



EUREKAMAZZ
CENTRO DE INVESTIGACIÓN ESCOLAR.
IEMMM.



II SINVAD (Semana de la investigación, la academia y la destreza imaginativa. 2023)

II COLOQUIO del quehacer educativo:

Vení Contáanos.

Institución educativa madre María Mazzarello.

EUREKAMAZZ



HORA	PONENTES	TÍTULO
9:00	Silvia Luz Marin Marín- I.E. Rafael Uribe Uribe	"Sembrando Semillas de ciencia para la vida, porque preguntar es divertirse"
9:15	Mauricio Bermúdez- I.E rural: Luis María Preciado. Sede organi bajo.	"Llegada del computador a una escuela rural"
9:30	Gladys Zuluaga y Olga Agudelo. IE. MMM	"De la Teoría Pedagógica a la Praxis Tecnológica"
9:45	Walter Henao. Instituto pedagógico Claret	las TIC en el aprendizaje del área de las ciencias naturales.
10.00	Sandra López, Karen David, Diana Echavarría. IEMMM	"English Day: Implementación y Beneficios"
10:15	Jorge Castaño. IEMMM	formación en cultura política y económica e incidencia
10:30	Jaime Castaño. IEMMM	la gamificación en la propuesta pedagógica

[HTTPS://WWW.IEMMAZZARELLO.EDU.CO/](https://www.iemmazarello.edu.co/)

Sistematización de experiencias significativas.

IDENTIFICACIÓN.	
Nombre del (los) docente (s)	Silvia Luz Marín Marín
Institución Educativa.	I.E. Rafael Uribe Uribe
Área en la que se adscribe la experiencia.	Ciencias Naturales.
Correo electrónico.	silvia.marin@ierafaeluribe.edu.co
RESÚMEN.	
Título.	“Sembrando Semillas de ciencia para la vida, porque preguntar es divertirse”
Texto del resumen.	“Sembrando Semillas de ciencia para la vida, porque preguntar es divertirse” es una experiencia de aula que surge ante los desafíos que emergen en el contexto de la comunidad educativa Rafael Uribe Uribe. Es así como en el año 2011 con un grupo de estudiantes nos surge la pregunta ¿De qué maneras se pueden posibilitar aprendizajes significativos que ayuden a niños de seis a 11 años (de primaria) a iniciar procesos investigativos en el aula de clases?, implicando búsqueda de estrategias para el proceso enseñanza aprendizaje, con el ánimo de generar ambientes de aprendizaje favorables alrededor de la ciencia, la tecnología y la investigación. Tiene como premisa “Preguntar es divertirse”, donde los estudiantes son protagonistas alrededor de la pregunta, se viven tres momentos: en el primero, indagación de curiosidades. Para el segundo, se escuchan sus preguntas y consolidan grupos con registro en bitácoras. Para el tercer momento, estructuran la pregunta, y socializan en feria de ciencia. Como impacto del proceso vivido el docente establece alianzas, transforma sus prácticas de aula, los estudiantes se divierten, son protagonistas, consolidan proyectos de vida reconocidos, a nivel local, departamental, nacional e internacional.
Palabras claves.	Preguntas, divertirse, investigación, protagonistas, transformación.
INTRODUCCIÓN.	
Descripción del problema.	Ante los desafíos que emergen en el contexto de la comunidad educativa de la institución educativa Rafael Uribe Uribe. Es así como en el año 2011 un grupo de estudiantes, hacen que como docente me pregunte ¿De qué maneras se pueden posibilitar aprendizajes significativos que ayuden a niños de seis a 11 años (de primaria) a iniciar procesos investigativos en el aula de clases?, implicando la búsqueda de estrategias para el proceso enseñanza aprendizaje, a través de

	<p>metodologías activas con el ánimo de generar ambientes de aprendizaje favorables alrededor de la ciencia, la tecnología y la investigación.</p> <p>Debido a los retos e intereses de los estudiantes por medio de la pregunta, posibilitan a la institución educativa y como maestra, la conexión a comunidades académicas y de aprendizaje, en interacción con entidades externas de la ciudad de Medellín que fortalecen la investigación escolar como estrategia pedagógica en el aula, por ejemplo, la secretaría de educación, la Escuela del Maestro hoy llamado Centro de innovación del maestro MOVA de la secretaría de educación, a “ONDAS” de Colciencias, Parque Explora, Red de maestros Amigos del Parque Explora INVESTIMAE “Pequeños científicos” de la Universidad EIA; Revista Ingenio UPB.</p> <p>Los vínculos establecidos con los aliados mencionados me permiten como maestra materializar la estrategia “Preguntar es divertirse” desde la enseñanza de las ciencias naturales y la educación ambiental, quien considera las relaciones de la tecnología con la vida del hombre, en interacción con la naturaleza y sociedad, en donde los estudiantes formulan preguntas de acuerdo a sus intereses e inician procesos de investigación articulados a situaciones del entorno con el propósito de posibilitar una cultura investigativa y formación científica en niños de primaria de la institución educativa Rafael Uribe Uribe de la ciudad de Medellín Colombia.</p>
<p>Marco de referencia.</p>	<p>Dentro del contexto teórico se retoman procesos que dinamizan la pregunta como estrategia pedagógica para la investigación escolar, donde los estudiantes proponen sus preguntas y el maestro es un acompañante durante el viaje de la investigación. Para lo cual busca alianzas, estrategias para los momentos investigativos, con el fin de explorar las situaciones problemas y plantear soluciones a las preguntas iniciales e ir perfeccionando la metodología de manera colaborativa durante varias fases; consolidando grupos de investigación con fines similares de acuerdo con los intereses y necesidades de los estudiantes.</p> <p>En cuanto a que es la investigación en el proceso pedagógico se retoman teorías como: La pregunta es el elemento fundamental de la investigación, independiente del enfoque metodológico con el cual se aborde. Se considera como un punto de partida para el inicio de una investigación y a partir de ella se estructura un camino para encontrar respuesta. “Los seres humanos no hacemos preguntas por capricho: las hacemos porque la realidad nos produce asombro, porque la existencia no nos deja indiferentes. “La filosofía nace del asombro”, decía Aristóteles; con ello quería decir que todo el conocimiento de que es capaz el ser humano sólo puede desarrollarse porque la realidad, al suscitar nuestra admiración, al despertar nuestra curiosidad, nos genera inquietudes y preguntas.”</p> <p>Es importante las condiciones o habilidades para hacer investigación en el aula, permitir la pregunta a los estudiantes, el trabajar en equipo, conectando sus intenciones, necesidades e intereses, discutir, y reflexionar acerca de las teorías, experimentaciones, para así generar investigación. De otro modo el docente debe permitir una enseñanza potencialmente significativa para ejercer una reflexión del saber propio, del saber del estudiante y del contexto.</p> <p>Dentro de las metodologías para incentivar la pregunta en el aula encontramos</p>

“Los niños (as) y jóvenes van a plantear sus preguntas iniciales y espontáneas a partir de su asombro, curiosidad e inquietudes antiguas o recientes no resueltas que se actualizan en lo cotidiano y en los problemas observados en su comunidad, la televisión, la escuela o la familia, y con menor frecuencia en hechos y fenómenos generales y no particulares de su región o entorno inmediato como, por ejemplo: la naturaleza, las estrellas o el calentamiento global. Ninguna de estas preguntas debe descartarse; si no, por el contrario, registrarse y reelaborarse para que el grupo determine cuáles son las más pertinentes y factibles de ser abordadas a través de la investigación y en la situación particular del grupo”.

Es importante referenciar el texto El viaje de la investigación; por el programa ondas Colciencias (2018) y Planeación de la investigación que presenta las fases de procesos investigativos escolares, considerando las siguientes: Inicio y finalización del proyecto. Reuniones del grupo. Diseño y ajustes del proyecto. Diseño de instrumentos para recoger la información. Recolección de información. Organización y clasificación de datos recogidos. Análisis de resultados. Preparación de informes. Encuentros con la comunidad y Divulgación de procesos y resultados.” Se consideran principios referidos en la Investigación como estrategia pedagógica del programa ondas de Colciencias, entre ellos: a). “La pregunta como punto de partida de la investigación como estrategia pedagógica, b). De la pregunta a la indagación y c). A investigar se aprende investigando.”

La propuesta implica asumir que el proceso de construcción del conocimiento avanza por etapas en actividades organizadas, siguiendo las ideas de Jorba & Sanmartí (1996), las cuales son: a) de exploración; b) de introducción de nuevos conocimientos; c) de estructuración y síntesis de los nuevos conocimientos; d) aplicación y generalización, orientadas a regular la representación de los objetivos de aprendizaje, y planificar la acción para poder aplicar el nuevo conocimiento, a partir de los criterios de evaluación, conceptuales, procedimentales y actitudinales. Considerando un ciclo de aprendizaje, es decir, una estructura organizativa de la enseñanza, asumida como un proceso de interacción entre la información nueva procedente del medio y la que el sujeto ya posee.

Se considera el aprendizaje significativo, referidos en los postulados D. Ausubel, J. Novak (1978) donde el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos del aprendiz, basados en Unidades de Aprendizaje Potencialmente Significativas propuestas por Marco Moreira (2008) y en el Ciclo de Aprendizaje de Jorba y Sanmartí (1996) con una planificación de estrategias y de un seguimiento constante, para desarrollar habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales en el marco de los estándares del área. Durante los procesos investigativos se enfatiza en la formación investigativa a través del indagar y generar preguntas, siguiendo los lineamientos del programa Ondas de Colciencias y el programa ferias CT+I del Parque Explora y Ronda pequeños científicos.

Para emprender el viaje hacia la investigación escolar, se viven unos caminos, entre ellos: preparar el viaje, el camino del viajero, la bitácora, La ruta metodológica y sus fases: FASE 1: planeación de la investigación: etapa 1 Conformar el grupo de investigación, etapa 2: De la pregunta al problema de investigación. etapa 3: Establecer el camino: la metodología, FASE 2 desarrollo de

	<p>la investigación. etapa 4: Diseñar los instrumentos. etapa 5: Recoger la información. etapa 6: Sistematizar y organizar los datos recogidos. etapa 7: Interpretar los datos y escribir los resultados. FASE 3: comunicación de los resultados. etapa 8: Compartir la solución. etapa 9: Comunicar los avances y resultados; retomados de los “Viajes de los investigadores ondas.”</p> <p>1. Cómo... plantear preguntas de investigación Escuela de Ciencias Humanas. Guía 50a / 22.07.2003 / 1ª versión\\Workgroup\Procesos académicos\Guías de calidad\50a_Cómo plantear preguntas de investigación.</p> <p>2. La investigación en el Programa Ondas Colección Ondas Serie Brújula © Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - Colciencias, 2018 © Francisco Cajiao R. y Mónica Lozano, por los textos, 2018 Primera edición, Bogotá, D. C., octubre de 2018 Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación (Colciencias)</p> <p>3. La investigación como estrategia pedagógica del programa ondas de COLCIENCIAS María Elena Manjarrés Coordinadora Nacional Programa Ondas Colciencias – Colombia www.colciencias.gov.comemanjarres@colciencias.gov.co</p>
<p>Pregunta de investigación y objetivo general.</p>	<p>¿De qué maneras se pueden posibilitar aprendizajes significativos que ayuden a niños de seis a 11 años (de primaria) a iniciar procesos investigativos en el aula de clases de la institución educativa Rafael Uribe Uribe?</p> <p>Objetivo general Posibilitar una cultura investigativa en niños de primaria de la institución educativa Rafael Uribe Uribe de la ciudad de Medellín Colombia, desde la enseñanza de las ciencias naturales y la educación ambiental, quien considera las relaciones de la tecnología con la vida del hombre, en interacción con la naturaleza y sociedad, en donde los estudiantes formulan preguntas de acuerdo con sus intereses e inician procesos de investigación articulados a situaciones del entorno.</p>
<p>METODOLOGÍA.</p>	
<p>¿Cómo se ejecutó la experiencia?</p>	<p>Se considera como estrategia, las preguntas de los estudiantes, quienes proponen sus preguntas y el maestro es un acompañante durante el viaje de la investigación, con el fin de explorar las situaciones problemas y plantear soluciones a las preguntas iniciales e ir perfeccionando el proceso investigativo durante tres fases, así: En el primer periodo, se indaga saberes previos, curiosidades. Para el segundo periodo, se delimita lo que quieren investigar y consolidan grupos de investigación con registro de los hallazgos en bitácoras como herramienta de sistematización. Para el tercer período, estructuran la pregunta, socializan en el aula, participan en feria de ciencia institucional y de ciudad, acompañados por evaluadores externos, como punto de partida para establecer alianzas y fortalecer sus procesos investigativos al siguiente año escolar, consolidando así semilleros.</p> <p>Los procesos de construcción del conocimiento se demarcan por tres etapas; en actividades organizadas, considerando un primer momento: actividades iniciales de exploración de conocimientos, un segundo momento de introducción de nuevos conocimientos y autoevaluación y en un tercer momento aplicación de conocimiento y evaluación, orientadas a regular los objetivos de aprendizaje, y</p>

	<p>planificar acciones, a partir de los criterios de evaluación, conceptuales, procedimentales y actitudinales. Las cuáles serán vividas en el transcurso de los tres periodos académicos contemplando las mallas de la Institución y los intereses de los estudiantes con posibilidades de consolidar proyectos investigativos planteados con situaciones del entorno y estableciendo unidades didácticas.</p> <p>Se considera la Investigación como estrategia pedagógica a partir del protagonismo de los estudiantes que les permita aprendizajes significativos, referidos en los postulados D. Ausubel, J. Novak (1978) donde se afirma que el aprendizaje debe ser significativo y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos del aprendiz, también basados en Unidades de Aprendizaje Potencialmente Significativas propuestas por Marco Moreira (2008) y en el Ciclo de Aprendizaje de Jorba y Sanmartí (1996) que requiere de una planificación de estrategias y de un seguimiento constante, para desarrollar habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales; de acuerdo con los ritmos de aprendizaje, las necesidades de aquellos estudiantes con alguna discapacidad o con talentos excepcionales, las características ambientales y el trabajo conjunto con las familias vinculándolas a los procesos investigativos.”</p>
<p>Resultados.</p>	<p>Es una experiencia transformadora desde las ciencias naturales, dirigida a niños de primaria que desencadenan en procesos de investigación en el aula. Las prácticas pedagógicas, han permitido propiciar y fortalecer una cultura investigativa en los espacios escolares, a nivel de los grupos infantiles y juveniles en la institución educativa, las cuales son apoyadas de agentes externos y de la comunidad educativa tanto de directivos, docentes y en especial de los padres de familia, que permiten implementar los procesos investigativos a partir de las preguntas de los estudiantes.</p> <p>Estrategia pedagógica que acoge a todos los estudiantes sin discriminación alguna, ya sea a los de habilidades como a los que requieren mayor acompañamiento en la enseñanza, la cual brinda la oportunidad de demostrar su liderazgo y participar en diferentes eventos académicos, científicos e innovación que se realizan en las comunidades educativas, como seres democráticos y críticos a nivel local y en el mundo global siguiendo una línea de investigación en compañía del docente.</p> <p>Durante las prácticas pedagógicas son evidentes los procesos de innovación por parte de los estudiantes, la experiencia trasciende el currículo escolar, se convierte en un trabajo colaborativo, democrático y crítico, donde los grupos de estudiantes han logrado avanzar, impactar e innovar sobre una situación problema de acuerdo con sus intereses y necesidades. Para este caso es relevante como los niños desde la edad de seis y siete años están en el mundo de la investigación, donde se la juegan por ser innovadores y desarrollan diversos aspectos de manera integral.</p> <p>La comunidad educativa es reconocida por los procesos de investigación de los estudiantes de alta calidad, la divulgación y registro de sus procesos por medio de la bitácora, como una herramienta en donde se sistematizan sus hallazgos, y producción de conocimiento publicados en revistas científicas donde dan a conocer sus sentires y aportes a la ciencia, tecnología e innovación desde la línea ambiental, social y emocional.</p>

CONCLUSIONES.

Conclusiones de la experiencia.	<p>“Sembrando semillas de ciencia para la vida, porque preguntar es divertirse” se cristaliza como una experiencia innovadora en fomentar procesos investigativos desde temprana edad”, alrededor de preguntas planteadas por los niños, quienes se muestran alegres y comprometidos donde la voz del estudiante es el eje movilizador y transformador de la vida escolar. Dentro de las perspectivas, a nivel de territorio implica un cambio educativo que ocurre de manera progresiva donde elementos pedagógicos, sociales y culturales, promueven el desarrollo de competencias del siglo XXI y construcción de ciudadanía, desde las premisas “Peguntar es divertirse”, “Escuchar al niño vale la pena”, “Uno investiga lo que a uno le gusta”, “A investigar se aprende investigando”; “ Se promueve la escritura en bitácoras” “La socialización de avances a través del trabajo colaborativo, para una autorregulación y retroalimentación”</p> <p>La pregunta es un camino para procesos de innovación y aprendizaje significativo, los estudiantes y docente son productores de conocimiento, a través de la sistematización de sus experiencias, con participación en eventos académicos. Por lo que año tras año se cuentan con publicaciones realizadas por los propios estudiantes referentes a las necesidades del entorno con vinculación de padres de familia y aliados estratégicos de manera sostenible a lo largo de más de doce años, a nivel de ciudad, nacional, e internacional. por lo que es reconocida por la Ciudad de Medellín en los premios a la Calidad de la Educación (2014) y a nivel Nacional por el programa Ondas Maestras de Colciencias 2016 y finalista de los Premios Compartir al Maestro 2017 por integrar procesos investigativos al currículo y considerar las relaciones de la tecnología con la vida del hombre, en interacción con la naturaleza y sociedad, articulados a situaciones del entorno con el propósito de posibilitar soluciones a su entorno.</p>
Referencias.	<p>Cajiao, F., & Lozano, M. (2108). La investigación en el Programa Ondas. Bogotá: Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - Colciencias.</p> <p>Carreño, A., & Yockteng, R. (2018). El viaje de la investigación. Bogotá: Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación - Colciencias.</p> <p>Escuela de Ciencias Humanas. (22 de julio de 2003). Recuperado el 03 de marzo de 2020, de Universidad de Palermo de Argentina:</p> <p>https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/23426_78430.pdf</p> <p>Moreira, M. A. (2008). Unidades de Aprendizaje Potencialmente Significativas. 22.</p> <p>Gutiérrez Torres, M. (2020). ¡A través de la lente maestra! Revista Mova, 2(2), 114-131.</p> <p>https://www.medellin.edu.co/mova/revistas-mova/</p>

IDENTIFICACIÓN.	
Nombre del (los) docente (s)	Juan Mauricio Bermúdez.
Institución Educativa.	Institución educativa rural: Luis María Preciado. Sede organi bajo.
Área en la que se adscribe la experiencia.	Otra.
Correo electrónico.	juanmauriciobermudezdos@gmail.com
RESÚMEN.	
Título.	Llegada del computador a una escuela rural.
Texto del resumen.	Esta experiencia significa tiene como objetivo principal, desarrollar en estudiantes de escuela rural competencias digitales desde cero. Dicha experiencia se establece bajo un enfoque cualitativo, mediante un alcance explicativo. Gracias a esta experiencia, se puede evidenciar como resultado principal el impacto positivo que tiene la implementación de dispositivos digitales en los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que influye de manera adecuada en el aprendizaje significativo de los estudiantes al expandir las posibilidades gracias a internet.
Palabras claves.	Dispositivos digitales, aprendizaje significativo, ruralidad.
INTRODUCCIÓN.	
Descripción del problema.	<p>Colombia es un país que desde la mitad del siglo XX ha presentado un alto índice de violencia y desorden social en las áreas rurales, específicamente con el nacimiento de los movimientos guerrilleros cuya presencia ha sido mayoritariamente en los campos colombianos, inmiscuyendo a la población campesina dentro de una guerra que muchas veces no entiende y además no pidió ser parte de ella.</p> <p>El Municipio de Ituango ubicado al norte del departamento de Antioquia no ha sido ajeno a este flagelo y desde el recrudecimiento de la violencia a partir de los años 90, son muchas las acciones que los violentos han ejercido sobre la población rural del Municipio, cambiando con esto sus dinámicas sociales y culturales. Es por esta razón, que la presente experiencia significativa está orientada a desarrollar en estudiantes de escuela rural competencias digitales desde cero de los niños y las niñas del C.E.R. Organi Bajo.</p> <p>Desde luego se trata de una población que poco o nada han tenido un acercamiento pragmático a recursos o dispositivos digitales.</p> <p>La llegada de estos dispositivos a la escuela, genera un sin numero de sentires y</p>

	apreciaciones que repercute a las formas de aprendizaje y las formas de concebir la vida y el mundo.
Marco de referencia.	<p>Según Chachagua (2021) " las tecnologías digitales se consideran como potenciadoras de los sistemas educativos y un componente clave para garantizar que todos los niños, niñas, adolescentes y jóvenes accedan a una educación de calidad" (p.162)</p> <p>En los escenarios educativos rurales se desarrollan la metodología de escuela nueva. Según el informe presentado por Vicky Colbert de Arboleda (Arboleda, 2006), el modelo de la escuela nueva se originó con dos premisas esenciales. La primera sostenía que, para efectuar modificaciones en el desarrollo de los niños, era necesario innovar tanto en las técnicas de formación de los docentes como en la colaboración con la comunidad, además de renovar la estructura administrativa y de gestión. En este sentido, el enfoque educativo no solo implicaba un cambio para los estudiantes, sino que también representaba una transformación significativa en la manera en que los profesores impartían las clases, evolucionando de un enfoque magistral hacia un enfoque práctico y de aprendizaje que se basaba en el conocimiento previo de los estudiantes.</p>
Pregunta de investigación y objetivo general.	<p>¿Cómo desarrollar en estudiantes de escuela rural competencias digitales desde cero de los niños y las niñas del C.E.R. Organi Bajo?</p> <p>Objetivo: desarrollar en estudiantes de escuela rural competencias digitales desde cero de los niños y las niñas del C.E.R. Organi Bajo</p>
METODOLOGÍA.	
¿Cómo se ejecutó la experiencia?	<p>Se desarrolló a través de diferentes fases:</p> <p>Fase 1: Motivación, se les habla a los estudiantes sobre dicho dispositivo en términos técnicos y pragmáticos.</p> <p>Fase 2: Indagación, a partir de lluvia de ideas se identifica el reconocimiento de los estudiantes con respecto al computador.</p> <p>Fase 3: Recepción de dispositivos.</p> <p>Fase 4: Conceptualización y ejecución, el maestro explica las funcionalidades de los computadores y dirige los primeros trabajos (ingreso a internet, uso de office, elaboración de cartas en word y documentos en excel)</p>
Resultados.	<p>Gracias al uso de dispositivos digitales al interior del aula de clase de una escuela rural, es posible fortalecer el acceso a la información, se propicia un aprendizaje mucho más interactivo y participativo por parte de los estudiantes y se garantiza que el estudiante se motive y comprometa con su proceso académico y así evitar deserción escolar.</p>
CONCLUSIONES.	
Conclusiones de la experiencia.	<p>Introducir computadoras en escuelas rurales puede representar un avance significativo en la mejora de la educación en estas regiones, pero requiere una planificación y ejecución meticulosas que consideren minuciosamente los desafíos y las particularidades de cada comunidad.</p>



Referencias.

CHACHAGUA, M. R. (2021). Inclusión digital en las escuelas rurales: juventudes y desigualdades. USOS Y REPRESENTACIONES DE LAS TIC EN EL AGRO ARGENTINO, 159.

de Arboleda, V. C. (2006). Mejorar la calidad de la educación en escuelas de escasos recursos. El caso de la Escuela Nueva en Colombia. Revista colombiana de educación, (51).



IDENTIFICACIÓN.

Nombre del (los) docente (s)	Gladys Eugenia Zuluaga Serna, Olga Lucía Agudelo.
Institución Educativa.	I.E. Madre María Mazzarello.
Área en la que se adscribe la experiencia.	Tecnología e informática.
Correo electrónico.	olga.agudelo@iemazzarello.edu.co
RESÚMEN.	
Título.	De la Teoría Pedagógica a la Praxis Tecnológica
Texto del resumen.	En un mundo en constante evolución, la educación se encuentra en un punto crucial de transformación. La propuesta pedagógica: la pregunta como dispositivo mediador de los procesos de enseñanza aprendizaje, ha abierto un abanico de posibilidades en la institución Madre María Mazzarello, proporcionando un enfoque innovador y efectivo que se adapta a las demandas del siglo XXI. Hoy, nos adentramos en un viaje que trasciende la teoría pedagógica convencional y se sumerge en la realidad del aula, explorando cómo operacionalizar una propuesta pedagógica desde el ámbito de la tecnología y la informática, a partir de estrategias basadas en la pregunta y que integran áreas a través de metodologías activas.
Palabras claves.	Tecnología educativa, Propuesta pedagógica, Transformación educativa, Aula digital, Innovación en la enseñanza
INTRODUCCIÓN.	
Descripción del problema.	En el mundo de la educación, las propuestas pedagógicas son como mapas que delinean el camino hacia un aprendizaje efectivo y significativo. Estas propuestas representan una síntesis de la teoría educativa, diseñadas con cuidado y atención para abordar las necesidades de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje. A pesar de contar con propuestas pedagógicas sólidas y respaldadas por la investigación, es común encontrarse con aulas en las que estas ideas permanecen en estado latente, sin llegar a cobrar vida plena, por lo que a menudo se quedan en el papel, sin llegar a ser aplicadas de manera efectiva. Este problema es especialmente evidente cuando consideramos la integración de la tecnología en la enseñanza. Si bien la tecnología tiene el potencial de revolucionar la educación y enriquecer las experiencias de aprendizaje, su implementación exitosa en el aula es un desafío complejo. La falta de conocimientos tecnológicos, la resistencia al cambio, la falta de acceso a dispositivos adecuados y la ausencia de estrategias de capacitación adecuadas son solo algunos de los obstáculos que los educadores enfrentan al tratar de dar vida a una propuesta pedagógica en el entorno digital.
Marco de	El horizonte de la propuesta pedagógica...

referencia.	Incorporar la pregunta como propuesta pedagógica en nuestra institución, involucra, la estructuración de una serie de estrategias didácticas, la definición de criterios y principios de enseñanza, que orienten racionalmente la ordenación del conjunto de procedimientos, actividades, acciones, técnicas y recursos de enseñanza, que se conviertan en referentes didácticos optativos para que el docente, pueda abordar una temática o un proyecto transversal a las áreas. Propiciar aprendizajes significativos, basados en la experiencia del estudiante y no en la repetición del ejercicio, supone, concretar un plan de acción que permite relacionar objetivos de enseñanza y propósitos de aprendizaje, con las metas de aprendizaje definidas por la institución y que, al coadyuvar al perfil de la estudiante, definen un horizonte de acción que da sentido y cohesión al quehacer docente.
Pregunta de investigación y objetivo general.	¿Cuáles son las estrategias y enfoques más efectivos para superar la brecha existente entre la teoría de una propuesta pedagógica y su implementación exitosa en el aula, considerando los desafíos comunes que se enfrentan en este proceso?
METODOLOGÍA.	
¿Cómo se ejecutó la experiencia?	El Diseño Instruccional, en el ámbito educativo, debe facilitar el procesamiento significativo de la información y del aprendizaje, por tanto, ha de ser capaz de enseñar el conocimiento organizadamente, ya que se centra en estructurar y secuenciar los contenidos y disponer los conocimientos o experiencias de aprendizaje al alcance de quienes estén dispuestos a aprender SAM2 tiene tres fases: Bases o Preparación permite al equipo recopilar información de antecedentes y llevar a cabo un "arranque inteligente", lluvia de ideas para que el equipo de diseño y las partes interesadas puedan revisar la información y crear ideas iniciales de prototipo. Las fases de diseño y desarrollo iterativos se descomponen en pequeños pasos incrementales, permitiendo a los equipos la toma de decisiones y refinamiento de prototipos desde el principio.
Resultados.	Como resultado se han implementado las siguientes estrategias: Producción de medios (Periódico físico, mural o virtual, cartilla, lenguaje televisivo, hipertexto, diccionario personalizado)Proceso de creación y producción de medios audiovisuales partiendo de la comprensión e interpretación de conceptos o realidades. Elaboración de periódico mural que está proyectado a llevarse al ámbito virtual, en donde las estudiantes, producen textos que reflejan una lectura de la realidad local, regional, nacional e internacional. El tema de lenguaje televisivo se evalúa a partir de un proyecto que requiere la creación de un programa de televisión siguiendo ciertas indicaciones. Presentación y exposición (con o sin apoyo de TIC) A partir de un contenido de la asignatura, se plantea una pregunta a resolver relacionada con el tema, que les permita a las estudiantes crear una presentación y exposición del tema, podrían apoyarse con un producto tecnológico, la presentación puede hacerse en inglés. Proyecto colaborativo Conjunto de actividades individuales y colectivas que promueven el uso eficiente de recursos, materiales e infraestructuras, y cuyo aporte central es desarrollar en los participantes actitudes positivas frente al

	<p>aprendizaje y la investigación en contexto. Partiendo de una pregunta se busca darles respuesta a partir del desarrollo de proyectos estructurados y actividades colaborativas entre equipos de personas con intereses comunes.</p> <p>Creación mapas conceptuales Un mapa Conceptual es un esquema de ideas que sirve de herramienta para organizar de manera gráfica y simplificada conceptos y enunciados a fin de reforzar un conocimiento. En un mapa conceptual se relacionan por medio de conectores los conceptos e ideas para representar un conocimiento y responder una pregunta de enfoque.</p> <p>Creación del personaje A partir de un tema dado, cada estudiante realiza un proceso reflexivo frente al mismo, luego extrae los elementos conceptuales acerca de los cuales desea enfatizar, siguiendo una pauta crea un personaje, le da vida mediante técnicas actorales y lo presenta frente al grupo o frente a la comunidad educativa.</p> <p>Inferencia de contenidos Con esta actividad se pretende que los estudiantes consulten un tema determinado, teniendo como base algunos contenidos y a partir de esta actividad construyan sus propios conceptos y elaboren un producto ,o texto con los elementos encontrados</p> <p>Talleres y proyectos de investigación Se tiene en cuenta los diferentes componentes de un proyecto, las normas APA, herramientas de recolección de datos (como fichas bibliográficas) y el momento de la socialización (sustentación para el grado 11).</p> <p>Con un proyecto de esta índole se busca responder preguntas de investigación.</p> <p>Laboratorio Promueve la construcción de conocimiento científico a partir de la experimentación. Permite el desarrollo de algunas habilidades científicas y un aprendizaje más significativo de los conceptos asociados con la temática en los estudiantes.</p> <p>“Flipped Classroom” (Clase invertida) La estrategia consiste en pasar la “entrega” del material o recursos educativos (tutoriales, videos, lecturas) fuera de la clase formal (extraclase), y hacer uso de ésta para emprender actividades colaborativas en el aula (Conversatorios, talleres y puestas en común y evaluación).</p> <p>Se puede hablar de clase invertida desde el momento en que los profesores se han preocupado de que los alumnos sean responsables con su aprendizaje, de forma que aprovechen el tiempo fuera del aula para profundizar luego los contenidos con el profesor</p> <p>Espacios virtuales Estrategia educativa que se desarrolla de manera complementaria o independiente a las formas tradicionales de educación, y que surge a partir de la incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC), en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Incluye aulas virtuales, blogs, páginas web, foros, simuladores, creadores de recursos en línea...</p> <p>Aprendizaje basado en problemas Requiere comprender la información dada para tomar determinaciones frente a un procedimiento. Desarrollo de la comprensión, análisis de la información, inferencias al relacionar los datos con las preguntas presentadas.</p> <p>Gamificación y Actividades lúdicas (disfrute jugando) Se realizan juegos para competir y recordar los diferentes temas trabajado. Esto se hace por filas, equipos</p>
--	---

	<p>o de manera individual y los ganadores reciben una bonificación. La gamificación es usada para para absorber, como, por ejemplo, algunos conocimientos, mejorar habilidades, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.</p>
CONCLUSIONES.	
Conclusiones de la experiencia.	<p>Promoción de la participación activa: Las estrategias de producción de medios, presentación y exposición, proyectos colaborativos, creación de mapas conceptuales, y creación de personajes involucran a los estudiantes de manera activa en su proceso de aprendizaje. Esto fomenta su compromiso con los contenidos y les brinda la oportunidad de expresar sus ideas de manera creativa.</p> <p>Desarrollo de habilidades de investigación: Tanto los talleres y proyectos de investigación como la inferencia de contenidos impulsan el desarrollo de habilidades de investigación entre los estudiantes. Aprenden a buscar, seleccionar y utilizar información relevante para abordar preguntas específicas, lo que promueve el pensamiento crítico y la autonomía intelectual.</p> <p>Fomento de la colaboración: Las estrategias de proyecto colaborativo y espacios virtuales permiten a los estudiantes trabajar en equipos, colaborar con sus compañeros y aprender a comunicarse y negociar ideas. Esto refleja la realidad laboral y social, donde la colaboración es esencial.</p> <p>Aplicación práctica de los conocimientos: Las actividades en laboratorio y la estrategia "Flipped Classroom" ponen en práctica los conocimientos teóricos adquiridos en el aula. Los estudiantes experimentan, exploran y aplican conceptos en situaciones reales, lo que fortalece su comprensión y retención de la información.</p> <p>Motivación y compromiso: La gamificación y las actividades lúdicas agregan un elemento de diversión y competencia al proceso de aprendizaje. Esto puede aumentar la motivación de los estudiantes y hacer que se sientan más comprometidos con la materia.</p> <p>Personalización del aprendizaje: Varios de estos enfoques, como la creación de mapas conceptuales y la "Clase invertida", permiten a los estudiantes tomar el control de su propio aprendizaje. Pueden adaptar el proceso a sus necesidades y ritmos individuales, lo que promueve la personalización del aprendizaje.</p> <p>En conclusión, a implementación de estas estrategias pedagógicas en el aula ofrece un enfoque dinámico y efectivo para la enseñanza y el aprendizaje y permite implementar la propuesta pedagógica basada en la pregunta. Estas estrategias no solo ayudan a los estudiantes a adquirir conocimientos de manera significativa, sino que también desarrollan habilidades importantes para su vida académica y profesional. Además, fomentan un ambiente de aprendizaje interactivo y participativo que puede aumentar el interés y la motivación de los estudiantes.</p>
Referencias.	B. S. Bloom (ed.). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of

	<p>Educational Goals. David McKay Company.</p> <p>Bourdieu, Pierre. Algunas propiedades de los campos. Conferencia dirigida a un grupo de filólogos e historiadores de la literatura, en la Ecole normale supérieure en noviembre de 1976.</p> <p>Briceño-Moreno, María de los Ángeles. (2008). El escrito científico en la universidad: propuesta de estrategias pedagógicas. Educación y Educadores, 11(2), 107-118. Recuperado en Marzo 18, 2018/ http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942008000200007&lng=en&tlng=es.</p> <p>Duarte D, Jakeline. AMBIENTES DE APRENDIZAJE. UNA APROXIMACION CONCEPTUAL https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052003000100007&script=sci_arttext&tlng=en</p> <p>Freire, Pulo. Pedagogía del oprimido. Siglo XXI editores, 2008.</p> <p>González, Valdés América. Criterios básicos en la elaboración y puesta en práctica de los métodos generados por prycrea. Revista cubana de psicología vol.19, no.2.2002</p> <p>Lorente, Paz Gimeno. Reflexiones críticas y autocríticas sobre Pedagogía Crítica. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 27.núm. 2. mayo-agosto 2013. pp. 77- 92. Universidad de Zaragoza. España</p> <p>Norris, Stephen y Ennis, Robert. H. (1989). Evaluating Critical Thinking, Pacific Grove, ca: Midwest Publications</p> <p>NOVAK, D.A. – D.B. GOWIN (1988). Aprendiendo a aprender. Barcelona: Martínez Roca.</p> <p>Planteamiento citado por Campos (2007) y que define la naturaleza del pensamiento crítico según la postura de Huitt, (1998) Critical Thinking: An overview. http://chiron.valdosta.edu/whuitt/col/cogsys/critthink.html</p> <p>Plata C, Juan José. El encanto de la pregunta para superar la trivialización de los alumnos. Informe Colciencias. Bogotá. Páginas 48- 53.</p> <p>R.H. DAILLACK (1991). Evaluación. Desarrollo de modelos. En Enciclopedia de la Educación. Barcelona: Vicens Vives-MEC.</p> <p>RAICHVARG, DANIEL(1994). La educación relativa al ambiente: Algunas dificultades para la puesta en marcha. Memorias Seminario Internacional. La Dimensión Ambiental y la Escuela. Santafé de Bogotá, Serie Documentos Especiales MEN: 2-28.</p> <p>Síntesis original del Humanismo y Fe Cristiana de Don Juan Bosco y Madre María Mazzarello, sintetizada en la frase "Buen Cristiano y Honesto Ciudadano"; o sea evangelizar educando y educar evangelizando, buscar el bien de la humanidad según las necesidades de los tiempos. http://fundaciondonbosco.org.pe/download/fdb/salesianidad/sistemaPreventivoPjorge.pdf</p> <p>ZABALZA, M.A. (1998). Los diarios de clase. Barcelona: PPU.</p> <p>Zuleta Araujo, Orlando. La pedagogía de la pregunta. Una contribución para el aprendizaje. Educación y Cultura", enero 2005. Bogotá.</p>
--	--

IDENTIFICACIÓN.	
Nombre del (los) docente (s)	Walter Dario Henao Lopera
Institución Educativa.	Instituto pedagógico claret
Área en la que se adscribe la experiencia.	Ciencias Naturales.
Correo electrónico.	walterhenao1745@ensa.edu.co
RESÚMEN.	
Título.	Influencia de las TIC en el aprendizaje significativo en el área de las ciencias naturales.
Texto del resumen.	la tecnología se ha convertido en elemento de apoyo para alcanzar cambios en el proceso de enseñanza- aprendizaje porque facilitan crear espacios híbridos de aprendizaje, brindando a los alumnos del INSTITUTO PEDAGÓGICO CLARET, la posibilidad de replantear las actividades tradicionales de aprendizaje, ampliándose y complementándose con nuevas actividades académicas en la básica primaria
Palabras claves.	Tecnologías de la información y la comunicación, Aprendizaje significativo, Ciencias naturales.
INTRODUCCIÓN.	
Descripción del problema.	Así mismo se quiere introducir de manera significativa estrategias que permitan utilizar las herramientas tecnologicas, donde contribuyan en los procesos de enseñanza - aprendizaje y que estimulen el desarrollo integral de los educandos y así lograr ambientes educativos más dinámicos e interactivos.
Marco de referencia.	<p>Las T.I.C en el proceso de enseñanza y aprendizaje</p> <p>Las tecnologías de información y comunicación (TIC) están transformando nuestra vida personal y educativa. Están accediendo a nuevas formas de conocimiento, relacionando conceptos que permiten establecer dinanismos de aprendizaje y patrones cognoscitivos. Están cambiando las formas de acceso al conocimiento y de aprendizaje, los modos de comunicación y la manera de relacionarnos, a tal punto que la generación, procesamiento y transmisión de información se está convirtiendo en factor de poder y productividad en la "sociedad informacional" (Castells, 1997)</p> <p>Las teorías actuales del aprendizaje destacan la naturaleza activa del mismo, subrayan como cualidades centrales la abstracción y la transferencia, que sólo son posibles cuando el alumno aplica sus conocimientos a una actividad plena de sentido y en contextos variados que permitan la generalización.</p>

	<p>La visión constructivista del aprendizaje sostiene que la finalidad de la educación es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. En consecuencia, los procesos de formación deben promover tanto la socialización como la individualización que permita a los estudiantes construir una identidad personal en el marco de un contexto social y cultural determinado.</p> <p>El aprendizaje significativo está dentro de la psicología constructivista. Según David Ausubel (su máximo representante) este es un tipo de aprendizaje en el que el aprendiz asocia, reajusta y reconstruye informaciones que ya poseía, o lo que es lo mismo: las ideas previas condicionan las nuevas que está asimilando.</p>
Pregunta de investigación y objetivo general.	<p>¿Cómo las tecnologías de la comunicación y la información TIC , influyen de manera significativa en la enseñanza de las ciencias naturales, de los estudiantes del grado quinto del Instituto Pedagógico Claret?</p> <p>Objetivo general.</p> <p>Analizar la influencia del uso adecuado de las tecnologías de la comunicación y la información TIC, en la enseñanza de las ciencias naturales y el aprendizaje en los estudiantes del grado quinto del Instituto Pedagógico Claret.</p>
METODOLOGÍA.	
¿Cómo se ejecutó la experiencia?	<p>En este proyecto investigativo se utilizaron recursos educativos digitales interactivos, donde los resultados obtenidos mediante esta estrategia fueron de manera positiva, los estudiantes al momento de realizar estas actividades se sintieron en su zona de confort, tuvieron un disfrute en cada una de ellas. Una de las cosas que más les llamó la atención fue la tabla de puntuación, ya que cada uno sabía cómo era su puntaje eso los motiva a seguir participando en las actividades para alcanzar o superar a sus compañeros. Gracias a estas estrategias se pudo promover en los niños y niñas un aprendizaje significativo con una formación integral y trabajo cooperativo.</p>
Resultados.	<p>Con respecto a los resultados, se puede observar que la propuesta planteada en este proyecto investigativo tuvo un impacto con resultados positivos con la muestra escogida al inicio de este trabajo investigativo.</p> <p>Además, hay que mencionar que las actividades que se realizaron fueron orientadas en las tres variables principales del proyecto investigativo como son: Gamificación, Estrategias pedagógicas, Aprendizaje de conocimientos en ciencias naturales.</p>
CONCLUSIONES.	
Conclusiones de la experiencia.	<p>La finalidad de este proyecto de investigación a lo largo de este proceso, fue darle respuesta a la pregunta problema que se planteó y por la cual surgió esta investigación. Es por esto que se debe tener en cuenta el objetivo general, el cual busca que, a través de las herramientas pedagógicas donde se fortalezcan y afiancen el uso de herramientas tecnológicas en el grado quinto B.</p>

	<p>Por este motivo se crearon 10 estrategias pedagógicas utilizando algunos recursos educativos digitales para que los estudiantes fueran los protagonistas principales. De manera que en el momento de aplicar estas estrategias pedagógicas se pudo llegar a la conclusión que las herramientas tecnológicas son una estrategia innovadora al momento de enseñar, porque utiliza varios elementos o recursos divertidos para motivar a los estudiantes en el momento de aprender. Las herramientas tecnológicas son por sí mismas innovadoras donde abarcan varios aspectos positivos en el aula de clase como es el trabajo en equipo, la cooperación, la creatividad, la resolución de problemas, entre otros.</p>
<p>Referencias.</p>	<p>Arana Palomino – UNAC VIRTUAL Medellín. Educación colombiana: una mirada actual https://www.rutanmedellin.org/images/programas/plan_cti/Documentos/Plan-de-C-Ti-de-educación colombiana: una mirada actual</p> <p>Dr. Leonardo Pineda S. (Ph.D) Director de la línea de investigación en cambio tecnológico e innovación estratégica Facultad de Administración, Universidad del Rosario. Proyecto corporación ruta N Medellín plan estratégico de ciencia, tecnología e innovación de Medellín 2011-2021</p> <p>Elías Said Hung. Mexico. Ciudad de Mexico Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia. Pa 22 https://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/62544/TESIS%20FINAL-split-merge.pdf?sequence=3&isAllowed=y</p> <p>Abril y Acosta, aplicación de las tic como herramienta didáctica para la enseñanza - aprendizaje de la técnica básica del balonmano con los niños del grado quinto del colegio nydia quintero de turbay i.e.d. año 2015 https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8310/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf</p> <p>Escontrela y stpojanovic, La integración de las TIC en la educación: Apuntes para un modelo pedagógico pertinente. 2004 caracas venezuela http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000300006</p> <p>Aprendizaje https://www.aprendizaje.wiki/aprendizaje-significativo.htm</p> <p>Moncada, Garzon 1983, TEORÍA DEL APRENDIZJE SIGNIFICATIVO https://d1wqtxtslxzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1668050025&Signature=Pw1r2-hPFJPkEUy0J7I5mrdQyzILV3L5T4HCaGVebR8egB5X29R~Lx6zsmM2nh5EW75KOoFrVwkaKJtAB6rMadaqXX-zRGWLJ~6yvKfi1dat2gfbUJNCZcwxAg~8KLal2AwYOXPqXZY1S~cI~o8vvsow8GdRa9V1C6RCjER1sbuNvXC2ubo1VG0dXvIWodEEEw5qoJqCVR4J7mMCi0wPvqihTJ8bKlvw9d3xGtNvcfa5N7APBYBOyR4VWDOpV21fjssIHAcCCu2YN0o69mVdHk-xorOAXTFAWbCOcZq67Z3tIwSLX1~3RcFw5mPrZVS70obN~kfb2KMMP211b9~J-A_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA</p>

IDENTIFICACIÓN.	
Nombre del (los) docente (s)	Sandra Bibiana Lopez Cardona. Karen David y Diana Echavarría
Institución Educativa.	I.E. Madre María Mazzarello.
Área en la que se adscribe la experiencia.	Inglés/ Humanidades.
Correo electrónico.	sandra.lopez@iemmazzarello.edu.co diana.echavarría@iemmazzarello.edu.co
RESÚMEN.	
Título.	4. "English Day: Implementación y Beneficios"
Texto del resumen.	<p>La enseñanza del inglés en instituciones educativas públicas presenta retos no solo en términos metodológicos, sino también en posibilidades de uso real del idioma. La participación de los estudiantes en el aula de clase a veces es escasa, en algunas ocasiones por la cantidad de estudiantes en los grupos, en otras por la falta de espacios para practicar el idioma en clase.</p> <p>Teniendo en cuenta la propuesta pedagógica de la I.E. Madre Maria Mazzarello basada en la pregunta como eje dinamizador del conocimiento, que promueve el uso de métodos y técnicas que propicien una metodología constructivista y participativa, las docentes de inglés proponen realizar una estrategia denominada el "English Day". Esta actividad se realiza desde el inicio del año asignando a cada grupo un tema para que planeen y organicen su presentación. Se realiza además una eliminatoria de spelling (deletreo), actividad que aumenta el interés y permite la práctica de la pronunciación. El English Day propone la participación de todas las estudiantes desde el grado transición hasta el grado undécimo para que en subgrupos experimenten el trabajo en equipo, la indagación, conceptualización temática, expresen su creatividad, se aumente la adquisición de vocabulario y por supuesto se use el idioma extranjero.</p>
Palabras claves.	Implementación, inglés, beneficios, metodología
INTRODUCCIÓN.	
Descripción del problema.	La enseñanza del inglés en instituciones educativas públicas presenta retos no solo en términos metodológicos, sino también en posibilidades de uso del idioma. La participación de los estudiantes en el aula de clase a veces es escasa, en algunas ocasiones por la cantidad de estudiantes en los grupos, en otras por la falta de espacios para practicar el idioma en clase.
Marco de referencia.	Las metodologías activas permiten que el estudiante sea el centro del aprendizaje y que la interdisciplinariedad se manifieste en las diferentes actividades. Tal y

	<p>como lo plantean Bravo y Viguera (2021) “las metodologías activas sirven para revertir el desinterés de los estudiantes ante el proceso de enseñanza aprendizaje, porque se genera curiosidad, motivación, investigación y facilidad para experimentar dentro y fuera de la escuela</p> <p>Una estrategia que se promueve durante la planeación y realización del English Day es el trabajo grupal, esta estrategia es efectiva para motivar a los estudiantes, alentar el aprendizaje activo y desarrollar habilidades lingüísticas y comunicacionales. (Agnes Orosz, Diego Ortega, Mirdelio Monzón & Fernanda Sarango, 2018).</p>
<p>Pregunta de investigación y objetivo general.</p>	<p>¿Cómo se ha implementado el English Day en la I.E. Madre María Mazzarello y cuáles son los beneficios percibidos por las estudiantes, docentes y organizadores en términos de desarrollo de habilidades en inglés y promoción del aprendizaje del idioma?</p> <p>Objetivo General: Describir la implementación del English Day en la I.E. Madre María Mazzarello, los métodos utilizados para fomentar la participación de estudiantes y docentes, identificando posibles beneficios percibidos por los participantes en términos de desarrollo de habilidades comunicativas en inglés y promoción del aprendizaje del idioma.</p>
<p>METODOLOGÍA.</p>	
<p>¿Cómo se ejecutó la experiencia?</p>	<p>La experiencia empezó a ser ejecutada desde el año 2019 y se retomó en el año 2022. Se inicia la planeación desde el primer periodo académico con la práctica de spelling en todos los grados de 6° a 11°. Durante el segundo periodo se inició con asignarle a cada grupo una celebración de un país de habla inglesa. De forma individual se empezó con la indagación y la búsqueda de información que permitiera que cada estudiante conociera un poco acerca de la celebración asignada. Posteriormente en cada grupo se asignaron diferentes roles en la preparación del English day, algunas estudiantes fueron las presentadoras del evento, otras se encargaron del vocabulario de la celebración, otras estudiantes de la decoración relacionada con la celebración asignada, otras fueron las encargadas de los distintivos de cada grupo, la actividad lúdica y de los recordatorios. De forma grupal cada grupo se encargaba de resumir la información mediante una serie de preguntas que permitieran que las presentadoras tuvieran suficiente información recolectada por todo el grupo para realizar el respectivo guion. Durante el evento, se realizó un acto central que permitió a las estudiantes disfrutar de la competencia de spelling, del canto en Inglés, de las diferencias del Inglés Británico y Americano. Adicionalmente se realizó la rotación de cada grupo por las diferentes bases que correspondían a las celebraciones de países de habla inglesa. En cada celebración los grupos tenían la posibilidad de acercarse al idioma por medio de diferentes presentaciones, en las cuales las estudiantes contaban todo lo relacionado con la celebración asignada, disfrutaron de un espacio ambientado de acuerdo a la celebración, realizaban la actividad lúdica y recopilaban información para responder preguntas de las diferentes celebraciones y realizar actividades posteriores, tales como el pictionary, reportaje del evento por medio de un video y posters virtuales con la celebración que más les haya llamado la atención. Se contó además con una guía para responder 15 preguntas acerca de las actividades realizadas y los grados noveno, décimo y undécimo</p>

	presentaron un reporte después del evento (10°: noticiero, 9°: afiche, folleto o plegable y 11°: infográfico interactivo)
Resultados.	Se logró que las estudiantes adquirieran un nuevo conocimiento por medio del idioma Inglés. En su gran mayoría, las estudiantes se apropiaron de dicha experiencia y cumplieron con responsabilidad las tareas asignadas. Se adquirió vocabulario, se logró la práctica oral y la comprensión de las diferentes temáticas. Las estudiantes lograron identificar algún elemento característico y significativo de cada experiencia por medio del idioma y de su ambientación visual. La actividad permitió que las estudiantes desde primaria hasta el grado 11 con sus diferencias de edad y de nivel académico, aportaran desde sus capacidades a la apropiación de las diferentes temáticas trabajadas.
CONCLUSIONES.	
Conclusiones de la experiencia.	<p>El English Day es una actividad que permite promover el uso del idioma inglés, donde las estudiantes se apropian de diferentes actividades, todas enfocadas en la adquisición del idioma.</p> <p>Se logró que todos los grupos trabajen enfocados desde el primer periodo en la práctica del spelling, todo con el fin de promover dicha práctica y prepararse para la competencia.</p> <p>El English Day es una actividad que promueve primordialmente el trabajo en equipo, la responsabilidad, la autonomía, la creatividad, la valoración y el respeto del trabajo realizado por sus compañeras.</p>
Referencias.	<p>Bravo, & Viguera. 2021. Metodologías Activas en el proceso de enseñanza–aprendizaje del idioma inglés en Bachillerato. Polo del Conocimiento, 6(2), 464-482.</p> <p>Orosz, Ortega, Monzón & Sarango. El Aprendizaje Activo para las Clases de Inglés como Lengua Extranjera. 2018. Cuaderno de Política Educativa 3. ISSN 2588-0632</p>

IDENTIFICACIÓN.	
Nombre del (los) docente (s)	Jorge Alberto Castaño Monsalve
Institución Educativa.	I.E. Madre María Mazzarello.
Área en la que se adscribe la	Ciencias sociales.

experiencia.	
Correo electrónico.	jorge.castano@iemmazzarello.edu.co
RESÚMEN.	
Título.	Importancia de la formación en cultura política y económica e incidencia del buen manejo macroeconómico del Banco de la República de Colombia, en sus cien años de existencia.
Texto del resumen.	<p>REFLEXIÓN DE ENTRADA, CON BASE EN HECHOS QUE SON DETERMINANTES PARA QUE UN PAÍS COMO COLOMBIA SEA VIABLE, DEJANDO DE LADO FANTASÍAS Y MANIPULACIONES, A TRAVÉS DE DISCURSOS PROMETEDORES QUE NO CONDUCEN A NADA Y QUE LLEVAN SIEMPRE AL RETROCESO. HAY QUE PENSAR PRAGMÁTICAMENTE...</p> <p>Si los colombianos o la mayoría de sus habitantes tuviesen cultura política y educación financiera, el país avanzaría porque los ciudadanos estuviesen aplicando lo que hay legislado en la Constitución Política de 1991 y en los demás códigos, normas y leyes complementarias y serían exigentes en el cumplimiento de las mismas, condición sine qua non para que el país sea viable. El sólo cumplimiento del marco legal, obligaría a tener un sistema de justicia que funcionase al ciento por ciento.</p> <p>Para que haya una economía estable y con proyección, es imperativo favorecer el crecimiento económico, tomando las decisiones macroeconómicas correctas, donde las tasas de interés deberían estar bajas, para activar la inversión y con ello dinamizar todo el ciclo productivo, con inflación baja para favorecer el poder adquisitivo.</p> <p>Un país culto políticamente, debería poner a funcionar los mecanismos de participación ciudadana y respaldarse en los Órganos de control del Estado colombiano. Además debería ser muy exigente en el cumplimiento de los Derechos Humanos (DDHH) y castigar fuertemente su vulneración.</p> <p>Una sociedad equitativa e incluyente sólo es posible en el contexto del sistema democrático, que posiciona la libertad responsable y defiende el libre ejercicio de los partidos políticos (Pluralismo político), defiende la propiedad privada, estimula el desarrollo de iniciativas económicas para la generación de empleo, todo ello en el contexto de una economía de mercado, valora el desarrollo de la inteligencia y de las muchas iniciativas para responder a una sociedad exigente, marcada por el desarrollo de la ciencia y de la tecnología y con un compromiso inaplazable, con la buena administración de los recursos naturales, favoreciendo la recuperación de los ecosistemas para evitar la catástrofe ambiental.</p> <p>En estos primeros cien años de existencia (1923 - 2023), el Banco de la República de Colombia, ha jugado un papel protagónico con un excelente manejo macroeconómico, donde la Política monetaria se ha convertido en un referente y modelo a seguir, asegurando que Colombia sea un país con una economía sana y con una proyección positiva en toda la región.</p> <p>Con cultura política y económica, se favorecería la existencia de una sociedad más competitiva, con un compromiso ético y moral en su interacción, donde se elegirían a los mejores gobernantes y a todo quien ocupase cargos públicos,</p>

	<p>siempre pensando en el bienestar de todas las personas, aspirando a servirle al país sin intereses personales y de poder. También se evitaría el riesgo del populismo, con una incidencia nefasta e los países donde se ha implantado. hay que pensar que en un país como Colombia, absolutamente todas las personas son muy importantes, con aportes muy valiosos desde sus iniciativas y condiciones personales, a la que debe favorecerse la consecución y alcance de las metas de crecimiento personal y social, que se hayan trazado.</p>
Palabras claves.	Estabilidad macroeconómica, cultura política, educación financiera, defensa de la democracia y la libertad responsable.
INTRODUCCIÓN.	
Descripción del problema.	Colombia puede ser un mejor país si tiene cultura política y educación financiera.
Marco de referencia.	La violencia política y las Guerras Civiles a través de la historia de Colombia, han frenado el fortalecimiento y consolidación del proyecto de país y del Estado nacional colombiano.
Pregunta de investigación y objetivo general.	<p>¿Qué hay que hacer para que Colombia sea un mejor país?</p> <p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Contextualizar hechos relevantes de la vida social, económica y política de Colombia, buscando alternativas de solución, para el avance y posicionamiento de la Sociedad Civil.</p>
METODOLOGÍA.	
¿Cómo se ejecutó la experiencia?	Algo que se ha hecho positivamente dentro del aula de clase, con el buen manejo del lenguaje y el desarrollo de la capacidad expresiva de las estudiantes. Todo ello ha de llevar a la mejoría permanente en la práctica de la cultura política, la educación financiera y las competencias ciudadanas.
Resultados.	Positivos en el largo plazo. Las estudiantes son conscientes de su importancia y puesta en práctica en forma efectiva, en el ejercicio de una ciudadanía activa que construye y proyecta hacia el futuro.
CONCLUSIONES.	
Conclusiones de la experiencia.	<ul style="list-style-type: none"> - La práctica docente como tal, ya es una experiencia valiosa, que confirma en los textos escritos lo que mucho se ha dicho acerca de la importancia de las leyes y de las normas éticas y morales, para un desempeño óptimo en la vida comunitaria, respetando los derechos de los demás y posicionando una interacción positiva en el ejercicio de la cultura ciudadana. - Dice el aforismo, que "Cada país tiene el gobernante que se merece". Por lo anterior hay que mejorar muchísimo en cultura política y económica,

	<p>para tener más y mejores gobernantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La política monetaria de un país y su buena aplicación, es determinante para el crecimiento, la estabilidad económica y el posicionamiento de la calidad de vida de sus habitantes. - El Banco de la República de Colombia, ha sido emisor y escudo de la Política monetaria, con un desempeño decoroso en sus cien años de existencia. - Es necesario para Colombia evitar el fantasma de los regímenes populistas, dictatoriales y autócratas, porque son sinónimo de atraso, retroceso y pobreza.
Referencias.	<p>Aristóteles. La Política. 1988. Editorial Gredos S.A.</p> <p>-Bermúdez, C. 2010. Revista digital de historia y arqueología desde el Caribe. Universidad del Norte.</p> <p>-Caballero, C. 2007. Memorias incompletas. Crónica sobre el despertar del Siglo XXI en Colombia. Grupo Editorial Norma.</p> <p>-Cámara de Comercio de Medellín para Antioquia. 2023. 100 empresarios: Lorenzo Jaramillo Londoño. Obtenido de: https://www.camaramedellin.com.co/cultura-camara/100-empresarios/lorenzo-jaramillo-londono</p> <p>-Escuela Superior de Administración Pública. 1991. Constitución Política de Colombia de 1991.</p> <p>-Farfán, O. 1993. Moneda y Banca. Mc GRAW-HILL INTERAMERICANA, S.A.</p> <p>-Franklin, B. Frases célebres. Obtenido de: https://proverbia.net/autor/frases-de-benjamin-franklin</p> <p>-Hernández, A. 2001. La Moneda en Colombia. Villegas editores.</p> <p>-Le Roy Miller, R. / Meiners, R. 1993. Microeconomía. Mc GRAW – HILL.</p> <p>-Le Roy Miller, R. / Pulsinelli, R. 1993. Moneda y Banca. Mc GRAW – HILL.</p> <p>-Méndez S. 1999. Fundamentos de Economía. Mc GRAW-HILL.</p> <p>-Pérez Enrri, D. 2015. Economía. Ediciones Macchi.</p> <p>-Página del Banco de la República de Colombia. 2023. URL: https://www.banrep.gov.co/es</p> <p>-Rache de Camargo, B. L. 2010. Moneda y Banca. Editorial del Politécnico Grancolombiano.</p> <p>-Salvatore, D. 1996. Microeconomía. Mc GRAW – HILL.</p> <p>-Samuelson, P. / Nordhaus, W. 1988. Economía. Mc GRAW – HILL.</p> <p>-Sierra, J. 2004. Cincuenta protagonistas de la economía colombiana. Universidad Jorge Tadeo Lozano</p>

IDENTIFICACIÓN.	
Nombre del (los) docente (s)	Jaime Mauricio Castaño González
Institución Educativa.	I.E. Madre María Mazzarello.

Área en la que se adscribe la experiencia.	Otra.
Correo electrónico.	jaimecastanog@iemmazarello.edu.co
RESÚMEN.	
Título.	El afluir de la gamificación en la propuesta pedagógica de la institución educativa Madre María Mazzarello
Texto del resumen.	La amplia posibilidad que brinda nuestra propuesta pedagógica a la gamificación como técnica ,trasladando la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, además facilitar la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en las estudiantes.
Palabras claves.	Motivación, interiorización, valoración, diversión, aprendizaje significativo.
INTRODUCCIÓN.	
Descripción del problema.	En el grado segundo B de la institución educativa Madre María Mazzarello las niñas muestran falta de motivación y compromiso con algunas tareas en algunas áreas .
Marco de referencia.	Al implementar la gamificación en el aula, se promueve una mayor participación y colaboración entre los estudiantes, ya que están constantemente motivados por alcanzar metas, superar desafíos y obtener recompensas. A través del uso de juegos, puntos, niveles, insignias y líderes, se fomenta la competencia sana y el espíritu de superación, incentivando así el compromiso y la dedicación de los alumnos. No obstante, es importante destacar que la gamificación no debe ser utilizada como un fin en sí misma, sino como una herramienta complementaria al enfoque tradicional de enseñanza. Es fundamental encontrar un equilibrio entre actividades lúdicas y contenidos académicos, asegurando que los juegos y desafíos estén alineados con los objetivos educativos establecidos.
Pregunta de investigación y objetivo general.	¿De qué manera impacta la implementación de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de las estudiantes de 2B institución educativa Madre María Mazzarello. Analizar los efectos de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de las estudiantes, con el fin de determinar su potencial como estrategia educativa.
METODOLOGÍA.	
¿Cómo se ejecutó la experiencia?	La ejecución de la experiencia de gamificación se llevó a cabo a través de diversas etapas. En primer lugar, se seleccionó el grupo de estudiantes de 2B donde soy tutor. Luego, se diseñó una estructura de juego que incluía elementos

	<p>como desafíos, recompensas y personalización. Esta estructura se adaptó a los contenidos curriculares y objetivos educativos específicos de cada asignatura. Durante el proceso, se facilitó un ambiente de aprendizaje activo y colaborativo, donde las estudiantes tenían la posibilidad de participar en actividades lúdicas, resolver problemas y recibir retroalimentación constante.</p>
Resultados.	<p>Los resultados obtenidos del proyecto de gamificación fueron muy positivos. Las estudiantes mostraron un mayor nivel de participación y motivación en el proceso de aprendizaje. La incorporación de elementos de juego en las actividades educativas logró captar su interés y mantener su atención durante más tiempo. También se destacó el fomento de habilidades sociales y de colaboración entre los estudiantes. La gamificación promovió la interacción y el trabajo en equipo, ya que muchos desafíos requerían la participación conjunta para su resolución. En general, los resultados del proyecto de gamificación demostraron que esta metodología puede ser altamente efectiva para mejorar la motivación, el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades transversales en las estudiantes del grado 2B de la institución educativa Madre María Mazzarello.</p>
CONCLUSIONES.	
Conclusiones de la experiencia.	<p>En resumen, el proyecto de gamificación ha sido exitoso en múltiples aspectos. Ha logrado aumentar la motivación, el rendimiento académico y las habilidades transversales de las estudiantes, al mismo tiempo que fomentó la interacción, el trabajo en equipo y la autonomía. Estos resultados respaldan la eficacia de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora y prometedora.</p>
Referencias.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. (2013). Gamificación en educación: un estudio de caso. <i>Revista de investigación en educación</i>, 11(2), 151-165. 2. Lázaro, D. F., & Pérez, R. G. (2015). La gamificación como estrategia de motivación y aprendizaje en el aula de matemáticas. <i>Revista de Estilos de Aprendizaje</i>, 8(15), 115-130. 3. Pifarré, M., & González, X. (2014). Gamificación en la educación: nuevas formas de aprender y enseñar con tecnología. <i>EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa</i>, (49), 1-16.