

Cartilla Educativa Orientadora para aprender



*Institución Educativa Municipal
La Caldera
Junio de 2020*

Presentación

La lectura de la realidad circundante y las transiciones que afronta el sistema educativo, en medio de la emergencia sanitaria, por la presencia del virus COVID - 19, presente en las distintas latitudes del planeta tierra, convocan al talento humano de la Institución Educativa Municipal La Caldera, al desarrollo de su capacidad crítica y reflexiva, con el fin de pensar en un currículo emergente, que aporte a la construcción de una sociedad consecuente con la vida.

La Pandemia ha propiciado el reconocimiento de las potencialidades que poseen los habitantes del corregimiento de La Caldera, caracterizadas como familias emprendedoras, que a través de grandes esfuerzos, consiguen su sustento diario; resaltamos su capacidad para establecer relaciones e interacciones de tejido social que fortalecen su identidad cultural.

La Pandemia, también ha develado las desigualdades sociales existentes, las mismas que las familias Calderenses viven en su cotidianidad y que según sus manifestaciones, se han convertido en el principal obstáculo para realizar el proceso de aprendizaje en casa.

La IEM La Caldera, después de identificar el contexto real de sus estudiantes y sus familias, como también, las limitaciones que ellos expresan para el desarrollo del nuevo modelo de aprendizaje propuesto por las autoridades educativas, detecta la gran preocupación de la población, originada por las dificultades en la posesión y manejo de dispositivos digitales, la carencia de conectividad, la inexistencia de medios masivos de comunicación, propios para el aprendizaje remoto, aspectos y situaciones que no permiten satisfacer sus necesidades del modelo educativo en casa.

Por lo tanto, la IEM La Caldera asume un gran reto, el de proponer un currículo emergente, interdisciplinar, holístico, centrado en la investigación de las problemáticas actuales que viven los estudiantes y sus familias, con el propósito de abrir y dinamizar espacios de participación de la comunidad educativa, de manera eficaz y oportuna frente a la coyuntura y a las características socioeconómicas de las familias Calderenses, que además son similares a otros contextos del sector rural.

Para alcanzar este propósito, la principal riqueza es la disponibilidad del personal directivo, docente y administrativo, quienes movilizan su pensamiento en las múltiples reuniones virtuales que se han desarrollado y, que son el escenario propicio para concretar planes de trabajo con opciones didácticas, centradas en una visión interdisciplinar, que logra concretar objetivos, contenidos, métodos, medios y formas de evaluación que favorezcan a los estudiantes y que garanticen su derecho a la educación, con la consigna de que ***“vamos a volver a estar juntos, pero por ahora, es tiempo de cuidarte y permanecer en casa”***

En consecuencia, con la tendencia educativa propuesta y con el aporte de los conocimientos adquiridos a través de la formación continua docente, se asume con profesionalismo y voluntad, la decisión de priorizar la oportunidad en medio de la crisis. Así, surge la idea de diseñar esta cartilla educativa orientadora, que será distribuida a todas las familias, para el desarrollo de competencias propias del siglo XXI y, que a través de estrategias metodológicas adaptadas, de referentes tomados de programas liderados por la Fundación



Terpel y el Programa Todos a Aprender, propone lineamientos y requerimientos para el diseño de talleres de aprendizaje para los estudiantes, desde preescolar hasta grado once.

La cartilla, esta estructurada en cuatro etapas, denominadas: *Percibir, Idear, Elaborar y Compartir* (PIEC). En cada etapa, se proponen las competencias a desarrollar, llamadas: “Competencias del Siglo XXI”. Para el desarrollo de cada etapa, se plantean retos que se encuentran diseñados con su respectivo objetivo, áreas de aprendizaje que dialogan para apoyar el desarrollo de actividades.

A través de esta estrategia se espera que los estudiantes y sus familias, disfruten el aprendizaje en casa; porque más allá, de acceder al conocimiento a través de contenidos fraccionados y alejados de su contexto, se abren posibilidades de acercamiento a sus interrogantes cotidianos y a la construcción de pensamiento, capaz de resolver en su esencia, las necesidades que la vida pone en el día a día de la población estudiantil.

Se considera, que esta experiencia única en nuestras vidas, vale la pena aprovecharla, en pro de construir una escuela diferente, que los recuerdos de nuestros estudiantes, sobre esta situación de pandemia y los aprendizajes adquiridos, marquen sus vidas porque el sistema educativo centró el interés en lo vital e importante para sus vidas.

Las competencias comunicativas, socioemocionales y de pensamiento lógico matemático, son la plataforma de desarrollo, para avanzar en esta época de pandemia y, posiblemente de pospandemia, tiempo y espacio en el que se abren nuevas formas de adquirir el conocimiento.

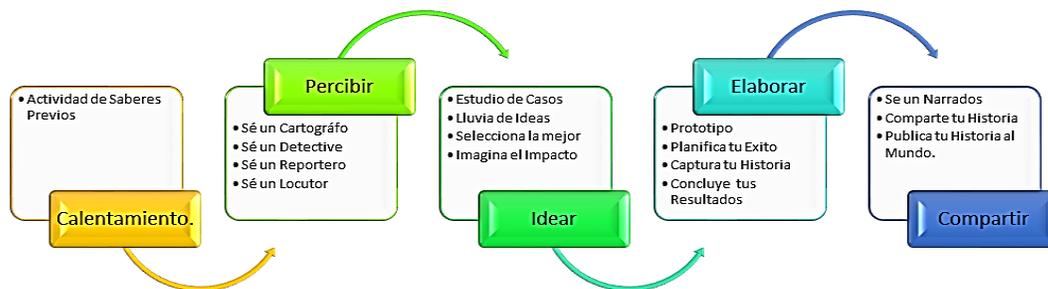
Por lo pronto, y mientras dure el aprendizaje en casa, se asuman a las familias desde sus realidades, a través de la escucha de sus necesidades y la mirada de nuestros estudiantes desde sus potencialidades, más que desde sus carencias; este es el objetivo que fundamenta la transformación de las prácticas escolares y que hoy compartimos con ustedes, con la seguridad que estamos avanzando hacia una mejor educación.

Desarrollo de Competencias en 4 Etapas

El diseño de la cartilla interdisciplinar, ha desmitificado el proceso de pensamiento de diseño en 4 etapas: **Percibir, Idear, Elaborar, Compartir** (PIEC). Estas etapas te van a permitir el empoderamiento, para hacer una diferencia en tu entorno y también te va a proporcionar, un método estructurado para desarrollar las competencias del siglo XXI.

Percibir	Idear	Elaborar	Compartir
Qué es lo que más le molesta, y que transforma su impotencia en empoderamiento	Formas de llevar la situación actual a un estado preferido para uno mismo y para los demás.	Lo que se necesita para lograr un cambio con valor y determinación.	Mi historia para inspirar a otros a hacer el cambio.
COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI	COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI	COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI	COMPETENCIAS DEL SIGLO XXI
Autoconocimiento, Autoconfianza, Comunicación Efectiva, Toma de Decisiones, Pensamiento Crítico, Relaciones Interpersonales, Empatía, Gestión de las Emociones.	Comunicación Efectiva, Toma de Decisiones, Pensamiento Crítico, Colaboración, Pensamiento Creativo, Ética.	Comunicación Efectiva, solución de problemas, Efectiva, Toma de Decisiones, Pensamiento Crítico, Gestión de Tiempo, Gestión de Talento Humano, Pensamiento Creativo.	Toma de Decisiones, Comunicación Efectiva, Alfabetización, Presentación de la Información, Pensamiento Crítico, Solución de Problemas

Estructura de la Guía



Reto No 1. Calentamiento

Objetivo de la Actividad

Esta sesión está diseñada para que realices un ejercicio muy rápido que te lleva a través de las cuatro etapas del proceso metodológico que se realiza en la Cartilla.

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan y te aportan para el desarrollo de la actividad son: artística, ciencias naturales, ética, matemáticas, lenguaje, inglés, ciencias sociales, informática y educación física.

Calentamiento. Dibuja un maletín útil para cualquier integrante de tu familia que contenga lo necesario para enfrentarse al Coronavirus COVID - 19



Etapa 1. Percibir

INFORMACIÓN GENERAL

1. ¿Qué es un virus?
2. ¿Qué tanto sabes del coronavirus?
3. ¿Junto con tus familiares y amigos, sin salir de casa, puedes utilizar la biblioteca comunitaria, si te es posible puedes consultar la información en internet y/o con lo que conocen tus familiares, para profundizar en el tema del Covid - 19?

INFORMACIÓN DE DISEÑO

1. ¿De qué material sería tu maletín?
2. ¿Cuántos bolsillos o compartimentos tienen el diseño de tu maletín?
3. ¿A qué figura geométrica se asemeja tu maletín y cuál sería su perímetro?
4. ¿Qué elementos tecnológicos posee tu diseño de maletín?
5. ¿Qué elementos para el cuidado físico tiene tu maletín ?

INFORMACIÓN SOCIAL Y BIOSEGURIDAD

1. ¿Qué documentación debe llevar la persona que sale de casa con tu maletín, en esta cuarentena?
2. ¿Qué sanciones puede imponerse a las personas, en esta cuarentena y por qué?
3. ¿Qué Cuidados debe tener la persona que porta tu maletín para no contaminarse con el Virus?

Responde cada uno de los interrogantes, anteriormente propuestos para tener claridad en el tema y poder elaborar el mejor maletín del mundo para evitar el coronavirus.



Etapas 2 y 3. Idear y Elaborar

Rediseña tu maletín para cualquier integrante de tu familia para enfrentarse al Coronavirus, con base en la información recolectada.



Etapa 4. Compartir

Comparte tu nuevo diseño con tus compañeros a través de las redes sociales, si te es posible y con los integrantes de tu familia, obtén más información para mejorar tu diseño.

Concluye lo que aprendiste

Escribe lo que aprendiste del tema y cual sería tu compromiso y recomendación para los demás.

¡Buen trabajo, realizaste el calentamiento, es decir la ejercitación de lo que desarrolla cada etapa; Ahora, vamos a iniciar con el paso a paso, de cada etapa.



A través de la etapa **PERCIBIR**, tu podrás realizar una serie de actividades que te van a permitir acercarte al conocimiento de manera divertida.

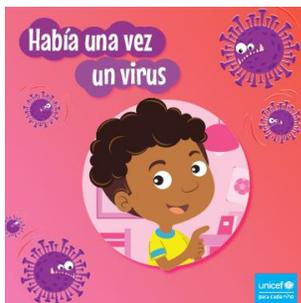
Las personas necesitan de tu ayuda para afrontar esta situación que aqueja a todo el mundo, para ello es necesario plantear diferentes soluciones que aporten a la mitigación del Covid - 19.

- Esta etapa consiste en la observación, discusión y análisis de situaciones cercanas a nuestro contexto.
- Convertirse en un apasionado de una situación o problema proporciona una puerta de entrada a estar comprometido con su solución y crear un cambio.
- Se motiva a los estudiantes a que observen y estén abiertos al mundo que les rodea.
- Los estudiantes aprenden cómo ser empáticos con las personas, lugares, cosas involucradas en las situaciones particulares que ellos están abordando.
- Los estudiantes evalúan qué les molesta de la situación y por qué. ¿Qué parte del problema es más preocupante? ¿Por qué es importante ayudar a solucionarlo? ¿Qué relación tienen con el tema?
- A través de la etapa sienten los estudiantes cambian, comprometiéndose un poco más con el tema que van a tratar y diseñando una solución para hacer frente al problema.

Competencias del Siglo XXI

Las competencias que se desarrollan en este espacio son: Autoconocimiento, Comunicación Efectiva, Toma de Decisiones, Pensamiento Crítico, Relaciones Interpersonales, Empatía, Gestión de las Emociones, Observar, Escuchar e Improvisar.

PERCIBIR. El primer paso para crear una solución ante el coronavirus es tratar de comprender cómo se sienten las personas. Vamos a explorar alguna información relacionada con el tema.



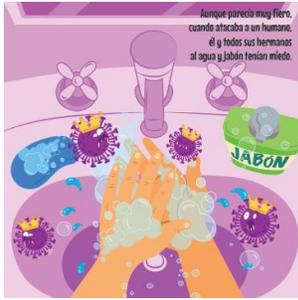
Había una vez un virus grande, feo y contagioso que nos puso de cabeza porque era muy peligroso.

Como llevaba corona se creía que era un rey. Pero no sabía que las personas podrían luchar contra él.



Los sabios lo analizaron al derecho y al revés, y pudieron descubrir su punto débil también.





Aunque parecía muy fiero, cuando atacaba a un humano. El y todos sus hermanos al agua y jabón le tenían miedo.



Lavarse las manos con mucha frecuencia, es pensar y actuar con inteligencia.

Con agua y jabón podemos defender, al planeta entero del virus aquel.



Quedarnos en casa cuida de nosotros, y a los demás también.

Cuestionamientos

1. ¿Te has preguntado si en tu contexto llegará el coronavirus o simplemente no te importa?
2. ¿Qué problemas físicos y emocionales te ha ocasionado la cuarentena a causa del Covid - 19?
3. ¿Qué haces para cuidar de tu salud mental y física, y no estar expuesto al contagio del Coronavirus?

Reto No 2 - Etapa Percibir -Analiza Detenidamente

Objetivo de la Actividad

Esta sesión te permitirá hacer un ejercicio de sensibilización en relación con el tema del Covid - 19.

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de esta actividad son: artística, ciencias naturales, ética, matemáticas, lenguaje, inglés, ciencias sociales, informática y educación física.



1. ¿Qué cambios ha sufrido tu contexto a causa del Coronavirus?

2. ¿Cuáles son las, emociones, preocupaciones y malestares que se han generado en ti y tu grupo social por culpa del Covid - 19?

3. ¿Con base en todos los cambios que se han generado en la vida de las personas a causa del Coronavirus, que te gustaría proponer para dar solución a cualquiera de ellos en tu contexto?

4. ¿Teniendo en cuenta las emociones, preocupaciones y malestares generados por culpa del Covid - 19, que ideas te gustaría realizar para que la gente y tú no sigan teniendo esas emociones negativas?

Reto No 3. PERCIBIR - Sé un Cartógrafo

Objetivo de la Actividad

El objetivo de esta sesión es mirar el mundo con nuevos ojos y darse cuenta de aquello que pasa desapercibido, ante esta situación originada por el Covid - 19. La idea es que aprendas a ver tu mundo a través de múltiples filtros; viendo, oyendo, sintiendo y representándolo;

El propósito es que aprendas a identificar las oportunidades que hay a tu alrededor para el cambio, visualizando puntos críticos y situaciones posibles de cambio. Al hacer estas actividades, te volverás más conscientes y sensible con las personas y con el contexto que te rodea, recuerda que todos nos encontramos enfrentado una situación extraña y difícil.

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de esta actividad son: artística, ciencias naturales, ética, matemáticas, lenguaje, inglés, ciencias sociales, informática y educación física.

El primer paso para averiguar lo que deseas cambiar es mirar a tu alrededor y registrar lo que ves, para ello utiliza los siguientes poderes.

VER. Observa todo lo que tienes a tu alrededor y que se ha modificado por el Coronavirus.

OIR. Escucha las conversaciones y tú alrededor en relación con el tema del Covid - 19, el impacto que tienen esas palabras en las personas, sus reacciones.

SENTIR. Usa el poder de la atención para describir los sentimientos de las personas de tú alrededor y contexto en relación con la pandemia a causa del Coronavirus.

Estos son algunos ejemplos que los estudiantes de otras escuelas identificaron como sus puntos críticos y oportunidades de solución...

La comunidad no se cuida ante el Covid - 19

Los estudiantes dicen que no se aprende nada con clases virtuales

Los alumnos de grado once dicen que no se graduaran

La gente está triste y de mal genio por culpa de estar en cuarentena



Reto No 4. PERCIBIR - Sé un Detective

Objetivo de la Actividad

El objetivo de esta sesión es hacer una pausa para encontrar las causas que han originado todo tipo de sentimientos, acciones y malestares en la gente. Ten en cuenta que cada pista cuenta una historia y que ninguna pista es demasiado pequeña. Conseguir todas las pistas te ayudan a eliminar las suposiciones y finalmente identificar el verdadero reto.

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: artística, ciencias naturales, ética, matemáticas, lenguaje, inglés, ciencias sociales, informática y educación física.

Representa tú contexto, dibuja, describe, toma fotos para hacer un mapa de tu hogar, vereda o comunidad, añade títulos a cada uno de los lugares que dibujas. Escribe las cosas buenas y malas, sus sentimientos, acciones todo lo que puedas oír, ver y sentir a causa del Covid - 19



Debes **FIJARTE** muy bien en los comportamientos individuales y grupales de las personas.

Por ejemplo, los estudiantes de otras escuelas identificaron que su comunidad tiene las siguientes acciones.

Medio Ambiente.

Se encuentra desechos tóxicos como tapabocas, guantes en la vía, contaminando el medio ambiente.

Personas.

La gran mayoría de las personas tienen sentimientos de temor al contagio del Coronavirus.

Comportamientos.

Las personas ya no se comunican y no tienen expresiones afectivas como un saludo de mano, y mantienen la distancia.

Un buen Detective también escribe su hipótesis antes de ir al campo.

¿Para ti que es lo que está ocasionando en la gente el Covid - 19?

Reto No 5. PERCIBIR Sé un Reportero

Objetivo de la Actividad

Los estudiantes aprenderán que entrevistar es una competencia importante que les ayuda a romper suposiciones. También se darán cuenta que para obtener información relevante y detalles interesantes, tienen que escuchar con atención para comprender efectivamente la perspectiva del usuario.

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: artística, ciencias naturales, ética, matemáticas, lenguaje, inglés, ciencias sociales, informática y educación física.

Actividades de un Reportero

1. Consulta que es una encuesta.
2. Construye una encuesta que tenga 5 preguntas que tú quieras conocer de las personas de tu alrededor acerca del Coronavirus.
3. Aplícale la encuesta a todos los integrantes de tu familia y amigos, sin salir de casa.
4. Recoge los resultados y organízalos de tal manera que se puedan describir con facilidad.
5. Socializa tus resultados a todas las personas que encuestaste y en la comunidad que convives utilizando las redes sociales.
6. Pregúntale a tu profe de matemáticas, cómo puedes organizar una tabla para dar a conocer los resultados obtenidos.

Por ejemplo, los estudiantes de otras escuelas tuvieron los siguientes resultados a la pregunta

¿Has sentido miedo a contagiarte del Covid - 19?

10 personas respondieron SI.

5 personas respondieron NO

6 persona respondieron NO SE



Escribe las 5 preguntas que componen tu encuesta acerca del Coronavirus.
Describe los resultados obtenidos en tu trabajo como reportero.



Reto No 6. PERCIBIR - Sé un Locutor.

Objetivo de la Actividad

Compartir tus hallazgos mediante una comunicación asertiva, a través de la socialización de la información relevante y detalles interesantes, tienen que organizar tus datos con atención para comprender efectivamente la perspectiva del usuario

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan en la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, ingles e informática.

Actividades de un Locutor

1. Comparte tus conocimientos en el tema del Coronavirus mediante un texto corto.
2. Cual crees tú que han sido los cambios que se generaron en tu comunidad por culpa del Coronavirus
3. Cuáles son los comportamientos de las personas de tú alrededor en el tema del Covid - 19
4. Expresa mediante un Dibujo, cuales son los sentimientos que poseen las personas de tu comunidad con el tema del Coronavirus.
5. Cuáles fueron los resultados de la información recolectada mediante la encuesta que se realizó en el tema del Covid - 19.

¡Felicitaciones, lograste culminar con éxito la primera etapa - PERCIBIR!



ETAPA N 2 - IDEAR.

A través de esta etapa, y después de percibir los problemas, comportamientos y sentimientos que se originan a causa del Covid - 19, es el momento de generar ideas para solucionar, todo ese tipo de inconvenientes.

- Es necesario que reflexiones sobre una situación particular para determinar y definir el problema con tus propias palabras. ¿Por qué es importante este problema? ¿Quién o qué es perjudicado como resultado de este problema? ¿Piensas que tienes responsabilidad frente al problema seleccionado? Deseas contribuir en su solución?
- Los estudiantes reflexionan sobre el problema y hacen una lluvia de ideas de las posibles soluciones para enfrentarlo, proporcionando una posible dirección para su proyecto. ¿Cómo puede su trabajo tener el mayor impacto positivo? ¿Quién y qué se debe tener en cuenta al pensar en una solución?
- Los estudiantes trabajan a través de diversos ejercicios para ampliar sus puntos de vista acerca de las posibles soluciones.
- Los estudiantes se sienten empoderados y animados por la situación y empiezan a darse cuenta que sus acciones pueden tener un impacto de largo alcance.

Competencias del Siglo XXI

Las competencias que se desarrollan en este espacio son: Autoconocimiento, Comunicación Efectiva, Toma de Decisiones, Pensamiento Crítico, Relaciones Interpersonales, Empatía, Gestión de las Emociones, Observar, Escuchar e Improvisar.

IDEAR. El segundo paso es imaginar soluciones a problemas que te molestan causados por el Covid - 19.

Descubre el Poder de Tú Imaginación.



Describe la Palabra
CORONAVIRUS, con las
palabras, dibujos o
imágenes que tú quieras

Describe la Palabra
SOCIEDAD, con las
palabras, dibujos o
imágenes que tú quieras

Ahora junta las dos palabras y dibuja o construye algo que te
gustaría.

RETO No 7. IDEAR Imagina Diferentes Casos

Objetivo de la Actividad

Aprender a formular el problema para tener mayor probabilidad de generar el impacto deseado. Es decir, generar un cambio y no dejar todo al azar.

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, inglés e informática.

Acabamos de ver que la creatividad es muy importante para estimular nuestra imaginación, ahora usemos nuestra creatividad para volver a imaginar situaciones de la vida real y hacerlas mejor a pesar de tener que convivir con el Coronavirus.

Escenario Actual: no podemos salir a jugar y realizar actividades físicas en grupo.

Escenario Actual: no habrá una ceremonia de grado para los estudiantes del grado 11°

Escenario Preferido: Escribe o dibuja tu escenario preferido sin olvidar la situación actual.

Escenario Preferido: Escribe o dibuja tu escenario preferido sin olvidar la situación actual.



Imagina El Mejor Caso

Imaginar el mejor caso consiste en escribir cual sería la meta realista y alcanzable para cambiar eso que no te gusta a causa del Covid - 19. Ten presente que el mejor caso no es tu solución al problema, solo es una visión de cómo te gustaría cambiar eso que te enoja.

Dibuja y describe, el mejor de los casos para cambiar ese sentimiento, problema, acción o lo que tú desees, que por culpa del Covid - 19 afecto tu vida o la de tu comunidad.



Reto No 8. IDEAR Lluvia de Ideas

Objetivo de la Actividad

Aprender la herramienta de lluvia de ideas, como una manera muy eficaz para construir sobre la idea del otro y lograr un mayor impacto.

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, inglés e informática.

1. Ve por cantidad

Deja que las ideas fluyan, para generar tantas ideas como sea posible. ¡¡Nunca sabes de donde va a salir una buena idea!!

2. Fomenta Ideas Locas

Al pensar en las ideas, recuerda que debes ser atrevido. Algunas de las mejores soluciones fueron aquellas que sonaban extrañas o imposibles cuando se pensaron por primera vez.

3. Construye Sobre las Ideas de los Demás

Se positivo y construye sobre las ideas de los demás. En conversaciones de lluvia de ideas, trata de usar “y” en lugar de “pero”.

4. Se Visual

Nada consigue hacerse a una idea más rápido que dibujarla. NO se trata de ser un artista, es todo acerca de la idea detrás de tu dibujo

5. Vota por la Mejor Idea

Normas de Ll



Redacta y Describe tus Mejores Ideas

Escribe las ideas que se originaron para realizar un cambio a la situación que deseas intervenir, recuerda que existe una situación que a todo el mundo aqueja y es el Covid - 19, así que describe tus ideas para que todas las personas puedan utilizar tus pensamientos para convivir con esta situación tan difícil.

Idea No 1

Idea No 2

Idea No 3

Idea No 4



Elige o Fusiona tus Ideas

Algunas de las soluciones más poderosas son a menudo una combinación de impactos que son rápidos, audaces y de larga duración. Vota por las ideas, esas mejores ideas que resuelvan las necesidades que has identificado, posteriormente elige cuál de ellas combina a todas y describe lo que desea alcanzar con ella.

Redacta la Idea que has elegido para generar un cambio a esa situación que tu elegiste para transformar, puede ser una combinación de varias ideas, además realiza un gráfico de lo que deseas alcanzar con ella.



Reto No 9 - IDEAR Visualiza el Impacto de tu Idea.

Objetivo de la Actividad

Comprender el impacto de tus ideas sobre las personas afectadas por el problema y pensar en el proceso de convertir tu idea en realidad. Posteriormente, reflexionar en tus aprendizajes a través de una retroalimentación de sus compañeros y docentes.

Áreas de Aprendizaje

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, ingles e informática.

Visualiza el Impacto de Tu Idea.

Con base en la Idea que tú elegiste responde los siguientes interrogantes:

1. ¿Se puede Realizar e Implementar?
2. ¿Se Necesita recursos para desarrollar la idea y es posible obtenerlos?
3. ¿A la gente de tu comunidad le gustaría tú idea?
4. ¿Se necesita tiempo para obtener resultados de tu idea?

¡Felicitaciones, alcanzaste con éxito la segunda etapa! Adelante, te esperan muchos retos más.



3 ETAPA - Elaborar

Has llegado a un momento cumbre de tu conocimiento, ya percibiste aquello que incomoda o molesta a las persona, el estar en una situación difícil, de igual manera formulaste varias ideas, hasta el punto de escoger la mejor de ellas, ahora llego el momento de construir esa idea, de seguro que toda tu comunidad te estará agradecida por ayudarlos a enfrentar el Covid - 19. Además esta es una experiencia única en tu vida, seguro que no la olvidarás

Debes implementar las soluciones escogidas a través de la investigación, la acción y el análisis.

- Piensa en: ¿Cómo puedes asegurar que tus soluciones, las que propusiste, son de la más alta calidad? ¿Qué pasos deben darse antes, durante y después del proceso, para asegurarse que cumple con los más altos estándares y que tendrá el mayor impacto?
- Es necesario trabajar en equipo, pensar críticamente y resolver problemas. Recuerda ¿Qué aprendiste en los pasos que siguieron para resolver tus problemas? ¿Cuáles fueron las mejores y peores prácticas que observaste cuando pasaste por el proceso de diseño?
- Es muy importante aprender a ser responsables ante un equipo, a convertirse en líderes y aprender el valor de la responsabilidad.

Competencias del Siglo XXI

Las competencias que se desarrollan en este espacio son: Autoconocimiento, Comunicación Efectiva, Toma de Decisiones, Pensamiento Crítico, Relaciones Interpersonales, Empatía, Gestión de las Emociones, Observar, Escuchar e Improvisar.

Reto No 10. Elaborar Construye un Prototipo.

Objetivo de la Actividad.

Esta sesión se iniciará con los estudiantes entendiendo el propósito de la idea elegida, con base en todos los factores que inciden en realizar su propuesta de cambio y de esa manera generar el impacto deseado. Crear prototipos le permite colocar a prueba su idea en un nivel inicial antes de que realmente vayas a ponerla en práctica. Le ofrece la oportunidad de obtener retroalimentación de las personas involucradas en el problema.

Áreas de Aprendizaje.

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, ingles e informática.



Crea Tú Prototipo

Dibuja tu solución con todos los detalles posibles, además describe tú idea:

Juego de Roles

Esta actividad te ayudara a entender, las diferentes perspectivas que tienen otras personas de tu Idea de cambio.

Comparte tu prototipo con diferentes personas, SIN SALIR DE CASA, y recibe los comentarios que tienen ellos de tu trabajo.

Escribe los diferentes comentarios que te hicieron las personas con quienes compartiste tu **IDEA DE CAMBIO**

¿Cuáles fueron las cosas que **SI** gustaron a las personas con quienes compartiste **TU PROTOTIPO**?

¿Cuáles fueron las cosas que **NO** gustaron a las personas con quienes compartiste **TU PROTOTIPO**?

¿Cuáles serían las dificultades que observan las personas con quienes compartiste **TU PROTOTIPO**?

¿Cuál es el cambio que piensan las personas con quienes compartiste **TU PROTOTIPO**, que se generaría en la comunidad?



Reconstruye Tú Prototipo

Con base en lo percibido por otras personas y sus comentarios, reconstruye tu prototipo para que sea una idea mejorada, que aporte un cambio en tu comunidad.

Dibuja, tu solución con todos los cambios y comentarios que realizaron las personas para generar una solución OPTIMA.



Reto No 11. Elaborar - Planifica tu Solución de Cambio.

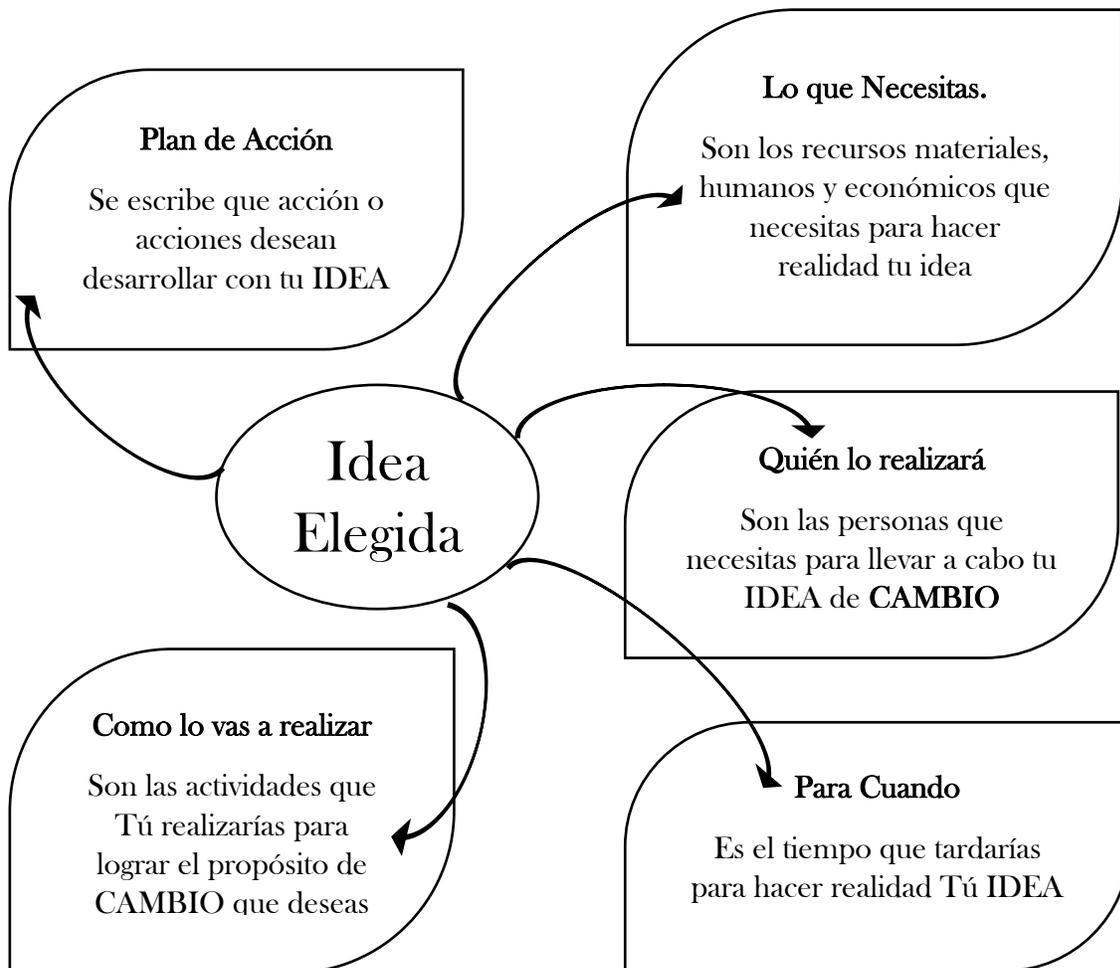
Objetivo de la Actividad.

Reconocer que una buena planificación, es el resultado de ser consciente de todos los detalles y recursos que se necesita para colocar a prueba su IDEA de CAMBIO.

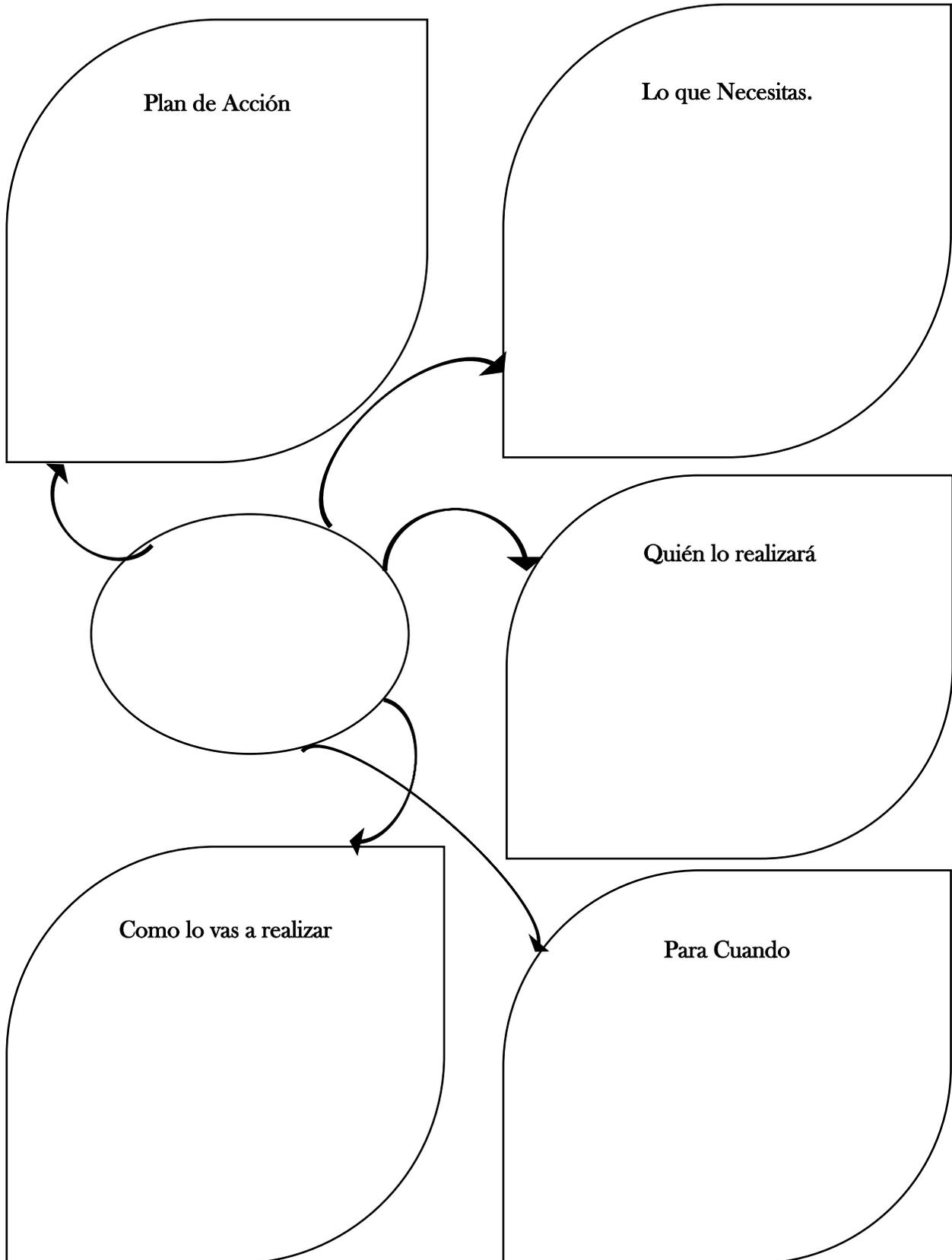
Áreas de Aprendizaje.

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, ingles e informática.

Planificación de una Solución.



Planifica Tú Solución



Reto No 12 - 22. Elabora Tú Idea de Cambio.

Objetivo de la Actividad.

Aprender que es necesario, hacer cosas diferentes que permitan mejorar o convivir con la situación del Covid - 19, y que para ello se deben generar cambios en sí mismo, en su entorno y en su conocimiento, entendiendo las problemáticas de los demás, desde un PERCIBIR, construyendo ideas desde el IDEAR, aprendizajes que los transforma e induce a decir YO PUEDO.

Áreas de Aprendizaje.

Las áreas del saber que se involucran en la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, ingles e informática.

Construye Tú Idea.

Elabora tu IDEA de CAMBIO, mediante material digital, bibliográfico, videos, carteleras, audios, como tú QUIERAS, pero permítele a toda tu comunidad conocer tu IDEA de CAMBIO.

Utiliza, tecnología, material reciclable, material que ya no utilices, pero recuerda NO DEBES SALIR DE CASA, emplea tu imaginación como ya lo has hecho durante todo este proceso.

No te afanes, no lo hagas a la ligera, tomate tu tiempo para realizar un buen trabajo, y al final te sentirás un HEROE del CAMBIO.

FELICITACIONES, HAS CULMINADO UNA ETAPA MÀS EN TU PROYECTO DE INVESTIGACIÒN. ¡VAMOS POR LA ULTIMA ETAPA

“TU PUEDES, GERERAR EL CAMBIO QUE TODOS NECESITAMOS EN ESTE MOMENTO”



4 ETAPA - Compartir.

FELICITACIONES, has realizado un estupendo trabajo de calidad, respetando a los demás, generando un impacto para tu comunidad, **GRACIAS**, por ese compromiso, por esa responsabilidad y disciplina en tu trabajo.

- Los estudiantes comparten y comunican sus proyectos con el mundo, abriéndose a las preguntas, el elogio y la crítica por sus compañeros y Docentes.
- Además los estudiantes aprendieron un nuevo proceso para generar su propio conocimiento, el que puede ser aplicado en otras áreas de la vida
- Los estudiantes se convierten en parte de la comunidad como agentes de cambio, al compartir sus pensamientos y opiniones e ideas a través de sus respectivos proyectos.

Competencias del Siglo XXI

Las competencias que se desarrollan en este espacio son: Autoconocimiento, Comunicación Efectiva, Toma de Decisiones, Pensamiento Crítico, Relaciones Interpersonales, Empatía, Gestión de las Emociones, Observar, Escuchar e Improvisar.

Reto No 23 - 25. COMPARTIR - Crea Tu Historia de Cambio.

Objetivo de la Actividad.

Aprender habilidades de alfabetización digital para presentar su historia de cambio para transformar la vida de los demás.

Áreas de Aprendizaje.

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, ingles e informática.



Narra una Historia.

Tú Equipo de Trabajo

Quienes hicieron parte de tu equipo.

De quien recibiste colaboración o ayuda.

.....

El Reto

¿Cuál fue tú reto?

¿Cuándo iniciaste?

¿Qué era lo que esperabas?

¿Cuál fue el impacto?

.....

NARRA TU HISTORIA

El Proceso

¿Qué fue emocionante del proceso? - ¿Cuántas ideas se te ocurrieron? - ¿Cuál fue el mayor inconveniente? - ¿Cuándo aprendiste más?

.....

Crea Tú Historia en VIDEO, FOTOGRAFIAS, MATERIAL ESCRITO COMO TU QUIERAS.

Asegúrate de compartir todo el proceso de PERCIBIR, IDEAR, ELABORAR y COMPARTIR.

Hazle saber al mundo mediante imágenes, videos caseros, textos y audios como construiste tu IDEA de CAMBIO, para que las personas utilicen tu proyecto y puedas ayudarlos en la convivencia ante el COVID - 19.



No olvides la retroalimentación de tu familia, amigos, compañeros, docentes y demás comunidad que hizo parte de tu IDEA de CAMBIO.

Finalmente, elabora un texto donde resumas cada una de las cuatro etapas para el desarrollo de tu IDEA.

Reto No 26. Comparte Tu Historia de Cambio.

Objetivo de la Actividad.

Los estudiantes aprenderán habilidades de alfabetización digital para compartir su historia de cambio para transformar la vida de los demás.

Áreas de Aprendizaje.

Las áreas del saber que dialogan para el desarrollo de la actividad son: matemáticas, artística, ciencias naturales, ética, lenguaje, ciencias sociales, educación física, inglés e informática.



*Utiliza la Tecnología para Compartir Tu Historia con el
MUNDO*

**Comparte Tu Idea
en:**

Tú familia.

Tus amigos y compañeros.

Tus profesores

Tu comunidad

Con el Mundo

Pero Nunca Olvides que puedes hacerlo por medios digitales. (Redes Sociales, Blog, Sitios Web, Libros Digitales entre otros.

Referencias

