y nacional.

En el año 2003 el consejo académico se unifica y se consolida como grupo de investigación proponiendo y adoptando el modelo pedagógico institucional "aprendizaje significativo social". Además continúa apoyando todas las iniciativas de carácter investigativo como la propuesta titulada "ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR PROCESOS DE DESARROLLO DE PENSAMIENTO", cuyo objetivo fundamental consiste en indagar y desarrollar ambientes de aprendizaje que permitan asumir nuevas



maneras de relación de los estudiantes con estudiantes y estudiantes con maestros. El grupo de docentes que esta trabajando dicho proyecto corresponde a un grupo interdisciplinario de las dos jornadas del colegio, el cual tuvo como coordinador al profesor Oscar Pulido, incorporado al proceso hasta el 30 de junio de 2004 y a partir de esa fecha lidera el proyecto la coordinadora Maritza Pacheco G. Se puede afirmar que todas las áreas tienen representación en el grupo, permitiendo así el poder abarcar la investigación desde diferentes ópticas y poder trabajar de una forma integral.

2.1. REVISION BIBLIOGRAFICA

En la actualidad el grupo ha realizado diferentes lecturas las cuales han favorecido el trabajo teórico y práctico del proyecto; y al construir los respectivos RAES se ha incrementado las herramientas para cumplir con el objetivo anteriormente expuesto. Los diferentes RAES se han intentado aproximar hacia el desarrollo del proyecto, es decir qué elementos pueden colaborar al crecimiento de la investigación.

2.1.1. FANTASMAS Y UTOPIÁS, PROPUESTA MINIMA DE APROXIMACIÓN A LAS RUTAS DE INNOVAION EDUCATIVA. Bogotá 1998.

Este artículo escrito por el Dr. Edgar Torres, profesor titular UPTC, asesor académico IDEP, determina de una forma concreta la correlación existente entre las transformaciones que han cambiado al mundo como lo son la social, la tecnológica y la económica y la nueva visión con que se debe afrontar el trabajo en la escuela con el desarrollo de competencias en los estudiantes puesto que dichas trasformaciones han desencadenado crisis y para sopesar el inpase general se necesita que el trabajo sea innovador además de pertinente pues si no se realiza así los estudiantes y egresados de las diferentes instituciones no podrán marcar el punto para el progreso del entorno donde se encuentre.



El autor inicia realizando un análisis de los diferentes cambios que se han determinado a nivel mundial como lo son:

Transformación económica

La internacionalización de la economía es la característica más destacada de este cambio. Cualquier movimiento económico que se realice afecta a todos los centros económicos a nivel mundial, esto crea una gran libertad en el manejo del capital pero también una gran interdependencia entre las naciones. Ya no existe fuerza de trabajo como tal, en cambio el principal ofrecimiento es el ofrecimiento de servicios de calidad. En este tipo de trabajo el producto es intangible y tiene un gran peso la opinión que tienen los usuarios del mismo.

Transformación social

Esta transformación ha permitido una evolución en los puntos de referencia, puesto que las personas ya no piensan en un tranquilizador futuro, sino que aparece la incertidumbre en el desarrollo socio-profesional. Además hay un desarrollo de la complejidad que incide en la configuración de nuevos comportamientos socio profesionales y personales. Las calificaciones y las competencias necesarias crecen en proporción a esta complejidad de contenidos del trabajo, de relaciones y responsabilidades en el campo profesional.

Transformación tecnológica

La creación de grandes artefactos tecnológicos que permiten un mejoramiento en la calidad de vida constituyen la principal característica de la transformación tecnológica. Debido a este cambio se evidencia una aceleración en los procesos de producción, acortando distancias, comunicándose desde cualquier lugar del planeta, permitiendo que el espacio físico del trabajo no sea la fábrica sino que sea cualquier lugar incluso la casa.

Dichos cambios o transformaciones han suscitado una serie de crisis, las cuales se pueden aminorar con un modelo pedagógico innovador que cubra las



necesidades de las diferentes transformaciones. Dicho modelo no se limita solamente al uso de materiales que apunten al desarrollo de la informática (manejo constante de software para apropiar métodos) sino que abarca mas allá, permitiendo y potencializando los procesos de aprendizaje en cada uno de los estudiantes. Lo anterior quiere decir que la innovación parte de las rutas pedagógicas que se plantea el maestro. El maestro tradicional propone la siguiente ruta:

- Definición del tema
- Consulta bibliográfica
- Elección metodológica
- Preparación de materiales
- Ingreso al aula y recapitulación
- Motivación
- Exposición de los contenidos en clase
- Ejercicios de afianzamiento
- Prueba sobre la retención
- Calificación.

La anterior secuencia le permite al maestr@ dominio tanto en los contenidos como en los procesos. Al contrario del maestro tradicional existe el innovador que constantemente esta diseñando estrategias para que las asignaturas no sean mecanicistas y se permita la constante indagación y pregunta, creando así un tejido innovador para darle valor a la frase que expone Edgar Torres "La permanencia en los acontecimientos complejos del vivir aprendiendo y enseñando son los grandes rumbos que le dan sentido a su presencia en el aula y los aprendizajes de los niños, a la escuela como el escenario primordial de su vida y su relación con el entorno como condición de realización colectiva¹.

¹ TORRES CARDENAS Edgar. Fantasmas y Utopías. Memorias VIII Foro Pedagógico Compensar.



A diferencia del método tradicional las rutas aleatorias de la innovación educativa, al tiempo que son rutas pedagógicas, son también ambientes de aprendizaje propicios para la incertidumbre dando oportunidad a nuevas preguntas desde lo que esta claro y preciso. Es clara entonces la afirmación del autor al finalizar su artículo "Los enunciados y los textos han de ser retenidos como respiros en el continuo proceso de vivir y preguntarse por la vida. No hay ocasión para los ejercicios de afianzamiento más que de la misma forma que el trampolín es apoyo para el salto a la nueva pregunta y al nuevo deseo. La clase es abierta a la irrupción de la inquietud, y las respuestas son bumeranes que no se detienen".

2.1.2. ORIENTACIÓN EDUCATIVA. Ministerio de educación, cultura y deporte de Chile 2000

El artículo determina de una forma concreta como se ha trabajado en varias instituciones de educación básica y secundaria pero en especial en *la Escuela de Pompeu Fabra* a la cual se le ha hecho un seguimiento más exhaustivo.

Determina la importancia del trabajo por proyectos y la respectiva evaluación a este trabajo, las variables que se deben tener en cuenta y la clasificación de los diferentes grupos de los estudiantes para así mismo evaluarlos; ya que así como existen estudiantes que poseen competencias desarrolladas para investigar, indagar o proponer, también los hay con dificultades de aprendizaje.

2.1.3. Escuela y Marginalidad Urbana MEN. ICFES

El propósito de la investigación consiste en levantar un mapa de las instituciones para comprender que aspectos comparten y cuales las diferencian y les dan identidad, al igual que nos permite hacer interpretaciones sobre el estado de la educación a partir de rasgos culturales que definen pautas de comportamiento, rutinas y rituales que se incorporan y definen un lugar en la sociedad.



El propósito explícito de esta investigación es indagar distintas estrategias que se dan para resolver problemas, ya que la escuela exige una preparación que aporte al desarrollo de competencias sociales, académicas y culturales, para mediante herramientas adecuadas tener desempeño en un contexto sociocultural determinado. A partir de ahí surgen variedad de interrogantes como: ¿cómo se prepara a los estudiantes para enfrentar creativamente los retos sociales y culturales?, ¿qué elementos se aportan a la dinámica escolar para promover en los estudiantes prácticas de justicia relacionadas con la resolución pacífica de conflictos sociales?, entre otras.

Es importante el hablar, reflexionar e indagar sobre la cotidianidad escolar, para inducir transformaciones en la búsqueda del conocimiento; por otro lado la importancia de comprender las dinámicas que definen las prácticas pedagógicas en la institución que ayudan a la cualificación de los procesos evolutivos.

¿QUÉ INVESTIGAR?

La Calidad de la educación impartida por una institución, va mucho más allá de lo que indican los resultados que se obtienen en evaluaciones nacionales. Las evaluaciones masivas esperan que los estudiantes al pasar por la escuela se provean de herramientas que lo lleven a la resolución de conflictos en el campo social.

Las discusiones y reflexiones sobre la calidad de la educación, arrojó la pregunta de investigación, ¿cuáles estrategias de solución de problemas están presentes en la práctica pedagógica y en la gestión de las instituciones educativas?. Trata de indagar la institución como totalidad con una mirada holística como la relación de la institución con la secretaria de educación o el MEN.



LA ADOPCIÓN DE LA PERSPECTIVA ETNOGRÁFICA

Más que un método es un conjunto de posibilidades teóricas y metodológicas que permiten comprender la escuela desde múltiples dimensiones.

La etnografía es una forma de acceder a la cotidianidad de la escuela, mediante técnicas como la observación, que ayudan a comprender concepciones y visiones a la comunidad educativa. El entendimiento al interior de la escuela mediante las diversas relaciones afectivas entre los miembros de la comunidad para encontrar múltiples aspectos y podemos conocer de esta forma desde las fuentes primarias la realidad, y a la vez ellos mismos podrán volver la mirada hacia sí e interpretar su propia realidad.



4. JUSTIFICACION

Esta propuesta parte del supuesto de que la calidad de la educación ha sido limitada en los últimos años a un análisis de gestión, cayendo en el reduccionismo de los modelos macro y micro de la administración educativa y las políticas educativas. Compartimos como comunidad educativa los informes de la UNESCO en lo que se refiere al tema de la educación: informes en los que se precisa que la educación del hombre no termina cuando culmina su ciclo escolar o profesional, que el hombre es inacabado y que es susceptible de una constante actualización; entonces, la formación o educación que recibe el sujeto en la escuela corresponde, en el mejor de los casos, a una serie de conocimientos que pierden vigencia en el momento de concluir los estudios. También reclama UNESCO la necesidad de educar para la vida, y para la convivencia con los demás; la segunda comisión de Educación mencionaba que los aprendizajes fundamentales para la subsistencia de los individuos en su contexto se orientaban ya a dos grandes campos: aprender a aprender y aprender a ser (Comisión Faure, 1973).

Posteriormente la comisión Delors, en 1996, enriquece estos campos y define que las misiones de la educación se enmarcan en cuatro tipos de conocimientos: **aprender a conocer**, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; **aprender a hacer**, para poder influir sobre el propio entorno; **aprender a vivir juntos**; para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, **aprender a ser**, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores.

La utopía de calidad en cuanto al saber de los niños.

Tras largas y variadas travesías de proyectos institucionales en el IEDITI, cimentados al comienzo en la participación comunitaria, los esbozos a veces de



una educación para el trabajo vinieron con el paso del tiempo y de la experimentación pedagógica otras aproximaciones: la educación en Tecnología como manera mediata de acercarse al avance de las ciencias de la información y responder a la globalización. El desarrollo de proyectos institucionales y de proyectos de aula siempre se mantuvieron por experiencias de Autogestión (cooperativa de alumnos INTERCOP), capacitación técnica (cursos de Extensión a la Comunidad con el SENA), Formación Artística, escuelas de formación Deportiva y Proyectos específicos desde el área de tecnología.

Presente aún la experiencia tecnológica como uno de los dos ejes de nuestro PEI, se planteó la necesidad de revisar y alimentar nuestro modelo pedagógico que respondiera en primera instancia a las necesidades intrínsecas del desarrollo cognitivo y social de los jóvenes y a sus relaciones con la vida cotidiana. Dicha revisión del modelo pedagógico no puso en tela de juicio las muchas experiencias pedagógicas de las que ha participado la institución, pero si nos encamina a considerar que la razón de ser de todo estamento, cuya función social sea la cultura como tal, deberá ser la de conformar una sociedad educativa, o mejor una sociedad académica mutuaría, de conocimiento y por el conocimiento, donde todo lo que sucede dentro de la institución puede y debe ser ocasión para aprender y desarrollar las capacidades individuales.

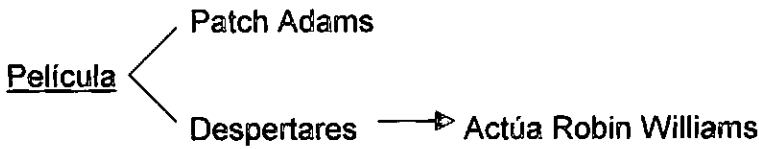
Como punto de partida si pensamos en una sociedad mutuaría del conocimiento, las funciones culturales, convencionalmente establecidas para los actores de dicho establecimiento, deben revalidarse en el sentido de que ninguno de los miembros absolutamente esta dedicado al aprendizaje y por ende otros exclusivamente a la enseñanza; hay un encuentro común, desarrollo de nuevas experiencias mediante proyectos de trabajo que nos generarán en adultos y jóvenes procesos de aprendizaje y procesos de enseñanza. La función de la escuela será la de propiciar escenarios diversos y múltiples que sean cálidos y den cabida al uso de la espontaneidad, la complicidad, la pilatuna, el pillaje natural, la diversión, el juego, los juguetes favoritos de los niños mediante la



expresión de la música, las artes escénicas y las artes plásticas, en conclusión, la expresión natural de las características de los niños y jóvenes en cualquier lugar y momento histórico. Esa sociedad mutuaría del conocimiento necesitará encontrar aliados ahí si para rescatar el mundo académico que por tradición lo ha tenido la escuela para que de esa manera la evaluación en los aprendizajes no sean la correccional del conocimiento, los trabajos forzados para el que no está aprendiendo bien; consolidada en algo esa alianza en la escuela será el momento para redimir la academia en las ciencias, el pensamiento científico, el pensamiento crítico, las artes y las humanidades. Los docentes escapan transitoriamente de la función de Maestros para ser tutores, facilitadores, aprendices con los estudiantes, cómplices de los imaginarios colectivos e individuales.



REUNIÓN IDEP - DIC 16/03



Ver la labor del investigador muestra los detalles de qué es ser investigador

* No se quiere hacer investigación tradicional

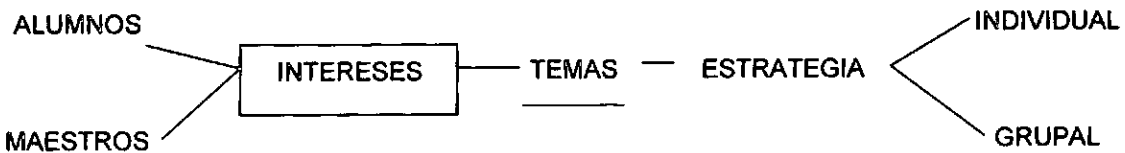
→ No reproducir

La lengua de las mariposas

Maestro de ilusiones

El color del paraíso

1. PLANEACIÓN



Motivación

Consulta Bibliográfica — Mapas conceptuales

Guías ← Previo desarrollo

Procesos de pensamiento



Actividades prácticas — Dinámica de trabajo

Textos actualizados y "antiguos"

2. EJECUCIÓN

Organización del mobiliario

Atención individual

Actividades dinámicas

Disposición

Flexibilidad

Preconceptos, mapa conceptual

Explicación – Taller — i
g – correcciones – tarea



Ejercicios corporales { El cuerpo debe volver a ser el protagonista en el proceso de aprendizaje

3. EVALUACIÓN

Permanente

Formativa, didáctica

"Autoevaluación" => Elemento fundamental de investigación

Revaluar: El concepto de disciplina
El trabajo de guías
El momento de oración – reflexión
Los intereses del maestro ("sin profes es imposible crear ambientes")
Idea del papel crítico del maestro y el poder que tiene



CATEGORIZAR

Planeación: Interés del maestro

Estándares y lineamientos

Retomar indicadores de área

Planear estrategias

Elaboración de guías

Prever tiempo para las actividades (cronograma)

Ejecución: Disposiciones de muebles

Actividades de motivación

Espacio abierto

Inducción a la temática

Lecturas

Actividad lúdica

Desarrollo de temáticas

Mapa conceptual – diagramas

Trabajos en grupos

Evaluación: Autoevaluación

Coevaluación

Narraciones escritas y orales

Evaluaciones escritas, utilizando diferentes estrategias

Concursos

Exposiciones

Análisis de textos

Participación en clase

Evaluación participativa



PARAMETROS

- 1) ¿Cómo se planean las clases actualmente?
- 2) ¿Cuál es la ejecución de una clase?
- 3) ¿Cómo evalúa?

1) PLANEACIÓN

Generalmente, procuro realizar la organización de los temas a trabajar en clase teniendo como base los contenidos generales del área que se han propuesto. Diariamente organizo la temática a desarrollar buscando ya sean actividades prácticas cuando el tema se ha trabajado con anterioridad o una forma muy dinámica para dar inicio a un tema nuevo.

Muchas veces, recorro a textos donde hayan actividades que permitan dinamizar los temas o a experiencias que se hayan llevado a cabo en otros momentos y hayan arrojado buenos resultados

2) EJECUCIÓN

Procuro que las clases de matemáticas se puedan realizar a las primeras horas para que los alumnos no estén cansados, inicio con las actividades de rutina (rezar, ejercicios corporales, un breve diálogo sobre algún tema determinado y luego, cuando el tema es nuevo procuro hacerles preguntas o actividades prácticas que los conduzcan al tema del día, generalmente los niños empiezan a hacer preguntas que permiten abordar el tema, cuando el tema no es nuevo



primero hago un breve repaso sobre lo visto y luego realizamos actividades complementarias (concursos, ejercicios individuales y otros).

En cuanto a español, la mayoría de las veces procuro trabajar con base en lecturas que permitan llegar a un tema común y de allí generalmente surgen muchas inquietudes que empleando diferentes formas se van resolviendo (por ej. Pasatiempos, concursos, gráficos)

3) EVALUACIÓN

Durante un periodo de este año procuré trabajar con los alumnos empleando el trabajo en grupo. En el salón ubiqué los pupitres en forma de U y en grupos de 2 o 3 personas en cada uno de los cuales había un alumno que lideraba y otro(s) que complementaban el trabajo.

Fue productivo en algunos casos ya que los líderes de cada grupo procuraban ayudar a los otros compañeros para que su equipo de trabajo obtuviera los mejores puntajes ya que casi siempre se evaluaba el grupo en general; sin embargo, en algunos casos el comportamiento de algunos miembros del equipo no sufrió ninguna transformación. La evaluación se hacía de una manera muy práctica, empleando guías, concursos. Otorgamiento de puntos de acuerdo a las actividades y al final de cada periodo se hacía una evaluación que contemplara lo trabajado ya de manera individual.



✓ PLANEACIÓN

- Retomo el indicador que se va a ejecutar
- Conocimiento del tema a tratar, busco información en diferentes textos y otros medios. Hago un mapa conceptual o resúmen de los contenidos, trato de buscar ejemplos que no sean tan comunes o los que normalmente se encuentran en los libros

✓ EJECUCIÓN

- Recibo a los niños con entusiasmo y los escucho ya que ellos todos los días traen algo nuevo para contar, les pregunto como les ha ido...
- Llamado a lista
- Se hace una oración
- Se revisan las tareas, puede ser entre los niños mismo, en el tablero o al azar
- Inicio la clase con una lectura, cuento, conversatorio, concursos, preguntas, etc.
- Después de realizar las actividades anteriores es posible que algún niño deduzca lo que se busca, entonces este o estos pasan adelante a exponer sus ideas
- Se coloca un ejercicio para realizar en clase en donde los estudiantes pueden preguntar o trabajar con el compañero que deseen. Posteriormente se realiza otra actividad que se corrige, en forma individual o en grupo de acuerdo a como se esté trabajando
- Se deja un espacio donde el estudiante puede preguntar
- Tareas

✓ EVALUACIÓN

- Evaluaciones escritas en forma individual y grupal



- Participación en clase
- Trabajos escritos y tareas
- Exposiciones
- Autoevaluación
- Coevaluación



1. ¿CÓMO SE PLANTEAN LAS CLASES ACTUALMENTE?

- Planeación desde los lineamientos, indicadores
- Se retoman varios libros para organizar
- Planeación de acuerdo por los indicadores organización de las áreas
- Estrategia

2. ¿CÚAL ES LA EJECUCIÓN DE LA CLASE?

- Con unas lecturas, un juego, una película, una salida; de acuerdo al tema
- Se puede tener en cuenta el tema para que los niños lo deduzcan de acuerdo a una actividad
- Desarrollo de temáticas
- Talleres donde el alumno puede aclarar duda o seguir la investigación

3. ¿CÓMO SE EVALÚA?

- Con los talleres en grupos o individuales
- Concursos
- Trabajos o tareas de investigación
- Participación en clase
- Exposiciones
- Evaluaciones escritas, orales
- Proyectos

Olga



1. ¿CÓMO PLANÉO?

Teniendo en cuenta la edad y ciertos intereses de los niños. Es necesario saber qué temáticas y qué procesos de pensamiento se van a privilegiar

2. ¿CÓMO SE EJECUTA?

Por lo general se habla de un asunto de interés grupal y se hacen recomendaciones de orden comportamental, luego hacemos una oración muy personal.

Antes de mencionar el tema, se va introduciendo una reflexión sobre la utilidad o la practicidad del tema. Los niños hacen comentarios acerca de lo que escuchan. Si el tema es "nuevo" se trata de hacer una retrospectiva del tema y luego se aborda una profundización del mismo. Viene un momento de ejemplificación, preguntas, nuevos ejemplos y un trabajo individual y/o grupal que da cuenta de la práctica del tema valiéndose de comparaciones, relaciones, clasificaciones, lectura, escritura, etc.

3. ¿CÓMO EVALÚO?

Realizo evaluaciones escritas, recojo producciones de texto o se escuchan parte de ellas en clase. Las evaluaciones orales pueden ser individuales o por parejas. También utilizo en gran medida los concursos entre diferentes agrupaciones convencionales del curso.

A veces realizo ejercicios de autoevaluación y preguntas antes de iniciar la clase. También les digo: "voy a tener en cuenta el comportamiento en la izada de bandera", por ejemplo



- PLANEACIÓN

Una vez seleccionados los temas a trabajar con el grupo se piensa en el interés de los niños relacionados con esos temas y en función a ello se piensa en el tipo de estrategia a trabajar, por ej. Si se elabora material para trabajar en forma individual o grupal.

Al planear las actividades se tiene muy en cuenta que sea acorde con su edad y que motive al máximo, además que esté dentro de sus capacidades

- EJECUCIÓN

Al iniciar la clase si es la primera del día se da un lapso de tiempo para organizar los pupitres, hacemos una dinámica, oramos, cantamos, etc. Se da la oportunidad para que algún niño cuente una experiencia.

Cuando el grupo ha logrado integrarse y centrar su atención, se da comienzo a la actividad en sí que puede ser un cuento, adivinanzas, historieta, etc.

El trabajo se va orientando de acuerdo a como se organizó: por grupo o individualmente, dando prioridad a los niños que tengan mayor dificultad para realizarlo.

- EVALUACIÓN

La realizo de diversas formas, constante y permanente.



Individualmente en el caso de la matemática, lectura y escritura, aplicando una rejilla "con los indicadores" para todos, con sopa de letras, crucigramas, lectura de imágenes, construcción de texto, historietas mudas, etc.

- Dictados
- Cuestionarios
- Hojas guías



1. PLANEACIÓN

- Conocimiento de los estándares y lineamientos del área de español y matemáticas y las competencias.
- Planeo los indicadores
- Formulo estrategias de acuerdo al tema
- Trato de cumplir lo propuesto en cada una de las áreas teniendo en cuenta el PEI de la institución

2. EJECUCIÓN

- Algunas veces cambio las mesas
- Oración, canto de saludo y repertorio infantil
- Modelado en plastilina de acuerdo al tema
- Lectura de un cuento
- Contar una anécdota
- Juego cuando inicio con matemáticas
- Juegos de mesa
- Escribir el diario

3. EVALUACIÓN

- Ejercicios de atención: completar, encerrar, seleccionar
- Dictados
- Ejercicios de reversabilidad
- Narración
- Crucigramas
- Ejercicio de competencias
- Lectura de imágenes



ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA, D. C. SECRETARIA DE EDUCACION
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL INSTITUTO TECNICO INTERNACIONAL IEDITI
PROYECTO IDEP "ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR PROCESOS DE
DESARROLLO DE PENSAMIENTO"



- **Construcción y producción de texto**
- **Sopa de letras**
- **Cuestionarios**
- **Guías**



A. ¿CÓMO PLANEAS LAS CLASES?

1. Elegir los temas que se trabajarán
2. Investigar diferentes textos para complementar los temas vistos
3. En el cuaderno de planeación elaboro mapas conceptuales de acuerdo al tema
4. Elaboración de guías de trabajo para desarrollar en clase y en casa
5. Desarrollo de las guías antes de entregarlas a los niños para la solución de las preguntas dadas por los niños

B. ¿CÓMO ES LA EJECUCIÓN?

1. No se debe seguir un horario estricto
2. Flexibilidad en el desarrollo de los temas
3. Elaboración de preguntas para el inicio del tema o lecturas de acuerdo al tema
4. Explicación del tema, teniendo de ayuda didáctica los mapas conceptuales

C. ¿CÓMO SE EVALÚA?

1. Talleres en grupo e individual
2. Evaluaciones escritas, orales
3. Exposiciones
4. Ejercicios en el tablero
5. Trabajos en casa
6. Guías desarrolladas en clase



1. PLANEACIÓN DE CLASE

- Se basa en relación con estándares y lineamientos curriculares
- Consulta bibliográfica
- Retoman indicadores propuestos por el área
- Proponen actividades y estrategias
- Se elaboran guías de refuerzo y afianzamiento
- Dividir espacio de actividades (tiempo posible)

2. EJECUCIÓN

- Se realizan actividades de motivación a la clase (dinamiza – cuentos – chistes)
- Introducir a la temática de la clase por medio de lecturas, cuentos, escritos, problemas
- Desarrollar las temáticas por medio del desarrollo y elaboración de mapas conceptuales, cuadros sinópticos, diagramas
- Elaboración de ejercicios de aplicación y refuerzo a la temática (en grupo – individual) (guías)
- Retroalimentación oral (participación)

3. EVALUACIÓN

- Toda actividad debe ser evaluada
- Fomentar algunos tipos de evaluación (autoevaluación, Coevaluación)
- Evaluaciones escritas en las que se involucra la temática de la clase con actividades de razonamiento (crucigrama, sopa de letras, jeroglíficos)
- Exposiciones
- Desarrollo de guías en grupo



INSUMO PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN ENTORNO AL PROCESO DE INNOVACIÓN

Es necesario que cada uno de los docentes innovadores-investigadores construya un documento con los siguientes referentes para caracterizar las acciones actuales desarrolladas en el aula. La entrega como se convino en la reunión es el viernes 23 de Enero.

EL AULA COMO ESCENARIO

A continuación se presentan algunos aspectos que el docente puede involucrar en su perspectiva de aula, en el proceso de planeación, ejecución y evaluación de actividades pedagógicas.

- ✓ **Ambiente:** Reconocimiento del ambiente
- ✓ **Patrones relacionales:** Cada generación se comunica diferente
- ✓ **Códigos:** Uso de periódicos, carteleras, cuadernos, oralidad.
- ✓ **Espacios:** Abiertos o cerrados.
- ✓ **Distancias:** Del sujeto a biblioteca, salones, baño, oficinas, etc.
- ✓ **Normas:** Explícitas. Implícitas, pactos de convivencia.
- ✓ **Rutinas:** Usadas al interior del aula o ignoradas.
- ✓ **Rituales:** Oraciones, saludos, usos de tiempos. Etc.
- ✓ **Actividades:** Objetivas.
- ✓ **Fuentes de información.** Usa escritos, oralidad.
- ✓ **Claves:** Usadas al interior del aula, por ejemplo para obtener el uso de la palabra.
- ✓ **Consignas:** Frases o textos orales usados por los niños y docentes para expresar acuerdos, o propósitos, aquí siempre somos juiciosos, o aseados.
- ✓ **Toma de turnos:** Participa el niño
- ✓ **Relaciones de poder:** ¿Cómo funcionan los grupos al interior del aula?, ¿en cual se integran?, ¿cual los acoge?
- ✓ **Gustos:** Fortaleza para el aprendizaje. Se reconocen los deseos de los niños, se parte de la elaboración de propuestas y objetivos de trabajo.
- ✓ **Consumo cultural:** ¿Qué programas de televisión o radio ven y escuchan?, ¿que álbumes de figuritas y que juegos están de moda?
- ✓ **Apoyo tecnológico:** ¿Que herramientas tecnológicas usa o necesita usar?
- ✓ **Interacción:** Relaciones profesor–estudiante, Estudiante–estudiante, estudiante– ambiente.
- ✓ **Sistemas de signos:** Tipos de letras, medios de comunicación.
- ✓ **Dispositivos pedagógicos:** ¿Qué despliega el docente para desarrollar actividades?
- ✓ **Contenido:** Significación que se construye en las actividades.
- ✓ **Producción de conocimiento:** ¿Qué avances se evidencian?
- ✓ **Dinámica de evaluación:** Logros evaluados.



PREPARACIÓN:

Representación de la tarea, formulación del proyecto -¿qué hacer?- y objetivos de aprendizaje, -¿qué se aprende?- , criterios de la tarea y de la evaluación.

REALIZACIÓN:

Escritura del proyecto, proceso de organización, actividades para sistematizar y evaluar durante el proceso.

EVALUACION: al final del proyecto -¿cómo es el proyecto?- y de los aprendizajes -¿qué se aprendió?-

NUESTRA PRÁCTICA ACTUAL EN EL AULA

OBJETIVO: Diligenciar el instrumento teniendo en cuenta las dimensiones, los insumos y los tres momentos de acción en el aula, para obtener la caracterización de la misma

NOMBRE: _____ **ÁREA:** _____

DIMENSIONES MOMENTOS	PREPARACIÓN	REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
ETICA (Relación consigo mismo)			
EPISTEMOLÓGICA (Relación con el conocimiento)			
POLÍTICA (Relación con los demás)			



NUESTRA PRÁCTICA ACTUAL EN EL AULA

OBJETIVO: Diligenciar el instrumento teniendo en cuenta las dimensiones, los insumos y los tres momentos de acción en el aula, para obtener la caracterización de la misma

NOMBRE: Luz Myriam Cruz

ÁREA: Teatro

FECHA: Marzo 30/04

DIMENSIONES MOMENTOS	PREPARACIÓN	REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
ETICA Actividades que propician construcción, reflexión y relación del sujeto con sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio de acercamiento al juego dramático • El estudiante se entrenará en su capacidad de aportar ideas en público • El grupo aprenderá de las propuestas propias y de otros • El estudiantes al final hará indirectamente una comparación del trabajo desarrollado por él y sus compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> • Se recibe al grupo con una disposición del salón relacionada con el tema de la improvisación • Forma circular y escenografía rotativa • Se aplican los parámetros de la improvisación • Se pide voluntariamente los primeros participantes de la improvisación • Se acuerda el lema acordado. No se inicia hasta no observar que todos están en una actitud de escucha. Nadie calla a nadie, cada uno se autocontrola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se observa si los estudiantes hacen uso de la escenografía como elemento dramático • Se analiza si los parámetros son seguidos y la habilidad para cumplirlos y mejorarlos • Se observa el nivel de escucha y de aporte de ideas para cualificar un ejercicio • Se mide el tiempo que el grupo en su totalidad va necesitando para iniciar concentrados una actividad y así poder generar una autorregulación o disciplina
EPISTEMOLÓGICA Relación con el conocimiento. Aquellas actividades y situaciones que el maestro planea, desarrolla y evalúa para lograr procesos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante indagará otras fuentes de información (televisión, libros, su contexto, etc.) para cualificar la improvisación • El estudiante creará nuevas reglas de improvisación • El estudiante escogerá la técnica de memorización de texto que más se adopte a sus capacidades • El estudiante se perfeccionará en aspectos como manejo espacial – escénico, articulación, proyección y matices de voz • En el proceso de cualificación de la improvisación el estudiante se entrenará en la redacción de texto escrito • La improvisación facilitará determinar los intereses de los estudiantes hacia determinada temática 	<ul style="list-style-type: none"> • Se le pide al alumno crear un texto donde el determine el personaje, el sitio, el motivo del encuentro y el cierre de la situación. Puede utilizar el texto creado como guía o puede variarlo de acuerdo a las variables que se le asignen en el momento de actuar • Se hace un calentamiento de texto: juegos de memorización de texto • Desplazamientos diciendo texto en cada uno, cambio de dirección y otros juegos siempre con la intención de memorizar el texto y darle diferentes matices • Bajo la misma técnica se le pide que cree un texto para un personaje que aparece de improviso, esto lo puede preparar con anterioridad o en el momento de la improvisación • Al iniciar el ejercicio el profesor propone el tema del diálogo de los personajes, luego ellos deciden el motivo que los ha reunido 	<ul style="list-style-type: none"> • Se observa la creatividad, los recursos expresivos, las técnicas utilizadas y la forma como soluciona lo planteado en la improvisación • Se observa aquel que al darle esta premisa prepara el texto escrito y también improvisa el texto oral • Se observa si los alumnos eligen retener un texto de la forma tradicional o repetitiva o aplican juegos ensayados para la memorización de libretos • Se observa su creatividad en la creación de textos en forma oral y escrita • Se mide el nivel de profundización del tema que eligieron tratar
SOCIO CULTURAL	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante incluirá progresivamente elementos 	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno deberá crear unas cartas de menú con 	<ul style="list-style-type: none"> • Se observan los elementos que extrae de su



<p>Relación con los demás. Actividades que permiten la interacción y la construcción de comunidad</p>	<p>del contexto para la construcción de los personajes</p> <ul style="list-style-type: none">• El estudiante elegirá en una primera fase los integrantes del grupo y luego el profesor los organizará teniendo en cuenta las relaciones interpersonales	<p>precios y platas</p> <ul style="list-style-type: none">• Se pide construir grupos libremente• Se promueve un trabajo de alcances y dificultades en la ejecución del ejercicio, para esto cada grupo escuchará a cada grupo y luego habrá intercambio de autoanálisis y sugerencias	<p>contexto y lo que indaga en otros medios de información</p> <ul style="list-style-type: none">• Se observa que intereses o que características conforman los grupos constituidos libremente• En los grupos organizados por el maestro se observa si los estudiantes logran superar las dificultades de comunicación y las incluyen como recurso dramático
---	---	--	---



NUESTRA PRÁCTICA ACTUAL EN EL AULA

OBJETIVO: Diligenciar el instrumento teniendo en cuenta las dimensiones, los insumos y los tres momentos de acción en el aula, para obtener la caracterización de la misma

NOMBRE: Dora Adriana Fernández

ÁREA: Primaria (5º)

FECHA: Marzo 31/04

DIMENSIONES MOMENTOS	PREPARACIÓN	REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
ETICA Actividades que propician construcción, reflexión y relación del sujeto con sí mismo	Al planear las actividades tengo en cuenta las necesidades más sentidas de los alumnos, buscando material de apoyo y/o textos con los cuales pueda llegar a motivar al estudiante para que tome de ellos lo mejor para sí mismos. Por ellos en ocasiones recorro a elementos de su consumo cultural (como juegos, programas, textos) con lo cual logre causar el impacto esperado en cada uno	Generalmente inicio con una oración – reflexión con la cual pueda introducir al tema o a la actividad a realizar, empleando para ello formas de comunicación diversas que sean acordes al tema y ambiente. También se clarifican las normas a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad buscando que tomen la más significativa para cada uno	Se conlleva a que sea una autoevaluación autónoma, busco que al evaluar la actividad ellos puedan dar sus opiniones personales generando así un proceso de autoevaluación
EPISTEMOLÓGICA Relación con el conocimiento. Aquellas actividades y situaciones que el maestro planea, desarrolla y evalúa para lograr procesos cognitivos	Generalmente está acorde con la normatividad existente a nivel nacional, departamental e institucional. Cuando ya se enfoca al grado específico se tienen en cuenta que actividades conllevan a cumplir con dichos parámetros y para cada una se determina que patrones, formas y fuentes de información conllevan al estudiante a conceptualizar el tema trabajado	Cuando se realizan las actividades se tiene en cuenta que los elementos planeados estén acorde con el ambiente y el espacio dispuesto, generalmente en forma que pueda existir colaboración y entre ellos mismos conduzcan al estudiante a producir escritos, textos de su propia autoría con lo cual se evidencia el alcance de los logros propuestos. Se enfatiza mucho en la producción de texto y comprensión de lectura	En varias ocasiones elaboran guías o talleres que tengan en cuenta lo trabajado buscando actividades motivantes y llamativas con las cuales se pueda evidenciar el alcance de los objetivos propuestos. También se proponen actividades lúdicas en las cuales se logra una mayor participación y motivación para aprender
SOCIO CULTURAL Relación con los demás. Actividades que permiten la interacción y la construcción de comunidad	Al planear las actividades propuestas generalmente se procura organizar el salón en grupos. Actualmente estoy trabajando por pares buscando que los alumnos más adelantados puedan colaborar en el proceso de aquellos que presentan dificultades. Se recurre a actividades culturales que les sean más llamativas	Procuo realizar continuamente actividades en grupo en las cuales se evidencia la necesidad de organizar el trabajo en equipo, esto conlleva a obtener resultados satisfactorios y motivantes en la mayoría de los casos. Se organizan concursos, debates y otros con los cuales también se puede evidenciar el progreso individual	Generalmente tengo muy en cuenta la parte convivencial dentro de los trabajos que se programan. Las actitudes que toman frente a las diferentes situaciones que se presentan y a sus compañeros de equipo conlleva a un proceso de evaluación conjunta para determinar las fortalezas y debilidades del equipo para una próxima actividad



NUESTRA PRÁCTICA ACTUAL EN EL AULA

OBJETIVO: Diligenciar el instrumento teniendo en cuenta las dimensiones, los insumos y los tres momentos de acción en el aula, para obtener la caracterización de la misma

NOMBRE: Eva Gladis Pico Enciso

ÁREA: _____

FECHA: _____

DIMENSIONES MOMENTOS	PREPARACIÓN	REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
<p>ETICA Actividades que propician construcción, reflexión y relación del sujeto con sí mismo</p>	<p>Normalmente se tienen en cuenta las normas establecidas por el colegio y las creadas por los estudiantes en el aula de clase. No se tiene una planeación previa sino que surgen y se retoman las ya existentes de acuerdo a las necesidades que se presentan. Como rituales en ocasiones se hace una oración y con frecuencia se deja un pequeño espacio mientras los estudiantes van ingresando al salón para hablar con ellos, luego viene el saludo y una reflexión dependiendo la actividad planeada</p>	<p>Se les explica el por qué de las normas mediante ejemplos procurando que todos los alumnos participen y para que no sientan que todo se les impone ellos mismo establecen sus propias normas dentro del aula de clase, durante el trabajo en grupo, en el juego y demás actividades que se realicen se implementan con las dadas por el docente. Permanentemente se está trabajando las normas procurando no solamente que las conozcan sino que las interioricen. También se hacen reflexiones como por ejemplo para qué estudiar?, la importancia de ampliar las temáticas vistas a través de la investigación, personajes que han sobresalido, sobre la situación del país, etc.</p>	<p>En la cotidianidad con los hechos, los cuales se ven reflejados al interactuar con sus compañeros (as), docentes y elementos que lo rodean dentro y fuera del aula de clase. La forma como se solucionan los conflictos y la reacción que toman frente a las diferentes situaciones que se plantean para reflexionar</p>
<p>EPISTEMOLÓGICA Relación con el conocimiento. Aquellas actividades y situaciones que el maestro planea, desarrolla y evalúa para lograr procesos cognitivos</p>	<p>Como formas de comunicación se utilizan textos escritos, tablero, cartelera elaboradas por los estudiantes y en ocasiones videos. Se planean actividades lúdicas, guías y exposiciones en forma grupal e individual</p>	<p>Se utilizan textos escritos elaborados para realizar las actividades de acuerdo al tema que se está dando, o los estudiantes los producen y los socializan con sus compañeros, las cartelera se emplean en las exposiciones, gráficas para que observen, comparen y formulen preguntas, intervenciones orales en los debates, mesas redondas y opiniones. Se trabaja bastante la producción de texto, se establecen paralelos entre lo que se está estudiando y la realidad procurando realizar una buena interpretación y comprensión de la temática. Cuando se trabaja en grupo los estudiantes eligen el monitor, el cual ya conoce sus funciones y se cambia cada semana. Algunas veces se realizan actividades propuestas por los alumnos reconociendo sus gustos y tenerlos en cuenta, les gusta compartir sus trabajos escritos y contar sus experiencias. Los logros cognitivos que más se les recalca son los que se relacionan con los elementos que se deben tener en cuenta en los escritos y expresión oral, también aprender a leer correctamente. Como avances significativos el interés que</p>	<p>Se tiene en cuenta los avances en los procesos, los resultados de las guías, las exposiciones, los textos escritos y orales, la calidad de tareas y trabajos, participación en clase</p>



		empiezan a tener por aprender y en algunos estudiantes la autonomía que empiezan a adquirir	
SOCIO CULTURAL Relación con los demás. Actividades que permiten la interacción y la construcción de comunidad	Ambiente: se colocan las mesas para trabajar en grupo, en ocasiones de distribuyen alrededor del salón formando un cuadro, una mesa detrás de la otra cuando el trabajo es individual, pero por lo general se procura que los estudiantes estén cara a cara. En cuanto al consumo cultural se plantean actividades que conlleven a conocer qué programas de televisión ven, qué juegos practican y otros gustos por actividades	Dependiendo de la actividad que se vaya a realizar se organizan las mesas, algunas veces los estudiantes lo hacen y otras veces el docente, se realizan debates, mesas redondas y diferentes actividades en grupo facilitando la interacción entre compañeros(as), los más adelantados ayudan a los quedados obteniendo resultados satisfactorios en la mayoría de los casos Para saber que programas de televisión ven los estudiantes y qué juegos practican se realizan encuestas haciendo el respectivo trabajo de estadística	En la cotidianidad, observando las actitudes de los estudiantes en cuanto a la convivencia como las estrategias que ellos mismos utilizan para ayudar a sus compañeros y la forma como comparten con ellos el conocimiento También la calidad de los trabajos que presentan y la sustentación que hagan de los mismo

NUESTRA PRÁCTICA ACTUAL EN EL AULA

OBJETIVO: Diligenciar el instrumento teniendo en cuenta las dimensiones, los insumos y los tres momentos de acción en el aula, para obtener la caracterización de la misma

NOMBRE:

ÁREA: Humanidades

FECHA: Marzo 30/04

DIMENSIONES MOMENTOS	PREPARACIÓN	REALIZACIÓN	EVALUACIÓN
ÉTICA Actividades que propician construcción, reflexión y relación del sujeto con sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> • Destrabando nuestra lengua • Trabalenguas de la semana • Saludos cordiales, trabajo en la agenda • Hablando del clima. Ayer – hoy, ¿qué día es hoy?, ¿qué día fue ayer? • Recolección de cuadernos • Entrega de material • Revisando mis útiles • Observación del material 	<ul style="list-style-type: none"> • El reencuentro y el saludo un espacio que permite hacer conciencia que comparto un espacio, que no estamos solos, que somos seres sociales • Aprendiendo a planear, primer ejercicio en la mañana "mi agenda", mis tareas para mañana, reconozco que día es hoy, cual era ayer y cual será mañana • Aprendo a organizar mi espacio de estudio, entrego el material y recibo en el que voy a trabajar hoy • Encuentro en mi monitor de mesa alguien que me colabora y orienta 	Paso a paso preguntando, preguntando <ul style="list-style-type: none"> • Reviso que he aprendido • Para qué necesito anotar mis tareas • Para qué distinguir en que día es estoy • Como puedo colaborar en mi casa
EPISTEMOLÓGICA Relación con el conocimiento. Aquellas actividades y situaciones que el	Aprendiendo trabalenguas <ul style="list-style-type: none"> • Conceptualización: ¿qué es trabalenguas? • Dibujando trabalenguas • Reflexionando sobre lo leído 	<ul style="list-style-type: none"> • Teniendo en cuenta que cada semana aprendemos una poesía, canción, trabalenguas, o pequeñas retahílas, hoy con nuestro nuevo trabalenguas jugaremos por grupos, ¿quién lo dice más rápido? niños a niños: juego 	<ul style="list-style-type: none"> • La participación, cooperación y compañerismo permiten establecer el progreso en el grupo • A nivel individual el aprender que reflexionar sobre el trabalenguas dará paso a una conceptualización alrededor de los profes. Los



<p>maestro planea, desarrolla y evalúa para lograr procesos cognitivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconociendo espacios • Reconociendo tiempos en que transcurren los hechos • Identificando y reidentificando grafías en el texto • Enseñanza de trabalenguas 	<p>dice más rápido?: niños o niñas; luego hablaremos de: ¿quienes actúan?, ¿como son?, ¿en qué lugar están?, ¿es de día o de noche?, ¿qué enseñanza?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconociendo grafías: las nuevas que intencionalmente están allí y las que ya hemos trabajado pero que seguimos reforzando 	<p>conceptualización alrededor de las grafías. Los dibujos permiten analizar la ubicación espacial, el coloreado y maduración en su conceptualización del esquema corporal</p>
<p>SOCIO CULTURAL Relación con los demás. Actividades que permiten la interacción y la construcción de comunidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición de mesas • El vecino del frente y del lado izquierdo y derecho • Esta semana el representante de mesa es... • Aprendiendo a escuchar y pedir la palabra, levanto mi bandera • Cooperando ¿qué dice aquí?, ¿qué dibujaste?, aprendo a compartir lo que hago 	<ul style="list-style-type: none"> • La actividad del trabalenguas está claramente diseñada para la cooperación, aunque cada uno tendrá su material, estaremos cooperando e interactuando con mi par • Jugando tu me preguntas, yo te pregunto, así aprendemos junto • Mira mi dibujo, comparto ideas • Al reflexionar escucho puntos de vista y levanto mi bandera que me dice que quiero participar 	<ul style="list-style-type: none"> • Partiendo de que todos somos iguales, esta dimensión será evaluada según el desempeño de cada uno • Alcances y avances desde el más tímido hasta tolerancia y regulación del más extrovertido



ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA, D. C. SECRETARIA DE EDUCACION
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL INSTITUTO TECNICO INTERNACIONAL IEDITI
PROYECTO IDEP "ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR PROCESOS DE
DESARROLLO DE PENSAMIENTO"



INFORME DOCUMENTADO DE LA PARTICIPACIÓN DEL IEDITI

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS



AMBIENTES DE APRENDIZAJE

A. DEFINICIÓN DEL CONCEPTO

Son espacios de circunstancias, espacios temporalmente definidos donde por la acción deliberada de los sujetos allí interactuantes, se suceden transformaciones significativas para las personas y su entorno.

De esta formulación general se destacan tres ideas. En primer lugar los ambientes educativos: son espacios pensados para el desarrollo humano; en segundo lugar que la naturaleza de tales ambientes demanda por parte de los individuos en ellos inmersos la generación, comprensión y compromiso con una cierta teleología ajustada a una misión y una visión particulares y finalmente que la interacción en dichos ambientes como cualidad deben generar necesariamente transformaciones que significan ganancia, cualificación, cambio y desarrollo.

Categoría pedagógica que define la estructura de relaciones en la cual actúan los primeros agentes protagónicos del proceso educativo. Se trata de una categoría que trasciende la concepción tradicional de ambiente de aprendizaje como espacio físico del aula ido como disponibilidad de materiales didácticos. Esta categoría alude con mayor énfasis a las interacciones y nexos que establecen los educandos y educadores entre sí para configurar un cierto tipo de red comunicativa. Interacciones y nexos que están mediados por el uso del poder, del saber, del afecto y, en general por los valores culturales dominantes y no dominantes del entorno social de la Institución Educativa.



B. IMPORTANCIA Y RELACIONES DEL CONCEPTO DENTRO DEL PROYECTO

Para este proyecto el objetivo es trascender la concepción de ambiente de aprendizaje comprendiéndolo como ecosistemas escolares ricos en interacciones comunicativas.

El ambiente de aprendizaje se refiere a la posibilidad de construir una red de comunicación en el aula caracterizada por la vivencia reflexiva de una racionalidad cuyo espíritu está cifrado en la aspiración pedagógica y filosófica de la formación humana. Una formación que reconoce la importancia del encuentro educativo como excelente medio para la construcción de valores.

Importancia del concepto en la propuesta de innovación

La creación de ambientes de aprendizaje que permitan asumir nuevas maneras de relación entre l@s estudiantes y maestr@s y consigo mismos, con los demás y con el conocimiento transformando significativamente las interacciones dentro del aula. Proponemos los siguientes indicadores cualitativos a tener en cuenta en la perspectiva de su posible construcción en la práctica docente.

- ✓ El aula y la escuela como escenarios pluricelulares.
- ✓ El aprendizaje como construcción.
- ✓ La presencia del afecto.
- ✓ El manejo del poder del conflicto y la justicia.
- ✓ Reivindicación de la dimensión lúdica
- ✓ Apertura y flexibilidad mental.
- ✓ Conciencia ecológica.
- ✓ Práctica de la no-violencia.



AMBIENTES DE APRENDIZAJE

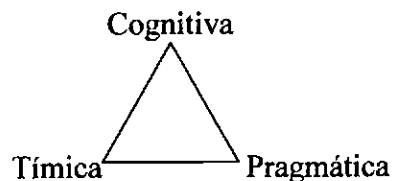
1. Relaciones proxémicas físico – humano
2. Interacción cognitiva, tímica, pragmática
3. Comunidad de indagación: ético, cognitivo, político
4. Proceso de indagación
5. Dimensión Lúdica
6. Responde al interés del niño
7. Rol del docente y el estudiante
8. Materiales
9. Proyección

Relaciones proxémicas

Distribuir el mobiliario de tal forma que los estudiantes queden cara a cara para facilitar la interacción. Teniendo en cuenta que el espacio siempre sea óptimo para realizar la actividad, propiciando un ambiente agradable donde se genere la libre expresión del estudiante.

Interacción cognitiva – tímica – pragmática

Se plantea una situación concreta teniendo en cuenta el interés del niño y la etapa por la cual se encuentra, manteniendo el equilibrio triangular sin perder de vista el propósito para el cual fue diseñada la actividad. El docente propicia expectativas para que el estudiante pregunte, se cuestione, analice, argumente y resuelva los interrogantes que se le plantean antes las diferentes circunstancias de su entorno



Comunidad de indagación



En este ambiente de aprendizaje se le da la oportunidad al estudiante de construir y desarrollar el pensamiento de forma lógica y reflexiva, argumentativa; partiendo de sus propias experiencias y vivencias, donde se genera la aplicación de normas de convivencia y respeto hacia el otro, logrando una formación humana a través de la construcción de valores básicos para una sana convivencia

Procesos de Indagación

- Plantear interrogantes como: qué, para qué, dónde...
- Encuestas
- Entrevistas
- Medios de comunicación (radio, t.v., Internet)
- Vivencias del contexto

Dimensión Lúdica

Son las diferentes estrategias que se utilizan para la creación de ambientes de aprendizaje que le permitan al docente y a los estudiantes establecer relaciones de construcción del conocimiento transformando los saberes dentro y fuera del aula

Responde al interés del niño

Diseñar las propuestas que conlleven a la construcción de los intereses a través de la creatividad, generando en el estudiante expectativas que los conduzcan a apropiarse de su propio interés y por ende que se dé un aprendizaje significativo

Rol del docente y el estudiante

Rol del docente: mediadores, guías, orientadores, diseñadores, facilitadores, dinamizadores, instructor

Rol del estudiante: participativo, constructor, investigador, creativo, crítico, observador, reflexivo, argumentativo, analítico

Rituales



Son los medios a utilizar durante la sesión.

- Motivación (muñeco de la palabra)
- Ubicación circular
- Baul de las preguntas
- Bolsa mágica
- Tarjetas de colores

Materiales

- Sobres
- Muñecos
- Bolsa
- Papel de colores
- Tarjetas
- Marcadores
- Libros
- Colbón, tijeras, lanas
- Grabadora
- Casetes grandes y pequeños

Proyección

Se implementará en forma continua y permanente en cada uno de los niveles con el fin de ajustar los horarios para fortalecer el proyecto y alcanzar los objetivos propuestos

Evaluación

- Entrega de paquete de fotocopias del documento "Filosofía para niños, un proyecto de educación filosófica" de Diego Pineda
- Acercamiento a las herramientas de discusión filosófica para docentes de primaria y docentes de filosofía de las dos jornadas
- Sensibilización con docentes
- Sensibilización con niños



Diagnóstico

- Entrega de guías
- Desarrollo de talleres de 2 horas. (1 por ciclo) en la mañana (día 6)
- Comunidad de indagación y se hace un producto escrito del alumno, en la tarde (día)
- Manejo de grupos

Del alumno

- La actividad del alumno es de interlocutor activo capaz de argumentar sus puntos de vista
- Contribuir a trabajar en equipo (aprendizaje cooperativo)
- Mediador – ser agente de solución de problemas

Del maestro

- Diseñador, mediador, observador, dinamizador
- La evaluación de cada actividad será diligenciada en un informe general del taller y cada semestre se aplica un test de conocimientos
- Autoevaluación
- Coevaluación
- Diagnostica
- Formatos en general
- Registro de lo observado



RAES AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Título: Ambientes Modernos de Aprendizaje.
Autor: Prof. Carlos Bolívar Bonilla.
Publicación: Revista Kinesis No. 18. Año 1986. España.
Palabras Claves: Ambientes – moderno – aprendizaje – social – categoría.
Lugar: Biblioteca Luis Ángel Arango.

DESCRIPCIÓN

Este trabajo insiste en la necesidad de construir ambientes modernos de aprendizaje como una alternativa pedagógica de los educadores para contribuir significativamente a la formación humana y al desarrollo social.

CONTENIDOS

Inicialmente se definen lo que se entiende por Ambientes Modernos de Aprendizaje, luego se sugieren indicadores cualitativos para una posible operatividad de los mismos. Finalmente se destaca la importancia que estos ambientes tienen en perspectiva del fortalecimiento de la sociedad civil.

CONCLUSIÓN

Es necesaria una actitud mental siempre abierta que permita la asimilación de nuevas o diferentes posturas.



- Título:** Ambientes de Aprendizaje para la Educación en Tecnología – Tesis.
- Autor:** Duarte Téllez Nelly.
- Publicación:** Universidad Pedagógica Nacional. Facultad de Ciencia y Tecnología. Departamento de Tecnología. Bogotá D.C. 1997.
- Palabras Claves:** Educación – ambientes – aprendizaje – espacios – recursos.

DESCRIPCIÓN

El documento constituye un valioso aporte para los interesados en la Educación en Tecnología y en especial para los docentes que deseen transformar el aula de clase tradicional en un Ambiente de Aprendizaje significativo, mejorando la capacidad de diseño de los estudiantes.

CONTENIDOS

La Educación en Tecnología requiere que el ambiente de aprendizaje el cual incluye el espacio físico y relaciones de trabajo sea muy específico. El espacio y los recursos físicos son necesarios pero no son suficientes para que se dé el aprendizaje. Durante el proceso la actividad del estudiante y la calidad de las relaciones de trabajo son las que le permiten aprender.

Un ambiente de aprendizaje puede ser muy rico en dotación, pero si el estudiante no lleva a cabo actividades que le permitan integrar sus experiencias de vida, su concepción del mundo y el trabajo mismo no logrará aprovechar su potencial para incorporarlo a su entorno.

CONCLUSIÓN

A medida que se adquieren nuevas experiencias y que se relacionan nuevos conocimientos con conceptos ya existentes en la mente de una persona, estos conceptos se complican o modifican y por lo tanto se pueden relacionar con un conjunto más amplio de información.



Título: Ambientes de Aprendizaje desde la Gestión Educativa – Tesis.
Autor: Ruiz López Jairo de Jesús.
Publicación: Universidad Pedagógica Nacional. 1995.
Palabras Claves: Ambiente – aprendizaje – actores – recursos.

DESCRIPCIÓN

El Ambiente está constituido por el espacio físico y por las relaciones a nivel personal y/o institucional en el que tiene lugar la experiencia del aprendizaje.

CONTENIDO

Los ambientes educativos deben ser particulares a cada objeto de aprendizaje y tienen como pretensiones básicas el desarrollar buenas relaciones y humanizar el hecho educativo a través de prácticas llenas de sentido.

Presenta las distintas estrategias utilizadas por el autor para aumentar la comprensión de los procesos de apropiación del conocimiento; para modificar los aspectos cognitivos que le permitan al estudiante actuar sobre si mismo.

CONCLUSIONES

La organización de los ambientes de aprendizaje deben ser autodirigidos para que los alumn@s identifiquen los recursos del medio tanto físico, cultural, y el proceso de aprendizaje.



Título: Los Proyectos en el Aula.
Autor: Mabel Nelly Starico de Accomo.
Publicación: Editorial Magisterio Del Río De La Plata. Buenos Aires.
Primera Parte: Una aproximación al aprendizaje significativo.
Palabras Claves: Posturas – situaciones – aula - aprendizaje – procesos.

DESCRIPCIÓN

La controversia en la interpretación del crecimiento educativo se plantea en los siguientes términos: mientras el enfoque **cogno-educativo** considera que la educación debe tener como meta última promover, facilitar o como máximo acelerar los procesos naturales y universales del desarrollo, el enfoque **alternativo** considera que la educación debe orientarse más bien a promover y facilitar los cambios que dependen de la exposición a situaciones específicas de aprendizaje. (César Col).

CONTENIDO

La autora toma como punto de partida el nivel de desarrollo del niño (Piaget) para ser más eficaz, no para acomodarse a ese nivel sino para hacerlo progresar. El alumno ¿que puede hacer y aprender por si solo?, Zona de desarrollo próximo (Vygotsky) permitiéndonos dar un paso en entender que los alumnos aprenden contenidos culturales aceptados socialmente, y por tanto necesitan de la aprobación y ayuda de otras personas.

El aprendizaje es significativo cuando existe vinculación sustantiva entre el conocimiento previo ya construido y el nuevo material. La situación en el aula y el niño aprendiendo a aprender.

CONCLUSIÓN

Es una orientación hacia aprendizajes relacionados con experiencias, con hechos y objetos. Implicación afectiva para relacionar los nuevos conocimientos con aprendizajes anteriores.



PEDAGOGÍA POR PROYECTOS

DEFINICIÓN

Es buscar una respuesta a las inquietudes de SER de los alumnos y representa otra visión a este ambiente, muchas veces terrible y aburrido de cuatro paredes del salón de clase. Los alumnos toman sus tareas con responsabilidad. Es una nueva concepción educativa donde se toman en cuenta los intereses de los muchachos por conocer la realidad a su manera. Como se tienen en cuenta los intereses del alumno entonces el maestro debe tener un buen DOMINIO de su especialidad, garantizando así una educación con más calidad.

Las propuestas de maestros junto con las de los estudiantes se transforman en proyectos investigativos permitiendo así no solo la ADQUISICIÓN del conocimiento sino la CONSTRUCCIÓN de este.

En la metodología por proyectos se identifican las siguientes características:

- aprende haciendo
- El rol del maestro cambia pues es un maestro sin cátedra convirtiéndose el niño en el centro de la actividad
- Las actividades académicas no son propuestas sino respuesta a los problemas que los estudiantes plantean

La metodología consiste en determinar un tópico generador, después realizar un sondeo de aceptación, acomodar contenidos temáticos básicos que exige la ley y por último buscar la solución y materializarla. En otras palabras existen las siguientes fases:

- **SUGESTION:** Elección del tópico
- **PLANIFICACIÓN:** Búsqueda de posibles soluciones
- **CONCLUSION:** Resolución de las cuestiones (materialización)

La metodología por proyectos nació como la necesidad de establecer un diálogo entre el maestro y los alumnos alrededor del quehacer del aula y después se convirtió en una metodología adoptada principalmente por Freinet, Decloly y Montessori.



La **IMPORTANCIA** del concepto radica en que si se desea determinar un ambiente de aprendizaje que garantice no solo la adquisición sino la construcción del conocimiento en los estudiantes, las metodologías tradicionales no garantizan la optimización de este trabajo. Por ende si se le da cabida a la metodología por proyectos a partir de los tópicos generadores que se crean por las necesidades de los estudiantes entonces se tendrán ambientes de aprendizaje creativos y en permanente crecimiento para desarrollar competencias en especial la de planteamiento y solución de problemas.

La propuesta de innovación está relacionada con el concepto de metodología por proyectos puesto que sugiere instalar una concepción más real de lo que significa evaluar. Cuando los estudiantes trabajan con la metodología se intensifican las competencias, en especial la clasificación, seriación, planteo y solución de problemas y pensamiento lógica, dando paso a una continua retroalimentación y por ende a una verdadera metacognición.



APRENDIZAJE COOPERATIVO

La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que son beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. *"El Aprendizaje Cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás"*.

(Centro para el aprendizaje cooperativo de la Universidad de Minnessota)

IMPORTANCIA Y RELACIÓN DEL CONCEPTO CON EL PROYECTO

El objetivo más importante del aprendizaje cooperativo consiste en proporcionar a los alumnos los conocimientos, los conceptos, las habilidades y la comprensión que necesitan para ser integrantes felices y útiles de nuestra sociedad.

No es sólo una técnica educativa para mejorar el logro de los alumnos, sino también una forma de crear un ambiente alegre y sociable en el aula, que produce beneficios en una amplia gama de situaciones afectivas e interpersonales.

Las investigaciones sobre el aprendizaje cooperativo y las relaciones entre los alumn@s de rendimiento normal y los que tienen dificultades muestran, en general, que este tipo de aprendizaje puede ayudar a superar las barreras que impiden la amistad y la interacción entre estos alumnos. Además esta mejoras se pueden obtener al mismo tiempo que se aumentan los logros de todos los alumnos.

RELACIÓN CON LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

Al buscar crear Ecosistemas Escolares que se identifiquen con la propuesta se deberían tener en cuenta las siguientes características:

Grupos de Aprendizaje Cooperativo	Grupos tradicionales
Interdependencia positiva	
Valoración individual	
Miembros heterogéneos	
Liderazgo compartido	
Responsabilidad por los demás	
Enfatiza la tarea y su mantenimiento	
Se enseñan directamente habilidades sociales	
El profesor observa e interviene	
Ocurre el procesamiento en grupo	



APRENDIZAJE COOPERATIVO ESTADO ACTUAL EN LOS CENTROS DE INTERÉS

En los centros de interés los estudiantes realizan sus actividades en forma individual o grupal según la sugerencia del maestro.

La estrategia del trabajo en grupo no garantiza un aprendizaje cooperativo si no hay una interdependencia positiva entre los siguientes integrantes.

Existe heterogeneidad en cuanto a edades, cursos, sexos e intereses y saberes; sin embargo, las interacciones que se dan al interior del grupo no son intencionadas sino ocasionales, además de que el liderazgo es ejercido por unos pocos y siempre son los mismos

El docente es quien dirige, lidera, organiza y orienta las actividades y el desarrollo de las mismas, escucha sugerencias de los estudiantes que son tenidas en cuenta para realizar los ajustes pertinentes

EVALUACIÓN

No se han definido criterios específicos sobre la forma de evaluar y el objeto de la evaluación

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

- Organizar el trabajo por pequeños grupos (máximo 4 integrantes) en el cual se otorguen o se deleguen funciones (moderador, relator, auxiliar de materiales, etc.)
- Previo a la iniciación de dicha organización se realizará un taller de sensibilización destacando la importancia del rol que cumple cada integrante en el grupo en aras del cumplimiento de unos objetivos claramente definidos con anticipación. Los dos aspectos anteriores deben convertirse en un ritual
- Este trabajo en grupo debe promover el éxito individual y colectivo de manera tal que haya una asistencia mutua, constante en el apoyo y valoración de los esfuerzos que se hagan por aprender
- Fomentar el sentido de responsabilidad individual frente a los objetivos del grupo



EVALUACIÓN

De acuerdo a las metas que se hayan fijado los grupos, se debe buscar un espacio de retroalimentación y reflexión detectando las acciones positivas, negativas, lo que se debe cambiar y lo que se debe mantener con el propósito de clarificar y mejorar la efectividad con que los miembros contribuyeron con sus esfuerzos al logro de las metas

Lo anterior debe permitir que se mantengan buenas relaciones entre los miembros y facilitar el aprendizaje de destrezas cooperativas



RAES APRENDIZAJE COOPERATIVO

Título: Aprendizaje Cooperativo. Teoría, investigación y práctica

Autor: SLAVIN, Robert.

Publicación: Editorial Aique.

Conceptos Claves: Aprendizaje cooperativo – interacción.

RESUMEN DEL CAPITULO DOS:

“El aprendizaje cooperativo y el logro en los alumnos”

Para explicar la superioridad del aprendizaje cooperativo en contraposición con los estudiantes que asisten a clases tradicionalmente organizadas, los investigadores proponen estos modelos teóricos. A su vez, estas teorías pertenecen a dos categorías fundamentales:

- a. **Teorías motivacionales** que enfatizan el grado en que los objetivos cooperativos pueden cambiar los incentivos de los alumnos para realizar tareas académicas. Se identifican objetivos de tipo cooperativo, competitivo e individualista. Los teóricos motivacionales critican la organización tradicional del aula porque sostienen que las calificaciones competitivas y los sistemas de recompensas informales crean normas que se oponen a los esfuerzos académicos. Cuando se establece una estructura de recompensas cooperativas, los esfuerzos de aprendizaje de unos ayuda a sus compañeros a tener éxito.
- b. **Teorías cognitivas** que subrayan los efectos del trabajo conjunto en sí mismo. Para ello se basa específicamente en los adelantos de teorías evolutivas, por un lado, bajo los supuestos que la interacción entre niñ@s en las tareas adecuadas aumenta su dominio de los conceptos esenciales y que l@s



alumn@s aprenden de los demás porque en sus discusiones sobre los contenidos aparecen conflictos, se exponen los razonamientos inadecuados y surgen comprensiones de calidad superior. Por otro lado, también se valen de las teorías de elaboración cognitiva que ponen de relieve la importancia de realizar tareas de "reestructuración cognitiva" que exige al alumn@ reorganizar los materiales y establecer qué es lo más importante. Uno de los medios de elaboración más eficaces es explicarle algo a otra persona en la relación tutores-pares.

El objetivo más importante del aprendizaje cooperativo consiste en proporcionar a los alumnos los conocimientos, los conceptos, las habilidades y la comprensión que necesitan para ser integrantes felices y útiles de nuestra sociedad. Uno de los riesgos que supone trabajar cooperativamente es la dispersión de la responsabilidad.



CONCEPTO DE EVALUACIÓN

La evaluación consiste en llevar a cabo juicios acerca del avance y el progreso que una persona en determinados procesos logra, identificando en que falla y donde tiene dificultades; sin embargo, la evaluación debe ir más allá de calificar o descalificar a alguien o a algo. En este sentido una diferencia fundamental con respecto al término tradicional de los exámenes "prueba fijada en un tiempo y muy controlada" es la evaluación continua, dinámica, abierta, flexible y de constante perfeccionamiento.

IMPORTANCIA DEL CONCEPTO EN LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN

1. **Todo se evalúa:** Los objetivos que suponen aprendizaje de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, el esfuerzo realizado, los procesos de enseñanza y aprendizaje, la programación del aula y su ajuste a las necesidades del alumno y del contexto, la participación de todos los agentes que intervienen y que influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje y la calidad del mismo, las relaciones que se establecen entre los distintos elementos ambiente, los recursos utilizados, el clima establecido
2. **El agente evaluador ya no es sólo el maestro de grupo.** Además de él hay otros agentes evaluadores y todos ellos deberán poner en común sus observaciones en relación con cada uno de los elementos a evaluar.
3. **La evaluación no es igual para todos los alumnos, sino que es personalizada respetando los ritmos particulares**
4. **Confrontar nuestras prácticas educativas**
5. **Elaborar un informe descriptivo en el cual se evidencien el análisis del proceso evaluativo – Etnografía**
6. **La programación en el aula, en todos sus aspectos, también se convierte en objetos de evaluación.** Los objetivos de la programación del aula deben responder a las preguntas: ¿Qué, dónde, cuándo, cuánto queremos conseguir?, por lo tanto, desde el momento del establecimiento del objetivo ya tenemos la referencia para su evaluación



RAES EVALUACIÓN

Título: La naturaleza diversa de la Evaluación
Autor: Edward C. Wragg
Publicación: 2003. Todas las ediciones en castellano.
Unidad patrocinante: Paidós Barcelona, Buenos Aires, México
Conceptos Claves: evaluación formal o informal, trabajos o exámenes, motivaciones extrínsecas e intrínsecas, evaluación continua o final, evaluación oral o escrita, evaluación individual o en grupo.

DESCRIPCIÓN:

El capítulo de este libro nos permite distinguir diversos parámetros que tiene la evaluación como estrategia de aplicación en la enseñanza de la educación básica primaria, también permite reflexionar sobre las tareas cotidianas de los docentes frente a este aspecto y las acciones que se pueden aplicar en pro de buscar una innovación respecto a la forma de evaluar y los componentes emocionales que trae para los estudiantes el hecho de elegir la mejor forma de evaluar

FUENTES: 31 fuentes bibliográficas

CONTENIDOS: La evaluación ha llegado a ser un factor importante en el desarrollo de las actividades curriculares de las instituciones educativas desde los últimos años del siglo XX. Los alumnos se enfrentan a exámenes que parecen adquirir una importancia cada vez mayor, los colegios son objeto de inspecciones y por ende los docentes al evaluar se accionan y actuar

Este capítulos nos presenta un conjunto de sucesos que contiene varias mini evaluaciones, algunas informales y otras formales. Los estudiantes aprenden de diferentes maneras y en diferentes momentos por lo que su evaluación debe reflejar variedad

Los docentes evalúan el proceso de los estudiantes de distintas formas, la mayoría son transacciones memorísticas a hojas en blanco, otras estrategias son correcciones ortográficas, una sonrisa, un ceño fruncido, unas palabras de elogio, un castigo, una pregunta individual o grupal

También se presentan diversos tipos de evaluación diseñados en forma opuesta pero que en la mayoría de los casos los docentes aplican los dos, dado que en ocasiones están relacionados entre sí

La evaluación "formal o informal" tiene sus concepciones frente a que la evaluación formal permite establecer comparaciones, ofrece la oportunidad de



medir la mejora de una manera sistémica, por otro lado puede intimidar a los estudiantes con menos confianza en sí mismos o arrojar una imagen incompleta. Respecto a la evaluación informal ofrece maneras naturales, sencillas y frecuentes de calibrar los progresos, ofrecer retroalimentación y obtener información diagnóstica

La evaluación "continua o final" es una práctica común que los alumnos sean evaluados a lo largo del proceso y reciban algún tipo de calificación al final, es esta la motivación, es un factor importante puesto que muchos estudiantes se sienten estimulados por motivaciones extrínsecas (recompensas externas) y las motivaciones intrínsecas (algo que vale la pena por derecho propio). Cuando la evaluación continua contribuye a la nota global final, por su importancia externa y por la manera que se puede percibir, se parece mucho más a la evaluación final.

Los trabajos o exámenes públicos son considerados como una mezcla de evaluación continua y final. Los exámenes modulares, normalmente suelen ser motivo de polémica porque los estudiantes pueden repetir módulos e intentar mejorar sus notas

Una cuestión fundamental cuando se habla de trabajos y exámenes es la relacionada con la seguridad y la integridad. Los trabajos mal supervisados pueden prestarse al abuso sobre todo en forma de copia o plagio; es decir, cuando hace pasar por propio un trabajo ajeno

La evaluación oral o escrita presenta dos factores que se deben tener en cuenta cuando se desarrollan. El primero es la naturaleza del conocimiento o las aptitudes que se evalúan, puesto que si es lengua hablada, interpretación musical o artes escénicas lo factible es evaluar de forma oral. El segundo factor tiene que ver con los trabajos escritos ya que en algunas ocasiones es importante tener registros donde el estudiante pueda repasar.

La evaluación individual o en grupo: En este tipo de evaluación tiene más relevancia la individual y suele guardarse registros por separado de cada alumno para que en un mañana cuando soliciten un trabajo o intenten acceder a la educación superior se les juzgará en función de su propia capacidad y no de la de otros

Por otro lado, en algunas ocasiones los miembros de la clase trabajan en equipo y su trabajo se evalúa colectivamente, esto suele traer dilemas ya que si se les coloca la misma nota a todos, algunos alumnos pueden sentirse molestos porque han trabajado mucho y otros no han hecho nada. En general la evaluación de un grupo suele basarse en la aportación concreta de cada miembro del grupo

Independientemente del método que se emplee para evaluar, lo importante es evaluar de la forma más adecuada



CONCLUSIONES

- Es importante reflexionar sobre los mecanismos evaluativos que se practican en la tarea curricular con nuestros estudiante, teniendo en cuenta que si le damos diversidad de estrategias de aprendizaje se debe brindar variedad de formas de evaluar
- Se debe intentar llevar un registro de todas las ocasiones en que se evalúa a los niños a lo largo de un día o de una semana o de un curso escolar para formar un expediente completo de estas
- El estudio y análisis de cada tipo de evaluación planteadas a lo largo de este texto puede ser una ayuda pedagógica aplicable en pro de buscar procesos de innovación en nuestras aulas, partiendo de las necesidades grupales e individuales



ALCALDIA MAYOR DE BOGOTA, D. C. SECRETARIA DE EDUCACION
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL INSTITUTO TECNICO INTERNACIONAL IEDITI
PROYECTO IDEP "ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTAS PARA EVALUAR PROCESOS DE
DESARROLLO DE PENSAMIENTO"



INFORME DOCUMENTADO DE LA PARTICIPACIÓN DEL IEDITI

AVANCES



INFORME DE AVANCES DEL PROYECTO ABRIL DE 2004

INTRODUCCIÓN

El presente texto presenta un informe de las actividades y avances realizados por el grupo de investigación-innovación de la Institución Educativa Distrital Instituto Técnico Internacional en el marco de la Convocatoria Pública 01 del 25 de febrero de 2003 para la financiación de proyectos de investigación, efectuada por el IDEP; que propenden por el mejoramiento de los procesos pedagógicos de aula que impacten los ambientes de aprendizaje y evaluación.

El informe presenta cuatro partes que sintetizan los avances en términos de investigación y de implementación de procesos de innovación del proyecto denominado *Ecosistemas Escolares como Herramienta para desarrollar procesos de desarrollo de pensamiento*, que tiene como objeto indagar y desarrollar ambientes de aprendizaje que permitan asumir nuevas maneras de relación de los estudiantes y maestros consigo mismos, con los demás y con el conocimiento, transformando significativamente las interacciones dentro del aula, de igual manera trascender la concepción de ambiente de aprendizaje comprendiéndolo como Ecosistemas Escolares ricos en interacciones comunicativas mediante el contacto con artefactos culturales entendidos como mediaciones con el conocimiento. De igual forma se pretende adoptar estrategias colaborativas y cooperativas posibilitadoras de acciones evaluativas y formativas por procesos. Así mismo se aspira a resignificar el aula otorgándole valor y sentido y una nueva concepción más cultural que espacial.

La primera parte del informe presenta un acercamiento a las actividades de orden teórico-metodológico que sustentan el proyecto; un segundo momento se refiere a la dinámica de trabajo del equipo de investigación-innovación y a los productos logrados en el proceso; la tercera está referida a la manera como el grupo ha



hecho circular los elementos teóricos y prácticos del proyecto; la cuarta a los encuentros y trabajo con el asesor; por último se presenta un cuadro de seguimiento del cronograma propuesto desde el comienzo del proyecto, las actividades realizadas.

ANÁLISIS DE MATERIALES TEÓRICO-CONCEPTUALES

Uno de los más fuertes procesos desarrollados por el equipo de investigación ha sido la fundamentación teórica que permite abordar los objetos de investigación e innovación de manera pertinente. El equipo convino de común acuerdo realizar una división en subgrupos los cuales se centran en cada uno de los ejes propuestos en el proyecto la organización de los grupos se hizo teniendo en cuenta las siguientes categorías y en las mismas se distribuyen los docentes así:

Ambientes de Aprendizaje

Evaluación

Pedagogía por Proyectos

Aprendizaje Cooperativo

Fundamentación Metodológica desde la Etnografía

Los avances alcanzados han correspondido a lectura y discusión de la información consignada en los diferentes textos y la elaboración de resúmenes analíticos que permiten a todos los miembros del equipo de investigación-innovación lograr conceptualizaciones, para que desde la perspectiva teórica se realicen transformaciones en la práctica, entendido como la interacción entre el saber y el hacer pedagógico de cada uno de los docentes involucrados en el proceso de investigación. Estas discusiones han sido conducidas y orientadas por el Asesor del proyecto profesor Fabio Jurado en encuentros mensuales. Como constan en los anexos.



TALLERES DEL EQUIPO

La dinámica del equipo de investigación-innovación del proyecto *Ecosistemas Escolares como Herramienta para desarrollar procesos de desarrollo de pensamiento* ha sido la siguiente:

- Reuniones quincenales a partir de la aprobación del proyecto y la firma del contrato del proyecto (2 Reuniones)
- Reuniones mensuales con el Asesor del proyecto (5 Encuentros)
- Actividades de interacción con la comunidad educativa (4 Actividades)

Las reuniones quincenales del equipo de innovación-investigación se han destinado para avances teóricos, diseño de instrumentos de investigación, organización y análisis de la información recolectada y establecimiento de acuerdos en torno a las actividades inmediatas del proyecto que requieran desarrollo operativo y logístico. La descripción de reuniones y talleres se encuentra en el material anexo, sobre todo, en las actas del grupo.

SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto ha comenzado a circular en los diferentes estamentos de la comunidad educativa institucional y Local en las áreas académicas, consejo académico y directivo y los diferentes comités organizados en la institución, CADEL y equipos de gestión directiva. Las actividades de presentación y socialización del proyecto han permitido a todos los docentes aportar al fortalecimiento del modelo pedagógico de la institución centrado en el aprendizaje significativo de Ausbel y el modelo histórico cultural desarrollado por Vygostky, a su vez el proyecto ha ganado un lugar importante en la discusión pedagógica al interior de la institución. Estas actividades han sido:



- Presentación y compromiso ante el Consejo Académico y Directivo de la institución para su aval, aprobación y compromiso.
- Presentación ante los equipos de gestión directiva de la Localidad con la presencia y apoyo del Asesor Fabio Jurado y del Interventor Edgar Torres.
- Taller de presentación y recolección de información sobre las actividades de aprendizaje y la generación de ambientes con los 110 docentes de la institución. (registro Videográfico)

ENCUENTROS CON EL ASESOR

El Asesor del proyecto es el profesor Fabio Jurado coordinador del grupo Red en Evaluación de la Universidad Nacional, con el cual desde Septiembre del año 2003 el grupo tiene encuentros mensuales de trabajo académico. Las temáticas de estos encuentros y los coordinadores del proyecto reuniones quincenales donde se planea el trabajo y se generan directrices de aplicación para el normal desarrollo del proyecto.

Las Temáticas de los encuentros han sido las siguientes:

- El proyecto Ecosistemas escolares como herramienta para desarrollar procesos de pensamiento y su conceptualización.
- La etnografía en la Escuela
- Conceptualización en torno a las categorías Ambientes de Aprendizaje, Pedagogía por proyectos, Aprendizaje Cooperativo, Evaluación
- Análisis de la información.
- Taller de análisis de Texto



II INFORME ACADÉMICO Y FINANCIERO PROYECTO ECOSISTEMAS ESCOLARES COMO HERRAMIENTA PARA EVALUAR PROCESOS DE DESARROLLO DE PENSAMIENTO. JUNIO DE 2004

1. AVANCES DE ORDEN CONCEPTUAL

El proyecto denominado ecosistemas escolares como herramientas para evaluar proceso de desarrollo de pensamiento ha fundamentado su actividad teórica en la definición y construcción de conceptos que son transversales a todo el proyecto: Ambientes de aprendizaje, pedagogía por proyecto, aprendizaje cooperativo y evaluación interlocutiva. Estos conceptos se han recreado desde algunos de los principales enfoques pedagógicos contemporáneos y desde la experiencia y el saber propio de los maestros investigadores innovadores. A continuación se presentan los principales avances y acuerdos de orden conceptual que ha arrojado el desarrollo del proyecto.

De los Ambientes de Aprendizaje a los Ecosistemas Escolares

En el proyecto presentado al IDEP para su aprobación el equipo de investigación-innovación planteaba como punto de partida que los Ecosistemas, se comprenderían "como una zona cultural y social donde los actores escolares y artefactos culturales, como mediaciones, actúan construyendo significados y sentidos"¹. En esta perspectiva el equipo de investigación-innovación desarrolla el concepto y consulta diversas miradas académicas y prácticas que abordan el problema.

El punto de partida lo constituye la reflexión sobre ambiente de aprendizaje como categoría que en el último tiempo ha ingresado a la pedagogía y ha permitido pensar de otra manera las prácticas encomendadas y reconfiguradas por los maestros. Desde esta perspectiva el ambiente es definido como espacios de circunstancias, espacios temporalmente definidos donde, por la acción deliberada de los sujetos allí interactuantes, se suceden transformaciones significativas para las personas y su entorno. De esta formulación general se destacan tres ideas: En primer lugar los ambientes educativos, son espacios pensados para el desarrollo humano; en segundo lugar la naturaleza de tales ambientes demanda por parte de los individuos en ellos inmersos la generación, comprensión y compromiso con una cierta teleología ajustada a una misión y una visión particulares y finalmente que la interacción en dichos ambientes como cualidad deben generar necesariamente transformaciones que significan ganancia, cualificación, cambio y desarrollo.

¹ IEDITI. Equipo de investigación-innovación. Proyecto "ecosistemas escolares como herramienta para evaluar procesos de desarrollo de pensamiento". Estructura académica. p 1.



El ambiente como categoría pedagógica define la estructura de relaciones en la cual actúan los primeros agentes protagónicos del proceso educativo. Se trata de una categoría que trasciende la concepción tradicional de ambiente de aprendizaje como espacio físico del aula, como disponibilidad de materiales didácticos. Esta categoría alude con mayor énfasis a las interacciones y nexos que establecen los educandos y educadores entre sí para configurar un cierto tipo de red comunicativa. Interacciones y nexos que están mediados por el uso del poder, del saber, del afecto y, en general, por los valores culturales dominantes y no dominantes del entorno social de la Institución Educativa.

La transformación de ambientes de aprendizaje en "ecosistemas escolares" permite asumir nuevas maneras de relación entre los y las estudiantes y maestros (as), consigo mismos, con los demás y con el conocimiento, transformando significativamente las interacciones dentro del aula. Los docentes investigadores-innovadores proponen algunos indicadores cualitativos a tener en cuenta en la perspectiva de su posible construcción en la práctica docente y que se observarán en la innovación y el fortalecimiento de las experiencias pedagógicas y evaluativas que animan el proyecto. Estos indicadores son:

- ✓ El aula y la escuela como escenarios pluricelulares.
- ✓ El aprendizaje como construcción.
- ✓ La presencia del afecto.
- ✓ El manejo del poder del conflicto y la justicia.
- ✓ Reivindicación de la dimensión lúdica
- ✓ Apertura y flexibilidad mental.
- ✓ Conciencia ecológica.
- ✓ Práctica de la no-violencia.

Acerca del concepto Aprendizaje

El aprendizaje en el ámbito escolar se ha convertido en una de las principales preocupaciones de la escuela en el último tiempo. De igual manera en la Institución se ha hecho desde el modelo pedagógico una opción clara por el aprendizaje más que por la enseñanza y se ha comenzado a trabajar desde algunos años con la referencia del aprendizaje significativo y el modelo histórico cultural de Vygotski. Al respecto en uno de los documentos del consejo académico² del 2004 se explicita:

De acuerdo con la reflexión y discusión del Consejo Académico desde el 2003 y recogiendo a su vez las prácticas, sentires y opciones de la comunidad educativa se asume como modelo pedagógico: "Aprendizaje significativo social", que a su vez pretende conectar elementos del modelo significativo de Ausubel y Novak con los aportes del modelo histórico cultural planteado por

² Consejo académico IEDITI. Documento de trabajo y portafolio sobre aprendizaje significativo social. 2004. Acta N° 18



Vygotski y sus seguidores, privilegiando en su concepción teórica el aprendizaje sobre la enseñanza.

Para Ausubel y Novak el aprendizaje³ está centrado en procesos de asimilación o interiorización que se da en los contextos educativos y que pueden ser orientados por la instrucción, de igual manera se ocupa de la formación de conceptos ya elaborados por los alumnos en la vida cotidiana. La esencia del aprendizaje significativo estaría en el hecho que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo sustancial con lo que el alumno ya sabe. En este planteamiento se destaca la relación de lo que se va a aprender con lo que ya se sabe, es decir la articulación del nuevo conocimiento con la estructura conceptual. Se mencionan tres tipos de Aprendizaje Significativo:

- Aprendizaje de representaciones
- Aprendizaje de conceptos
- Aprendizaje de proposiciones

La teoría de Vygotski rescata la importancia del carácter social e histórico del aprendizaje a partir de la apropiación de elementos culturales, además coloca de manifiesto el papel de la interacción social y la cooperación para avanzar en los procesos. Vygotski plantea que el aprendizaje comienza mucho antes que el niño llegue a la escuela y es diferente al escolar puesto que éste se basa en el conocimiento científico. Un concepto clave en su concepción de Zona de desarrollo próximo hace referencia "al conjunto de actividades que el niño es capaz de realizar con la ayuda y colaboración de las personas que lo rodean, es producto del aprendizaje social de estímulos sociales y de la cooperación que recibe. El buen aprendizaje es solo aquel que precede al desarrollo, como tal es prospectivo, el aprendizaje crea la zona de desarrollo potencial y como tal el proceso de desarrollo es consecuencia del aprendizaje"⁴

De acuerdo con esta concepción de la institución *el proyecto ecosistemas escolares como herramientas para evaluar procesos de desarrollo de pensamiento* ha articulado en su dinámica esta concepción que le ha permitido tener comunicación y discusión con los maestros y con las áreas académicas.

La pedagogía por proyectos

El presente proyecto reconoce la importancia y el significado de la pedagogía por proyectos que ha sido en la escuela tergiversada y reducida a nombrar cualquier actividad que se realiza en la misma como proyecto. La perspectiva de proyectos desde el presente trabajo plantea la búsqueda de elementos

³ Este resumen es tomado de RAMÍREZ, Piedad. *Concepciones sobre el aprendizaje*. Centro de Investigaciones y desarrollo científico. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. 2002

⁴ RAMÍREZ, Piedad. *Concepciones sobre el aprendizaje*. Centro de Investigaciones y desarrollo científico. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. 2002. P 39



comunes académicos y prácticos para consolidar algunas de las experiencias significativas de la institución que han querido tener el carácter de proyecto; de ahí que tras algunas consultas de orden teóricos se han comenzado a definir algunos puntos de encuentro sobre pedagogía por proyectos.

La pedagogía por proyecto busca dar respuesta a las inquietudes de SER de los alumnos y representa otra mirada del aula de clase muchas veces terrible y aburrido de cuatro paredes del salón de clase. En la pedagogía por proyectos los estudiantes toman las actividades propuestas como retos de resolución ya que siempre se parte de problemas prácticos y cotidianos y se experimenta el desarrollo de la pregunta y la conjetura. Es una nueva concepción educativa, donde se toman en cuenta los intereses de los estudiantes por conocer la realidad desde otra perspectiva que los involucra y los confronta como seres de conocimiento y a sí mismo transforma sus concepciones.

De igual manera se tienen en cuenta los intereses del alumno; así pues el maestro debe tener una actitud diferente frente a su disciplina, que le permita integrar los saberes en sus orientaciones y respuestas con miradas holística y globales frente a los problemas de estudio e investigación.

Las propuestas de maestros junto con las de los estudiantes se transforman en proyectos investigativos, permitiendo así no sólo la ADQUISICIÓN del conocimiento sino la CONSTRUCCIÓN de éste.

En la pedagogía por proyectos se identifican las siguientes características:

- Aprende haciendo
- El rol del maestro cambia, pues es un maestro sin "cátedra", convirtiéndose el niño en el centro de la actividad
- Las actividades académicas no son propuestas, sino una respuesta a los problemas que los estudiantes plantean, si bien hay experiencias de pedagogía de proyectos en donde los docentes proponen los problemas para su discusión y para decidir sobre cuál es el más pertinente para trabajar entre todos.

La metodología consiste en determinar un tópico generador, después realizar un sondeo de aceptación, acomodar contenidos temáticos básicos que exige la ley y por último buscar la solución y materializarla. En otras palabras existen las siguientes fases:

- **SUGESTION:** Elección del tópico
- **PLANIFICACIÓN:** Búsqueda de posibles soluciones
- **CONCLUSION:** Resolución de las cuestiones (materialización)

La pedagogía por proyectos nació como la necesidad de establecer un diálogo entre el maestro y los alumnos alrededor del quehacer del aula y después se



convirtió en una metodología adoptada principalmente por Freinet, Decroly y Montessori, y en la última década por Josette Jolibert.

En el presente proyecto se han reconocido tres proyectos que desde algún tiempo la institución viene fortaleciendo con miras de permitir desarrollos en términos de procesos de pensamiento y competencias. Estos proyectos han sido asumidos y caracterizados por el equipo de investigación-innovación para su fortalecimiento durante la experiencia de trabajo financiada por el IDEP; estos proyectos son: "Desarrollo del pensamiento divergente", "Podemos leer y escribir" y "Filosofías para niños y adolescentes".

Estrategias de aprendizaje cooperativo

La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. En una situación cooperativa, los individuos procuran obtener resultados que son beneficiosos para ellos mismos y para todos los demás miembros del grupo. *"El Aprendizaje Cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás"*⁵.

El objetivo más importante del aprendizaje cooperativo consiste en proporcionar a los estudiantes los conocimientos, los conceptos, las habilidades y la comprensión que necesitan para ser personas dispuestas a tejer comunidad o trabajo colectivo y así ser útiles en nuestra sociedad. No es sólo una técnica educativa para mejorar el logro de los alumnos, sino también una forma de crear un ambiente alegre y sociable en el aula, que produce beneficios en una amplia gama de situaciones afectivas e interpersonales.

Las investigaciones sobre el aprendizaje cooperativo y las relaciones entre los estudiantes de rendimiento normal y los que tienen dificultades muestran, en general, que este tipo de aprendizaje puede ayudar a superar las barreras que impiden la amistad y la interacción entre estos alumnos. Además, estas mejoras se pueden obtener al mismo tiempo que se aumentan los logros de todos los alumnos.

De esta manera el proyecto asume estrategias de aprendizaje cooperativo para desarrollar el fortalecimiento y la innovación en los proyectos referidos anteriormente; a través de estas estrategias se pretende que los estudiantes logren altos niveles de desarrollo cognitivo y social. De esta manera los Ecosistemas Escolares que se identifiquen con la propuesta se deben tener en cuenta las siguientes características:

- Interdependencia positiva
- Valoración individual
- Miembros heterogéneos

⁵ Centro para el aprendizaje cooperativo. Universidad de Minessota



- Liderazgo compartido
- Responsabilidad por los demás
- Enfatiza en la actividad y su mantenimiento
- Se aprenden en contextos de acción habilidades sociales
- El profesor observa e interviene
- Ocurre el procesamiento en grupo

Sobre la evaluación y la interlocución

El conjunto de trabajos que enmarcan la evaluación en la institución están agrupados en la temática de innovaciones educativas y están constituidos por propuestas que apuntan a la transformación directa de procesos educativos, la institución escolar, el aula y la intervención en diversas modalidades. "Un sistema sano tiende a moverse hacia nuevos objetivos, nuevos procedimientos, a diversificarse a sí mismo y a ir cambiando en alguna medida a través del tiempo. Un sistema de este tipo crece, se desarrolla y cambia, en vez de mantenerse igual y rutinario."⁶

La evaluación dentro de la innovación y el trabajo por proyectos, está conformada por contenidos temáticos y una determinada "imagen deseable" de escuela, es decir, está orientada al cambio de unos procedimientos, estructura y saberes escolares." La razón de ser de la evaluación es servir a la acción; acción educativa que debe entenderse desde el punto de vista formativo, que como profesor le debe (pre) ocupar antes de cualquier otra consideración una evaluación que ayude a aprender de modo cualificado, discriminatorio, estructurado, relevante, emancipador, con mayor grado de autonomía y responsabilidad".⁷

Este cambio institucional se está dando en todos los proyectos transversales de la institución, aunque hay que aclarar que está en una etapa de iniciación, fortalecimiento e implementación. Se entiende por proyecto transversal el que es capaz de integrar desde problemas las áreas del conocimiento puesto que el conocimiento aislado no se puede concebir, aunque algunos docentes siguen implementando el trabajo "tradicional" en sus aulas.

En un comienzo por asignatura se determinaron los contenidos, unidades, logros y se socializaron con la comunidad educativa. Desde el consejo académico se orientó un trabajo de elaboración colectiva, para que en todas las áreas se propiciará el desarrollo de los procesos: biofísicos – cognitivos y metacognitivos, competencia comunicativa, valorativos y actitudinales, expresión estética; con miras a encontrar el camino en la formación de un

⁶ REVISTA electrónica de investigación y evaluación educativa.(1997). Vol3.No.1.

⁷ Ibid.



estudiante con unas características que posibilitará participar en la construcción democrática y de la convivencia social, educado en la creatividad y capacidad de resolver problemas de su entorno inmediato y de su futuro próximo.

Esta especificación de los contenidos de una innovación trae consigo problemas de delimitación; de allí que diferenciar una innovación de otro tipo de práctica escolar resulta difícil, en tanto solo se cuenta con reportes generales, la mayoría de las veces coincidentes con el discurso legislativo. Sin embargo, este hecho es significativo en tanto revela el estado incipiente de la investigación sobre la transformación escolar en el contexto colombiano y por ende en el contexto institucional.

Si se mira el "qué", "cómo", "para qué", para tener una nueva definición del sentido de la evaluación se debe determinar un cambio en la estructura de sus componentes, o el mejoramiento de la calidad de los procesos involucrados en la redefinición del sentido y el propósito de la escuela.

A lo anterior se le pueden dar diferentes significados, pero algo que se puede asegurar es que las clases memorísticas y la repetición de ejercicios de texto no permiten conseguir el objetivo expuesto. Se necesita pues algo que incremente la creatividad y que promueva todas las tácticas que permitan el desarrollo intelectual y competente para fortalecer las habilidades con ayuda de los ecosistemas escolares.

La mirada sobre los procedimientos evaluativos se relaciona directamente con los lineamientos metodológicos, es decir, qué y cómo evaluar dependen de qué y cómo se desarrolló la actividad al interior del espacio escolar. La pedagogía de proyectos con énfasis en el diseño para la solución de problemas, permite involucrar varias áreas del conocimiento, posibilita las distintas formas de organización, planeación, compromete la evaluación de procesos y resultados y considera la creatividad como el eje central y esencial del trabajo académico.

Se ilustra esta estrategia pedagógica mediante la integración de los elementos teóricos que involucran la propuesta, para una mayor comprensión y análisis del trabajo que orientan los docentes; este tipo de trabajo proporciona elementos a los estudiantes para hacer uso de los conceptos y además a fortalecer competencias como:

- Identificar problemas
- Desarrollar capacidad comunicativa
- Manejar sistemáticamente la información
- Determinar conceptual y funcionalmente los instrumentos de trabajo.
- Trabajar en equipo.
- Diseñar instrumentos de trabajo.



Una de las características fundamentales del trabajo por proyectos aparece en las reflexiones de Fabio Jurado: "la educación concebida desde las dimensiones de los proyectos propugna un trabajo que pone el acento en la comprensión y en la construcción colectiva de los saberes a los que la escuela le apunta. Y si el acento está en la comprensión, entonces necesariamente la escuela tiene que considerar el mundo de afuera, sobre todo hoy, cuando esa otra escuela, la de afuera: sea la calle, la casa, el café Internet, el campo deportivo, la televisión, etc., es más potente que la escuela formal".⁸

Dentro de esta metodología de trabajo el objetivo de la evaluación es proporcionar a los estudiantes herramientas para comprender con facilidad el entorno, el formularse preguntas frente a un tópico generador y alcanzar propósitos frente a un contexto determinado, además ayuda a comprender la observación del contexto real, el planteamiento de un problema, la formulación de preguntas y/o hipótesis, posibles respuestas, el acceso a información variada y adecuada, la elaboración de bosquejos, diseños, esquemas y planos, la simulación de prototipos y la elaboración de informes sistematizados en forma clara, ordenada y estética.

Como dice Stenhouse (1984), "para evaluar hay que comprender. Cabe afirmar que las evaluaciones convencionales del tipo objetivo no van destinadas a comprender el proceso educativo. Lo tratan en términos de éxito y de fracaso". En su opinión, "el profesor debería ser un crítico, y no un simple calificador".

El docente en la evaluación valorará su acción y la de sus estudiantes de acuerdo a unos criterios concertados con el fin último de afinar la competencia de los estudiantes, para elaborar aprendizajes según los criterios propuestos, tomando una postura crítica frente al trabajo. La evaluación es así, un proceso de autoevaluación reguladora de las propias reflexiones, andamiaje perfecto de la autorregulación de sus procesos académicos y de pensamiento.

Este niño que aprende, estará en capacidad de evaluar lo que aprende, discernir, valora, critica, expone, deduce, justifica, resuelve, considera, designa entre todos los conceptos y elementos que tienen importancia y los que no. Esta operación le permitirá al estudiante atreverse a pensar en si mismo, por si mismo.

Al evaluar con este tipo de estrategia, donde se involucran los ecosistemas escolares, se brinda una oportunidad para trabajar en equipo, vincular áreas, y articular la teoría y la práctica. Supone también el empleo de técnicas de trabajo grupal de las cuales se retoma el aprendizaje cooperativo no como una metodología novedosa, en tanto que ha sido usada en otros tiempos y espacios

⁸ JURADO, Fabio. (2003). La educación por proyectos. Revista Magisterio- Educación y Pedagogía . Bogotá. No. 2, pp.18.



ajenos al contexto del colegio, pero si como estrategia de interacción en la cual se privilegia la relación entre pares con el fin de alcanzar metas y conseguir los distintos aprendizajes y extrapolarlos a un comportamiento generalizado en la sociedad. Así mismo, da paso a la autonomía y a la responsabilidad en la adquisición del conocimiento, implementando el seminario, los conversatorios, conferencias y foros, de los cuales su puede obtener la información necesaria y suficiente en relación al proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Con el propósito de ejecutar una actividad evaluadora coherente con las premisas de la experiencia de ecosistemas escolares, se integra un equipo docente responsable del seguimiento pautado y sistemático de los procesos, estableciendo unos criterios, relaciones e instrumentos que permitirán a los directamente relacionados hacer un real acompañamiento y vivir en primera persona la experiencia. "Las necesidades de evaluación interna de una escuela se atienden de la mejor manera por un equipo de profesores y otros educadores, para quienes la evaluación es solamente parte definitoria de su trabajo, apoyados por un apropiado entrenamiento y asistencia técnica externa. Para llevar a cabo evaluaciones internas razonables es necesario utilizar instrumentos y métodos alternativos de las ciencias del comportamiento y de otros campos de estudio, relacionados, y adaptarlos a las necesidades del centro y a las capacidades del equipo "amateur" de evaluación. "Aprender haciendo" sigue siendo todavía la mejor manera de aprender a evaluar"

Para efectos de implementar la evaluación como proceso, en coherencia con los ejes metodológicos planteados, esta será de carácter sistemático y continuo, el registro secuencial de las acciones con instrumentos de recolección categorizados según sean de tipo cerrado, abierto o mixto: cuestionarios, escalas, entrevistas, trabajos escritos, pruebas, estrategias positivas, registros anecdóticos, comentarios de los padres y observaciones de los docentes y demás que permitan hacer una descripción de los pasos que se van ejecutando en la experiencia.

Esta información servirá para el posterior análisis de avances y dificultades desarrollado por los docentes y le permitirá hacer reorientaciones pertinentes y asertivas en cuanto a procedimientos y procesos de pensamiento a enfatizar; al estudiante le servirá para conocer la importancia de controlar los procesos educativos de los cuales es sujeto activo; además, esta información será fundamental para la elaboración de la memoria del proyecto (proceso y consolidación de la experiencia) .

Esto en razón de la visión valorativa en la cual "la evaluación no es un acto único y final sino un proceso continuo e integral, donde se tienen en cuenta: los objetivos, las transformaciones que ocurren en cada persona en sus actividades, conocimientos, habilidades y valores, sentimientos, intereses, aspiraciones , así como también las condiciones del contexto; de tal suerte que se tenga una mirada holística de las personas... la evaluación cumple la función de realimentar y promover nuevos aprendizajes, captar información



para la toma de decisiones, orientar y apoyar a sus miembros, democratizar la acción educativa con participación y gestión; impulsar actitudes positivas frente a la autoevaluación y la coevaluación .⁹ Los criterios de evaluación servirán para valorar las actividades, elaborando informes de carácter descriptivo de tipo periódico, asumiendo una mirada crítica del trabajo implementado al interior del ecosistema escolar.

La evaluación consiste en llevar a cabo juicios acerca del avance y el progreso que una persona en determinados procesos logra, identificando en qué falla y dónde tiene dificultades; sin embargo, la evaluación debe ir más allá de calificar o descalificar a alguien o a algo. En este sentido una diferencia fundamental con respecto al término tradicional de los exámenes, "prueba fijada en un tiempo y muy controlada", es la evaluación continua, dinámica, abierta, flexible y de constante perfeccionamiento.

Importancia Del Concepto En La Propuesta De Innovación

- *Todo se evalúa:* Los objetivos que suponen aprendizaje de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, el esfuerzo realizado, los procesos de enseñanza y aprendizaje, la programación del aula y su ajuste a las necesidades del alumno y del contexto, la participación de todos los agentes que intervienen y que influyen en los procesos de enseñanza y aprendizaje y la calidad del mismo, las relaciones que se establecen entre los distintos elementos ambiente, los recursos utilizados, el clima establecido
- *El agente evaluador ya no es sólo el maestro de grupo.* Además de él hay otros agentes evaluadores y todos ellos deberán poner en común sus observaciones en relación con cada uno de los elementos a evaluar.
- *La evaluación no es igual para todos los alumnos,* sino que es personalizada respetando los ritmos particulares.
- *Confrontar nuestras prácticas educativas*
- *Elaborar un informe descriptivo* en el cual se evidencien el análisis del proceso evaluativo – Etnografía.
- *La programación en el aula,* en todos sus aspectos, también se convierte en objetos de evaluación. Los objetivos de la programación del aula deben responder a las preguntas: ¿Qué, dónde, cuándo, cuánto queremos conseguir?, por lo tanto, desde el momento del establecimiento del objetivo ya tenemos la referencia para su evaluación

⁹ SALAZAR RAMIREZ Alba. QUINTERO GUTIEEREZ Regina. Hacia un reconocimiento de la realidad escolar (1993).



La interacción como interlocución

Las interacciones de los estudiantes y docentes al interior de los ecosistemas escolares se establecerán desde el punto de vista del lenguaje integral, en el cual todas las producciones orales y escritas serán elaboradas con el propósito de comunicar: remitir al otro una idea, exponer un argumento o registrar un evento.

Las categorías de situaciones de interacción son:

- Emisiones espontáneas: conductas de los alumnos dirigidas al profesor sin que hayan sido solicitadas. Tales como: preguntas, comentarios, sugerencias, soluciones, etc.
- Respuestas inmediatas en las cuales el estudiante frente a un estímulo propone su propia perspectiva.
- Interacción no espontánea: son aquellas donde el estudiante precedido por estímulos verbales por parte del profesor, procesan lo escuchado y producen un discurso.
- Conductas de atención, aprobación e insistencia: son conductas del profesor que responden a las conductas precedentes del alumno, confirmando o desaprobando la respuesta.

EL MODELO ECOLÓGICO DE ANÁLISIS DEL AULA: Algunas precisiones conceptuales

En los años setenta algunos exponentes como: DOYLE, TIKUNOFF, BRONFENBRENNER y PEREZ GOMEZ, conciben la vida en el aula en términos de intercambios socioculturales y asumen los principales supuestos del modelo mediacional:

- reciproca influencia en las relaciones de clase entre profesores y alumnos / as.
- Énfasis en el individuo como procesador activo de información.
- Importancia de la creación e intercambio de significados que subyacen a los comportamientos.

Dicho modelo ecológico, como fue llamado, plantea las siguientes características:

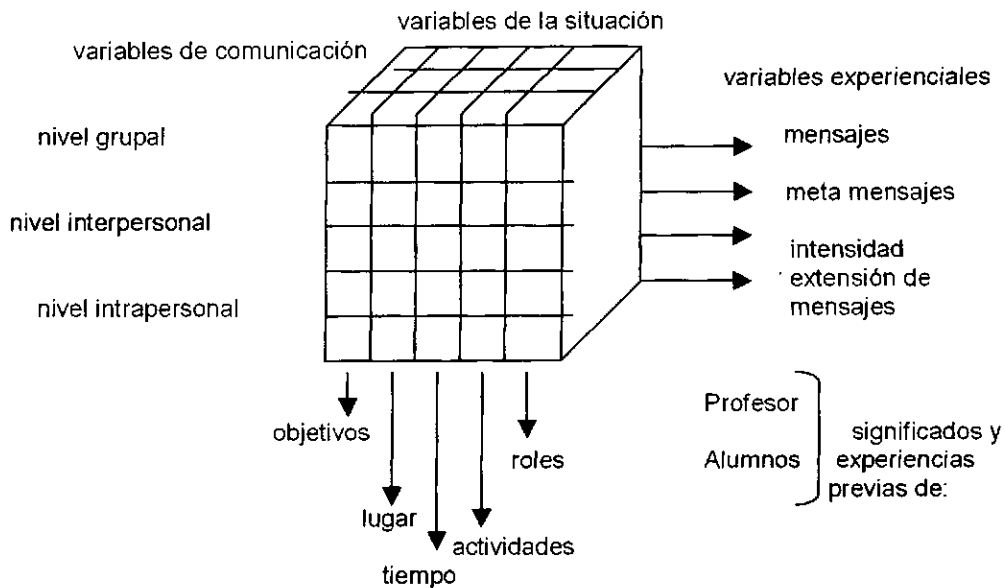
- ✓ Describir en detalle y rigor analítico los procesos de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar en el contexto sociocultural del aula, teniendo en cuenta el significado de los acontecimientos desde la perspectiva de quienes participan en ellos.



- ✓ Se propone detectar no sólo los procesos cognitivos, sino las relaciones entre el medio ambiente y el comportamiento individual y colectivo, por ende en este modelo las variables contextuales adquieren una relevancia prioritaria.
- ✓ Debe ser un sistema abierto que permita conexión con otros sistemas externos con los que establece relaciones; por ende reconociendo la participación autónoma de cada una de sus partes.¹⁰
- ✓ El aula como sistema social, permitiendo: multidimensional, simultaneidad, inmediatez, imprevisibilidad e historia.

Son dos modelos principalmente con enfoque ecológico, los que se han destacado y desarrollado hasta ahora; estos son:

a. *modelo contextual de Tikunoff*



Variables experienciales: significados y modos de actuación que traen consigo los profesores y alumnos

Variables comunicativas: los contenidos de los intercambios en el aula:

- ✓ nivel intrapersonal: incorporación de nuevos contenidos y nuevos significados a la estructura cognitiva y afectiva del sujeto

¹⁰ BERTALANFFY, 1976; BUNGE, 1980



- ✓ nivel interpersonal: intercambio de información entre todos los que participan en el aula
- ✓ nivel grupal: el grupo actúa como procesador colectivo de información.

Este modelo propone no atender sólo a los contenidos del currículo, o al comportamiento de los alumnos y profesores; pretende hacer intercambio con todas las variables antes expuestas para resaltar la vida del aula, como un sistema de comunicación.

b. *Modelo ecológico de Doyle*

Define el modelo como un espacio ecológico, donde los individuos interactúan como un grupo social que viven en un contexto; la vida de este espacio ecológico está condicionada por la existencia de dos subsistemas interdependientes pero con relativa autonomía: la estructura de tareas académicas (sistema de actividades que concretan al currículo en acción) y la estructura social de participación (sistema de normas y patrones culturales explícitos o tácitos que rigen los intercambios y las relaciones sociales en el grupo de aula)¹¹; plantea el sistema desde el esquema original así:



¹¹ el modelo de DOYLE, 1997 *JIMENO SACRISTAN*



2. AVANCES EN LA CARACTERIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO DE LOS PROCESOS DE INNOVACIÓN

2.1 Caracterización de los proyectos escogidos para el fortalecimiento y la innovación

La institución se ha caracterizado por implementar diversas experiencias que han permitido a lo largo de su historia responder a las demandas legislativas y pedagógicas propias de cada época concreta. De esta manera en la institución funcionan algunos proyectos que se han venido consolidando como innovaciones. De esta manera el equipo de investigación-innovación ha asumido el proceso de caracterización e investigación de experiencias que al interior de la institución se hayan consolidado como significativas y que tengan algún proceso de consolidación.

De esta manera se han tomado tres proyectos como referencia y parte integral del proyecto; ellos son: "El proyecto de desarrollo de pensamiento divergente", que pretende a través de las artes lograr interacciones comunicativas; el proyecto "Podemos leer y escribir", que tiene una trayectoria de 5 años en la institución y ha permitido que los estudiantes adquieran una relación diferente con el conocimiento a través de la lectura; el proyecto de "Filosofía para niños", que es el más nuevo y en proceso de consolidación, que pretende utilizar la filosofía como herramienta de desarrollo del pensamiento lógico.

2.2 Concepción y caracterización del Ecosistema dentro del proyecto

Comprendemos dentro del proyecto el "*Ecosistema Escolar*" como una zona cultural y social, donde los actores escolares y artefactos culturales, como mediaciones, actúan construyendo significados y sentidos; imaginamos nuestras aulas como espacios no estáticos, sino como ecosistemas escolares que estén al servicio de generar procesos de aprendizaje. Desde esta perspectiva, y luego de la exploración teórica e investigativa, se ha considerado para el proyecto y para la institución que el ecosistema debe presentar los siguientes aspectos:

- Que genere ambientes de aprendizaje propicios para la construcción del conocimiento.
- Que utilice estrategias de aprendizaje cooperativo
- Que esté inscrito en un proyecto pedagógico
- Que utilice estrategias evaluativas de interacción comunicativa y de interlocución.

Al respecto se puede observar el cuadro No 1.



CARACTERIZACIÓN DEL ECOSISTEMA PARA EL PROYECTO

AMBIENTES DE APRENDIZAJE	APRENDIZAJE COOPERATIVO		EVALUACIÓN	PEDAGOGÍA POR PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones proxémicas físico - humano • Interacción cognitiva, tímica y pragmática • El niño tiene otro rol • Responde al interés del niño • Dimensión lúdica • Aprendizaje como proceso de construcción del conocimiento • Proceso de indagación • Espacios pluriculturales • Comunidad de indagación ético - político - cognitivo • Relación entre lo temporal y físico • Postura disciplinar • Rituales propios • Materiales • proyección 	<ul style="list-style-type: none"> • Interdependencia positiva: aprender todos • Heterogeneidad • Liderazgo compartido • Actividad: mantener la actividad • Promotora cara a cara (confrontación) • Profesor observa e interviene 		<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de lo que se hace • Valoración de los estudiantes • Los profesores valoran • Los niños evalúan informalmente • Evidencia del proceso • Auto evaluación: para qué, qué, cómo (el mismo) • Coevaluación; pares, maestros y padres. Formas de evaluación • ¿Qué se evalúa?: ambiente • ¿Quién? El estudiante 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y creatividad desde los contextos • Plantear y solucionar problemas • Interdisciplinaridad • Evaluación de procesos • Desarrollar competencias (se aclara los procesos)
	ROL DOCENTE	ROL ESTUDIANTE		
	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñador • Mediador • instructor 	<ul style="list-style-type: none"> • Definir objetivos y problemas • Aprendizaje social • Estrategias para resolver problemas 		



2.3 Caracterización de los proyectos y diseño de la innovación

De acuerdo con los avances teóricos y prácticos realizados en el desarrollo del proyecto el equipo de investigación-innovación propone como esquema general de caracterización del ecosistema escolar el cuadro que aparece referenciado como cuadro 1. En este apartado se incluyen las características de acuerdo con el cuadro mencionado, de cada uno de los proyectos escogidos para el diseño y la práctica de innovación, además de las características que el proyecto ha determinado conceptualmente para la innovación

Innovación para el proyecto

Se concibe como el diseño y la ejecución de experiencias que transformen la comunidad educativa. De acuerdo con lo anterior se definen para la innovación los siguientes elementos:

La práctica innovadora produce **cambios significativos** para la vida institucional.

Que sea **intencionada**, que tenga objetivos claros, desarrollos precisos, actividades.

Que responda a las **necesidades concretas del contexto**.

Que sea de **carácter público**, es decir, que sea objeto de reconocimiento y apropiación institucional mediante una estrategia comunicativa.

Que **dignifique** a las personas involucradas.

2.4 Proyecto Podemos Leer y Escribir

En términos de Ambientes de Ambientes

1. Favorece el acceso y uso de espacios físicos y de materiales.
2. Privilegia la relación e interacción del niño con el conocimiento y fortalece habilidades lingüísticas (dimensión lingüística – habilidades comunicativas, gusto, pasión y comprensión por la lectura – escritura)
3. Activo – Receptivo – Activo y autónomo
4. La motivación creó la necesidad y el interés



5. Lo lúdico extendido como cambio de actividad
6. Dentro del proceso está la motivación, el diseño, la implementación (dimensión lingüística)
7. Estamos indagando constantemente
8. En la medida en que la cultura privilegia la lectura y la escritura, el proyecto está en sintonía
9. Responde a un imaginario: en la medida en que posee mejores habilidades lingüísticas y comunicativas tendrá mejores oportunidades académicas y como ciudadano podrá actuar con criterio y rigor
10. Tienen espacios y tiempos específicos legitimados
11. El objeto de estudio es el lenguaje y la comunicación humana
12. Los rituales dan identidad al proyecto
13. Los maneja adecuadamente, los pone en circulación, los potencializa, preserva y se han adquirido nuevos materiales
14. Tiene proyección a la comunidad. Docentes – estudiantes – padres

En cuanto a Estrategias de Aprendizaje Cooperativo

1. Recolección de las estrategias utilizadas por los docentes para identificarlas con la correspondencia con AC.
2. Docente mediador: ofrece estrategias
3. Se autorregulan, son responsables de su aprendizaje

Sobre la evaluación Evaluación

Por medio de un instrumento se hace la valoración semestral y un informe de gestión. Los niños evidencian en el proyecto con narraciones, comentarios, preguntas, trabajos y productos.

Auto Evaluación: Diseñar estrategias para auto evaluación y Coevaluación



2.5 Proyecto Desarrollo Pensamiento Divergente

PROXEMIA

- ✓ Los estudiantes rotan a otro salón según Centros de Interés.
- ✓ Integración por niveles
- ✓ Diferente disposición del mobiliario según Centros de Interés.
- ✓ Identidad de cada centro de interés (logos, nombres, distintivos)
- ✓ El docente se organiza según su identidad

INTERACCIÓN

- ✓ Acuerdos básicos del Centros de Interés. "ABC"
- ✓ Se sugiere establecer nexos entre las áreas y el Proyecto de Pensamiento Divergente
- ✓ Sensibilización – expresar sentimientos no evidentes
- ✓ Grupos heterogéneos
- ✓ Maestro co-equipero, "motivador", facilitador
- ✓ Responde al interés del niño en gran parte
- ✓ Compartir saberes

DIMENSIÓN LÚDICA

- El prieto de pensamiento divergente es esencialmente lúdico, busca de igual manera que el aprendizaje sea concebido construcción del conocimiento en interacción con objetos y conceptos de arte y plástica.
- Se requiere acentuar los procesos de indagación y de construcción de preguntas e interrogantes relevantes para el desarrollo del pensamiento de los niños

Parte de una actividad antes de plantear la pregunta

- Plantear preguntar "IPC"

POSTURA DISCIPLINAR

Arte – comunicación – rituales

Logro, sensibilización, motivación, exposición, producción de textos

MATERIALES

- Disposición y acercamiento
- Manipulación – clasificación de diferentes materiales
- **PROYECCIÓN A LA COMUNIDAD**
- **NO** Materiales



DESARROLLO DEL PENAMIENTO DIVERGENTE- REGISTRO DE ACTIVIDADES
 CENTRO DE INTERÉS _____

Nombre de la actividad del C.I. _____			
Motivación _____			
INTERRELACIONES EJES	DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA (DOCENTE)	EXPERIENCIA DEL ESTUDIANTE	¿CÓMO CRECER? (EVALUACIÓN)
LUDICO			
USO DE EJES DE COMUNICACIÓN			
PROBLEMAS			
COMENTARIOS GENERALES (SOCIALIZACIÓN)			
CREACIÓN EN FAMILIA APLICANDO EL C.I			



2.6 Proyecto Filosofía Para Niños

En cuanto a ambientes de aprendizaje

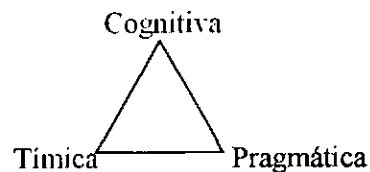
1. Relaciones proxémicas físico – humanas
2. Interacción cognitiva, tímica, pragmática
3. Comunidad de indagación: ético, cognitivo, político
4. Proceso de indagación
5. Dimensión Lúdica
6. Responde al interés del niño
7. Rol del docente y el estudiante
8. Materiales
9. Proyección

Relaciones proxémicas

Distribuir el mobiliario de tal forma que los estudiantes queden cara a cara para facilitar la interacción, teniendo en cuenta que el espacio siempre sea óptimo para realizar la actividad, propiciando un ambiente agradable donde se genere la libre expresión del estudiante.

Interacción cognitiva – tímica – pragmática

Se plantea una situación concreta teniendo en cuenta el interés del niño y la etapa por la cual se encuentra, manteniendo el equilibrio triangular sin perder de vista el propósito para el cual fue diseñada la actividad. El docente propicia expectativas para que el estudiante pregunte, se cuestione, analice, argumente y resuelva los interrogantes que se le plantean ante las diferentes circunstancias de su entorno



Comunidad de indagación

En este ambiente de aprendizaje se le da la oportunidad al estudiante de construir y desarrollar el pensamiento de forma lógica y reflexiva, argumentativa, partiendo de sus propias experiencias y vivencias, donde se genera la aplicación de normas de convivencia y respeto hacia el otro, logrando una formación humana a través de la construcción de valores básicos para una sana convivencia

Procesos de Indagación

- Plantear interrogantes como: qué, para qué, dónde...
- Encuestas
- Entrevistas
- Medios de comunicación (radio, Tv., Internet)
- Vivencias del contexto



Dimensión Lúdica

Son las diferentes estrategias que se utilizan para la creación de ambientes de aprendizaje que le permitan al docente y a los estudiantes establecer relaciones de construcción del conocimiento transformando los saberes dentro y fuera del aula

Responde al interés del niño

Diseñar las propuestas que conlleven a la construcción de los intereses a través de la creatividad, generando en el estudiante expectativas que los conduzcan a apropiarse de su propio interés y por ende que se dé un aprendizaje significativo

Rol del docente y el estudiante

Rol del docente: mediadores, guías, orientadores, diseñadores, facilitadores, dinamizadores, instructor

Rol del estudiante: participativo, constructor, investigador, creativo, crítico, observador, reflexivo, argumentativo, analítico

Rituales

Son los medios a utilizar durante la sesión.

- Motivación (muñeco de la palabra)
- Ubicación circular
- Baúl de las preguntas
- Bolsa mágica
- Tarjetas de colores

Materiales

- Sobres
- Muñecos
- Bolsa
- Papel de colores
- Tarjetas
- Marcadores
- Libros
- Colbón, tijeras, lanas
- Grabadora
- Casetes grandes y pequeños

Proyección

Se implementará en forma continua y permanente en cada uno de los niveles con el fin de ajustar los horarios para fortalecer el proyecto y alcanzar los objetivos propuestos



Evaluación

- Entrega de paquete de fotocopias del documento "Filosofía para niños, un proyecto de educación filosófica", de Diego Pineda
- Acercamiento a las herramientas de discusión filosófica para docentes de primaria y docentes de filosofía de las dos jornadas
- Sensibilización con docentes
- Sensibilización con niños

Diagnóstico

- Entrega de guías
- Desarrollo de talleres de 2 horas (1 por ciclo) en la mañana (día 6)
- Comunidad de indagación y se hace un producto escrito del alumno, en la tarde (día)
- Manejo de grupos

Del alumno

- La actividad del alumno es de interlocutor activo capaz de argumentar sus puntos de vista
- Contribuir a trabajar en equipo (aprendizaje cooperativo)
- Mediador – ser agente de solución de problemas

Del maestro

- Diseñador, mediador, observador, dinamizador
- La evaluación de cada actividad será diligenciada en un informe general del taller y cada semestre se aplica un test de conocimientos
- Auto evaluación
- Coevaluación
- Diagnostica
- Formatos en general
- Registro de lo observado



PROYECTO FILOSOFÍA PARA NIÑOS

GRADOS VINCULADOS

JORNADA MAÑANA		JORNADA TARDE	
DOCENTE	GRADO	DOCENTE	GRADO
BERTHA GALVIS	TERCERO	GLADYS CORDERO	PREESCOLAR
CLEOFELINA VILLALOBOS	SEGUNDO	LEIDY PRIETO	SEGUNDO
DOLLY TÉLLEZ	PREESCOLAR	LIDY ORTEGA	QUINTO
PATRICIA HERNÁNDEZ	SEGUNDO	FANNY LUCAS	TERCERO
EVA GLADYS PICO	QUINTO	MARIAM PERDOMO	PREESCOLAR
SORAYA SANTOS	CUARTO	AIDA NOVOA	SEGUNDO
LAURA LUGO	CUARTO	SACRAMENTO GONZÁLEZ	SOCIALES BTO.
ADRIANA FERNÁNDEZ	QUINTO		
TINA DE SARMIENTO	SOCIALES BTO.		

OBJETIVOS PROPUESTOS

1. Encaminar al niño a preguntarse sobre el porqué de sus situaciones, de sus errores, a pensar sobre ellos mismos para así encontrar soluciones a los problemas que enfrenta;
2. Invitar a los niños a explorar su pensamiento utilizando su actividad mental, su imaginación y sus ideas para explicar qué es lo que pasa en su interior y cómo es capaz de resolver un problema;
3. Desarrollar en el niño la capacidad de análisis, argumentación y crítica incentivando el razonamiento de sus acciones, conllevándolo así a estructurar su propio pensamiento;
4. **Objetivo general:** Generar espacios para la indagación, la reflexión y el análisis que le permitan al niño deliberar de manera autónoma sobre temas de su interés y se ejercite en el planteamiento de preguntas, entendiendo esta como la puerta al conocimiento y la sabiduría

RELACIÓN PROYECTO IDEP Y FILOSOFÍA PARA NIÑOS

- En el proyecto IDEP se busca articular la investigación – innovación, allí buscamos ensayar estrategias para crear y recolectar información que ofrezca teoría para docentes institucionales o externos, pretendiendo con ello la transformación del trabajo en el aula;
- Se ha pensado que sería conveniente unificar los tres proyectos de primaria en uno solo para alimentarlos mutuamente, por ello se ha determinado **"articular los proyectos de primaria para llevarlos al aula"**
- Para poder realizarlo debemos tener en cuenta los tres ejes de trabajo sobre los cuales trabaja el proyecto IDEP mencionados en la propuesta general. Estos son:



De acuerdo al pequeño acercamiento que existió el año anterior con este proyecto, podríamos afirmar que:

Ambientes de aprendizaje Como se planea	Estrategias cooperativas Mediante las que se realiza	Evaluación Para llegar a...
<ul style="list-style-type: none">• Los elementos que determinan la existencia de un ambiente de aprendizaje hacen que nuestro proyecto sea catalogado como uno de ellos, ya que en las comunicades de indagación están presentes los elementos que allí se mencionan• Se propondría incluir la sesión de filosofía para niños dentro del horario de clases con una intensidad horaria de al menos una hora dentro del ciclo, en la cual se aplicarían las guías de acercamiento a este trabajo• También se pensaría en la posibilidad de trabajar con la familia para que los padres reconozcan las actividades que se están desarrollando y apoyen este proceso desde su casa	<ul style="list-style-type: none">• Consideramos que estas estrategias se dan cuando se crean trabajos con grupos dentro de las comunidades de indagación, lo cual contribuirá a potenciar el espíritu de liderazgo• El rol del maestro sería el de MEDIADOR	<ul style="list-style-type: none">• En nuestro proyecto se da un proceso de Coevaluación. Buscaríamos entonces integrar a los padres y generar la auto evaluación• En la auto evaluación se busca evaluar el qué, para qué y cómo de las actividades• En la Coevaluación el qué y el quién son fundamentales para lograr este proceso

PROPUESTA DE TRABAJO II SEMESTRE DE 2004

- Instrumentos para recolectar la información
- Planeación de las actividades
- Escritura del proyecto como tal



ANEXO1

Información Clase de Español

Este anexo refiere una clase de Español del grado Noveno en la cual intervienen estudiantes, del departamento de Literatura, de la Universidad Nacional, que ensayan una forma de creación de ambientes de aprendizaje.

RELATORIA CLASE DE ESPAÑOL

Juliana y Jaime saludan al curso. La coordinadora académica hizo la presentación de los estudiantes de último semestre de la carrera de Estudios Literarios, de la Universidad Nacional. Los estudiantes leen el cuento "Acuérdate" a los alumnos, que escuchan en silencio.

JUAN RULFO, obra completa: "El llano en llamas" : 1953. PEDRO PÁRAMO: 1955.

La estudiante pregunta si lo conocen: algunos contestaron

Inicia la lectura de "ACUÉRDATE" a los estudiantes de 902

¿Qué pasa en el cuento?, ¿Qué nombres recuerda?

La coordinadora recuerda que debe moderar la palabra

Se intenta iniciar la relectura o reelaboración del texto con ayuda de los estudiantes. Se inicia con los nombres que recuerdan. ¿Quién es el personaje principal y qué sucede en la historia?: Nachito - Urbano Gómez - Lucio Chico - Natalia.

Se hace un comentario sobre la relación entre los personajes. El estudiante de la Universidad Nacional resalta el párrafo principal que contiene la presentación de personajes y lo que puede llevar a elaborar un árbol genealógico. Se procede a dibujar éste en el tablero. Un estudiante ayuda con apoyo del grupo a hacerlo.

El señor rector acompaña la experiencia.

Se van clarificando simultáneamente palabras y describiendo las características de los personajes. El estudiante de la Universidad Nacional



enuncia que el autor en los dos primeros párrafos ya establece los personajes. Luego inicia con el desarrollo de la historia

Una estudiante pregunta por qué no hablan de uno de los personajes. ¿Era bígamo o el autor hace una ambigüedad entre dos personajes que parecen estar relacionados con el mismo personaje?

La estudiante de la Universidad Nacional establece que se haga una hipótesis sobre este punto. El estudiante de la Universidad Nacional retoma el papel del personaje principal en la historia ¿qué hace?, ¿qué pretende?, ¿con quién se relacionó?, ¿qué se puede decir del cuento?, ¿quién lo resume?

El estudiante Javier Almanza resume la historia, resume y luego establece que a la primera lectura es complejo saber en qué consiste la historia.

La estudiante de la Universidad Nacional pregunta cuál es la importancia de una historia que se puede resumir así, concretamente. Se tratan temas como la violencia, la venganza, la maldad, la soledad. Las temáticas conflictivas están narradas de forma compleja

¿Por qué es tan difícil contarlo?, ¿qué es la revolución mexicana?

La profesora interviene y recuerda que el mapa que está en el salón sirve de apoyo para ubicar la revolución mexicana y literatura latinoamericana, también les recuerda que vieron la película FRIDA en la cual se hizo una exposición, estaba en el contexto de la revolución.

La estudiante de la Universidad Nacional explica los eventos de la revolución, posterior a 35 años de mal gobierno y "por qué" Porfirio Díaz abandonó la presidencia, cómo Pancho Villa y Emiliano Zapata fueron fundamentales en el proceso revolucionario.

Los estudiantes de 902 participan, escuchan y aportan al desarrollo de la clase.

La estudiante de la Universidad Nacional pregunta ¿qué importancia creen que tuvo esta revolución?; fue tema de los artistas en literatura, los escritores lo asumen como eje para sus obras. La revolución tomada como TEMA, con mirada crítica.

Este AUTOR toma este tema con enfoque distinto, con decepción, desesperanza, angustia. Les recuerda que los cuentos tienen un efecto en el lector; que dejan angustia, desesperanza, rabia, desilusión. Con sentimiento trágico. Igualmente en obras más extensa, en las novelas

Cómo el autor inicia la historia haciendo rupturas en el tiempo ya que en el título está planteado. Continúa el análisis del texto. ¿Quién habla en el texto?, ¿a quién le habla?



Hace una acotación al contexto político, la revolución, la cual también debe ser objeto de recuerdo. Como el tiempo influye en el recuerdo del evento. Esto puede explicar porque hay dos nombres para un "posiblemente" un solo personaje

¿Sentimos lástima por el protagonista?

El estudiante dice que no porque el personaje hizo lo que quiso. El(los) estudiante(s) argumentan por qué establecen su posición.

- ¡No lo conocimos!
- ¡Hizo lo que quiso!
- ¡Sintió lástima!

Establecen las condiciones de los personajes

Siendo las 8:15 a.m. se da por terminada la primera sesión

4. AVANCES EN INDICADORES DE LOGRO PEDAGÓGICO

INDICADORES DE LOGRO PEDAGÓGICO	AVANCES SIGNIFICATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Reflexión y sistematización del grupo investigador sobre ambientes de aprendizaje y evaluación. ❖ Generación de ambientes cooperativos en los cursos involucrados en el proceso. ❖ Identificación de ambientes de aprendizaje como ecosistemas. ❖ Interlocución del grupo investigador con los docentes y estudiantes ❖ Construcción de saber pedagógico de acuerdo con la problemática evaluativa. ❖ Implementación de modelos de evaluación innovativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificación del grupo investigador con la construcción conceptual sobre: ecosistemas escolares, concepto de aprendizaje, pedagogía por proyectos, aprendizajes cooperativos, evaluación y la interlocución como interacción. ❖ Practicas de aprendizaje cooperativo en las aulas, como forma de mediar y administración del conflicto y avances académicos en las diferentes áreas. ❖ identificación de los proyectos: filosofía para niños y adolescentes, pensamiento divergente y lectura - escritura; como ecosistemas escolares y practicas evaluativas significativas. Además algunas estrategias contempladas en los planes operativos de otros proyectos institucionales, como: descansos pedagógicos y actividades de conciencia ciudadana, en el proyecto del compite formativo; el desarrollo del proceso de las monografías de los estudiantes de grado 11° y niñ@s de grado 5°. ❖ Intercambio con la comunidad educativa de los avances del proyecto y asimilación de sugerencias ❖ Se esta construyendo el sistema de evaluación teniendo en cuenta el modelo pedagógico: aprendizaje significativo social – histórico cultural, desde el Consejo Académico. Las áreas y los proyectos institucionales.

3. AVANCES FASES DEL PROYECTO(CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES)

FASES	ACTIVIDADES DESARROLLADAS	RESULTADOS	PARTICIPANTES
RECONOCIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación en el proceso de evaluación institucional con la comunidad educativa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se llegó a la conclusión que se deben hacer cambios físicos y de adecuación en las aulas para propender a transformar el aula en un ecosistema escolar ▪ Cambio de actitud de algunos docentes e interés por integrarse al proyecto, y participar en la innovación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consejo Directivo ▪ Consejo Académico ▪ Todos los docentes ▪ Consejo estudiantil ▪ Muestra de padres de familia
CONTEXTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conversatorios pedagógicos con representantes de los diferentes actores escolares ▪ Proceso de observación directa y registro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Justificación de componentes claves que se manejarán durante el proyecto (artefactos culturales, ecosistemas escolares, aprendizajes colaborativo y colaborativo) ▪ Resaltar la importancia de unificar criterios para ser participes en la innovación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asesor Fabio Jurado ▪ Equipo de investigación ▪ Docentes
CONCEPTUALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sistematización de la información recolectada y análisis ▪ Jornadas de reunión con el equipo investigador para socializar el análisis de la información ▪ Organización de subgrupos de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se ha logrado ganar el interés de los docentes y su vinculación voluntaria en el proyecto completando un grupo interdisciplinario de veinte docentes investigadores. ▪ El logro de un alto nivel 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Equipo investigador ▪ Asesor del proyecto

	<p>trabajo por temáticas (evaluación, ambientes de aprendizaje, aprendizaje colaborativo y colaborativo, etnografía)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Encuentros de asesorías con el profesor Fabio Jurado ▪ Mesas de trabajo y conversatorios de conceptualización y construcción discursiva e innovadora. ▪ Construcción de los núcleos problemáticos conceptuales o categorías ▪ Sistematización de la información desde categoría las categorías. 	<p>investigativo, conceptual e innovación desde la participación activa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Liderazgo del grupo de docentes investigadores. ▪ Categorización de los núcleos problemáticos conceptuales <p>Estas emergen del proceso investigativo y los actores involucrados en los mismos, son los referentes posteriores de interpretación. Análisis e interpretación de la información, construcción de categorías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Equipo investigador ▪ Asesor del proyecto
<p>IMPLEMENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplicación de Instrumentos de caracterización del aula y análisis ▪ Reflexiones y propuestas de las áreas para ir cambiando el modelo de aulas especializadas por ecosistemas escolares ▪ Reuniones con los maestros para reflexionar sobre el proceso de evaluación ▪ Acompañamiento del equipo de investigación en procesos de observación directa, registros y análisis de la 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se han denotado cambios del manejo del espacio y artefactos con el fin de que representen con el tiempo artefactos culturales. ▪ Propuestas desde las áreas para integrar al proyecto ▪ Ambientes de reflexión permanente sobre el tema de evaluación ▪ Articulación de algunos proyectos institucionales con el proyecto IDEP, como ecosistemas escolares. ▪ Transferencia y puesta en 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Equipo investigador ▪ Asesor del proyecto ▪ Consejo Directivo ▪ Consejo Académico ▪ Todos los docentes

	<p>información recogida.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Indagación teórica sobre aprendizaje cooperativo y colaborativo ▪ Construcción de la innovación <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reorganización de algunos ambientes de aprendizaje como ecosistemas escolares 	<p>práctica de los aprendizajes cooperativos y colaborativo en los ecosistemas escolares.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Implementación de estrategias de innovación para ecosistemas escolares, evaluación ▪ Articulación de algunos planes operativos de proyectos institucionales como ecosistemas escolares (descansos pedagógicos, monografías para grado 11º, desde tutorías y trabajo cooperativo, etc) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Equipo investigador del proyecto ▪ Consejo Académico ▪ Todos los docentes
EVALUACION	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Valorar el impacto de los avances del proyecto ▪ evaluar los logros pretendidos con el proceso de investigación, es la dimensión subjetiva (qué cambios se observaron, cuál fue el recorrido individual y grupal de interacción, qué se halló nuevo, qué se descartó, qué nuevos aprendizajes se alcanzaron). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabajo de fortalecimiento del equipo de docentes investigadores-innovadores, ▪ Evaluación permanente de los avances desde mesas de trabajo y discusión pedagógica ▪ Evaluación de impacto de algunas practicas innovadoras y reformulación de las mismas. ▪ Identificación del equipo innovador con el proceso investigativo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coordinador del proyecto ▪ Equipo investigador