

Educación Digital en las Américas: Buenas Prácticas para inspirar



OEA | Más derechos
para más gente

ProFuturo

UN PROGRAMA DE:





Datos de Catalogación – Publicación de la OEA

Educación Digital en las Américas: Buenas Prácticas para Inspirar [elaborado por el Portal Educativo de las Américas de la Organización de los Estados Americanos en el marco de la alianza con la Fundación ProFuturo].

p.; cm. (OAS. Documentos oficiales; OEA/Ser.D/XXI.7)

ISBN 978-0-8270-7631-0

1. Education—Learning—America. 2. COVID-19 Pandemic, 2020-. 3. Educational Technology. 4. Computer-assisted instruction. I. Title. II. Organization of American States. Executive Secretariat for Integral Development. Department of Human Development, Education and Employment. Education Portal of the Americas II. Fundación ProFuturo. III. Series.

OEA/Ser.D/XXI.7

Organización de los Estados Americanos

Luis Almagro
Secretario General

Kim Osborne
Secretaria Ejecutiva para el Desarrollo Integral

Oscar León
Secretario Ejecutivo, Comisión Interamericana de Telecomunicaciones (CITEL)

Jesús Schucry Giacoman Zapata
Director del Departamento de Desarrollo Humano, Educación y Empleo (DDHEE)
Secretaría Ejecutiva para el Desarrollo Integral

Fundación ProFuturo

Magdalena Brier López – Guerrero
Directora General

Leticia de Rato
Responsable del área de Alanzas Globales y Relaciones Institucionales

El presente informe fue desarrollado por María Ángela Cortelezzi. Se agradece a Gissella Mernies, César Pacheco, Luis Benítez y Antonella Pelizzari por los aportes realizados en las diferentes etapas de implementación y en la elaboración de este informe.

Diseño gráfico por Sebastián Acosta Vivero.

Contenido

Palabras iniciales	7
Palabras iniciales de la OEA	8
Palabras iniciales de ProFuturo	9
Introducción	10
Objetivos del mapeo	13
¿Qué entendemos por buena práctica en este mapeo?	14
Criterios para el análisis de las Buenas Prácticas	15
Resultados del Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas	17
30 Buenas Prácticas en foco	22
30 Buenas Prácticas para la Mejora Escolar	40



Palabras iniciales

Palabras iniciales de la OEA

Durante la Décima Primera Reunión Interamericana de Ministros de Educación del Consejo Interamericano para el Desarrollo Integral (CIDI), que se celebró virtualmente los días 10 y 11 de noviembre, 2022 bajo el lema “Hacia la Construcción de un Nuevo Pacto Educativo Hemisférico en Contextos de Cambio”, los Ministerios de Educación, aprobaron por aclamación la Agenda Educativa Interamericana 2022-2027 (AEI). A través de la Agenda, los Ministros de Educación de los Estados Miembros de la OEA expresaron su compromiso con los objetivos y metas globales ya establecidos, definiendo acciones hemisféricas específicas que apoyaran su exitosa implementación; el propósito de la AEI es ser un espacio de diálogo político y toma de decisiones que se fortalece y ejecuta a través de la cooperación interamericana, así como de la coordinación y articulación de esfuerzos con otros organismos internacionales y entidades regionales y subregionales para garantizar una educación de calidad, inclusiva y con equidad, y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos. El Secretario General de la OEA, Luis Almagro, resaltó en esta reunión, que la región se encuentra en un punto de inflexión y que esto demanda imaginar un nuevo y mejor futuro para los sistemas educativos; una reinención que incluya y promueva sistemas educativos resilientes, adaptables al cambio, bajo un enfoque sistémico que sume miradas, tal y cómo lo plantea la Agenda Educativa Interamericana.

En este contexto, la Alianza de la OEA con ProFuturo, han convocado a escuelas y organizaciones de la sociedad civil de las Américas a postular buenas prácticas en educación digital con el objetivo de identificar, reconocer, visibilizar y compartir estas experiencias entre la comunidad educativa más allá de las limitaciones geográficas de cada país. Las experiencias aquí recopiladas demuestran que la región comparte desafíos para los que en algún punto del hemisferio ya se han creado soluciones innovadoras, adaptables y replicables a distintos entornos. Este reporte sobre las experiencias postuladas al Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital, busca aportar a la construcción de sistemas educativos resilientes en los que se aborde el uso de nuevas tecnologías en la educación y la agenda educativa digital, compromiso que ha sido adoptado en la mencionada AEI para el periodo 2022-2027. A continuación, se recogen aquellas iniciativas que promueven oportunidades de aprendizaje y contribuyen al desarrollo de programas orientados a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la región integrando las nuevas tecnologías digitales, con el objetivo de aportar al acervo documental de experiencias destacables y replicables en nuestra región.

Aumentar el acceso a una educación de calidad y oportunidades de aprendizaje permanente para todas las personas es nuestra misión. Para lograrlo, articulamos el intercambio de conocimientos y la cooperación técnica que permita desarrollar y fortalecer capacidades en nuestros países. Confiamos en que la multiplicación de aquellas experiencias locales que busquen aportar soluciones a desafíos globales serán un componente esencial para la reinención exitosa de los sistemas educativos y la integración de las tecnologías educativas en nuestra región. Esta iniciativa realizada en el marco de la alianza de la OEA con ProFuturo nos permite avanzar un paso más en este sentido.

Kim Osborne

Secretaria Ejecutiva para el Desarrollo Integral

Palabras iniciales de ProFuturo

La pandemia del coronavirus supuso la mayor disrupción en la historia de la educación en el mundo, llevando al cierre masivo y prolongado de escuelas en todos los niveles educativos. Esta situación no hizo más que profundizar la crisis de aprendizaje y la desigualdad en el acceso a la educación que ya se evidenciaba en América Latina y el Caribe. Esta nueva realidad requirió de acciones urgentes para avanzar en el camino a la recuperación.

En el marco de su alianza, ProFuturo y la OEA llevan tiempo poniendo en valor el trabajo de las organizaciones de la sociedad civil (OSC) y las comunidades educativas, que desarrollan acciones orientadas a garantizar el derecho a la educación en la región. En esta línea hemos querido profundizar en este trabajo, realizando un mapeo de experiencias y buenas prácticas enfocadas en el acompañamiento a las trayectorias escolares y en la mejora de los aprendizajes, que incluyan recursos innovadores desde el punto de vista pedagógico y tecnológico.

Este mapeo que presentamos es de gran relevancia pues identifica iniciativas que no sólo han sido útiles durante el momento de la pandemia, sino que entendemos que pueden contribuir a la recuperación y la mejora de aprendizajes del alumnado en la era postcovid.

Las experiencias aquí recogidas conforman un corpus de conocimiento y aprendizajes útiles para su réplica y escalabilidad, así como para modelar el diseño de políticas orientadas a favorecer la innovación educativa integrando las tecnologías. Este mapeo pone también en evidencia la utilidad de generar alianzas y colaboraciones entre actores y sectores diversos para hacer frente a un propósito común: no dejar a nadie atrás.

Esperamos que, más allá de una lectura inspiradora para docentes y líderes educativos, esta publicación sirva de guía para gestores y legisladores que deben abordar la complejidad que nos ha dejado la pandemia en el sector educativo.

Magdalena Brier López-Guerrero
Directora general de ProFuturo



Introducción

Introducción

Durante la pandemia por COVID-19 la educación formal en las Américas transitó por una reconfiguración que implicó el sostenimiento de escuela en la distancia, un regreso a la presencialidad intermitente y, posteriormente, la paulatina vuelta a la escolaridad plena. Aunque la pandemia y sus efectos en la educación han impactado en toda la población de niños, niñas y jóvenes de la región sin excepción, este pasaje no ha sido lineal en todos los países de la región, ni dentro de cada uno de ellos. Las brechas de inequidad presentes en la región llevaron a que las experiencias escolares fueran de intensidad dispar en la población, siendo los grupos más desfavorecidos (con bajo acceso a conectividad, dispositivos TIC y habilidades digitales) los más afectados y vinculados con una escolaridad de baja intensidad. Tal como surge de diversos estudios desarrollados, las condiciones de inequidad previas se han profundizado.

Estos años también han expuesto el potencial de las nuevas tecnologías digitales para abordar tales brechas. Las respuestas de los gobiernos educativos apuntaron a favorecer el acceso, así como a acompañar a docentes a través de acceso a materiales y formación. Por su parte, los actores vinculados con el sector privado y Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC) fueron aliados en la promoción y fortalecimiento de estas acciones acompañando a las comunidades escolares, equipos directivos, docentes y estudiantes.

Las comunidades educativas han desplegado diversas estrategias para sostener al estudiantado durante las etapas de educación remota y acompañar su retorno a la presencialidad a través de la construcción de abordajes innovadores, eficientes e inclusivos que integran la tecnología digital en procesos que buscan garantizar la educación de todos los niños, niñas y adolescentes. A modo de ejemplo, los equipos docentes se han formado para abordar nuevas situaciones que les han exigido más trabajo en equipo, más capacidades digitales y el desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras que contemplen el impacto emocional de las vivencias atravesadas por el estudiantado. En esta nueva etapa, los desafíos para la reconstrucción de la educación en la postpandemia son importantes y urgentes. En el nivel de la gobernanza educativa se juega definiciones de agendas de política que aborden esta complejidad. Asimismo, en las escuelas día a día se concretan acciones para acompañar las trayectorias para favorecer nuevas implicaciones de estudiantes con la escuela y el aprendizaje, en el proceso de reconstruir su lugar en la escuela.

En este contexto, **las iniciativas de la alianza de la OEA con ProFuturo** adquieren un rol fundamental visibilizando prácticas efectivas y replicables orientadas a garantizar el derecho a la educación en la región. En los últimos años, esta alianza ha buscado poner en valor la **acción articulada entre las Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC) y las comunidades educativas**, impulsando la construcción de conocimientos y promoviendo espacios de diálogo con foco en la mejora de los aprendizajes que resultan clave en el contexto de vuelta a la presencialidad y den respuesta a los desafíos y retos a los que se enfrenta la escuela en el marco de una **sociedad cada vez más digital**.

Dando continuidad a estas iniciativas, se ha desarrollado un **mapeo de buenas prácticas** que busca dar visibilidad a las acciones desarrolladas en las escuelas, promovidas por equipos docentes, directivos u OSCs de la región que incluyan la integración de las nuevas tecnologías para brindar respuestas concretas a problemáticas complejas en el contexto de revinculación escolar de las niñas, niños y jóvenes en el retorno a la escolaridad presencial.

De esta forma, en el mes de julio se lanzó el **'Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas'** al cual se invitó a escuelas y OSCs a presentar experiencias con foco en el acompañamiento a las trayectorias escolares y la mejora de los aprendizajes, involucrando recursos innovadores desde el punto de vista pedagógico e incorporando las nuevas tecnologías digitales como recursos que viabilicen las estrategias. Estas temáticas están alineadas con los ejes de la primera y segunda fases de la **Agenda Educativa Interamericana** que se toma como marco de referencia, permitiendo aproximar respuestas a los temas que los propios países han identificado como prioritarios. En particular, se han incluido experiencias desarrolladas en los países de América Latina y el Caribe durante los años 2020, 2021 y 2022, y que se encuentran activas en la actualidad.

Las buenas prácticas registradas pueden consultarse en detalle en el **'Mapa interactivo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas'**, disponible en español e inglés, en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3Pas3eu>.

Objetivos del mapeo

- ➔ Reconocer iniciativas de escuelas y OSC para el acompañamiento a las trayectorias escolares y la mejora de los aprendizajes que contemplen prácticas pedagógicas innovadoras y se estructuren en torno a las nuevas tecnologías digitales.
- ➔ Dar visibilidad a iniciativas que contribuyan a la mejora de trayectorias escolares y que promuevan oportunidades de aprendizaje y aporten al desarrollo de programas orientados a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la región.



¿Qué entendemos por buena práctica en este mapeo?

En este mapeo definimos como buena práctica aquellas iniciativas destinadas a las escuelas que cumplan con las siguientes características:

- I. Proponen estrategias creativas e innovadoras en su diseño y aplicación para dar respuesta a los desafíos de la revinculación escolar de niños,¹ niñas y adolescentes,
- II. Son implementadas a partir de la colaboración entre los equipos directivos y docentes y tienen el potencial de vincular a otros actores de la comunidad educativa, así como de otras instituciones que colaboren con su ejecución y sostenibilidad,
- III. Presentan avances de implementación que dan cuenta de su capacidad para cumplir con los objetivos que plantea la iniciativa, mostrando una mejora tangible frente a la problemática o necesidad identificada en el contexto de revinculación escolar, y
- IV. Cuentan con potencial para ser replicadas en contextos similares con las adaptaciones que sean necesarias.



Entendiendo la diversidad de iniciativas impulsadas por las OSCs y los equipos escolares para sostener la escolaridad y potenciar los aprendizajes en este particular contexto, este mapeo se focaliza específicamente en aquellas iniciativas que contemplaron la integración de las tecnologías digitales en su aplicación. Además de realizar una valoración de las diferentes respuestas construidas durante los últimos dos años, el foco en iniciativas que conllevan la integración de las tecnologías digitales busca visibilizar propuestas concretas de trabajo que vinculan las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TACs) con la mejora escolar en las trayectorias y los aprendizajes.

¹ En este caso la revinculación escolar hace referencia a la reconstrucción del vínculo con la escuela en la presencialidad, sus dinámicas y formato, así como a los procesos de enseñanza y aprendizaje en un marco de recuperación y mejora.

Criterios para el análisis de las Buenas Prácticas

Las Buenas Prácticas que conforman el mapeo fueron analizadas según una serie de criterios-guía considerados clave.

1. Enfoque de derechos humanos y equidad: La buena práctica está fundada en un enfoque de derechos humanos y equidad y contempla la perspectiva de género. Está destinada a instituciones y/o estudiantes en condiciones de vulnerabilidad socioeconómica, prestando atención a grupos minoritarios (población migrante y/o población de comunidades indígenas y/o población con discapacidad, u otras).

2. Innovación: La buena práctica propone una estrategia pedagógica novedosa para lograr el propósito buscado vinculado con el seguimiento de las trayectorias, la recuperación de aprendizajes y/o el fomento de habilidades y competencias. Contempla el enfoque multidisciplinario, el aprendizaje basado en proyectos, el uso de datos y/o la gestión a partir de la información para el seguimiento de trayectorias y/o involucra la promoción de habilidades y competencias (transferibles y digitales).

3. Integración de TICS y TACS en la escuela y/o el aula: La buena práctica integra las TICs (tecnologías de la información y la comunicación) y/o las TACs (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) en procesos áulicos y/o de gestión institucional para favorecer la implicación de los y las estudiantes con la escuela (trayectoria escolar) y/o para favorecer la recuperación de aprendizajes y/o el desarrollo de habilidades y competencias.

4. Articulación y colaboración: La buena práctica promueve la participación activa de estudiantes y otros miembros de la comunidad educativa, así como la articulación con otras escuelas y/o diferentes sectores (OSC, organizaciones internacionales, sector privado, comunidad local) en la implementación de la práctica.

5. Sostenibilidad y replicabilidad: La buena práctica está estructurada y puede ser difundida para su réplica contemplando posibles adaptaciones de contexto. Es factible de implementarse con los recursos presentes en las escuelas o pocos recursos y/o inversiones adicionales.

6. Sistematización y resultados: La buena práctica se encuentra sistematizada (objetivos, procesos, componentes y actividades definidos en pro de un logro) y cuenta con indicadores de resultados sobre los avances de la implementación vinculados con la mejora de las trayectorias escolares y/o la recuperación de aprendizajes y/o el desarrollo de competencias y habilidades.

El análisis de las Buenas Prácticas presentadas estuvo a cargo de un grupo de profesionales independientes con un vasto conocimiento en las temáticas promovidas desde esta iniciativa. De esta forma, contamos con la valiosa colaboración y aportes de Ana Raad (Ecuador), Axel Rivas (Argentina), Javier González (España) y Pilar Suárez (México).



“El mapeo de buenas prácticas es un aporte concreto al aprendizaje colaborativo, a la construcción de conocimiento conjunto, en donde cada práctica sirve de referente para otros. Pero además visibiliza un movimiento regional que está marcado por la innovación centrada en los aprendizajes”.

Ana Raad

Directora y fundadora de la Fundación REimagina



“La educación en América Latina está llena de tesoros ocultos. Este mapa es una manera de reconocer los esfuerzos cotidianos de incontables educadores/as por generar alternativas para garantizar el derecho a la educación y utilizar las tecnologías digitales con sentido pedagógico”.

Axel Rivas

Director y docente de la Escuela de Educación de la Universidad de San Andrés



“El esfuerzo realizado en este proyecto se convierte en un primer paso imprescindible para registrar prácticas pedagógicas innovadoras y escalables que hagan posible un movimiento de mejora continua, global y local, para la transformación imprescindible de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la región a través del empoderamiento de docentes, directivos y familias”.

Javier González Casado

Gerente del área de Innovación y Gestión del Conocimiento



“El conocimiento de las propuestas presentadas en esta iniciativa ha sido una oportunidad que abre brechas en el área académica y de políticas públicas, identificando la necesidad de reconocer la labor que se hace dentro de las aulas y que, sin duda, dignifica ampliamente y reconoce la labor del profesorado en las Américas”.

Pilar Suárez

Coordinadora de equipos temáticos y experta en educación STEM de la Red Interamericana de Educación Docente



Resultados del Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas

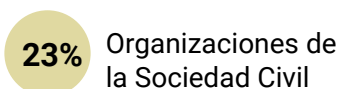
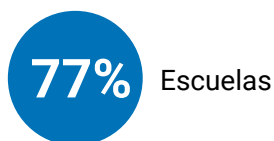
Resultados del Mapeo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas



Como se presentó previamente, el Mapeo convocó a postular prácticas desarrolladas en los años 2020, 2021 y/o 2022, que abordasen temas de acompañamiento a las trayectorias escolares y la mejora de los aprendizajes, involucrando recursos innovadores desde el punto de vista pedagógico y incorporando las nuevas tecnologías digitales como recursos que viabilicen las estrategias.







Las buenas prácticas registradas pueden consultarse en detalle en el Mapa interactivo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas, disponible en español e inglés, en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3Pas3eu>.

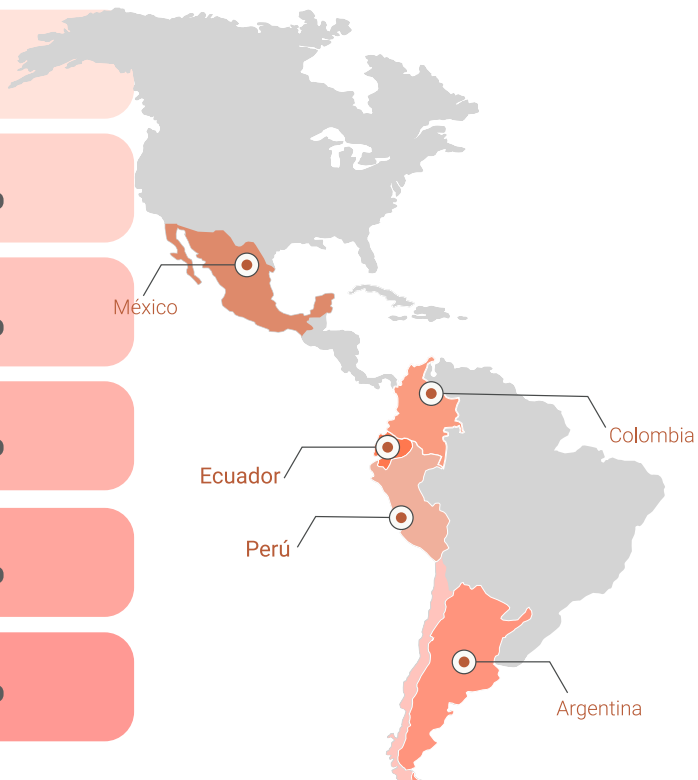
Al mapeo se presentaron **165 experiencias** válidas, de las cuales el 77% fueron postuladas por escuelas y el restante 23% por Organizaciones de la Sociedad Civil.



¿Qué países participaron?

Se presentaron BBPP de **17 países**. La mayoría de las BB.PP. inscritas se implementan en Colombia (30%), México (22%), Ecuador (21%), Argentina (13%), y Perú (9%). Las BBPP presentadas por escuelas, se implementan mayoritariamente en Colombia (32%), México (20%) y Ecuador (20%). En el caso de las BBPP presentadas por organizaciones de la sociedad civil, la mayoría se implementan en México (32%), Perú (18%), Ecuador (24%), Argentina (21%) y Chile (13%).

Pais	BB.PP. inscritas	BB.PP. presentadas por Escuelas	BB.PP. presentadas por Organizaciones de la sociedad civil
 Colombia	30%	32%	—
 México	22%	20%	32%
 Ecuador	21%	20%	24%
 Argentina	13%	—	21%
 Perú	9%	—	18%
 Chile	—	—	13%



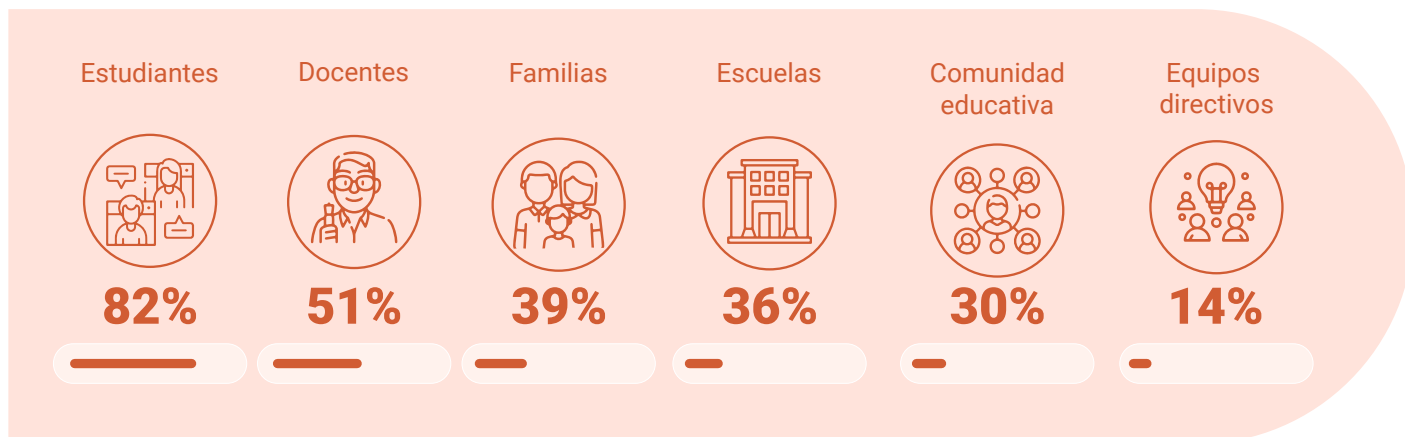
¿Dónde se desarrollan las buenas prácticas?

56% de las BBPP se desarrollan en el ámbito urbano, un 16% en el ámbito rural y el 28% en ambos. Las BBPP desarrolladas por organizaciones de la sociedad civil tienen mayor presencia en el ámbito rural (69%) que las desarrolladas por escuelas (37%). 57% de las BBPP se desarrollan en el nivel secundario, el 39% en el nivel primario, y el restante 4% en el nivel inicial.



¿A qué actores escolares están dirigidas las buenas prácticas?

La amplia mayoría de las BBPP tiene como destinatario a estudiantes (82%), la mitad (51%) a docentes, el 39% a las familias, el 36% a escuelas, el 30% a la comunidad educativa, y el 14% a los equipos directivos.



¿En qué temas de educación se centran las buenas prácticas?



¿Cuántas personas participan de las buenas prácticas que se presentaron?

Las BBPP alcanzan en promedio a **3.403 estudiantes; 1.913 docentes; 1.808 familias y 287 escuelas**. El alcance es mayor en las BBPP llevadas adelante por las organizaciones de la sociedad civil en comparación con las que llevan adelante las propias escuelas, específicamente en términos de estudiantes, docentes y familias alcanzadas. Por otro lado, el alcance en términos de comunidades educativas es mayor para las BBPP desarrolladas por escuelas.



¿Cuáles son las temáticas que proponen trabajar las BBPP ?

50% se centran en la **mejora de aprendizajes**; el 39% en el **fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales**; y el 10% en **trayectorias educativas**.

La mayoría de las BBPP de las escuelas (54%) tienen como temática de intervención la mejora de aprendizajes; la mayoría de las BBPP de las organizaciones de la sociedad civil (55%) se centran en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales.



Las BBPP de las escuelas



Las BBPP de las organizaciones de la sociedad civil





30

Buenas Prácticas
en foco



30 Buenas Prácticas en foco



Imagen: ProFuturo

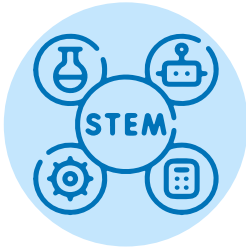
Cada una de las buenas prácticas (en adelante, BB.PP.) presentadas en este mapeo es valiosa por sí misma ya que aporta una experiencia contextualizada, que busca responder a una problemática identificada como clave por los actores de la comunidad escolar y que se lleva adelante en un entramado de esfuerzos y acciones que involucra a directivos, docentes, estudiantes y a la comunidad educativa.

Se propone aquí mirar en detalle treinta de estas experiencias que, a través de una propuesta atravesada por la innovación y la mejora, pueden inspirar a otros actores a seguir pensando y desarrollando experiencias de trabajo en el aula y que lleven a mejoras en un contexto donde la acción y la creatividad se tornan indispensables.

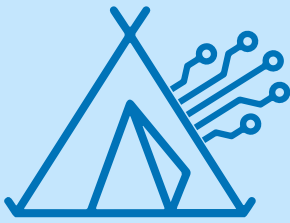
La mayoría de las BB.PP. se enfocan en cinco grandes propósitos:

- El fomento de capacidades y habilidades STEM
- El fomento de la lectura y la comprensión lectora
- La apropiación e identidad cultural
- El fomento de habilidades del aprender a aprender
- La disminución de barreras de aprendizaje en estudiantes con discapacidad

Fomento de capacidades, habilidades y competencias STEM



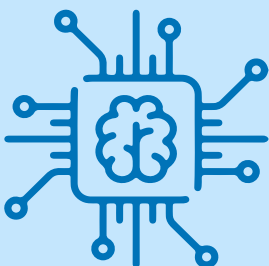
Estas prácticas se centran en el desarrollo de habilidades relacionadas con herramientas digitales, programación, informática, innovación, pensamiento crítico, pensamiento computacional, ciencia y tecnología. Cuatro de ellas están orientadas a niños, niñas y adolescentes, y dos de ellas, a docentes. A continuación, se detallan cada una de estas prácticas.



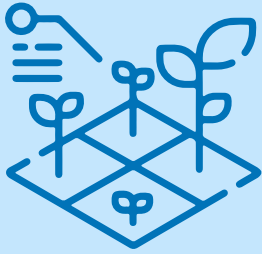
“Campamentos STEM”: Práctica desarrollada por una Organización de la Sociedad Civil en Ecuador y aplicada en escuelas secundarias de ambos sectores de gestión y ámbito. Esta práctica consiste en el desarrollo de habilidades y competencias en áreas STEM requeridas para su futuro laboral, como pensamiento crítico, resolución de problemas y habilidades computacionales; así como el fomento de vocaciones científicas y tecnológicas. La propuesta consiste en la realización de talleres de ciencia recreativa para niñas, niños y adolescentes de 8 a 15 años, con capacitaciones en robótica, programación, energía, seguridad en internet, videojuegos; y visitas a empresas y proyectos de ingeniería como plantas de energía eólica, fábricas y laboratorios universitarios.



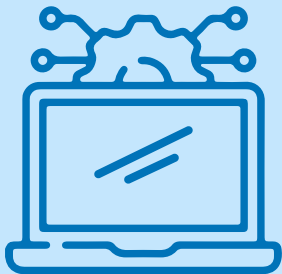
“Ambiente de Aprendizaje STEM con Enfoque Inclusivo”: Práctica desarrollada por una escuela secundaria urbana de Colombia. La misma consiste en el desarrollo de habilidades y competencias TIC y STEM a través de la generación de un espacio en donde los estudiantes desarrollan una experiencia de aprendizaje activa, contextualizada y significativa a través de la participación, trabajo colaborativo, solución de problemas, integración de áreas, creatividad, autonomía; alcanzando competencias y habilidades propias del siglo XXI. Se trabaja con Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), especialmente proyectos de robótica.



“ABP (Aprendizaje Basado en Problemas) para promover el desarrollo de procesos empáticos en los estudiantes de educación media”: Práctica desarrollada por una escuela urbana estatal de nivel secundario de Colombia. La misma consiste en la utilización de herramientas informáticas (programación con la tarjeta Microbit) para la solución de problemas y situaciones concretas. Se trabajó con un proyecto inclusivo en el cual desarrollar artefactos para la mejora de la práctica deportiva en deportes paralímpicos, mediante la aplicación de conocimientos biomecánicos y tecnológicos.



“Huertas comunitarias STEM²”: Práctica la desarrolla una escuela estatal rural de nivel secundario de Colombia. La misma consiste en la aplicación del ABP para contribuir al desarrollo de competencias del siglo XXI resolviendo problemáticas reales de la comunidad. Se trabajó específicamente sobre el tema de seguridad alimentaria a través de la creación de huertas comunitarias con participación de la escuela, el estudiantado y las familias. Se elaboró un prototipo para la siembra (programa Arduino y Microbit), con un programa con sensores para medir la humedad relativa, la temperatura, calidad del aire, PH del agua, humedad del suelo. Este proyecto permitió incorporar habilidades STEM en los estudiantes y un trabajo comprometido con la comunidad.



“Capacitación Marco Instruccional STEM”: Práctica desarrollada por una Organización de la Sociedad Civil de México, y aplicada en escuelas primarias de ambos sectores de gestión y ámbitos en multiplicidad de países como México, Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador y Estados Unidos. La misma consiste en cursos teórico-metodológicos sobre educación STEM, dirigidos a docentes para que puedan diseñar y poner en práctica clases STEM con foco en niñas y adolescentes y en la promoción y desarrollo de competencias STEM del estudiantado. El curso facilita la apropiación por parte de docentes de las habilidades y conocimientos para desarrollar en el alumnado competencias STEM: pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, comunicación, alfabetización de datos, alfabetización digital y Ciencias Computacionales, así como habilidades socioemocionales, de forma integral a los conocimientos disciplinares.



“IdeoDigital”: Práctica es desarrollada por una Organización de la Sociedad Civil de Chile y aplicada en escuelas estatales de nivel primario rurales y urbanas de Chile. Esta práctica busca dejar capacidad instalada en el equipo docente para que puedan implementar metodologías de aprendizaje innovadoras en el aula en relación con las ciencias de la computación y lograr de esta manera que el estudiantado obtengan las herramientas necesarias para aprender ciencias informáticas y adquirir habilidades digitales necesarias para la vida.

²STEM, acrónimo en de los términos inglés de science, technology, engineering y mathematics. (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas).

Fomento del hábito lector y la comprensión lectora



Estas prácticas se centran en el desarrollo de habilidades relacionadas con el idioma, tanto español, lenguas maternas de estudiantes de pueblos originarios, e inglés. Las mismas utilizan aplicaciones móviles, juegos digitales y software como estrategia para lograr este objetivo pedagógico. A continuación, se detallan las características de estas prácticas.



“Leemos y soñamos con Yachasun”: Práctica desarrollada en una escuela rural primaria de Perú. La misma consistió en el desarrollo de una aplicación intercultural denominada “Yachasun”, que trabaja en las lenguas maternas de las estudiantes (como primera lengua) y en el idioma español (como segunda lengua) y, con el objetivo de promover el hábito lector y las competencias de comprensión de textos como obtener información, inferir, interpretar, reflexionar y evaluar sobre la forma, el contenido y el contexto de textos escritos. Este aplicativo permite trabajar sobre estas competencias de manera lúdica y a través del uso de la tecnología, así como registrar el progreso de los estudiantes en cada una de las actividades realizadas a través del aplicativo.



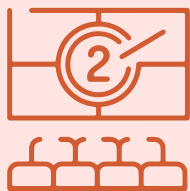
“Lecturas Arenalinas, app móvil para fomentar la lectura y su comprensión”: Práctica desarrollada en una escuela urbana de nivel secundario de Perú. Similar a la BB.PP. anterior, esta práctica consiste también en la utilización de un dispositivo móvil que permite que los estudiantes sigan un plan de lectura semanal, con diversidad de textos que permite fomentar el hábito lector y fortalecer competencias lectoras de forma autónoma.



“Reto Pedagógico”: Práctica desarrollada en una escuela urbana de nivel primario de Colombia. La misma consiste en diferentes estrategias pedagógicas, entre ellas, la utilización de un videojuego que permite trabajar con competencias de escritura y lectura, que puede utilizarse offline.



“Gamificación para fomentar la Lectura Comprensiva de Textos en Inglés”: Práctica desarrollada por una escuela urbana de nivel secundario de Ecuador. La misma consiste en la utilización de herramientas digitales de gamificación para incentivar y fortalecer la lectura y comprensión de textos en inglés.

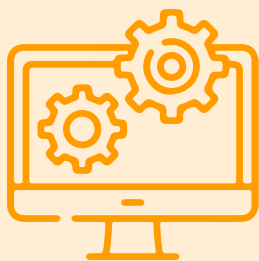


“Let’s go to the cinema!”: Práctica desarrollada por una escuela secundaria de Colombia. La misma consiste en la utilización del cine como herramienta metodológica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua a través del uso de tecnología y software de edición de video.

Apropiación e identidad cultural



Estas prácticas se centran en el desarrollo de habilidades relacionadas con el sentido del rescate de saberes ancestrales, de tradiciones orales de comunidades indígenas, el rescate de bienes patrimoniales y culturales de una comunidad educativa o el intercambio cultural entre países. A continuación, se detallan las características de estas prácticas.



“TEtno-Pepit@s - La Tecnología en la Construcción del Pensamiento Computacional”: Práctica desarrollada por una escuela estatal rural de nivel primario de Colombia. La misma centra su trabajo en comunidades indígenas (instituciones etno-educativas), rescatando saberes ancestrales en relación con la preservación de flora y fauna autóctona del Amazonas, y potenciando estas prácticas ambientalmente sostenibles con el conocimiento tecnológico y computacional desarrollado por los estudiantes a través de la creación de un simulador artificial para la incubación y eclosión de las tortugas charapas y taricayas del Amazonas que se encuentran en peligro de extinción por la comercialización y consumo humano; y a través de la programación de un procesador que permite controlar la humedad, temperatura y ph del suelo, con el fin de realizar siembra masiva de árboles en peligro de desaparecer, en lugares sanos y libres de enfermedades. De esta manera, el estudiantado adquieren herramientas y conocimientos tecnológicos que pueden volcar en sus comunidades para mejorar y optimizar procesos, pero sin perder sus conocimientos y costumbres propios.



“Agroanfibia, un proyecto ambiental de soluciones basadas en naturaleza para la adaptación al cambio climático en la Mojana”: Práctica desarrollada por una escuela estatal urbana de nivel secundario de Colombia. La misma busca facilitar los procesos de siembra de arroz ancestral a través del desarrollo de un prototipo de sembradora mecánica por parte de los estudiantes, que forman parte de un grupo de investigación. Se trata de rescatar el imaginario cultural y social de la Mojana y poner en valor el conocimiento de las comunidades campesinas (pequeños agricultores que a través de técnicas ancestrales siembran el 18% del total del arroz que se produce en la región); y al mismo tiempo poder automatizar, sistematizar y facilitar los procesos de siembra para mejorar la productividad, de manera de contribuir al fortalecimiento de la seguridad y soberanía alimentaria del territorio.



“Leemos y soñamos con Yachasun”: Práctica desarrollada en una escuela intercultural bilingüe, rural primaria de Perú (ya mencionada en el apartado sobre competencias lectoras). Esta práctica, además de tener como objetivo el fomento de la lectura y la comprensión de textos, tiene la particularidad de rescatar las tradiciones orales de las comunidades quechuas y plasmarlas en textos, poniendo en valor de esta manera los saberes, costumbres, tradiciones, historias, cuentos y leyendas de la comunidad de los estudiantes; y sobre todo revalorizar el idioma quechua.



“Intercambios Virtuales Estudiantiles”: Práctica desarrollada por una Organización de la Sociedad Civil con presencia en Estados Unidos y México, y que se lleva adelante en escuelas secundarias urbanas de ambos sectores de gestión. Esta práctica propone un intercambio cultural virtual entre escuelas y estudiantes de diferentes países bajo la premisa de la ciudadanía digital como base de convivencia y aprendizaje. El propósito es conocer sobre otras culturas, fortalecer el intercambio de idiomas, y crear proyectos en común que brinden soluciones para un mundo mejor.



“Reconociendo mi Patrimonio”: Práctica desarrollada por una escuela estatal rural de nivel secundario de Colombia. La misma busca promover la apropiación y valoración del patrimonio cultural de la escuela y de su comunidad educativa, entre sus estudiantes (bienes patrimoniales, culturales e históricos). Se trata de un proyecto de investigación escolar que invita a los estudiantes a indagar identificar y valorar elementos que constituyen su idiosincrasia.

Fomento de habilidades del aprender a aprender.



Estas prácticas son desarrolladas por Organizaciones de la Sociedad Civil. En estos dos casos, se proponen experiencias con el propósito de promover en los estudiantes capacidades para que reconozcan sus procesos de aprendizaje, organicen su propio aprendizaje, gestionen el tiempo y la información eficazmente y de esta manera mejoren su desempeño. A continuación, se detallan las características de estas prácticas.



“Espacio educativo Atalaya Sur”: Práctica desarrollada por una Organización de la Sociedad Civil de Argentina que se implementa en escuelas estatales urbanas de nivel primario. Esta práctica propone la creación de dispositivos educativos (en formato taller) que sean capaces de promover habilidades de indagación, comunicación, reflexión y participación desde los inicios de la educación primaria en poblaciones vulnerables. Se busca desarrollar en el estudiantado las habilidades “para aprender a aprender”.



“Qantu – Aula abierta”: es una práctica desarrollada por una organización de la sociedad civil de Perú que se implementa en escuelas estatales rurales y urbanas de nivel primario. Esta práctica tiene el objetivo de desarrollar en los estudiantes competencias relacionadas con el aprendizaje autónomo, a partir del aprendizaje basado en proyectos. El estudiantado son enfrentados a identificar problemas, interrogarse sobre los mismos, lanzar posibles soluciones, buscar información para plantear alternativas de solución; y de esta manera desarrollan competencias en diferentes áreas. Estos estudiantes registran sus procesos en cuadernos de autoaprendizaje en donde se evidencian los logros alcanzados.

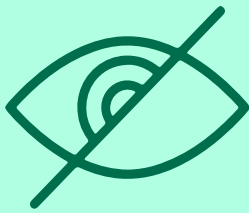
Disminución de barreras de aprendizaje en estudiantes con discapacidad.



Estas prácticas tienen foco en la inclusión de estudiantes con presencia de algún tipo de discapacidad. Involucran herramientas TIC para promover el aprendizaje y desarrollo de habilidades. A continuación, se detallan las características de estas prácticas.



Señas TIC: Esta experiencia busca una comunicación más fluida y directa con personas con discapacidad auditiva, ya que fortalece la comunicación con señas a través de videos.



Contacto: Propone una estrategia para mejorar el aprendizaje de estudiantes con discapacidad visual. Contempla el uso de herramientas tecnológicas que facilitan una cercanía a los recursos didácticos como los computadores, tabletas, y teléfonos celulares los cuales van acompañados de un programa de lectura de pantalla. Los aprendizajes a partir de la implementación de la estrategia “Contacto” radican en la adquisición de nuevas estrategias de intervención pedagógica, permitir el acceso a la información y despertar el interés por adquirir nuevas competencias permite descubrir la necesidad de indagar por las inteligencias múltiples de los y las estudiantes. Lo que mejor ha funcionado se resume en el nombre de la propuesta y es la posibilidad de estar en Contacto con las estudiantes, más allá de la escuela, más allá de su discapacidad, más allá de las barreras sociales impuestas, más allá de la zona de confort como maestros, más allá de lo que inicialmente se planteaba.



O-lab: educación digital inclusiva a medida y sin barreras: Este proyecto tiene como objetivo brindar acceso y acompañamiento a niñas, niños y jóvenes indígenas y migrantes, manteniendo un enfoque principal en niñas y niños con discapacidades físicas y psicológicas. Participan en cursos personalizados para desarrollar habilidades del siglo XXI y socioemocionales en inglés básico,³STEAM , y lengua de señas básico para educadores, padres de familia y estudiantes

³STEM, acrónimo en de los términos inglés de science, technology, engineering, arts y mathematics. (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).

¿Cómo se incorporan las nuevas tecnologías en las buenas prácticas?

Las BB.PP. aquí presentadas incorporan a las tecnologías digitales de formas diversas. La mayoría utilizan herramientas digitales en procesos y prácticas en el aula y la escuela como herramientas pedagógicas para favorecer los aprendizajes (70%). En otros casos las TIC se incorporan a través del uso de espacios virtuales de intercambio como foros, conversatorios, aulas virtuales y plataformas de comunicación (40%). Por otro lado, el 37% de las BB.PP. introducen el uso de TIC para el diseño y creación por parte de estudiantado estudiantes de productos concretos como pequeños robots, aplicaciones, impresiones 3D, prototipos tecnológicos, sensores, etc. Por último, sólo 7% de las BB.PP. incluyen acciones que favorecen el acceso a la tecnología en las comunidades, como incremento del alcance de la conectividad, o entrega de equipamiento tecnológico como computadoras y otros recursos materiales relacionados con la tecnología como kits de robótica, por ejemplo.



70%

De las prácticas presentadas incorporan las tecnologías digitales en procesos y prácticas en el aula como herramientas pedagógicas que favorecen los aprendizajes.

¿Cuáles son los desafíos que encuentran las escuelas y OSCs para llevar adelante las BB.PP.?

En el desarrollo de las BB.PP. los directivos, docentes y organizaciones que las desarrollan deben enfrentar una serie de desafíos para implementarlas. Las dificultades son tanto referidas al diseño de la estrategia como a condicionamientos externos que son necesarios abordar para para lograr implementar estas acciones. La mayoría de los desafíos, según las postulaciones, están vinculadas con problemas de conectividad tanto en escuelas como en los hogares de los estudiantes (47%), y en segundo lugar, a problemas de acceso a dispositivos tecnológicos en los hogares del estudiantado estudiantes o en las escuelas (33%). En casos con un foco en la promoción e integración de las tecnologías, estas dificultades actúan como “cuello de botella” para que las escuelas y organizaciones puedan llegar a más espacios y actores.



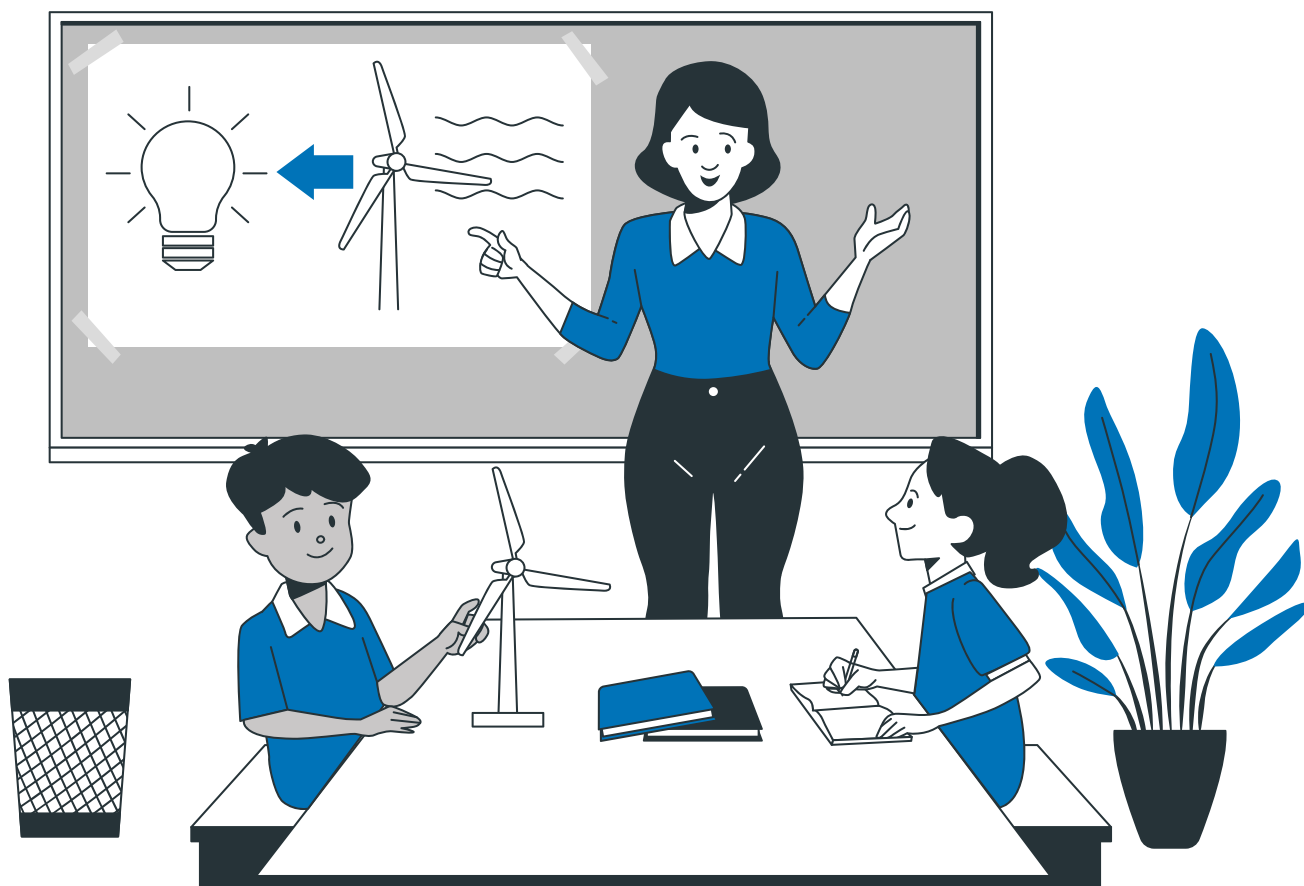
47%

De las postulaciones reporta que el mayor desafío para llevar a cabo las buenas practicas es la falta de conectividad en los hogares.

¿Cuáles son los aprendizajes más destacados del trabajo con las BB.PP. en las escuelas?

En todas las postulaciones a esta iniciativa se observan múltiples y valiosos aprendizajes. En un esfuerzo por agruparlas encontramos que el desarrollo de la BB.PP. colaboró en cinco grandes aprendizajes, muchos de ellos han sido claves para transitar la vuelta a la escolaridad luego de un prolongado tiempo sin presencialidad, sin contactos cara a cara y con un aprendizaje mediado. Estos son:

- ✓ Fortalecer los vínculos, reencontrarse y valorar.
- ✓ El estudiantado como protagonistas.
- ✓ Las TIC como aliadas en el aprendizaje.
- ✓ La práctica y la escuela entera con foco en el aprendizaje.
- ✓ Los datos y la información para la mejora.



Fortalecer los vínculos, re encontrarse y valorar



Se destacan iniciativas para llevar adelante nuevos proyectos, introducir en la escuela y en el aula estrategias innovadoras para acompañar trayectorias para poner el foco en la recuperación y mejora de los aprendizajes, integrar la tecnología como aliada clave en estos procesos. Todas estas estrategias conjuntamente han colaborado con el trabajo en equipo, con la promoción del diálogo y el vínculo con nuevos actores, no siempre escolares que han potenciado los intercambios y el aprendizaje:



“...hemos entendido que el trabajo en equipo es fundamental para lograr los propósitos educativos”...



“...Uno de los principales aprendizajes fue el de construir diálogos y colaboraciones con docentes”...



“...La mirada de expertos externos enriquece el proceso. Un advisory board que escucha y aconseja y un proceso de evaluación liderado por la Universidad de la Frontera que levanta fortalezas, debilidades y planes de acción. Involucrar a la comunidad y comprometer actores privados o del Estado, fortalece el ecosistema para que la práctica quede instalada e incentive la generación de nuevas políticas públicas y no sea sólo una acción de formación a docentes...”



El estudiantado como protagonistas



Más allá de la propuesta de las BB.PP., fueran éstas dirigidas al aprendizaje o a las trayectorias, a fomentar la integración de las tecnologías, a trabajar por la convivencia, todas ellas, de una u otra forma han tenido como principal destinatarios al estudiantado. Son ellos a donde todos los esfuerzos están dirigidos como protagonistas y todos los actores, directivos, docentes y familias los apoyan y acompañan:



...”La actitud dispuesta de cada estudiante es el factor principal que promueve el desarrollo del proyecto e incentiva a la continuidad en la implementación de la experiencia. El apoyo de los padres de familia ha sido vital en el desarrollo de los modelos, el proyecto de vida de los estudiantes y todas las actividades que se han realizado, ya que gran parte del trabajo debe ser ejecutado en el tiempo libre y con el apoyo de la familia”....



“... los chicos y chicas que participan de la práctica han fortalecido no solo competencias relacionadas con el manejo de la información y la tecnología digital, sino en el manejo de emociones, en la tolerancia al fracaso, la capacidad de resiliencia, el trabajo en equipo, la responsabilidad, la organización, ampliar horizontes, la autoconfianza y tantos otros aspectos que inicialmente no han sido el objetivo de aprendizaje pero creo que son muy valiosos para la vida de cualquier ser humano”.... Desarrollar proyectos con este enfoque STEAM permite que los estudiantes logren aprendizajes más significativos...”



Las TIC como aliadas en el aprendizaje



Una característica que imprime un diferencial en este mapeo de BB.PP. es el protagonismo de las TIC como aliadas de la escuela en favor del desarrollo de trayectorias escolares significativas y la construcción de aprendizajes. Varias de las BB.PP. presentadas, valoran su integración como aprendizajes valiosos de las prácticas:



"...Generamos ambientes de aprendizaje más lúdicos y significativos Superamos las cuatro paredes de las aulas tradicionales e innovamos estrategias en aulas virtuales. ¡Aprendimos juntos!"...



"...es poder usar la tecnología como un recurso para lograr las competencias en nuestros estudiantes de forma continua. La parte técnica de nuestra buena práctica, a pesar de las carencias que teníamos en materia de equipos, internet y recursos no fue impedimento para obtener un recurso creado para nuestro contexto..."



"...la enseñanza se trasformo positivamente, aprendiendo de la situación y motivando a los estudiantes para que aprendieran en cuarentena, ya que antes de la pandemia las plataformas, herramientas, apps entre otras eran desconocidas para todos incluyendo los maestros por eso el RETRO PEDAGOGICO como estrategia pedagógica, mejoro, fortaleció e involucro los aprendizajes en las nuevas tecnologías, la educación socioemocional y el enfoque STEM, habilidades del siglo XXI y competencias contemporáneas que no existían en la escuela o eran poco visibles..."



““

“...se dio un enfoque distinto al empleo de las redes sociales y de mensajería instantánea; mejoró la comunicación con los padres de familia; se mostraron avances significativos en la alfabetización digital, entre otros”....

””

La práctica y la escuela entera con foco en nuevas formas de aprendizaje



Las BB.PP. presentadas dejan múltiples aprendizajes para la dimensión pedagógica de la escuela. Acercó prácticas pedagógicas innovadoras que aportaron a la integración de nuevas prácticas en el aula y re direccionar la mirada de los docentes hacia nuevas formas de aprendizaje:

““

“...La parte pedagógica, también funciona en buen término, ya que a pesar de la carga de labores de nuestros docentes parte del equipo, se dieron el tiempo necesario para poder adecuar los textos y las evaluaciones semana a semana. Todo ello no hubiera posible sin el compromiso del equipo, pues buscar mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes fue la mayor inspiración para nosotros...”

””

““

“...en la adquisición de nuevas estrategias de intervención pedagógica, permitir el acceso a la información y despertar el interés por adquirir nuevas competencias permiten descubrir la necesidad de indagar por las inteligencias múltiples de los y las estudiantes...”

””

“

“Lo que más le gusta a las niñas es la participación en el Festival y en los diferentes torneos ya que tienen la oportunidad de poner a prueba lo aprendido, compartir y competir con sus pares del mismo género y cuando participan en el nacional con pares de otros colegios sin importar el género”.

”

“

“...Lo que mejor funcionó fue trabajar con historias de vida, para los estudiantes es muy importante reconocer las situaciones reales ya que esto les anima a trabajar desde la realidad y no desde supuesto, las historias de superación personal en deportistas paralímpicos permiten que los estudiantes sientan que las dificultades en la vida son mentales”.....

”

“

“...despertar el interés por adquirir nuevas competencias permiten descubrir la necesidad de indagar por las inteligencias múltiples de los y las estudiantes...”

”

Los datos y la información para la mejora



Un último punto a destacar en los aprendizajes mencionados por los protagonistas de estas BB.PP. es el valor puesto en la información para diagnosticar y tomar decisiones informadas sobre cómo continuar:

“

...realizar evaluaciones que permitan medir el impacto de nuestros proyectos (tanto en términos de alcance cuantitativo como de aprendizaje) para tomar mejores decisiones que orienten el tipo de proyectos que diseñamos y la forma en los que son implementados. A partir de estas indagaciones, por ejemplo, es que decidimos abordar el problema de forma transversal a distintas disciplinas y ofrecer opciones de recursos en distintos formatos...”

”

“

...”El monitoreo y evaluación permite tomar decisiones de manera proactiva: Se realizan evaluaciones constantes y se instala una práctica de observación y feedback como proceso formativo para el docente aprendiz y para la generación de nuevos contenidos y actividades formativas.”

”

“

“Se desarrolló una metodología para evaluar la efectividad de los talleres de ciencias recreativas, midiendo el aprendizaje de las temáticas del campamento y el interés de los niños en las áreas STEM. Este programa ha generado un aumento del interés por las vocaciones tecnológicas en el 41% de los niños que asistieron a los campamentos, y un aumento en el aprendizaje de los temas tratados en el 33% de los participantes”

”

Para finalizar

El recorrido realizado en esta publicación es una invitación a conocer las experiencias que más de 160 escuelas y OSC han implementado durante los desafiantes últimos años. Los análisis aquí presentados lejos de ser exhaustivos, proponen resaltar algunos elementos inspiradores que sirvan de impulsores para proyectos locales a lo largo de nuestra región y más allá de ella.

Los esfuerzos de estos/as directivos/as, docentes y referentes de organizaciones en cada rincón de la región hacen una diferencia y son ejemplo de buenas prácticas que aportan al derecho de cada niño, niña y adolescente por realizar una trayectoria educativa significativa y con los aprendizajes que les permitan desarrollar una proyección hacia el futuro que deseen construir.

A continuación se detallan las 30 buenas prácticas que han sido destacadas por el comité de expertos y expertas. Éstas, al igual que el resto de las prácticas registradas pueden consultarse en detalle en el Mapa interactivo de Buenas Prácticas en Educación Digital de las Américas, en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3Pas3eu>.





30

**Buenas Prácticas
para la Mejora Escolar**



Fortalecimiento de habilidades digitales

Espacio educativo Atalaya Sur



Institución: OSC. Asociación para el Fortalecimiento Comunitario.



Nivel y ámbito: Primario – Urbano



País: Argentina



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

Atalaya Sur es una experiencia pionera de conectividad comunitaria en una villa urbana en la República Argentina. En 2014 se propuso abordar las desigualdades que genera la brecha digital en los sectores populares, entendiendo que en un contexto de revolución tecnológica la falta de acceso a internet, a dispositivos y a capacidades técnicas refuerza las desigualdades que existen en términos estructurales. Desde Atalaya Sur se consideró oportuno la creación de dispositivos educativos que sean capaces de promover habilidades de indagación, comunicación, reflexión y participación desde los inicios de la educación primaria. Esos dispositivos son el taller de arte, ciencia y tecnología; y el taller de lectura, escritura y matemática. En los talleres, el estudiantado encontrará un lugar donde aprender diversas disciplinas artísticas desde la apropiación digital y comparten con sus pares momentos que hacen a la infancia vinculados al juego y al cuidado. A su vez, en los talleres de lectura, escritura y matemática se propusieron situaciones de enseñanza vinculadas con la alfabetización inicial, la numeración y operaciones básicas. Con dichas propuestas se acompañaron las trayectorias educativas, brindándoles oportunidades para seguir pensando los contenidos escolares. Por otro lado, se creó un dispositivo educativo de alfabetización digital para las madres de los chicos que asisten a los talleres. Estos encuentros son un espacio de encuentro colectivo, comunicación y conocimiento.

Cuaderno Viajero Virtual en Pandemia 2021



Institución: I.E.N 5080 Sor Ana de los Ángeles Callao-Perú



Nivel y ámbito: Primario – Urbano/Rural



País: Perú



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

Muchos estudiantes no pueden expresarse ante sus compañeros, son callados, no expresan sus ideas, tienen temor a emitir sus ideas y miedo a equivocarse, además desconocen las herramientas digitales para el envío de sus evidencias y no pueden compartir sus vivencias en tiempos de pandemia. En esta experiencia se dialogó con los padres de familia y estudiantes, se buscaron estrategias para cambiar de actitud y dar solución a estos inconvenientes utilizando las herramientas digitales, realizando talleres en horario alterno de clases en dos grupos (utilizan computadora o laptop/celulares), con lo anterior los estudiantes se encontraban de poder compartir con sus compañeros y maestra en las clases virtuales los momentos y experiencias que pasaron en casa con sus familias durante la pandemia, siempre siguiendo las recomendaciones, los protocolos de bioseguridad.

¿Quieres conocer más?

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZZHFEJlfPoU1dwR9TH1ZbhwTlrm5Wox?usp=sharing>

Programa de Educación de Chequeado - Promoción de la Alfabetización Mediática Informativa



Institución: OSC. Chequeado



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano/ Rural



País: Argentina



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

El Programa de Educación identificó dos grandes grupos de actores para quienes se desarrollan proyectos educativos: periodistas y comunicadores para fortalecer su formación en fact checking, periodismo de datos y desinformación y los ciudadanos, en particular jóvenes y adolescentes, para mejorar su Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) con énfasis en habilidades de pensamiento crítico. Se produce contenido y recursos originales, se experimenta con diversos formatos, y se desarrollan acciones de formación en pequeña y gran escala. Se considera al equipo docente de escuela secundaria como actores clave para alcanzar a más adolescentes, por lo cual se generan propuestas específicas para ellos acerca de cómo trabajar AMI en el aula. Algunos casos concretos son la producción de secuencias didácticas sobre desinformación electoral para trabajar el voto joven en el nivel medio, guías y recursos audiovisuales con recomendaciones prácticas para no caer en desinformaciones y cómo identificar contenidos falsos y/o engañosos, MOOC para aprender y enseñar sobre la pandemia y la infodemia, propuestas lúdicas como la Sala de escape de Chequeado, investigaciones académicas sobre la inclusión de AMI en los diseños curriculares de Argentina y sobre el impacto de nuestras secuencias didácticas en los aprendizajes de los estudiantes y hasta encuentros con otras organizaciones para impulsar una red de AMI en la Argentina.

¿Quieres conocer más?

<https://chequeado.com/recursosparadocentes/>

<https://youtube.com/shorts/FLmTHPm4HMY?feature=share>

Niñas Antioqueñas en Tecnología: Girl Powered



Institución: OSC. Fundación Global Arte Ciencia y Tecnología



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano



País: Colombia



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

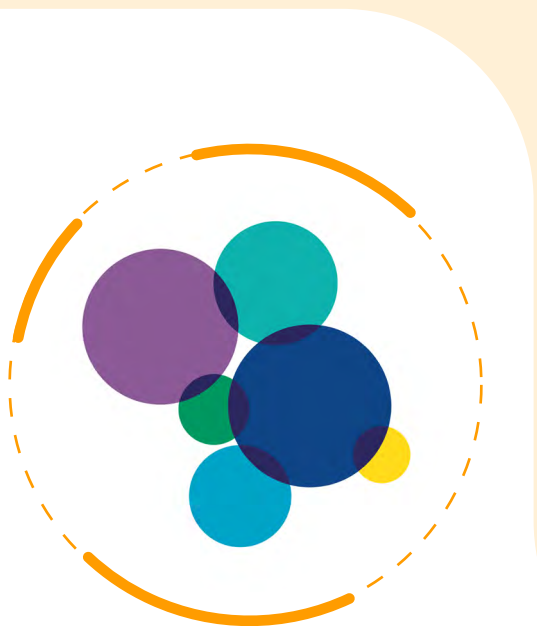
Resumen

El programa inicia con un diagnóstico centrado en las expectativas y proyectos de vida de las niñas participantes y su rendimiento en las áreas de STEM. A lo largo del proceso se realizan algunas encuestas que permiten la autorregulación del proceso y al final todas las participantes toman el examen de certificación en introducción a la programación de Carnegie Mellon y deben superar el 70% del examen para obtener el certificado. El programa tiene los siguientes componentes: 1) Sensibilización de la comunidad: parte del éxito del programa es la intervención de los diferentes actores del ecosistema de las niñas como son sus padres, profesores y rectores. 2) Formación Integral: La formación técnica en STEM a través de la robótica se complementa con su aplicabilidad a la solución de problemas cercanos en su comunidad y la importancia del empoderamiento femenino. 3) Asesoría y Acompañamiento: Se resuelven las dudas puntuales de las participantes durante el proceso de diseño, construcción y programación de sus robots de competencia, planteamiento de solución a un problema de su comunidad y su participación en el torneo de robótica. 4) Intercambio de Experiencias: a través de su participación en el Girl Powered Fest, las participantes ponen a prueba lo aprendido con sus pares, permitiéndoles colaborar, compartir y competir con ellas. 5) Autorregulación y evaluación: se aplican diferentes instrumentos que permiten regular y evaluar el proceso.

¿Quieres conocer más?

www.fundacionglobal.org, www.girl-powered.org
<https://vimeo.com/699272403>

Remedios Digitales S.A.de C.V. Remedios digitales para transformar la educación



Institución: OSC. Teach 4 All
México AC.



Nivel y ámbito: Secundario –
Urbano/ Rural



País: México



Tema: Fortalecimiento de
habilidades socioemocionales y/o
digitales

Resumen

Remedios Digitales S.A. de C.V es una farmacia virtual ubicada en YouTube y operada por Proyecto Nuevo Maestro que ofrece una serie de cápsulas dinámicas, diferentes e interactivas para explicar distintas herramientas pedagógicas, análogas y digitales, útiles para mejorar los ambientes de aprendizaje a distancia. Las cápsulas de Remedios Digitales están organizadas en 2 temporadas. La primera de ellas, enfocada en fortalecer el uso herramientas digitales en los espacios educativos, entre las cuales se encuentran: Canva, Classroom, Mapas mentales, Padlet, Jamboard, Mentimeter, Book creator, Zoom, Kahoot, Duolingo para escuelas, entre otras. Por otro lado, las cápsulas de la segunda temporada se centraron en 3 categorías distintas: habilidades socioemocionales (autoconocimiento, autorregulación, mentalidad de crecimiento y autocuidado), mediación de lectoescritura, (lectoescritura de apertura, lectoescritura guiada, lectoescritura independiente, escritura creativa y palabra generadora), y aprendizaje a través del juego (juegos de orientación, juegos sociodramáticos, juegos de verificación y juegos simbólicos).

¿Quieres conocer más?

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLGnfo4dZ53cVfCpRxUdYUH0tiU6CfB1dk>
<https://www.proyectonuevomaestro.org/remediosdigitales>

Campamentos STEM



Institución: OSC. IEEE Sección Ecuador



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano/ Rural



País: Ecuador



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

El proyecto STEM Camps Ecuador tiene como objetivo aumentar en los niños y adolescentes el interés y el conocimiento en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Para ello, se implementaron talleres de ciencia recreativa para niños de 8 a 15 años, en comunidades del Ecuador. Los talleres ofrecen contenido introductorio para niñas y niños que son nuevos en las actividades STEM, así como para aquellos que tenían curiosidad por aprender más sobre el campo de la ingeniería. Los talleres de ciencias recreativas fueron diseñados para ser implementados en 20 horas distribuidas en 5 sesiones. Durante los campamentos, los participantes recibieron capacitación en robótica, programación, energía, seguridad en internet, videojuegos, etc. Los niños y niñas participaron en actividades prácticas que les permitieron comprender las temáticas y tópicos impartidos. Los participantes del campamento realizaron visitas técnicas a importantes empresas y proyectos de ingeniería, por ejemplo, plantas de energía eólica, fábricas y laboratorios universitarios. Los participantes también tuvieron la oportunidad de descubrir no solo lo que sucede hoy, sino lo que vendrá mañana, a través de conversaciones con destacados oradores invitados. Los participantes tuvieron la oportunidad de interactuar con profesionales de la ciencia y la ingeniería a través de un programa de mentorías, en donde los voluntarios profesionales resolvían preguntas e inspiran a los participantes del campamento.

¿Quieres conocer más?

<https://site.ieee.org/ecuador/camps/>

O-lab: educación digital inclusiva a medida y sin barreras



Institución: OSC. Fundacion El Origen



Nivel y ámbito: Secundario – Rural



País: Colombia, México, Costa Rica, Paraguay, Perú, Nigeria, Sudáfrica, filipinas, Pakistán



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

El proyecto tiene como objetivo brindar acceso y acompañamiento a niños y jóvenes indígenas y migrantes, manteniendo un enfoque principal en niños con discapacidades físicas y psicológicas, que viven en el departamento de La Guajira a cursos personalizados para desarrollar habilidades del siglo XXI y socioemocionales en inglés básico, STEAM, y lengua de señas básico para educadores, padres de familia y estudiantes con y sin discapacidad, a través de O-lab. El trabajo se distingue por un enfoque étnico, innovador, inclusivo y diferencial, utilizando O-lab, la plataforma de educación/formación offline, que permite a los beneficiarios mejorar su rendimiento académico, estimular su aprendizaje, desarrollar habilidades socio-emocionales, emprendedoras y del siglo XXI. Además, creemos que una educación de calidad reduce las dificultades de las familias vulnerables y les ayuda, junto con los maestros rurales y los líderes de la comunidad, a tratar los problemas de los niños con discapacidad, que a menudo no reciben apoyo de las instituciones públicas.

¿Quieres conocer más?

<https://o-lab.app/>

<https://www.originlearningfund.org/es/inicio/>

<https://www.youtube.com/watch?v=P5h6WVvkquH8>

Educación disruptiva para una Nación



Institución: Proyecto CETI
Guatemala



Nivel y ámbito: Secundario- Urbano-
Rural



País: Guatemala



Tema: Fortalecimiento de
habilidades socioemocionales y/o
digitales

Resumen

Esta práctica busca cambiar el enfoque educativo, brindando formación tecnológica, disruptiva, con inclusión y pertinencia cultural. Se ha conocido a muchos jóvenes llenos de metas, sueños y a quien en poco tiempo se les apoya para mejorar su calidad de vida, el equipo de trabajo es pequeño y muy apasionado de lo que hace. En estos años se han experimentado luchas, limitantes, obstáculos, para dar continuidad al proyecto, sin embargo, estos han sido utilizados para mejorar la proyección de mismo.

¿Quieres conocer más?

<https://www.proyectoceti.edu.gt/>
<https://youtu.be/QZcR-zMQ7Zo>

Tetno-Pepit@s - La Tecnología en la Construcción del Pensamiento Computacional



Institución: Institución Educativa San Juan Bosco - Sede Principal



Nivel y ámbito: Primaria – Rural



País: Colombia



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

La práctica presenta una introducción al Pensamiento Computacional (PC) en el marco del proyecto “Programación para niños y niñas”, también presenta la línea de conservación del subproyecto “Salvando a las charapas” que consiste en construir un simulador artificial con sensores de temperatura, humedad, iluminación y ambiente con Inteligencia Artificial, utilizando procesadores programables para la incubación de los huevos de las charapas.

¿Quieres conocer más?

<https://youtu.be/k5BpaY4NG5A>

IdeoDigital



Institución: Fundación para la Inclusión Tecnológica Kodea



Nivel y ámbito: Primario- Urbano – Rural



País: Chile



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

IdeoDigital surge para crear las condiciones necesarias para implementar la formación en Ciencias de la Computación (CC) en el sistema escolar público en Chile. Basa su desarrollo en un modelo de transferencia que busca dejar instaladas las capacidades, mejorando la pertinencia al contexto, la escalabilidad y fortaleciendo el ecosistema educativo. Además, entrega una propuesta de integración curricular para el desarrollo del pensamiento computacional, lo que implica que son contenidos asociados a los objetivos curriculares del MINEDUC y no lecciones electivas o que impliquen adicionar contenidos a la programación que realizan los equipos docentes. El modelo de transferencia considera el entrenamiento a un equipo de facilitadores pertenecientes a socios implementadores. Los facilitadores reciben un programa de entrenamiento basado en la metodología de CODE.org y su iniciativa Code Studio, adaptada a la realidad de nuestro país. Además, reciben contenidos asociados a ciudadanía digital y educación socioemocional. Este programa es implementado por expertos del equipo de Kodea. Se espera de este modo que, con la integración de las habilidades desarrolladas y los conocimientos adquiridos, los equipos docentes puedan implementar metodologías innovadoras de aprendizaje en el aula, facilitando que los niños desarrollen el pensamiento computacional y que las escuelas fortalezcan la capacidad de sostener la implementación en el tiempo.

¿Quieres conocer más?

<http://ideodigital.cl/index.php>

Gamificación para fomentar la Lectura Comprensiva de Textos en Inglés



Institución: Unidad Educativa del Milenio Bernardo Valdivieso



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano



País: Ecuador



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

El presente proyecto estuvo orientado a mejorar la lectura comprensiva de textos en inglés mediante la introducción de herramientas digitales de gamificación. A través de la implementación de la propuesta se consiguió que los estudiantes incrementen su motivación por la asignatura de inglés y específicamente por las actividades relacionadas con la lectura, además se logró mejorar el nivel de comprensión de textos escritos en inglés, pues los estudiantes al tratar de conseguir mejores resultados en las actividades gamificadas, por lo que se esforzaban más por leer adecuadamente, comprender los textos en su totalidad y retener la información.

¿Quieres conocer más?

<https://view.genial.ly/63039cb0fa73f90018b783f7/presentation-copia-presentacion-futuro>

Retro Pedagógico



Institución: Colegio Unión Europea IED



Nivel y ámbito: Primario – Urbano



País: Colombia



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

Durante 2022 la situación de confinamiento estaba afectando emocionalmente a las familias y el aprendizaje en casa, por esta razón, fue importante fortalecer la convivencia familiar, la lectura, las matemáticas y las ciencias. Bajo esa necesidad, nacen en el colegio distintos proyectos que buscaron fortalecer las habilidades socioemocionales y digitales la comunidad educativa, entre ellas están Los Avatares, una estrategia desarrollada para evitar la deserción escolar aumentando las ganas de estudiar contando relatos por medio de historietas digitales. Después de un proceso de implementación inicial, la guía de trabajo se volvió interactiva, fue entonces cuando se diseñaron dos videojuegos “El oso math”, diseñado para mejorar el aprendizaje de las matemáticas y “El oso Leo”, un video juego que acercó más a los niños a sus clases de lectura y escritura. Se narraron audio cuentos todas las tardes, llamados “El cuento del profe Miguel”, aproximadamente se lanzaron más de 35. También se desarrolló Mi Ciclo App, aplicación para socializar los resultados. En el 2021, se presentó un juego llamado Escape Room: Coronavirus, juego crucial al motivar a los estudiantes para volver al colegio. También se creó “Soy un astronauta, muy aterrizado”, un libro que permite leer los relatos de los niños en códigos QR. Así pues, para el 2022 se desarrolla un dispositivo digital llamado Microlove donde los padres acompañan a sus hijos mejorando la autoestima y los problemas socioemocionales. Por último está Artelectric pintura que trasmite electricidad cuidando el medio ambiente reemplazando los cables convencionales proyecto que se encuentra en desarrollo.

¿Quieres conocer más?

https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/noticia/el-profe-qr
https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/node/7567

ABP (aprendizaje basado en problemas) para promover el desarrollo de procesos empáticos en los estudiantes de educación media



Institución: Colegio Nacional Nicolás Esguerra IED



Nivel y ámbito: Secundario- Urbano



País: Colombia



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

La experiencia educativa busca promover el desarrollo de procesos empáticos hacia la discapacidad en estudiantes de educación media trabajando desde las asignaturas de informática, educación física y tecnología. Se utiliza como metodología pedagógica el Aprendizaje Basado en Problemas, con el fin de que los estudiantes puedan desarrollar un artefacto que les permita mejorar la práctica deportiva de alguien con discapacidad en los deportes paralímpicos. Adicionalmente, en conjunto se trabaja la parte de la empatía desde el estudio de casos, charlas y conferencias con expertos en el tema de discapacidad y deporte.

¿Quieres conocer más?

<https://drive.google.com/file/d/1yZwEm276t6pL5RI31ucINh9sQtjHKuHS/view?usp=drivesdk>

Intercambios Virtuales Estudiantiles



Institución: The Digital Citizenship Institute



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano



País: Estados Unidos



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

Una de las experiencias que marcan un aprendizaje significativo para los alumnos es el conocer cómo se vive en otros lugares del mundo y compartir objetivos en común. A través de los intercambios virtuales estudiantiles se busca que la institución escolar y sus alumnos quieran compartir a lo largo de varias sesiones un intercambio cultural, conocer las condiciones de vida y compartir un proyecto en común basado en alguna materia de su programa curricular, los Objetivos de Desarrollo Sostenible, utilizando la ciudadanía digital como base de convivencia y aprendizaje. El proyecto final compartido, es el resultado de convertir a los estudiantes en emprendedores sociales, creadores de soluciones para un mundo mejor y agentes de cambio en comunidades locales, globales y digitales.

¿Quieres conocer más?

<https://www.digcitinstitute.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=hxAdLmXv3FI>

Reconociendo mi Patrimonio



Institución: Institución Educativa Rural Campestre Nuevo Horizonte



Nivel y ámbito: Secundario – Rural



País: Colombia



Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

Reconociendo mi Patrimonio es un proyecto que se enmarca en la valoración y el rescate del Patrimonio Histórico y Cultural. Se formula a partir de la problemática relacionada con el escaso sentido de apropiación cultural de la comunidad educativa de dicha institución, específicamente de la tradición ceramista que tuvo sus inicios en las instalaciones de este plantel. Este proyecto de investigación escolar, se sitúa en el contexto próximo de los estudiantes y los invita a indagar, identificar y valorar elementos que constituyen su idiosincrasia. Esta propuesta está pensada desde el extrañamiento del contexto, lo cual posibilita observar, con ojos de investigador, aquello que se ha vuelto natural. El objetivo principal es promover la apropiación y la identidad cultural en los estudiantes hacia los bienes patrimoniales; culturales e históricos, mediante estrategias basadas en la metodología STEAM+H. Enfoque que nutre el proyecto, a través de estrategias basadas en la gamificación, el pensamiento computacional y la cultura maker. Empleando para ello metodologías colaborativas inspiradas en la ciencia y la ingeniería, disciplinas que conforman este enfoque. Así pues, las actividades diseñadas en el marco de este ejercicio formativo apuntan al desarrollo y fortalecimiento de las Competencias del siglo XXI (Scott, 2015).

¿Quieres conocer más?

<https://iercampestrerenuevohorizonte.edu.co/reconociendo-mi-patrimonio/>
<https://www.youtube.com/watch?v=or-aWYqyvvM>

Proyectivida



Institución: Institución Educativa Rural Porcesito



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano/ Rural



País: Colombia



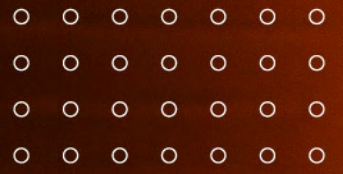
Tema: Fortalecimiento de habilidades socioemocionales y/o digitales

Resumen

Es una experiencia significativa que apoya el proyecto de vida de los estudiantes, disminuyendo la desmotivación estudiantil a través de las Tecnologías de Información y la Comunicación, siendo amigables con el medio ambiente, utilizando la innovación como medio para que los estudiantes puedan alcanzar todas sus metas. La desmotivación estudiantil con sus antecedentes y consecuentes es combatida desde la Experiencia significativa Proyectivida y su pertinencia se evidencia dado que el objetivo principal es encender la llama en el interior de cada estudiante para que aproveche los recursos del entorno de manera tal que los transforme en insumo para tener un proyecto de vida claro usando para ello la metodología STEM, la conservación del medio ambiente, la apropiación del uso de las TIC, la innovación, la educación financiera y el emprendimiento, como herramienta motivacional para que cada estudiante alcance sus sueños y cumpla todas sus metas. De igual forma, se ha desarrollado de manera transversal incluyendo temáticas de áreas como: educación artística, ética, emprendimiento, matemáticas, español, inglés, biología entre otras. También se ha desarrollado el tema de inclusión en la experiencia significativa de manera amplia, incluyendo población indígena en una de las instituciones, población LGBTI y población sorda.

¿Quieres conocer más?

<https://www.youtube.com/watch?v=hn-Aeu2ccxA>



Mejora de aprendizajes

Leemos y soñamos con Yachasun



Institución: Institucion educativa N° 501455 Cristo Rey Ttikariy.



Nivel y ámbito: Primario – Rural



País: Perú



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

El proyecto de innovación se realizó en la provincia de Quispicanchi, región Cusco – Perú, en la institución educativa N° 501455 Cristo Rey Ttikariy, EIB (Educación Intercultural Bilingüe) de fortalecimiento; es decir una institución con lengua materna quechua, el cual es parte la red del proyecto de educación rural “Fe y Alegría 44”. El proyecto está basado en la aplicación de un aplicativo para mejorar los niveles de comprensión de textos en lengua materna quechua collao sureño y castellano como segunda lengua de manera entretenida a base de puntos. La formulación del proyecto nace de los intereses, necesidades de los estudiantes en los juegos de aplicativos. Por lo que se diseñó un aplicativo propio y entretenido denominado “Yachasun” donde los estudiantes realizan las lecturas que fueron recopiladas de su comunidad y de esta manera valorar los saberes, costumbres, tradiciones, historias, cuentos y leyendas de la comunidad sobre todo revalorar el idioma quechua. además, ellos mismos son protagonistas de sus escritos las cuales se insertan en el aplicativo; así mismo de otras fuentes como de los textos del Ministerio de Educación Peruana y otras.

¿Quieres conocer más?

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cappstudios.yachasun&hl=es_PE&gl=US

Lecturas Arenalinas, app móvil para fomentar la lectura y su comprensión



Institución: Institución Educativa Antonio Álvarez de Arenales



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano



País: Perú



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

Lecturas Arenalinas es un recurso móvil que ayuda a fomentar la lectura y su comprensión en los estudiantes del VI ciclo (primer y segundo grado) a través de un plan de lectura semanal. Para lograr el propósito se hace uso de un aplicativo móvil desarrollado en la Institución y que brinda a los estudiantes los textos semanales y su evaluación respectiva, permitiendo evaluar la comprensión lectora en parámetros como: grado de comprensión lectora, test de comprensión, velocidad lectora, tiempo de lectura, evidencias de su comprensión, etc. A fin de brindarle una retroalimentación adecuada para el logro de las siguientes competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica.

¿Quieres conocer más?

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.abel1702.LecturasArenalinas>

<https://www.facebook.com/mineduperu/videos/2270838963066520>

Estrategia “Contacto”



Institución: Institución Educativa Vasco Núñez de Balboa



Nivel y ámbito: Secundario – Rural



País: Perú



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

La propuesta obedece a una revisión transversal del ejercicio docente en las aulas y fuera de ellas en relación a la educación inclusiva en las diferentes asignaturas y/o áreas académicas que se estudian en la Institución Educativa Vasco Núñez de Balboa. En ese sentido, se ha logrado la implementación de la estrategia pedagógica “ConTacto” para mejorar el aprendizaje de estudiantes con discapacidad visual de la Institución Educativa Vasco Núñez de Balboa en el municipio de Balboa Cauca, como una respuesta a las necesidades educativas de la población estudiantil. La población perteneciente a la institución se encuentra en una zona que ha sido afectada por el conflicto armado colombiano y que las estudiantes con quienes se implementa la estrategia viven en una zona rural de alta influencia de grupos al margen de la ley, por tanto, la estrategia busca también promover la educación como el inicio de un cambio social necesario.

Señas TIC



Institución: Colegio Instituto Educativo Técnico Diversificado



Nivel y ámbito: Secundario- Urbano-Rural



País: Colombia



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

Esta experiencia busca una comunicación más fluida y directa con personas con discapacidad auditiva, ya que fortalece la comunicación con señas a través de videos. El Colegio Técnico Diversificado de Monterrey Casanare, cuenta con 2000 estudiantes, desde el grado transición, hasta el grado once, tiene algunas limitaciones educativas, debido a la falta de herramientas tecnológicas, especialmente para fortalecer la comunicación con personas con discapacidad auditiva. A través, de un diagnóstico que permitió ver la no existencia de herramientas tecnológicas para la comunicación con personas con discapacidad auditiva se desarrolló una propuesta ya que se identifica la necesidad en toda la región y debemos estar preparados para recibir a esta población cuando lleguen al colegio. Se realiza capacitación a todos el equipo docente de la institución, creación de una red wifi institucional, computadores y video beam para cada docente. Esto nos ha permitido la comunicación con las personas con discapacidad auditiva y se vio una gran aceptación en la creación de vídeos por parte de los estudiantes.

¿Quieres conocer más?

<https://youtu.be/k-8wRMqWn2A>

Let's go to the cinema!



Institución: Escuela Normal Lácides Iriarte



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano/ Rural



País: Colombia



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

La experiencia se ha desarrollado en los grados 9º, 10º, 11º y Formación Complementaria. Las actividades llevadas a cabo son las siguientes: presentación de actividad pedagógica a estudiantes y padres. Selección de escenas de películas o lectura de textos fáciles de representar. Redacción del guion (español e inglés). Conformación de grupos, selección de un director o directora, distribución de personajes democráticamente. Reconocimiento del vocabulario y expresiones. Práctica grupal e individual de pronunciación. Publicación de escena, audio y guion en Youtube, página y grupo de Facebook. Envío de pronunciación (bluetooth). Memorización de textos. Talleres de edición de videos (profesores de Tecnología). Filmación y edición de escenas. Presentación de videos finales. Evaluación colectiva (rubrica). Publicación de trabajos. Proyección de películas en parques, plazas, barrios, zona rural, comunidades marginadas, indígenas e insulares. Donación de kits escolares, libros, hamacas, esteras de Enea, alimentos, calzado, sillas de ruedas y juguetes a los niños del pueblo e indígenas de la Sierra Nevada de Santa Marta. Brigadas de salud y actividades recreativas. Desayunos navideños y por último, construcción de viviendas a familias vulnerables.

¿Quieres conocer más?

<https://www.facebook.com/Letsgotocinema.sahagun>

<https://www.youtube.com/watch?v=8JiL6CHRRBM&t=35s>

Capacitación Marco Instruccional



Institución: OSC Movimiento STEM



Nivel y ámbito: Primario – Urbano/
Rural



País: México



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

El curso Marco Instruccional STEM es una capacitación teórico-metodológica sobre educación STEM. Facilita la apropiación del equipo docente de las habilidades y conocimientos para desarrollar en el alumnado competencias STEM: pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, comunicación, alfabetización de datos, alfabetización digital y Ciencias Computacionales, así como habilidades socioemocionales, de forma integral a los conocimientos disciplinares. Ello es esencial para enfrentar la cuarta revolución industrial-tecnológica y resolver la Agenda 2030. Alinea a las personas participantes al Estándar de Competencia de Implementación de metodología STEM, para evaluar y certificar su dominio de este enfoque. Etapas del curso: - Introducción; módulos: STEM como oportunidad para el desarrollo social y la equidad, diseño de un programa STEM con foco en mujeres, construcción de equipos, investigación enfocada, diseño de soluciones, prototipado, prueba y revisión de resultados y finalizar las soluciones. Aplicación de los proyectos: sesiones para materializar los pasos aprendidos en una secuencia didáctica y finalmente, una feria de proyectos. Se adquieren de forma vivencial habilidades de agencia con una visión social, incluyente e innovadora. En la práctica cotidiana, las clases se convierten en un espacio igualitario, con retos cognitivos, interdisciplinarios, que integren tecnología, se vinculen al mundo profesional y abran públicamente el aprendizaje para impulsar el desarrollo individual

¿Quieres conocer más?

<https://www.movimientostem.org/capacitacion-stem/>
<https://www.youtube.com/watch?v=f1LgDjXIXz8>

Huertas Comunitarias STEM STEM



Institución: Institución Educativa Municipal Montessori sede San Francisco



Nivel y ámbito: Secundario – Rural



País: Colombia



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

A raíz de la crisis sanitaria por el COVID-19, se detectó una problemática: la afectación de la seguridad alimentaria de la comunidad educativa. Para dar respuesta a esto, se articuló el trabajo desde la escuela, con el conocimiento empírico del padre de familia y el estudiante quien desea comprender su realidad y ayuda a transformarla. Lo anterior a través de la puesta en marcha de las huertas comunitarias STEM. Dichas huertas tienen como objetivo contribuir a la seguridad alimentaria de las familias de la Institución Educativa Municipal Montessori sede San Francisco. Para cumplir con el objetivo central, la propuesta se dividió en tres fases:

1) INMERSIÓN: donde se realizan dos actividades, lectura de antecedentes y salida de campo para determinar que existe un problema real. 2) TRANSFERENCIA: fase enfocada en la creación de las huertas comunitarias desde los retos STEM, a través de 4 pasos: i) diseño: donde el estudiante junto a sus padres planea la mejor estrategia de sembrado, el tipo de especie vegetal a cultivar, ii) prototipo: espacio donde se lleva a cabo la siembra (iii) prueba: espacio donde se obtiene la especie vegetal, se comparte y comercializa, para dar paso al paso iv) evaluación: en donde se hace un análisis de lo obtenido para reiniciar el ciclo de pasos. Una vez terminados estos cuatro pasos de la segunda fase, tiene entrada la fase 3) COMUNICACIÓN: que se enfoca en el desarrollo de competencias comunicativas orales y escritas.

¿Quieres conocer más?

<https://youtu.be/k5BpaY4NG5A>

Proyecto Fortalecimiento al Egreso



Institución: Colegio Nacional de Monserrat



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano



País: Argentina

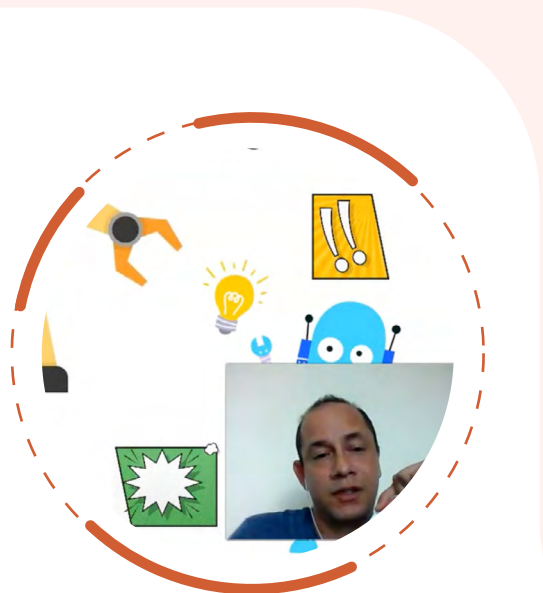


Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

El proyecto consiste en retomar los vínculos con aquellos estudiantes que adeudan materias a los fines de diseñar estrategias de acompañamiento para que puedan lograr la finalización de la escuela secundaria. Las estrategias tienen como finalidad el acompañamiento y seguimiento al estudiantado de una forma más personalizada para que adquiera los conocimientos necesarios para promover las asignaturas adeudadas. El proyecto se lleva a cabo de manera remota a través de la plataforma Moodle. Concretamente, trata de habilitar aulas virtuales para que estudiantes no egresados puedan encontrar material de estudio, realizar ejercitación con autocorrección y un lugar, también, para poder realizar consultas con el equipo docente involucrado. A tal fin, el diseño de las aulas virtuales cuenta con un foro de consultas, un chat y las pestañas correspondientes para cada unidad temática en las que el equipo docente utilizará diferentes recursos para explicar y promover la práctica de los contenidos. El equipo docente, junto a la Secretaría de Relaciones Estudiantiles e Institucionales, orienta a estudiantes no egresados en la preparación de sus exámenes finales.

Ambiente de Aprendizaje STEM con Enfoque Inclusivo



Institución: Institución Educativa Luis Fernando Caicedo



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano



País: Colombia



Tema: Mejora de aprendizajes

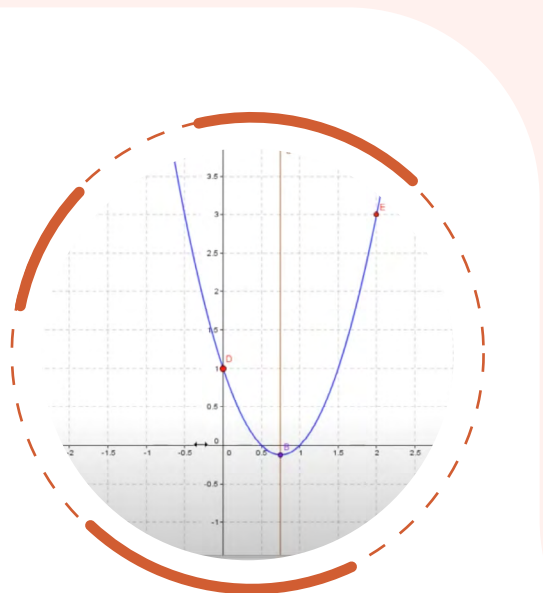
Resumen

El Ambiente de Aprendizaje STEM se entiende como un espacio en donde los estudiantes desarrollan una experiencia de aprendizaje activa, contextualizada y significativa a través de la participación, trabajo colaborativo, solución de problemas, integración de áreas, creatividad, autonomía, entre otros; alcanzando competencias y habilidades propias del siglo XXI y para la vida. El carácter inclusivo y participativo de los diversos actores educativos en este espacio de aprendizaje, permite generar procesos dinámicos, flexibles, e incluyentes donde resalta la posibilidad de construir conocimiento entre pares, cierre de brechas, enfoque de género y una sana convivencia escolar a partir del reconocimiento de las diferencias. El alto grado de conocimiento, motivación y sentido de pertenencia que genera el enfoque educativo STEM entre los estudiantes, permite generar cambios en su proceso de enseñanza y aprendizaje a través de proyectos integrados que resuelvan problemáticas propias de su diario vivir. En consecuencia, desde el año 2020, a través del dialogo entre pares en la búsqueda de una nueva forma de transformar el aprendizaje, se concluye que el enfoque STEM, la robótica educativa y la cultura maker son vías para mejorar procesos educativos articulados en la institución educativa y el aprendizaje basado en proyectos como estrategia de enseñanza.

¿Quieres conocer más?

<https://youtu.be/YAw9VlbQRpA>

Educación matemática modalidad M learning



Institución: Mariano Suárez Veintimilla



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano



País: Ecuador



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

La enseñanza de Matemática mediante el M Learning (Móvil Learning) es una propuesta importante que permitió la continuidad educativa durante la pandemia del COVID 19. Mediante esta modalidad los estudiantes son capaces de recibir la información necesaria para su proceso de desarrollo de destrezas y competencias ya que los teléfonos móviles están a su alcance en un margen superior que las computadoras. Mediante la modalidad M Learning se posibilitan las comunicaciones sincrónicas y asincrónicas para el proceso de enseñanza – aprendizaje. De esta manera, se eliminan barreras espaciales manteniendo la seguridad sanitaria de los estudiantes. En la Educación Matemática se requiere de herramientas tecnológicas que permitan visualizar los datos desde diferentes enfoques, con la finalidad de que sean mejor comprendidos por los estudiantes. Las necesidades actuales invitan a materializar los elementos matemáticos desde programas sencillos de entender como lo es GeoGebra. Este programa permite la mejora de aprendizajes y desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes. Por tal razón, se ha implementado en la Educación General Básica de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, del Ecuador, en modalidad M Learning durante el año lectivo 2021 - 2022.

¿Quieres conocer más?

https://www.youtube.com/channel/UCiPowwgsZ3SK_AQTi2wuShw/videos
<https://www.youtube.com/watch?v=M246e15PRLM>

Modelo Híbrido de Educación Emergente



Institución: OSC Instituto de Investigación para el Desarrollo de la Educación A.C.



Nivel y ámbito: Primario – Rural



País: México



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

Las características principales del Modelo Híbrido de Educación Emergente, son su adecuación a los diferentes escenarios que se puedan presentar durante los siguientes ciclos escolares de acuerdo con la contingencia sanitaria, pudiendo ser de manera presencial, mixta o híbrida y a distancia. Otra de sus características es que se trata de una intervención emergente, que tiene como objetivo atender la brecha de rezago educativo que se ha generado por el cierre de las escuelas y la dificultad de los maestros para estar en contacto con sus alumnos en forma continua. Mantiene un enfoque práctico que el equipo docente pueda aplicar inmediatamente, así como de los criterios pedagógicos necesarios para que elabore experiencias de aprendizaje eficaces. El proyecto se desarrolla a través de las siguientes etapas: 1) REMEDIAL. Aplicación del Modelo de Medición de Aprendizajes Independientes (MIA). El propósito de esta fase es asegurar que los alumnos logren los aprendizajes básicos en Comprensión lectora y Matemáticas. 2) PREPARACIÓN: En esta fase se pretende que el alumno adquiera aprendizajes concretos (microhabilidades) que pueda adquirirlos a través de la ejercitación como base para la formación de competencias. 3) DESARROLLO DE COMPETENCIAS: En la tercera fase se recurre a diversas situaciones para la integración de los aprendizajes de las etapas anteriores y lograr el desarrollo de las competencias esperadas que llevarán a conseguir los estándares planteados por Kanik.

“Qantu - Aula abierta”



Institución: OSC Proyecto de Educación Rural Fe y Alegría 44



Nivel y ámbito: Primario – Urbano/Rural



País: Perú



Tema: Mejora de aprendizajes

Resumen

El trabajo colegiado que se realizó en las 23 II.EE que conforman la red del proyecto de educación rural “Fe y Alegría 44” en el marco del proyecto Qantu – Aula abierta, estuvo basada en la aplicación y desarrollo de cuatro estrategias articuladas entre sí: primero, la formulación de proyectos de aprendizaje a partir de los intereses de los estudiantes, segundo, la elaboración de cuadernos de autoaprendizaje para la implementación de los proyectos de aprendizaje, tercero, el soporte tecnológico basado en la emisión de experiencias de aprendizaje a través de la radio, la entrega y uso de una tableta por familia y la cuarta estrategia del acompañamiento personalizado del equipo docente hacia los estudiantes. La educación básica de Perú está organizada en niveles: inicial, primaria y secundaria y en 7 ciclos de estudio, los cuales permitieron que los 153 docentes de la red, se organizaran por ciclos, formando grupos de trabajo para elaborar los proyectos con sus respectivas experiencias de aprendizaje y fichas de autoaprendizaje que formaron parte de los cuadernos de autoaprendizaje denominado “Qantuchay”, en quechua y castellano, a su vez las experiencias de aprendizaje fueron grabadas por el equipo docente en audios de 13 a 15 minutos, para ser emitidas en el programa radial “Aula abierta” de lunes a viernes durante los años 2020 y 2021, en tres emisoras locales, garantizando el alcance al ámbito de nuestra provincia de Quispicanchi en la región Cusco - Perú.

¿Quieres conocer más?

<https://drive.google.com/drive/folders/1UUF9c5zuP9P-UaF5Y1Nno0XzFbspBY6h?usp=sharing>
<https://www.youtube.com/watch?v=8Q8mi6TWMaQ>



Trayectorias escolares

Innovación y vanguardia para la educación a distancia: “Juntos y también revueltos”



Institución: Escuela primaria Mauricio Rodríguez Kelly

.....



Nivel y ámbito: Primario – Rural

.....



País: México

.....



Tema: Trayectorias escolares

Resumen

.....

Para el proyecto se empleó una planificación en donde se distribuyeron las asignaturas por docente (los 2 docentes de los grupos A y B); se compartieron las actividades de forma virtual diariamente en grupos de padres en WhatsApp, grupo privado de Facebook y publicación en sitio web Google Sites; debido a la contingencia las clases continuaron de manera virtual a diario empleando la herramienta Zoom; a través de las redes sociales como WhatsApp se dio atención, revisión y retroalimentación; además, se crearon y aprovecharon los espacios virtuales. La metodología empleada va relacionada a la modalidad M-Learning para apoyar el proceso de aprendizaje mediante el uso de dispositivos móviles, como las tabletas, teléfonos inteligentes, computadoras portátiles, entre otros.

Agroanfibia, un proyecto ambiental de soluciones basadas en naturaleza para la adaptación al cambio climático en la Mojana



Institución: Institución Educativa San Marcos



Nivel y ámbito: Secundario – Urbano



País: Colombia



Tema: Trayectorias escolares

Resumen

Agroanfibia es un colectivo escolar de investigación que le apuesta al desarrollo científico, como opción para aportar soluciones basadas en naturaleza a las problemáticas ambientales y agroalimentarias de La Mojana. Una de esas soluciones es el diseño de una sembradora de arroz mecánica que busca facilitar el proceso de siembra ancestral en el territorio. Ya que, según el II Censo Nacional Arrocero, el 18.2% del total de arroz que se produce en La Mojana es sembrado con técnicas ancestrales. De ahí la importancia de brindar alternativas a los pequeños agricultores en aras de aportar a la seguridad y soberanía alimentaria del territorio. Así mismo, dicha experiencia ha permitido delinear una propuesta pedagógica ambiental, diseñada a la luz del imaginario cultural y social de La Mojana, para desarrollar habilidades investigativas en los estudiantes de la región, mediante la exploración e investigación del territorio. Esta propuesta se ha bautizado con el nombre de Pedagogía Anfibia, bajo la cual se propone una metodología propia, la metodología del ciclo reproductivo de las hicoetas (CRH). La metodología es un ciclo de cinco fases que, así como las hicoetas lo repiten año tras año para asegurar su sostenibilidad y existencia, en el ámbito de la propuesta se busca asegurar el mejoramiento de los procesos, con el fin de acercarnos a una versión mejorada de la solución o prototipo.

¿Quieres conocer más?

<https://www.spreaker.com/show/cantos-de-divulgacion-cientifica>

<https://youtu.be/9ljp3jfyT0M>





OEA | Más derechos
para más gente

ProFuturo

UN PROGRAMA DE:

